



IEEE Ottawa Robotics Competition Compétition de robotique d'Ottawa d'IEEE

Instructions destinées aux participants pour le jour de la compétition

Mise à jour le 21 mai 2019

Chère les participantes et cher les participants de la CRO 2019 !

Félicitations pour tous vos efforts en préparant pour la compétition ! Nous sommes fiers que vous participiez dans la 17^e Compétition annuelle de robotique d'Ottawa d'IEEE le 2 juin.

Nous espérons que vous avez appris quelque chose de nouveau et que vous avez appris de vos erreurs en préparant pour la compétition. Pour le jour de la compétition, nous espérons que vous vous amusez, vous apprenez encore de nouvelles choses, vous faites de nouveaux amis et vous avez du bon succès !

Ci-dessous, nous avons quelques rappels pour vous afin d'assurer que votre expérience lors du jour la compétition soit la meilleure ! :)

Cordialement,

Heidi Li et David Huynh Kelly Xu, Imman Jami et Loïc Darboux
Coprésidente et Coprésident Vice-présidents

Avant le jour de la compétition

1. Assurez-vous que vos parents ou tuteurs remplissent notre [formulaire de décharge](#) et que vous le soumettiez à votre superviseur d'équipe.
2. Connaissez votre numéro d'équipe (consultez l'horaire des présentations), nom d'équipe et vos concours.
 - a. Si vous êtes dans deux concours, veuillez décider à l'avance comment vous allez diviser votre équipe afin de ne pas manquer votre tour. **Si vous manquez votre tour, les juges NE vont PAS reporter votre équipe.**
3. Relire les règles sur notre site web afin d'assurer que votre équipe soit prête pour le jour de la compétition.
 - a. Lego : <http://www.orc.ieeeottawa.ca/lego-fr/>

b. Arduino : <http://www.orc.ieeeottawa.ca/concours-arduino/>

Le jour de la compétition

1. Trouvez votre bureau.
2. **Inscrivez votre équipe à notre bureau d'inscription avant 8 h 45.**
3. Portez les T-shirts de la compétition. Vous pouvez porter vos propres T-shirts, si vous avez créé votre propre design.
4. Faites inspecter vos robots :
 - a. Arduino : Allez à la pièce SLG.
 - b. Lego :
 - i. Mini-golf et da Vinci de Analog Devices : Allez à la pièce SLG.
 - ii. Tout autre concours Lego : Allez à la pièce ILG.
5. Si votre robot échoue l'inscription, veuillez modifier jusqu'à ce qu'un juge déclare qu'il est conforme aux règles. Autrement, vous pouvez pratiquer dans les pièces ci-dessous :
 - a. Arduino : SLG
 - b. da Vinci de Analog Devices et Mini-golf : SLG
 - c. Sumo de Carleton U. : ILG
 - d. Course de dragsters : SUG
6. Après la cérémonie d'ouverture, assurez que votre équipe soit présente pour l'entrevue (consultez la prochaine section).
7. Quand les juges n'interviewent pas votre équipe, vous pouvez pratiquer.
8. Si vous êtes dans deux concours, divisez votre équipe afin de ne pas manquer votre tour. **Si vous manquez votre tour, les juges NE vont PAS reporter votre équipe.**
9. **Veuillez noter que tout bénévole peut demander à inspecter votre robot n'importe quand lors du jour de la compétition.**
 - a. Nous avons inspecté au hasard 50 robots différents l'an dernier. Deux équipes ont été éliminées, car elles ont rendu leurs robots trop lourds en ajoutant des pièces après l'inspection initiale et n'ont pas pu se détendre à temps pour leur tour.

Entrevues/Affiches

1. Souvenez d'apporter votre robot et votre affiche à l'emplacement de votre entrevue.
 - a. Si vous avez une affiche numérique, assurez-vous qu'elle est prête aussitôt que vous êtes au emplacement de votre entrevue. Vous aurez seulement assez de temps de déposer votre appareil électronique et de présenter. Il n'y aura pas de temps à préparer votre appareil.

2. Présentez-vous au moins 5 minutes avant votre heure de présentation et attendez. Les juges vont annoncer lorsqu'ils sont prêts à vous juger.
3. Sachez que vous avez 10 minutes totales avec les juges.
 - a. Si vous manquez votre heure d'entrevue, les juges vont vous donner un 0 pour l'entrevue et pour l'affiche.

Dîner

1. Veuillez consulter avec votre superviseur d'équipe (professeur/parent). Il est possible qu'il ait besoin de votre aide pour ramasser les dîners pour votre équipe.

Après-midi

1. Si vous manquez votre tour, vous êtes éliminées par défaut. **Si vous êtes inscrits dans deux concours, divisez votre équipe et soyez attentif à l'horaire affiché sur le mur et aux annonces.**
2. Quand vous avez fini avec la compétition ou si votre concours finit tôt, plier les tables et chaises.
3. Assurez-vous de visiter les commanditaires dans les gymnases et les autres expositions aussi.
 - a. Carleton University Faculty of Engineering and Design
 - b. Analog Devices
 - c. Faculté de génie de l'Université d'Ottawa
 - d. MindBridge Ai
 - e. Robotics Centre
 - f. Ross Video
 - g. L-Spark
 - h. Parlugment
 - i. Les équipes FIRST Robotics des écoles secondaires Earl of March et All Saints.
4. Votre équipe ne peut pas gagner un prix si elle est absente.
 - a. Souvenez qu'il y a deux parties à la compétition :
 - i. Performance du jour de la compétition (70 %)
 - ii. Entrevue (30 %)
 - iii. Ces deux composants peuvent affecter votre rang final.
 - b. Si on nomme votre équipe et vous n'êtes pas présents (**même si votre superviseur d'équipe est présent**), la prochaine équipe présente gagnera votre prix.