



Eurobot

Coupe de France de robotique 2012



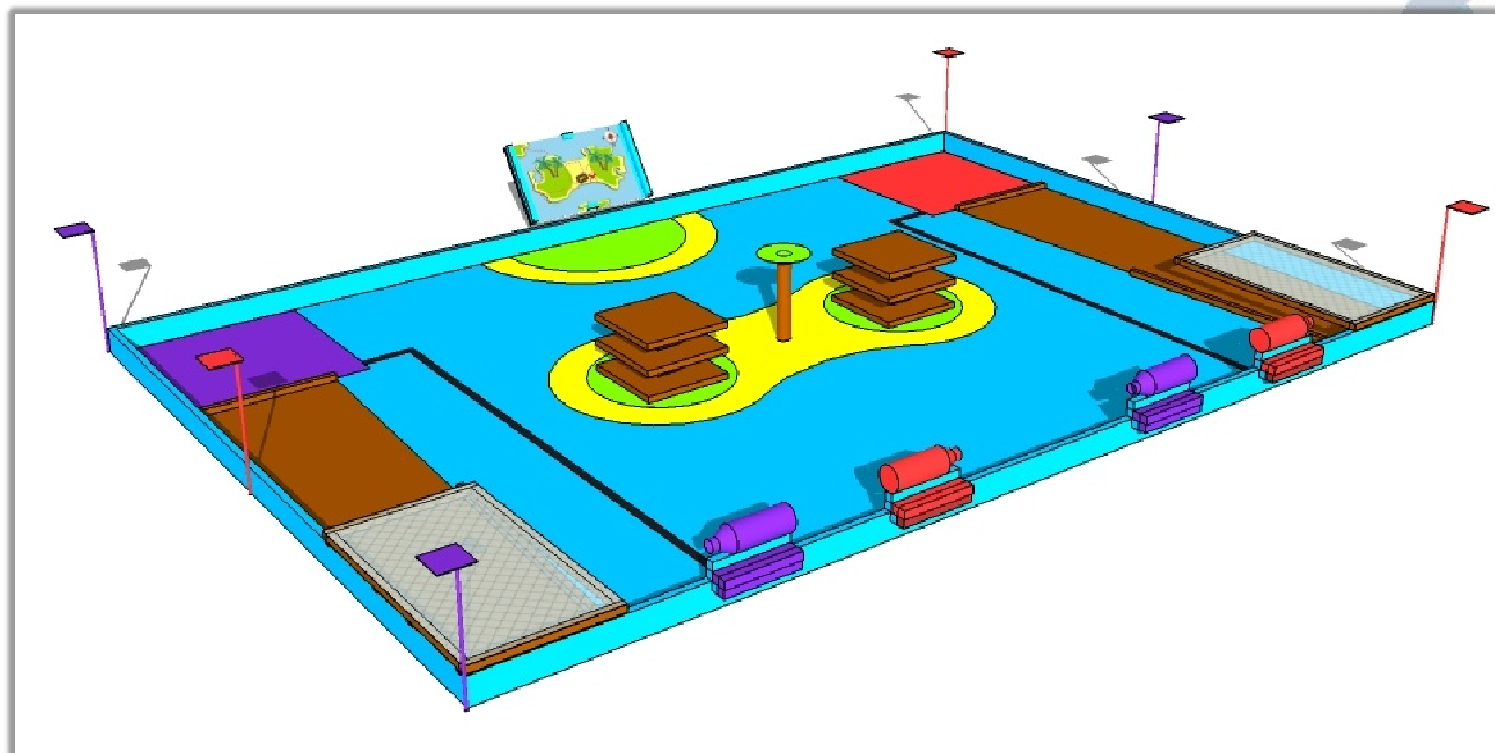
Aire de jeu



Dimensions : 2000 x 3000mm

Bordures : 70 mm

Pente 0%



Tadaaaaam 😊



CHANGEMENTS !

Changements



Règlements Eurobot



Règlements Eurobot Junior

- ➔ Fusionnement de paramètres
- ➔ Relisez bien tous le règlement
(*Dimensions des tables, Dimensions des robots, etc.*)

- POURQUOI ?

