



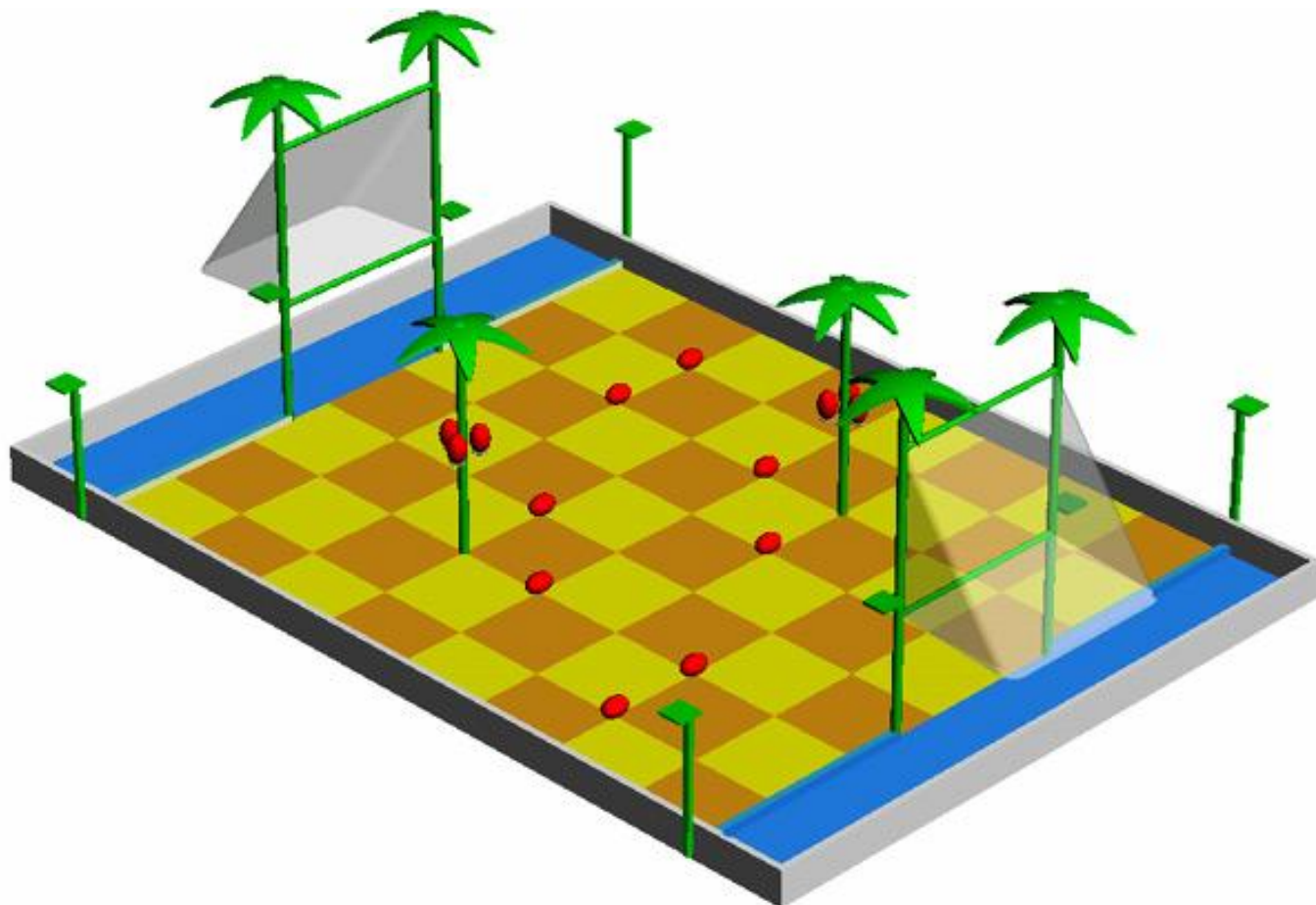
La Ferté Bernard

Eurobot^{open} 2004

“Coconut Rugby”



FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1...



Première loi : Un robot ne peut porter atteinte à un être humain ni, en restant passif, laisser cet être humain exposé au danger.

Deuxième loi : Un robot doit obéir aux ordres donnés par les êtres humains, sauf si de tels ordres sont en contradiction avec la première loi.

Troisième loi : Un robot doit protéger son existence dans la mesure où cette protection n'est pas en contradiction avec la première ou la deuxième loi.

