

9 AVRIL
2020

6ÈME
ÉDITION



BATEAU SENIOR

"LOST CITY RAIDERS"



**9 AVRIL
2020**



PRÉSENTATION DU THÈME

Avez-vous des difficultés à s'adapter au quotidien
et à ses défis ?

Êtes-vous dotés d'une imagination débridée et vous
souhaitez la libérer ?
Qu'attendez-vous ?

Prenez vos idées les plus folles et venez avec nous pour
aspirer à des nouveaux départs et à des nouvelles
opportunités pleines d'espoir !

Venez avec nous, construisons le FUTUR !

« REBOOT THE FUTURE »

Nous vous accueillerons le **09 AVRIL 2020** à notre
fameux évènement « **ENISo Smart Challenge** » qui aura
lieu à l'École Nationale d'ingénieurs de Sousse.

Ne manquez pas cette grande occasion car ça va être
Improbable et mystérieuse.

SOMMAIRE

I. INTRODUCTION GÉNÉRALE.....	1
1. ENISO SMART CHALLENGE.....	1
2. INSCRIPTION.....	2
II. PRÉSENTATION DE LA COMPÉTITION.....	3
1. ARÈNE DU JEU.....	4
2. PRINCIPE DE JEU	5
III. CARACTÉRISTIQUES DU ROBOT.....	8
IV. EVALUATION ET HOMOLOGATION.....	8
1. EVALUATION.....	8
2. HOMOLOGATION.....	9
V. RÈGLEMENT DU JEU.....	10
CONTACT.....	11

**9 AVRIL
2020**



I. INTRODUCTION GÉNÉRALE

1. ENISO SMART CHALLENGE

Le club ENISO Team est toujours à la recherche de brillants nouveaux talents, à ce propos, et comme d'habitude, ses membres organisent le fameux évènement « ENISO Smart Challenge » dans une 6ème édition qui se déroulera le **09 Avril 2020** au sein de l'École Nationale d'Ingénieurs de Sousse, sous le thème :

« REBOOT THE FUTURE »

Notre évènement vous permettra de vivre des moments passionnants et inoubliables dans une ambiance de folie. Donc attachez vos ceintures nos chers participants car le **09 Avril 2020** on va nomadiser dans le temps comme « Barry Allen » connu sous le nom de « FLASH ».

Chers innovants, on vous souhaite la bienvenue chez nous
Les challenges qui auront lieu pour cette édition sont :

The Martian Shelter (suiveur)
Road to Utopia (tout terrain)
Armageddon (death ring)
Bring Back the Big Bang (bateau junior)
Lost city Raiders (bateau senior)

ENISOSMARTCHALLENGE.TN

2. INSCRIPTION

- ✓ Chaque équipe comprend un maximum de 4 participants : un chef d'équipe et trois membres.
- ✓ Chaque chef d'équipe doit respecter tous les détails de la pré-inscription et de l'inscription.
- ✓ Toute information concernant les procédures d'inscription et du paiement sera envoyée par e-mail au chef d'équipe.
- ✓ Le formulaire d'inscription sera disponible sur notre site web. Veuillez, en premier lieu, le remplir soigneusement. En deuxième lieu, afin de confirmer votre participation, des frais d'inscription devront être payés avant un deadline qui sera annoncé ultérieurement.

Consultez notre page Facebook ou bien la page de l'événement pour plus de détails.

<https://www.facebook.com/EnisoSmartChallenge/>
<https://www.facebook.com/events/840287986442349/>

Ce cahier des charges vous présente tous les détails concernant la compétition **bateau senior «Lost City Raiders»**.

II. PRÉSENTATION DE LA COMPÉTITION

C'est l'année 2048, le réchauffement climatique a fait monter de **15 mètres** le niveau d'eau, noyant une grande partie de la terre.

Dans la ville du nouveau Vatican, le Cardinal Battaglia est d'avis qu'on peut se débarrasser de l'inondation mondiale en utilisant le sceptre de Moïse : le même sceptre que Moïse a utilisé pour séparer la mer rouge durant l'exode et qui a un pouvoir de déplacer les plaques tectoniques pour contrôler le niveau d'eau.