- ➔ Une seule table
 - ➔ Support commun
 - ➔ Facilité de mise en place des rencontres

But du jeu

Cette année les robots deviennent des pirates.
Et participent à une chasse au trésor afin de
récupérer le plus de pièces possibles.

Voici l'aire de jeu !
(tant attendu 😊)



Les actions



Comme tout bon pirate, cette année, les robots vont devoir amasser le plus de pièces possible et remplir leur trésor au maximum.

Ils pourront accomplir les actions suivantes :

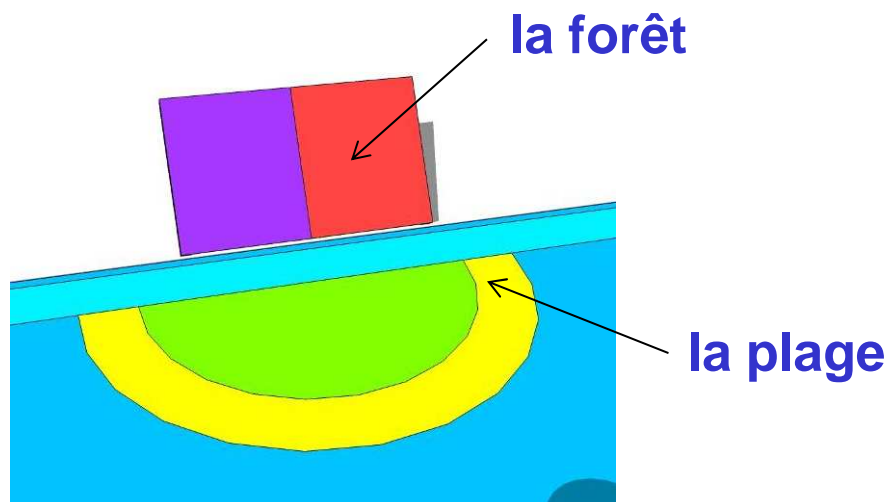
- **La carte au trésor :**
Les robots doivent découvrir la carte au trésor.
- **Le trésor de l'île :**
Chaque robot doit ramener un maximum de pièces et lingots dans son bateau.
- **Les bouteilles à la mer :**
Les robots doivent dérouler les messages envoyés aux autres bateaux par les bouteilles dérivant en mer.

Carte au trésor



Phase de jeu

Éléments de jeu



la carte

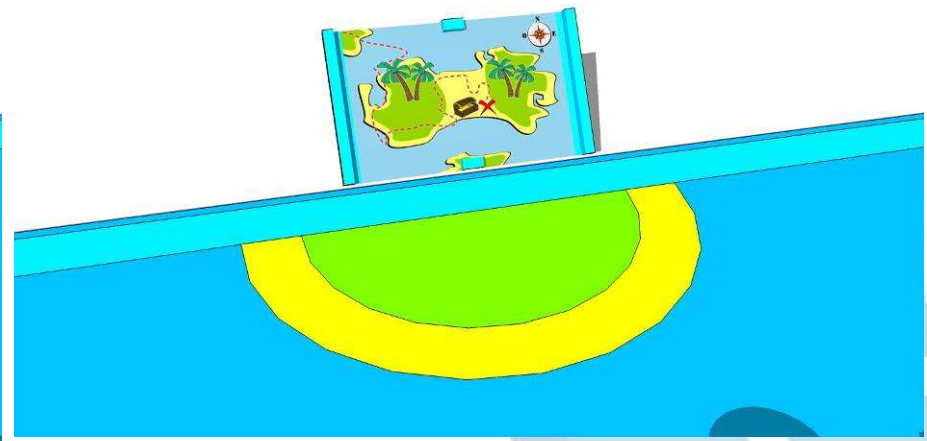
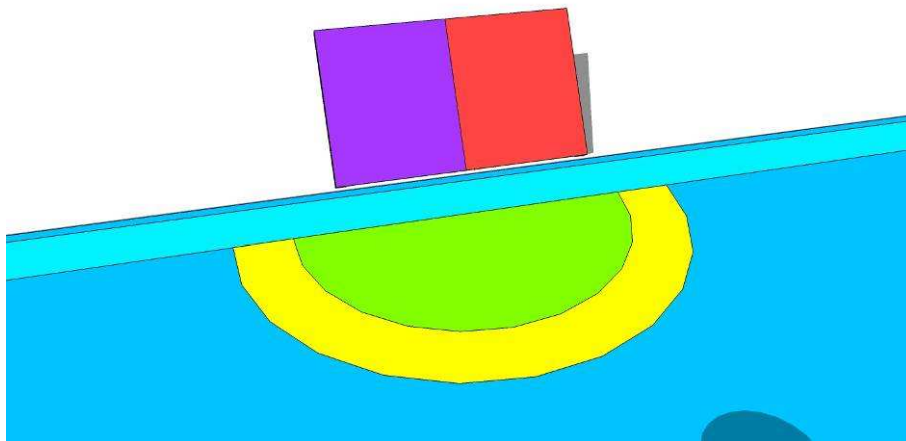


