

**ENISOSMART  
CHALLENGE**

5 EDITION

**ESG**

**BATEAU**

**THE CURSE OF THE BLACK PEARL**



**CAHIER DES CHARGES**



**09 AVRIL 2019**



## PRÉSENTATION DU THÈME

Voulez-vous prendre un coup d'œil à notre histoire et les légendes que nous avons grandi avec?

Êtes-vous prêt pour voyager entre le passé et l'avenir?

Etes-vous impatient d'être le nouveau capitaine Jack Sparrow?

Peut-être l'aventurier qui a sauvé les îles de YS ou bien le combattant de l'Atlantide?

Vous trouverez tout cela et plus encore dans notre événement spécial **ENISO SMART CHALLENGE** dans sa 5<sup>ème</sup> édition sous le thème:

### HISTOIRE ET LEGENDES

Nous vous accueillerons le **9 AVRIL 2019** à l'École Nationale d'Ingénieurs de Sousse.

Ne manquez pas cette grande occasion car ça va être **LEGENDAIRE**



# SOMMAIRE

## **1- Introduction générale**

### **ENISO Smart Challenge**

### **Inscription**

## **2- Présentation de la compétition**

## **3- Aire du jeu**

## **4- Principe du jeu**

## **5- Caractéristiques du robot**

## **6- Evaluation et homologation**

## **7- Règlements du jeu**

## **Info et contact**



# 1. INTRODUCTION GÉNÉRALE

## ENISO SMART CHALLENGE

Le club ENISo TEAM est toujours à la recherche des nouveaux et brillants talents, à ce propos, et comme d'habitude, ses membres organisent le célèbre évènement "ENISo Smart Challenge" dans sa 5ème édition sous le thème " HISTOIRE ET LEGENDE " pour vous permettre de passer des moments passionnants et inoubliables pleins de concurrence et d'excitation.

Nous vous souhaitons la bienvenue chers innovateurs

Les challenges qui auront lieu pour cette édition sont :

**HISTOLINE**  
**THE ISLANDS OF YS**  
**THE CURSE OF THE BLACK PEARL**  
**THE LEGEND OF THE SEVEN SEAS**  
**ATLANTIS EMERGED**

## INSCRIPTION

- ✓ Chaque équipe comprend au plus 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 la procédure d'inscription et le paiement sera envoyée à sa boîte mail.
- ✓ Le formulaire d'inscription sera disponible sur notre site web.
- ✓ 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/389858944920897>

Ce cahier des charges vous présente tous les détails concernant la compétition << **THE CURSE OF THE BLACK PEARL** >>



## 2. PRÉSENTATION DE LA COMPÉTITION

Le robot bateau devra accomplir une mission bien déterminée, afin de récupérer le trésor volé.

Après avoir récupéré les trésors, le pirate devra percer un ballon, avant son adversaire, pour indiquer la fin de sa mission.

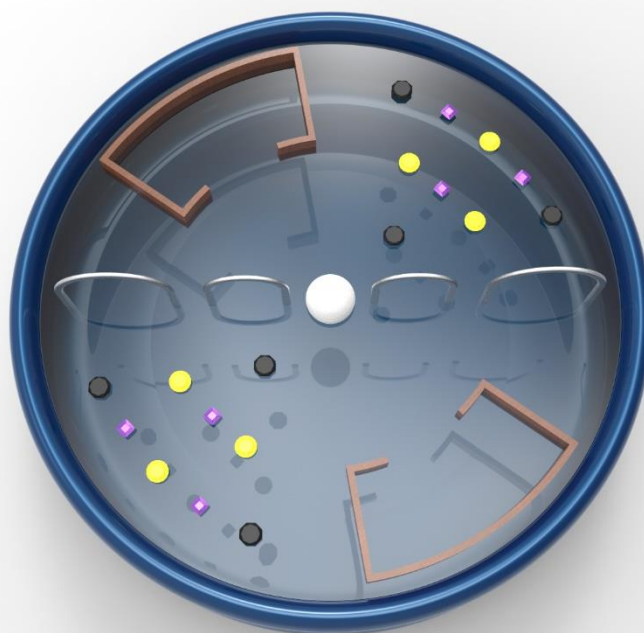
Le défi se déroulera pendant une durée bien déterminée, dans une piscine de dimensions précises, qui seront indiqués en détails par la suite.

## 3. AIRE DU JEU

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

Cette piscine est divisée en deux parties identiques. Chaque partie est consacrée à un robot, et est constituée de :

- Isla de Muerta (Island of Death) : c'est la position initiale du bateau et l'emplacement des trésors récupérés.



