



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؟

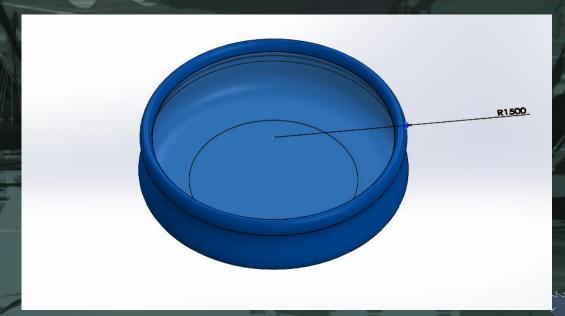
في هذه المسابقة سيكون كل منكم السندباد الذي سينقذ العالم من الشرور لكن فائز واحد يتمكن من انجاز المهمة بإتقان.

2. حلبة المنافسة:

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



يبلغ قطر المسبح 300صم كما يبلغ عمقه 70صم



ESC V5



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



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 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 مبار اة.
 - 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.



4. أثناء اللعب:

- يجب على كل قارب الإنطلاق من نقطة البداية.
- يجب على كل قارب أن يقوم بفقع 14بالونات 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 حاضرا 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. التقییم:

- ، 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 التالي:

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

6. مواصفات القارب:

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