Carte au trésor



Phase de jeu

Action / Contrainte



Action : Retirer sa partie de tissu

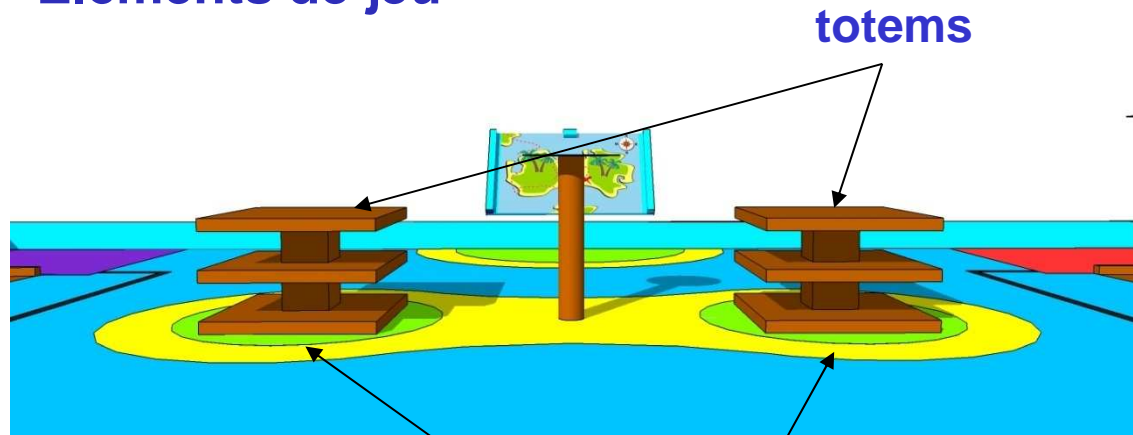
Contrainte : retirer le tissu de sa couleur uniquement par l'avant

