



COUNTRY PARTY



PAGE 1 SUR 23

... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement...

Règlement 2006 des Trophées de Robotique

Cette année les robots partent faire une balade champêtre. Au cours de leur cueillette ils s'aperçoivent, catastrophés, que des braconniers ont piégé des oiseaux et englué des grenouilles au bord d'un étang. Ils auront à cœur de délivrer tous ces animaux avant de partager le fruit de leur cueillette respective au cours d'un pique-nique final.





COUNTRY PARTY



PAGE 2 SUR 23

... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement...

1. Présentation

Les Trophées de Robotique sont ouverts aux jeunes de 7 à 18 ans réunis au sein d'un club, d'un groupe d'amis ou dans un cadre scolaire (écoliers, collégiens ou lycéens). Ils ont pour objectif de permettre aux jeunes d'être les acteurs de leur apprentissage et de mettre en pratique des savoirs et savoir-faire, en participant à un événement ludique et convivial.

Une équipe est un groupe de jeunes ayant fabriqué un robot pour le concours. Un jeune ne peut faire partie que d'une seule équipe, mais nous encourageons les échanges d'expériences entre les équipes. Le projet peut être encadré par un adulte (enseignant, parent, animateur, etc.) mais doit être conçu et réalisé par les jeunes de l'équipe.

Une même structure (club, établissement scolaire, etc.) peut encadrer et inscrire plusieurs équipes, **en respect des nouvelles conditions d'inscription**. Le détail des conditions de participation est fourni avec la fiche d'inscription. Lisez ces informations attentivement.

Les Trophées de Robotique ont pour vocation de se dérouler dans un esprit amical et sportif. Comme dans toute rencontre sportive, les décisions d'arbitrage sont sans recours, à l'exception d'un accord entre toutes les parties prenantes.

Cette année, le défi prend une dimension nouvelle en s'ouvrant officiellement vers l'Europe : sous le nom d'Eurobot Junior, la version élargie des Trophées organisera en 2006 sa première finale européenne qui rassemblera les finalistes issus des finales nationales de France, de Belgique, du Luxembourg et peut-être d'autres pays encore.





COUNTRY PARTY



PAGE 3 SUR 23

... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement...

2. Règles du jeu

2.1. But du jeu

Cette année, les robots et leurs PA (partie autonome, voir partie 4.1) découvriront les joies d'une ballade à la campagne. Ils auront la possibilité de réaliser plusieurs types d'actions:

- faire voler des oiseaux piégés dans des arbres : en tirant la goupille de sa couleur et en coopérant avec son adversaire.(voir §3.3)
- relâcher les grenouilles dans l'étang.
Des grenouilles sont disposées sur le bord avant de la table. Les robots doivent les pousser pour les faire "sauter" dans l'étang, symbolisé par le devant de la table.(voir §3.4)
- ramasser des fruits disposés sur le terrain de jeu (au sol ou sur des buissons) et les rapporter dans leur panier respectif.(voir §3.5)

2.2. Comment seront comptés les points ?

A la fin du match, les arbitres compteront:

- le nombre de pièges à oiseaux libérés (dont les deux goupilles auront été enlevées)
- le nombre de fruits dans chaque panier
- le nombre de grenouilles poussées dans l'étang

Le compte des points est détaillé au paragraphe 5.3





COUNTRY PARTY



PAGE 4 SUR 23

... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement...

3. Détails de l'aire de jeu et des actions

Note importante :

Les organisateurs s'engagent à respecter la plus grande précision dans la réalisation des aires de jeu mais se réservent une marge de +/- 2% par rapport aux dimensions indiquées et de + / - 20% pour les éléments de jeu. Aucune réclamation concernant des écarts dimensionnels compris dans ces marges ne sera enregistrée. Les éventuelles modifications de ce cahier des charges seront indiquées dans un document complémentaire (Foire Aux Questions) diffusé à toutes les équipes. ATTENTION : ces marges ne concernent en aucun cas les contraintes dimensionnelles des robots réalisés par les participants.

3.1. L'aire de jeu

L'aire de jeu est un plan rectangulaire, sans aucun relief, de 3000mm par 2000mm, incliné de 10% vers le public. Elle est peinte de couleur verte (voir la référence en annexe).

La bordure en bois, peinte en noir, mesure 50 mm de hauteur. Cette bordure est à l'extérieur de la table et n'entre donc pas dans les dimensions sus citées.

Les zones de départs sont situées aux coins supérieurs de l'aire de jeu. 4 buissons et 2 pièges à oiseaux sont fixés à la table. Des grenouilles et des fruits sont disposés selon le schéma en annexe.

Toutes les cotes sont indiquées sur les plans en annexe.

Les robots doivent être conçus et réalisés de manière à ce que leurs manœuvres n'abîment pas l'aire de jeu. Pour la même raison, les robots ne peuvent pas se tenir aux accessoires de jeu (bordures de la table, pièges à oiseaux, buissons, etc...).

3.2. Les zones de départ

Elles sont situées dans les deux coins supérieurs de l'aire de jeu et représentées par un triangle isocèle rectangle de 300mm de côté dont l'hypoténuse, épaisse de





COUNTRY PARTY

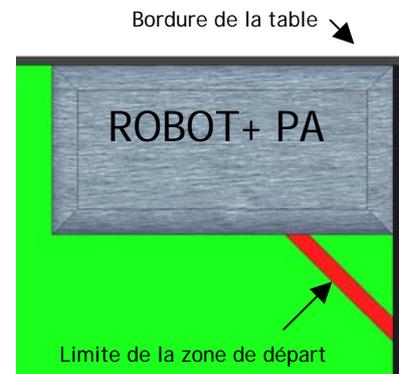


PAGE 5 SUR 23

... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement...

20mm, est peinte à la couleur de l'équipe (jaune à gauche et rouge à droite, vu du public).

Avant de démarrer, le robot principal et/ou sa partie autonome (cf. 4.1) doivent toucher les deux bordures de la table. Selon leur taille et leur forme, les robots pourront dépasser du triangle. (Voir dessin ci-contre, le robot est représenté par un rectangle gris).



Sera déclarée forfait une équipe dont ni le robot, ni la partie autonome n'aura entièrement dépassé la ligne de la zone de départ. (Il suffit que l'un des 2 ait dépassé entièrement la ligne pour que l'équipe ne soit pas considérée comme forfait).

