



Eurobot Junior

Les Trophées de Robotique 2012





But du jeu

Cette année les robots deviennent des pirates.
Et participent à une chasse au trésor afin de
récupérer le plus de pièces possibles.





CHANGEMENTS !



Changements



Règlements Eurobot



Règlements Eurobot Junior

➔ Fusionnement de 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

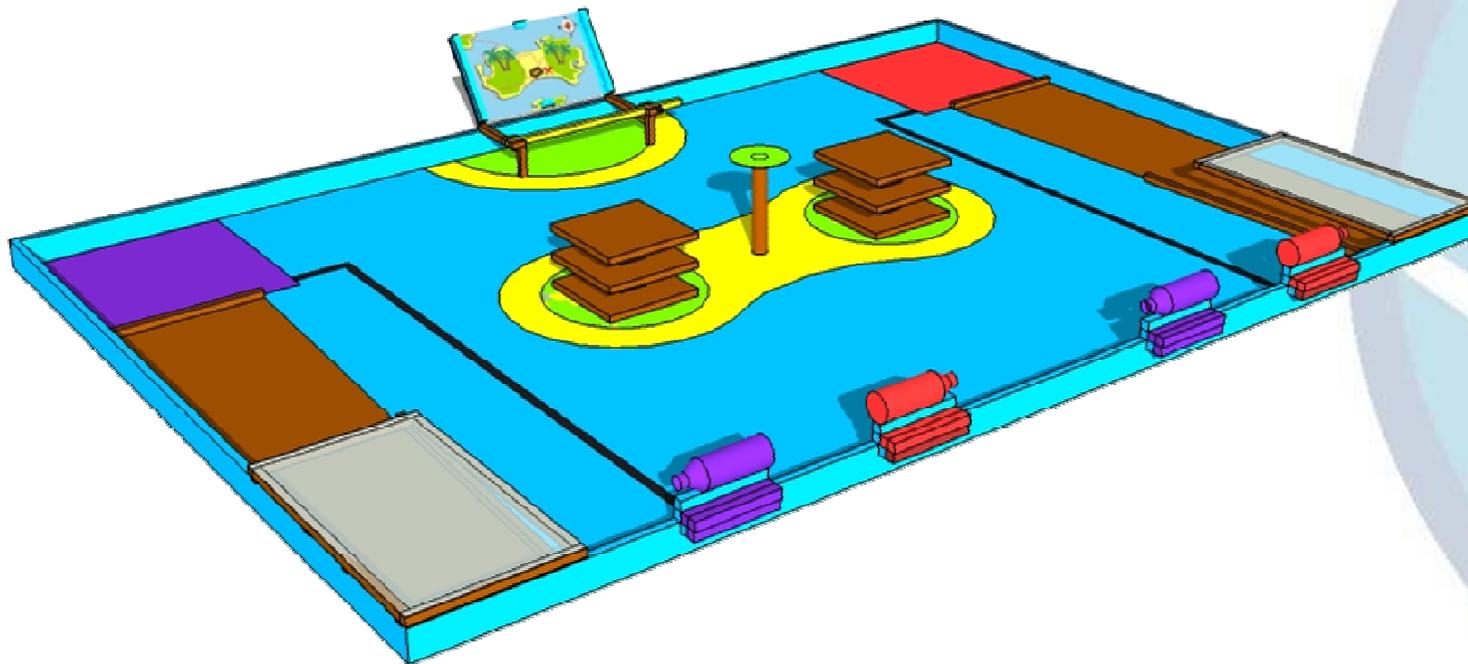
Aire de jeu



Dimensions : 2000 x 3000mm

Bordures : 70 mm

Pente 10%



Tadaaaaam 😊

Les actions



Comme tout bon pirate, cette année, les robots vont devoir amasser le plus de pièces possible et remplir leur trésor au maximum.