Points : 5 pièces

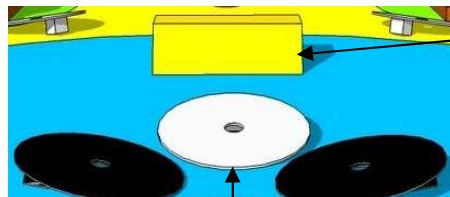
Trésor de l'île



Éléments de jeu



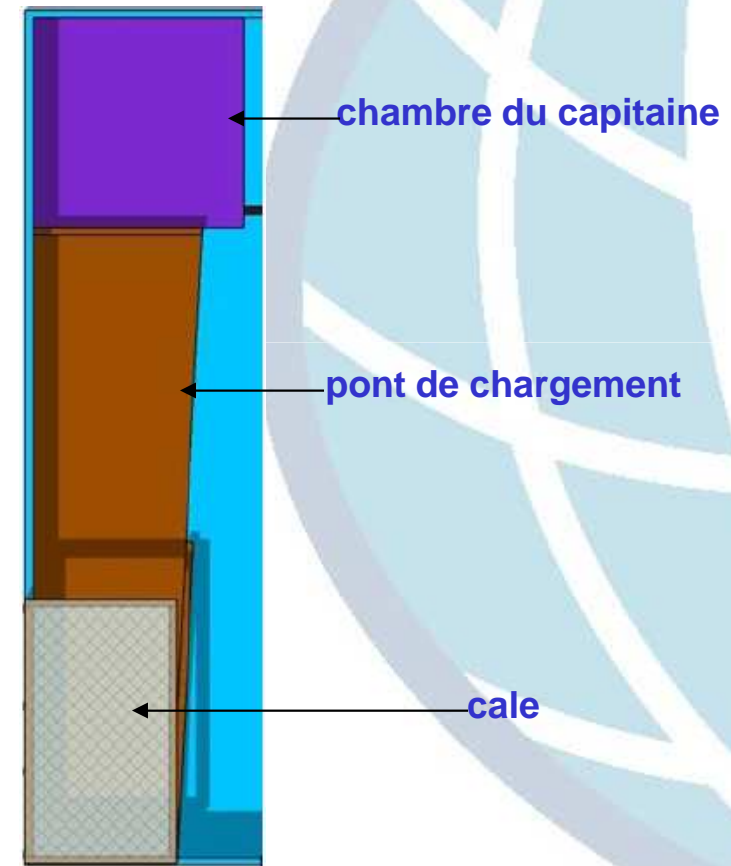
Île Cacahuète et jungles



lingots jaunes

pièces blanches et noires

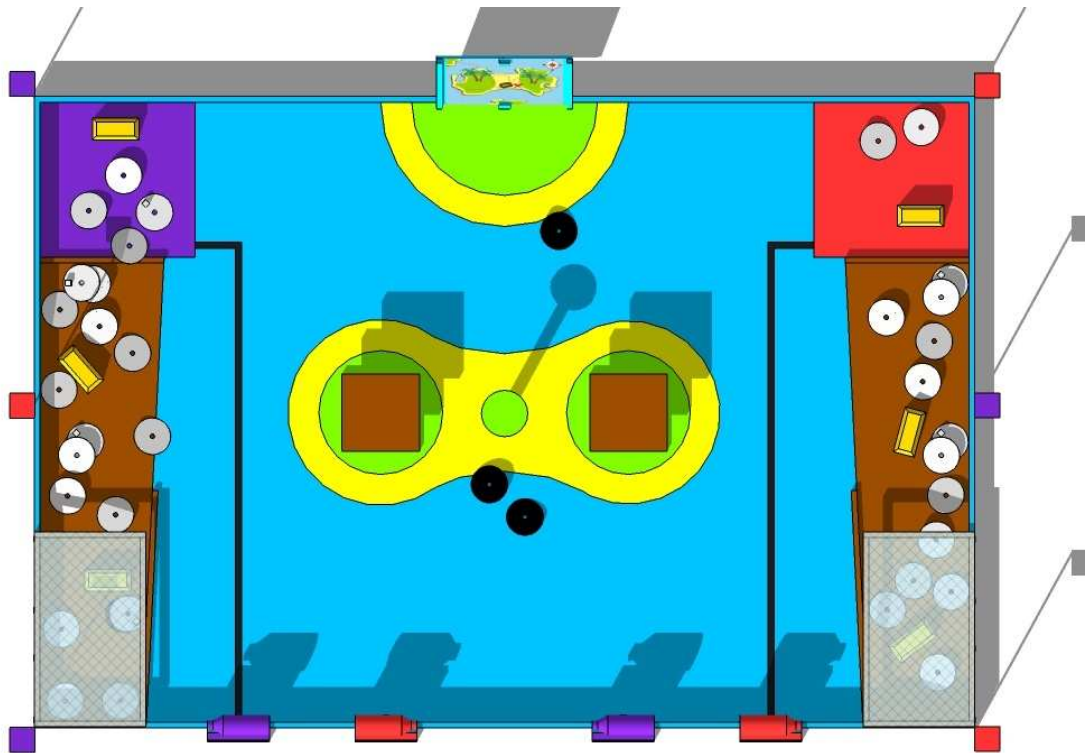
Le bateau



Trésor de l'île



Actions / Contraintes



Action

- mettre complètement à l'intérieur de son bateau le plus de lingots et de pièces possibles
- possibilité de prendre des pièces et des lingots dans le bateau adverse pendant tout le match

