

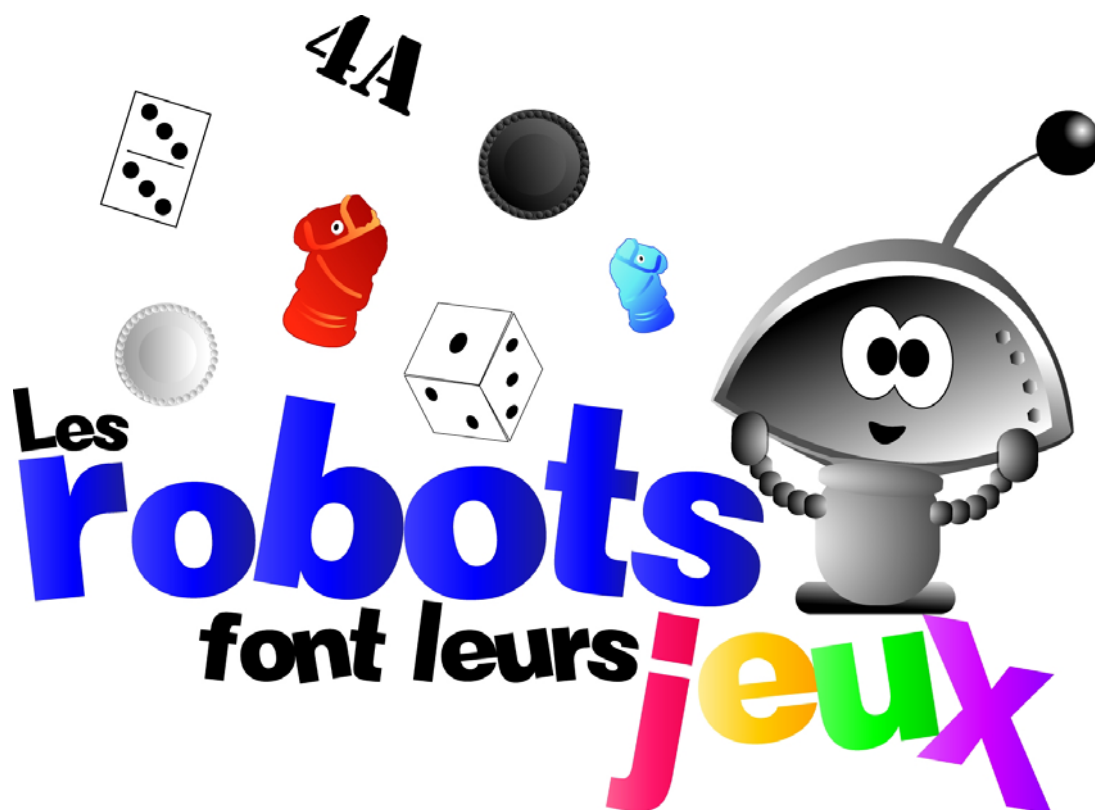


Cahier des Charges de l'aire de jeu Trophées de Robotique 2011 Eurobot Junior



PAGE 1 SUR 22

... Cahier des Charges de l'aire de jeu... Cahier des Charges de l'aire de jeu ...





LES ROBOTS FONT LEURS JEUX

PAGE 2 SUR 22



... Cahier des Charges de l'aire de jeu...Cahier des Charges de l'aire de jeu ...

1. Généralités

Important : les tables doivent être transportables et **montables par d'autres personnes que celles qui les ont réalisées**. Par conséquent, aucun élément ne doit dépasser 2m de côté et l'ensemble doit être facilement remontable (si nécessaire, rédiger un mode d'emploi simple et détaillé).

Si des pieds spéciaux ne sont pas réalisés avec l'aire de jeu, celle-ci doit pouvoir simplement reposer sur des tables ou des tréteaux. Ce point doit être prévu avec l'organisateur **avant le début de la construction** ; étant donné la taille des éléments de jeu, il est fortement recommandé de réaliser des pieds spéciaux.

Une jupe de couleur noire cachant les pieds tout autour de l'aire de jeu doit être prévue et fixée à l'extérieur de la bordure (si besoin).

Une fois sur ses pieds, l'aire de jeu ne doit pas dépasser 80cm de haut. Dans le cas contraire il sera nécessaire de prévoir une estrade, ou des chaises, pour les participants les plus petits.

2. L'aire de jeu

L'aire de jeu est un plateau de bois incliné de 10% comme représenté sur le schéma en annexe, dont la projection verticale est un rectangle de 2mx3m.

Le plateau est entouré d'une bordure verticale en bois de hauteur 50mm par rapport au plan de jeu. L'ensemble de la bordure sera peint en bleu mat (cf. couleur exacte dans le tableau de référence à la suite). Le logo de Planète Sciences (format A5 minimum) devra se trouver à chaque extrémité de la bordure avant, soit imprimé en couleur sur fond blanc, soit peint au pochoir en blanc directement sur le fond noir.

Les organisateurs s'engagent à respecter la plus grande précision dans la réalisation des aires de jeu mais se réservent une marge de +/- 2% par rapport aux dimensions. Les organisateurs se réservent le droit de modification de certains éléments de jeu en cas de problèmes majeurs.

**En cas de doute, pour toutes les questions techniques,
écrivez à**

trophees@planete-sciences.org





LES ROBOTS FONT LEURS JEUX

PAGE 3 SUR 22



... Cahier des Charges de l'aire de jeu...Cahier des Charges de l'aire de jeu ...

3. Les actions

3.1 Le jeu de dés



- **Les dés**, 2 par équipe, sont en mousse. Ils sont disposés dans la zone de départ au début de la partie, ce qui signifie que les équipes peuvent, si elles le souhaitent embarquer ces dés dans le robot dès le début ou venir les chercher et les placer sur l'aire de jeu au cours du match.



Elément	La rivière
Quantité par table	4 (2 Rouges/2 Noirs)
Quantité de rechange à prévoir	0
Remarques	Les dés sont en mousses donc, par définition, assez légers. Ils ont des bords droits.





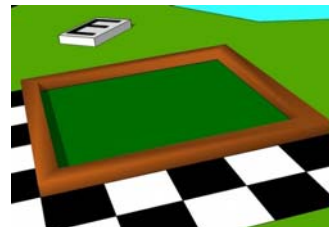
LES ROBOTS FONT LEURS JEUX

PAGE 4 SUR 22



... Cahier des Charges de l'aire de jeu...Cahier des Charges de l'aire de jeu ...

- **La piste centrale**, représentée par un losange carré, est située au centre de l'aire de jeu. Elle est fixe, dessinée sur l'aire de jeu et délimitée entièrement par des tasseaux de couleur marron.



Élément	La piste centrale
Quantité par table	1
Quantité de rechange à prévoir	0
Remarques	Elle est fixée sur l'aire de jeu par des tasseau de bois qui devront être résistants aux robots.

- **Les numéros à tirer**, représentées par de vraies cartes à jouer (pique, cœur, trèfle et/ou carreau). Elles comportent les numéros 4 à 10 inclus.



Élément	Les cartes
Quantité par table	7 cartes de 4 à 10
Quantité de rechange à prévoir	0
Remarque	Bien utiliser les cartes d'un jeu de 54 cartes. 1 seul jeu suffit.





LES ROBOTS FONT LEURS JEUX

PAGE 5 SUR 22



... Cahier des Charges de l'aire de jeu...Cahier des Charges de l'aire de jeu ...

