

Les règles



Sommaire



- Le but du jeu
- Les matchs
- Les robots
- L'aire de jeu
- Les zones de départ
- Les lignes noires
- Les actions

Le but du jeu

Après une année intensive passée sur les plateaux de tournage, les robots prennent quelques jours de vacances.

Pêche à la ligne, châteaux de sable et coquillages sont au rendez-vous. Avant de vous jeter à l'eau, n'oubliez pas de vérifier les drapeaux...

Les matches

- Deux équipes se rencontrent
- Trois minutes de préparation sur la table
- 90 secondes de match + 5 secondes pour la funny action
- Interdiction d'intervenir
- Victoire, égalité, défaite : 15 points
- Forfait : 0 point
- Pénalité : -20 points

Les robots

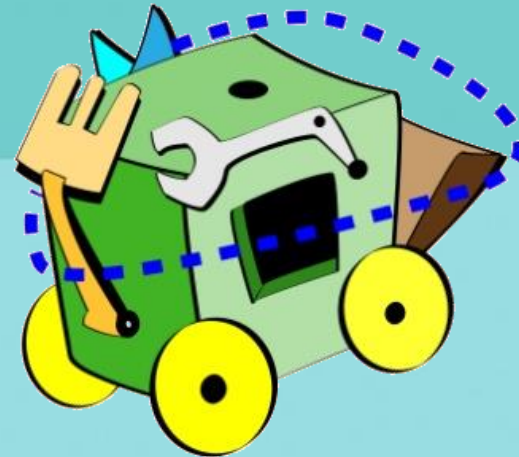
Dimensions du robot principal



— ≤ 1200 mm (non déployé)

— ≤ 1500 mm (déployé)

Dimensions du robot secondaire



— ≤ 700 mm (non déployé)

— ≤ 900 mm (déployé)

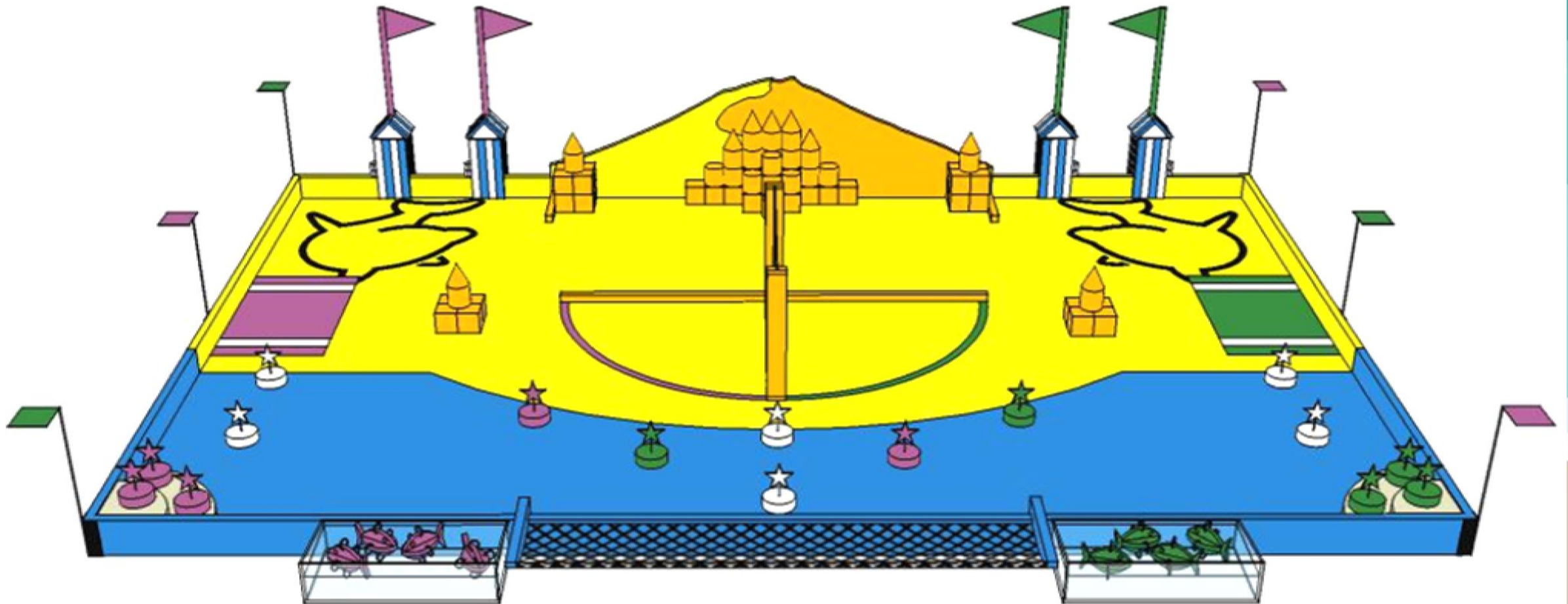
L'aire de jeu

L'aire de jeu

- Dimensions de la table : 2000 x 3000 mm
- Hauteur du rebord : 70 mm
- Pente à 10 % seulement pour les Trophées de Robotique et Eurobot Junior
- Balises seulement pour la Coupe de France de Robotique et Eurobot