Contraintes

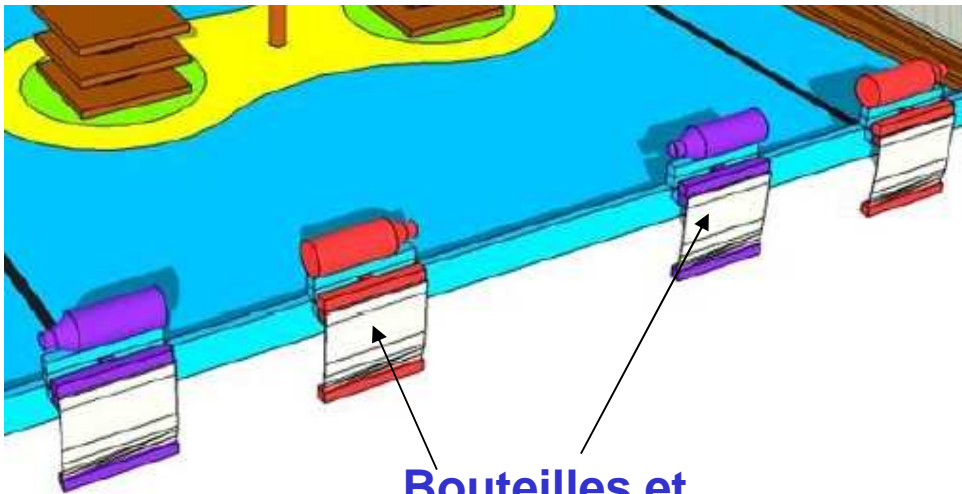
- au plus 4 pièces et 1 lingot dans la chambre du capitaine
- interdiction de récupérer les éléments dans la chambre du capitaine adverse

Points : 3 pièces/lingot – 1 pièce/pièce blanche, 0 pièce/pièce noire

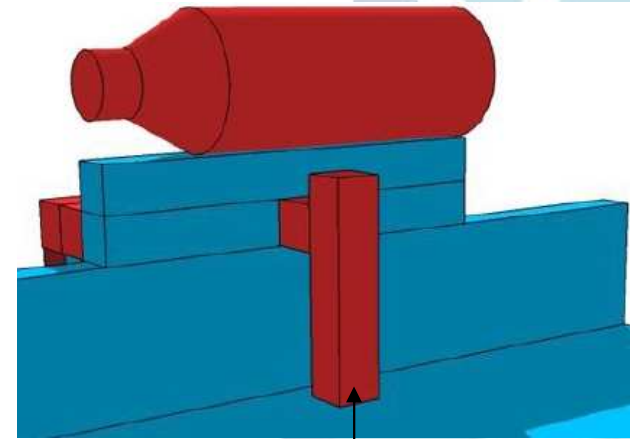
Bouteilles à la mer



Éléments de jeu



Bouteilles et
messages déroulés



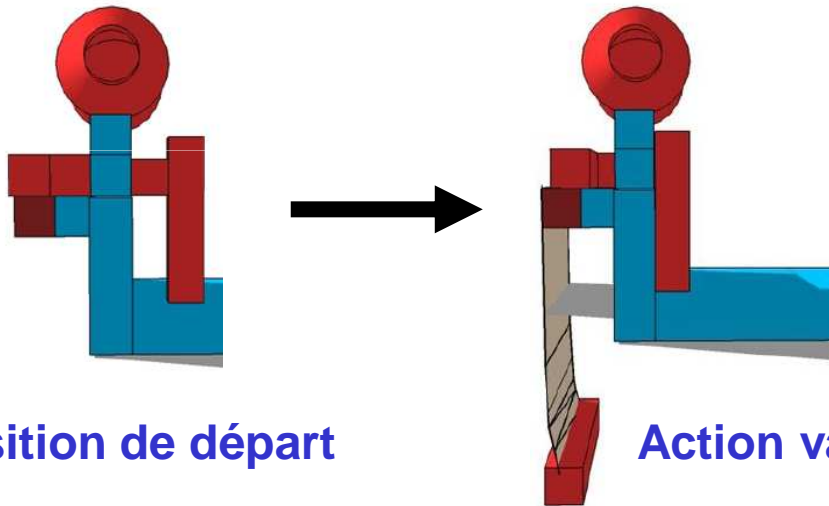
Système de poussoir

A disposition : une ligne noire
pour les robots secondaires
autonomes suiveurs de ligne