3.2 Le jeu de lettres



- **Les lettres** sont représentées par des parallélépipèdes rectangles en bois. Toutes les lettres sont de couleur bleue sauf les « A » peints à la couleur de chaque équipe. Les lettres sont écrites de chaque côté du rectangle. Les lettres sont : A-P-S-E-I-R-T-A.



Élément	Les lettres
Quantité par table	8 différentes (A-P-S-E-I-R-T-A)
Quantité de rechange à prévoir	0
Remarques	Les lettres sont écrites des deux côtés dans le même sens.

- **Un tracé noir continu** partant de la zone de départ jusqu'à la lettre A de l'équipe, placée devant le bac à mots, est proposé pour les éventuelles Parties Autonomes capables de suivre une ligne.



Élément	Tracé noir continu
Quantité par table	2
Quantité de rechange à prévoir	0
Remarques	Le trait noir va jusqu'à l'entrée du bac à mots.





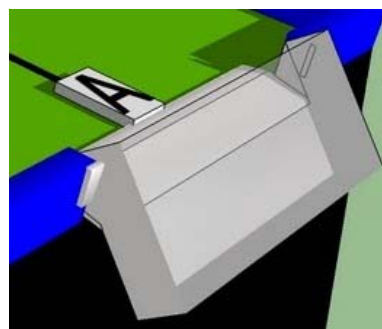
LES ROBOTS FONT LEURS JEUX

PAGE 6 SUR 22



... Cahier des Charges de l'aire de jeu...Cahier des Charges de l'aire de jeu ...

- **Les bacs à mots**, un par équipe, sont situés sur la bordure avant (face public), du côté extérieur. Ils sont ouverts sur le dessus et du côté de l'aire de jeu. Le devant est protégé par du plexiglas transparent afin d'éviter la chute des lettres à l'extérieur de l'aire de jeu et de garder l'action visible pour le public. Ils sont positionnés à l'oblique.



Élément	Les bacs à mots
Quantité par table	2
Quantité de rechange à prévoir	0
Remarques	Positionnement oblique et non perpendiculaire





LES ROBOTS FONT LEURS JEUX

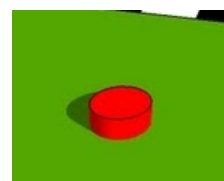
PAGE 7 SUR 22



... Cahier des Charges de l'aire de jeu...Cahier des Charges de l'aire de jeu ...

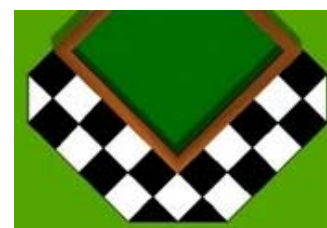
3.3 Les jeux de Dames & Echecs

- **Les pions, dames, rois et reines**, sont représentés par des palets en bois de la couleur de l'équipe (4 Rouges pour le côté cœur et 4 Noirs pour le côté trèfle) que l'équipe peut empiler.



Elément	Les pions, dames, rois et reines
Quantité par table	8 (4 Rouges et 4 Noirs)
Quantité de rechange à prévoir	2 (1 Rouge et 1 Noir)
Remarque	Palets de bois ronds

- **Le damier** est représenté par un ensemble de carrés noirs et blancs de la même taille, peints directement sur l'aire de jeu. Il est situé, dans la partie basse autour de la piste centrale de lancé des dés.



Elément	Le damier
Quantité par table	1
Quantité de rechange à prévoir	0
Remarque	Parti peinte sur la table directement.





LES ROBOTS FONT LEURS JEUX

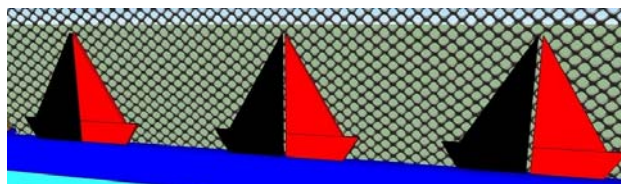
PAGE 8 SUR 22



... Cahier des Charges de l'aire de jeu...Cahier des Charges de l'aire de jeu ...

3.4 La bataille navale

- **Les bateaux**, représentés par des panneaux de bois, sont au nombre de 3 pour les deux équipes. Chaque bateau est formé de deux morceaux indépendants (un Rouge et un Noir). Au départ tous les panneaux sont à la verticale reposant par leur propre poids contre le côté extérieur de la bordure arrière.



Elément	Les bateaux
Quantité par table	6 demies (3 Rouges - 3 Noires)
Quantité de rechange à prévoir	2 demies (1 Rouge - 1 Noire)
Remarque	Attention : NE PAS PEINDRE LES CHARNIERES car les bateaux pivotent autour de l'axe.

- **La mer** est la zone de limite de lancement. Elle est représentée par une zone bleue peinte sur l'aire de jeu. Elle se situe contre la bordure arrière entre les deux zones de départ.



Zone bleue = MER

Elément	La mer
Quantité par table	1
Quantité de rechange à prévoir	0
Remarque	Zone peinte directement sur l'aire de jeu.





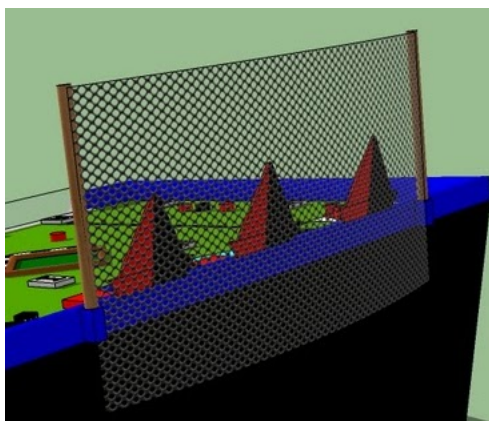
LES ROBOTS FONT LEURS JEUX

PAGE 9 SUR 22



... Cahier des Charges de l'aire de jeu...Cahier des Charges de l'aire de jeu ...

- **Le filet** est un élément de jeu extérieur à l'aire de jeu. Il permet de ralentir les projectiles envoyés par les équipes pour renverser les bateaux. Il est situé en hauteur et maintenu par deux montants verticaux.



Élément	Le filet
Quantité par table	1
Quantité de rechange à prévoir	0
Remarque	Il se place à l'extérieur de la bordure arrière de l'aire de jeu. Le filet doit être lâche. CONSEIL : ne le fixer qu'en haut des montants.





LES ROBOTS FONT LEURS JEUX

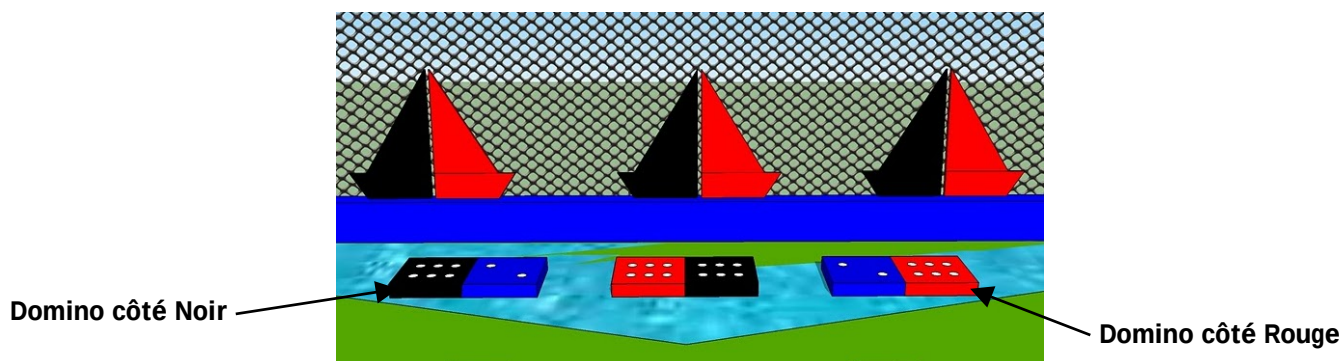
PAGE 10 SUR 22



... Cahier des Charges de l'aire de jeu...Cahier des Charges de l'aire de jeu ...

