
ROBOTS WAR : REGLEMENT

Version 0.1

Ce règlement temporaire est en cours de rédaction, un règlement complet sera progressivement disponible

I. COMPOSITION DES EQUIPES

Les équipes devront être formées de 2 à 8 membres, et déclarées sur la fiche de suivi qui est distribué durant les réunions, sa composition peut évoluer au cours de l'année.

Dans chaque équipe, un responsable est nommé. C'est cette personne qui accepte la responsabilité du matériel et qui signera la feuille correspondante, elle fournit une adresse e-mail et un numéro de téléphone qui permettront de la contacter.

II. MATERIEL

Le matériel mis à disposition est prêté jusqu'à la fin de l'année scolaire (Juin). A cette période, il devra être retourné à l'association *Robot Campus*. Les robots assemblés pourront être conservés jusqu'au début de l'année suivante pour être présenté aux nouveaux participants à titre de démonstration, mais pourront également être démontés afin de restocker les servomoteurs.

C'est à ce moment le responsable de chaque équipe qui devra restituer le matériel.

III. HOMOLOGATION DES ROBOTS

Les robots devront pouvoir rentrer dans une boîte de 50x50x30 en toute circonstance (étiré au maximum).

Ils ne doivent pas faire appel à un autre moyen de déplacement que les servomoteurs fournis (pas de roue, d'hélices, de propulseur etc.).

Leur équipement doit être inoffensif, autant pour l'home que pour les autres robots, aucun accessoire ou matériel volontairement destructeur ne sera accepté.

L'équipe de *Robot Campus* se réserve le droit d'accepter ou de refuser un robot à l'homologation.

IV. DEROULEMENT DE L'AFFRONTEMENT

Chaque affrontement est constitué de matchs, un match implique deux robots qui seront installés face à face sur une plateforme d'environ 1.50x1.00 mètres. Chaque robot pourra communiquer avec un ordinateur ou une manette avec la technologie de votre choix, mais aucun fil et aucune interaction mécaniques ne seront acceptés.

Un arbitre supervisera la partie et lancera le coup d'envoi, le but étant de pousser le robot hors du terrain. La sortie du terrain sera visible par sa chute de la plateforme (amortie par une couette ou de la mousse).

L'arbitre est souverain pour décider d'interrompre le match pour des raisons techniques ou de replacer les robots dans leurs positions initiales.

Le match dure au plus une minute, au bout de laquelle les robots seront départagés par une course de 3 mètres, pour favoriser le plus mobile des candidats.

A l'issue d'un match, un des candidats remporte un point. Au bout de trois points, un candidat remporte la manche. Au bout de deux manches, un candidat remporte la partie.