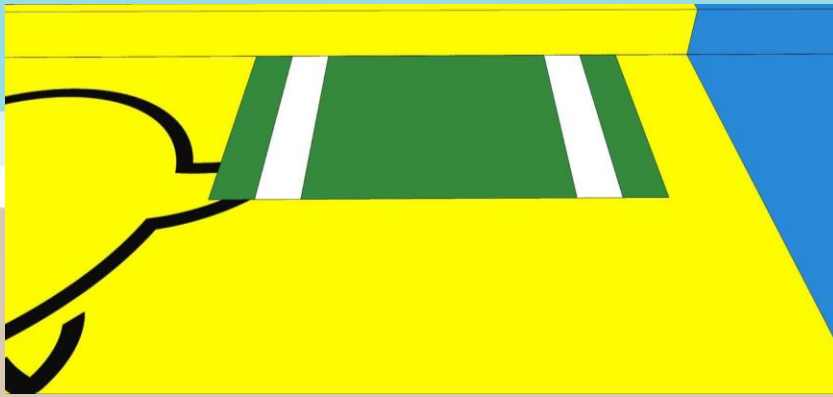
Le but du jeu : actions

- **Les drapeaux** : à leur arrivée, les robots doivent hisser les pavillons des Beach Bots.
- **La pêche en mer** : les robots doivent récolter le plus de poissons.
- **Le château de sable** : à vos pelles !
- **Les coquillages** : les robots doivent ramasser le plus de coquillages.
- **Se mettre à l'ombre** : à la fin du match, les robots à l'arrêt peuvent ouvrir leur parasol embarqué. (Funny Action)

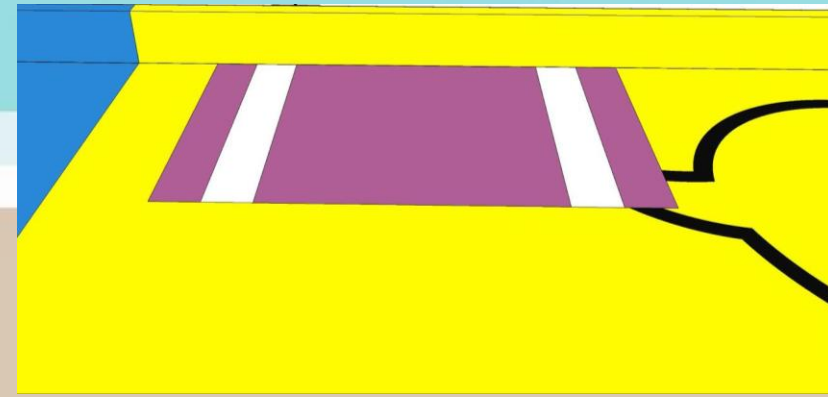


Les zones de départ

- La zone de départ est une serviette de plage
- A chaque serviette sa couleur : verte ou violette
- 1 serviette pour un robot / 1 serviette pour deux robots



