

LE GRAND CONCOURS DE ROBOTIQUE 2026-2027



ROBOPOLY



Tables des matières

- Présentation Générale
- Votre Robot
- Séance QnA
- Prix
- Ce qui se faisait avant
- Les épreuves
- Les conseils
- Calendrier



Présentation Générale



- Développer et construire un robot répondant à un problème/une tâche donné(e)
- S'affronter avec d'autres robots (performances, design...)
- Equipes de 1 à 4
- Ouvert à tout le monde



STYLE DE ROBOT



Globalement tout ce que vous voulez :

- PRisme
- Arduino
- Raspberry Pi
- Mindstorms
- etc

Originalité et Complexité !



Robot participant

- Un ou plusieurs robots par équipe
- Design et composants libres
- Entièrement autonome

Subvention de **50 CHF** de Robopoly pour la construction du robot !

Cerveau (Brique, carte de contrôle...)

Autres (LEDs, capteurs...)

Moteurs, actionneur





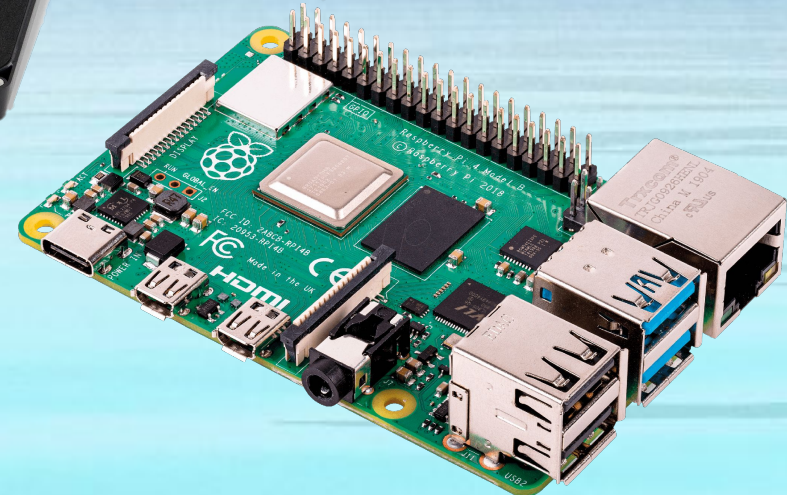
Séances Q&A

- Permanence le lundi soir
- Session de travail / Workshop
- Dates importantes communiquées par mail et sur nos réseaux
- N'hésitez pas à nous contacter !





