

Manuel officiel du jeu

Introduction et Objectif

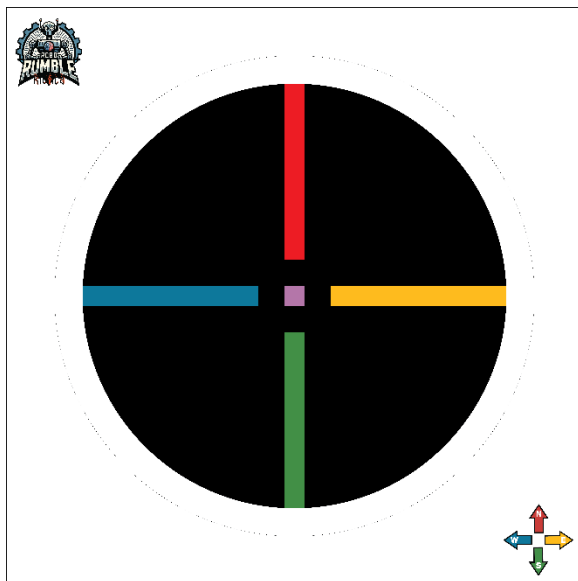
RoboRumble Rivals est une compétition de robotique où deux robots s'affrontent dans le but de vaincre leur adversaire. Chaque match de RoboRumble Rivals peut comporter jusqu'à trois manches. Un robot perd une manche s'il devient inactif, cesse de bouger, perd un composant, sort du cercle de combat, franchit le plan vertical d'un bord du tapis de jeu ou touche un mur de la table officielle du tournoi. Les robots peuvent être construits individuellement ou en équipe de trois joueurs maximum.

Composants de jeu

Tout type de kit de robotique peut être utilisé pour jouer ; toutefois, seuls les kits officiels de robotique LEGO sont autorisés en compétition, notamment les kits LEGO Mindstorms EV3, LEGO Spike Prime ou versions plus récentes. Les robots peuvent être équipés d'un maximum de 1 hub, 4 moteurs, 2 capteurs de couleur, 1 capteur de distance (obligatoire) et 1 capteur tactile.

Les pièces de jeu officielles de RoboRumble Rivals comprenant :

1 – Tapis de jeu, plateau ou table



1 – Pièce de jeu



1 – Dé coloré à 10 faces



1 – Dé directionnel à 10 faces



Règles du jeu

Restrictions relatives aux robots

Le robot doit commencer chaque match avec une configuration de départ maximale de 20 cm × 20 cm × 20 cm (environ 8" × 8" × 8") et ne doit pas dépasser un poids maximal de 750 grammes (environ 1,65 lb). Pendant le fonctionnement, le robot peut s'étendre jusqu'à 10 cm au-delà de ses dimensions initiales dans toutes les directions, ce qui donne une empreinte maximale autorisée de 30 cm × 30 cm × 30 cm en pleine extension.

Les robots doivent être autonomes, c'est-à-dire qu'ils ne peuvent pas être contrôlés pendant le match à l'aide d'une tablette, d'un ordinateur portable ou par tout autre moyen. Les robots sont programmés avant le match et doivent disposer de plusieurs programmes pour s'adapter à différentes situations.

Chaque robot doit être équipé d'un capteur de distance, qu'il soit utilisé ou non dans la programmation, afin d'indiquer l'avant du robot. L'orientation du capteur de distance doit être fixe — il ne peut pas pivoter

Format du Match

Chaque match de RoboRumble Rivals comporte jusqu'à trois manches. Les équipes reçoivent 2 points pour une victoire, 1 point pour une égalité et 0 point pour une défaite. La première équipe à atteindre 3 points remporte le match. Si les deux équipes atteignent 3 points en même temps, le match se termine par une égalité. Chaque manche est limitée à 2 minutes, après quoi elle est déclarée nulle s'il n'y a pas de vainqueur clair.

Début d'une Manche – Lancer de Pièce

Un match commence lorsque l'arbitre lance la pièce officielle de RoboRumble Rivals. En dehors des situations de tournoi, l'équipe ayant le plus jeune joueur effectue le premier appel. En contexte de tournoi, l'équipe désignée pour appeler le tirage à pile ou face sera prédéterminée. Selon la situation, une équipe devra appeler "face" (logo cerveau de Mastermind Youth) ou "pile" (logo de RoboRumble Rivals) pendant que la pièce est en l'air. Si le robot est géré par une

équipe, un représentant doit être désigné pour faire l'appel. Si l'équipe ne fait pas un appel clair pendant que la pièce est en l'air, le tirage sera répété, cette fois en demandant à l'autre équipe de faire l'appel. L'équipe qui gagne le tirage à pile ou face jouera en deuxième pour le lancer de dé.