Bouteilles à la mer



Action / Contraintes



Position de départ

Action validée

Action

Pousser les poussoirs de sa couleur contre la bordure pour dérouler les messages

Contraintes

Interdiction de pousser les poussoirs adverses

Points : 5 pièces/poussoir complètement poussé

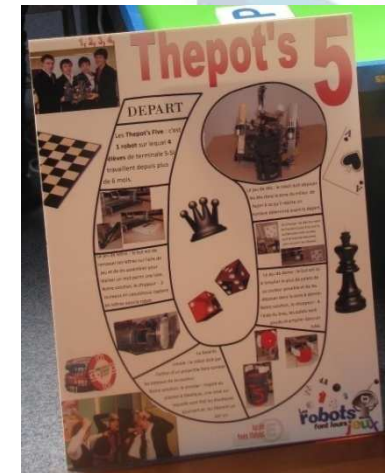
Présentation projet



- Chaque équipe devra réaliser une présentation de l'équipe, du robot sous la forme d'un panneau (poster) au minimum

Toutes les autres idées de supports sont aussi acceptées

- Un jury décernera un **prix spécial** de la meilleure présentation



Panneau gagnant Finale
Eurobot Junior 2011

Les Robots



Dimensions

Dimensions robot principal



- ≤ 1200 mm (non déployé)
- ≤ 1600 mm (déployé)

Dimensions robot secondaire



- ≤ 800 mm (non déployé)
- ≤ 1000 mm (déployé)