PRIX

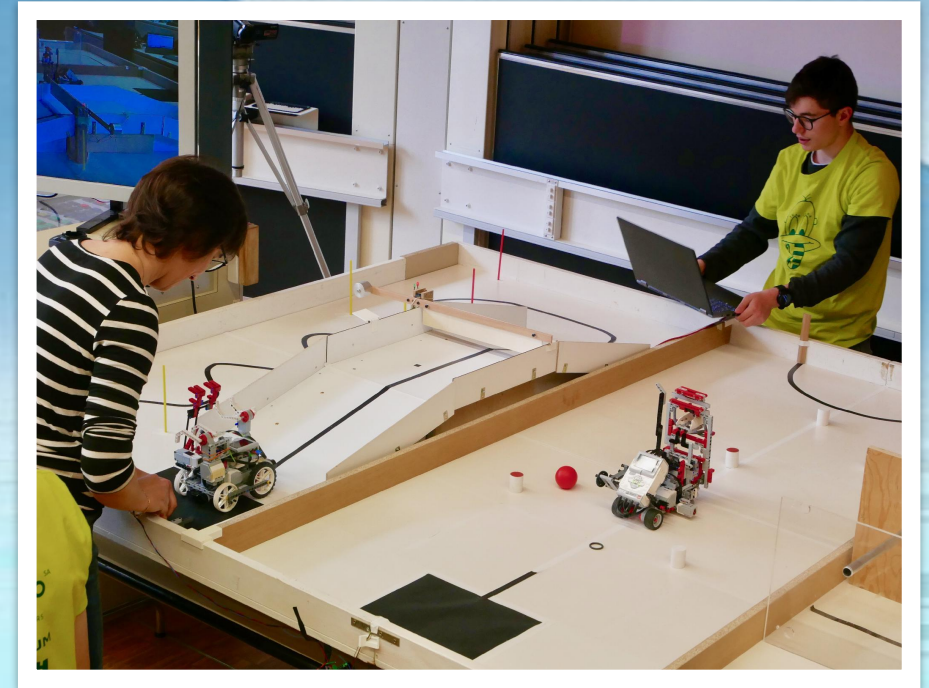
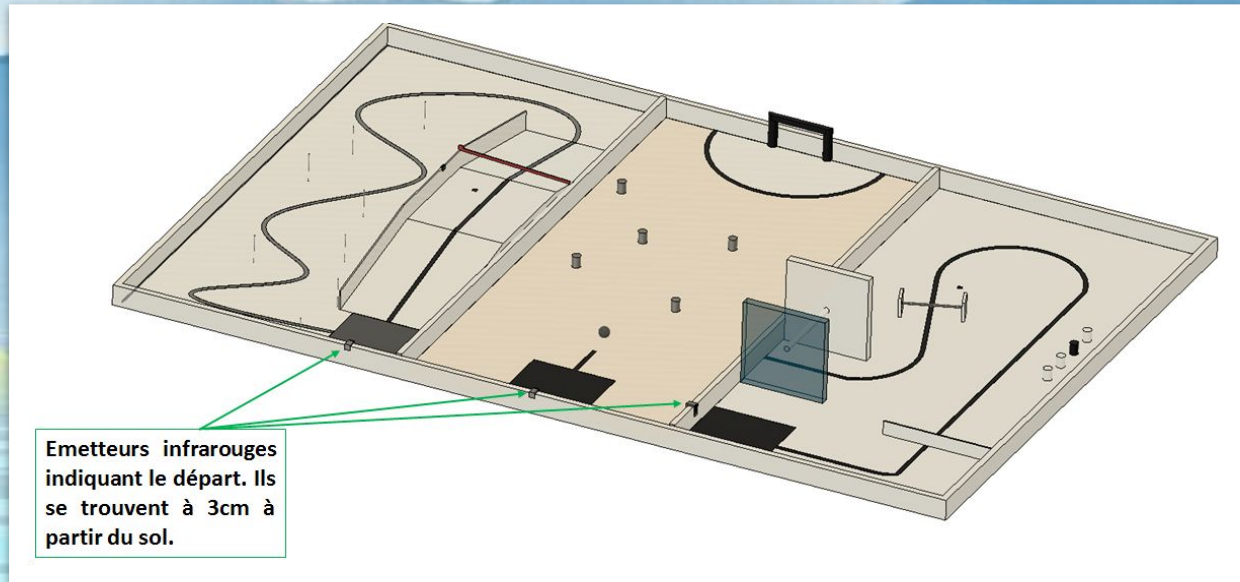




CE QUI SE FAISAIT AVANT

Robolympiques

(2018-2019)