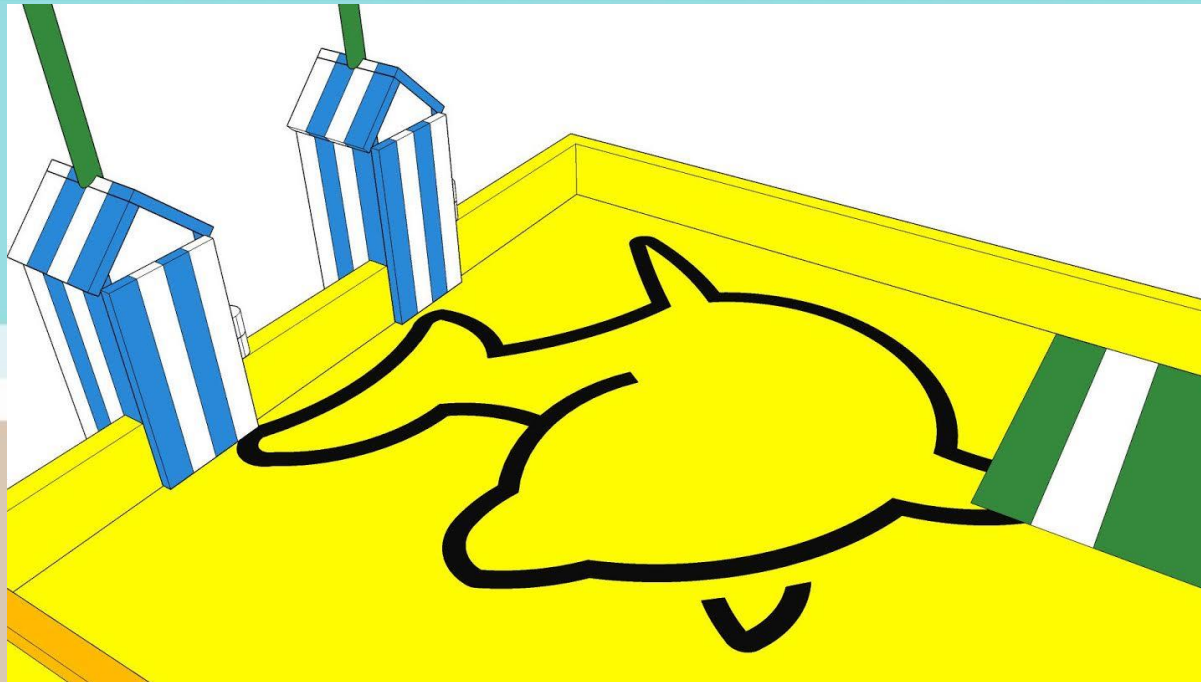
Zone de départ verte



Zone de départ violette

Les lignes noires

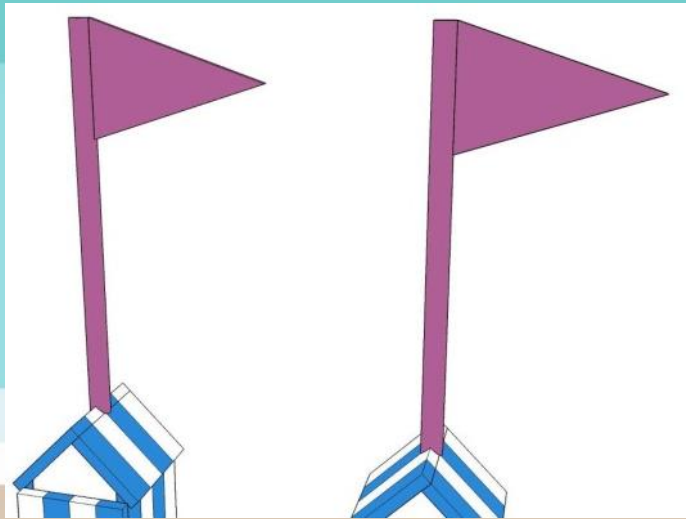
- Une ligne noire est disponible pour chacune des deux équipes afin de faire du suivi de ligne. Cette ligne part de la zone de départ et relie les portes des cabines de plages.



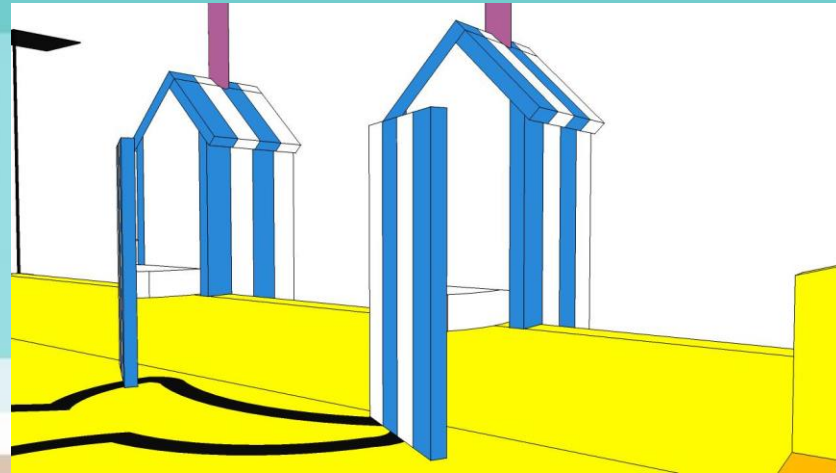
Les actions

Les drapeaux

Les éléments : Les cabines de plage (X2)



