



Règlement Sumobot 2015

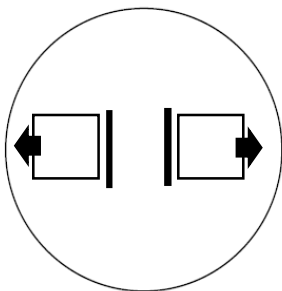
BUT

Les robots se battent sur un terrain circulaire noir bordé d'une ligne blanche. Le robot ne doit pas sortir du terrain sous peine d'être éliminé.

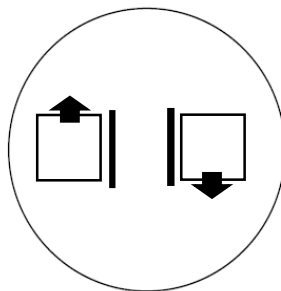
→ Le robot doit être le premier à pousser son adversaire hors du terrain et gagne 1 pt.

DEMARRAGE

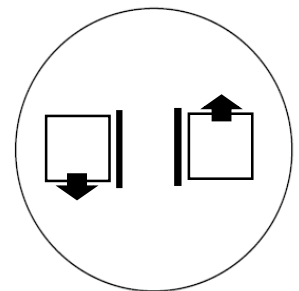
- ✓ Un combat entre deux adversaires se déroule en trois manches (2 pts gagnants).
- ✓ Les phases finales seront jouées en 3 manches gagnantes.
- ✓ Une manche dure 3 minutes en maximum. A la fin du temps, si aucun robot n'est déclaré vainqueur, l'arbitre relance une nouvelle manche.
- ✓ Le terrain des robots est noir, large de 78cm de diamètre, bordé d'une ligne blanche épaisse de 2 cm. Les lignes de départ seront foncées (pour ne pas perturber les capteurs).
- ✓ Au démarrage, les robots sont chacun positionnés sur une ligne de départ au milieu du terrain.
- ✓ Lors de la première manche, les deux robots qui s'affrontent sont positionnés dos à dos sur leurs marques de départ respective (figure 1).
- ✓ Lors de la seconde manche, le robot est orienté vers la droite de sa marque de départ : il devra inspecter la zone à sa droite (figure 2).
- ✓ Lors de la troisième manche, le robot doit être orienté vers la gauche de sa marque de départ : il devra inspecter la zone à sa gauche (figure 3).



(Figure 1)



(Figure 2)



(Figure 3)

La flèche indique l'avant du robot

- ✓ Les robots sont autonomes, ils doivent démarrer au bout de 5 secondes.

DIMENSION

- ✓ Au début de la manche, le robot doit rentrer dans le volume d'un pavé de base 10x10cm et illimité en hauteur. Après les 5 secondes, le robot peut occuper un espace plus grand non limité.

POIDS

- ✓ Poids inférieur ou égal à 500g

CONTRAINTES

- ✓ Ne pas perdre de pièces sur le terrain volontairement.
- ✓ Ne pas endommager le robot adverse délibérément.
- ✓ Le robot doit être autonome (l'intervention d'un joueur sur le robot pendant les matchs est interdite).
- ✓ Ne pas perturber ou détériorer les capteurs du robot adverse (ne pas avoir de partie/pièce blanche ou LEDs infrarouges).
- ✓ **Aucune modification ne pourra être apportée à un robot entre chaque manche.**

! Le non-respect de ces contraintes entraîne la perte de la manche !

*L'association ESIEESPACE souhaite bonne chance à tous les participants.
Que le meilleur robot gagne !*