



# Eurobot Junior Eurobot 2013







# Les règlements !



# Informations



Règlements Eurobot



Règlements Eurobot Junior

➔ Fusion des paramètres

➔ Relisez bien tous le règlement  
(*Dimensions des tables, Dimensions des robots, etc.*)

- POURQUOI ?

➔ Une seule table

➔ Support commun

➔ Facilité de mise en place des rencontres



# But du jeu



Cette année les robots fêtent leurs anniversaires et tentent de marquer le plus de points auprès de leurs invités





## Dimensions

Dimensions robot principal	Dimensions robot secondaire
 <p data-bbox="526 1125 891 1252">— ≤ 1000 mm — ≤ 1400 mm</p>	 <p data-bbox="1097 1021 1433 1204">— ≤ 600 mm — ≤ 800 mm</p>

# Les Robots au Trophées



## Energie et commande

---

- 1 pilote et 1 copilote
- 1 câble électrique de 5m minimum
- Tension électrique maximale de 13,8V
  - Batterie étanche autorisée
  - Alimentation stabilisée (fournie par les participants)
- Autre source autorisée (ressort, gravité...)



# Les Robots à la Coupe



## Energie et commande

- 2 membres de l'équipe sur scène
- 1 ou 2 robots autonome
- Des mascottes
- Cordon de démarrage
- **Bouton d'arrêt d'urgence : hauteur max : 375mm**
- Arrêt automatique
- Système d'évitement
- Support de balise embarquée



# Les Matches



## Avant et pendant un match

---

- 2 équipes se rencontrent
- 3 minutes de préparation sur la table
- 90 secondes de match + 10 secondes
- Interdiction d'intervenir

# Aire de jeu



- Pente 10%
- Absence de balises

Dimensions : 2000 x 3000mm  
Bordures : 70 mm



- Pente 0%
- Présence de balises

Tadaaaaam 😊

# Les actions



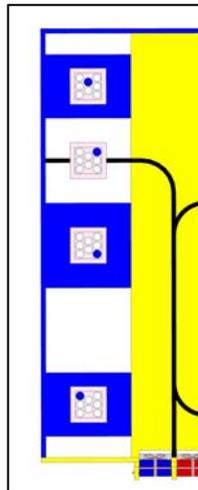
**Cette année, les robots marquent le coup pour fêter la 20<sup>ième</sup> édition de la Coupe et des Trophées**

Ils pourront accomplir les actions suivantes :

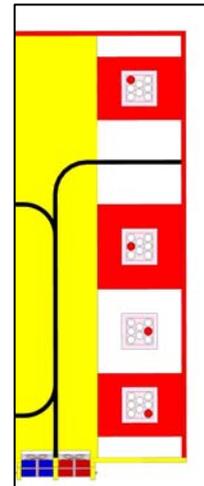
- **Déballer les cadeaux :**  
Les robots doivent déballer leurs cadeaux d'anniversaires.
- **Souffler les bougies :**  
Chaque robot doit souffler un maximum de bougies sur le gâteau.
- **Faire une fontaine à jus de fruits :**  
Les robots doivent emmener les verres dans leurs zones pour y construire des pyramides.
- **Mettre les cerises sur le gâteau :**  
Les robots devront envoyer les cerises dans un récipient sur le gâteau
- **Gonfler les ballons :**  
Funny Action...

# La zone de départ

- Placement contre la bordure de sa couleur
- 5 cases de départ
- Choix de la case de départ
- 1 case par robot ou 1 case pour les 2 robots