3.5 Coopération : Le jeu de dominos

- **Les dominos**, sont des parallélépipèdes de bois reposant sur l'aire de jeu par leur propre poids. Ils sont fixes et pivotent autour d'un axe. Ils sont au nombre de 3 pour les deux équipes : un par équipe (avec un côté Bleu et un côté Noir ou Rouge suivant la couleur de départ), un commun (avec un côté Rouge et un côté Noir). Les dominos sont situés près de la bordure arrière au niveau de la zone bleue - mer.



Elément	Les dominos
Quantité par table	3
Quantité de rechange à prévoir	0
Remarque	Penser à mettre du scotch transparent sur la partie des dominos en contact avec l'aire de jeu pour limiter les frottements bois/bois et permettre une meilleure rotation.





LES ROBOTS FONT LEURS JEUX

PAGE 11 SUR 22



... Cahier des Charges de l'aire de jeu...Cahier des Charges de l'aire de jeu ...

3.6 Le jeu des petits chevaux

- **Les chevaux**, sont représentés par une forme de cavalier. Ils sont placés, de façon visible sur les robots au début du jeu. Il y a un cheval par équipe, de la couleur de la zone de départ. Le socle du cheval possède du velcro, côté crochet pour permettre une meilleure attache sur le robot.



Elément	Les chevaux
Quantité par table	2 (1 Rouge, 1 Noir)
Quantité de rechange à prévoir	0
Remarque	Bien mettre du velcro (côté crochets) sur toute la surface inférieure du socle. Le petit cheval peut être en carton épais ou en bois.

4-Référence des peintures

	Couleur	Type de peinture	Référence
Zone départ trèfle, éléments de jeu, ligne, damier	Noir profond	Satiné	RAL 9005
Zone départ, damier	Blanc signalisation	Satiné	RAL 9003
Zone départ cœur + éléments de jeu	Rouge feu	Satiné	RAL 3000
Surface de jeu (important pour les robots suiveur de ligne)	Vert Jaune	Satiné	RAL 6018
Bordure extérieure + emplacements éléments	Bleu signalisation	Satiné	RAL 5005
Zone mer	Bleu clair	Satiné	RAL 5012

Note : Les références de peinture sont données à titre indicatif à l'exception du noir et du vert jaune. Ces deux teintes doivent être respectées car certains robots suiveurs de ligne pourraient être déstabilisés par l'usage d'une autre teinte le jour de la rencontre.





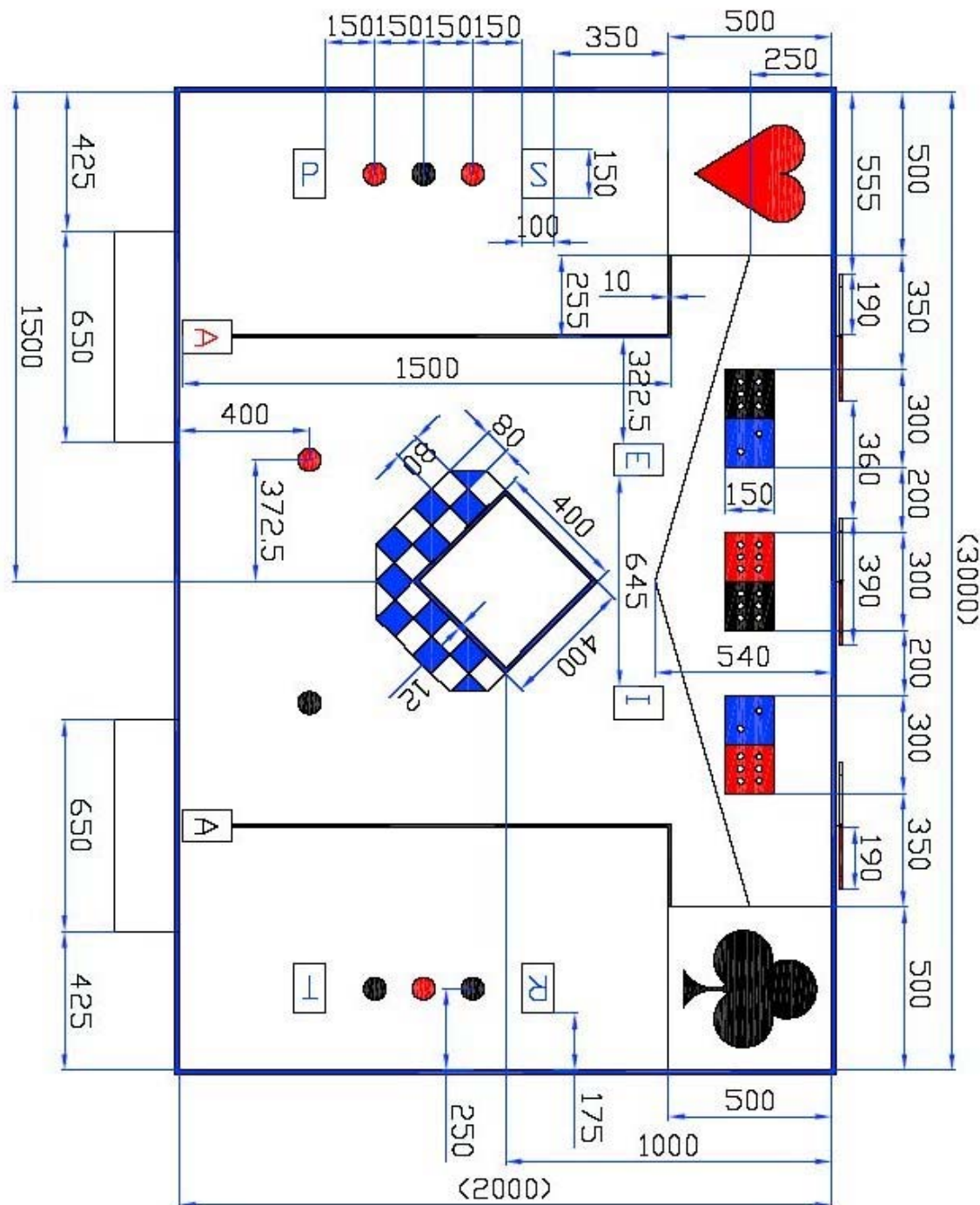
LES ROBOTS FONT LEURS JEUX

PAGE 12 SUR 22



... Cahier des Charges de l'aire de jeu...Cahier des Charges de l'aire de jeu ...

