

Fiche d'évaluation Junior 2022

Tâches	Pour	Total	Nombre	Points
Sous-tâche 1 - Trouver le feu et l'éteindre				
Objet d'eau entièrement dans une pièce avec objet de feu (max. un objet d'eau compte par pièce)	15	30		
Objet d'eau dans une pièce qui n'est pas en feu ou plus d'objets d'eau que de feux dans la pièce	-3	-6		
Sous-tâche 2 - Déplacer les produits chimiques et les sortir de l'usine				
Objet de produit chimique entièrement hors de l'usine (et non dans la zone sécurisée de l'entrepôt)		8		
Objet de produit chimique entièrement dans la zone sécurisée de l'entrepôt		12		
Sous-tâche 3 - Trouver les personnes présentes dans l'usine				
Le bloc de marquage se trouve entièrement dans le bon carré, qui désigne un objet de personne dans la salle de l'usine colorée de manière correspondante.	19	38		
Sous-tâche 4 - Traverser un terrain accidenté				
Traverser entièrement le « carrefour A », défini comme étant le fait de traverser toute la zone (marquée par les deux lignes situées avant et après). Les points ne sont attribués qu'une seule fois par traversée, et à condition que le mur d'obstacle n'ait été ni déplacé ni endommagé.		20		
Sous-tâche 5 - Garer le robot				
Le robot s'arrête entièrement dans la zone d'arrivée (Les points ne sont attribués que si au moins une des sous-tâches 1 à 4 ont rapporté des points).		13		
Sous-tâche 6 - Collecter les points bonus et éviter les points de pénalité				
Par objet d'incendie et de personne n'étant ni déplacé ni endommagé (Les points ne sont attribués que si au moins une des sous-tâches 1 à 3 ont rapporté des points).	5	20		
Par mur d'usine qui n'est ni déplacé, ni endommagé (Les points ne sont attribués que si au moins une des sous-tâches 1 à 3 ont rapporté des points).	6	12		
Mur d'obstacle qui est déplacé ou endommagé		-12		
Score maximal		145		
Tâche surprise				
Score total lors de cette manche				
Temps en secondes entières				

 Signature équipe

 Signature arbitre