

Techtic&Co

Règlement challenge RoulMaboul

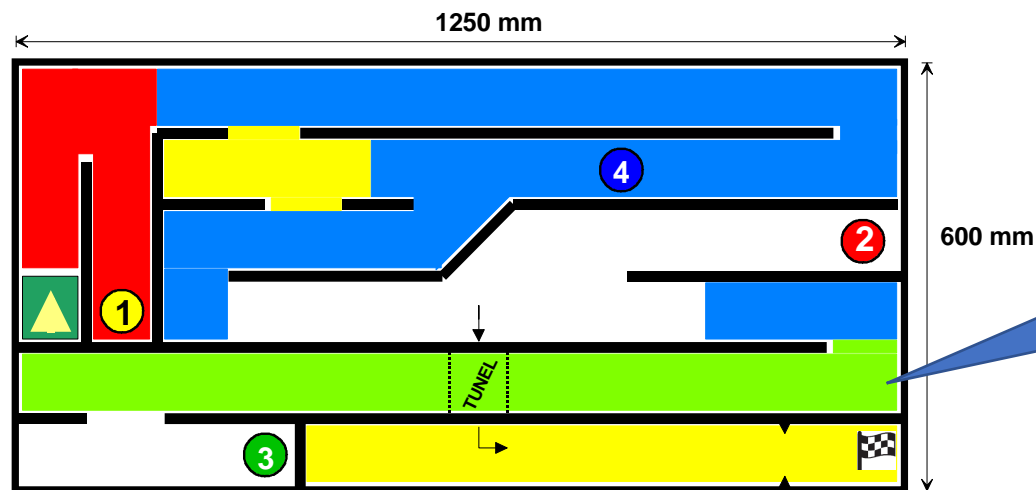
1- Description de l'arène.

L'arène est matérialisée par un parcours coloré adapté au matériel Sphéro SPKR+ (ou produit équivalent, en termes de masse et de dimensions).

L'objectif est de cheminer sur la piste, du point de départ au point d'arrivée le plus rapidement possible.

Lorsqu'il se déplace, la couleur du Sphéro doit être coordonnée avec la teinte de la piste.

Représentation de l'arène :



Un tunnel de 8,5 cm de largeur traverse la zone verte.

Cette zone présente de chaque côté, une rampe de 25%, précédée d'une aire plane de 20 cm de longueur.

Départ	Arrivée	Balise 1	Balise 2	Balise 3	Balise 4

Le départ est activé par un signal sonore.

L'arrivée est validée par un signal sonore.

2- Challenge niveau 1.

Article 1 : le challenge est ouvert aux enfants jusqu'à 8 ans révolus.

Article 2 : le challenge se joue en 2 manches. Les points accumulés à chaque manche s'additionnent. Celui qui a le moins de points est déclaré vainqueur. Il est possible d'avoir plusieurs vainqueurs.

Article 3 : l'arène ne peut accueillir qu'un seul Sphéro à la fois. Durant le challenge, l'arène ne doit ni être touchée, ni être manipulée : le cas échéant, un nouveau départ est organisé (si récidive avec un même participant en piste, ce participant est éliminé). Durant le challenge, le drone ne doit ni être touché, ni être manipulé.

Article 4 : le Sphéro doit être piloté (drone) durant la totalité du parcours. Le pilote du drone ne doit pas être assisté par une tierce personne (Néanmoins, des conseils oraux peuvent être promulgués par un proche). Un seul et même pilote pour l'ensemble des 3 manches.

Article 5 : le drone ne doit pas se déplacer avant le signal de départ. Le cas échéant, un nouveau départ est organisé. Au troisième faux-départ consécutif, le participant est éliminé.

Article 6 : lorsque le drone pénètre dans une zone d'une nouvelle couleur, le pilote doit le stopper pour coordonner la teinte du drone avec celle de la piste.

Article 7 : le parcours consiste à relier l'aire de départ, à l'aire d'arrivée, en un minimum de temps.