Ils pourront accomplir les actions suivantes :

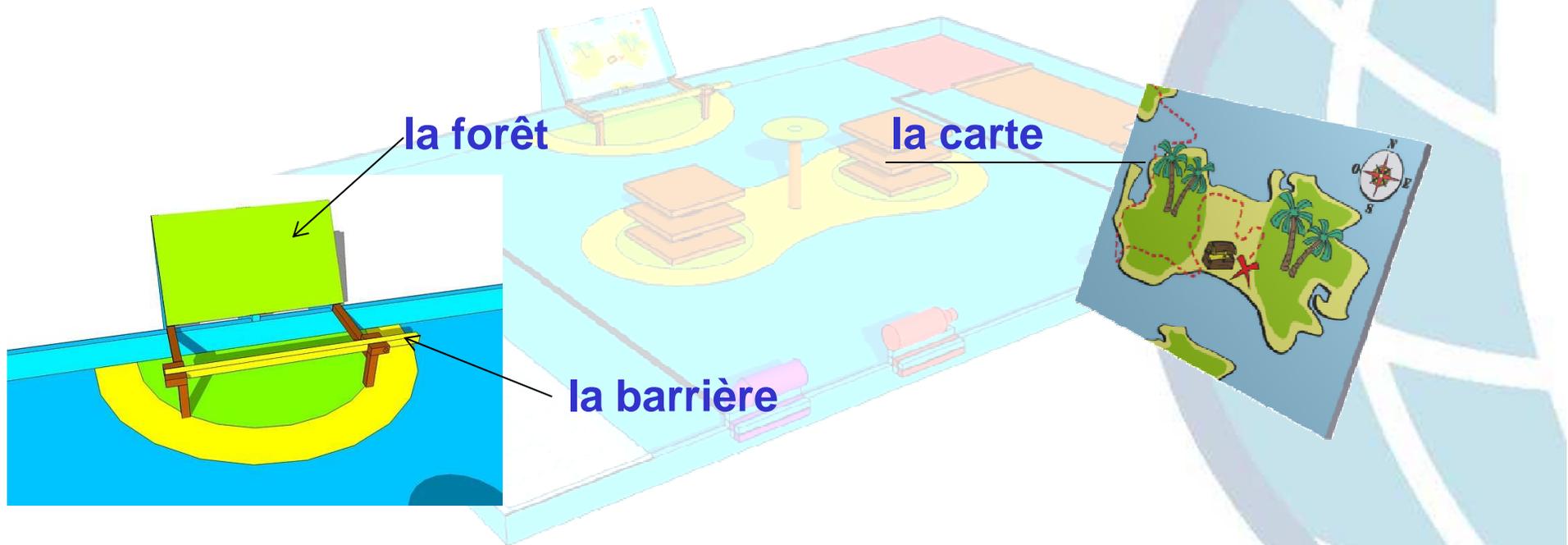
- **La carte au trésor :**
Les robots doivent coopérer pour découvrir la carte au trésor.
- **Le trésor de l'île :**
Chaque robot doit ramener un maximum de pièces et lingots dans son bateau.
- **Les bouteilles à la mer :**
Les robots doivent dérouler les messages envoyés aux autres bateaux par les bouteilles dérivant en mer.

