



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

# Règles du Concours da Vinci

Mise à jour le 5 février 2023

## Table des matières

Concours da Vinci	1
Règles du concours	3
Évaluation	4
Papier pour le canevas	5

### **Attention**

Ce document est susceptible à des mises à jour. Veuillez vous assurer que vous avez la version la plus récente en tout temps.

### **Concours da Vinci**

Le concours da Vinci est un mélange de connaissance artistique et d'ingénierie. Au lieu d'une compétition brute, le robot doit créer des œuvres d'art pour remporter des points. Le canevas est une grande feuille par terre et un crayon ajusté au robot. L'évaluation sera faite sur la créativité et la technique.

Cette année, le thème est **le royaume des animaux**. Toute idée créative est la bienvenue !

## Règles du concours

1. Tout robot construit et programmé doit suivre les exigences soulignées dans les Règles générales pour les concours Lego. À moins qu'il y ait des exceptions à la règle ci-dessous, tout robot qui ne suit pas ces exigences sera disqualifié et peut rejoindre si le robot suit les exigences.
2. Votre performance lors du jour de compétition vaudra 70% de votre note finale. Les équipes doivent aussi présenter en devant des juges, qui vaudra 30% de la note finale.
3. Le canevas sera par terre à plat. Le canevas aura une taille maximum de 3 pieds × 2 pieds (à peu près une page d'un tableau de conférence).<sup>1</sup> Une équipe ne peut qu'avoir un seul canevas à la fois.
4. Les équipes seront attribuées au plus 2 feuilles.
5. Le robot doit être autonome. Aucun type de télécommande n'est permis (Bluetooth, communication sans fil, etc.) sous peine de disqualification.
6. Il est permis de placer des objets et de les réarranger sur le canevas en guise de point de référence pour le robot. Par contre, le robot se doit de revenir au bord de canevas pour pouvoir être manipulé par un des membres de l'équipe. Tant que le robot n'est pas au bord du canevas, on ne peut le toucher (à l'exception du cas où le robot dégénère).
7. Vous utiliserez vos propres crayons. Vous pouvez aussi utiliser des crayons de couleurs, feutre délébile, stylo, etc. Notons, **les feutres indélébiles, typiquement les « Sharpies », ou d'autres feutres pouvant endommager le plancher ne sont pas permis.** Une des responsabilités des juges est d'examiner vos crayons et feutres.
8. Vous pouvez utiliser plusieurs feutres ou crayons en vous rappelant que pour ajouter un feutre mi-chemin, le robot se doit de revenir au bord du tableau.

---

<sup>1</sup> Note pour la conversion des unités : 1 po = 2,54 cm et 1 pi = 30,48 cm.

9. Votre robot aura 20 minutes pour dessiner votre œuvre d'art final, incluant les pauses pour le changement de programme ou de feutre. Pour les équipes inscrites dans deux concours, nous vous suggérons fortement de séparer votre équipe en deux entre les deux concours ou de soumettre votre œuvre d'art final durant le matin.
10. Vous aurez le temps de pratiquer durant le matin. Les équipes seront planifiées au hasard pour l'après-midi. Vous avez le droit à plusieurs essais durant vos 20 minutes. Par contre, les juges n'évalueront pas plus qu'un dessin. S'il prend plus que 20 minutes à faire plus qu'un essai de votre dessin, veuillez nous faire savoir par courriel à [orcinfo@ieeetottawa.ca](mailto:orcinfo@ieeetottawa.ca).
11. Veuillez amener une photo ou un dessin le jour de la compétition pour les juges.

## **Évaluation**

Comme le concours consiste d'œuvre d'art, il y aura plusieurs juges. La moyenne de la somme des notes des juges sera votre note. Voici les éléments pertinents de l'évaluation :

- **Composition, Grandeur, et Technique**
  - Bonne utilisation de la largeur du tableau dans le contexte de l'idée à faire passer ?
  - Y a-t-il un ordre pertinent et désiré, ou un chaos inattendu et incompréhensible ?
  - Y a-t-il une harmonie dans le dessin ?
  - Y a-t-il une variété de techniques utilisées dans le dessin ?
  - Y a-t-il une richesse en couleur et forme, ou est-ce simplement des techniques de base trop facilement identifiables ?
- **Créativité et Originalité**
  - Voit-on de l'imagination et de l'innovation du dessin ?
  - Y a-t-il une complexité attirante dans le dessin ?
  - Le dessin se distingue-t-il des autres ?
- **Impact Visuel et Connexion avec le thème**
  - Y a-t-il une connexion évidente avec le thème ?
  - L'œuvre est-elle visuellement efficace pour exprimer ce thème ?
  - Jusqu'à quel point l'œuvre s'exprime elle-même, a-t-on besoin d'explications supplémentaires ?
  - Le dessin est-il beau ?

- **Qualité et Présentation**

- o Le robot fait-il ce qu'il doit faire ?
- o Y a-t-il de l'ordre et de la symétrie dans la forme ou de l'irrégularité ?
- o Le dessin est-il uni ?

- **Complexité de la technique**

- o A-t-on un robot, un programme, un dessin, digne de l'expérience et maturité de l'équipe ?
- o Y a-t-il une complexité évidente ?
- o L'équipe, utilise-t-elle le temps d'une manière efficace ? Est-ce que le robot prend le temps approprié pour dessiner ? Jusqu'à quel point le robot est-il autonome ?
- o Voit-on un travail propre et optimisé à travers le robot et programme ?

## **Papier pour le canevas**

Les équipes vont dessiner en utilisant ce papier. Vous pouvez acheter celui qui est plutôt comme le papier journal.