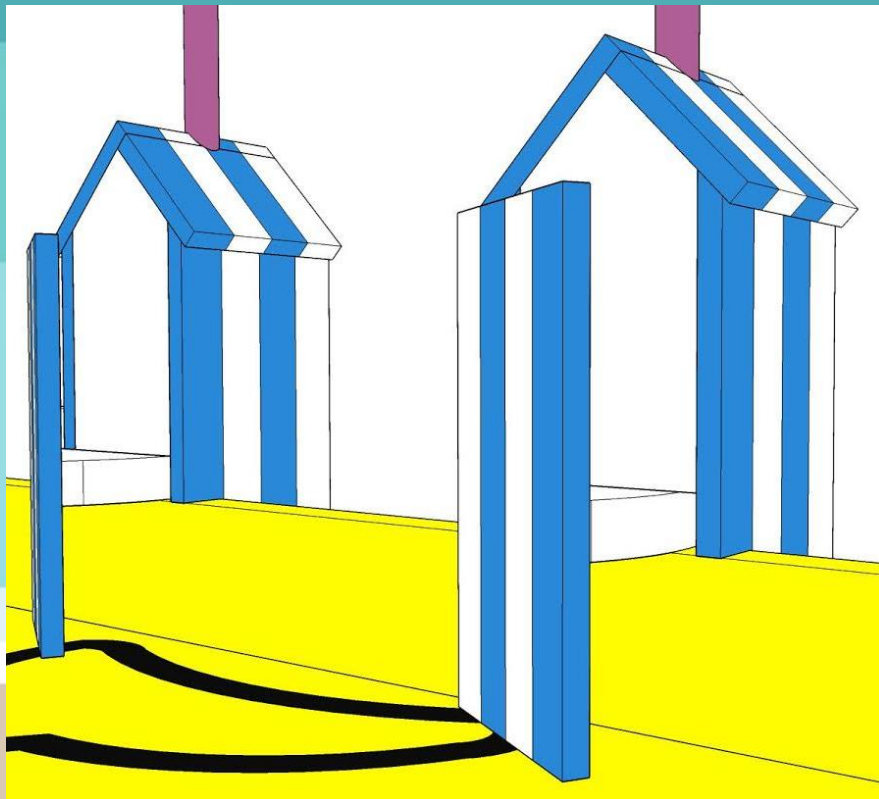
Les drapeaux



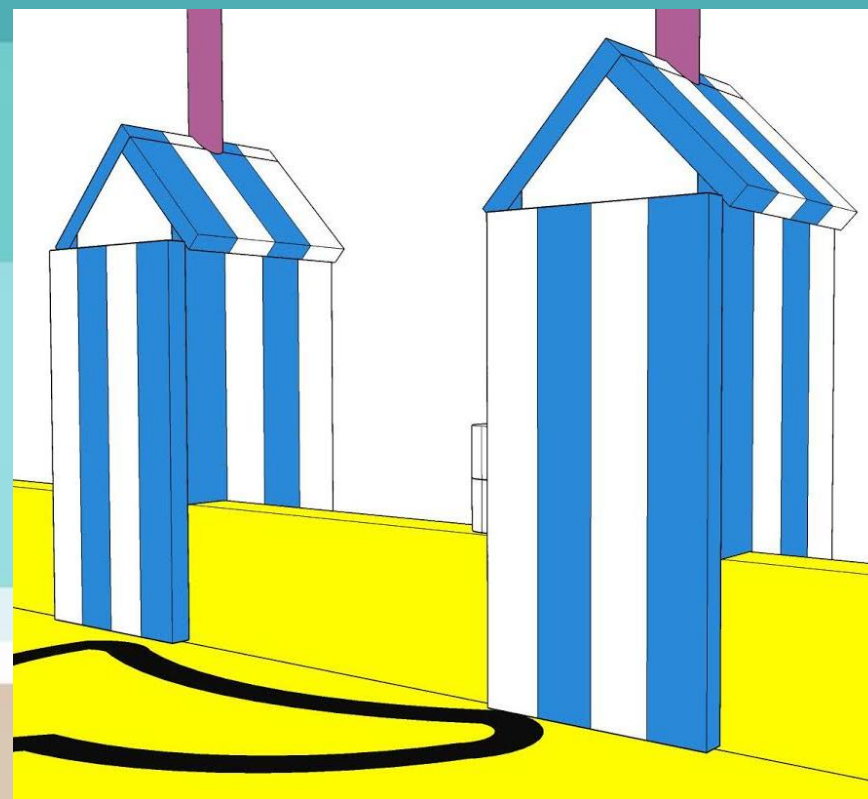
Les portes des cabines de plage

Les drapeaux

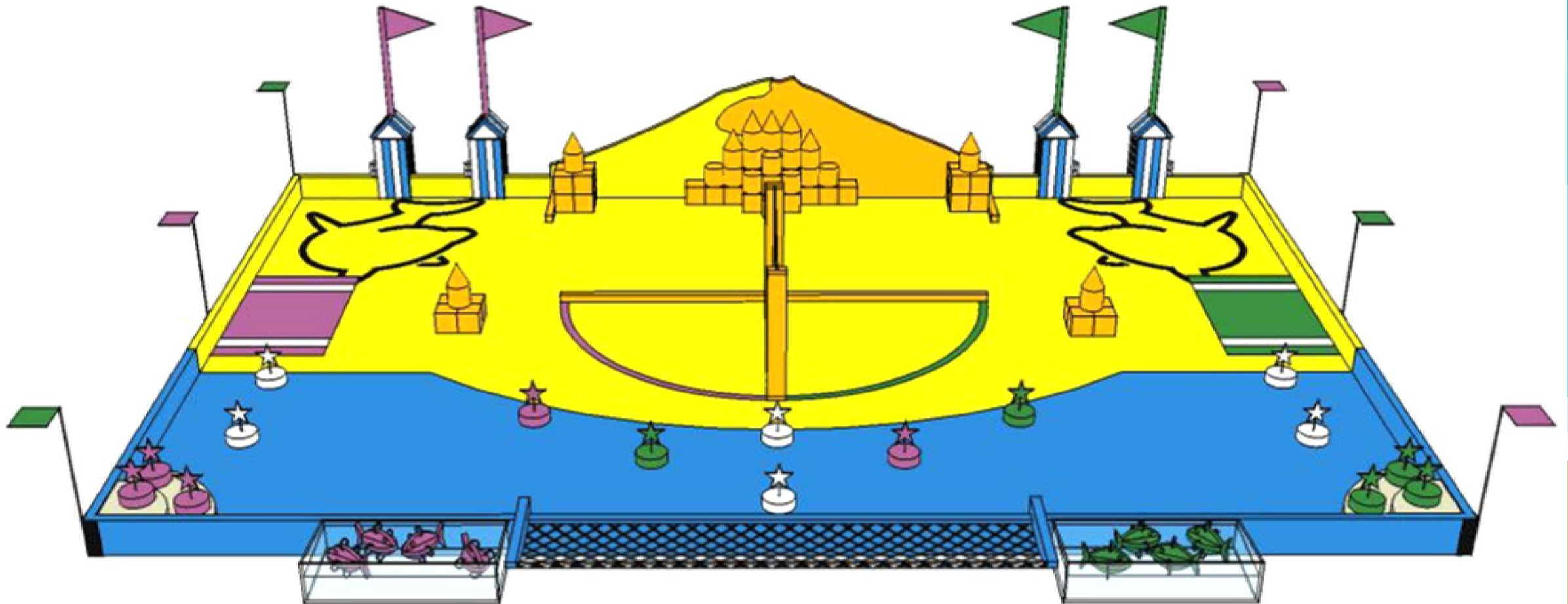
10 points
par cabine



Cabine ouverte



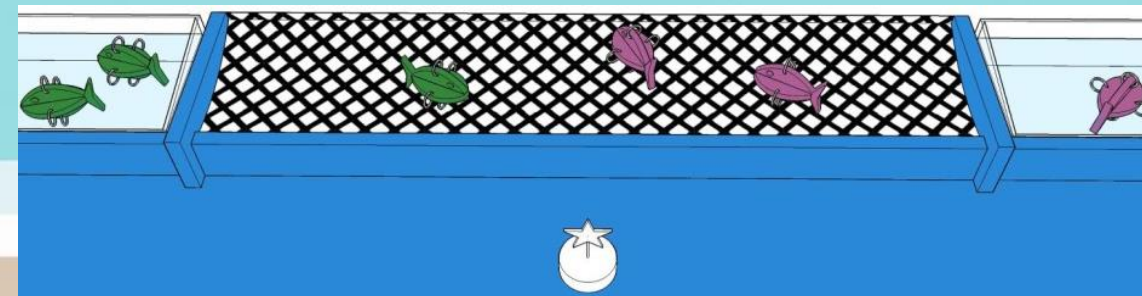
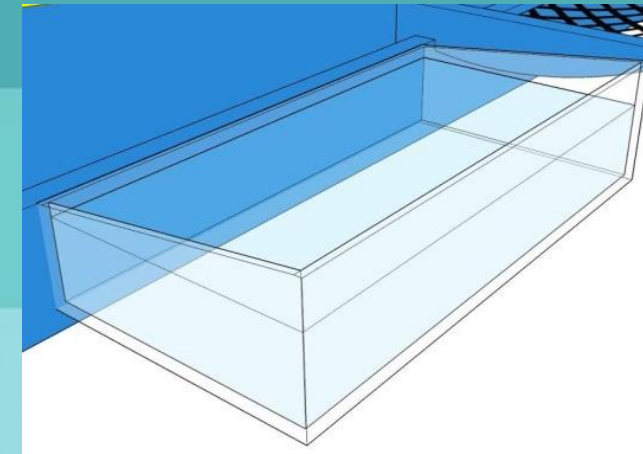