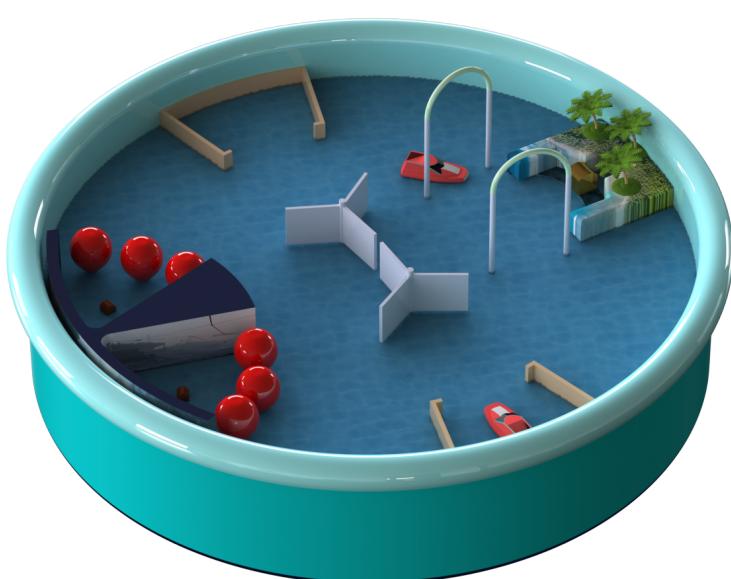
Dans cette compétition, vous êtes l'archéologue qui doit trouver le sceptre de Moïse et le positionner dans sa place. Le défi se déroulera pendant une durée bien déterminée, dans une piscine de dimensions précises, qui seront indiquées en détails par la suite.

1. ARÈNE DU JEU

La maquette du jeu est une piscine gonflable de **profondeur 50 cm et de diamètre 300 cm**.

Cette piscine contient :

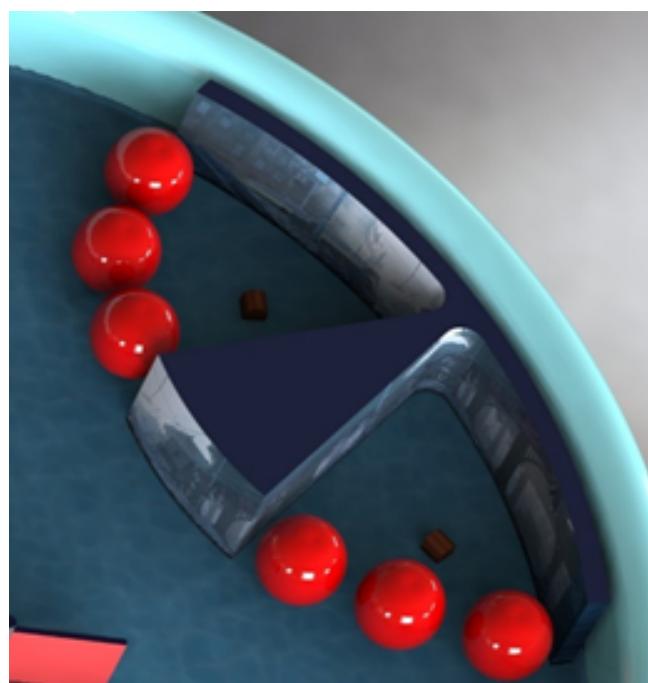
- * 2 atolls: c'est la position initiale du bateau
- * 2 boîtes de dimensions **5*5*5cm** emprisonnées par des ballons
- * 2 moulins distants de **5 cm** par rapport à l'extrémité de leurs pales
- *2 arcs de passage de largeur **35cm**
- *un cube de dimensions **10*10*10cm**
- *le placement de la boîte (l'île) est de dimensions **15*15cm**