Figure 1

Les robots devront jouer avec les goupilles, les grenouilles et les paniers uniquement de la couleur de leur zone de départ (soit jaune, soit rouge). Les buissons et les fruits sont communs aux deux équipes.

3.3. Les pièges aux oiseaux

a. Description des éléments de jeu

Des oiseaux sont pris au piège dans des faux arbres, nos robots doivent les libérer !

Un piège est un cylindre de PVC vertical de 63mm de diamètre qui traverse la table. Il est peint en marron. Les oiseaux sont des balles de tennis de table blanches placées au sommet du piège. Chaque système est retenu par deux goupilles situées à 100mm au-dessus du niveau de la table. La partie visible de la goupille est un disque de 20mm de diamètre recouvert de bande de type velcro face crochet. La partie enfoncée de la goupille aura une longueur entre 10mm et 20mm.



Figure 3, goupille

Le retrait des deux goupilles provoque l'éjection de balles de tennis de table blanches symbolisant les oiseaux.



Durant les phases qualificatives, sur chaque piège seront enclenchées deux goupilles de couleurs différentes : une jaune et une rouge, chacune orientée du côté de l'aire de départ de la même couleur.





COUNTRY PARTY

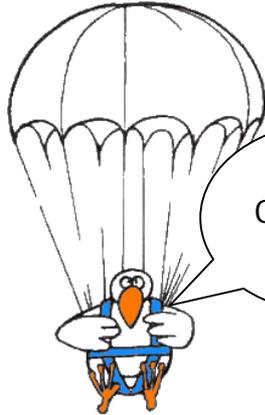


PAGE 6 SUR 23

... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement...

b. Action et contraintes

Les robots doivent coopérer pour libérer les oiseaux en tirant chacun sur la goupille de sa couleur.



Allez-y !
On a prévu
le coup !

Les oiseaux pourront atterrir sur l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci. Ils n'ont aucune utilité dans le jeu.

Les goupilles ne sont pas fixées à l'arbre, les robots devront donc gérer la goupille retirée pendant le reste du match et la rendre aux arbitres avant de quitter la scène.

Il est interdit de tirer sur la goupille du robot adverse. Dans ce cas le robot fautif sera pénalisé et les points de l'arbre concerné ne compteront pas pour le match.

c. Cas particulier des matchs de finale à élimination directe :

Lors des matchs à élimination directe, il n'y a plus de coopération entre les robots. Il y aura un piège attribué à chaque équipe, l'un avec les deux goupilles jaunes, l'autre avec les deux goupilles rouges. Chaque robot n'agira que sur un seul piège.

Attention : Dans tous les cas, on considère que les oiseaux sont libérés quand les deux goupilles ont été entièrement retirées. Autrement aucun point ne sera accordé pour le piège en question.

3.4. L'étang et les grenouilles

Les grenouilles sont des formes découpées dans du contreplaqué peint, d'épaisseur 5mm. (patron en annexe).

8 grenouilles, 4 jaunes et 4 rouges, sont accrochées par de la bande de type velcro à l'extérieur de la bordure avant de la table.

Les grenouilles des deux couleurs seront intercalées comme représenté sur le schéma de la première page (pour chaque couple de grenouilles, la jaune se trouve à gauche et la rouge à droite vu du public) et dépassent de moitié de la bordure.

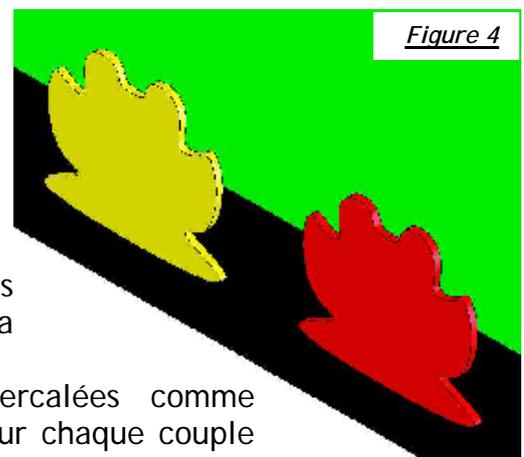


Figure 4





COUNTRY PARTY



PAGE 7 SUR 23

... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement...

Les robots doivent aider les grenouilles de leur propre couleur à retourner à l'eau en les poussant en dehors de l'aire de jeu. La face avant de l'aire de jeu, symbolisera l'eau de l'étang.

Si un robot pousse une grenouille de la mauvaise couleur, il sera pénalisé.

A la fin du match, les arbitres comptent les grenouilles libérées de chaque couleur, quel que soit le robot qui les a poussées.

Exemple : le robot rouge fait tomber une grenouille rouge et une jaune. L'équipe rouge gagne 2 points pour sa grenouille, mais en perd également 2 pour avoir fait tomber la grenouille jaune. L'équipe jaune, elle, gagne 2 points.

Moi, j'suis prêt !
J'ai même mis
mon maillot !



T'as aucune
chance, t'es pas
de la bonne
couleur ...

3.5. La cueillette des fruits

Les robots peuvent se promener avec leurs paniers pour récolter des fruits en les ramassant au sol et sur les buissons.

a. Description des éléments de jeu

Les buissons sont des demi-ballons de mousse de 200mm de diamètre, vert foncé. Ils sont fixés sur l'aire de jeu. Des morceaux de bande de type velcro face laine seront placés sur et autour des buissons pour fixer les fruits.

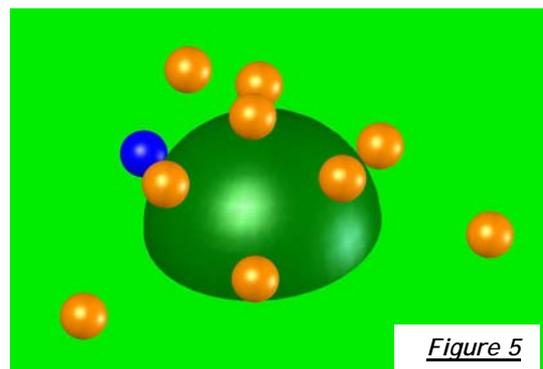


Figure 5

Il existe deux types de fruits :

- des fruits comestibles symbolisés par des balles de tennis de table orange
- des fruits toxiques symbolisés par des balles de tennis de table peintes en bleu

Tous les fruits porteront un morceau de bande type velcro type crochet.