Zone de départ  
de l'équipe A



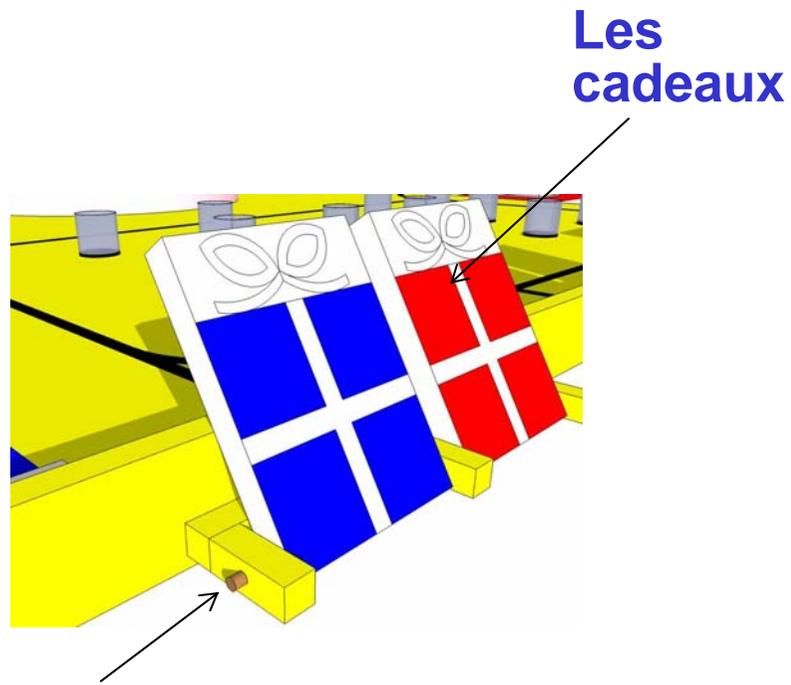
Zone de départ  
de l'équipe B



# Les cadeaux



## Éléments de jeu

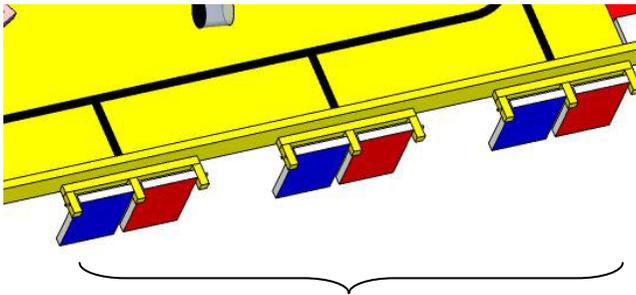


4 cadeaux bleu  
4 cadeaux rouge





## Action / Contraintes



Les cadeaux sont valides

### Action

- Les robots doivent faire tomber les cadeaux de leur couleur pour faire découvrir au public ce qui est caché derrière.

### Contraintes

- Les robots doivent faire tomber uniquement les cadeaux de leur couleur. Si une équipe fait tomber ceux de l'adversaire, les points de l'action seront accordés à l'adversaire en fin de match.

