# NOTICE DE DEMARRAGE DES ROBOTS

## ALLUMAGE DES ROBOTS

* Positionner la biroute dans Krusty.
* Vérifier que le bouton d’arrête d’urgence n’est pas enfoncé.
* Idem pour le bouton noir (commande).
* Désactiver le verbose mode de la carte supervision : robot prêt à partir, c'est la carte de droite, les switch qui y sont doivent être mis à droite (Off)
* Vérifier la couleur pour la position de départ. Pour modifier la couleur changer la position du switch qui est nommé color situé à côté des diodes.
* Vérifier que les diodes de couleur ne clignotent plus. Si elles clignotent, éteignez et rallumez les deux robots.

## AUTOCALAGE

* Pour cette procédure faire attention à ce que la biroute ne freine pas le robot.
* Placez les deux robots dans leur zone de départ. Pour Krusty la pince assiette doit être plaquée contre le rebort. Pour Tiny les cartes électroniques doit être contre le rebort. A noter que quelque soit la zone de départ Tiny est dans la zone la plus éloignée du gâteau et Krusty à deux cases de Tiny (une case blanche entre Tiny et Krusty).
* Caler Tiny en premier. Pour le caler appuyez sur le bouton 2 de la strat en essayant de l’accompagné légèrement car il a tendance à se décaler.
* Pour Krusty appuyer sur le bouton 2 de la strat. Pour Krusty il n’est pas nécessaire de l’aider à se caler.

## SYNCHRONISATION DES BALISES

* Allumer toutes les balises (sauf celles robots car elles sont déjà allumées).
* Placer le pacman ennemie sur 1 ou 2 en fonction du nombre d’adversaires.
* Relier toutes les balises avec des câbles jack vers la balise mère.
* Attendre au minimum 10secondes (le plus longtemps possible).
* Si possible placer les balises sur le/les robots adverses sinon laisser l’équipe adverse les positionner. / ! \ vérifié que les balises sont bien sur le carré !

## LANCEMENT DU MATCH

* Attendre que le décompte de l’arbitre soit à 0.
* Tirer sur la biroute.
* PRIEZ !!