Les fruits seront récoltés dans des paniers. Le fond des paniers est constitué d'une planche carrée de 200mm de côté, épaisse de 5mm. Les bords sont des tasseaux de





COUNTRY PARTY



PAGE 8 SUR 23

... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement...

bois épais de 9mm et haut de 38mm, fixés sur la planche du fond. La hauteur totale du panier est donc de 43mm. Le fond des paniers sera recouvert d'une moquette verte de 4mm d'épaisseur environ.

Des patins de feutre seront collés sous les paniers pour faciliter leur glissement, l'épaisseur de ces patins n'est pas prise en compte dans les cotes données précédemment mais ne pourra pas dépasser 5mm.

Un panier sera associé à une équipe ; pour les reconnaître les bords de chacun des paniers seront peints à la couleur de l'équipe (jaune ou rouge).

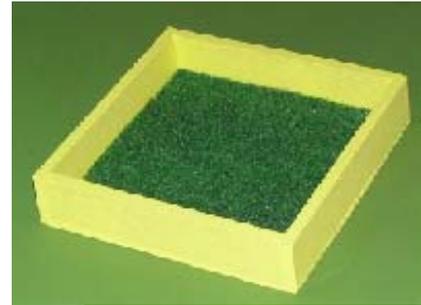


Figure 6, panier jaune

b. Disposition des éléments de jeu au début du match

Les buissons :

Il y a 4 buissons disposés symétriquement sur l'aire de jeu comme indiqué sur les plans en annexe.

Les fruits :

Il y aura 7 fruits fixés sur chaque buisson et 3 placés au sol, autour de chaque buisson.

Il y aura un fruit bleu par buisson, les autres seront oranges. Le fruit bleu sera disposé aléatoirement sur les buissons. Sa position ne pourra pas être contestée.

Les fruits seront disposés de la façon suivante :

- 1 fruit au sommet du buisson
- 3 fruits à hauteur moyenne sur le buisson
- 3 fruits à un niveau bas sur le buisson
- 3 fruits posés sur la surface de la table, à une distance de 200mm du centre du buisson.

La hauteur des fruits est définie par rapport à leur point le plus bas (voir les schémas en annexe)

Hormis ces informations, les fruits seront disposés aléatoirement autour des buissons.





COUNTRY PARTY



PAGE 9 SUR 23

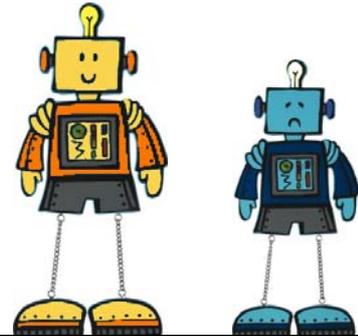
... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement...

Les paniers :

Au début du match, chaque panier est placé à côté de la zone de départ de la même couleur (voir les plans en annexe).

c. Les actions et contraintes

Chaque robot doit ramasser ou cueillir puis déposer les fruits oranges dans le panier de son équipe, en évitant les fruits bleus. Si à la fin du match un fruit bleu se trouve dans un panier, aucun fruit du panier ne comptera.



Si vous vous trompez de couleur, ça risque de se voir !

A la fin du match, les arbitres compteront le nombre de fruits dans chaque panier. Les fruits avec lesquels le robot sera en contact à la fin du match ne seront pas valides.

Les paniers sont mobiles : durant le match, chaque robot peut déplacer ou soulever son panier, mais ne doit pas rester par-dessus (à la verticale) ou le mettre à l'intérieur du robot, afin de ne pas en gêner la visibilité.

Le passage d'une partie d'un robot au-dessus de son propre panier sera toléré seulement le temps de déposer des fruits oranges ou de récupérer un fruit bleu, mais ne sera pas admis ni pendant la cueillette proprement dite, ni pendant les déplacements.

De plus, il est interdit de transporter ou déplacer volontairement le panier adverse même indirectement en utilisant son propre panier ou sa PA.

Un robot ne peut pas transporter plus de 4 fruits à la fois, quelle qu'en soit la couleur. La limite est ramenée à 2 fruits pour la partie autonome.

Conseil : Afin d'éviter toute ambiguïté lors des matchs, il est conseillé aux équipes de concevoir des robots ne pouvant pas physiquement transporter plus de 4 fruits à la fois.

Il est interdit de prendre des fruits dans le panier adverse ou d'y déposer un fruit bleu.

3.6. Le pique-nique

Les équipes pourront coopérer en apportant, chacune, leur panier sur la nappe de pique-nique au centre de l'aire de jeu.





COUNTRY PARTY



PAGE 10 SUR 23

... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement...

Elle est symbolisée par un carré peint de 500mm de côté. Les couleurs du damier représenté en rouge et blanc sur l'image de la première page pourront être modifiées pour des questions de visibilité.

Si les deux paniers sont posés entièrement sur la nappe (les paniers ne doivent pas toucher la pelouse verte, ni être maintenus par leur robot), alors chaque équipe recevra un nombre de points bonus proportionnel à sa propre cueillette. (voir le détail dans la partie 5.3)

Dans tous les cas, à la fin du match, le panier doit être posé à plat sur le sol et ne pas être maintenu par le robot. Les fruits restés en contact avec le robot au bout des 90 secondes ou ressortis accidentellement du panier au cours du jeu ne seront pas comptabilisés.

4. Les robots

Chaque équipe ne peut homologuer qu'un seul robot et qu'une seule partie autonome (PA).

Les équipes doivent construire le robot et son système de pilotage (ou de commande). Ces deux parties sont reliées par un câble qui permet d'alimenter le robot en électricité et de le piloter.

Un robot ou sa partie autonome (cf. 4.1) ne doit pas bloquer le robot adverse ou la partie autonome adverse. En cas d'action volontaire de ce type signalée par l'arbitre, l'équipe pourra être pénalisée (cf. 5.4).

Un robot ne doit pas occasionner volontairement de dégât au robot adverse, ou à l'aire de jeu.

Toute action visant à nuire au bon déroulement du jeu sera sanctionnée.