**A disposition :** une ligne noire pour les robots secondaires autonomes suiveurs de ligne

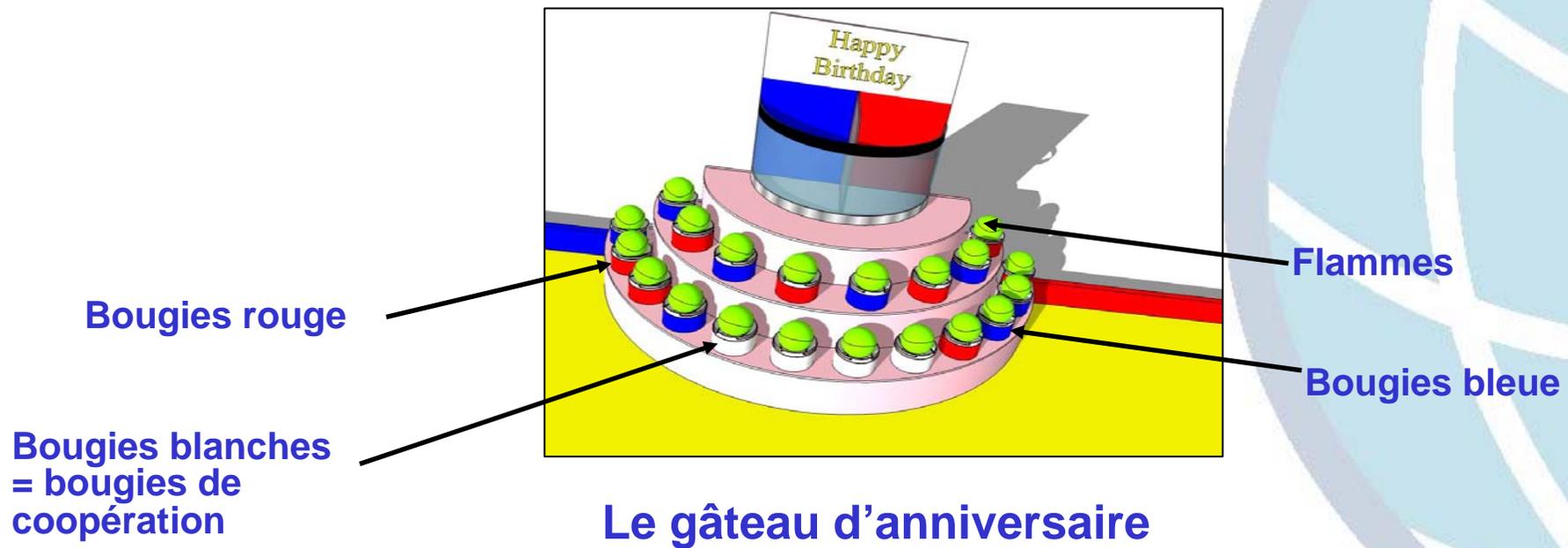
Points : 4 points par cadeau ouvert



# Souffler les bougies



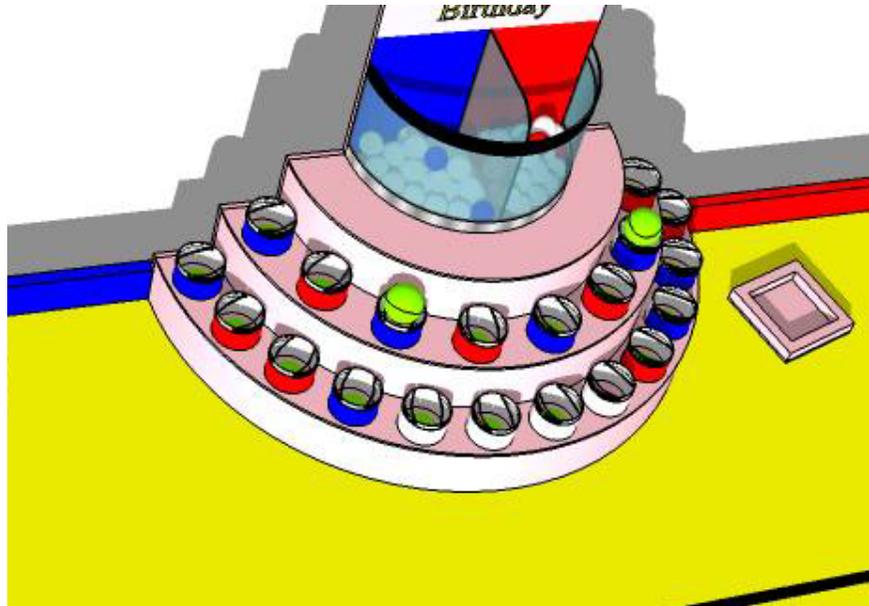
## Éléments de jeu



# Souffler les bougies



## Action / Contrainte



### Action

- Pour souffler les flammes des bougies, les robots doivent enfoncer les balles de tennis dans les tubes de leur couleur afin de les faire disparaître.

### Contraintes

- Les robots doivent souffler uniquement les flammes de leur couleur et les flammes de coopération.
- Si une équipe souffle les flammes de l'adversaire, les points de l'action seront accordés à l'adversaire en fin de match.
- Ce sont les balles soufflées qui sont comptabilisées.

Points : 4 points par bougies éteintes ( couleurs + blanches)  
+ 20 points de bonus si les 4 bougies de coopération sont éteintes



# Souffler les bougies



Phases finales

---

## Action / Contrainte

**En phase finale, il n'y a plus de bougies de coopérations :**

- 10 bougies rouges
- 10 bougies bleu

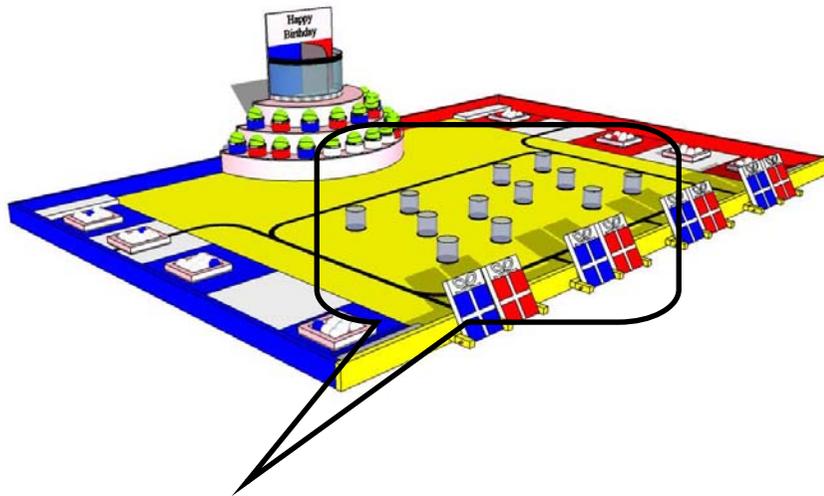
**Points : 4 points par bougies éteintes**