Carte au trésor



Phase qualificative

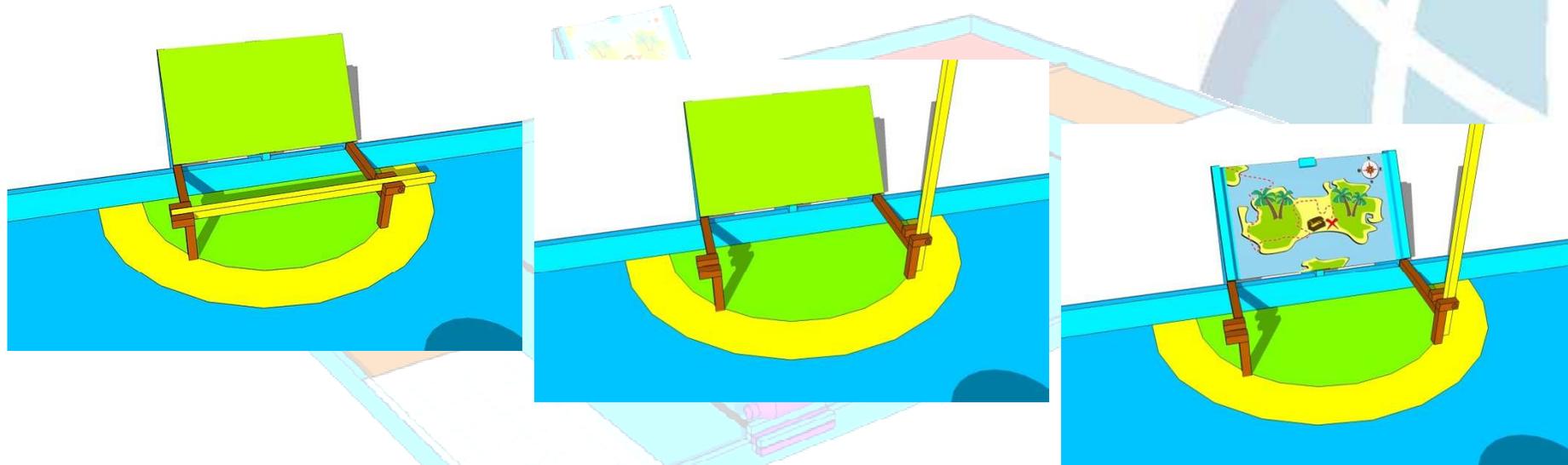
Éléments de jeu





Phase qualificative

Action / Contrainte



Les deux équipes doivent réaliser l'action ensemble uniquement !