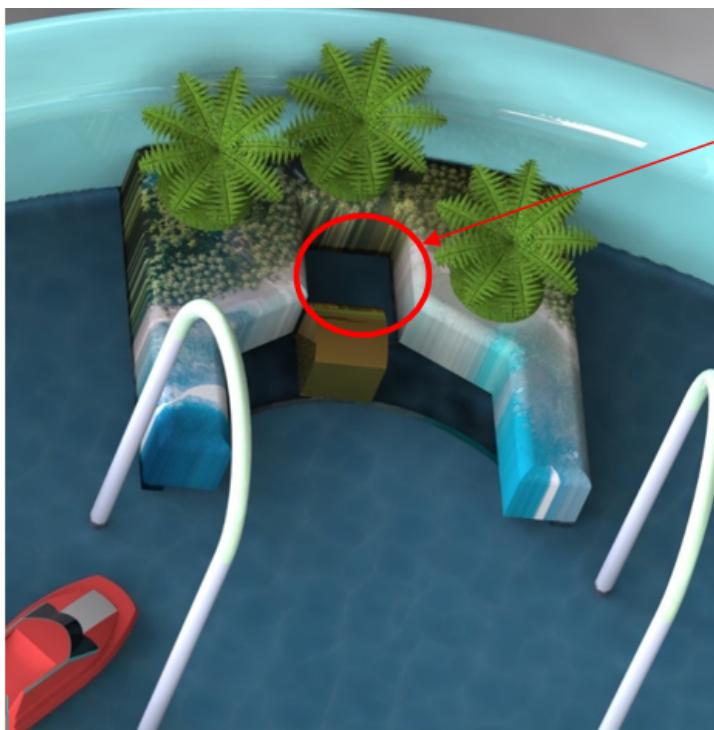
2. PRINCIPE DU JEU

Chaque paire de robots adversaires sera choisie selon un tirage au sort public.

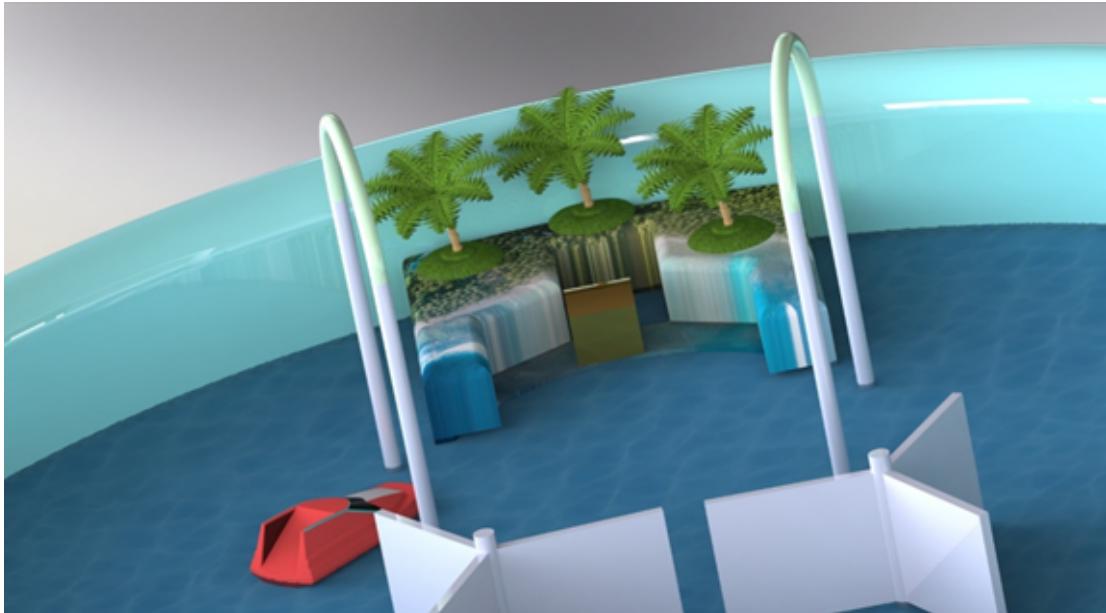
- ✓ Deux minutes seront consacrées à la préparation et la mise en place du robot
- ✓ Si les deux minutes de préparation du robot sont écoulées, ce dernier sera disqualifié.
- ✓ Dès l'appel du robot, seul le chef d'équipe a le droit d'être présent à proximité de la piscine pour commander le robot.
- ✓ Les deux bateaux seront placés initialement dans les 2 atolls par les superviseurs de la maquette.
- ✓ Chaque robot suit son chemin pour piquer les ballons et récupérer la boîte.



- ✓ Il peut, par la suite, passer à travers les 2 moulins et il peut aussi passer par un des arcs. Il doit finalement pousser le cube, déjà existant, dans le vide (voir figure ci-dessous) afin de mettre à sa place la boîte du sceptre et gagner donc le tour.
- ✓ La boîte doit être placée convenablement dans sa position.