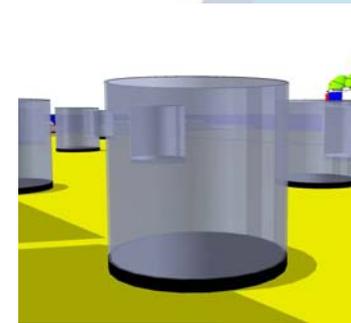
# La fontaine à jus de fruits



## Éléments de jeu



**12 verres communs aux deux équipes et non fixes sur l'aire de jeu**



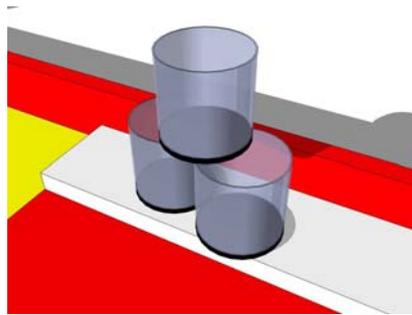
**1 verre : transparent avec un fond noir**



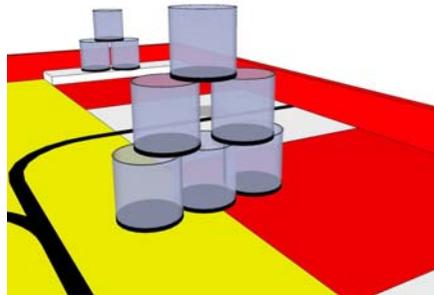
# La fontaine à jus de fruits



## Actions / Contraintes



**Exemple 1 :**  
3 verres valides



**Exemple 2 :**  
Uniquement 2 verres  
sont valides

### Action

- Au cours du match les robots devront récupérer dans la zone centrale du terrain des verres, les amener dans leur zone de construction et essayer de monter une pyramide avec ceux-ci.

### Contraintes

- Une équipe peut venir récupérer les verres dans la zone de construction de l'équipe adverse  
- Tous les verres dans la zone de construction seront comptabilisés uniquement s'ils sont intégralement (en projection verticale) dans celle-ci (même si ils sont renversés)

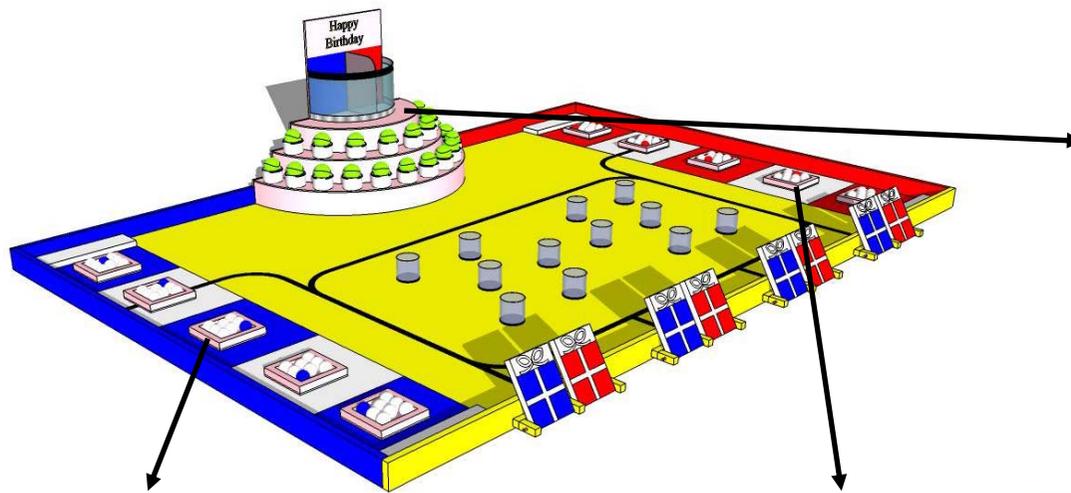
**Points :** 4 points par verres dans la zone  
S'il y a une pyramide, un verre est multiplié  
par l'étage où il se situe



