

ENISO SMART CHALLENGE

5 EDITION



SUMO
ATLANTIS EMERGED



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- Parème du jeu

4- Principe du jeu

5- Caractéristiques du robot

6- Homologation et évaluation

7- Règlements du jeu

INFO ET CONTACT



1- INTRODUCTION GÉNÉRALE

ENISO Smart Challenge

Le club ENISO TEAM est toujours à la recherche de nouveaux et brillants talents. A ce propos et comme d'habitude, ses membres organisent le plus célèbre événement : « **ENISO SMART CHALLENGE** » dans sa cinquième édition, qui aura lieu le 9 avril 2018 sous le thème

« HISTOIRE ET LEGENDES »

pour vous permettre de passer des moments passionnantes 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 personnes : un chef d'équipe et trois membres.
- ✓ Chaque chef d'équipe doit respecter tous les détails de préinscription et d'inscription.
- ✓ Toute information concernant la procédure d'inscription et le paiement sera envoyée à sa boite 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.

www.enisosmartchallenge.info

<https://www.facebook.com/events/389858944920897/>

Ce cahier des charges vous présente tous les détails concernant la compétition **« ATLANTIS EMERGED »**

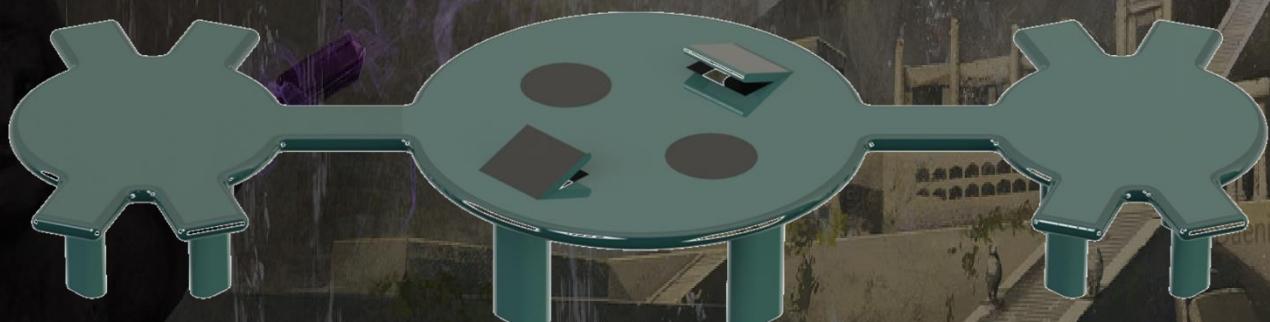
2- PRÉSENTATION DE LA COMPÉTITION

C'est une aventure comportant 3 stages avec diverses missions, détaillées ci-dessous, et qui doivent être accomplies par le robot afin de gagner le post d'honneur "l'ATLAS" de notre Atlantis. Le principe global des 3 stages est de faire sortir de l'arène tous les autres robots, de la même manière qu'un combat de sumo, pour passer au stage suivant. Chaque stage est caractérisé par des missions propres à lui.

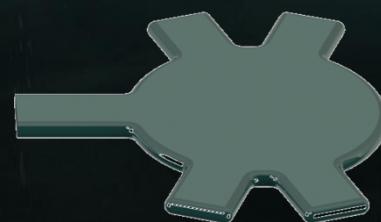
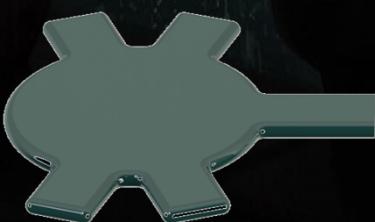
3- L'ARÈNE DU JEU

Le champ du jeu est illustré dans la figure ci-dessous :

Ce champ comporte 3 disques :