Isaac Asimov

1 - Présentation

Cette FAQ a pour but de préciser certains points du règlement. Certaines remarques ne sont que des précisions, d'autres sont des modifications. Les informations présentées ici complètent et remplacent les informations contenues dans le règlement.

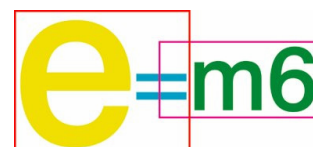
En cas de besoin, d'autres FAQ seront éditées.

En cas de doute sur un point, il est conseillé de demander l'avis du comité d'arbitrage avant d'arriver à la Ferté-Bernard.

Radiospares



Sopra
group





La Ferté Bernard

Eurobot^{open} 2004

“Coconut Rugby”



FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1...

2 - Précisions

2.1. Où peuvent évoluer le robot principal et le robot secondaire ?

Les 2 machines peuvent évoluer sur tout le terrain y compris leur propre en-but et l'en-but adverse. Seule la zone située derrière le but n'est pas physiquement accessible au robot principal à cause de la hauteur du mat de balise et la présence du filet de but. Il est rappelé qu'il est interdit d'endommager l'aire de jeu.

2.2. Combien de points vaut un drop ?

Un drop vaut comme un essai : 1 point. Tout ce qui est dans le volume d'en-but vaut 1 point à la fin du match. Mais il est interdit de retirer les balles droppées.

2.3. Peut-on franchir la barre de but ?

Oui, elle est même là pour ça. Les plafonds de hauteur du robot s'appliquent sur un sol "plat". Cette barre ne pouvant être indestructible, son angle et/ou sa peinture risquent d'être abîmés en compétition. Aucune réclamation des participants à ce sujet ne pourra être prise en compte mais il vous est demandé d'en prendre le plus grand soin.

2.4. Est-ce que le mât peut être fixé sur une tourelle et tourner avec elle et non tourner en fonction de la trajectoire du robot ?

Oui, si la tourelle tourne "peu". Cette tourelle devra avoir une vitesse de rotation jugée acceptable. Par exemple, il sera accepté une tourelle qui s'aligne avec les buts pour un tir mais pas une tourelle laser qui tourne à 500 tours/min. Les arbitres trancheront à l'homologation. En cas de doute, n'hésitez pas à contacter rapidement le comité d'arbitrage pour obtenir un avis. Un système ne doit en aucun cas gêner ou brouiller les signaux de la balise adverse.

2.5. Peut-on secouer les cocotiers pour faire tomber les balles ?

Non, ni les cocotiers ni aucun autre élément.

2.6. Peut-on grimper aux cocotiers ?

Oui. Mais il est rappelé les règles suivantes : Un cocotier endommagé entraîne au minimum une pénalité voire un forfait ou une ré-homologation car les robots ne doivent pas abîmer la table. La force que doit appliquer un arbitre pour le retirer doit être égale uniquement au poids de l'engin. Il est interdit de secouer le cocotier.

2.7. Un robot peut-il se servir des bordures, par exemple pour se déplacer ?

Oui, avec les contraintes habituelles. Il ne doit pas les abîmer. Rappel : "A tout moment du match, la force nécessaire pour lever un robot, ne doit pas être supérieure à son propre poids". (Règlement paragraphe 3.2)

2.8. Est-ce que les balles qui sortent de la table seront remises en jeu ?

Non. Rappel : "La stratégie des robots principal et secondaire ne doit pas consister à éjecter volontairement les balles hors de l'aire de jeu. Les arbitres pourront être amenés à pénaliser les robots s'ils jugent que c'est le cas." (Règlement paragraphe 3.2) Les arbitres seront vigilants, et pourront également pénaliser les robots sortant involontairement un grand nombre de balles.

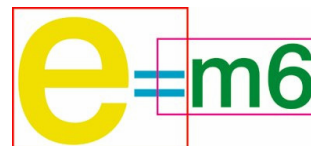
2.9. Est-ce que le Robot Secondaire peut empêcher l'accès à un en-but ?

Oui, mais l'agressivité de la défense sera surveillée. Il est interdit à un robot d'immobiliser ou de coincer une machine adverse dans un coin de la table. Un robot peut aussi s'interposer entre son adversaire et un objectif. Un robot secondaire ne doit pas être conçu pour rester immobile.

RADIOSPARES



Sopra
group.





La Ferté Bernard

Eurobot^{open} 2004

“Coconut Rugby”



FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1...

2.10. Peut-on souffler les balles ?

Oui, mais attention les balles seront considérées comme guidées. La limitation de 1 ou 3 balles transportées s'applique. Le jet d'air devra être directif.