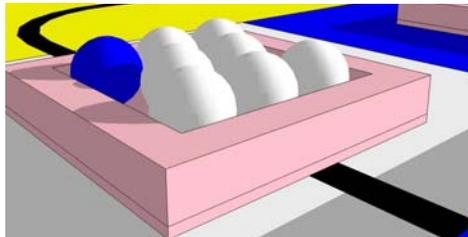
# Les cerises sur le gâteau



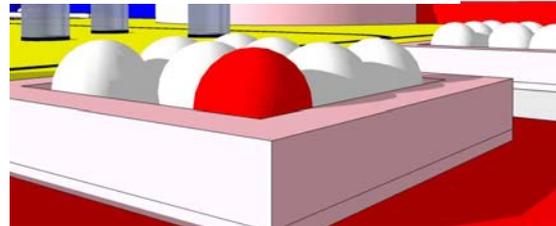
## Éléments de jeu



Réceptacle pour les cerises avec une séparation rouge/bleu



Assiettes avec 8 cerises dont 1 pourrie bleu



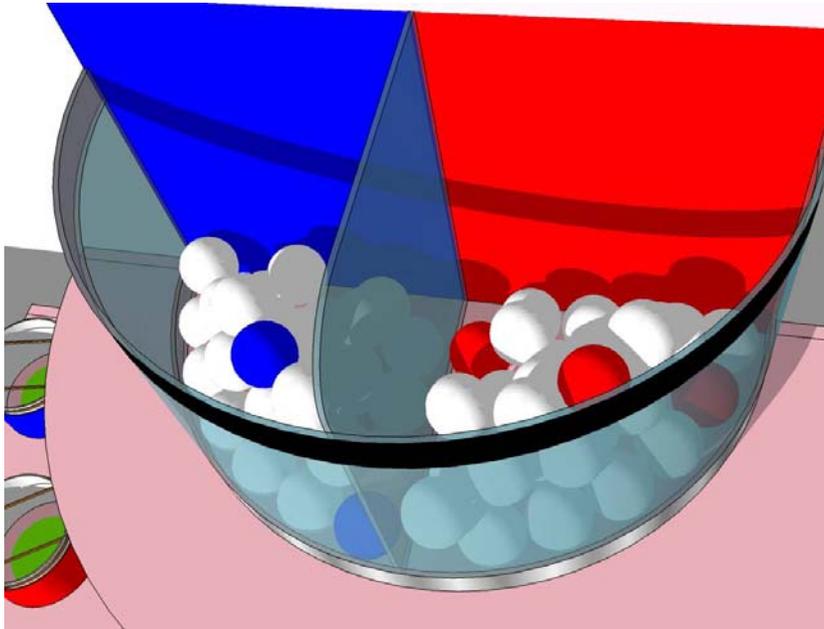
Assiettes avec 8 cerises dont 1 pourrie rouge



# Les cerises sur le gâteau



## Action / Contrainte



Points : 2 points par bonnes cerises (blanches)  
on divise par 2 si il y a une ou plusieurs  
cerises pourries dans le panier

## Action

- Les robots doivent prendre les bonnes cerises dans les assiettes et les envoyer dans la partie du panier de leur couleur, au-dessus des bougies.

## Contraintes

- Au départ, chaque équipe choisit sur quel(s) carré(s) de la zone de départ qui lui a été attribuée, elle va installer son ou ses robots (principal et secondaire). Chaque carré de départ contenant un robot engendre le retrait de l'assiette et ses cerises de l'aire de jeu.
- Les bonnes cerises sont toutes les mêmes dans l'ensemble des assiettes mais les cerises pourries sont différenciées d'une équipe à l'autre par leur couleur.
- Les cerises tombées sur l'aire de jeu peuvent être reprises par l'une ou l'autre des équipes.
- La cerise contaminée d'une équipe ne peut pas être envoyée dans le panier de l'adversaire.



# Gonfler des ballons



## Eléments de jeu

- Des ballons
- 90 secondes de match
- + 10 secondes pour la Funny action

### Action

A la fin du match les robots doivent gonfler leur(s) ballon(s).

### Contraintes

- A la fin du temps habituel de 90 secondes, les robots doivent s'arrêter et seules les parties dédiées au gonflage de un à plusieurs ballons peuvent démarrer et fonctionner pendant 10 secondes.
- Les ballons doivent rester attachés au robot.
- Pour être valide, le ballon ne doit pas éclater (au moins un), il ne peut pas être gonflé avant la fin du match, et doit être visible depuis l'extérieur.