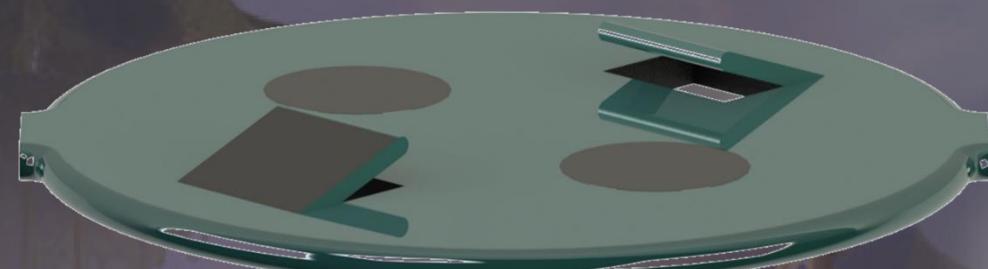


- Deux disques identiques et symétriques de diamètre 150 cm et de hauteur 50 cm par rapport au sol et chaque disque comporte 4 accès rectangulaires (**50cm*45 cm**) pour l'entrée des robots.
- Un trajet (**50cm*45cm**) à la fin de chaque disque qui amène au troisième disque.
- Les 2 trajets ne s'ouvrent qu'après l'écoulement des 3 minutes des matchs.

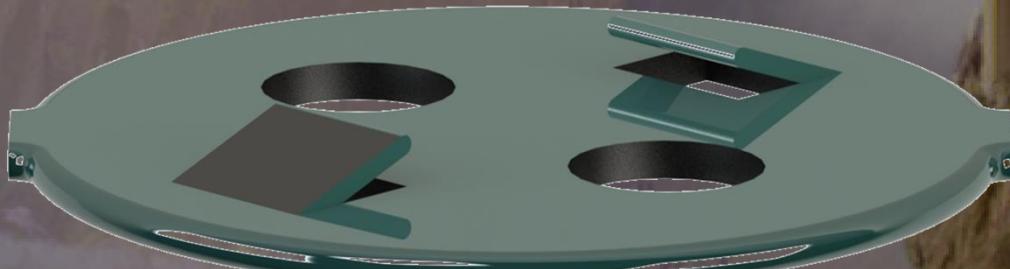


- Un disque central de diamètre 250 cm et de même hauteur que les deux autres, comportant :

- Deux appuis rectangulaires, sous forme de palette de longueur 45cm et de largeur 40 cm, seront actionnés aléatoirement après 30 secondes du début des matchs du deuxième et troisième stages.



- Deux trous qui s'ouvrent seulement pendant le troisième stage (stage final) après une minute du début du combat et restent ouvertes jusqu'à la fin de ce stage.



- Les 2 premiers disques vont être détachés du troisième dès que le premier stage est terminé.



○ Les caractéristiques des stages :

Notre compétition comportera 3 stages définis comme suit :

PREMIER STAGE : ANFERIA'S WAR

Dans ce stage, 8 robots se combattront dans chaque tour :

- Chaque tour comporte 2 combats (entre 4 robots chacun) qui se dérouleront simultanément dans les deux arènes symétriques.

- Suite à chaque combat, un seul robot parmi 4 (le robot vainqueur) va poursuivre son chemin vers le trajet. En passant ce dernier, les deux robots qui réussissent à arriver à la grande arène seront qualifiés au deuxième stage.

- Dans chaque tour, deux robots parmi les 8 robots, vont gagner et passeront au stage suivant.

ANNFERIA'S WAR se termine mais les guerres éclatées étaient tellement terribles et destructives que "ANNFERIA" (qui comporte les deux petits disques) va être immergée et disparu dans l'océan ainsi que les robots Perdants.

DEUXIÈME STAGE : MESCORIA'S WAR (DEMI-FINALE)

Dans ce stage, les tours seront effectués comme suit :

- Un tour est un combat entre 4 robots dans la grande arène.
- A chaque tour, 1 seul robot parmi 4 va gagner et passera au stage suivant.

CROISIÈME STAGE : A CLAS'S WAR (LA FINALE)

Ce stage est " la grande finale". Où les derniers robots survivants se combattront.