Action 1 : soulever la barrière

Action 2 : retirer le tissu

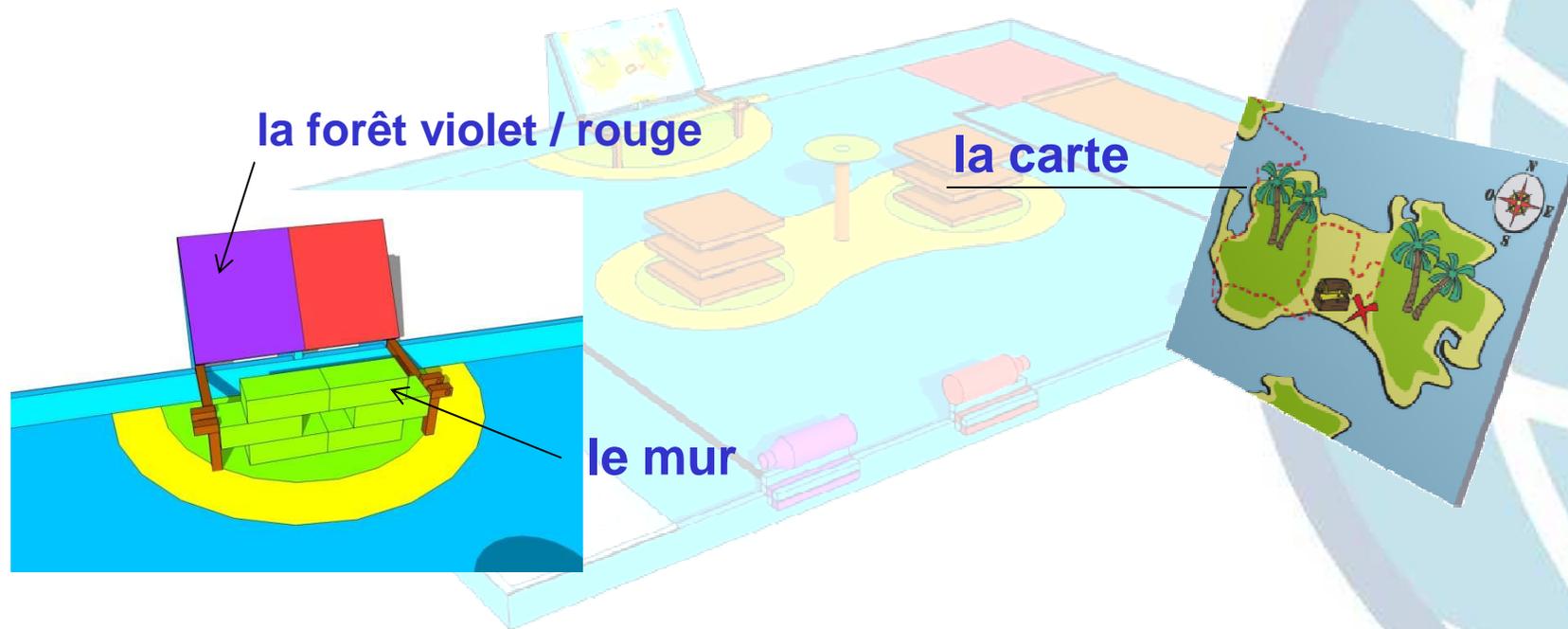
Points : 8 pièces pour chaque équipe

Carte au trésor

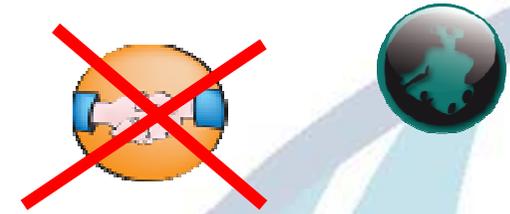


Phase finale

Éléments de jeu

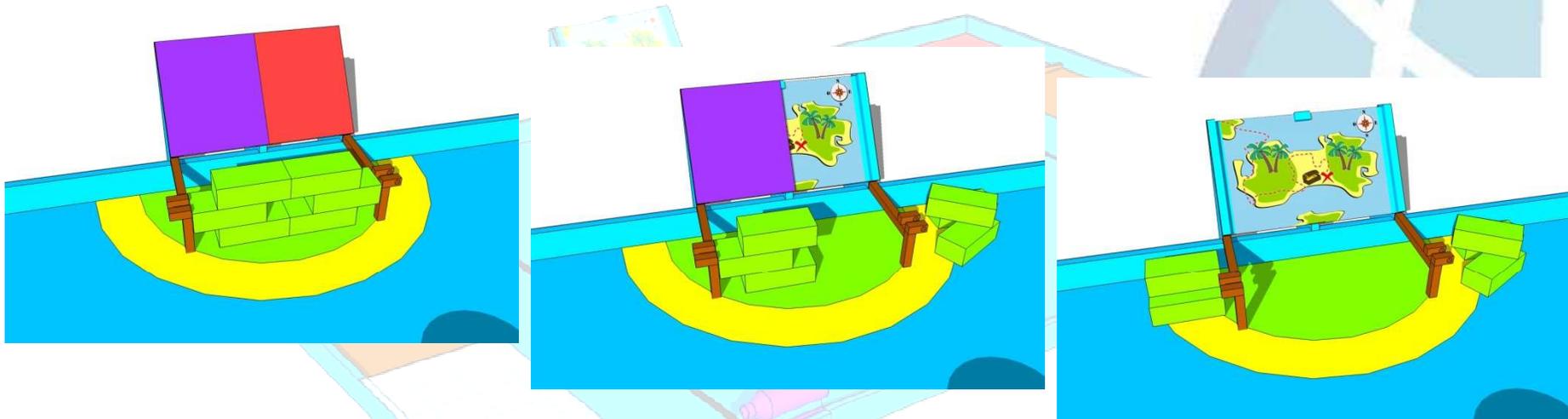


Carte au trésor



Phase finale

Action / Contrainte



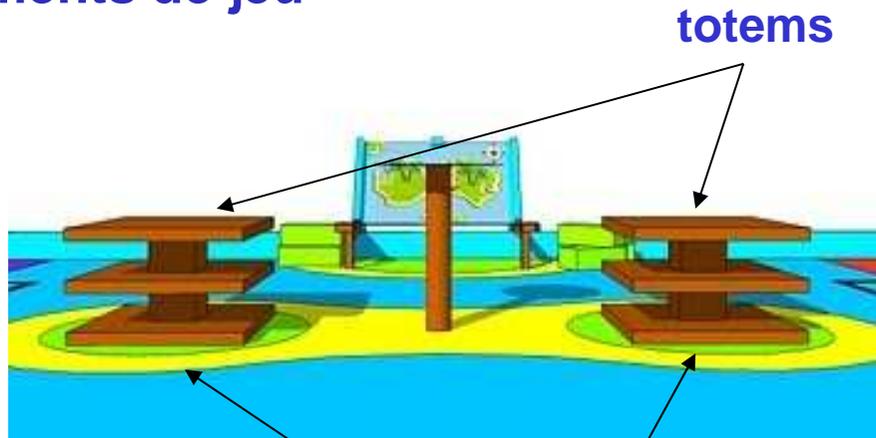
Action : déplacer complètement le mur et retirer sa partie de tissu