Vues générales de l'aire de jeu





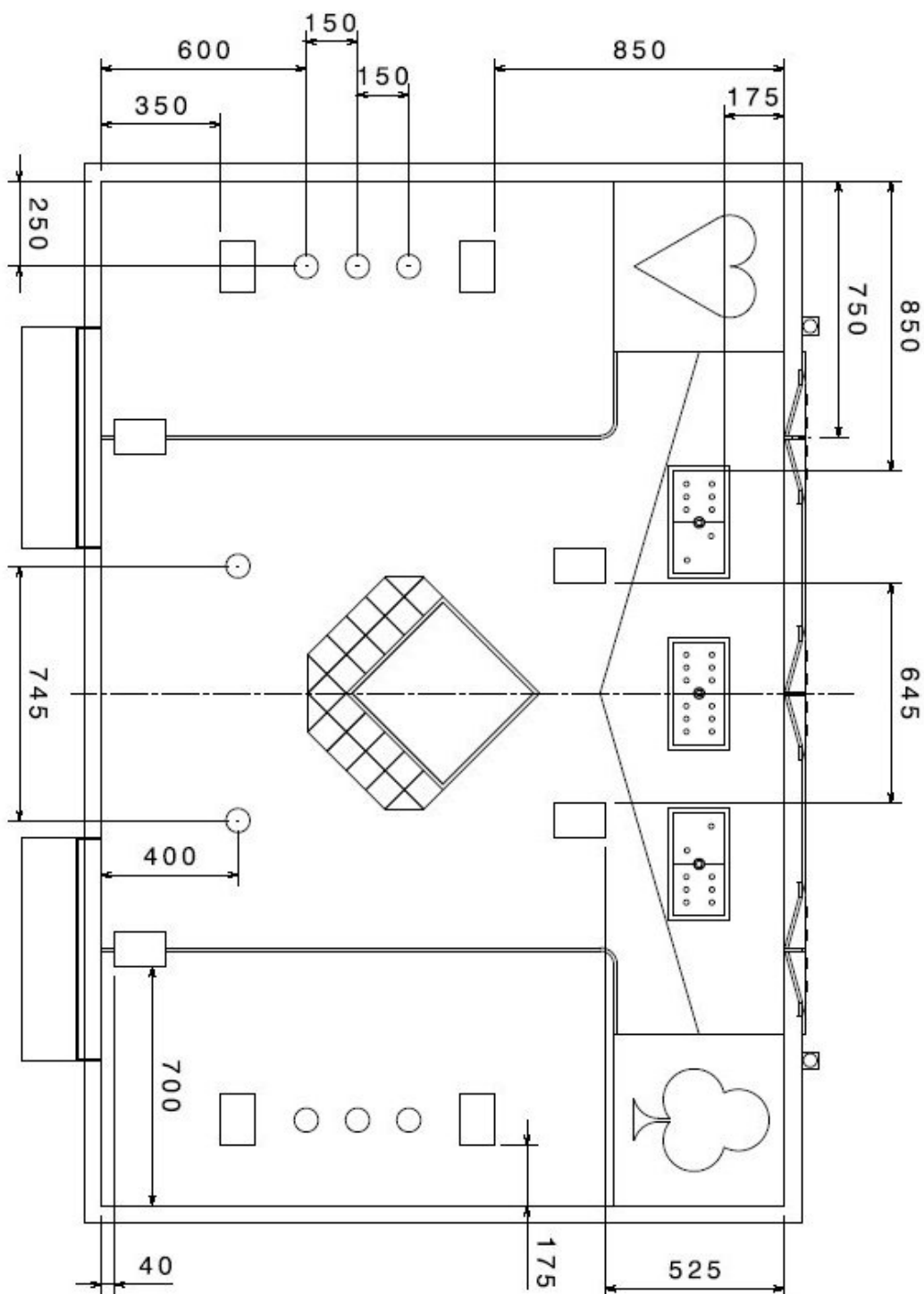
LES ROBOTS FONT LEURS JEUX

PAGE 13 SUR 22



... Cahier des Charges de l'aire de jeu...Cahier des Charges de l'aire de jeu ...

Plan 3 : Position des éléments de jeux





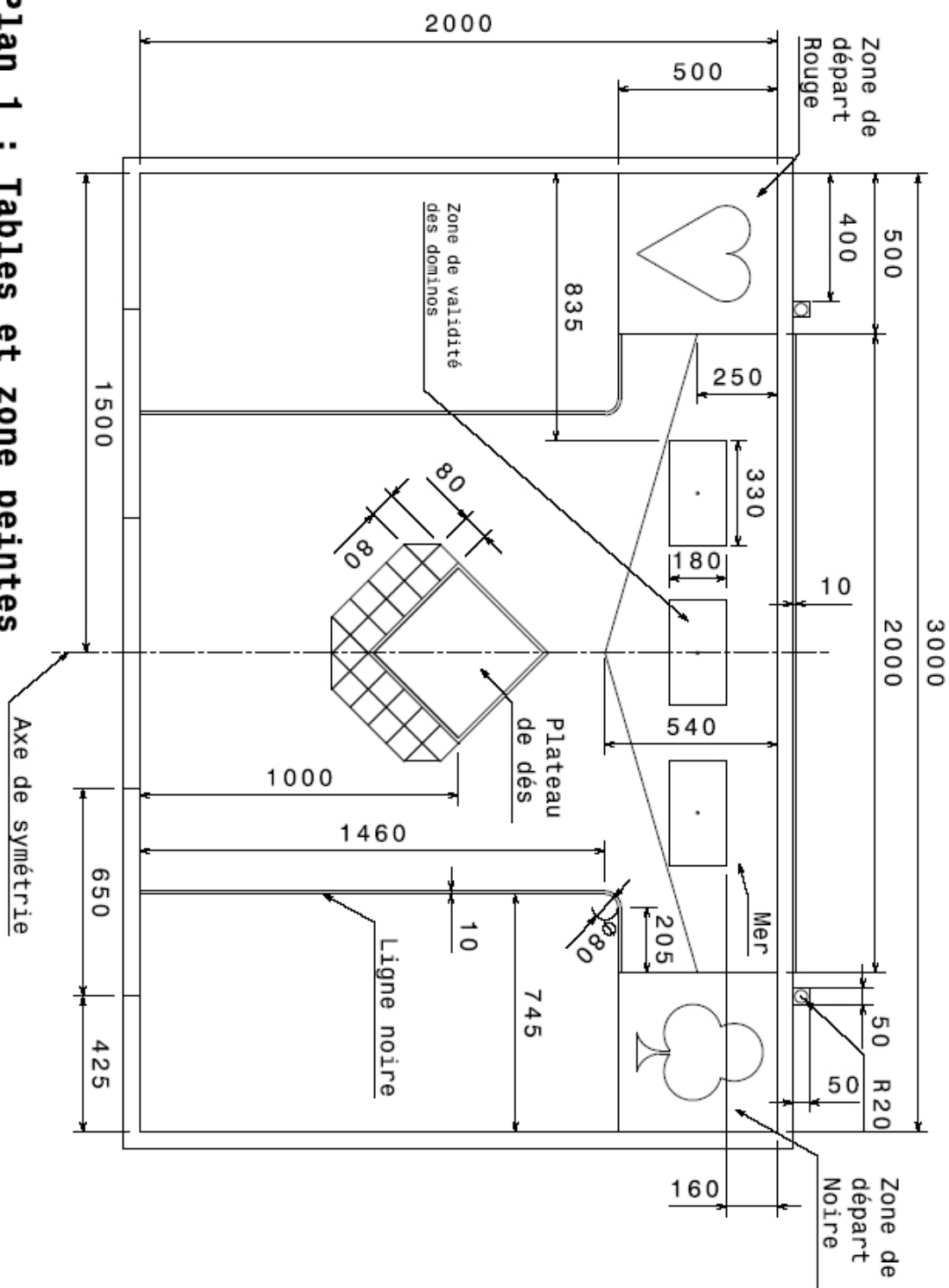
LES ROBOTS FONT LEURS JEUX

PAGE 14 SUR 22



... Cahier des Charges de l'aire de jeu...Cahier des Charges de l'aire de jeu ...