Valobots 25-26

Grand Concours
Robopoly
2025-2026

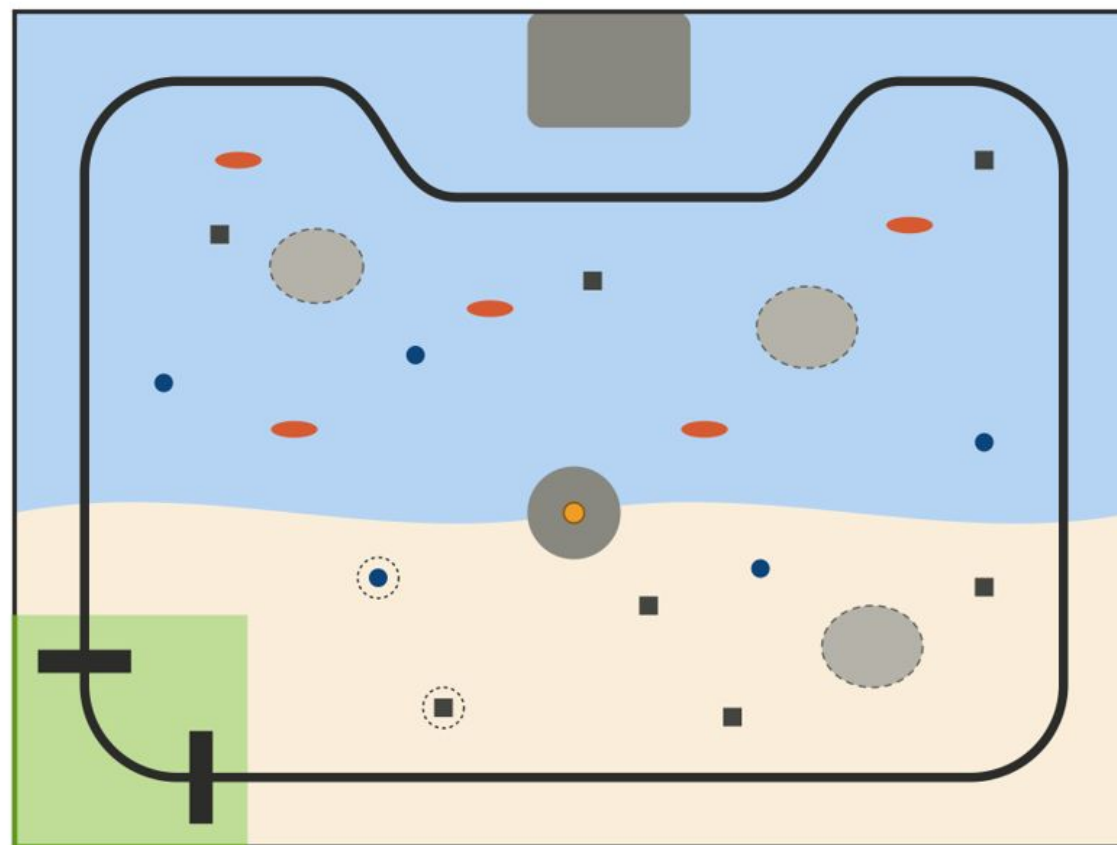


Valobots 25-26





CE QU'ON VOUS PROPOSE



500 mm

Zone de collecte

Plage

Lac

Ligne et repères

Rocher fixe

Rocher aléatoire (exemple)

Objet à position fixe

Canette compactée

Bouteille

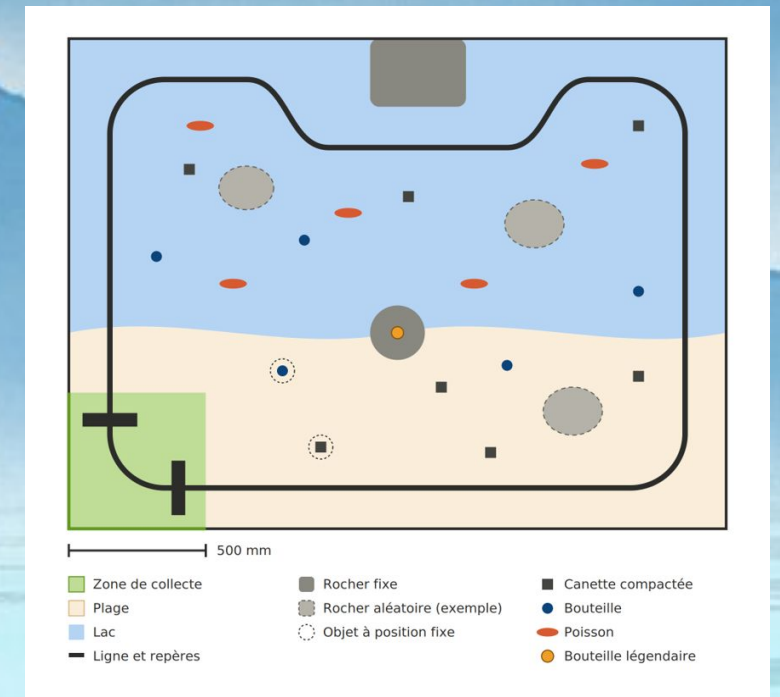
Poisson

Bouteille légendaire



LA MISSION

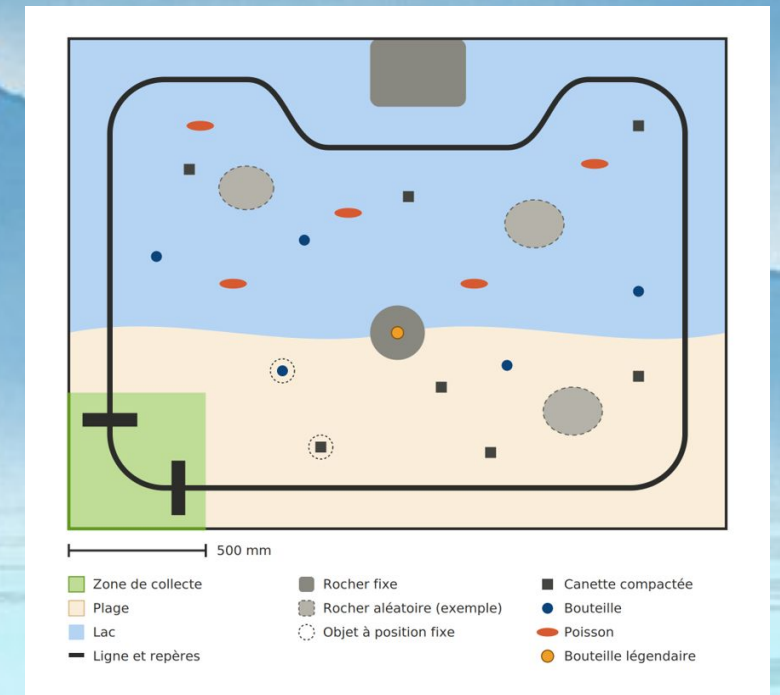
- Nettoyer le Léman : ramasser un maximum de déchets
- Les ramener dans la zone de collecte
- Temps limité par match, en totale autonomie
- Pas de parcours imposé : c'est vous qui choisissez votre stratégie





