

4° ÉPREUVE : LA COURSE DE RELAIS

Cette épreuve se fait avec deux robots qui concourent ensemble. Les équipes doivent coopérer pour cette épreuve où ils ne sont pas mis en situation d'adversité mais de coopération.

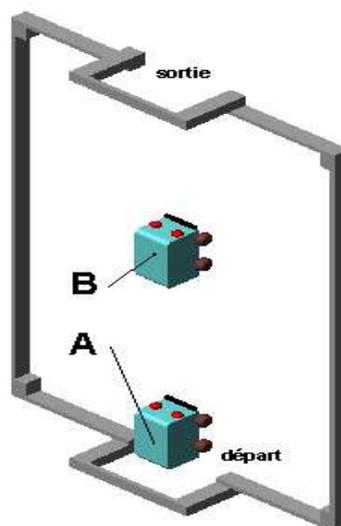
Cette épreuve se passe en 2 manches, les robots inversant leur rôle au début de la deuxième manche.

Première manche

Le robot A est placé à 50 cm derrière le robot B. Il se déplace jusqu'à la moitié du terrain où l'attend le robot B. Celui-ci ne démarre que lorsque le robot A lui a passé le relais en touchant un contact situé derrière le robot à 5 cm du sol.

Le robot B parcourt alors la deuxième moitié du terrain et il doit sortir complètement en passant sous le portique B. Le robot A pendant ce temps-là a fait demi-tour et doit ressortir complètement en repassant sous le portique A.

Si le robot A n'a pas touché B, l'arbitre appuie sur le contact arrière pour simuler le contact que le robot A aurait dû faire. Ceci permettra au robot B de jouer sa manche.



Deuxième manche

Les rôles sont inversés.

Conditions

Le robot A, a droit à 3 essais pour toucher le robot B. A chaque essai manqué, il perd 1 point. S'il manque ses 3 essais, la manche est perdue pour lui. Pour que l'autre robot puisse réaliser la manche, l'arbitre appuie sur l'interrupteur arrière, remplaçant ainsi le contact du robot A.

Il est interdit de toucher au robot après son départ.

		<i>Première manche</i>		<i>Deuxième manche</i>	
		ROBOT A	ROBOT B	ROBOT A	ROBOT B
Touche le contact arrière du robot B. Chaque essai enlève un point		3			3
Démarre lorsqu'il est touché à l'arrière sur son interrupteur.			2	2	
Sort complètement en passant sous son portique	sans toucher les parois		2	2	
	En touchant les parois		1		
Fait demi-tour et repart		1			2
Sort complètement en passant sous son portique	sans toucher les parois	2			2
	En touchant les parois	1			1