Plan 1 : Tables et zone peintes





LES ROBOTS FONT LEURS JEUX

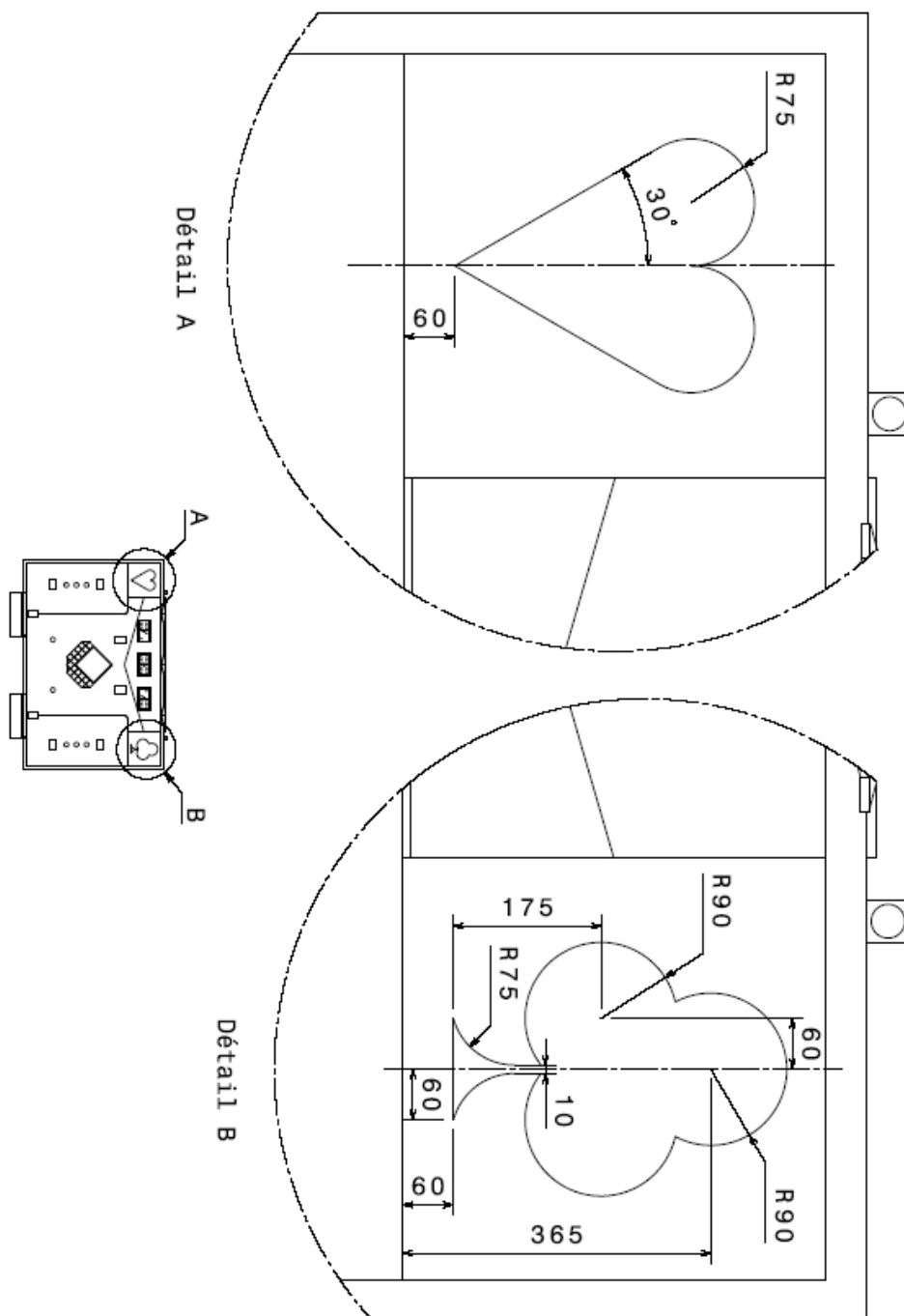
PAGE 15 SUR 22



... Cahier des Charges de l'aire de jeu...Cahier des Charges de l'aire de jeu ...

Zones de départ

Plan 2 : Détail zones de départ





LES ROBOTS FONT LEURS JEUX

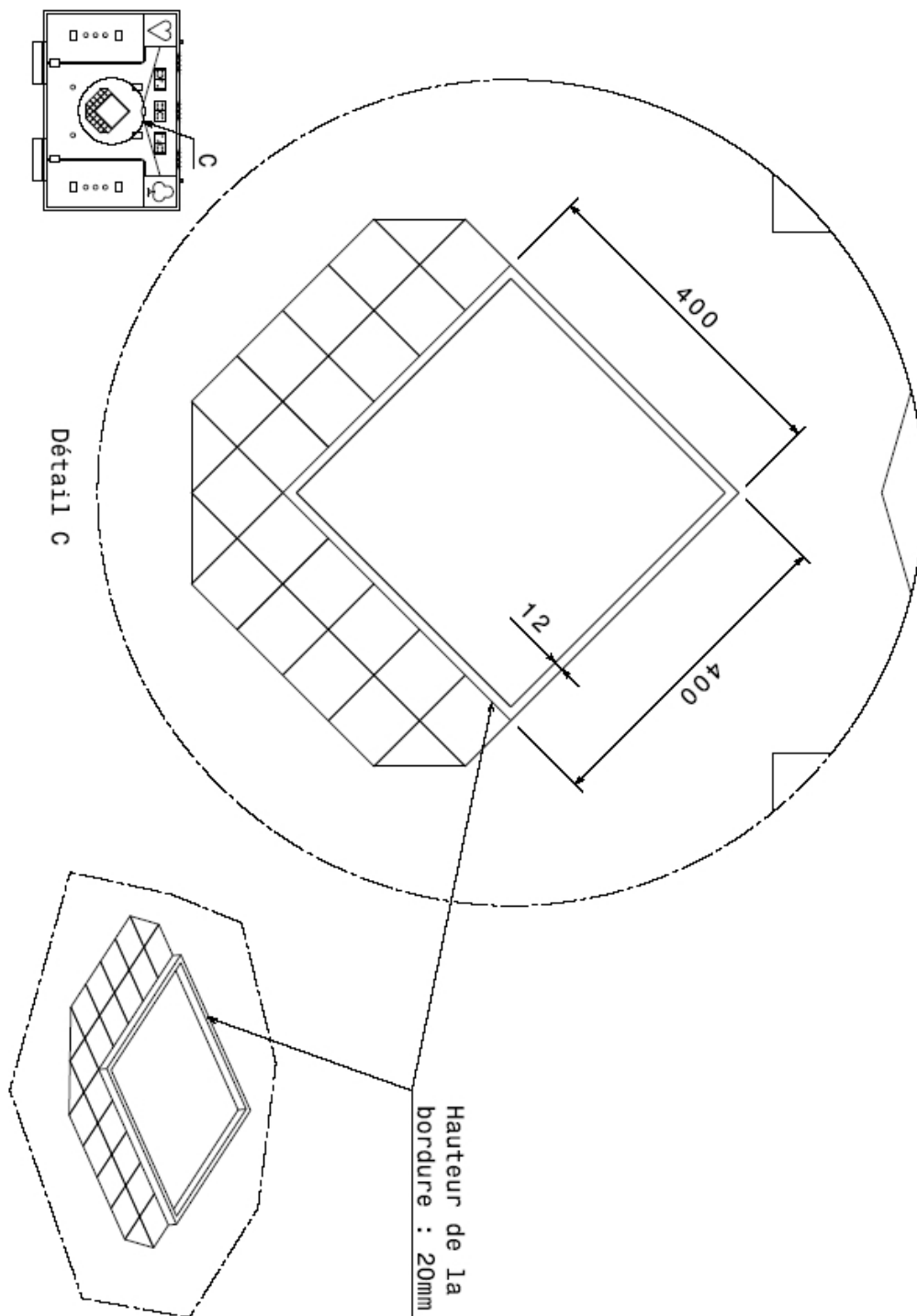
PAGE 16 SUR 22



... Cahier des Charges de l'aire de jeu...Cahier des Charges de l'aire de jeu ...