4.1. La partie autonome (PA)

Le robot a la possibilité de libérer une partie autonome. Attention celle-ci ne doit pas rester volontairement immobile dans l'objectif de bloquer le jeu, et son départ ne doit pas nécessiter d'intervention humaine une fois le match lancé.





COUNTRY PARTY



PAGE 11 SUR 23

... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement...

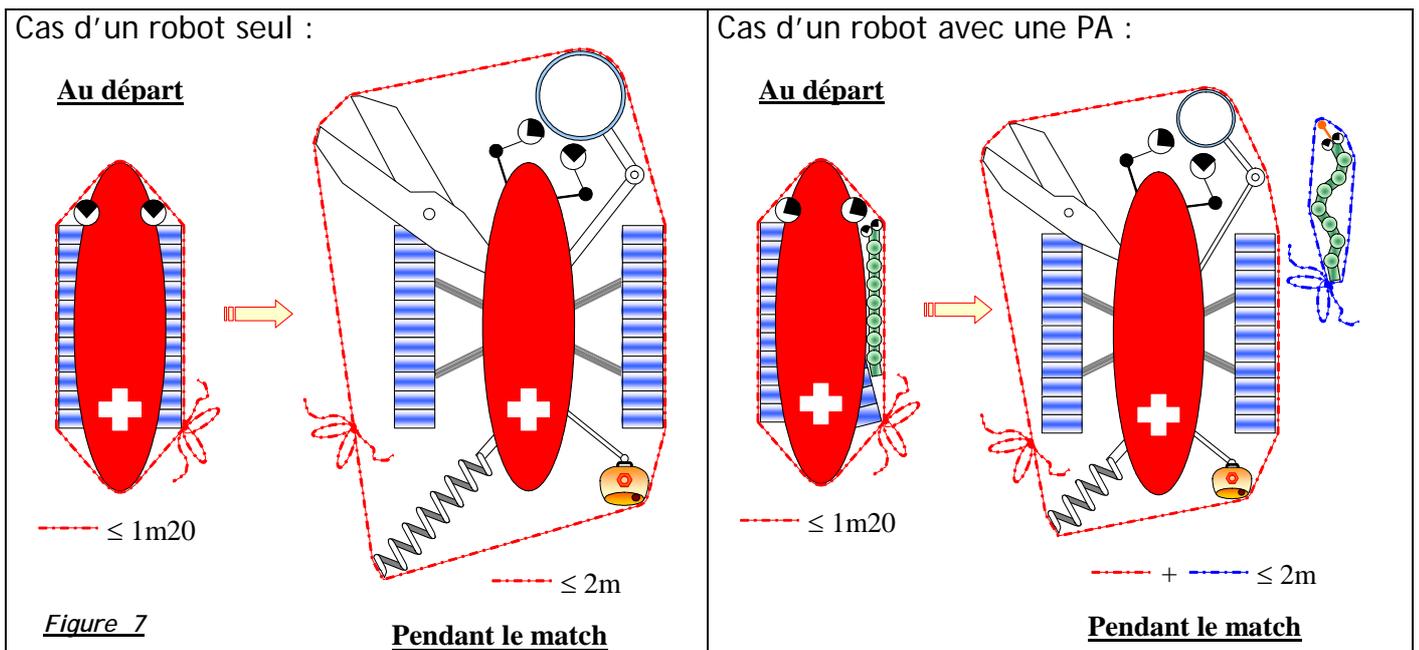
Est considéré comme autonome un robot contenant dans ses dimensions ses sources d'énergie (batterie) et son intelligence (pas de commande à distance).

La partie autonome peut réaliser toutes les actions de jeu autorisées dès qu'elle est séparée du robot. Il ne doit y avoir aucune liaison entre le robot et la PA, sauf pour le signal du départ.

La construction d'une partie autonome est facultative.

4.2. Dimensions du robot et de la PA

On mesure le périmètre d'un robot en l'entourant comme dans le dessin ci-joint.



Le périmètre de l'ensemble du robot et de sa PA ne doit pas excéder 1200 mm au moment du départ.

La somme du périmètre de l'ensemble robot+PA totalement déployé ne doit pas excéder 2000 mm au cours du match.

La hauteur du robot et de la PA ne doit pas dépasser 400 mm.

Le robot et la PA doivent être composés d'éléments solidaires les uns des autres (et ne peut donc pas déposer de parties ou d'éléments sur l'aire de jeu).





COUNTRY PARTY



PAGE 12 SUR 23

... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement...

4.3. Sources d'énergie

La source d'énergie transmise au robot par le câble est uniquement électrique. La tension maximale autorisée est de 13,8 V (mesurée entre 2 fils quelconques du câble et du robot).

Cette source de tension n'est pas fournie le jour du concours. En revanche, les équipes ont accès au secteur (E.D.F. 220V) et peuvent utiliser des batteries (elles doivent être étanches et avec une tension maximale de 13,8V).

Attention ! Les systèmes d'alimentation doivent être facilement transportables. Les équipes pourraient avoir à monter/descendre des marches en se rendant vers la scène où se déroulent les matchs.

Toutes les sources potentielles d'énergie stockées dans le robot sont autorisées (batteries, ressorts, air comprimé, énergie gravitationnelle...), à l'exception des sources d'énergie mettant en œuvre des réactions chimiques comme des combustions ou des procédés pyrotechniques qui sont interdites pour des raisons de sécurité. De plus, l'utilisation de produits corrosifs est interdite et les projections de liquides ne sont pas admises.

Les systèmes à air comprimé ne doivent pas dépasser une pression de 4 Bars et un produit Pression x Volume de 80 Bars x Litre, conformément à la loi en vigueur.

De manière générale, tout système à bord des robots doit respecter les lois en vigueur ; en particulier, les systèmes élaborés ne doivent mettre en danger ni l'équipe, ni les organisateurs, ni le public, aussi bien sur les stands que pendant les matchs.

En général, tout système estimé dangereux pour l'assistance sera refusé. Il est notamment interdit d'utiliser des alimentations ayant des pièces nues sous tension.

Désolé les copains... Je peux pas jouer avec vous, je suis mal isolé...



4.4. Système de commande du robot

Chaque équipe doit disposer d'un pupitre de commande, actionné par un seul pilote.





COUNTRY PARTY



PAGE 13 SUR 23

... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement...