Contrainte : retirer le tissu de sa couleur uniquement par l'avant

Points : 5 pièces

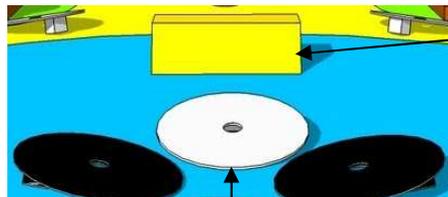


Éléments de jeu



totems

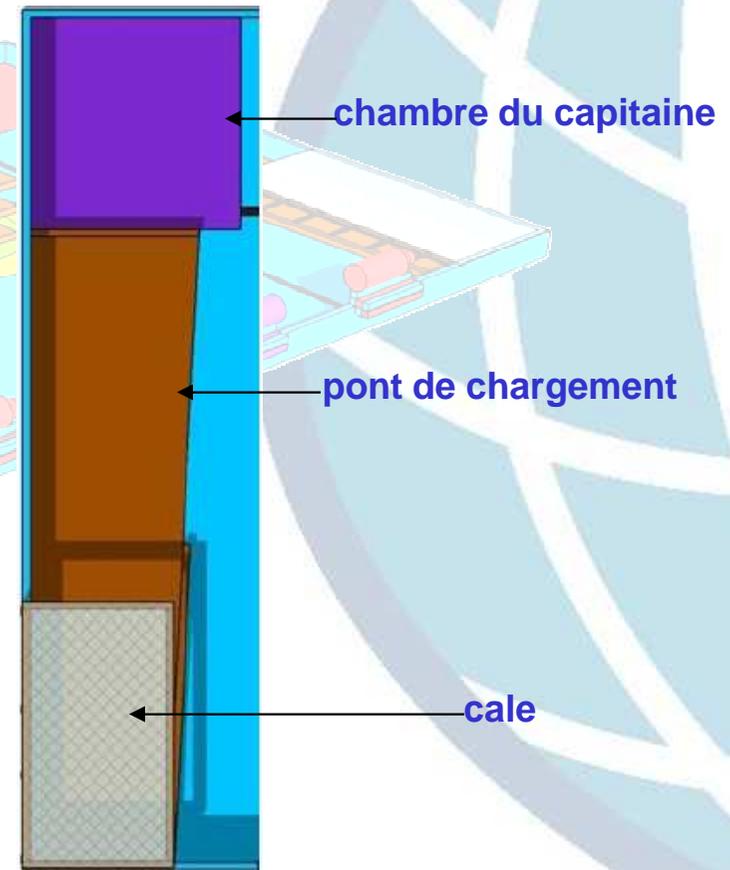
Île Cacahuète et jungles



lingots jaunes

pièces blanches et noires

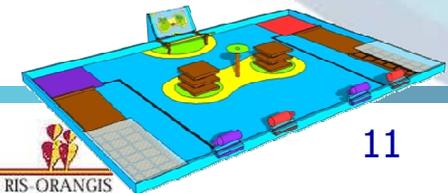
Le bateau



chambre du capitaine

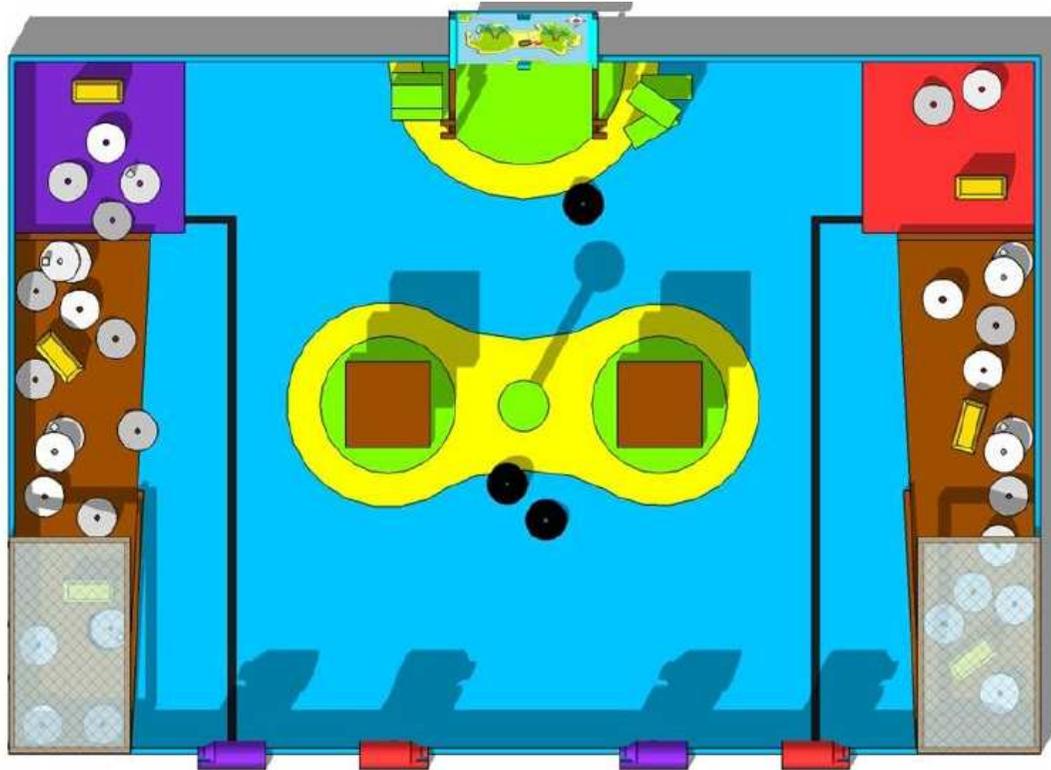
pont de chargement

cale