2.11. Où sont placées les balles à position fixe ?

Elles sont à gauche des buts (c'est le plan du point 7.4 qui fait foi, il y a une erreur sur la vue 3D de couverture).

2.12. Peut-on démarrer chacun des robots avec un cordon ?

Oui, mais le démarrage devra se faire d'un seul geste. D'autres solutions qu'un cordon sont possibles comme la transmission radio ou les infrarouges pour démarrer une éventuelle deuxième machine..

2.13. Où marque-t-on ?

Comme au vrai rugby, les essais et les drops doivent être effectués dans le camp opposé du lieu du départ. Les éventuels essais et drops effectués du côté du robot au départ compteront pour l'adversaire en fin de match !.

2.14. Peut-on recommencer l'homologation pour avoir plus de points ?

Non, la première réussite est la bonne.

2.15. Est-ce que les trous de fixation des cocotiers/obstacles seront rebouchés ?

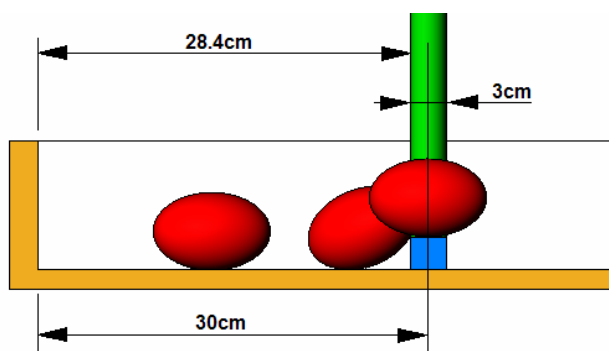
Non.

2.16. Peut-on choisir sa position de départ en fonction de celle de l'adversaire ?

Oui, mais l'adversaire peut faire de même. Rappel : "Ce choix est effectué au moment du positionnement des robots sur l'aire de jeu. Toutefois, si une équipe l'estime nécessaire, ce choix pourra se faire de manière confidentielle en arri re sc ne pour les deux  quipes et sera consign  sur la feuille de match par l'arbitre. Le choix est d finitif pour chaque match." (R glement paragraphe 5.1) Comme cela doit durer moins de 3 minutes, les arbitres peuvent demander   chaque  quipe o  elle veut se placer, une fois pour toutes.

2.17. O  se place la barre de but par rapport   l'en-but ?

Elle est plac e   cheval sur celui-ci. Les carreaux du bord ne sont donc pas carr s. L'axe de la barre d'en-but est plac e   30cm du fond. L'espace concret entre la barre et le fond, est de 28.6cm. Les carreaux en contact avec la barre d'en-but sont de ce fait pas carr s, et mesure 28.6cm x 30cm.





La Ferté Bernard

Eurobot^{open} 2004

“Coconut Rugby”



FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1...

2.18. Est-ce que le robot secondaire et le robot principal peuvent se déployer chacun à 160 cm ?

Oui, après le lancement du match.

2.19. Comment s'applique la limitation de diamètre lorsque l'on a deux machines ?

On mesure l'enveloppe convexe de la projection verticale des 2 robots indépendamment. Puis on fait la somme des 2 valeurs. Cette somme ne doit pas dépasser 180 cm avant le lancement du match.

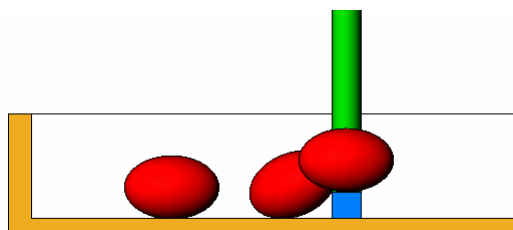
2.20. Dans quelles conditions peut-on se passer de support de balise ?

Rappel : "Une équipe peut cependant choisir de ne pas équiper ses robots de support de balise embarquée. Dans ce cas, si l'équipe adverse exige un support de balise, et en a l'utilité, l'équipe sera forfait ." (Règlement paragraphe 3.8)

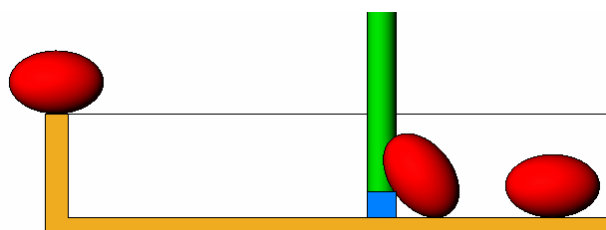
2.21. Où est la limite pour une balle à cheval pour marquer un essai ?

