

Table 1

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 Ø15cm*

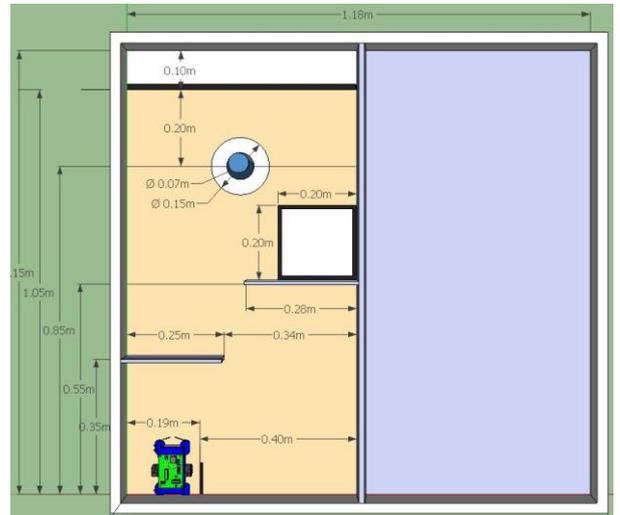
Le robot est placé au départ dans l'angle gauche à 19 cm maximum du bord gauche, en butée contre le mur arrière.

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 derrière la ligne
- Situation 5 : chicane passée : **4 points**

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 :							

Table 1

Piste 2

Noms des arbitres

Piste "Télécommande"



Mission : Ramener avec précision et le plus rapidement possible les 2 cylindres cartonnés \varnothing : 40 / h 100 mm dans les cases à points de la zone A

Temps maxi : 3 mn

Règlement :

Au départ chaque joueur place dans l'ordre :

1. son robot n'importe où et en entier (pince non comprise) dans la zone A de son camp.
2. 2 cylindres cartonnés au choix sur 2 des 3 emplacements prévus dans le camp adverse.

Au signal de l'arbitre, chaque joueur pilote son robot à l'aide de sa télécommande pour ramener à l'aide d'une pince les 2 cylindres cartonnés et les placer chacun dans une case à points de la zone A

La partie s'arrête dès qu'un joueur a lâché en premier les 2 cylindres dans la zone A ou au bout de 3 minutes si aucun des 2 joueurs n'a pu accomplir la mission.

- Un seul cylindre par case à points.
- Le cylindre doit être en position verticale dans la zone A pour être validé
- Un cylindre renversé par le robot est sorti du jeu. Le joueur continue la partie.
- Un cylindre qui empiète même un court instant la zone B est sorti du jeu. Le joueur continue la partie. La ligne noire fait partie de la zone B
- Un cylindre qui empiète la ligne basse de la zone A est sorti du jeu. Le joueur continue la partie.
- Le 1^{er} cylindre déposé par le robot peut être repris, repositionné par celui-ci si le joueur le souhaite.
- Les 2 cylindres déposés par un robot dans la zone A arrête la partie, quelles que soient leurs positions.
- Une seule télécommande par joueur