Jeu de dés

Plan 4 : Détail plateau de dés



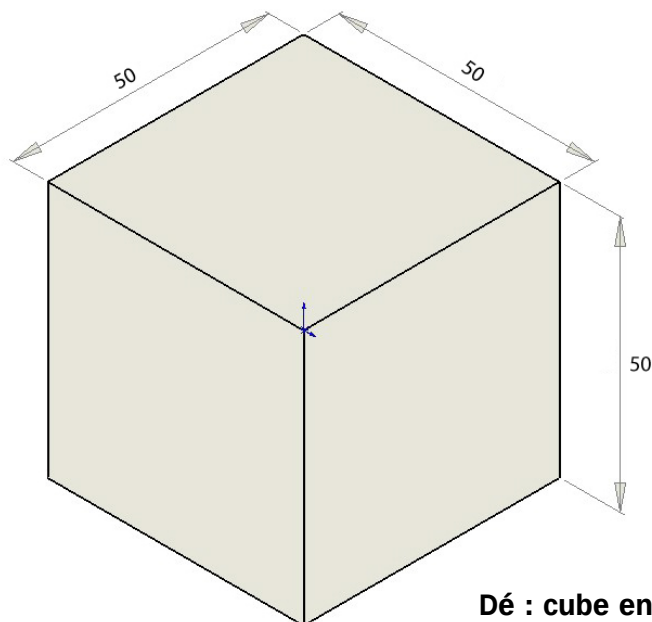


LES ROBOTS FONT LEURS JEUX

PAGE 17 SUR 22

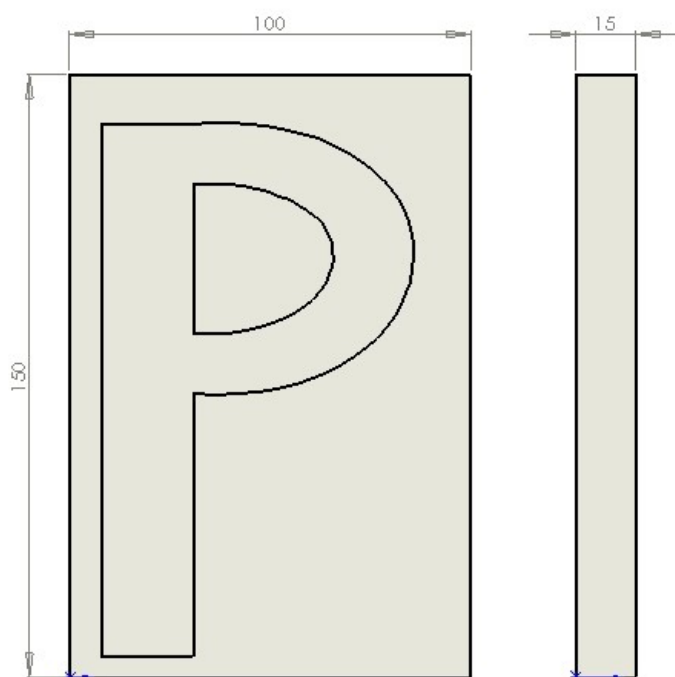


... Cahier des Charges de l'aire de jeu...Cahier des Charges de l'aire de jeu ...



Dé : cube en mousse

Jeu de lettres



Exemple de lettre





LES ROBOTS FONT LEURS JEUX

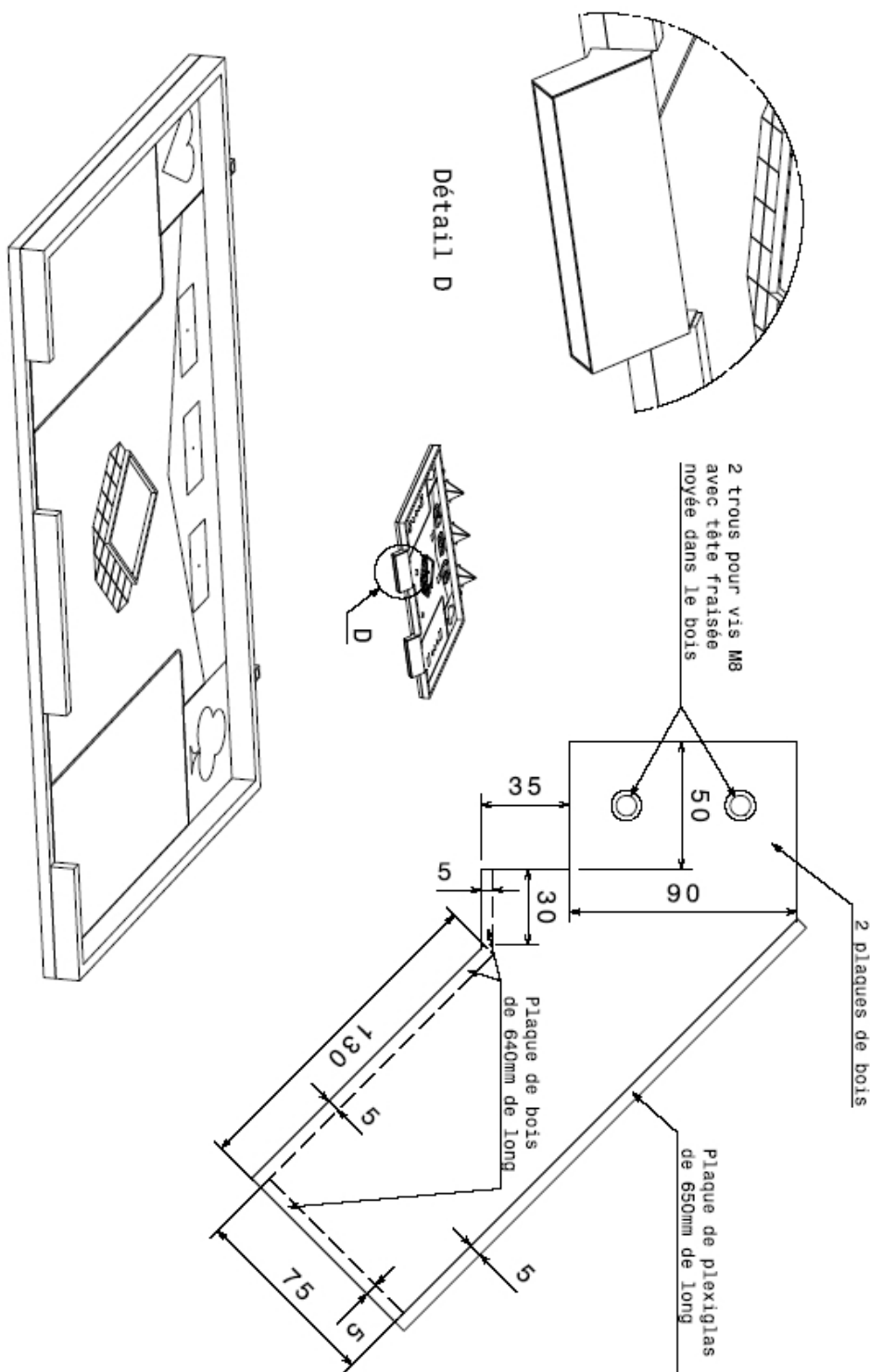
PAGE 18 SUR 22



... Cahier des Charges de l'aire de jeu...Cahier des Charges de l'aire de jeu ...