Une balle sur la barre d'en-but compte pour un essai. Une balle qui touche la barre d'en-but mais qui touche l'aire de jeu du côté des carreaux ne compte pas. Les balles contenues dans un robot qui est dans l'en-but ou qui est monté sur la barre d'en-but , compte si celui-ci ne touche pas l'aire de jeu coté carreaux. Si une balle est maintenue en équilibre par un robot celui-ci sera retiré pour valider ou non la balle.

Balles valides :



Balles non valides :



2.22. Où peut se faire exactement le démarrage des machines ?

Au démarrage les machines touchent un bord de la barre d'en-but. Le robot principal et l'éventuel robot secondaire ne sont pas obligés de se toucher ou d'être proches l'un de l'autre.

3 - Modifications

3.1. Hauteur du mât du robot principal

Le mât qui supporte la balise adverse est porté à 53 cm de haut. Cela permet un vis à vis horizontal entre le mât des robots principaux et les balises fixes, et entre les balises fixes et les balises mobiles.

3.2. Support balise du robot secondaire

Rappel : "Le support devra à tout moment respecter les points suivants : - Avoir une surface de 8x8 cm positionnée sur la face supérieure du robot et permettant de placer une balise de repérage de l'équipe adverse." (Règlement paragraphe 3.8) On appelle face supérieure du robot, le plus haut point du robot.

3.3. Tension embarquée

La tension maximale est bien de 48 V et non de 13.8 V comme sur certains documents.

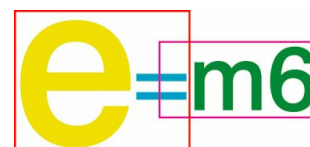
3.4. Bannière de publicité en phase finale

En phase finale, un support publicitaire en bois sera fixé à la table sur l'une des grandes longueurs, en retrait d'une dizaine de cm à l'extérieur de la table.

RADIOSPARES



Sopra
group





La Ferté Bernard

Eurobot^{open} 2004

“Coconut Rugby”



FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1...

3.5. Fiche Technique

Par exemple, le poster pourra suivre le plan suivant : nom de l'équipe et nom du robot, une partie sur la description global qui pourra décrire les choix stratégique de l'équipe, un chapitre pour chacune des parties électroniques, informatiques et mécaniques, et un chapitre autre concernant l'organisation, l'équipes...

Le document informatisé ne reprend pas forcément les informations du poster papier. Il sera à fournir sur place sous forme de fichier .pdf, à défaut le .png, .jpg voire le .ppt seront accepté. L'ensemble des fichiers ne devra pas dépasser 10 Mo. Dans le répertoire racine devra se trouver un fichier index.html qui contiendra des liens locaux vers les autres fichiers. Ce fichier servira de point d'entrée pour feuilleter votre documentation. Ils ne devront pas être compressés dans une archive et devront être directement accessibles par un navigateur web.

Il devra être fournie le jour de la compétition sur un CD de préférence ou sur une disquette. Sur le support sera inscrit le nom de l'équipe, le nom de la structure d'accueil (club, école,...) et le numéro de pré-inscription.

3.6 Peut-on dépasser les 40 cm de haut pour le robot principal ou les 20 cm pour le robot secondaire ?

Non, jamais. Dans le règlement, au point 3.2, les mots 'de façon prolongée' sont à supprimer de la phrase du règlement : (3.2)"Au cours d'un match, aucun élément ou partie de robot ne doit venir interagir de façon prolongée dans le champ d'action d'une balise (au-delà de 45 cm de hauteur)." Le robot principal ne peut pas dépasser 40 cm et le RS 20 cm.

4 - Les balles

4.1. Comment en avoir ?

Si votre équipe souhaite disposer de plus de balles pour la mise au point du robot, il est possible d'en commander d'autres (5 maximum). Les balles supplémentaires sont disponibles pour un prix de 1,5€ la balle, frais de port non compris. Les frais de port dépendent du pays.

Pour la France, les frais de port sont de 6 €. Le bon de commande et le chèque à l'ordre de Planète Sciences doit être envoyé par courrier à Planète Sciences, avec les documents de pré-inscription. (Planète Sciences, 16 place Jacques Brel, 91130 Ris Orangis).