Un vide dans lequel
on va placer le cube



Notez bien :

- ✓ Si le robot reste non fonctionnel pour **2 minutes**, il sera disqualifié.
- ✓ Chaque robot doit piquer les ballons et ramasser la boîte de son côté.
- ✓ Chaque tour dure **3 minutes**.
- ✓ Il est interdit que le robot bloque le robot adversaire avant qu'il récupère sa boîte.

III. CARACTÉRISTIQUES DU ROBOT

- ✓ Le robot doit être télé guidé et non pas filoguidé.
- ✓ Le robot doit être intégralement ou partiellement construit par les participants.
- ✓ La projection du liquide, gaz, poudre ou feu est strictement interdite.
- ✓ Les dimensions maximales du robot sont **30x30x30** (L x l x h).
- ✓ Le robot doit contenir un bouton de marche/arrêt.

IV. ÉVALUATION ET HOMOLOGATION

I. ÉVALUATION :

- ✓ Le robot qui arrive à positionner son cube dans son emplacement est le robot gagnant
- ✓ Si le temps est écoulé sans qu'aucun des 2 robots n'accomplisse la mission finale, des points de bonification seront attribués comme suit :
 - * Si le robot ramasse la boîte de son adversaire, il sera sanctionné d'un retrait de **10points**.
 - * Si le robot bloque le mouvement de l'adversaire il sera sanctionné d'un retrait de **50 points**.
 - * Si le robot passe à travers les 2 éventails, il gagnera **50 points** de plus.

- ✓ Si le robot passe sous un arc il aura **40 points** de plus.
- ✓ Si le temps du match est écoulé, le robot ayant le total des points le plus élevé sera considéré vainqueur et sera donc qualifié pour le tour prochain.
- ✓ Le robot n'ayant pas d'adversaire sera automatiquement qualifié pour le tour prochain.
- ✓ En cas d'égalité des scores, une partie décisive sera prise pour garantir un seul gagnant.

2. HOMOLOGATION :

- ✓ L'inscription et l'homologation du robot seront faites uniquement par le chef d'équipe le jour-j.
- ✓ Chaque équipe ne peut homologuer qu'un seul robot.
- ✓ En cas d'égalité entre les deux robots, on aura recours au score technique.
- ✓ En cas d'égalité des points des robots, le robot le plus léger sera gagnant.
- ✓ L'équipe peut présenter au jury d'homologation un rapport technique décrivant le robot qui sera noté comme suit :
 - * Preuve de conception mécanique accompagnée des documents nécessaires : **20points**.
 - * Preuve de conception électronique accompagnée des documents nécessaires : **20points**.
 - * Esthétique du robot: **5points**.

V. RÈGLEMENT DU JEU

- ✓ Durant la compétition, les seuls ayant le droit de modifier, superviser ou intervenir dans l'arène sont les membres du comité.
- ✓ Tout tirage au sort doit être respecté par les participants quelque soient leurs adversaires.
- ✓ Seul le chef d'équipe est autorisé à présenter le robot et à communiquer aux membres du comité toute réclamation ou besoin spécifique.
- ✓ Les tests sur les maquettes avant le début des compétitions sont strictement interdits.
- ✓ Toute violation des règles ou la commission de l'un des actes suivants engendra la disqualification immédiate du robot:
 - * L'endommagement de la maquette du jeu
 - * Tout comportement non sportif ou immoral envers les adversaires ou l'arbitre.
 - * Quitter la position de départ avant le signal de l'arbitre.
 - * Le disfonctionnement du robot pour plus de 30 secondes durant le jeu.
 - * L'intervention dans le terrain du jeu durant le match.
 - * Tout changement dans le robot après le test d'homologation.
 - * Toute protestation contre les décisions du jury.
 - * L'intervention des participants durant le match.

CONTACT

Si jamais le comité d'organisation trouve nécessaire de modifier le cahier des charges, vous serez, automatiquement, informés et la modification sera affichée sur notre site web et notre page Facebook.

www.enisosmartchallenge.tn

Pour tout renseignement ou question supplémentaire, vous trouvez toute l'équipe organisatrice à votre disposition.

N'hésitez pas à nous contacter via téléphone:
21 519 090 (Oumayma GHARBI)

Ou par mail :
Bateausenior.smartchallenge@gmail.com

Nous vous souhaitons une ambiance inoubliable et une bonne chance lors de toutes les compétitions.