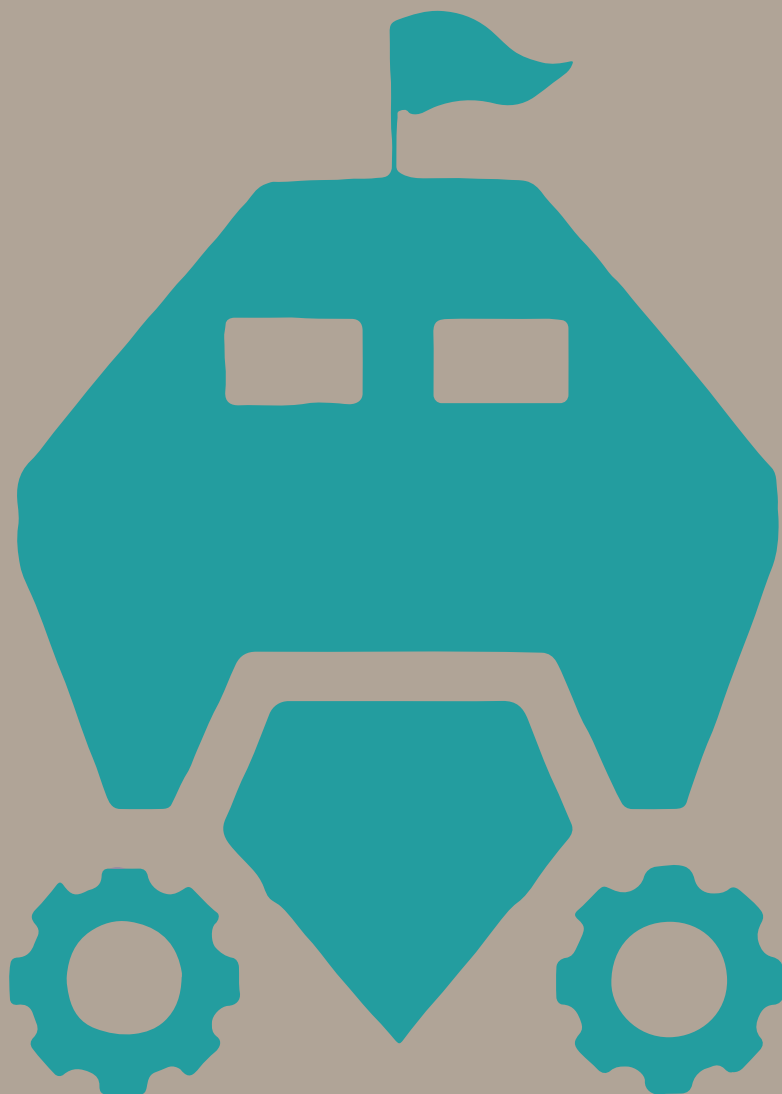


CAHIER DE CHARGES



RACING FEVER

Table de matières

- 1 Présentation
- 2 Caractéristique des robots :
- 3 Caractéristique de la piste
- 4 Déroulement de la compétition
- 5 Règlement détaillé du jeu
- 6 Règlement détaillé du jeu

Présentation

Cette compétition présente une course entre des robots téléguidés. Ça consiste à traverser une certaine piste contre deux critères objectifs; une montre et des points spécifiques ; dont le robot doit atteindre le but dans la plus courte durée.

- La course se joue deux par deux avec un tirage au sort.
- Le robot vainqueur est celui qui arrive à la fin de la piste en effectuant le minimum du temps.

Caractéristiques des robots

1 : Condition sur le robot

Le robot doit être intégralement ou partiellement construit par les participants.

- Le robot doit avoir un bouton d'arrêt d'urgence apparent de couleur rouge.
- Seulement les cartes à processeurs (comme la Raspberry pi etc.) et les cartes à microcontrôleurs (comme Arduino, etc.) sont autorisées.
- Il est strictement interdit d'apporter un robot commercialisé ou existant sur le marché.
- Le robot doit être téléguidé.
- La source d'énergie doit être une batterie
- Les robots NXT sont interdits

1 : Condition sur le robot

- Les dimensions maximales du robot sont 25 x 20 cm en action.