Article 8 : attribution des points :

- Modification de couleur non effectuée (1^{er} oubli) :10 pts.
- Modification de couleur non effectuée (2^{ème} oubli) : 20 pts.
- Modification de couleur non effectuée (3^{ème} oubli et au-delà) : 30 pts.
- Manipulation du drone (par toucher)..... 30 pts.
- Temps passé sur la piste (par tranche de 10 secondes) : 10 pts.

Les balises numérotées ne sont pas utilisées dans cette catégorie.

Article 9 : Le jury est souverain. Il peut être constitué de 1 ou 2 personnes. C'est lui qui valide le départ, l'arrivée, les pénalités et l'attribution des points. Un commissaire peut être nommé pour épauler le jury et tenir les feuilles de marques, le chronomètre, etc...

3- Challenge niveau 2.

Article 1 : le challenge est ouvert aux enfants jusqu'à 12 ans révolus.

Article 2 : le challenge se joue en 2 manches. Les points accumulés à chaque manche s'additionnent. Celui qui a le moins de points est déclaré vainqueur. Il est possible d'avoir plusieurs vainqueurs.

Article 3 : l'arène ne peut accueillir qu'un seul Sphéro à la fois. Durant le challenge, l'arène ne doit ni être touchée, ni être manipulée : le cas échéant, un nouveau départ est organisé (si récidive avec un même participant en piste, ce participant est éliminé). Durant le challenge, le drone ne doit ni être touché, ni être manipulé : le cas échéant, un nouveau départ est organisé (si récidive avec un même participant en piste, ce participant est éliminé).

Article 4 : le Sphéro peut être piloté (drone) ou programmé à l'avance (robot). Le pilote du drone ne doit pas être assisté par une tierce personne ; seul le jury peut s'adresser au pilote. Un seul et même pilote pour l'ensemble des 3 manches.

Article 5 : le Sphéro ne doit pas se déplacer avant le signal de départ. Le cas échéant, un nouveau départ est organisé. Au troisième faux-départ consécutif, le participant est éliminé.

Article 6 : lorsque le Sphéro pénètre dans une zone d'une nouvelle couleur, il doit stopper pour coordonner sa teinte avec celle de la piste. Remarque : les balises n'imposent pas de changement de couleur.

Article 7 : le parcours consiste à relier l'aire de départ, à l'aire d'arrivée, en un minimum de temps. Le Sphéro doit relier, dans l'ordre croissant, les balises N° 1 à 4 avant de rejoindre l'arrivée.

Article 8 : attribution des points :

- Modification de couleur non effectuée (1^{er} oubli) : 20 pts.
- Modification de couleur non effectuée (2^{ème} oubli et au-delà) : 30 pts.
- Temps passé sur la piste (par seconde) : 1 pt.
- Balise numérotée non reliée : *Le parcours n'est pas terminé.*

Article 9 : Le jury est souverain. Il peut être constitué de 1 ou 2 personnes. C'est lui qui valide le départ, l'arrivée, les pénalités et l'attribution des points. Un commissaire peut être nommé pour épauler le jury et tenir les feuilles de marques, le chronomètre, etc...

4- Challenge 2023 :

Cette première édition se déroulera au lycée La Briquerie, 15 route de la Briquerie, 57100 Thionville, samedi 10 juin 2023.

La journée est articulée comme suit :

10h00 – 11h45 : essais libres.

13h15 – 13h45 : essais libres.

13h45 : consignes aux concurrents.

14h00 : **Challenge Niveau 1.**

15h00 : **Challenge Niveau 2.**

16h30 : Proclamation des résultats.

Le challenge ne peut accueillir que 10 concurrents par niveau. Les organisateurs se réservent le droit d'augmenter cette limite.

Les drones Sphero et leurs tablettes de commande peuvent être loués sur place, pour le challenge (et pour les essais libres, en fonction des disponibilités) **au prix de 5 € par participant**. *Cette location est incluse dans la cotisation des enfants membres des ateliers robotiques de Tectic&Co.*

Les inscriptions se font sur place à partir de 10h00, et se clôturent lorsqu'il n'y a plus de place disponible.

Un même concurrent ne peut pas participer au niveau 1 et au niveau 2.