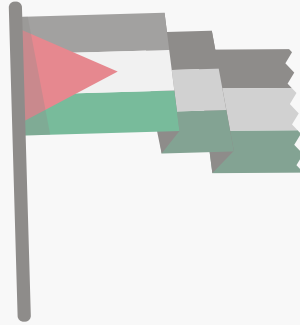


PALESTINE

cahier des charges



Sommaire

01

Introduction générale

02

Présentation de thème

03

**Présentation de la
Compétition**

04

Description de la scène

05

Aire de jeux

06

les missions

07

Règlement de jeux

08

Evaluation



INTRODUCTION GÉNÉRALE

ISEROBOT

Avez-vous envie de tester vos compétences en vous mesurant à d'autres passionnés, de suivre votre progression et de mettre en valeur votre talent en robotique ?

Vous recherchez le plaisir de défier des adversaires variés et inattendus, de comparer vos styles, techniques et tactiques, tout en enrichissant votre expérience et en élevant votre niveau dans le domaine de la robotique ?

L'événement majeur ISEROBOT, est co-organisé par **iTeam University** et Club **Robotique iTeam**, **iTeam Évén**, et **Club TPL iTeam** célèbre sa première édition internationale le 4 et 5 mai 2024 à la **Cité des Sciences à Tunis**.

Cet événement offre une opportunité unique de plonger dans l'univers passionnant des compétitions robotiques et d'améliorer vos compétences grâce à une expérience enrichissante.





PRÉSENTATION DE THÈME



Dans un monde où la technologie et l'innovation se rejoignent, la robotique offre des possibilités infinies pour exprimer des idées, des valeurs et des convictions. Au-delà de la simple mécanique, les robots peuvent devenir des instruments de sensibilisation, des symboles de solidarité et des porte-étendards de causes qui nous tiennent à cœur.

Ainsi, notre hackathon prend forme dans un esprit d'engagement et de soutien envers une cause profonde : **la solidarité avec la Palestine.**

À travers notre choix délibéré de tracer une trajectoire représentant le mot "Palestine" en arabe pour votre robot à suivre, nous cherchons à marquer notre engagement en faveur de la justice sociale, des droits de l'homme et de la paix dans cette région du monde.



PRÉSENTATION DE LA COMPÉTITION

- Suivre une ligne noire de largeur 4cm sur un fond blanc.
- Eviter les obstacles
- Achiever les taches demandées
- Un tirage au sort au cours de l'homologation définira le tour de chaque équipe.



DÉSCRIPTION DE SCENE

La trajectoire de votre robot **début**e depuis un **point de départ** clairement défini.

Le chemin à parcourir **n'est pas sans obstacles**, car nous avons délibérément intégré des défis tout au long du parcours pour mettre à l'épreuve les capacités et l'agilité de votre robot.

Des virages serrés exigent une précision accrue, tandis que des zones étroites .

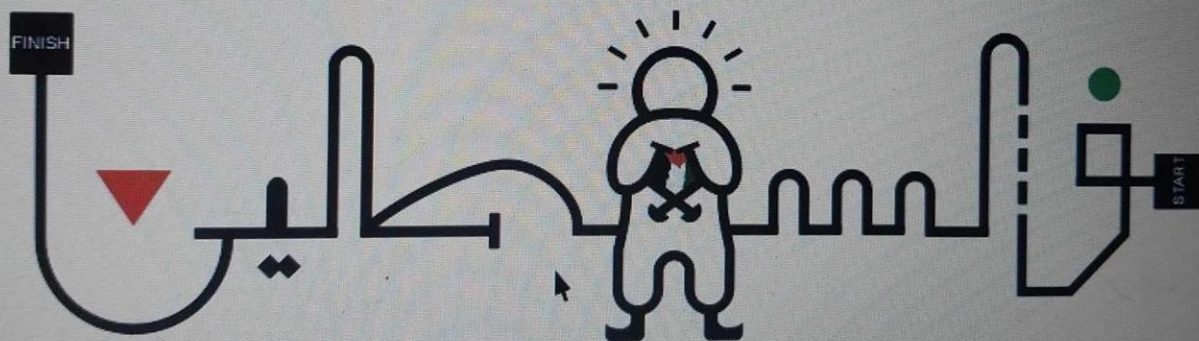
Chaque obstacle présent sur la trajectoire est également associé à un certain **nombre des points**, ajoutant ainsi une dimension compétitive et motivant votre robot à surmonter ces défis avec succès.

