



نادي " ENISO TEAM " يواصل البحث عن المواهب الجديدة والمتألقة في ميدان الروبوتيك وفي هذا الإطار ينضم أعضائه الحدث الأكثر شهرة

« ENISO SMART CHALLENGE »

في نسخته الخامسة تحت عنوان "
" تاريخ وأساطير "

ESC V5





## 1. تعريف المنافسة:

من أجل إنقاذ العالم وإرساء السلام يجب على السندباد عبور البحار السبع بكل مخاطرها لاسترجاع كتاب السلام الذي تمت سرقته من طرف الهة الفوضى الأسطورية ايريس.

من يريد ان يكون السندباد؟

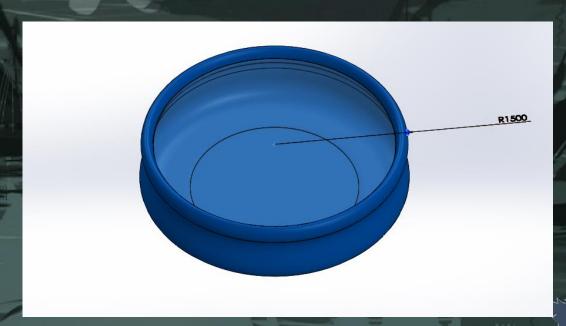
في هذه المسابقة سيكون كل منكم السندباد الذي سينقذ العالم من الشرور لكن فائز واحد يتمكن من انجاز المهمة بإتقان.

## 2. حلبة المنافسة

الحلبة عبارة على مسبح دائري الشكل كما تدل عليه الصورة المصاحبة:



يبلغ قطر المسبح 300صم كما يبلغ عمقه 70صم





يحتوي المسبح على بالونات كروية الشكل (أربعة من كل لون) معلقة على الجدار الداخلي الحلبة.



# 3. مراحل اللعبة:

اللعبة عبارة عن 31 مباراة مقسمة الى 5 أدوار تنطلق إثر القيام بقرعة:

- يتكون الدور الأول من 16 مباراة يتنافس خلالها القوارب قاربا ضد قارب و يترشح اثر ها- قارب فائز من كل مباراة.
  - يتكون الدور الثاني من 8 مبارايات يتنافس خلالها القوارب قاربا ضد قارب و يترشح اثر ها ـ قارب في يترشح اثر ها ـ قارب فائز من كل مباراة.
  - يتكون الدور الثالث من 4 مبار ايات يتنافس خلالها القوارب قاربا ضد قارب و يترشح اثر ها قارب فائز من كل مباراة.
  - يتم خلال الدور الرابع مباراتين يتنافس خلالها القوارب قاربا ضد قارب و يترشح اثر ها القارب الفائز.
  - يتم خلال الدور الخامس و النهائي مباراة نهائية يتنافس خلالها القاربان المترشحان من الدور الرابع ثم يتم الإعلان عن القارب الفائز في المسابقة.

COLUMN TO STREET



### 4. أثناء اللعب:

- يجب على كل قارب الإنطلاق من نقطة البداية.
- يجب على كل قارب أن يقوم بفقع 4بالونات متطابقة اللون يتم تحديد اللون يوم المسابقة.
- يكون القارب الفائز هو أول قارب ينتهي من فقع البالونات الأربع مع الأخد بعين الإعتبار النقاط المتحصل عليها عند تقديم الملف التقني.
- قبل إشارة الحكم سيتعين على قائد الفريق سائق القارب (الوقوف أمام لجنة التحكيم لتفقد بطاقة المطابقة وللتأكد من عدم تغيير القارب.
  - . لكل فريق الحق في إستعمال قارب واحد.
- عند النطق بإسم الفريق فقط قائد الفريق لديه الحق في أن يكون حاضر ا بالقرب من حوض السباحة للتعامل مع القارب.
  - . سيتم منح دقيقتين لكل فريق من أجل إعداد القارب ووضعه في نقطة الإنطلاق.
    - بعد إنتهاء الدقيقتين وفي صورة عدم حضور الفريق يتم استبعاده.
      - كل مبارات تدوم 3 دقائق.

#### .5. التقييم:

- عند فقع القارب لكل بالونة يختلف احتساب النقاط بناء على لون البالونة المفقوعة
- يتم منح 20 نقطة عند فقع القارب لبالونة باللون المتفق عليه في بداية اللعبة.
  - يتم حذف 30 نقطة في حالة فقع بالونة من بالونات الخصم.
    - يتم احتساب رصيد النقاط على المنوال التالى:

اثبات التصميم الكهر بائي+اثبات التصميم الميكانيكي+مجموع نقاط المباراة

### 6. مواصفات القارب:

- لا يتجاوز طول, عرض وارتفاع القارب 35 صم (35×35×35).



#### 7. المطابقة:

خلال عملية المطابقة سيتم منح درجة لكل قارب على النحو التالي:

- إثبات التصميم الكهربائي مع وثيقة يتم تقديمها (15 نقطة).
- . إثبات التصميم الميكانيكي مع وثيقة يتم تقديمها (15 نقطة).
- في صورة ما إذا كان القارب غير مطابق للمواصفات يتم استبعاده.
- يتم منح كل قائد فريق بعد الانتهاء من عملية المطابقة بطاقة موافقة للاستظهار بها للجنة التحكيم عند مناداته قبل المسابقة.

### 8. قواعد اللعبة:

- كل تجاوز لقواعد اللعبة أو تصرف غير رياضي أو غير أخلاقي تجاه الحكم يؤدي التي استبعاد الفريق.
- يسمح لقائد الفريق فقط بتقديم الروبوت والتواصل مع أعضاء اللجنة لأي مطالبة أو احتياجات محددة.
  - لا يسمح بتعديل القوارب بعد المصادقة والمطابقة.
  - أي استعمال لأداة من شأنها أن تضر بحلبة اللعبة يؤدي أليا لاستبعاد الفريق.
- خلال المسابقة، الأشخاص الوحيدون الذين لهم الحق في التعديل والإشراف والتدخل في الساحة هم أعضاء اللجنة المنظمة للمسابقة.

