



VILLE AVENIR^{MD}

Mises à jour du défi

Semaine du 18 novembre 2019

Mises à jour du projet innovant - 0

Mises à jour du jeu de robot - 2

Mises à jour du jeu de robot

MR24 – NOTE CONCERNANT LE MODÈLE DE L'ARCHITECTURE INNOVANTE

Assurez-vous que votre structure M11 ne touche aucun de vos empilements M12 à la fin du match...

--- M12 stipule que les empilements doivent être indépendants afin que leurs HAUTEURS / niveaux marquent des points.

--- La règle 33 définit « indépendant » comme ne touchant aucun équipement.

--- La règle 2 et la mise à jour MR18 indiquent clairement que votre structure M11 est un équipement.

MR23 – AIDE MÉMOIRE

Pour vous rappeler la position du Robot ou des détails de vos programmes, vous pouvez apporter aux matchs des notes sur une feuille de papier dont la taille ne doit pas excéder 229 mm sur 305 mm (9 po sur 12 po). Les formats « Lettre » et « A4 » sont donc permis.

Le papier ne peut avoir aucune autre fin et ne comptera pas comme équipement.

Semaine du 11 novembre 2019

Mises à jour du projet innovant - 0

Mises à jour du jeu de robot - 1

Mises à jour du jeu de robot

MR22 - SÉCURITÉ À LA MAISON

Assurez-vous de bien comprendre la règle 27. Interrompre le robot, même partiellement, dans la zone de lancement peut vous faire perdre un jeton de précision. Pour éviter de perdre des points, n'interrompez le robot que lorsqu'il est complètement dans la MAISON.

(Attention aux équipes vétéranes, la zone de lancement est différente de la « BASE » des défis précédents.)

Semaine du 21 octobre 2019

Mises à jour du projet innovant - 0

Mises à jour du jeu de robot - 1

Mises à jour du jeu de robot

MR21 – UTILISATION D'UN GABARIT

Une lecture attentive des règles révèle ces deux faits sur l'utilisation des « gabarits » pour l'alignement du robot au lancement.

--- **Vous** n'êtes pas autorisé à toucher un gabarit au moment du lancement.
--- **Le robot** n'est pas autorisé à toucher un gabarit au moment du lancement, **sauf** si ledit gabarit se trouve complètement dans la zone de lancement.

Cela signifie qu'il existe deux façons d'utiliser un gabarit :

--- Pour tout les gabarits >> Alignez le robot contre le gabarit, placez le gabarit complètement dans la Maison, puis procédez au lancement.

(C'est la méthode recommandée si vous voulez utiliser le gabarit simplement pour ORIENTER le robot.)

--- Uniquement pour les gabarits demeurant et contenus complètement dans la zone de lancement >> Alignez le robot contre le gabarit, lâchez le gabarit, puis lancez le robot **sans plus touché le gabarit** jusqu'à la prochaine interruption du robot.

(C'est la méthode requise si vous souhaitez utiliser le gabarit pour orienter ET GUIDER le robot.)

Semaine du 7 octobre 2019

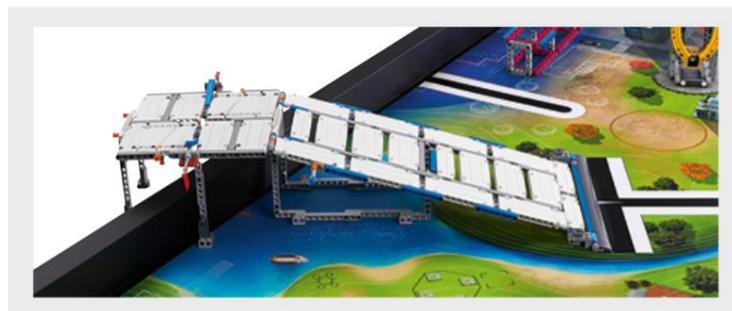
Mises à jour du projet innovant – 0

Mises à jour du jeu de robot – 7

Mises à jour du jeu de robot

MR20 – MODÈLE COMPLET DU PONT

Votre modèle de mission du pont complet et bien monté comprend deux moitiés supérieures avec des drapeaux, mais seulement UN côté de la rampe, comme indiqué ci-dessous. C'est tout ce dont vous avez besoin pour vos pratiques, car le robot n'a aucune raison de dépasser les drapeaux. Le seul moment où une deuxième rampe est attachée du côté opposé est durant les compétitions pour l'autre équipe.



MR19 – DRAPEAU RESTE LEVÉ

La mission 1 ne fait pas exception à la règle 35, aussi les conditions de pointage du pont et des drapeaux doivent être visibles par l'arbitre à la fin du match.

