

## **Cahier des charges compétition 2006. Tournoi de pétanque.**

Cette année la compétition consiste en un tournoi de pétanque.

### **Les boules**

Ce sont des boules en acier du commerce.

### **Les machines**

Les boules sont lancées par des machines. Chaque groupe doit fabriquer deux machines qui seront obligatoirement utilisées à part égale dans chaque partie. On pourra orienter la vocation des machines, tireur ou pointeur, si on le souhaite.

La machine doit être contenue dans un cube virtuel de **1m x 1m x 1m** durant tout son fonctionnement.

L'énergie de lancer est emmagasinée et fournie par le manipulateur **avant** le tir.

### **Le terrain**

Les terrains seront attribués sur le campus de l' INSA. Les sols pourront donc être goudronnés, caillouteux, sableux, herbeux, boueux, etc....

### **Déroulement de la partie. Règles.**

. De façon générale ce sont les règles usuelles de la pétanque qui s'appliquent. Les règles de sécurité seront indiquées sur place.

(Pour information, voir le site internet <http://membres.lycos.fr/fraj/regle.htm> ).

Une manche se joue en 11 points, en plusieurs « mènes » entre deux groupes. A chaque mène, le groupe délègue une doublette de deux joueurs manipulateurs équipés chacun d'une machine et 3 boules. La doublette doit être changée à chaque mène. Les boules sont attribuées à part égales et ne peuvent pas passer d'une machine à l'autre.

La distance du but au point de lancer doit être comprise entre 5 m et 10 m pour être valable. Si elle est devient supérieure à 10 m la mène est annulée.

Le joueur transporte sa machine, seul, au point de lancer, effectue son réglage, emmagasine l'énergie de lancer dans la machine puis actionne le tir par l'intermédiaire d'un actionneur mécanique qui libère l'énergie. Le temps pour cela est limité à une minute.

Un joueur qui « décide de tirer une boule jouée » est autorisé à raccourcir la distance de jeu de 3 mètres mais s'il choisit cette option il doit déclarer sa cible et la toucher. Dans le cas contraire, sa boule est retirée du jeu jusqu'à la mène suivante.

### **Sécurité**

On s'attachera à développer l'aspect sécurité. En particulier l'actionneur de tir aura un cran de sécurité interdisant le lancer. Le cran de sécurité se met en place automatiquement à la fin de l'armement. Il doit être retiré volontairement pour autoriser le tir. Le déclenchement du tir est une commande spécifique distincte du cran de sécurité. La hauteur de lancer sera limitée à 2,50 m.

Version initiale le 5 septembre.

Révision 1 : 8/09/05, ajouté volume maxi.

Révision 2 : 21/09/05, boules de plastique deviennent boules en acier. Modifier longueurs terrain, ajouté paragraphe sécurité.

Révision 3 : 7/11/05 ajouté détail sur cran de sécurité.