Points : 12 points pour l'action réussie

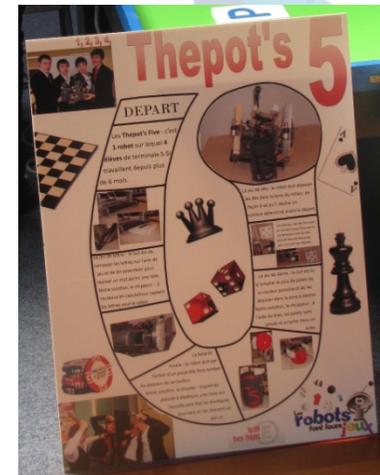




- Chaque équipe devra réaliser une présentation de l'équipe, du robot sous la forme d'un panneau (poster) au minimum

Toutes les autres idées de supports sont aussi acceptées

- Un jury décernera un **prix spécial** de la meilleure présentation



Panneau gagnant Finale 2011

# Présentation projet Coupe



Chaque équipe devra réaliser

- une présentation de l'équipe, du robot sous la forme d'un panneau (poster) au minimum
- Une page web sur Poolzor
- Un dossier de projet pour nous permettre de suivre l'avancement des équipes



# Les Matches



## Comptage de points

---

- **Victoire** : Nombre de points cumulés + 5 points de Bonus
- **Égalité** : Nombre de points cumulés + 3 points de Bonus
- **Défaite** : Nombre de points cumulés + 1 point de Bonus
- **Forfait** : Aucun point

# Les échanges



## Connaissances et expériences

---



Pendant les rencontres



Sur les forums de discussion  
de Planète Sciences :

[www.planete-  
sciences.org/forums/](http://www.planete-sciences.org/forums/)



Sites Internet des équipes et de Planète  
Sciences [www.planete-sciences.org](http://www.planete-sciences.org)



A la base technique de Planète Sciences

# Contacts



## Association nationale

16 place Jacques Brel  
91 130 Ris-Orangis  
Tél : 01 69 02 76 10  
Fax : 01 69 43 21 43

## Atlantique

19 rue de l'Abattoir  
17 100 Saintes  
Tél : 05 46 93 15 44  
Fax : 05 46 93 15 44

## Bretagne

Rue de Liège  
29 200 Brest  
Tél : 02 98 05 12 04  
Fax : 02 98 05 12 04

## Île-de-France

6 rue Emmanuel Pastre  
91 000 Evry  
Tél : 01 64 97 82 34  
Fax : 01 60 78 15 41

## Languedoc Roussillon

Résidence Les Tonnelles  
2 place des Charmilles  
34 080 Montpellier  
Tél : 04 67 70 33 58  
Fax : 04 67 70 50 35

## Méditerranée

9 rue Gazan  
06 130 Grasse  
Tél : 04 92 60 78 78  
Fax : 04 93 36 56 79

## Midi-Pyrénées

Bâtiment Marine  
14 rue Hermès  
31520 Ramonville St Agne  
Tél : 05 61 73 10 22  
Fax : 05 61 73 42 79

## Normandie

Maison des Associations  
1018 Quartier du  
Grand Parc  
14 200 Hérouville St-Clair  
Tél : 02 31 37 52 90  
Fax : 02 31 37 52 90

## Nord Pas-de-Calais

118 bis rue de Villars  
59 220 Denain  
Tél : 03 27 35 07 23  
Fax : 03 27 35 07 23

## Picardie

51 rue de Sully  
80 000 Amiens  
Tél : 03 22 47 69 53  
Fax : 03 22 46 91 87

## Rhône-Alpes

Espace Carco  
20 rue Robert Desnos  
69 120 Vaulx-en-Velin  
Tél : 04 72 04 34 48  
Fax : 04 78 80 18 29

## Sarthe

Espace Jeunesse  
Rue Alfred Marchand  
72 400 La Ferté-Bernard  
Tél : 02 43 93 87 58

[www.planete-sciences.org](http://www.planete-sciences.org)

[trophees@planete-sciences.org](mailto:trophees@planete-sciences.org)

[coupe@planete-sciences.org](mailto:coupe@planete-sciences.org)

Tél.: 01.69.02.76.18



# Merci de votre attention

## Planète Sciences

16 place Jacques Brel – 91130 RIS-ORANGIS

[www.planete-sciences.org](http://www.planete-sciences.org)

[contact@planete-sciences.org](mailto:contact@planete-sciences.org) / 01.69.02.76.10