MR18 – CATÉGORIE DE LA STRUCTURE, M11

La structure M11 est un équipement même si elle peut ressembler à un modèle de mission, et que dans certains textes en dehors de celui du jeu de robot, il est même insinué qu'elle en est un. Mais tel que spécifié par les règles 2 et 5 ainsi que dans cette mise à jour, il s'agit bien d'un Équipement.

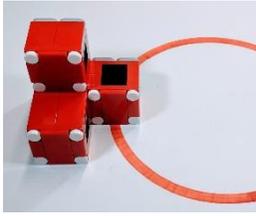
MR17 – PARTIELLEMENT DANS / COMPLÈTEMENT DANS

Pour M12 et M13, examinez l'ensemble de l'empilement (et non le niveau 1 seulement) pour décider s'il est «dans».

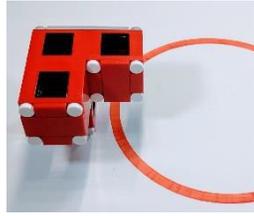
L'empilement est :

--- « Partiellement dans » un cercle si N'IMPORTE quel module de l'empilement est dans l'espace au-dessus du cercle ou de la ligne du cercle.

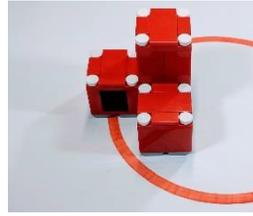
--- « Complètement dans » un cercle si CHAQUE module de l'empilement est dans l'espace au-dessus du cercle ou de la ligne du cercle.



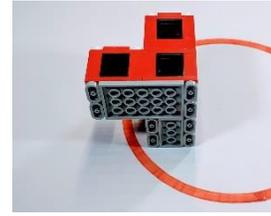
Partiellement dans
10 points tel qu'illustré



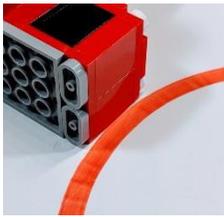
Partiellement dans
10 points tel qu'illustré



Partiellement dans
10 points tel qu'illustré



Partiellement dans
10 points tel qu'illustré



Partiellement dans (Benifice du doute)
10 points tel qu'illustré



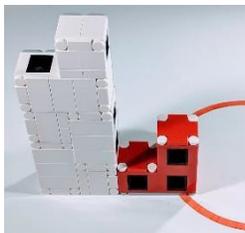
Complètement dans
20 points tel qu'illustré
(incluant les points de correspondance
avec la couleur du cercle)



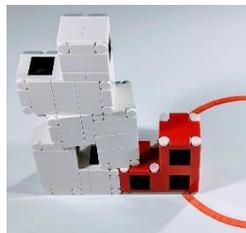
Complètement dans (Benifice du doute)
20 points tel qu'illustré
(incluant les points de correspondance
avec la couleur du cercle)

MR16 – CONNECTÉ, EXEMPLES

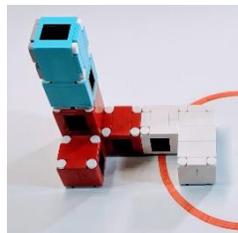
Remarquez comment la connexion des empilements peut affecter le pointage du nombre de niveaux.



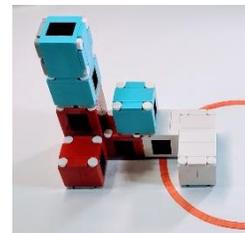
Deux empilements
10 points tel qu'illustré
(Non connecté)



Un empilement
25 points tel qu'illustré
(Connecté)



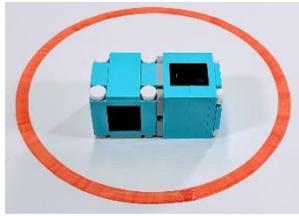
Deux empilements
5 points tel qu'illustré
(Non connecté)



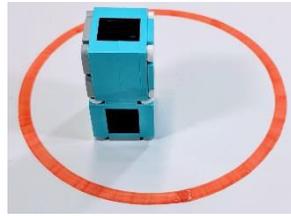
Un empilement
20 points tel qu'illustré
(Connecté)

MR15 – CONNECTÉ, COMBINAISONS D'EMPILEMENT

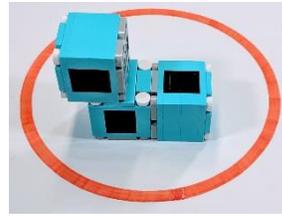
Les empilements qui ne se touchent que sur les côtés sont des empilements indépendants. Mais si un module est à plat sur plusieurs empilements, ils sont alors «Connectés» et comptent comme un seul empilement. Remarquez comment la connexion dans un cercle peut affecter le pointage du nombre de niveaux.