Ces points, attribués en fonction de **la difficulté et de la nature de chaque obstacle**, servent à évaluer les performances de votre machine et à récompenser son agilité et son efficacité tout au long du parcours.

En plus l'évaluation de performances de votre robot sur la trajectoire, nous avons également mis en place des **critères d'évaluation pour la conception électrique et mécanique de votre machine**.

AIRE DE JEU

La surface de jeu s'étend devant vous , un vaste rectangle blanc Au cœur de cette toile immaculée se trouve le mot "**Palestine**" écrit en arabe, Au fur et à mesure que votre robot progresse le long de la trajectoire tracée, il rencontre le personnage de **Handhala**, un symbole poignant de l'enfance palestinienne et de la résilience face à l'adversité.



LES MISSIONS

Tout d'abord le robot doit être positionné sur **le rectangle «START»** de départ et attend le signal de démarrage.



- Tout déclenchement du robot avant le signal de l'arbitre le rend disqualifié automatiquement.
- Si le robot quitte la ligne il sera disqualifié.
- Le robot obtient tous les points uniquement lorsqu'il arrive face à la prochaine mission

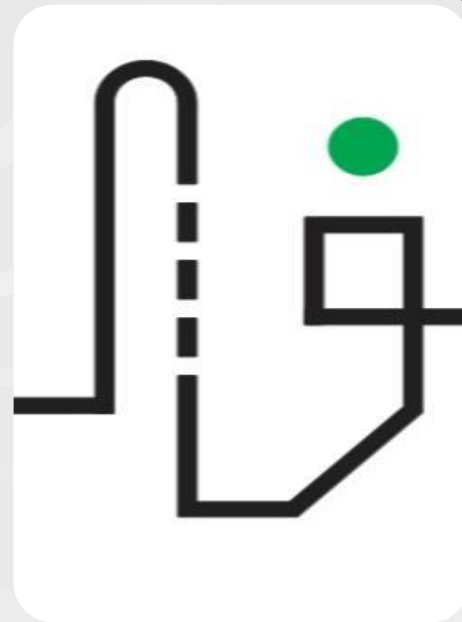
Le robot doit être capable de suivre la ligne noir en passant par la lettre «ف» et en balayant la partie nécessaire de la lettre «ل»

Evaluation :

Si le robot réussit à suivre la ligne jusqu'à la fin il **20 points** de «ف» et **10 points** pour «ل» sinon il aura **0 points**.



- Si le robot quitte la ligne il sera disqualifié.
- Le robot obtient tous les points uniquement lorsqu'il arrive face à la prochaine mission.



Le robot doit être capable de suivre la ligne noir en passant par la lettre «س»

Evaluation :

Si le robot réussit à suivre la ligne jusqu'à la fin il **15 points** sinon il aura **0 points**.



- Si le robot quitte la ligne il sera disqualifié.
- Le robot obtient tous les points uniquement lorsqu'il arrive face à la prochaine mission.



Le robot doit passer à droite ou à gauche s'il choisit de passer à droite par les épaules ou la tête sans tourner à droite par les cheveux ou à gauche par les jambes.

Evaluation :

Si le robot réussit à suivre la ligne jusqu'à la fin:

- par le tête : **35 points**
- par les épaules : **15 points**
- par les jambes : **25 points**
- **Si le robot entre dans les mains ou le pieds , il sera disqualifié.**



- Si le robot quitte la ligne il sera disqualifié.
- Le robot obtient tous les points uniquement lorsqu'il arrive face à la prochaine mission.