LE TERRAIN

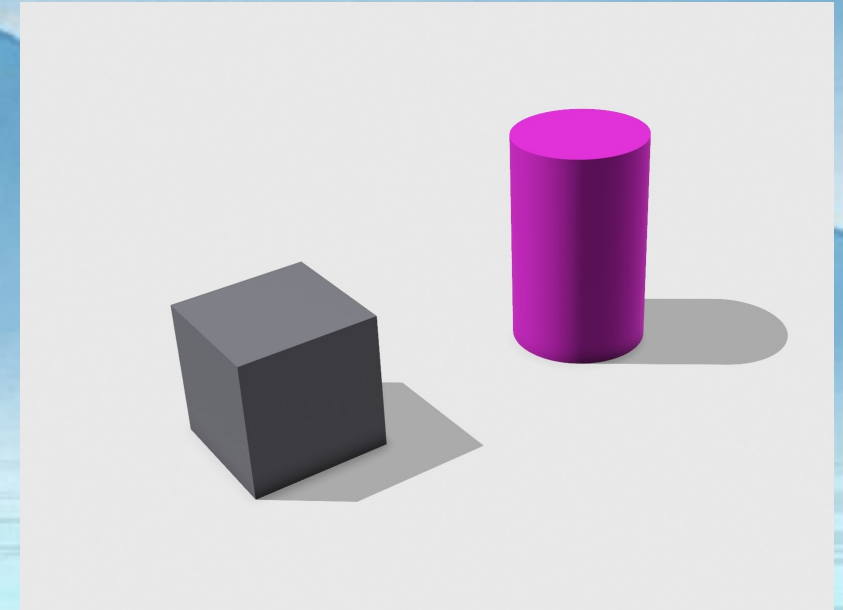
- Un terrain ouvert avec des murs autours
- Zone de collecte : point de départ et lieu de dépôt des déchets
- Plage : déchets uniquement, zone sûre
Lac : des déchets, mais aussi des poissons
- Rochers : obstacles à contourner, dont certains placés au hasard





LES OBJETS

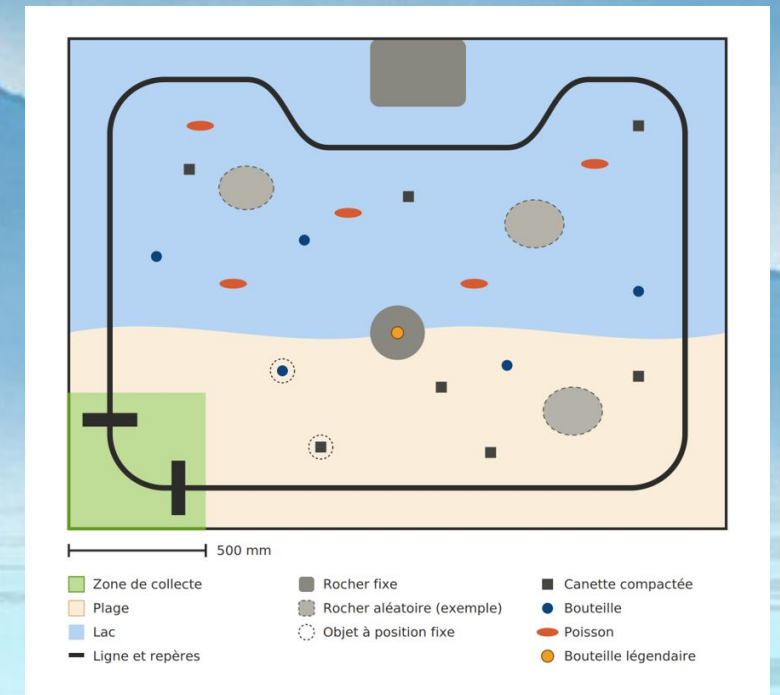
- Canettes et bouteilles : à ramener pour marquer des points
- Poissons : à laisser dans l'eau, sinon points négatifs
- Bouteille spéciale sur le rocher central : un bonus pour les plus ambitieux
- Positions tirées au hasard : votre robot doit les trouver lui-même