Le système de commande est un boîtier permettant de contrôler les dispositifs électriques du robot. Il est relié au robot uniquement par le câble électrique. Tout autre système de communication du robot avec l'extérieur pendant les matchs est interdit.

4.5. Le câble

Le câble électrique reliant le robot à son système de commande n'est pas fourni ; il doit être conçu et réalisé par chaque équipe, selon ses besoins.

Le câble doit avoir une longueur minimale de 5 mètres. Il est maintenu en l'air par le copilote à l'aide d'une perche fournie par les organisateurs.

Pendant le match, le copilote ne doit pas intervenir dans le pilotage ni dans les réglages du robot (tension d'alimentation par exemple).

Le câble ne doit pas être utilisé pour guider le robot, ou le relever en cas de renversement sous peine de sanction.

5. Les matchs

Les matchs ont une durée de 90 secondes.

Seules 2 personnes par équipe sont autorisées à aller sur scène (et en arrière scène) pour disputer les matchs : le pilote et le copilote pour le match.

5.1. Mise en place

Au départ d'une rencontre, les éléments de l'aire de jeu et l'aire de jeu elle-même sont installés selon les indications données sur les schémas de l'annexe I.

À l'arrivée sur l'aire de jeu, chaque équipe dispose de 3 minutes pour procéder à la mise en place de son robot et de la partie autonome éventuelle. Le système de commande est placé à proximité de l'aire de jeu.

Il est demandé de réduire au minimum l'ensemble du matériel nécessaire à la mise en œuvre du robot (une seule prise électrique peut être fournie à chaque robot).

Un robot qui n'est pas prêt à l'expiration de ce délai est déclaré forfait pour la rencontre. Attention, le robot adversaire devra jouer son match seul sur l'aire de jeu et marquer des points pour être déclaré vainqueur.





COUNTRY PARTY



PAGE 14 SUR 23

... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement...

Lorsque les 2 robots sont en place, l'arbitre demande aux participants s'ils sont prêts. Aucune contestation ne peut être faite sur la disposition des éléments de jeu après le début du match.

5.2. Le match

Attention: Pour les phases finales, lisez également la partie 6.3.

Au signal de l'arbitre, chaque robot est mis en marche puis évolue sous le contrôle du pilote.

En aucun cas il n'est permis de toucher aux robots, aux PA, aux éléments et à l'aire de jeu durant le match. En cas d'absolue nécessité, l'arbitre peut cependant autoriser une action. Toute intervention manuelle sur un robot, une PA, un élément ou l'aire de jeu, sans autorisation explicite de l'arbitre, provoque l'élimination de l'équipe pour ce match (forfait).

Tout élément sorti accidentellement de l'aire de jeu ne pourra pas y être remis avant la fin des 90 secondes.

À la fin de la rencontre, les pilotes arrêtent les robots et les PA, qui sont alors retirés de l'aire de jeu par les arbitres. Ceux-ci donnent ensuite le résultat du match. Le vainqueur est celui qui a le plus de points. L'autre équipe est déclarée perdante (voir partie 5.3).

Avant de quitter la table de jeu, les deux équipes doivent valider le résultat du match. Ce dernier est alors irrévocable.

En cas de situation difficilement arbitrabile, les arbitres se réservent la décision de faire ou non rejouer le match.

Si aucune des 2 équipes n'a marqué de point au cours des 90 secondes de jeu, le résultat du match sera une double défaite.

On considère comme étant forfait un robot ne dépassant pas entièrement la ligne de sa zone de départ au cours du match (voir partie 3.2) ou suite à une décision d'arbitrage.





COUNTRY PARTY



PAGE 15 SUR 23

... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement...

5.3. Le compte des points

A la fin du match, les arbitres compteront les points de la façon suivante:

- 1 point par fruit déposé dans son panier
- 2 points par grenouille de sa propre couleur remise à l'eau
- 5 points pour la libération d'un piège

En cas de coopération (dépôt des deux paniers dans l'aire de pique-nique à l'issue du match), les points obtenus par le ramassage des fruits seront doublés pour les 2 équipes.

Exemple : l'équipe A a ramassé 5 fruits et l'équipe B 3 fruits. Si les deux paniers se trouvent dans l'aire de pique nique à la fin du match. L'équipe A gagne 10 points au lieu de 5 et l'équipe B gagne 6 points au lieu de 3.

Rappel : Pour que les points des fruits soient valables, le panier doit être posé à plat au sol à la fin des 90 secondes, le robot ne doit pas être en contact ou tenir le panier, et aucun fruit bleu ne se trouve dans le panier.

5.4. Les pénalités

Une pénalité correspond à un retrait de 2 points sur le résultat du match et le classement général. Un score négatif sera arrondi à 0 point.

En cas de répétition par une équipe, d'actions portant à pénalité ou non admises, les arbitres se gardent le droit de déclarer l'équipe forfait.

6. Les rencontres

Les Trophées de Robotique français regroupent 3 types de rencontres. Les rencontres régionales, destinées aux équipes locales, qualifient en tout 60 équipes pour la finale nationale.

La Finale nationale aura lieu les 25 et 26 mars 2006 et permettra de qualifier 3 équipes pour la finale européenne Eurobot junior qui aura lieu en Belgique le 23 avril 2006.

Pour chacune des rencontres le déroulement suit les phases suivantes:





COUNTRY PARTY



PAGE 16 SUR 23

... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement...

6.1. L'homologation

Pré homologation :

Avant le début des rencontres, les robots et les parties autonomes sont soumis au contrôle d'un arbitre qui vérifie leur conformité au règlement. Le robot et la PA doivent être capables de montrer facilement la totalité de leurs actions.

Homologation :

Le robot et/ou la PA doivent, en 90 secondes, marquer au moins un point (en retirant une goupille, en déposant un fruit dans son panier ou en poussant une grenouille). Le robot, et la PA éventuelle, sont mis en situation de match mais sans la présence de l'adversaire.

Si l'ensemble constitué par le robot et la PA remplit ces conditions, il est déclaré homologué.