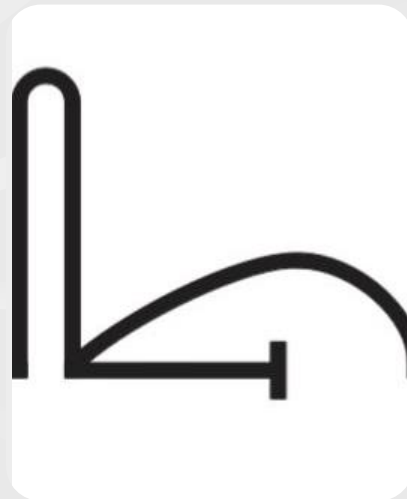
Le robot doit être capable de suivre la ligne noire qui traverse le «ط» et de s'arrêter pendant 3 secondes s'il voit l'obstacle.

Evaluation :

Si le robot réussit à suivre la ligne jusqu'à la fin il **15 points** de la lettre «ط» et **10 points** pour l'obstacle sinon il aura **0 points**.



- Si le robot quitte la ligne il sera disqualifié.
- Le robot obtient tous les points uniquement lorsqu'il arrive face à la prochaine mission.



Le robot doit suivre la ligne sans tourner à droite.

Evaluation :

Si le robot réussit à suivre la ligne jusqu'à la fin il **5 points**
sinon il aura **0 points**.



- Si le robot quitte la ligne il sera disqualifié.
- Le robot obtient tous les points uniquement lorsqu'il arrive face à la prochaine mission.



Le robot doit être capable de suivre la ligne noire à travers la lettre «ي» sans passer tout droit, de tourner à gauche, de s'arrêter pendant 5 secondes s'il voit l'obstacle et de s'arrêter complètement au niveau du panneau "FINISH".

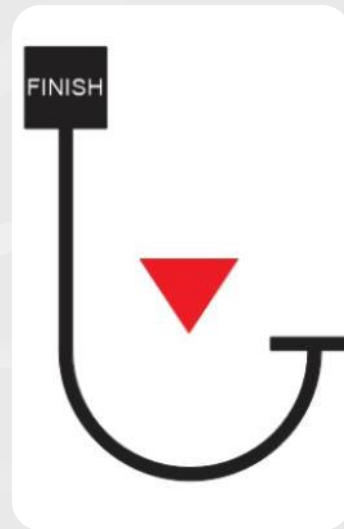
Evaluation :

Si le robot réussit à suivre la ligne jusqu'à la fin il **15 points** de «ن»

10 points pour l'obstacle

10 points pour finish

sinon il aura 0 points.



- Si le robot quitte la ligne il sera disqualifié.
- Le robot obtient tous les points uniquement lorsqu'il arrive face à la prochaine mission.



RÈGLEMENT DE JEUX

- Seul le chef d'équipe est autorisé a se présenter près de la maquette.
- Chaque chef d'équipe aura 5 minutes pour présenter son robot sur la maquette .
- **Disqualification immédiate de l'équipe** en cas de tout comportement non sportif ou immoral envers les autres participants ,les organisateurs, les spectateurs et les jurys .



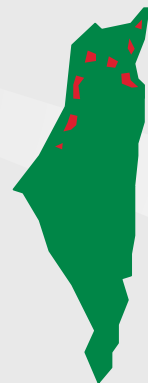


EVALUATION

- Preuve de conception mécanique : **15 points.**
- Preuve de conception électrique : **15 points.**

- Score technique final = score obtenu lors de l'homologation
- Score du jeu final = somme des points acquis lors des tâches accomplies

**SCORE TOTAL FINAL =
score technique final + score du jeu final**





Merci de votre intérêt !

Avez-vous des questions ?

- (216) 22 022 444
- (216) 71 781 081
- Email : iserobot.event@iteam-univ.tn
- <https://www.facebook.com/iteam.university.tn>
- <https://www.facebook.com/profile.php?id=61558804914417>

