

1^{ÈRE} PHASE

Groupe

Poules

Table 1

Piste 1

Noms des arbitres

.....

Défi : être le premier à s'arrêter entièrement dans le ¼ de cercle après avoir poussé le plot derrière la ligne. Le plot est positionné par l'adversaire n'importe où sur la base.

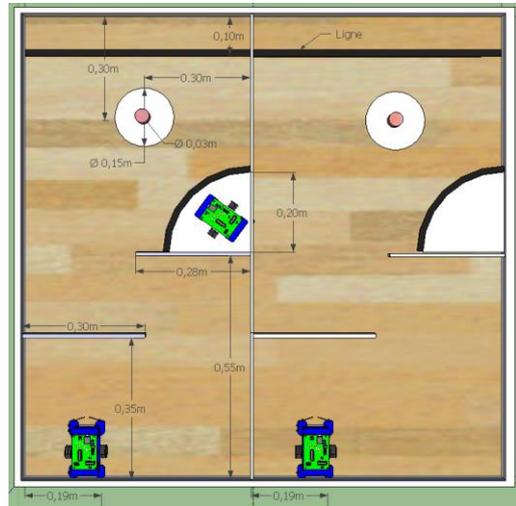
Le robot est placé au départ dans l'angle gauche à 19 cm maximum du bord gauche, en butée contre le mûr arrière.

1 joueur par équipe.

La ligne noire fait partie du ¼ de cercle

Chaque joueur peut relancer son robot depuis la base de départ autant de fois qu'il veut tant que le plot n'est pas poussé derrière la ligne (uniquement), ceci dans le temps imparti.

Temps maxi : 3 mn



Actions du robot :

- Situation 1 : Plot derrière la ligne et arrêt du robot entier dans le ¼ de cercle : **15 points**
 - Situation 2 : Plot derrière la ligne et arrêt du robot en partie dans le ¼ de cercle : **12 pts**
 - Situation 3 : Plot derrière la ligne uniquement : **9 points**:
 - Situation 4 : arrêt du robot entier dans le ¼ de cercle: **6 points**
 - Situation 5 : arrêt du robot en partie dans le ¼ de cercle: **5 points**
- } le plot n'est pas poussé derrière la ligne

A situations identiques, le résultat est minoré de 2 points pour le moins rapide

Dans tous les cas , si les roues du robot continuent à tourner dans la zone d'arrivée: 1 point de pénalité

Rencontres		Plot + ¼ cercle entier		Plot + ¼ cercle en partie		Plot		¼ cercle entier		¼ cercle en partie		Ø 0 pts
		+ rapide 15 pts	- rapide 13 pts	+ rapide 12 pts	- rapide 10 pts	+ rapide 9 pts	- rapide 7 pts	+ rapide 6 pts	- rapide 4 pts	+ rapide 5 pts	- rapide 3 pts	
contre	Equipe A											
	Equipe B											

exemple : si le robot A arrive le 1^{er} en partie dans le ¼ de cercle et le robot B 2^{ème} en entier :

Robot A : 12 points

Robot b : 15 points

Table 1**Piste 2**

(plots à pousser en dehors de sa zone)

Défi : être le premier à sortir les 5 plots de sa zone. Les plots sont positionnés par l'adversaire sur les pastilles de son choix dans la zone adverse.

Au départ le robot est placé n'importe où dans sa zone.

Chaque équipe dispose de 30 secondes pour cette mise en place

1 joueur par équipe.

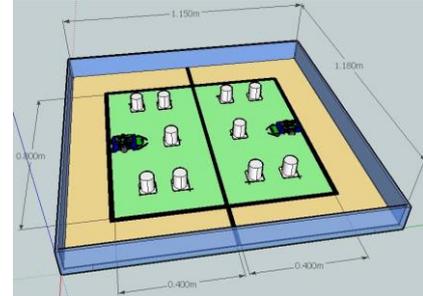
Si le robot sort de sa zone, il est sorti par l'arbitre et attend la fin des 3 minutes

Après le temps imparti, le vainqueur est celui qui a le moins de plots dans sa zone.

La ligne fait parti de la zone.

Les plots sont enlevés par les arbitres au fur et en mesure qu'ils se retrouvent à l'extérieur des deux zones

Temps maxi : 3 mn



Noms des arbitres

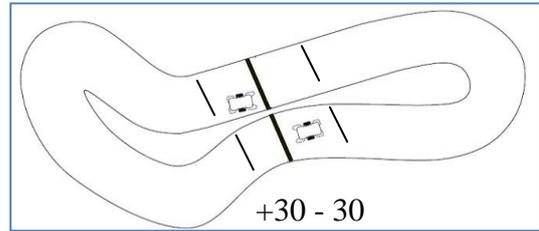
.....

RENCONTRE		Vainqueur 8 points	Égalité 4 points
contre	Équipe A		
	Équipe B		

1^{ÈRE} PHASE**Groupe 1****Poules 1 et 3****Table 2****Piste 3***Grand prix*

Défi : course poursuite entre 2 robots sur trois tours de piste. Sens anti horaire

Si un robot sort de la piste, il effectue un nouveau départ depuis une des 2 lignes de départ la plus proche (en arrière). Dans le cas où le robot adverse est dans la zone +30-30, on attend que celui-ci soit sorti pour remettre en jeu le robot. 1 joueur par équipe.



Temps maxi : 3 mn

Noms des arbitres

.....

RENCONTRE		Vainqueur 7 points
contre	Équipe A	
	Équipe B	