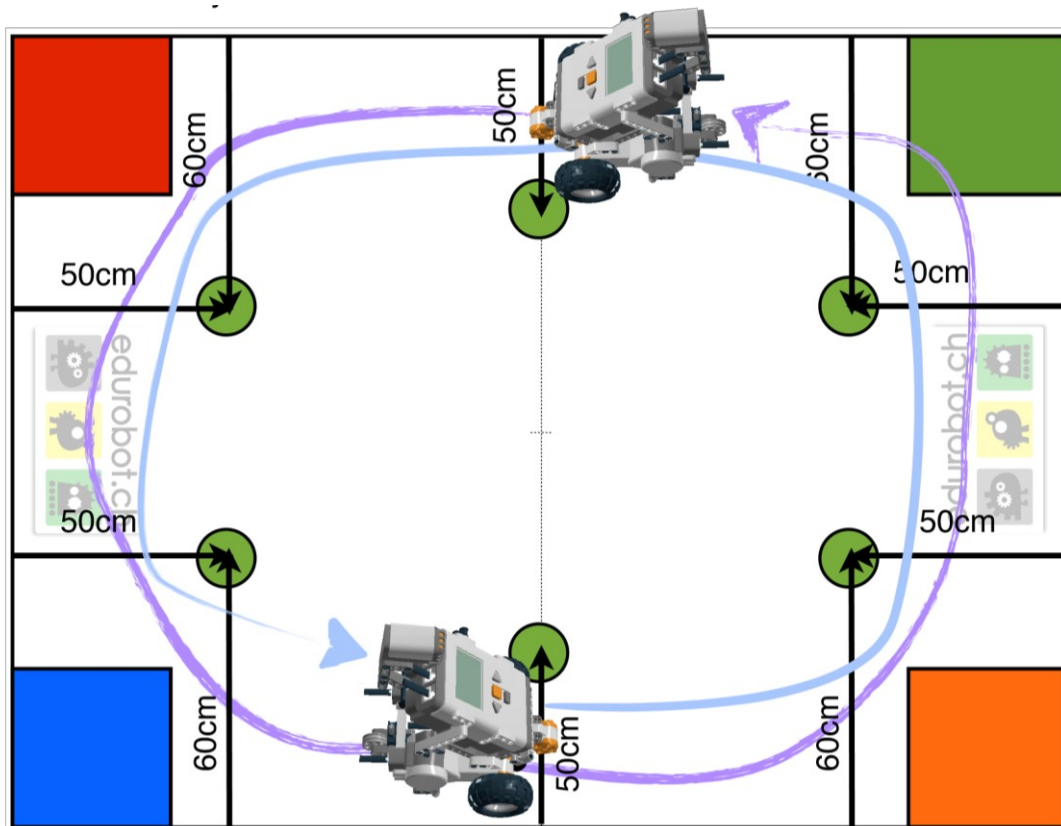


DEFI 1 : Le short-track

BUT

- Partir de la zone centrale et terminer 3 tours de terrain (chronométrage de la différence au passage de la ligne médiane).
- Il faut circuler dans le sens des aiguilles de la montre, sans toucher les piquets.
- Les piquets sont placés selon le schéma ci-dessous.
- Deux équipes s'affrontent sur le même tapis, les robots partent en même temps, le top est donné par l'arbitre.
- Une équipe part d'un point A, l'autre sur le point B.
- Chaque équipe doit effectuer 3 matches contre une équipe différente à chaque fois, si possible.
- Le top départ est donné par un clap sonore (emploi du capteur sonore).
- On effectue la moyenne des résultats des 3 matches



CONDITIONS

- Les éléments du parcours sont disposés en symétrie.
- Toutes les pièces en contact avec le sol ne doivent pas dépasser de la ligne de départ
- L'arrivée se compte qu'une fois que le robot a dépassé entièrement la ligne de départ Le robot ne peut pas être manipulé une fois parti

DEFI 1 : Le short-track

MATERIEL

- 6 rouleaux
- Un chronomètre pour mesurer l'écart entre les deux équipes après les 12 tours.

Indices

Pour réaliser ce défi, nous te proposons de t'informer un peu avant de commencer directement. En effet, il est préférable de s'informer avant de se lancer tête baissée dans un projet.

Pour réaliser ce défi il faut :

- Maitriser les déplacements
- Maitriser les angles de pivot
- Maitriser le capteur sonore



Le short-track est du patinage de vitesse sur une patinoire standard en forme d'anneau. 2 à 8 patineurs courent en équipes. Les vitesses atteintes sont de l'ordre des 55 à 60 km/h. La particularité de ce sport est de maintenir une vitesse élevée tout en patinant sur une piste très serrée.

DEFI 1 : Le short-track

Décompte des points

Equipe

Commencé en semaine n°		Terminé en semaine n°		Nbre de semaines écoulées	
ITEM				PTS maxi	PTS obtenus
Parcours terminé				40 pts	
Rapidité:! ! ! Première équipe prête = 10 pts ! ! Deuxième équipe prête = 5 pts ! ! Troisième équipe prête et suivantes = 4-3-2-1-0 pts				10 pts	
Temps de défi: ! ! ! Chaque semaine écoulée = moins 5 pts/ semaine ! ! ! (20 pts moins les points de pénalités)				20 pts	
Points possibles / matches Moy. à 0,1 près	Victoire emportée sur l'adversaire = 15 pts			15 pts	
	Chaque piquet renversé = - 10pts Chaque piquet touché = - 5pts (pour chaque piquet)			0 pt	
	Temps de parcours ! Meilleur temps de classe = 15 pts ! 2e = 5 pts!! 5e = 1 pt ! 3e = 3 pts!! Suivants = 0pt ! 4e = 2 pt			15 pts	
Total des points				100	