Les Robots

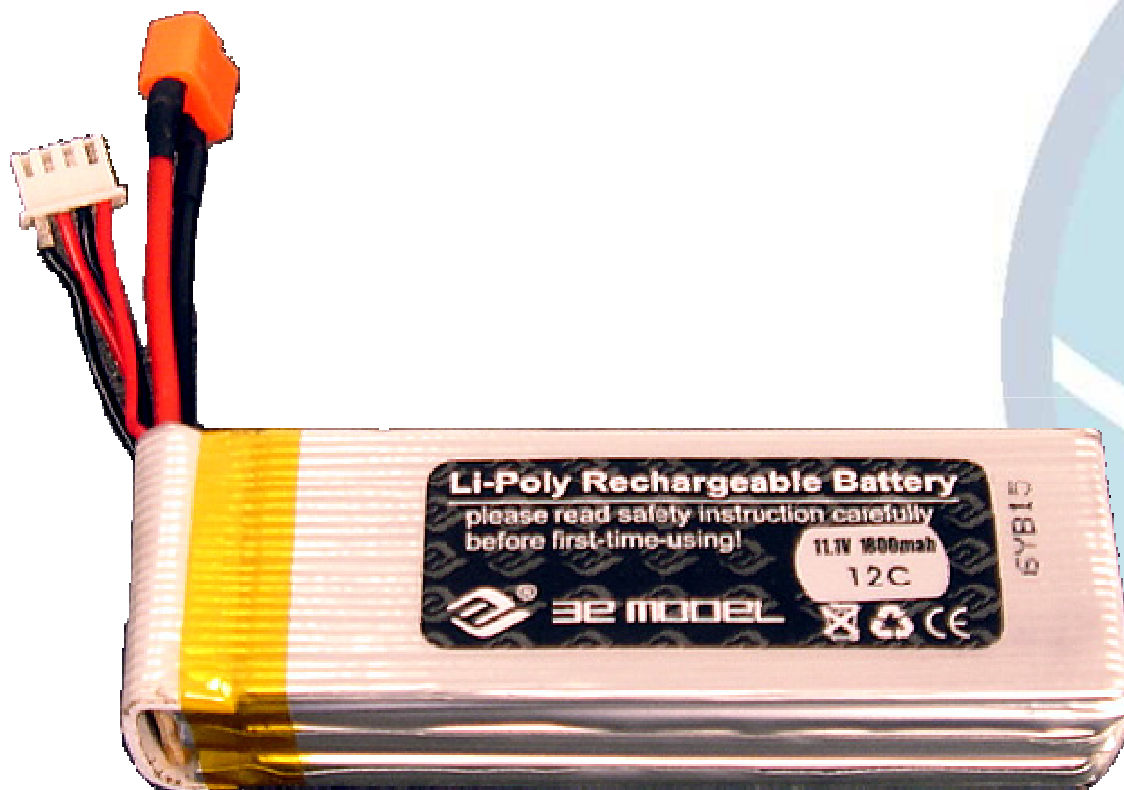


Energie et commande

- Tension électrique maximale de 48V
- Autre source autorisée (ressort, gravité...)



Attention !



Quelques équipements obligatoires



- Cordon de démarrage
- **Bouton d'arrêt d'urgence : hauteur max : 375mm**
- Arrêt automatique
- Système d'évitement
- Support de balise embarquée

Les Matches



Avant et pendant un match

- 2 équipes se rencontrent
- 3 minutes de préparation sur la table
- 90 secondes de match
- Interdiction d'intervenir
 - Ex : Contact à la main
 - Ex : A distance

Les Matches



Comptage de points

- **Victoire** : Nombre de pièces cumulés + 10 pièces de Bonus
- **Égalité** : Nombre de pièces cumulés + 5 pièces de Bonus
- **Défaite** : Nombre de pièces cumulés + 2 pièces de Bonus
- **Forfait** : Aucune pièce

Les échanges



Connaissances et expériences



Pendant les rencontres



Sur les forums de discussion
de Planète Sciences :

[www.planete-
sciences.org/forums/](http://www.planete-sciences.org/forums/)



Sites Internet des équipes et de Planète
Sciences www.planete-sciences.org

Contacts



Association nationale

16 place Jacques Brel
91 130 Ris-Grangis
Tél : 01 69 02 76 10
Fax : 01 69 43 21 43

Atlantique

19 rue de l'Abattoir
17 100 Saintes
Tél : 05 46 93 15 44
Fax : 05 46 93 15 44

Bretagne

Rue de Liège
29 200 Brest
Tél : 02 98 05 12 04
Fax : 02 98 05 12 04

Île-de-France

6 rue Emmanuel Pastre
91 000 Evry
Tél : 01 64 97 62 34
Fax : 01 60 78 15 41

Languedoc Roussillon

Résidence les Tonnelles
2 place des Charmilles
34 080 Montpellier
Tél : 04 67 70 33 58
Fax : 04 67 70 33 58

Méditerranée

9 rue Gazan
06 130 Grasse
Tél : 04 92 60 78 78
Fax : 04 93 36 56 79

Midi-Pyrénées

Bâtiment Marine
14 rue Hermès
31520 Ramonville St Agne
Tél : 05 61 73 10 22
Fax : 05 61 73 42 79

Normandie

Maison des Associations
1018 Quartier du
Grand Parc
14 200 Hérouville St-Clair
Tél : 02 31 37 52 90
Fax : 02 31 37 52 90

Nord Pas-de-Calais

118 bis rue de Villars
59 220 Denain
Tél : 03 27 35 07 23
Fax : 03 27 35 07 23

Picardie

51 rue de Sully
80 000 Amiens
Tél : 03 22 47 69 53
Fax : 03 22 46 91 87

Rhône-Alpes

Espace Carco
20 rue Robert Desnos
69 120 Vaulx-en-Velin
Tél : 04 72 04 34 48
Fax : 04 78 80 18 29

Sarthe

Espace Jeunesse
Rue Alfred Marchand
72 400 La Ferté-Bernard
Tél : 02 43 93 87 58

www.planete-sciences.org

trophees@planete-sciences.org

Tél.: 01.69.02.76.10

Merci de votre attention

Planète Sciences

16 place Jacques Brel – 91130 RIS-ORANGIS

www.planete-sciences.org

contact@planete-sciences.org / 01.69.02.76.10