Action / Contraintes



Action

- mettre complètement à l'intérieur de son bateau le plus de lingots et de pièces possibles
- possibilité de prendre des pièces et des lingots dans le bateau adverse pendant tout le match

Contraintes

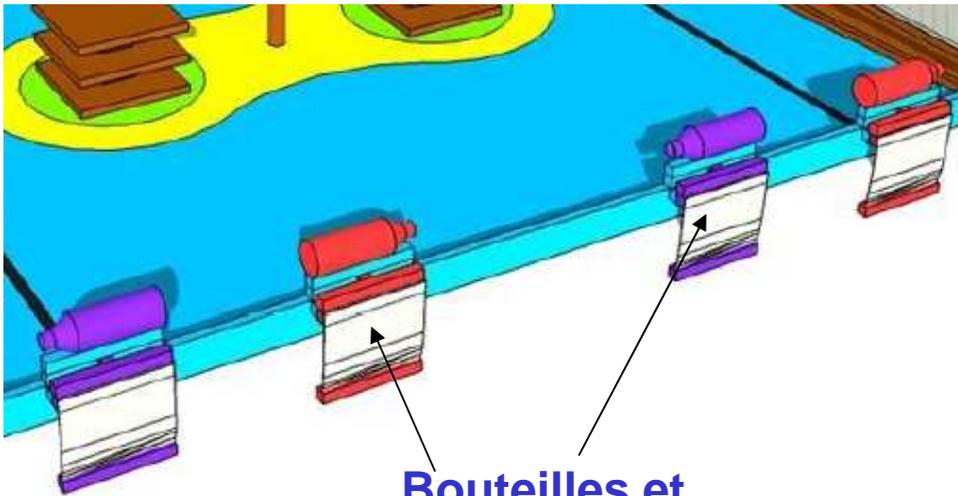
- au plus 4 pièces et 1 lingot dans la chambre du capitaine
- interdiction de récupérer les éléments dans la chambre du capitaine adverse

