SUMO ROBOTS PASSES



BATTLE DEm Bot



Venez vous affronter : le mardi de 13h à 14h (4-3èmes) Le jeudi de 11H30 à 12h30 (6-5èmes)

Vous gagnez:

- En éjectant l'autre robot de l'arène par tous les moyens.
- En restant le dernier dans l'arène.

Vous perdeg:

- Quand votre robot a les axes de ses deux moteurs hors de l'arène.
- Quand votre mBot n'est plus capable de bouger...

Vous Devez modifier le robot

- Fabriquer des systèmes pour pousser, éjecter, attraper, decou.....

Vous Devez program mer le robot

- Pour vous déplacer le plus efficacement, rapidement
- Car ce n'est pas la force qui compte, mais la technique...

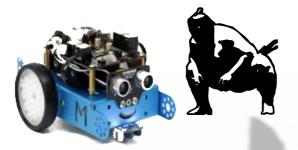
Votre robot doit être 100% autonome.

Sites pas bon soit beau

- Prix spécial pour la plus belle déco



SUNCOROBOTS Reglement: * Vous devez constituer une équipe



- de 3 ou 4 élèves.
- Vous devez collaborer dans l'équipe en vous répartissant des tâches de travail.
- Vous devez être toujours présent (sauf exception...)
- ❖ Le nombre d'équipe est limité à 4 par session (mardi et jeudi)

EPREUTIES

- Un combat est constitué de 2 rounds de 2 minutes.
- ❖ Si aucun robot n'est sorti de l'arène à la fin des rounds et/ou de la manche, le combat sera déclaré nul.
 - Deux points seront attribués au robot victorieux
 - Un point sera attribué aux robots ex-aequo
- ❖ Le robot champion sera celui qui comptabilisera le plus de points à la fin de la période.
- ❖ Un robot peu s'inscrire à un combat quand son équipe lui a apporté une ou des modifications (pièces ajoutées ou modifiées, programme modifié.)
- ❖ Un robot vainqueur peu enchainer les combats sans modification.
- **❖** Le robot est vainqueur :
 - o si il arrive à pousser éjecter son partenaire hors de l'arène
 - o si il reste seul dans le cercle.
 - o si son partenaire est dans l'incapacité de se déplacer.
- ❖ Le robot est déclaré vaincu si les axes de ses deux moteurs sortent du cercle de l'arène ou si il ne peut plus bouger.
- L'arbitre a tout pouvoir de valider ou invalider un match.
- Une attitude contraire à l'éthique sera sanctionnée par un match de pénalité

MODIFICATION ROBOT ICIPORICIATIONS TECHNIQUES

- Les robots utilisés seront des mBots.
- ❖ Vous pouvez fabriquer et assembler des pièces sur votre robot pour le rendre plus efficaces lors des battles.

- * Toute modification doit être démontable.
- Les capteurs du robot devront être protégés.
- ❖ La surface d'empreinte au sol du robot une fois modifié ne devra pas dépasser le double de la surface d'un mBot.
- ❖ Vous pouvez utiliser toutes les pièces et matériaux à votre disposition dans la salle de technologie (dans la limite des stocks disponibles).
- ❖ Vous pouvez apporter des matériaux / pièces de l'extérieur, soumis à homologation de l'arbitre.
- ❖ Votre robot devra être validé par l'arbitre avant chaque battle.

PROGRAMMENTALION

- ❖ Les robots devront être 100 % autonomes. La mise en route se fera grâce au bouton de la carte sur ordre de l'arbitre. (un programme de base sera fourni au 6-5èmes)
- Vos programmes seront destinés à rendre votre robot :
 - o Plus rapide,
 - o plus agile,
 - o plus efficace en poussée
 - o capable de rester dans l'arène.
- ❖ Vous pouvez travailler les programmes chez vous à l'aide du logiciel mBlock (gratuit) mais vous ne pouvez pas amener des robots.

DEROULE D UNE SESSION

- 5 minutes de consignes
- ❖ 30 minutes de modification montage programmation.
- ❖ 15 minutes de combats (si pas de combats => modifications.)
- ❖ 5 minutes de démontage rangements.

Et n'oubliez pas :

Ce n'est pas la force qui compte mais la technique!

Il vaut mieux un petit robot malin, qu'un gros robot fort et bête. Ou pas...