Plan 5 : Détail bac à mot

Vue isométrique sans les bacs





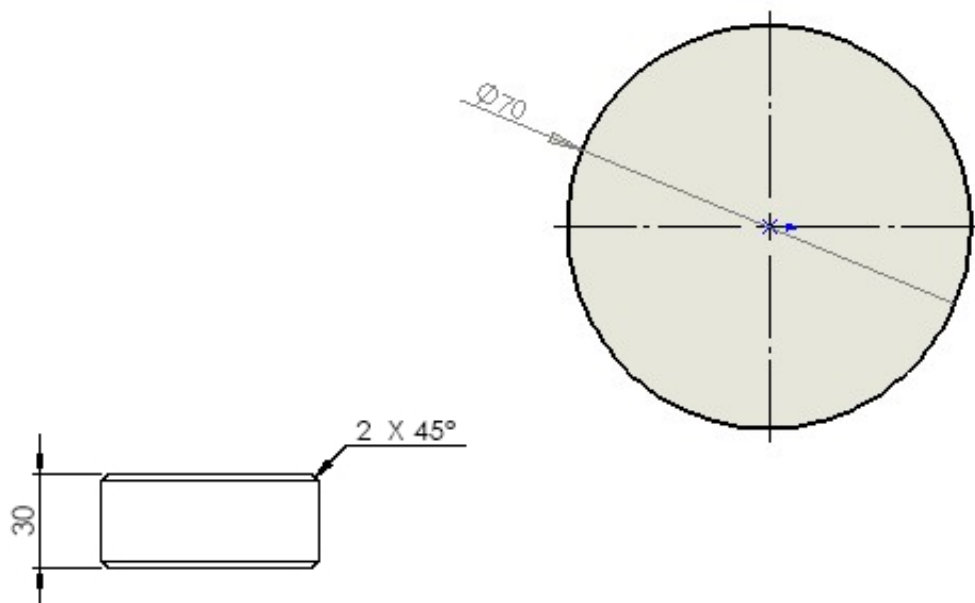
LES ROBOTS FONT LEURS JEUX

PAGE 19 SUR 22

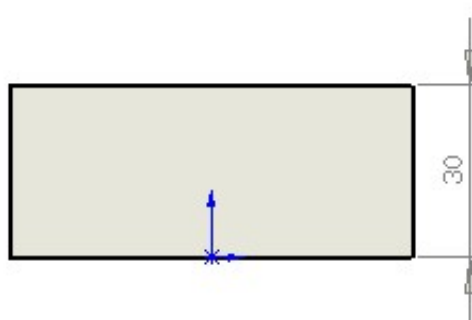


... Cahier des Charges de l'aire de jeu...Cahier des Charges de l'aire de jeu ...

Jeu de dames & échecs



Dimensions de chaque pion





LES ROBOTS FONT LEURS JEUX

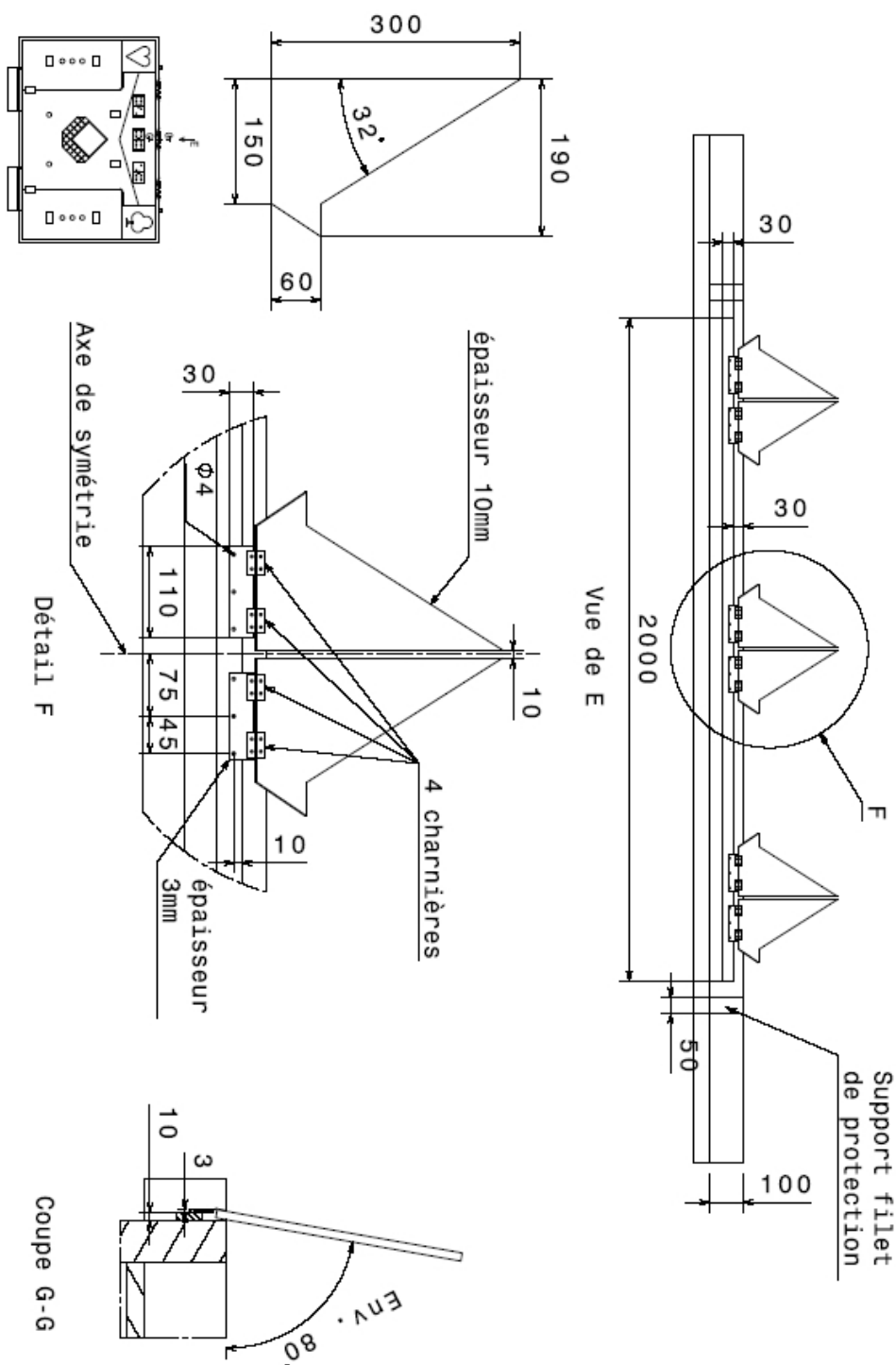
PAGE 20 SUR 22



... Cahier des Charges de l'aire de jeu...Cahier des Charges de l'aire de jeu ...

