

1^{ÈRE} PHASE**Groupe****Poules****Table A****Piste 1**

Noms des arbitres

.....

***Défi** : être le premier à s'arrêter entièrement dans le carré après avoir poussé le plot derrière la ligne. Le plot est positionné par l'adversaire n'importe où sur la base Ø 15cm*

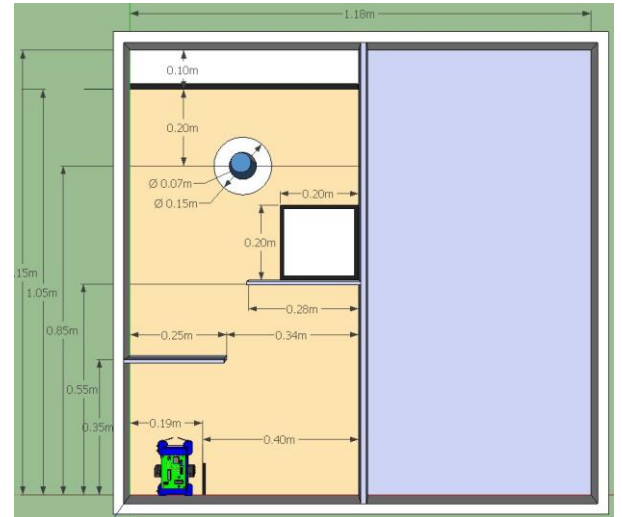
Le robot est placé au départ dans l'angle gauche à 19 cm maximum du bord gauche, en butée contre le mûr arrière.

1 joueur par équipe.

La ligne noire fait partie du carré

Chaque joueur peut relancer son robot depuis la base de départ autant de fois qu'il veut tant que le plot n'est pas poussé derrière la ligne (uniquement), ceci dans le temps imparti.

Temps maxi : 3 mn

Actions du robot :

- Situation 1 : Plot derrière la ligne et arrêt du robot entier dans le carré : **15 points**
- Situation 2 : Plot derrière la ligne et arrêt du robot en partie dans le carré : **12 pts**
- Situation 3 : Plot derrière la ligne uniquement : **9 points** :
- Situation 4 : arrêt du robot entier ou en partie dans le carré : **6 points** } Le plot n'est pas poussé
- Situation 5 : chicane passée : **4 points** } derrière la ligne

A situations identiques, le résultat est majoré de 2 points pour le plus rapide (sauf situation 5)

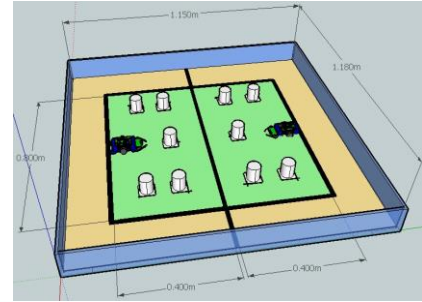
Dans tous les cas , si les roues du robot continuent à tourner dans la zone d'arrivée: 1 point de pénalité

RENCONTRE	Plot + carré entier	Plot + carré en partie	Plot seul	carré entier ou en partie	Chicane passée	Chicane non franchie	Temps
	15 pts	12 pts	9 pts	6 pts	4 pts	0 pt	
Si égalité, équipe + rapide : +2							
Pénalité 1 pt pour l'équipe :							

1^{ÈRE} PHASE**Groupe****Poules****Table C****Piste 3**

Noms des arbitres

.....

*(Plots à pousser en dehors de sa zone)**Défi : être le premier à sortir les 5 plots de sa zone. Les plots sont positionnés par l'adversaire sur les pastilles de son choix dans la zone adverse.**Au départ le robot est placé n'importe où dans sa zone
Chaque équipe dispose de 30 secondes pour cette mise en place**1 joueur par équipe.**Si le robot sort de sa zone, il est sorti par l'arbitre et attend la fin des 3 minutes**Après le temps imparti, le vainqueur est celui qui a le moins de plots dans sa zone.**La ligne fait parti de la zone.**Les plots sont enlevés par les arbitres au fur et en mesure qu'ils se retrouvent à l'extérieur des deux zones***Temps maxi : 3 mn**

Noms des arbitres

.....

RENCONTRE		Vainqueur 4 points	Égalité 2 points	Temps (s)
Contre	Équipe A			
	Équipe B			