Début d'une Manche – Lancer de Dé

Après le tirage à pile ou face, l'arbitre lance le dé de couleur. Le premier robot doit être placé directement sur la couleur correspondante du plateau ou dans le quadrant correspondant. Une fois le robot placé, l'équipe recule de la table et l'arbitre lance le dé pour la deuxième équipe. Si la même couleur est obtenue, le dé est relancé jusqu'à obtenir une couleur différente. Les robots peuvent faire face à n'importe quelle direction, sauf en variante championnat.

Quand la deuxième équipe installe son robot, elle ne doit pas toucher celui qui est déjà sur le terrain. Si le premier robot est touché, même par inadvertance, une faute peut être signalée (voir Fautes et Pénalités).

Une fois les robots placés, leur position ne peut plus être modifiée. Tout déplacement entraînera une faute (voir section « Fautes et pénalités »). Pour les manches suivantes, les équipes alternent l'appel du tirage.

Variante Championnat : les dés de couleur et de direction sont lancés simultanément. L'avant du robot doit faire face à la direction indiquée par le dé directionnel, selon la boussole du plateau.

Début d'une Manche – Sélection des Programmes et Démarrage

Une fois les robots placés, les équipes sélectionnent leur programme sur le robot. Quand les deux programmes sont choisis, un représentant de chaque équipe se prépare à appuyer sur le bouton de démarrage. L'arbitre annonce : « 3, 2, 1, COMBAT ! » Le bouton doit être pressé au moment que l'arbitre dit le mot COMBAT! Les joueurs doivent ensuite s'éloigner de la table pour ne pas interférer avec les capteurs.

Si une équipe appuie sur son bouton avant ou après que l'arbitre ait dit "Combat", une faute peut être signalée (voir Fautes et Pénalités).

Règle des 5 Secondes

Les robots doivent être programmés avec un délai d'attente de 5 secondes pour permettre aux équipes et à l'arbitre de se mettre en position.

Règle de Progression

Si aucun robot ne semble progresser vers la victoire, l'arbitre commence un compte à rebours de 10 secondes. Si la progression reprend, le compte s'arrête. Si elle cesse à nouveau, un nouveau compte commence. Si l'arbitre atteint 10 sans reprise, la manche est déclarée nulle.

La règle de récupération

Si un robot est proche de la défaite mais peut encore se rétablir (ex. retourné mais pas immobilisé), l'arbitre compte jusqu'à 10. Si le robot se rétablit, le compte s'arrête. Sinon, la manche est attribuée à l'adversaire.

Abandon – Lancer la Serviette

À tout moment, une équipe peut abandonner une manche pour éviter d'endommager son robot ou pour toute autre raison. Cela peut se faire en :

- informant clairement l'arbitre,
- éteignant physiquement le robot,
- ou en lançant une serviette officielle RoboRumble Rivals (sèche et souple) sur le terrain.

Déroulement des Tournois

Les tournois sont divisés en deux phases : matchs de qualification et matchs éliminatoires. Les robots sont inspectés avant chaque phase.

Pendant les qualifications, le calendrier est aléatoire. Les équipes sont classées par victoires, puis par points. Selon la taille du tournoi, toutes les équipes peuvent accéder aux éliminatoires.

Les matchs éliminatoires se déroulent de la même manière que les matchs de qualification, à l'exception de la finale. La finale se joue au meilleur des trois matchs.

Progression des Tournois

Il existe deux types de tournois :

- Tournois qualificatifs (pendant la saison)
- Tournois de championnat (fin de saison)

Les 3 meilleures équipes de chaque tournoi qualificatif sont automatiquement qualifiées pour le championnat. Si une équipe se qualifie plusieurs fois, les places restantes sont attribuées aux équipes ayant le plus de points de saison.

Des prix sont remis aux équipes classées 1re, 2e et 3e au championnat.

Fautes et Pénalités

Les fautes suivantes peuvent entraîner la **perte d'une manche**, d'un match, voire **l'expulsion** du tournoi :

1. Toucher ou déplacer un robot après placement
2. S'appuyer ou pousser la table de jeu avant ou pendant un match
3. Ne pas se présenter dans la minute suivant l'appel
4. Dépasser les 30 secondes pour réparer ou ajuster un robot entre les manches
5. Utiliser des pièces non officielles LEGO
6. Utiliser de l'énergie mécanique stockée (ressorts, élastiques, etc.)
7. Concevoir un robot pour endommager l'adversaire ou le matériel
8. Intimidation, moqueries, insultes, etc.

Comment Gagner à RoboRumble Rivals

Utilisez vos capteurs !

Les kits LEGO sont équipés de capteurs. Les couleurs du plateau peuvent servir à détecter la position du robot et déclencher des réactions programmées.

Gardez une bonne attitude

Le jeu comporte une part de chance. Toutes les équipes connaîtront des placements défavorables. Soyez fiers de vos solutions, apprenez de vos erreurs, et améliorez-vous à chaque manche !