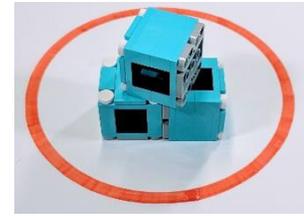
Deux empilements
10 points tel qu'illustré



Un empilement
10 points tel qu'illustré



Deux empilements
15 points tel qu'illustré
(Non connecté)



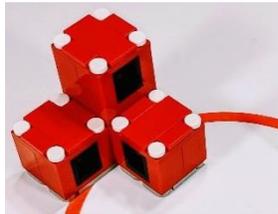
Un empilement
10 points tel qu'illustré
(Connecté)

MR14 – MODULES DE CONSTRUCTION

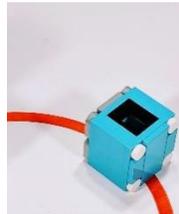
--- Un module de construction constitue l'ensemble des modules et non les pièces individuelles (photo de gauche).

--- Les fenêtres ne sont pas obligées d'être orientées vers les côtés, ni les bases grises sur le tapis (image centrale).

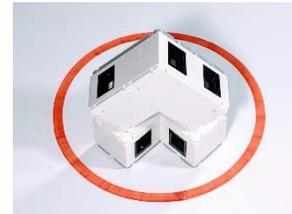
--- Les modules de construction empilés nécessitent un contact surface contre surface, exemples : les sols et les plafonds (photo de droite)



Ceci est un seul module et non 4
10 points tel qu'illustré



Ceci compte pour un empilement
5 points tel qu'illustré



Le module supérieur ne compte pas
5 points tel qu'illustré

Semaine du 16 septembre 2019

Mises à jour du projet innovant – 0
Mises à jour du jeu de robot – 1

Mises à jour du jeu de robot

MR13 – MAISON, STRATÉGIE ET STOCKAGE ADAPTATIF

Avec la permission implicite de la règle 22 et les précisions apportées ici, les éléments dans la Maison peuvent être stockés, gérés et déplacés à votre convenance et à tout moment après l'inspection.

--- Si le robot interagit avec quelque chose qui est au repos à la Maison, cela ne sera pas considéré comme une interaction avec vous, donc ce n'est pas une interruption. Autrement dit : après tout lancement et avant la prochaine interruption, le robot est libre d'entrer et de sortir de la Maison et d'interagir avec les objets, même si vous les avez "disposés" de manière stratégique.

--- Si le robot est sur le chemin du retour et que vous pensez que son entrée sera obstruée par quelque chose dans la Maison, vous pouvez la déplacer, tant que cette dernière était et reste complètement dans la Maison en tout temps.

Rappel : la zone de lancement ne fait pas partie de la Maison. Entre un lancement et la prochaine interruption, vous ne pouvez rien toucher dans la zone de lancement, excepté ramasser un objet échoué tel qu'autorisé dans la mise à jour **MR09**

Semaine du 26 août 2019

Mises à jour du projet innovant – 0

Mises à jour du jeu de robot – 2

Mises à jour du jeu de robot

MR12 – OBSTRUCTION DU PONT INTERDITE

La seule façon dont Robot X peut empêcher le Robot Y de marquer des points de drapeau est d'être plus rapide ou plus fort. Les collisions de robots sont expressément autorisées dans le texte de Mission 1 par la première phrase de la règle 30, mais toutes les autres actions sont plutôt régies par la deuxième phrase de la règle 30.

MR11 a été retiré, car les arbitres ne l'ont pas trouvé utile. Le retrait ne change rien.

MR10 – BOÎTES ET PLATEAUX DE TRANSPORT

--- Vous pouvez transporter votre équipement au terrain de jeu dans n'importe quelle boîte ou plateau.

--- Lorsque vous arrivez sur le terrain, placez tout votre équipement dans l'une des zones d'inspection et rangez la boîte / le plateau tel qu'indiqué par l'arbitre.

--- Après inspection, tout votre équipement est stocké dans la Maison, tel qu'indiqué par la règle 19.

Semaine du 19 août 2019

Mises à jour du projet innovant – 0

Mises à jour du jeu de robot – 1

Mises à jour du jeu de robot

Mise à jour MR02 a été clarifiée.

Semaine du 12 août 2019

Mises à jour du projet innovant – 0

Mises à jour du jeu de robot – 6

Mises à jour du jeu de robot

MR09 – ZONE DE LANCEMENT

Les objets échoués partiellement ou complètement dans la zone de lancement * peuvent être transférés à la Maison si vous le souhaitez. Cependant, si cette action produit clairement / directement une condition de marquer des points, le pointage ne comptera pas.