6.2. Les qualifications

Pendant la phase de qualification, les équipes homologuées auront la possibilité de jouer au moins 3 matchs. À chaque rencontre, chaque équipe se voit attribuer des points de la manière suivante :

- Pour une victoire : Nombre de points + 5 points de Bonus.
- Pour une égalité : Nombre de points + 2 points de Bonus.
- Pour une défaite : Nombre de points + 1 point de Bonus
- Pour un forfait : Aucun point

Un classement est établi en fonction des points accumulés afin de sélectionner les équipes qualifiées pour la phase finale.

C'est également ce classement qui permet la sélection des équipes admises à participer à la finale nationale.

En cas d'égalité, les équipes seront départagées selon l'ordre des critères suivants :

- l'équipe qui aura le moins de pénalités sera qualifiée
- l'équipe qui aura retiré le plus de goupilles sera qualifiée
- l'équipe qui aura obtenu le plus de points grâce à la cueillette et au pique-nique.





COUNTRY PARTY



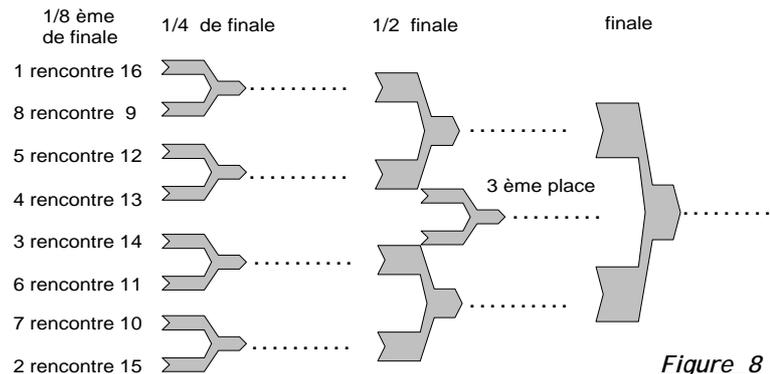
PAGE 17 SUR 23

... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement...

6.3. La phase finale

Rappel : pour les phases finales, la coopération n'existe plus. Chaque équipe sera associée à un arbre portant deux goupilles de sa couleur et le bonus lié au pique-nique ne sera plus attribué.

A l'issue de la phase qualificative, les 8 ou 16 premières équipes (selon le nombre d'équipes homologuées) constituent le tableau des matchs de la phase finale selon le schéma ci-contre.



Les rencontres de la phase finale sont à élimination directe.

En cas d'égalité à l'issue d'un match de phase finale, c'est la première équipe à avoir retirée ses deux goupilles (et donc libéré les oiseaux) qui sera déclarée vainqueur.

La finale se jouera en deux manches gagnantes, aussi bien lors des rencontres régionales que lors des Finales nationales (Belgique, France, Luxembourg).

6.4. Qualification pour la finale nationale

Le nombre d'équipes qualifiées par site régional est proportionnel au nombre d'équipes homologuées par site.

Seront qualifiées à la finale nationale les meilleures équipes du classement établi à l'issue de la phase qualificative de la rencontre régionale, ainsi qu'une équipe choisie par les organisateurs parmi les prix spéciaux (ex : créativité, fair-play, etc...).

6.5. Qualification pour la finale Eurobot Junior

Chaque pays participant à Eurobot Junior organise une rencontre nationale afin de déterminer les équipes qualifiées pour la rencontre européenne. Les 3 premières équipes à l'issue des finales (et non à l'issue des phases qualificatives) seront qualifiées pour la finale Eurobot Junior.





COUNTRY PARTY



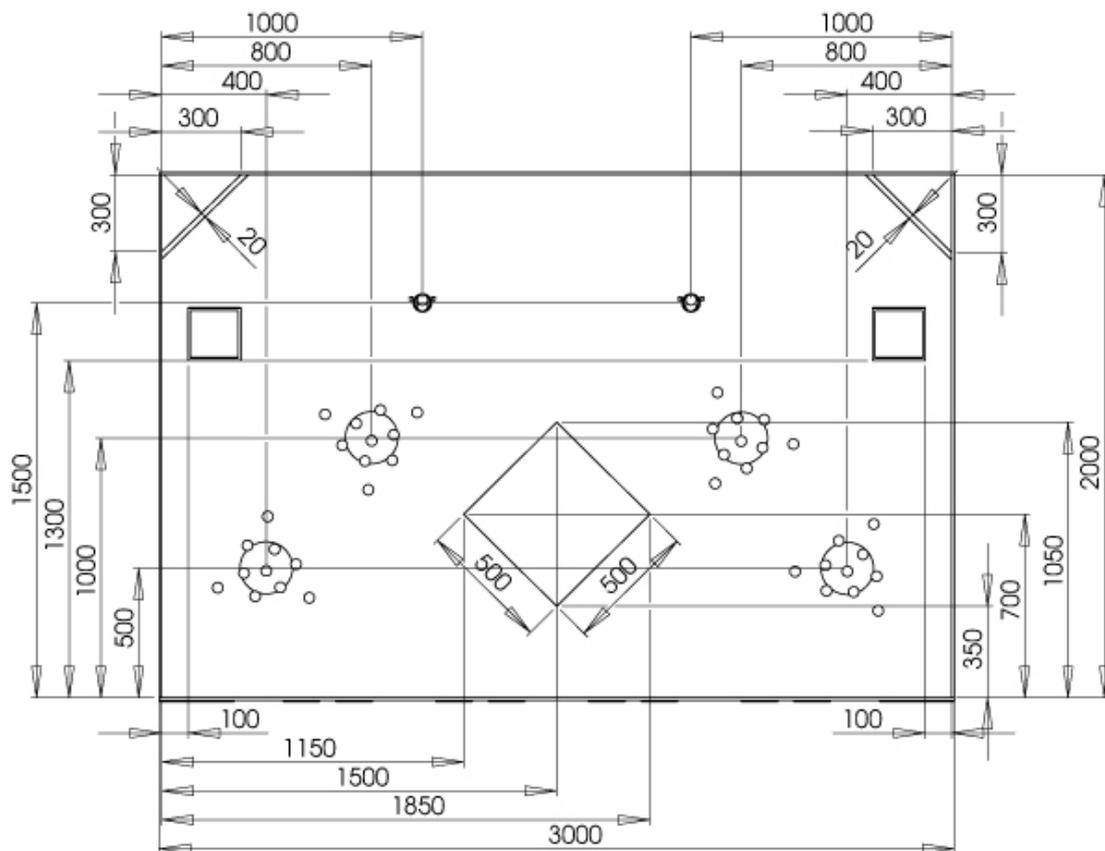
PAGE 18 SUR 23

... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement...