Bataille navale

Plan 6 : Détail bateau





LES ROBOTS FONT LEURS JEUX

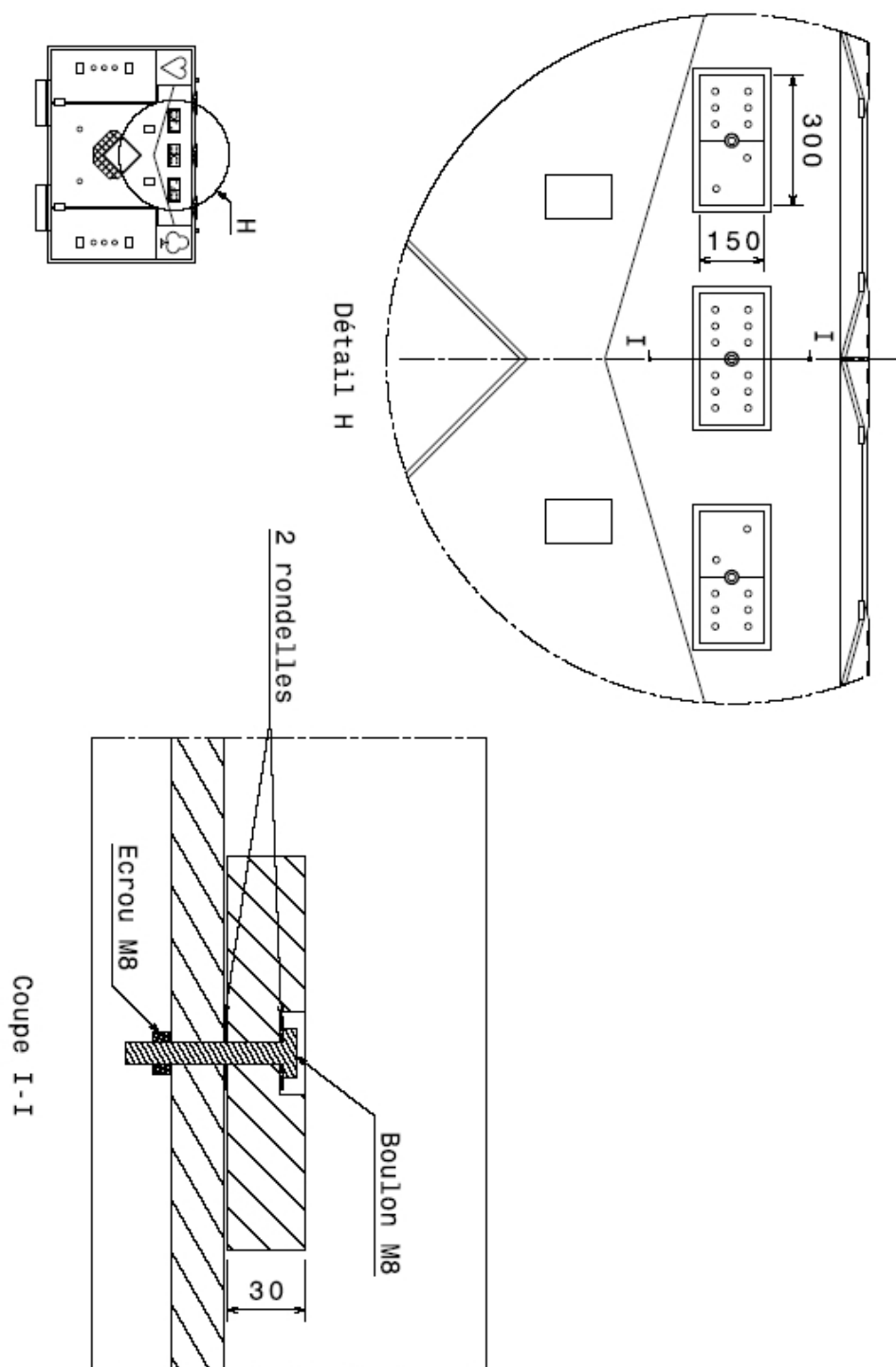
PAGE 21 SUR 22



... Cahier des Charges de l'aire de jeu...Cahier des Charges de l'aire de jeu ...

Coopération : Jeu de dominos

Plan 7 : Détail domino





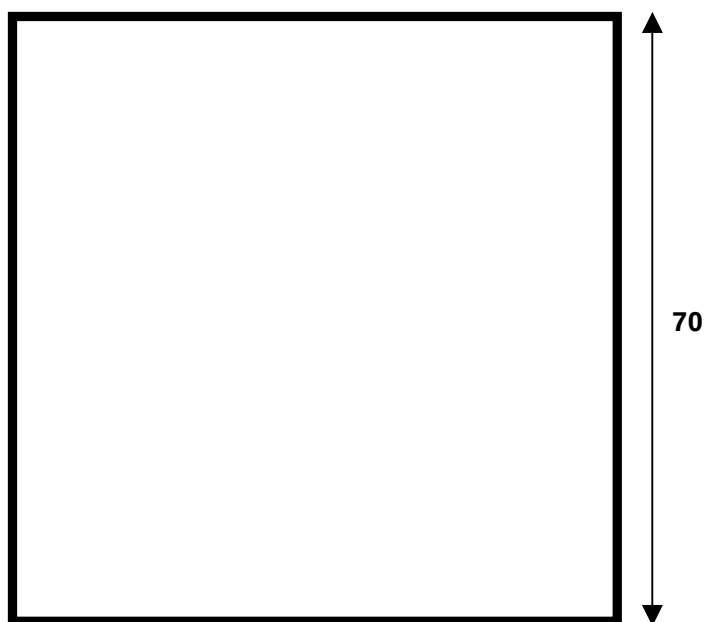
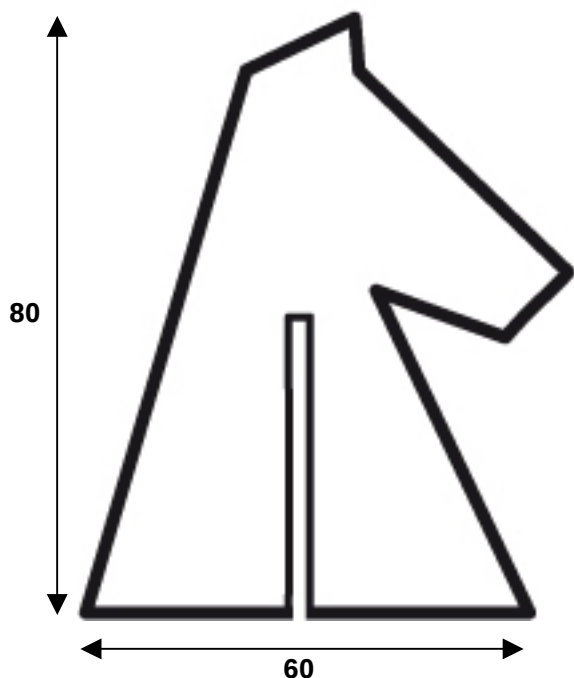
LES ROBOTS FONT LEURS JEUX

PAGE 22 SUR 22



... Cahier des Charges de l'aire de jeu...Cahier des Charges de l'aire de jeu ...

Jeu des petits chevaux



Socle carré

