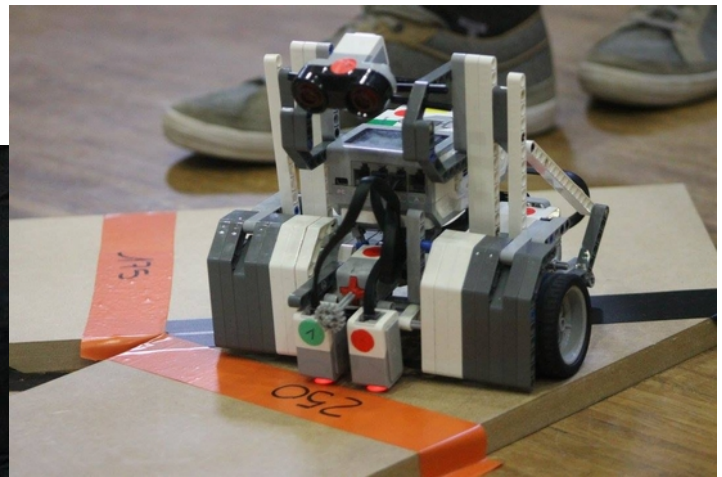
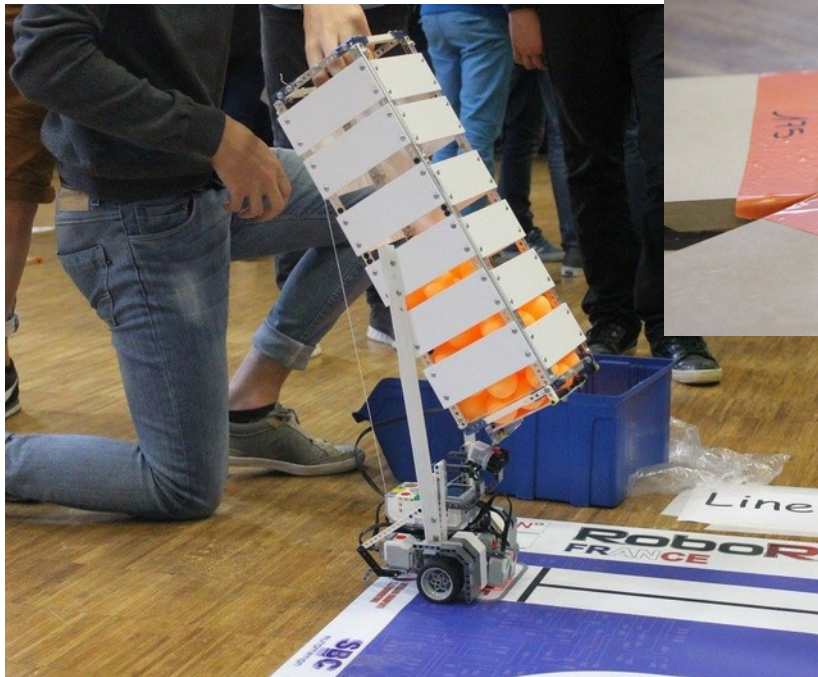




Règlement

Triathlon challenge 2018



RoboRAVE France - Craon

Les participants doivent concevoir puis réaliser un robot (et éventuellement son robot secondaire), conformément au règlement et à l'esprit de cette RoboRAVE.

Ce robot doit être apte à participer au challenge défini ci-dessous. Les participants peuvent être suivis par un encadrant (un encadrant par équipe maximum) mais la conception et la réalisation des robots doivent être le fruit de la réflexion des jeunes.

La conformité des robots au règlement fera l'objet d'une homologation dès votre arrivée à la RoboRAVE France - Craon.

Le challenge comportera une phase qualificative, puis une phase finale.

Chapitre 1 But du challenge

Article 1 : objectif

Concevoir, construire et programmer un robot autonome capable de participer aux 3 challenges (a-MAZE-ing, Line Following et Robots Sumo challenges) avec **le même robot** !