ANNEXES

I. Plans et cotes de la table

VUE DE DESSUS SCENE



PUBLIC





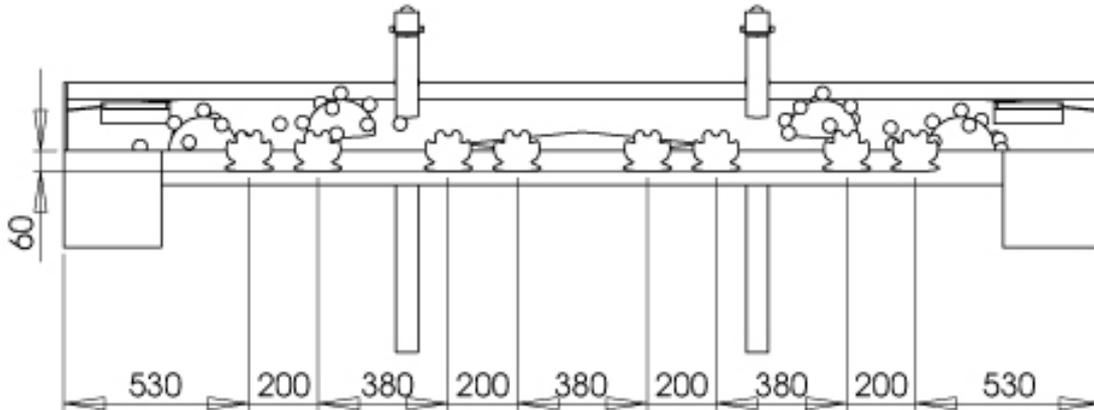
COUNTRY PARTY



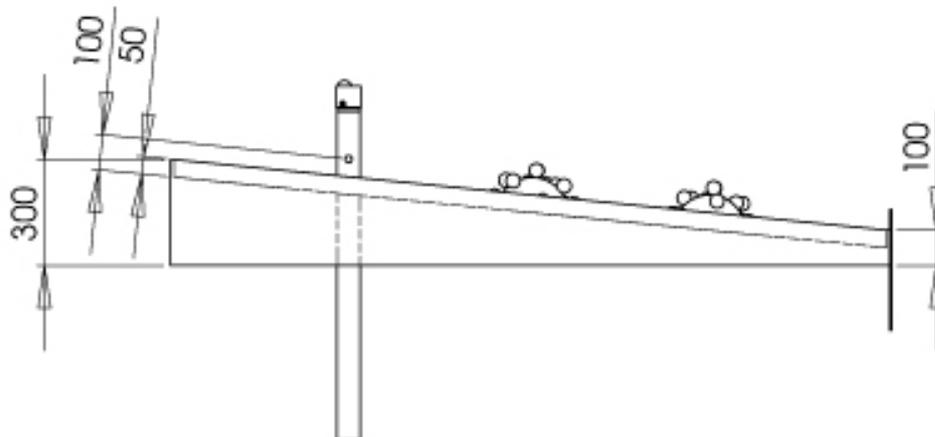
PAGE 19 SUR 23

... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement...

VUE DE FACE



VUE DE GAUCHE





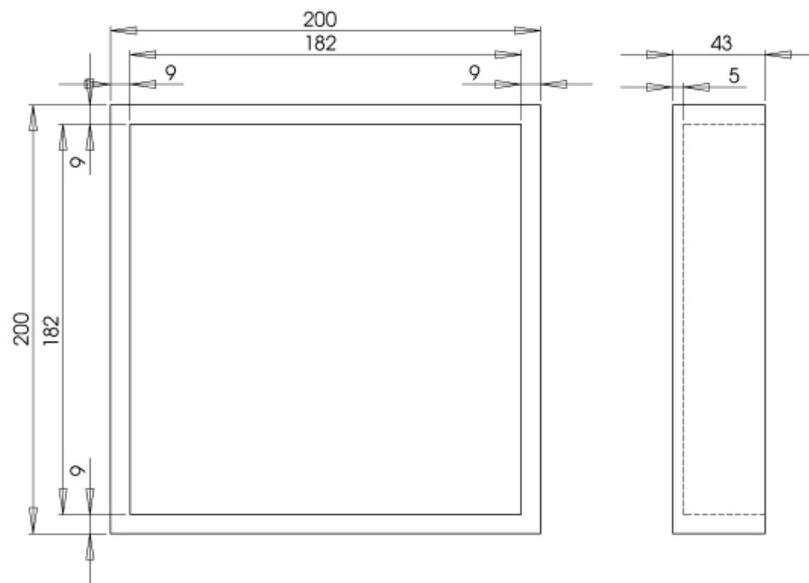
COUNTRY PARTY



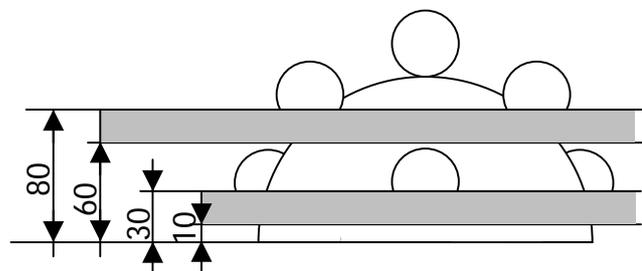
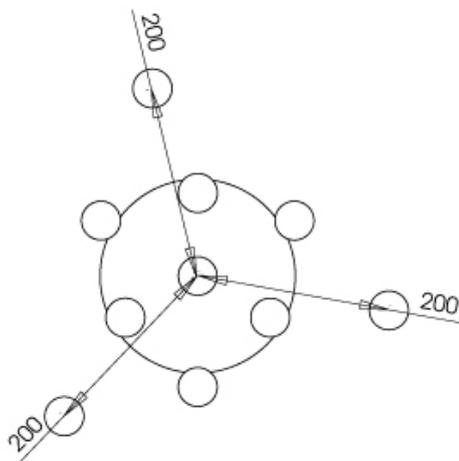
PAGE 20 SUR 23

... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement...

DESCRIPTION DES PANIERS



DESCRIPTION DES BUISSONS



■ Zones dans lesquelles se trouve le point le plus bas de chaque fruit.