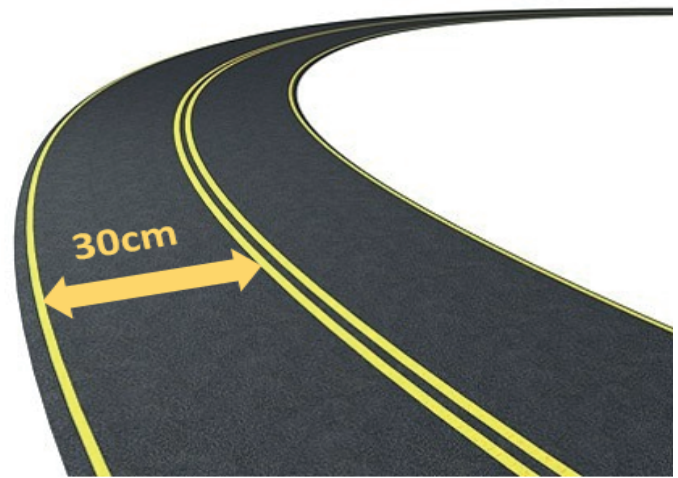
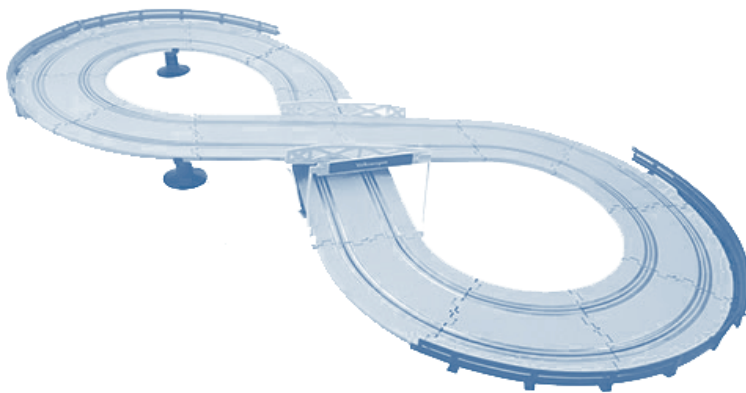
3 : Interdiction sur le robot

- Tout usage d'outil ayant pour but de causer un dommage à la piste.
- Les Interférences illégitimes sont interdites (les ondes électromagnétiques)
- Interdit de toucher le robot au cours du jeu

Caractéristique de la piste

1: terrain

- La piste où se déroulera la compétition sera de la forme du chiffre huit.



Déroulement de la compétition

1: Les parties

- L'ordre des équipes participantes dans ce concours sera issu d'un tirage au sort.
- Le robot qui termine le parcours de la maquette avant son adversaire est le robot vainqueur.
- Le système que sera suivi au cours de la compétition est le système éliminatoire (exemple : 8 robots , ils se compètent deux à deux après un tirage au sort ,on prend les 4 vainqueurs puis ces derniers faisait la même chose jusqu'on atteint deux robots pour le finale)

- Le robot qui n'arrive pas à atteindre la ligne finale sera éliminé même si son adversaire n'a pas été capable de le faire (les deux seront éliminés)
- Le robot qui ne démarre pas sera éliminé
- Dans le cas d'égalité .les deux robots faisaient une autre partie.
- Le joueur n'a pas le droit de bloquer son adversaire.

Disqualification et pénalités

1: Pénalités

L'équipe perd la partie dans les cas suivants :

- Le robot bouge avant le signal du début de l'arbitre pour la 2eme fois dans la même partie.
- Tout dommage effectué à la maquette par le robot.

2 : Disqualification

Le participant est disqualifié dans les cas suivants :

- Si un participant affiche un comportement non sportif.

Par exemple, en utilisant un langage violent ou calomnieux envers son adversaire ou l'arbitre.

- Un participant fait objection envers les décisions de l'arbitre.

Règlement détaillé du jeu

- Le robot vainqueur est celui qui arrive le premier au point d'arrivée.
- Si après l'écoulement des 3 minutes, le robot sera disqualifié
- Dans le cas d'égalité, on reprend la partie dès le départ