4- PRINCIPE DU JEU

- Un tirage au sort en public va être achevé pour la sélection des concurrents pour les tours de premier stage et l'emplacement des robots sur les lignes de départ se fera successivement dans l'ordre de leurs convocations.
- Ces lignes vont être numérotées et l'ordre des robots appelés vont suivre le même ordre du numérotage des lignes.
- Seuls les membres du comité logistique sont responsables de la mise en place des robots.
- Si un robot n'est pas prêt après 2 minutes de son appel, il sera automatiquement disqualifié, et le match sera joué entre seulement les robots présents et placés aux numéros annoncés par le tirage.**

- Premier stage :

Sur les lignes du départ de chacune de deux petites pistes, les robots appelés sont déposés et la partie commence dès que l'arbitre déclenche le signal de départ.

La durée de chaque tour de ce stage est fixée à 3 minutes

- Aucun robot ne peut traverser le trajet qu'après le déroulement du combat entre les 4 adversaires.



- Sur chacune des deux pistes, Si les deux matches sont terminés, un et un seul robot de chaque piste a le droit de passer aux trajets.

Notons bien : le premier robot qui passera le trajet et arrivera à la grande arène, pour chaque match, sera qualifié et le reste seront disqualifiés.

- Deuxième stage :

- Les tours de demi-finale sont des combats entre 4 robots de durée 5 minutes.
- Les robots vainqueur de ces tours passent au tour final.

- Troisième stage :

- C'est un combat entre les derniers survivants qui dure 5 minutes.
- A la fin du combat, un seul robot sera le champion "l'ATLAS".

5 - CARACTÉRISTIQUES DU ROBOT

- Le robot doit être téléguidé à distance et non autonome.
- Le robot doit être construit totalement ou partiellement par l'équipe participante.
- Le robot doit être **SANS ARMES**.
- Le poids maximal du robot est **14 kg**.
- Les dimensions maximales des robots sont de :
 - 30 cm en hauteur (± 5 cm)**
 - 30 cm en longueur (± 5 cm)**
 - 30cm en largeur (± 5 cm)**



6 - HOMOLOGATION ET ÉVALUATION

HOMOLOGATION :

- ✓ L'homologation sera stricte et sans exception.
- ✓ 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.
- ✓ Les caractéristiques (poids et dimensions) du robot doivent être conformes à celles mentionnées ci-dessous.
- ✓ Toute contravention pourrait éliminer ce robot dès l'homologation.
- ✓ Si le robot est certifié conforme, un rapport technique décrivant le robot sera noté comme suit :
 - Preuve de conception mécanique accompagnée des documents nécessaires : **20 points**.
 - Preuve de conception électronique accompagnée des documents nécessaires : **20 points**.
 - Design du robot : **10 points**.

Dans le cas d'égalité entre deux robots, il y aura recours à la pesé des robots : le robot le plus léger aura 30 points.

EVALUATION :

- ✓ Tout robot bloqué après le signal du début du combat sera disqualifié.
- ✓ En cas d'égalité à la fin d'un combat, on aura recours à l'homologation pour départager les robots.



1 - RÈGLEMENT DU JEU

Tout dépassement de l'un des règles du jeu ou toute violation à l'une des actions suivantes, entraînera l'élimination immédiate du robot en question du jeu (sera classée comme une action de violence) :

- ✓ Toute utilisation d'un outil qui peut endommager la maquette
- ✓ Tout comportement non sportif ou immoral envers les adversaires ou l'arbitre.
- ✓ Commander le robot et quitter la ligne du départ avant le signal de l'arbitre.
- ✓ L'intervention sur la maquette durant le match.
- ✓ Tout changement dans le robot après le test d'homologation.
- ✓ Toute protestation contre les décisions du jury.
- ✓ Seul le chef d'équipe est autorisé de présenter le robot et de communiquer avec les membres du comité pour toute réclamation ou besoins spécifiques.
- ✓ Durant la compétition, seuls les membres du comité ont le droit de modifier, superviser et intervenir dans l'arène.



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 page Facebook.

www.enisosmartchallenge.info

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

Veuillez nous contacter via téléphone :

50656164 (Majdouline)

29466150 (Fatma)

Ou e-mail :

sumo.smart.challenge@gmail.com

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