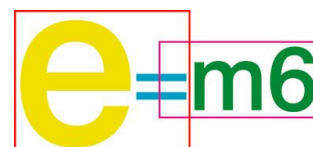
Pour les équipes participant à Eurobot dans un pays sans qualifications nationales, faire une demande de bon de commande par e-mail à : eurobot@planete-sciences.org avec [BALLES] dans le sujet du mail.

Pour les équipes participant à Eurobot dans un pays avec une qualification nationale, merci de contacter directement votre organisation nationale :

- * Austrian Robotics Cup : gp_@gmx.at
- * German Robotics Cup : gp_@gmx.at
- * French Robotics Cup: coupe@planete-sciences.org
- * Swiss Robotics Cup: commande_balles@robot-ch.org
- * Belgium Robotics Cup: mormino@pass.be
- * Spanish Robotics Cup: SpanishCup@depeca.uah.es
- * Serbia & Montenegro Robotics Cup : borovac@uns.ns.ac.yu

Pour tous vos e-mail concernant cette commande, merci de préciser [BALLES] dans le sujet de votre message.

Si vous préférez ou si votre robot est un ogre à balles, vous pouvez vous procurer des balles directement auprès des fabricants : VEGEA (France), UROFOAM (Grande Bretagne). Les références des balles que nous achetons: EXS 1007 (référence indicative), mousse polyuréthane, rouge (warm red), d'environ 100mm x 65mm de diamètre chez VEGEA





La Ferté Bernard

Eurobot^{open} 2004

“Coconut Rugby”



FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1...

(France). Sinon UROFOAM (Grande Bretagne) la référence indicative est B107 (Balle de rugby, "material anti stress foam", ~75g, couleur : Pantone Warm Red).

Des commandes groupées sont organisées par certaines équipes sur le forum.(<http://www.planete-sciences.org/forums>)

5 - Qui peut participer ?

La suite concerne les équipes de la Coupe de France.

5.1. Les contraintes sur le nombre d'équipes

La Coupe de France de robotique atteint aujourd'hui une limite de place et une limite liée à la capacité de gestion des temps des matchs. Il est aujourd'hui fixé une limite de 185 équipes inscrites à la coupe.

Les équipes seront inscrites définitivement après réception et validation par le comité d'arbitrage de l'avant projet par ordre d'arrivée. Les équipes suivantes seront donc mises sur liste d'attente et seront prévenues en cas de désistement. En cas d'abandon, il vous est donc demandé de prévenir Planète Sciences.

5.2 Les objectifs de l'Association Planète Sciences

Il nous a paru important de recadrer un peu le concours sur les objectifs de l'association pour éviter les dérives. De plus nous ne souhaitons pas faire un concours élitiste où seuls les meilleurs viennent participer mais donner à tous un lieu de rencontre convivial pour confronter des projets robotiques.

Les points retenus au dernier bureau ont été :

* Concours amateur : pour faire de la robotique ludique et non professionnelle (l'équipe n'est pas payée pour faire son robot).

* Pas d'équipe de 1 (d'ailleurs ce n'est pas une équipe 1 personne)

* Equipe de jeunes ou qui porte des projets vers les jeunes : l'objectif n'est pas de tirer le niveau vers le haut à tout prix mais tirer tout le monde vers le haut. Quoi de mieux que d'inciter les anciens à partager leurs connaissances techniques et de suivi de projet avec des jeunes.

On ne limite pas le nombre d'équipes avec ces critères, mais on force les gens à se poser la question sur pourquoi ils participent et comment ils peuvent aider les plus jeunes à vivre la fabuleuse expérience qu'est la conception d'un robot !

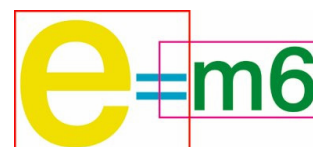
Cela peut prendre la forme de l'intégration de jeunes dans l'équipe ou de la création d'un site web pour transmettre un savoir (comme le site fribotte.free.fr), du bénévolat pour encadrer des jeunes, dans le cadre des trophées de robotique ou de la coupe, par exemple.

Il est rappelé que les compétitions des autres pays sont "open" et peuvent accepter des concurrents français (même si ceux-ci concourent à la Coupe de France). Par contre, ils ne pourront prétendre à une place pour la finale d'Eurobot à la Ferté.

Bonne chance à tous !

Robotiquement votre.

Le comité d'arbitrage.





La Ferté Bernard

Eurobot^{open} 2004

“Coconut Rugby”



FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1... FAQ N° 1...

Annexe : plan de la table de jeu

