

**ENISO SMART
CHALLENGE**

5 EDITION

ESG

JUNIOR

THE LEGEND OF THE SEVEN SEAS



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 **5ème 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- Arène du jeu

4- Principe du jeu

5- Le match

6- Caractéristiques du robot

7- Homologation et évaluation

8- 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 événement "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 LEGEND OF THE SEVEN SEAS** >>

2. PRÉSENTATION DE LA COMPÉTITION

Pour sauver le monde et rétablir la paix, Sinbad doit traverser les sept mers pleines des dangers pour récupérer le livre de la paix volé par la déesse légendaire Iris.

Dans cette compétition, vous serez **SINDBAD** qui sauvera le monde.

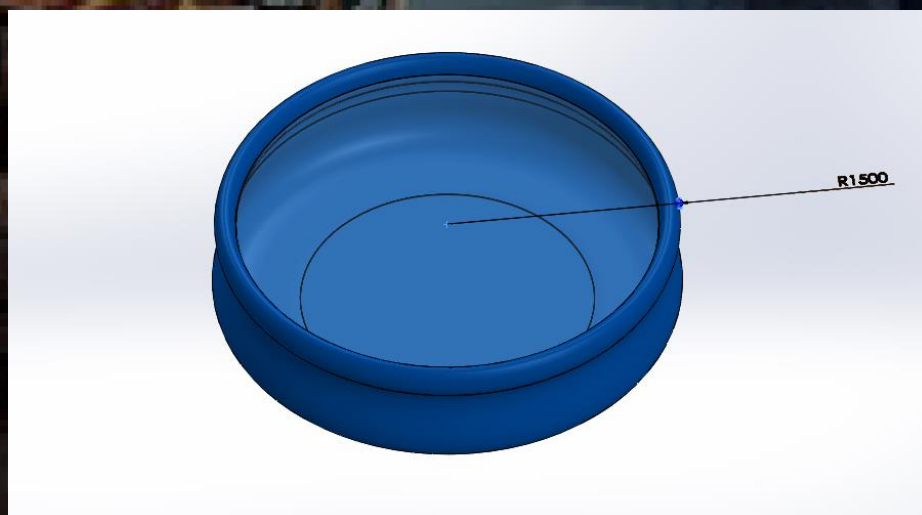
3. ARÈNE DU JEU

La maquette du jeu est une piscine gonflable comme illustre la figure ci-dessous :



La piscine est de profondeur 50 cm, et de diamètre 300 cm.

La piscine comporte 8 ballons (4 ballons pour chaque bateau) fixés à la paroi intérieure de la piscine.



4. PRINCIPE DU JEU

- Chaque bateau doit commencer de son point de départ.
- Chaque bateau doit percer les 4 ballons qui lui correspondent ayant une couleur désignée le jour de la compétition.
- Le bateau gagnant sera celui qui perce le premier tous les 4 ballons, en tenant compte des points acquis lors de l'homologation et après les qualifications.

5. LE MATCH

- Juste avant le signal de l'arbitre, le chef d'équipe devra se représenter devant le jury pour le test d'homologation.
- Chaque équipe ne peut homologuer qu'un seul bateau.
- Au premier lieu, La sélection des 32 bateaux concurrents sera achevée par un tirage au sort en plein public.
- Dès l'appel du bateau participant par l'arbitre, seul le chef d'équipe a le droit d'être présent à proximité de la piscine pour conduire le bateau.
- **2 minutes** seront données pour préparer le bateau et le mettre en place.
- **Après ces 2 minutes**, si le robot n'est pas présent, il sera **disqualifié**.



6. CARACTÉRISTIQUES DU ROBOT

- Le robot doit être téléguidé et non pas filoguidé.
- Le robot doit être intégralement ou partiellement construit par les participants.
- La hauteur, la longueur et la largeur du bateau sont de 35 cm **(35x35x35)**.
- Le bateau doit contenir un bouton marche/arrêt.

7. HOMOLOGATION ET ÉVALUATION

Pendant l'homologation, un score technique sera attribué au bateau de la manière suivante :

- 15 points seront attribués s'il y a une preuve de conception mécanique avec document fourni.
- 15 points seront attribués s'il y a preuve de conception électrique avec document fourni.

8. RÈGLEMENTS DU JEU

Tout dépassement de l'un des règles du jeu ou toute violation de l'une des actions suivantes, entraînera l'élimination immédiate du robot du jeu :

- Toute utilisation d'un outil qui peut endommager la maquette.
- Tout comportement non sportif ou immoral envers les adversaires ou l'arbitre.
- La Commande du robot tout terrain avant le signal de l'arbitre.
- L'intervention des participants durant le match.
- Tout changement dans le bateau après le test d'homologation.
- Toute protestation contre les décisions du jury.
- Seul le chef d'équipe a l'autorisation de présenter le robot et de communiquer avec les membres du comité pour toute réclamation ou besoins spécifiques.
- Durant la compétition, Les seuls qui ont le droit de modifier, superviser et intervenir à l'arène sont les membres du comité.

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

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

Veillez nous contacter via téléphone :

25.865.591 (Hamza)

29.466.150 (Fatma)

Ou e-mail :

junior.bateau.smart.challenge@gmail.com

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