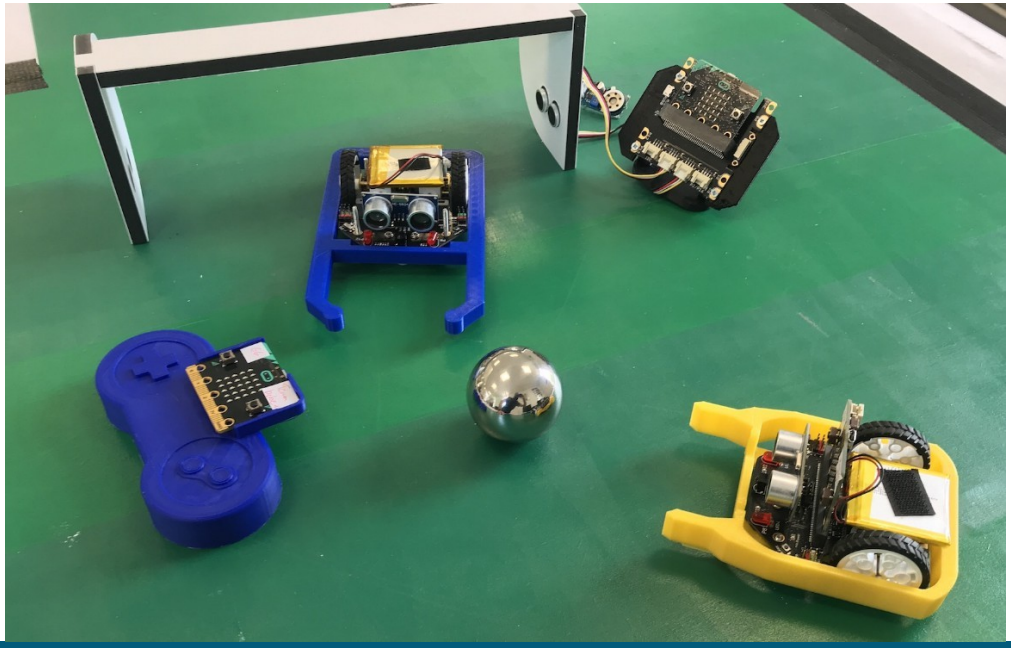
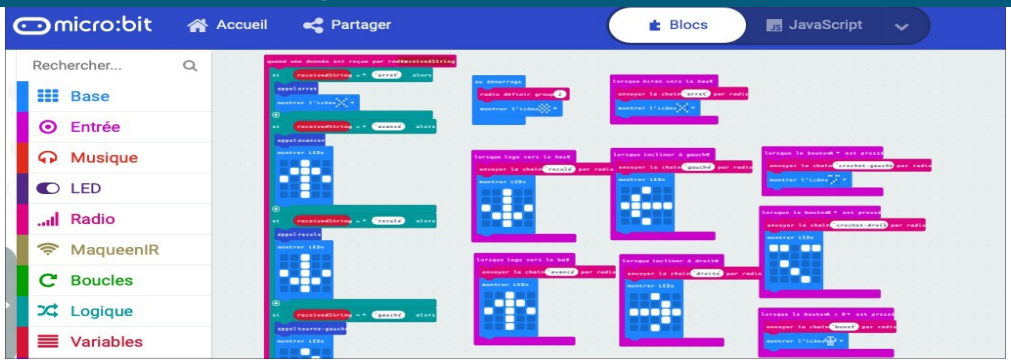
ACADÉMIE
DE BORDEAUX
Liberté
Égalité
Fraternité

Yes We Play SOCCER !



Règlement • Édition 2027



Programme ton robot pour marquer des buts !

Développe tes compétences en programmation pour jouer au football avec un robot !

Présentation du concours

Le football est un phénomène sportif incontournable. Pourquoi ne pourrait-on pas y faire jouer des robots de manière ludique ?

Avec des mini-robots télécommandés comme Maqueen ou Cutebot, on peut jouer au football avec quelques modifications. De plus, ils sont facilement programmables avec des cartes micro:bit et des applications de programmation par blocs.

Ce concours a donc pour but de permettre aux participants de créer la structure d'un robot et de programmer ses déplacements avec une télécommande afin de développer des compétences de design, de créativité et de programmation prévues par les programmes scolaires.

Il est organisé à destination des élèves de 5e principalement, en liaison directe avec les programmes (CCRI), et se développe dans le cadre des cours de Technologie.

Objectifs pédagogiques

- Favoriser le design et la créativité en imaginant un robot pour jouer au football ;
- Favoriser la pratique du codage en définissant les mouvements du robot ;
- Développer les compétences de design et de programmation incluses dans les programmes ;
- Passer par le ludique pour donner du sens et lier les savoirs ;
- Faire émerger des émotions avec de belles réussites.

Deux ligues en 2027

Pour cette édition, la compétition est organisée en **deux ligues distinctes**, selon le modèle de robot utilisé :

Ligue Maqueen	Ligue Cutebot
Robot Maqueen équipé d'une carte micro:bit et télécommandé par une seconde carte micro:bit. Classement et récompenses propres à la ligue.	Robot Cutebot équipé d'une carte micro:bit et télécommandé par une seconde carte micro:bit. Classement et récompenses propres à la ligue.

Règlement général

Article 1 : Le concours Yes We Play Soccer est ouvert principalement aux élèves de 5e. Il est développé dans le cadre des cours de Technologie.