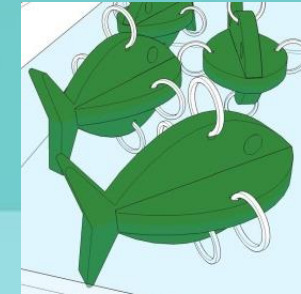
Cabine fermée

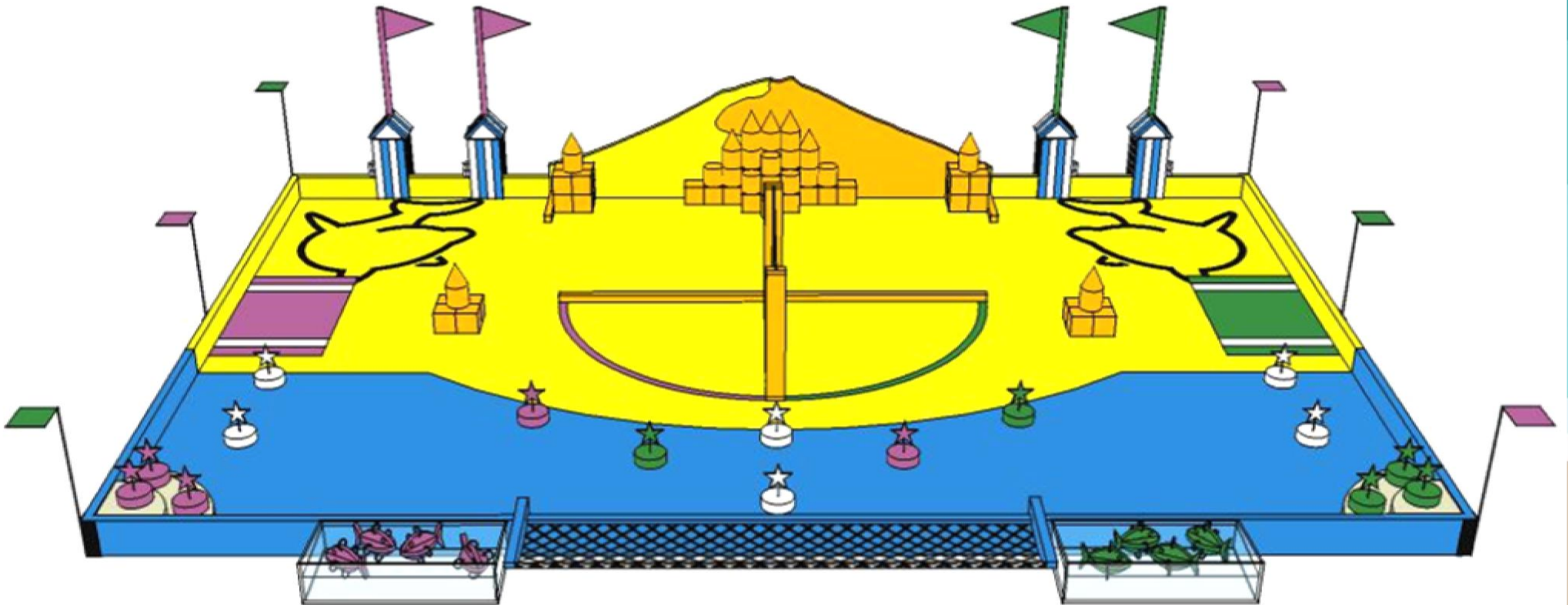


Les actions : la pêche en mer

Les éléments :

- **La mer :** 2 bacs remplis d'eau
- **Les poissons:**
 - 4 poissons au couleur de l'équipe.
 - Flottent à la surface de l'eau.
- **Le filet :** Accueille la pêche des deux équipes.





