

Le règlement du deuxième concours franco-japonais des compétences opérationnelles des télémanipulateurs maître-esclave

1. Règle de base

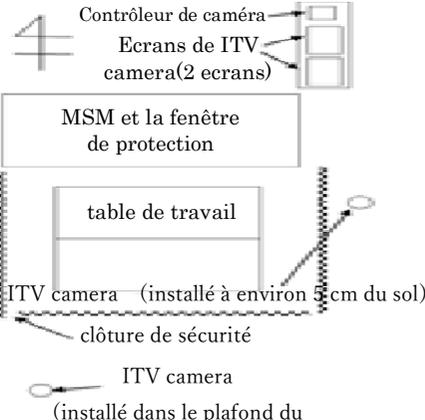
- ① Si vous participez et que votre entreprise se trouve à l'intérieur du pays, seulement une équipe par entreprise est autorisée à participer. Les organisations participantes depuis l'étranger peuvent envoyer deux équipes. Dans ce cas, chaque joueur doit s'inscrire que dans une seule équipe.
- ② Un participant pour le match individuel, cela se déroule sous forme de tournoi. Puis, deux participants pour le match par équipe, un seul match se déroule sous forme de "time attack". Il n'y a pas de restrictions pour les matchs d'exhibition.
- ③ Une caméra ITV peut être utilisée si nécessaire. Dans ce cas, la caméra doit être utilisée par un joueur qui n'opère pas de MSM.
- ④ Les gagnants sont désignés séparément pour les matchs individuels et les matchs par équipe. En outre, une équipe championne est désignée en fonction du total des points des matchs individuels et des matchs par équipe. En cas d'égalité, l'équipe qui aura le meilleur temps dans la compétition individuelle sera mieux classée. Les matchs d'exhibition ne sont pas pris en compte dans le calcul des points.
- ⑤ Les médailles seront attribuées à chaque équipe en fonction du classement des matchs individuels et des matchs par équipe. En outre, une plaque commémorative sera remise à l'équipe championne au classement général

2. MSM à utiliser

Une MT200 de La Calhène, type normal (gauche) : un type complètement équilibré (droit)

3. Environnement

Les joueurs doivent manipuler des objectifs sur les tables de travail, en regardant à travers la fenêtre de protection (deux ITV cameras sont disponibles)

2. MSM à utiliser		3. Environnement				
						
gauche : type normal	droit : type complètement équilibré	plan	table de travail et la fenêtre de protection	Ecran de ITV camera		

Le règlement du deuxième concours franco-japonais des compétences opérationnelles des télémanipulateurs maître-esclave

4. Match individuel (tournoi) : JENGA Un joueur de chaque équipe(On peut remplacer le joueur après chaque tour)

Matériel utilisé	Règle	Interdiction	Remarques	
<p>• JENGA</p>	<p>① Les matchs individuels se dérouleront en tournoi par élimination (voir le "Tableau des tournois" à droite ci-dessous). La place dans le tournoi est déterminée par tirage au sort au moment de la cérémonie d'ouverture.</p> <p>② L'ordre (premier ou second) est déterminé par le jeu de pile ou face. (Le gagnant peut décider s'il joue en premier ou en second.)</p> <p>③ Le premier joueur empile le bloc qu'il a retiré sur le niveau le plus haut de la tour à angle droit (Rotation de 90°) par rapport à la couche inférieure dans le temps imparti. Chaque joueur doit retirer un bloc de n'importe quel étage de la tour (sauf le dernier complété) et le replacer au sommet.</p> <p>*Lors de l'extraction, le morceau peut être ramassé ou brossé.</p> <p>④ Lorsque les 3 pièces sont empilées horizontalement, le joueur peut retirer un bloc de ses couches inférieures.</p> <p>⑤ Chaque équipe dispose de 10 minutes. Le temps est mesuré par une horloge d'échecs (voir la photo « Horloge d'échecs » dans les Remarques). Le joueur verrouille le verrou de mouvement sur le MSM après avoir empilé un bloc, puis arrête la pendule (début du compte à rebours pour l'équipe adverse) et change avec l'adversaire.</p> <p>*L'horloges d'échecs est actionnée directement à la main.</p> <p>*L'équipe qui précède active l'horloge des échecs.</p> <p>*Le changement doit se faire rapidement.</p>	<p>① Il est interdit d'utiliser les deux bras (gauche et droit) en même temps. (Ex : enlever un bloc avec une main en tenant les blocs par une autre main). Cependant, le joueur peut changer de bras pour avoir une meilleure vue lors des actions d'enlèvement ou de correction.</p> <p>② Le joueur ne peut pas changer au cours d'un match.</p> <p>③ Il est interdit de rester devant le MSM après l'arrêt de l'horloge d'échecs et de priver les adversaires de leur temps.</p>		
		retirer	empiler	
		<p style="text-align: center;">Championnat</p> <pre> graph TD C8[8ème match] --- C5[5ème] C8 --- C6[6ème] C5 --- C1[1er] C5 --- C2[2ème] C6 --- C3[3ème] C6 --- C4[4ème] C1 --- A[A] C1 --- B[B] C2 --- C[C] C2 --- D[D] C3 --- E[E] C3 --- F[F] C4 --- G[G] C4 --- H[H] </pre> <p>Les équipes des cinquième et sixième parties joueront un match pour la troisième place (septième partie).</p>		
		<p>table de tournoi</p>  <p style="text-align: right;">Horloge d'échecs</p>		

Le règlement du deuxième concours franco-japonais des compétences opérationnelles des télémanipulateurs maître-esclave

- ⑥ L'équipe perdra s'il n'arrive pas à atteindre le temps limite ou s'il fait tomber la tour.
- ⑦ En cas de chute d'un bloc autre que celui que le joueur essaie de prendre, la tour est considérée comme effondrée à ce moment-là.
- ⑧ Si les blocs proches de celui que le joueur essaie d'enlever sont sur le point de tomber, le joueur peut corriger la position des blocs.
- ⑨ Les points sont attribués à chaque équipe en fonction de son rang.

