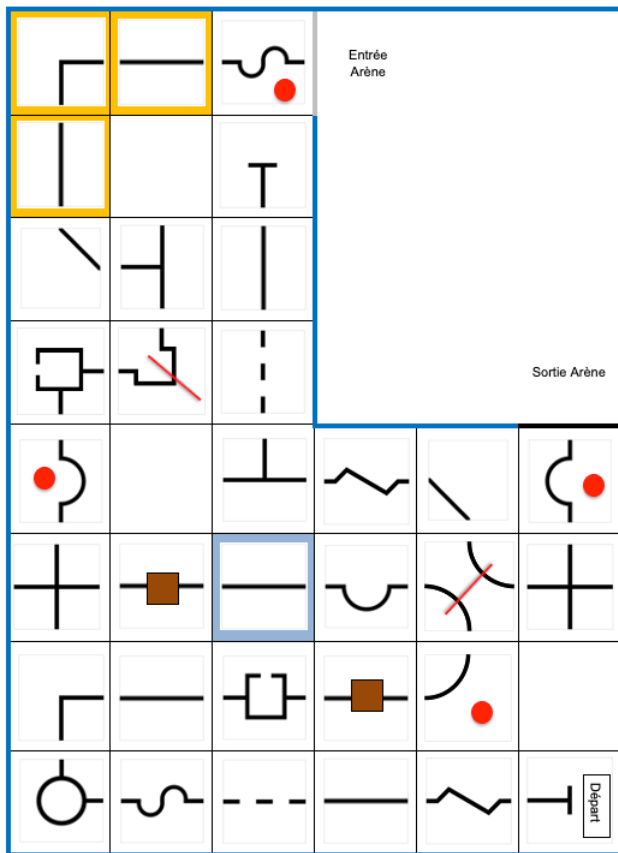




Temps minsec



Légende

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

Sens des Intersections

Tourne à droite

Tourne à gauche

Score des obstacles et difficultés

Type	Nombre						Total	x...	Points
trou	1	2	3	4	5	6		10	
Obstacle	1	2	3	4	5	6		20	
Dos d'âne	1	2	3	4	5	6		10	
Intersections	1	2	3	4	5	6		10	
	7	8	9	10	11	12			
Rampe	1	2	3	4	5	6		10	
Bascule	1	2	3	4	5	6		20	
Total obstacle									

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			
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						X5	1	5
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
Total tuiles										

Victimes et Rescue Kit

⚠ Réduire chaque coef. multiplicateur du nombre de Points Morts (PM) X 0,05

Rq : Points morts produits entre deux checkpoints ou le dernier checkpoint et l'arrivée contenant l'arène

Les victimes mortes déposées dans le point d'évacuation rouge ne comptent que si les deux victimes vivantes sont secourues dans le point d'évacuation vert.

Zone d'évacuation	Victimes		Total coef x.
	Vivantes V	Mortes M	
	<input type="checkbox"/> X1,4	<input type="checkbox"/> X1,4	<input type="checkbox"/> X1,4

Nombre de points morts PM =

V1 ou 2 : coef vivante / M : coef morte / PM : nombre de point mort

Formule : $(V1-0,05*PM)*(V2-0,05*PM)*(M-0,05*PM)$

$(1,.. -*0,05)*(1,.. -*0,05)*(1,.. -*0,05)*1,.. = 1,.....$

Attention : Le coef multiplicateur d'une victime secourue ne peut pas être inférieur à 1,25

Bonus de sortie	Nb points mort entre deux checkpoints ou le dernier checkpoint et l'arrivée (contenant l'arène)	Bonus de sortie
<input type="checkbox"/> 60	$60-5x (nb pt mort) \geq 0 / 60 -5x ...$

Total tuile	+ Total obstacle	= Pts suivi ligne	+ Bonus sortie	x Coef
.....	+	=	+	X.....
Score total=				

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	
-----------	--	------	--

Commentaires :