* Cette exception à la règle 22 et 29 ne s'applique pas si l'objet échoué dépasse la zone blanche du quart-de-cercle où se trouvent les logos.

MR08 – MANIPULATION DANS LA ZONE D'INSPECTION

Vous pouvez utiliser vos mains pour retenir / contenir l'équipement dans le volume de la zone d'inspection.

MR07 – LANCEMENT RATÉ

Si vous interrompez le robot aussitôt après le lancement alors qu'il n'a pas encore franchi la ligne du périmètre de la zone de lancement, vous devrez le relancer, mais vous ne perdrez pas de jeton de précision. Ceci est une exception à la règle 27.

MR06 – ARRÊT STRATÉGIQUE / DE PRÉCISION

Si c'est évident à l'arbitre que vous avez utilisé l'interruption pour des fins stratégiques (afin de créer une condition ou le robot remporte des points en vous aidant de vos yeux comme capteurs), la mission en question ne remportera pas de points.

MR05 – RÈGLE 28 CLARIFIÉE

Voici les trois possibilités et leurs implications :

1. Si la cargaison est venue avec le robot du dernier lancement : vous gardez la cargaison.
2. Si la cargaison était complètement à la Maison lorsque le robot a été interrompu : vous gardez la cargaison.
3. Sinon : l'arbitre garde la cargaison.

Semaine du 4 août 2019

Mises à jour du projet innovant – 0

Mises à jour du jeu de robot – 1

Mises à jour du jeu de robot

Mise à jour **MR01** a été révisé.

Semaine du 4 août 2019

Mises à jour du projet innovant – 2

Mises à jour du jeu de robot – 4

Mises à jour du Projet Innovant

MP02 – MISSION 11 ET « UNIQUEMENT » DES BRIQUES BLANCHES

Dans votre kit de défi VILLE AVENIR^{MD}, vous trouverez des pièces LEGO dans les sacs étiquetés «10». Ces pièces serviront à créer votre modèle pour la Mission 11. **Le modèle peut être de n'importe quelle forme, mais doit répondre aux exigences de la mission 11.** Ce modèle est censé représenter le projet innovant de votre équipe, mais vous n'aurez pas à expliquer sa conception ou de discuter de votre projet lors des matchs de jeu de robot. Vous pouvez, si vous le désirez, partager ces informations avec d'autres personnes. Veuillez consulter les missions, règles et mises à jour du jeu de robot pour plus d'informations sur la Mission 11.

MP01 – VOTRE COMMUNITÉ

L'énoncé du problème du projet innovant demande aux équipes de :

- Identifier un problème d'un bâtiment ou un espace public de votre communauté.
- Concevoir une solution.
- Partager votre solution avec d'autres, puis la raffiner.

Pour le projet de cette année, votre équipe est libre de définir «votre communauté» de la manière qui vous convient le mieux. Cela signifie que votre équipe pourrait examiner un problème dans votre ville, votre pays ou même dans une autre partie du monde.

Mises à jour du jeu de robot

MR04 – DIMENSION DE LA STRUCTURE, MISSION 11

Pour la mission 11, les dimensions de votre structure doivent être au minimum égales à une brique LEGO de 4 tenons.

MR03 – INSTALLATION DE L'ASCENSEUR

La position de départ de l'ascenseur est avec la cabine bleue EN HAUT, tel indiqué ci-dessous :



MR02 – FORME ET PLACEMENT DU DRONE (Clarification - des instructions de construction corrigées sont disponibles)

La présente mise à jour MR02 indique la manière adéquate de construire le drone (voir illustration). Les instructions de construction ont été révisées et corrigées.

La bonne façon de placer le drone sur le tapis est sur sa marque carrée, la boucle parallèle à la ligne marquée sur le tapis (la boucle ouverte fait face à la zone de lancement).



MR01 – MISE EN PLACE DU TERRAIN DE JEU (revision pour corriger la largeur de la Maison)

Lorsque vous placez votre terrain sur une table officielle, faites glisser le tapis jusqu'à ce qu'il touche le bord Sud et Est de la table. Si les dimensions de la table officielle et le placement du tapis sont respectés, la Maison mesurera environ 1143 mm sur 342 mm. (45" par 13-1/2").

Pour maintenir le tapis en place, vous pouvez utiliser au besoin une fine bande de ruban noir sur le bord ouest. Cette fine bande de ruban ne doit recouvrir que la bordure noire du tapis.