1ère	2ème	3ème	4ème	5ème et 6ème	7ème et 8ème
50 points	40 points	30 points	20 points	15 points	10 points

Le règlement du deuxième concours franco-japonais des compétences opérationnelles des télémanipulateurs maître-esclave

5. Compétition par équipe (time attack) : Tournez le moulin à vent!! 2participants

Matériaux utilisés	Règle	Interdiction	Remarques				
<ul style="list-style-type: none"> • ventilateur • réducteur • Support en forme de H • anneau • mamelon • le moulin à vent • tuyau (3.2m) • cutter • ciseaux pour couper les métaux • serres-tuyau • tournevis • interrupteur 	<p>① Le match se déroule sous forme de "time attack". L'ordre des compétitions sera déterminé par tirage au sort au moment de la cérémonie d'ouverture.</p> <p>② Les participants doivent connecter le ventilateur (avec réducteur), le support en H (avec anneau), le support en H (avec mamelon) et le moulin à vent avec un tuyau sur l'établi, puis mettre en marche le ventilateur. On concourt pour le meilleur temps à faire tourner le moulin à vent.</p> <p>③ Le ventilateur, le support en H et le moulin à vent sont fixés sur la table de travail.</p> <p>④ Trois modèles de parcours seront préparés par le secrétariat et annoncés à l'avance (à diffuser sur YouTube). Lors de la cérémonie d'ouverture, l'équipe représentative (une équipe) procédera à un tirage au sort et l'un des modèles choisis constituera le contenu de la compétition.</p> <p>⑤ Le tuyau sera coupé à l'aide d'un cutter et d'un ciseau. Le participant doit ajuster la lame du cutter et la lame ne doit pas entrer dans le corps à la fin du concours. Le tuyau doit être coupé en deux. En utilisant le repère de 0,8 m sur l'établi comme guide, il faut le couper à 2,4 m et 0,8 m.</p> <p>⑥ Le bout du tuyau sera inséré dans le réducteur ou le mamelon et fixé à l'aide des serres-tuyau. Utilisez un tournevis pour fixer les serres-tuyau. Les tuyaux doivent passer par les anneaux dans l'ordre indiqué.</p> <p>⑦ Le temps imparti est de 15 minutes par équipe.</p>	<p>① Au cours d'un match, le joueur ne peut pas changer, puis, on ne peut pas changer du MSM (droite ↔ gauche) .</p>					
					Arrangement initial des objets (Image)		
							
				tuyau (3.2m)	cutter	L'état final (Image)	
							
				ciseaux	serres-tuyau	Ventilateur + réducteur	Support en forme de H + anneau

Le règlement du deuxième concours franco-japonais des compétences opérationnelles des télémanipulateurs maître-esclave

<p>⑧ Les points sont attribués conformément au tableau ci-dessous par ordre chronologique. Si le moulin à vent ne tourne pas, le point sera de zéro.</p> <table border="1"> <tr> <td>1ère</td> <td>2ème</td> <td>3ème</td> <td>4ème</td> <td>5ème</td> <td>6ème</td> <td>7ème</td> <td>8ème</td> </tr> <tr> <td>50point</td> <td>45point</td> <td>40point</td> <td>35point</td> <td>30point</td> <td>25point</td> <td>20point</td> <td>15point</td> </tr> </table>	1ère	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème	50point	45point	40point	35point	30point	25point	20point	15point				
	1ère	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème												
50point	45point	40point	35point	30point	25point	20point	15point													
<p>⑨ Les points seront déduits conformément aux points suivants. Toutefois, si le score est inférieur à 0 à la suite d'une réduction de points, le score sera de 0.</p> <ul style="list-style-type: none"> • quand on oublie de fixer les serres de tuyau, ou que les boulons des serres de tuyau soient mal serrés. <p>Le système de fixation est le suivant : -5points/1 emplacement. : -5point/1fois</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chute d'objets de la table de travail : -5point/1objet (Le chronométrage ne sera pas arrêté, et l'arbitre ramassera l'objet.). • Les tuyaux ne passent pas dans les anneaux dans le bon ordre. : -5point/1fois 	tournevis	interrupteur	Support en forme de H+ mamelon	le moulin à vent																

6. Exposition : concours libre 1 à 3 représentants (seuls ORANO, JNFL et J-tech seront présents).

Matériaux utilisés	Règle	Interdiction	Remarques
Les entreprises apportent leur propre matériel si nécessaire.	<p>① L'objectif de ce concours est de présenter les capacités technologiques de chaque entreprise dans le temps imparti et vous êtes libre de présenter ce que vous voulez.</p> <p>② Le temps imparti est de 15 minutes par équipe.</p> <p>③ L'ordre de l'exposition sera déterminé par les représentants de chaque entreprise par tirage au sort.</p>		