Chapitre 2 Caractéristiques des robots

Article 2 : caractéristiques

Une seule modification possible sur le robot :

- Enlever le système qui contient les balles pour le challenge Line Following pour faire les 2 autres challenges.
- Poids inférieur à 1000g sans le système qui contient les balles.
- Le robot doit passer dans un gabarit de **18 cm sur 22 cm**.

Il sera autorisé de faire le challenge a-MAZE-ing en utilisant dans votre programme les capteurs déjà utilisés dans les 2 autres challenges.

- Les robots doivent être autonomes (toutes les plate-formes sont acceptées).
- Tous les types de capteurs sont autorisés.
- La source d'énergie est impérativement électrique de type piles ou accumulateurs.

Chapitre 3 Les règles générales

Article 3 : règles générales

- Le robot ne doit subir aucune modification physique entre chaque épreuve (sauf celle précisée dans l'article 2).
- Les équipes auront 2 séances de 15 minutes pour scorer sur les épreuves a-MAZE-ing et Line Following. Le meilleur score obtenu est retenu pour le classement final.
- Pour le challenge Robots Sumo les équipes participant au Triathlon challenge se rencontreront à l'intérieur d'une ou plusieurs poules. Chaque victoire rapportera des points.
- Les 2 premières équipes de collèges et de lycées sont qualifiées pour les finales.
- **L'organisation est susceptible d'être modifiée.**

Chapitre 5 Les points

Article 5 : avant l'épreuve (date limite de dépôt vendredi 25 mai 2018)

- Diaporama de présentation : 75 pts
- Lettre de partenariat avec une entreprise : 25 pts
- Bonus présentation vidéo en anglais : 25 pts
- Pour les lycéens, fiche de présentation de l'entreprise : 50 pts

Article 6 : le jour de l'épreuve

- Présentation individuelle, du travail de l'équipe et de l'entreprise partenaire en anglais : 75 pts
- homologation : des points seront attribués par rapport à la personnalisation du robot
châssis de base : pas de bonus ; personnalisation du robot : 50 pts ; conception complète : 75 ou 100 pts

Article 7 : pendant l'épreuve

Pour les 2 challenges a-MAZE-ing et Line Following, le comptage des points est identique à ceux qui ne font que ces épreuves (voir Règlement). Lorsque chaque équipe a scoré, un classement est fait et permet d'attribuer des points aux équipes qui seront ajoutés aux points obtenus avant et le jour de l'épreuve

Pour le challenge SumoBot, chaque combat consiste en 3 rencontres de 2 minutes maximum chacune. Chaque équipe fait au moins 6 combats (ou plus suivant le nombre d'équipes inscrites) contre des équipes inscrites sur le Triathlon challenge.

- Une victoire 2 à 0 rapporte 4 points à l'équipe
- Une victoire 2 à 1 rapporte 3 points à l'équipe
- Un match nul 1 à 1 rapporte 2 points à l'équipe
- Une défaite 1 à 2 rapporte 1 point à l'équipe
- Une défaite 0 à 2 rapporte 0 point à l'équipe

Après la phase qualificative, un classement est fait et permet d'attribuer des points aux équipes qui seront ajoutés aux points obtenus avant et le jour de l'épreuve.

Chaque challenge peut rapporter au maximum 200 points.

Chapitre 6 Fair play

Les participants doivent rester calme, courtois et respectueux.

Article 8 : disqualification

L'une des actions suivantes entraîne une disqualification et oblige à quitter le tournoi :

- Le robot d'un participant ne respecte pas les caractéristiques des robots indiquées par l'article 2.
- Un participant affiche un comportement non sportif. Par exemple, en utilisant un langage violent ou calomnieux envers l'arbitre.

Article 9 : objection envers l'arbitre

- Aucune objection envers les décisions de l'arbitre ne sera acceptée.

Article 10 : réclamations

- Toute réclamation devra se faire en présence du responsable d'équipe.