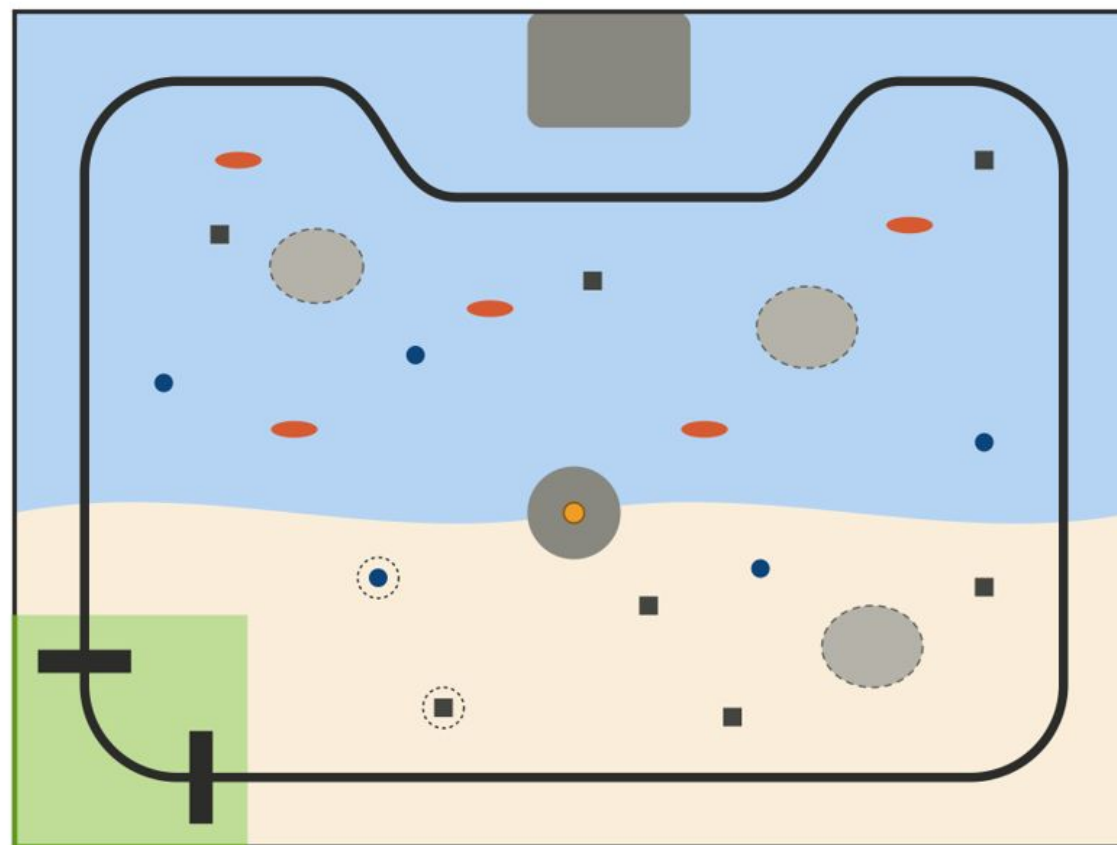
LA LIGNE

- Une ligne noire fait le tour du terrain
- Pas obligatoire, mais c'est votre chemin de retour garanti
- Perdu ? Avancez tout droit, trouvez la ligne, suivez-la jusqu'à la zone de collecte, indiquée par des traits noirs perpendiculaires





CE QU'ON VOUS PROPOSE



500 mm

Zone de collecte

Plage

Lac

Ligne et repères

Rocher fixe

Rocher aléatoire (exemple)

Objet à position fixe

Canette compactée

Bouteille

Poisson

Bouteille légendaire



Conseils

Pose des questions

Sauvegardes



Pas au dernier moment

Tests / Calibration



Conseils

Tests/Calibration

- Modules de test pendant la phase de développement
- Accès limité au terrain quelques jours avant le concours



CALENDRIER

Semaine
4

Ouverture
inscriptions

Semaine
8

Fermeture
inscriptions

Semaine
10-11

PDR

Semaines
12-14

Développement

Semaine
3-4

CDR

Semaines
4-8

Développement

Semaine
9

Accès
arène

Semaine
11

CONCOURS

INSCRIPTIONS