Les actions : la pêche en mer

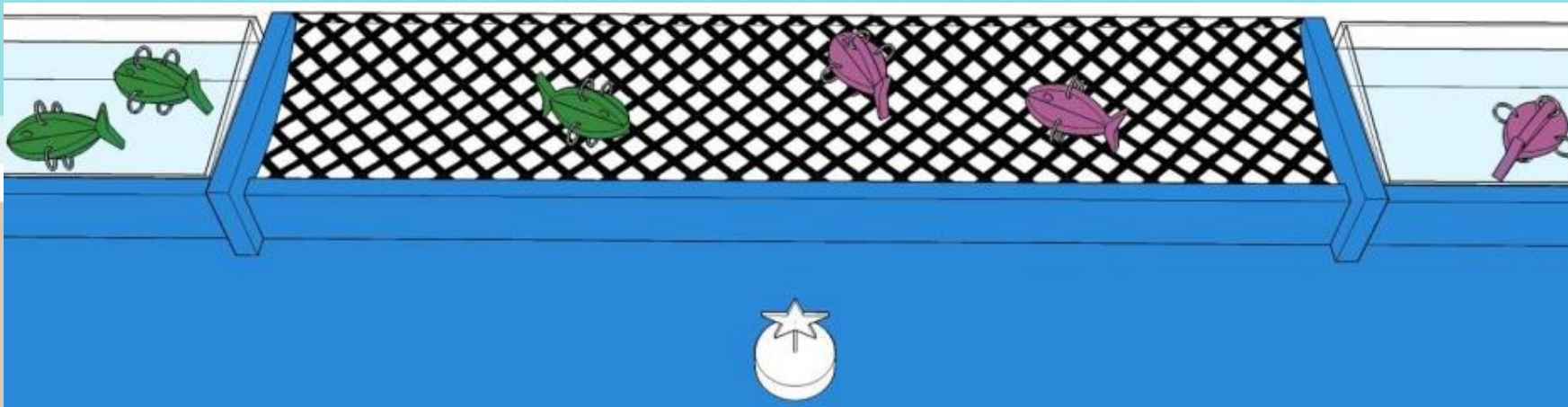
Actions :

- Les robots doivent pêcher les poissons de leur couleur.
- Les robots peuvent déposer leur pêche dans le filet.

Contrainte : Ne pas pêcher ou retirer du filet les poissons adverses.

5 points par
poisson dans le
robot

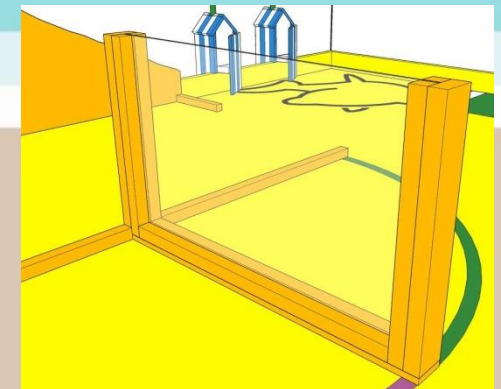
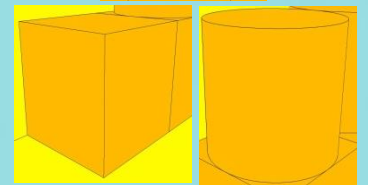
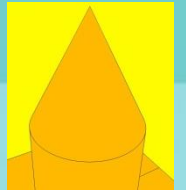
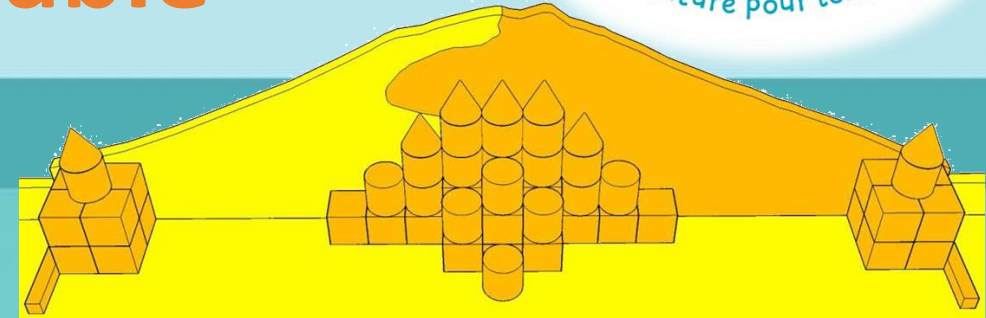
10 points par
poisson dans le
filet

