

## Informations importantes sur la finale suisse pour les équipes

### Déroulement de la finale suisse:

- Phase de construction 60min
- 1er tour d'évaluation
- Phase de construction 60min
- 2ème tour d'évaluation
- Pause de midi
- Phase de construction 30min
- 3ème tour d'évaluation
- Présentation du challenge de l'après-midi
- 75min 1er/2ème essai Challenge de l'après-midi
- 75min 3ème/4ème essai Challenge de l'après-midi

### Remarques Tâche RoboMission :

- Il n'y a pas de changement dans les règles des tâches RoboMission pour la finale suisse, tout reste donc comme pour les Regios (sauf bien sûr la tâche surprise) :
  - ➔ Pour la catégorie Elementary, les équipes continuent à enlever 2 des 11 clôtures sur le terrain. (Remarque : deux clôtures doivent être enlevées).
  - ➔ Pour la catégorie Junior, on continue à renoncer à la construction de l'obstacle au carrefour B.
  - ➔ Pour la catégorie Senior, des modifications n'ont de toute façon jamais été envisagées.
- Lors de la finale suisse, il y aura également une tâche surprise. Cette tâche permet de gagner 10 points supplémentaires. (Remarque : les points de surprise ne comptent pas parmi les épreuves régulières, pour plus de détails/effets, voir le point 7.4 des Règles Générales).

### Remarques sur le challenge de l'après-midi :

- Le challenge de l'après-midi est une tâche entièrement nouvelle qui sera annoncée le jour du concours (voir le déroulement).
- Le challenge de l'après-midi ne comporte aucune composante aléatoire. Cela permet de s'assurer que toutes les équipes ont la même situation de départ.
- Le challenge de l'après-midi se déroule sur le même terrain de jeu que la tâche RoboMission normale. Les pièces utilisées pour le challenge de l'après-midi sont pour la plupart identiques/similaires aux constructions "normales", mais il peut aussi y avoir des pièces entièrement nouvelles.
- Les tâches sont conçues de manière à ce que la plupart des fonctions utilisées soient similaires à celles de la tâche RoboMission normale, c'est-à-dire qu'il n'est pas nécessaire de modifier le robot pour obtenir beaucoup de points (des adaptations peuvent bien sûr être avantageuses). Certaines tâches partielles seront très similaires à la tâche RoboMission normale.
- Les tâches offrent un large éventail de niveaux de difficulté, de sorte que toutes les équipes (si possible) aient un sentiment de réussite, mais que toutes les équipes soient également mises au défi. Pour les tâches partielles difficiles, des adaptations du robot peuvent être nécessaires.
- Important : les points mentionnés servent de point de repère pour s'adapter/se préparer au challenge de l'après-midi. Aucune modification des défis de l'après-midi ne peut être demandée pendant la compétition si une équipe estime que la tâche est inappropriée. Bien entendu, nous faisons de notre mieux pour que cela ne devienne jamais un problème.

### Règles générales/informations sur le challenge de l'après-midi :

- Une équipe a droit à 2 essais par phase (75min). Ces essais peuvent être annoncés à n'importe quel moment avant la date limite (seulement annoncés, pas obligatoirement réalisés). Dès qu'un essai a été annoncé, l'équipe ne peut plus rien adapter au robot/programme jusqu'à

l'essai. Cet essai annoncé a la priorité et est évalué (les autres équipes doivent donc attendre avant de tester à cette table).

- Si différentes équipes s'inscrivent, les essais se déroulent dans l'ordre (dans l'ordre où les équipes se sont inscrites). Cela peut entraîner des temps d'attente pendant lesquels une équipe ne peut pas continuer à travailler, il peut donc être utile d'annoncer les manches suffisamment tôt pour éviter cela.
- Une équipe peut également annoncer deux manches à la fois (en général juste avant la date limite). Toutefois, si d'autres manches sont annoncées, il faut attendre que toutes les autres équipes inscrites aient également fait un essai avant de procéder à la deuxième tentative. Après le premier essai, une équipe peut se désinscrire pour le deuxième essai (si elle est satisfaite) afin de gagner un temps précieux.
- Pendant le premier délai de remise, il n'est pas possible de faire un essai comptant pour le délai suivant. Il n'est donc pas possible de comptabiliser le 2e essai pour le deuxième délai de remise (voir aussi les critères d'évaluation). En outre, les 3e et 4e tentatives ne peuvent pas être effectuées avant la première échéance.
- Il n'est pas nécessaire d'utiliser tous les essais, ce qui permet à une équipe de gagner du temps (typiquement si l'équipe est déjà satisfaite de la première manche). Une manche non utilisée est comptée 0 point et 120s.
- Le temps maximum pour une manche est de 2 minutes, comme pour la tâche RoboMission normale.
- Si aucun point positif n'est obtenu, la manche est évaluée avec 0 point et 120s. Des points négatifs ne sont donc pas possibles, tout comme une course de 0 point avec 37s. (Remarque : il en va de même pour la tâche RoboMission normale).
- Le nombre de points maximum du challenge de l'après-midi est d'environ 60 à 65% des points maximum (sans tâche surprise) de la tâche RoboMission normale.

## Remarques générales :

- Les équipes effectuent tous leurs essais (tâche RoboMission normale et défi de l'après-midi) à la même table.
- Il est également possible d'utiliser d'autres tables pour s'entraîner (attention : il peut y avoir de petites différences, il est donc recommandé de s'entraîner le plus souvent possible sur sa propre table).

## Critères d'évaluation :

1. Somme des points de la meilleure course de la tâche RoboMission normale, de la meilleure course de la première échéance du challenge de l'après-midi (essai 1/2) et de la meilleure course de la deuxième échéance du challenge de l'après-midi (essai 3/4).

$$\text{Score} = \max(\text{RM1}, \text{RM2}, \text{RM3}) + \max(\text{CAM1}, \text{CAM2}) + \max(\text{CAM3}, \text{CAM4})$$

RM : tâche RoboMission normale

CAM : challenge de l'après-midi

2. Somme des temps de toutes les courses mentionnées sous 1.
3. Points du meilleur essai du challenge de l'après-midi
4. Temps du meilleur essai du challenge de l'après-midi
5. Points du deuxième meilleur tour d'évaluation de la tâche RoboMission normale
6. Temps du deuxième meilleur tour d'évaluation de la tâche RoboMission normale.
7. Ensuite, les équipes sont classées à la même place.

\*\*\* Traduit avec [www.DeepL.com/Translator](http://www.DeepL.com/Translator) (version gratuite) \*\*\*