Article 2 : Chaque établissement participant doit développer le projet en classe pendant le temps scolaire. La conception et la programmation du robot permettent de développer des compétences de codage et de programmation incluses dans les programmes scolaires.

Article 3 : Le robot utilisé est le robot « Maqueen » ou « Cutebot » incluant une carte micro:bit. Il doit être télécommandé par une autre carte micro:bit.

Article 4 : La forme du robot utilisé est libre ; en revanche, son design et son assemblage doivent avoir été réalisés exclusivement par des groupes d'élèves.

Article 5 : La surface du robot ne doit pas dépasser 130 mm de long par 100 mm de large, sous peine de disqualification.

Article 6 : Par sécurité, le robot modifié ne doit pas présenter de parties dangereuses, sous peine de disqualification.

Article 7 : L'utilisation d'un langage de programmation par blocs est obligatoire au cycle 4.

Article 8 : Deux ligues sont proposées : la ligue Maqueen et la ligue Cutebot. Chaque équipe concourt dans la ligue correspondant au robot qu'elle utilise, et le classement est établi séparément dans chaque ligue.

Article 9 : Chaque établissement ne peut proposer qu'une équipe par classe pour le concours académique (un concours interne à la classe peut permettre de faire émerger la meilleure équipe).

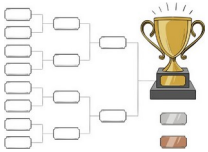
Article 10 : Les équipes sont composées de 2 à 4 membres, en respectant un principe de mixité où chacun a un rôle équitable.

Règlement des matchs

Article 11 : Lors de la compétition académique, les matchs se déroulent sur un terrain au format A0 (fichier à disposition) ; le ballon est une balle rigide lestée de 40 mm de diamètre.

Article 12 : Pour chaque match, 2 équipes de 2 robots sont présentes sur le terrain. Un match se joue en 2 mi-temps de 3 minutes.

Article 13 : Au sein de chaque ligue, le tournoi débute par des matchs de poule de 3 équipes, ce qui garantit au moins 2 matchs par équipe. Les équipes qualifiées à l'issue des poules disputent ensuite les matchs à élimination directe et jouent donc davantage de matchs. Le classement des poules s'établit selon le barème suivant : victoire = 3 points, match nul = 1 point, défaite = 0 point.



Article 14 : Lors des matchs, pour la mise en jeu ou après un but, la balle est placée au centre du terrain par l'arbitre et les robots sont placés aux 4 coins du terrain par les joueurs, dans leur camp. L'arbitre siffle le début du jeu.

Article 15 : Lorsque le match a démarré, les joueurs n'ont pas le droit de toucher leur robot sans l'autorisation de l'arbitre. Cependant, en cas de perte de contrôle du robot, le joueur peut le réinitialiser sans le changer de place pendant cette opération. Si le robot ne fonctionne plus, l'arbitre décide de sa sortie définitive.

Article 16 : Lorsque la balle sort du terrain ou qu'elle est immobilisée, soit dans un coin, soit entre des joueurs, l'arbitre peut décider de replacer la balle au centre du terrain ; les joueurs restent à la place qu'ils occupaient au moment de l'immobilisation de la balle, puis reprennent le match au coup de sifflet.

Article 17 : Lorsqu'un robot sort du terrain, est immobilisé ou reste sans raison devant son but, l'arbitre peut imposer au joueur de se repositionner dans un coin de son camp, sans arrêt de jeu.

Article 18 : Lorsqu'un robot gêne volontairement un adversaire ou le percute abusivement sans l'intention de jouer le ballon, l'arbitre peut décider la sortie du joueur, qui se repositionne alors dans l'un des coins de son camp.

Article 19 : L'équipe qui a marqué le plus de buts est déclarée vainqueur du match.

Article 20 : En cas d'égalité en fin de match :

- **en phase de poules**, il n'y a pas de temps supplémentaire : le match nul est conservé et rapporte 1 point à chaque équipe ;
- **en phase finale** (élimination directe), une prolongation d'une minute est jouée. Si l'égalité persiste à l'issue de la prolongation, le match se poursuit au « but en or » : la première équipe qui marque l'emporte.

Exemples d'applications

Différentes applications gratuites permettent de programmer les robots Maqueen et Cutebot : MakeCode micro:bit, Vittascience, Mind+…

Calendrier 2027

Jusqu'au 1er mars 2027	Inscription des équipes en ligne
Environ 2 à 2,5 mois	Conception et programmation du robot en classe de Technologie
Fin mai / début juin 2027	**Finale académique :** dernière semaine de mai ou première semaine de juin. Le lieu sera déterminé en fonction de la localisation des participants.

Conditions d'inscription

Lien d'inscription :
https://forms.gle/FaLvmr46WMestPJ86

Limite d'inscription : **1er mars 2027**

Une inscription par équipe, en précisant la ligue choisie (Maqueen ou Cutebot).
Le développement représente environ 2 à 2,5 mois en classe.

Scanne-moi pour t'inscrire !

Communication

Lors de l'inscription, les participants s'engagent à envoyer au moins une fois un court article, accompagné d'une ou plusieurs photos ou vidéos du développement du projet en classe, à destination des actualités du site académique de Technologie.

Récompenses

Des récompenses seront remises aux **3 premières équipes de chaque ligue** (ligue Maqueen et ligue Cutebot).

Assistance technique

Référent académique :

Marc SABATIER : Marc.Sabatier@ac-bordeaux.fr

ACADÉMIE
DE BORDEAUX
Liberté
Égalité
Fraternité