- Six objets dorés et violets qui représentent les trésors à récupérer par le robot de la partie adverse.
- Trois obstacles noirs en polystyrène
- Des arcs de passage :
  - Deux arcs de largeur 350mm
  - Deux arcs de largeur 500mm
- **Un ballon blanc au milieu**



#### 4. PRINCIPE DU JEU

- Chaque deux robots adversaires seront choisis selon un tirage au sort en 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 l'Isla de MUERTA (Island of Death).
- Au départ, chaque robot suit son chemin choisi pour ramasser le maximum de trésors de la partie adverse et les remettre dans l'Isla de MUERTA.
- A la fin de sa mission, le robot doit percer le ballon et sera ainsi déclaré gagnant.

### **NOTEZ BIEN :**

- ✓ Il est interdit de ramasser les obstacles noirs jetés dans la piscine.
- ✓ Il est interdit de percer le ballon blanc avant de terminer la mission : Si le robot perce le ballon blanc avant qu'il termine sa mission, il sera disqualifié.
- ✓ Chaque robot doit ramasser les trésors et les diamants situés du côté de l'adversaire et non pas de son côté.
- **1<sup>er</sup> tour : 16 matchs**

Chaque match dure 2 minutes, chaque bateau doit ramasser 3 trésors.

- **2<sup>ème</sup> tour : 8 matchs**

Chaque match dure 2 minutes, chaque bateau doit ramasser 4 trésors.

- **3<sup>ème</sup> tour : 4 matchs**

Chaque match dure 3 minutes, chaque bateau doit ramasser 4 trésors.

- **4<sup>ème</sup> tour : 2 matchs**

Chaque match dure 3 minutes, chaque bateau doit ramasser 6 trésors.

- **Tour Final :**

Chaque match dure 4 minutes, chaque bateau doit ramasser 6 trésors.

## 5. CARACTÉRISTIQUES DU ROBOT

- Le robot doit être téléguidé et non pas filoguidé.
- Le robot doit être intégralement ou partiellement construit par les participants.
- La projection de 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 marche/arrêt

## 6. EVALUATION ET HOMOLOGATION

### EVALUATION:

- Pour chaque trésor violet ramassé, le robot aura 40 points.
- Pour chaque trésor doré ramassé, le robot aura 60 points.
- Si le robot ramasse un trésor de son adversaire, qui sont situés de son côté il sera sanctionné de 60 points.
- Dans le cas de ramassage des obstacles noirs, 20 points seront sanctionnés du score du bateau pour chaque obstacle noir.
- Le robot qui perce le ballon blanc après avoir récupéré tous les trésors demandés pour chaque mission est déclaré gagnant.
- Si le robot ramène le trésor à travers l'arc de largeur 500mm, il aura aucun point.
- Si le robot ramène le trésor à travers l'arc de largeur 350mm, il aura 10 points.
- Si le temps du match est écoulé, le robot ayant le plus de points ramassés sera considéré comme vainqueur et sera qualifié au tour prochain.
- Le robot qui n'a pas d'adversaire sera automatiquement qualifié.



## HOMOLOGATION:

- L'inscription et l'homologation du robot se font seulement par le chef d'équipe le jour j.
- Chaque équipe ne peut homologuer qu'un seul robot.
- 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 : 20 points.
  - Preuve de conception électronique accompagnée des documents nécessaires : 20 points.
  - Esthétique du robot: 5 points.
  - Dans le cas d'égalité entre deux robots on aura recours au score technique.
  - Dans le cas d'égalité des points des robots, on passe à peser les robot, le robot le plus léger sera le gagnant.



## 1. RÈGLEMENTS DU JEU :

- Durant la compétition, Les seuls qui ont le droit de modifier, superviser et intervenir à l'arène sont les membres du comité.
- Tout tirage au sort doit être respecté par les participants quels que soient leurs adversaires.
- Seul le chef d'équipe est autorisé à présenter le robot et à communiquer avec les membres du comité pour toute réclamation ou besoins spécifiques.
- Tout dépassement des règles ou l'une des actions suivantes entrainera la disqualification immédiate du robot:
  - L'endommagement de la maquette de jeu.
  - Tout comportement non sportif ou immoral envers les adversaires ou l'arbitre.
  - Quitter la position de départ avant le signal de l'arbitre.
  - Un robot qui s'arrête plus de 30 secondes au cours du jeu sera disqualifié.
  - L'intervention dans le terrain de 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.
  - Tout changement dans le bateau après le test d'homologation.



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

**[www.enisosmartchallenge.info](http://www.enisosmartchallenge.info)**

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

Veuillez nous contacter via téléphone:

**25.865.591 (Hamza)**

**29.466.150 (Fatma)**

Ou e-mail:

**[senior.bateau.smart.challenge@gmail.com](mailto:senior.bateau.smart.challenge@gmail.com)**

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