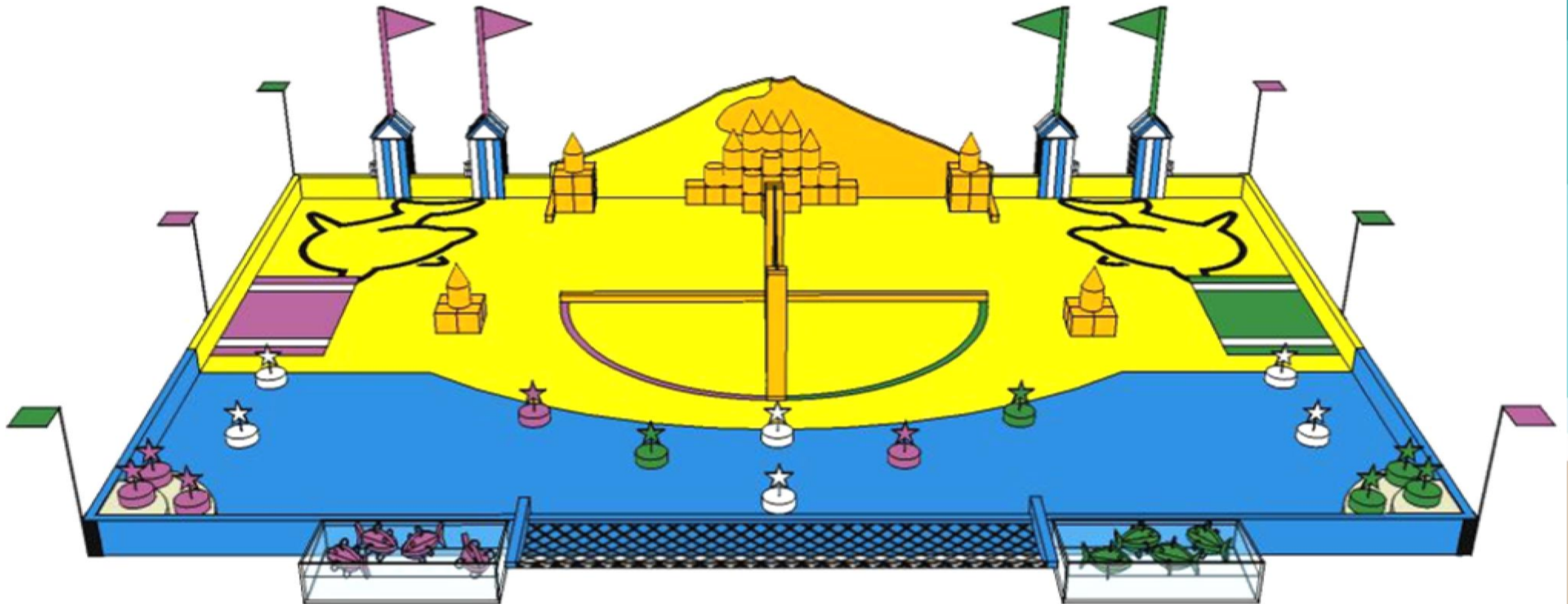


Les actions : le château de sable

Les éléments :

- Le sable, constitué de :
 - cubes (X40)
 - cylindres(X20)
 - cônes(X9)
- La zone de construction :
 - située au centre de l'aire de jeu
 - séparée en deux par un paravent
 - partie gauche pour les violets
 - partie droite pour les verts

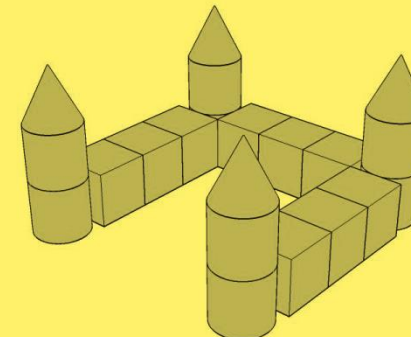
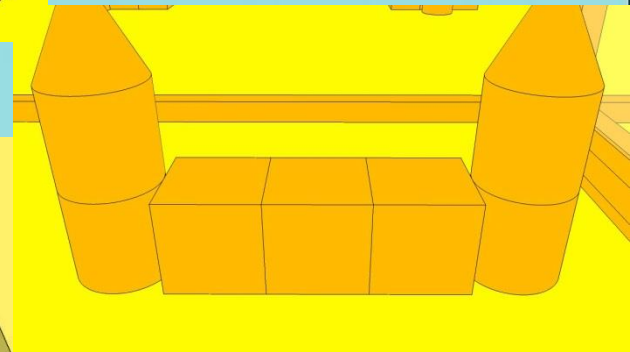
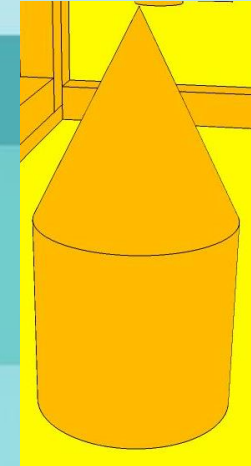




Les actions : le château de sable

Les constructions :

- **Tour** : empilement de cylindres et d'un cône
- **Muraille** : chaîne de cubes entre deux tours
- **Château** : ensemble de tours et de murailles



Les actions : le château de sable

Actions:

- Ramener le sable dans sa zone de construction.
- Construire des tours et des murailles.
- Construire un château selon un plan.

2 points par
blocs

+ 2 points par
blocs dans une
tour ou
muraille

+12 points
Pour le château

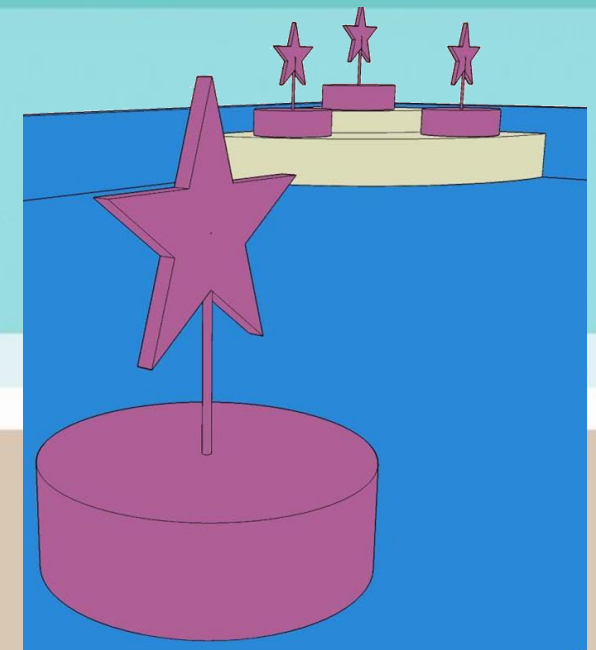
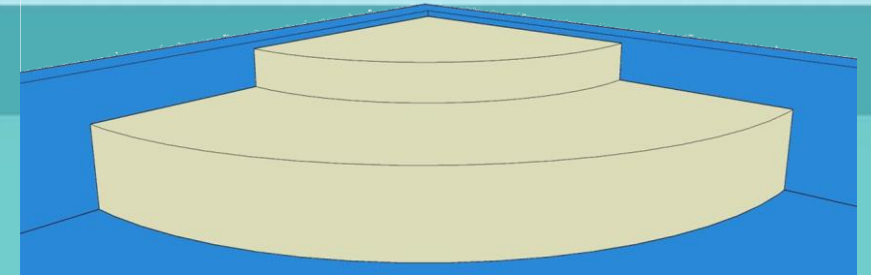
Contraintes :