Points : 3 pièces/lingot – 1 pièce/pièce blanche, 0 pièce/pièce noire

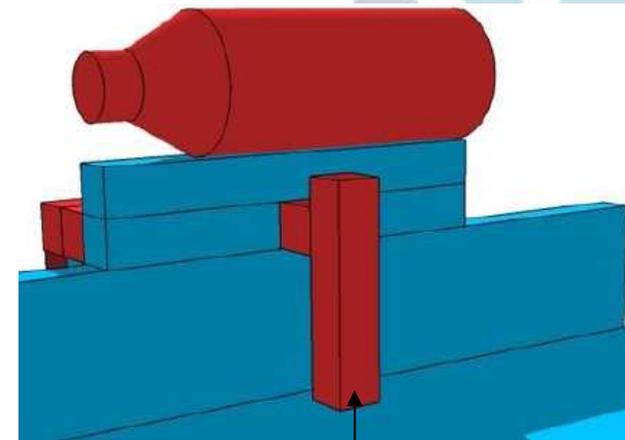
Bouteilles à la mer



Éléments de jeu



Bouteilles et
messages déroulés

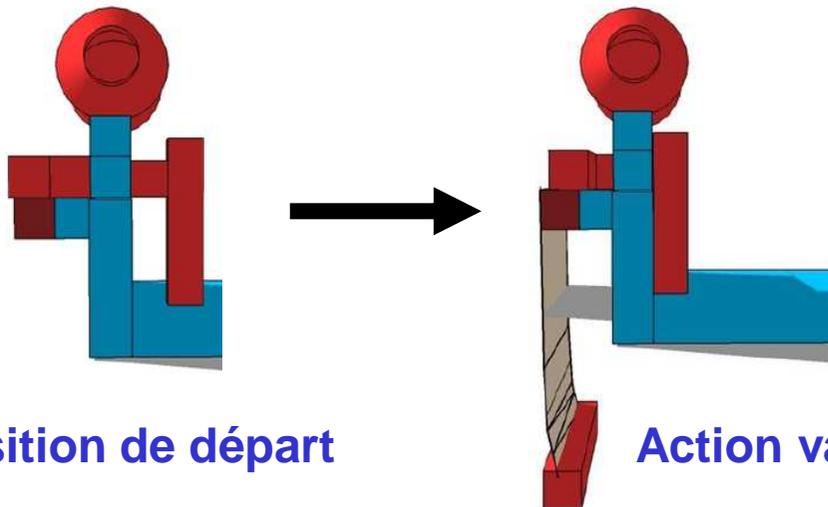


Système de pousoir

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



Action / Contraintes



Position de départ

Action validée

Action

Pousser les poussoirs de sa couleur contre la bordure pour dérouler les messages

Contraintes

Interdiction de pousser les poussoirs adverses

Points : 5 pièces/poussoir complètement poussé

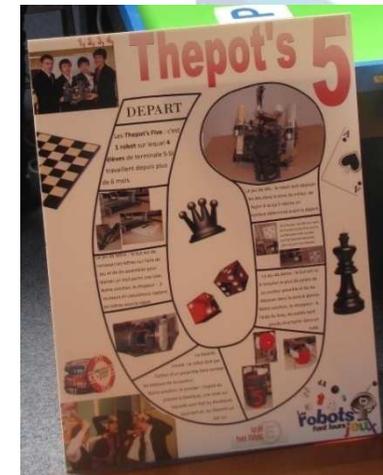
Présentation projet



- 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





Dimensions

Dimensions robot principal	Dimensions robot secondaire
	
<p>■ ≤ 1200 mm (non déployé)</p> <p>■ ≤ 1600 mm (déployé)</p>	<p>■ ≤ 800 mm (non déployé)</p> <p>■ ≤ 1000 mm (déployé)</p>



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 Matches



Avant et pendant un match

- 2 équipes se rencontrent
- 3 minutes de préparation sur la table
- 90 secondes de match
- Interdiction d'intervenir
 - Ex : Contact à la main
 - Ex : Manipulation en s'aidant du câble





Comptage de points

- **Victoire** : Nombre de pièces cumulés + 10 pièces de Bonus
- **Égalité** : Nombre de pièces cumulés + 5 pièces de Bonus
- **Défaite** : Nombre de pièces cumulés + 2 pièces de Bonus
- **Forfait** : Aucune pièce





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





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 62 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 30 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 99

**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 16 29

Sarthe

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

www.planete-sciences.org

trophees@planete-sciences.org

Tél.: 01.69.02.76.10





Merci de votre attention

Planète Sciences

16 place Jacques Brel – 91130 RIS-ORANGIS

www.planete-sciences.org

contact@planete-sciences.org / 01.69.02.76.10