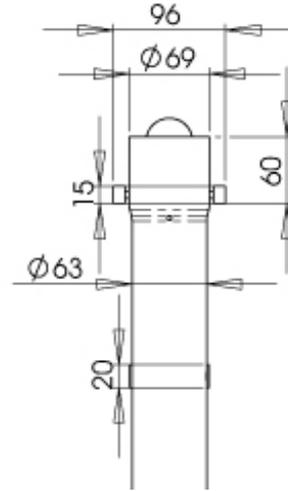
COUNTRY PARTY



PAGE 21 SUR 23

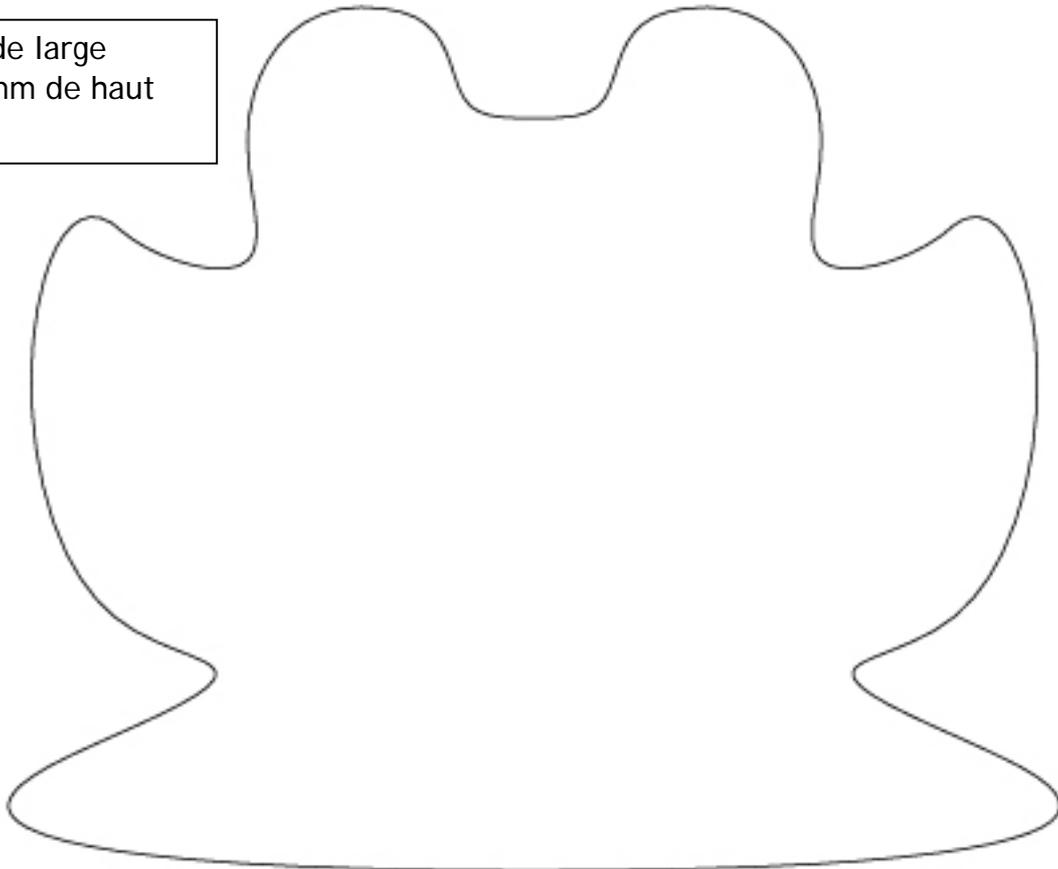
... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Rèalement... Rèalement...

DESCRIPTION DES PIÈGES A OISEAUX



DESCRIPTION DES GRENOUILLES

140mm de large
par 120mm de haut





COUNTRY PARTY



PAGE 22 SUR 23

... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement...

II. Référence des peintures

	Couleur	Type de peinture	Référence
Pelouse	Vert jaune	satinée	RAL 6018
Éléments rouges	Rouge feu	mate	RAL 3000
Éléments jaunes	Jaune zinc	satinée	RAL 1018
Pièges à oiseaux	Ocre brun	mate	I 10970 (Leroy Merlin)
Rouge nappe			
Blanc nappe			

III. Consignes de sécurité

Vous trouverez ci-dessous une liste de consignes de sécurité à prendre en compte. Cette liste n'est pas exhaustive et est susceptible d'évoluer en fonction des législations en cours.

En règle générale, vous devez élaborer des systèmes qui répondent à des critères de fabrication qui ne mettent pas en danger votre équipe ainsi que le public aussi bien sur les stands que pendant les matchs.

C'est pourquoi nous vous demandons de vous assurer que vos systèmes sont conformes à la législation en vigueur.

Précautions générales:

Le chemin menant aux tables de jeu peut comporter des escaliers, notamment lors de l'accès à la scène.. Le pilote et le co-pilote sont les seules personnes d'une équipe autorisées à entrer sur la scène et dans l'arrière scène. Les systèmes d'alimentation et de commande doivent être facilement transportables.

Tension embarquée:

Tout robot devra correspondre aux normes légales concernant la basse tension. La tension interne des robots ne devra pas excéder 13,8 V.

Afin d'éviter tout risque de feu, il est demandé de porter une attention particulière au choix des fils conducteurs, en fonction de l'intensité des courants





COUNTRY PARTY



PAGE 23 SUR 23

... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement... Règlement...

les traversant. Il est aussi fortement conseillé de protéger l'installation électrique avec un fusible, câblé au plus proche des batteries.

Si l'équipe fait le choix d'une alimentation par batteries, nous rappelons que seules des batteries étanches peuvent être utilisées. Les batteries de voiture, camion, etc... sont donc interdites.

Systèmes à air comprimé

Tout système sous pression devra respecter la loi en vigueur selon le Conseil Général des Mines.

Rappel du décret 63 du 18 janvier 1943 et Arrêté du 25 juillet 1943 :

- Pression de service maximale : 4 bars
- Produit pression X volume du réservoir : 80 bar x litre maximum.

Renseignements complémentaires sur :

<http://www.industrie.gouv.fr/sdsi/dgap/textes/1498-2.html>

