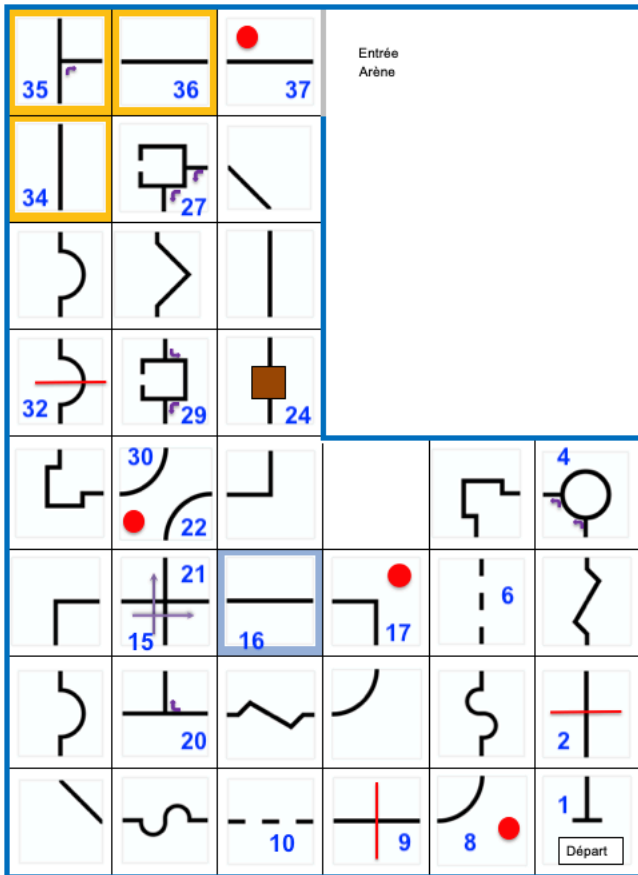


Temps ...8..... min ...00...sec



Entrée Arène

Légende

	Tuiles de rampes / paliers
	Bascule
	Obstacle
	Point d'intersection
	Dos d'âne
	Directions
	Checkpoint

Sens des Intersections

Tourne à gauche

Tourne à droite

Tout droit

Commentaires :

Score des obstacles et difficultés

Type	Nombre						Total	x...	Points
trou	1 <input checked="" type="checkbox"/>	2 <input checked="" type="checkbox"/>	3 <input checked="" type="checkbox"/>	4 <input checked="" type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	4	10	40
Obstacle	1 <input checked="" type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	1	10	10
Dos d'âne	1 <input checked="" type="checkbox"/>	2 <input checked="" type="checkbox"/>	3 <input checked="" type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	3	5	15
Intersections	1 <input checked="" type="checkbox"/>	2 <input checked="" type="checkbox"/>	3 <input checked="" type="checkbox"/>	4 <input checked="" type="checkbox"/>	5 <input checked="" type="checkbox"/>	6 <input checked="" type="checkbox"/>	10	15	150
	7 <input checked="" type="checkbox"/>	8 <input checked="" type="checkbox"/>	9 <input checked="" type="checkbox"/>	10 <input checked="" type="checkbox"/>	11 <input type="checkbox"/>	12 <input type="checkbox"/>			
Rampe	1 <input checked="" type="checkbox"/>	2 <input checked="" type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	2	10	20
Bascule	1 <input checked="" type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	1	15	15
Total obstacle								250	

Checkpoints atteints – Nb de points morts - Nb tuile franchies

No. tuile de checkpoint	Arrivé		Nbs de points morts Dans la zone					Coef x5x3x1x0	Nb. de tuile	Total points
	oui	non	1	2	3	4	5			
1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						X5	1	5
8	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5	5	7	35
17	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5	5	9	45
22	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5	5	5	25
28	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5	5	8	40
37	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5	5	7	35
Total tuiles									185	

Victimes

⚠ Réduire chaque coef. multiplicateur du nombre de Points Morts (PM) produits entre le dernier checkpoint et l'arène (comprise) x0,025 pour le level1 => PMx0,025

Les victimes comptent quel que soit l'ordre de ramassage (même sans vivantes)

Zone d'évacuation	Victimes		Total coef x. (arrondi au 1/10 ^{ème} sup)
	Vivantes V	Mortes M	
Level 1	<input type="checkbox"/> X1,2 <input type="checkbox"/> X1,2	<input type="checkbox"/> X1,1	max : x1,6 min : x1

Nombre de points morts PM =2.....

Séquence de récupération : V : Vivante M : Morte PM : Point Mort

...V... -> ...M... -> ...V... -> -> -> -> -> ->

Level 1 (1..2... - 0.*0,025)*(1..1... - 0.*0,025)*(1..2... - 0.*0,025) = 1,6....

Ex : Au Level1 avec toutes les balles ramassées et 2 points morts.
Séquence de récupération PM -> V -> PM -> M -> V
soit (V-2*0,025)*(M-2*0,025)*(V-2*0,025)
(1,2-2*0,025)*(1,1-2*0,025)*(1,2-2*0,025)=1,4

Total tuile	+ Total obstacle	= Pts suivi ligne	x Coef
185	+ 250	= 435	x 1.6
Score total=			696

Signatures

En apposant votre signature ci-dessous, vous acceptez que les données soient correctes. Votre équipe s'engage également à ne pas faire appel du score à un stade ultérieur

Capitaine	Jury
-----------	------