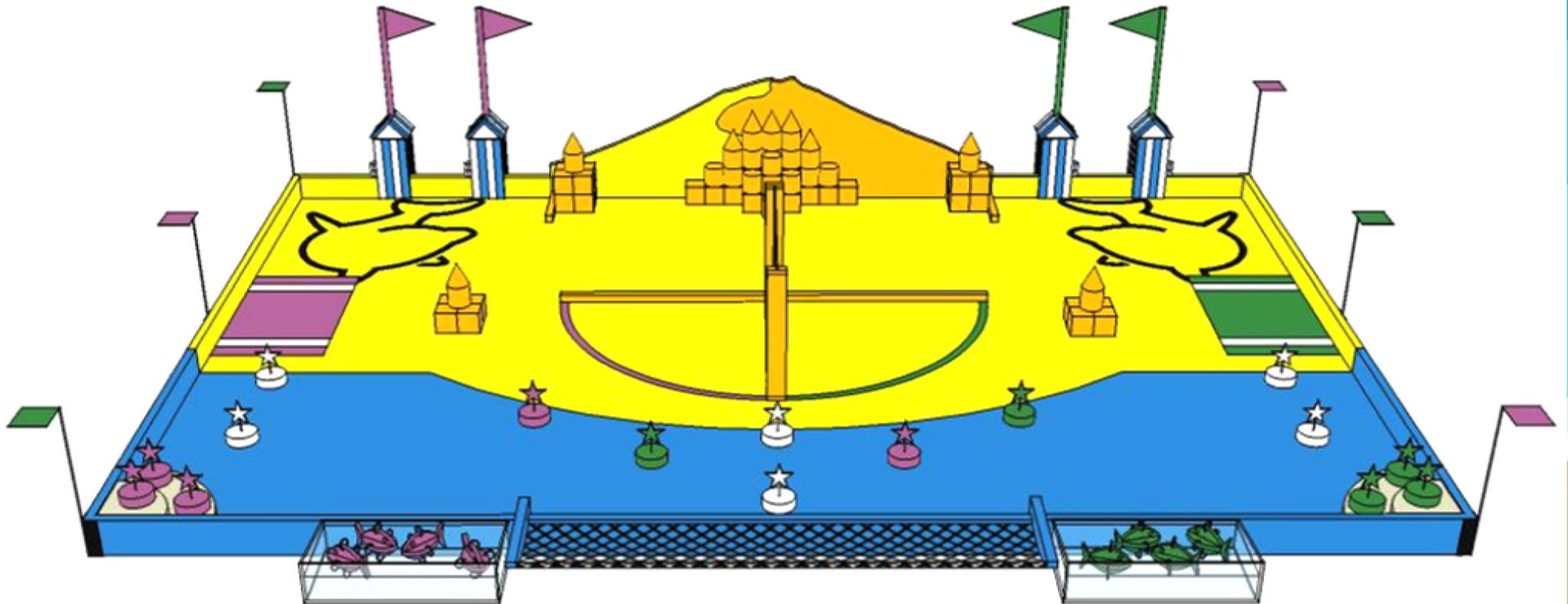
- Un seul château comptabilisé par équipe
- Possibilité de prendre des éléments dans la zone de construction adverse
- Possibilité de pré-embarquer un cône au début du match

Les actions : les coquillages

Les éléments :

- Les coquillages :
 - Palets surmontés d'une décoration
 - Vert (X5), Violet (X5), Blanc (X6)
 - Coquillages blancs communs aux deux équipes
- Les rochers : zones surélevées situées dans les coins avant
- Les serviettes : zones de départ



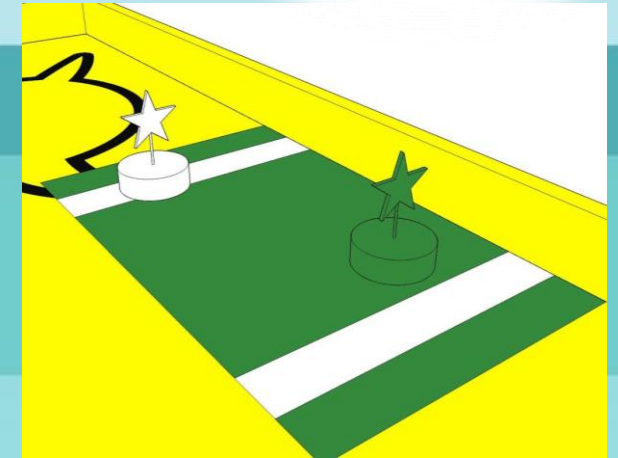


Les actions : les coquillages

Action: Ramener les coquillages sur sa serviette

Contraintes:

- Tirage au sort parmi 5 configurations de coquillages
- Ne pas enlever des coquillages situés sur la serviette adverse



2 points
par coquillages

Les actions : se mettre à l'ombre (funny action)



Les éléments : Un parasol apporté par les équipes

Action : Ouvrir le parasol à la fin du match.

20 points
par parasol

Contraintes :

- L'action commence après les 90s
- 5 secondes pour ouvrir le parasol
- Le parasol doit rester attaché au robot
- Action de déploiement visible
- Plus de contraintes de hauteur
- Le parasol est un élément du robot pendant les 90s



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

Pour plus d'informations :

www.planete-sciences.org/forums

www.planete-sciences.org/blogs/trophees-robotique/blogs

Questions ?

