



Le Journal de Ouff

Édito

Bonjour à tous !

Le retour au port c'est bien passé. Nous avons enfin pu avoir une vraie nuit de sommeil et nous pouvons maintenant vous conter la dernière partie de cette histoire de pirates.

Et pour faire redescendre la pression, nous vous montrons d'autres aspects intéressants de cette coupe de robotique.

Bonne lecture et à très bientôt.

La Ouff Team

Bien sur, nous vous donnerons notre classement final et nous ferons un petit bilan à chaud de la compétition.



Dans ce numéro :

5ème match 2

Classement final 2

Le bilan 3

Eurobot 3

Les autres robots 3

Pendant ce temps là... 4

Partenaires 4

Le butin final 4



5ème match contre ERACL : victoire 25 à 5

Samedi matin à 9h30, nous disputons notre 5ème match contre ERACL (Centrale Lyon), sur la table numéro 5.

Même stratégie que pour le match précédent. Le robot n'a même pas été reprogrammé depuis. Les robots adverses étant peu véloces, il ne vont pas nous gêner. Nous espérons donc faire le même score que la veille.

Mais nous sommes sur la table numéro 5. La même que pour les matchs 1 et 2 ! Cette table est hantée ou ensorcelée !!

C'est en effet la seule explication que nous avons pour expliquer le déroulement de ce 5ème match. En effet, tout a bien commencé et nous marquons les premiers points avec un lingot et une bouteille à la mer. Le totem est dépouillé et les objets sont rapportés sur le pont du bateau. Et c'est ici que la malédiction de la table 5 a frappé !!

Le robot se bloque pendant la dépose des objets. Pris de

panique, il réalise une rotation de 90° et ressort du pont tous les objets qu'il venait de placer dans la zone ! Sauve qui peu, le navire est en danger ! Dans un dernier éclair de lucidité avant la fin du match, le robot recommence sa rotation, en sens inverse cette fois et remet les objets sur le pont ! Ouff de soulagement de toute l'équipe.

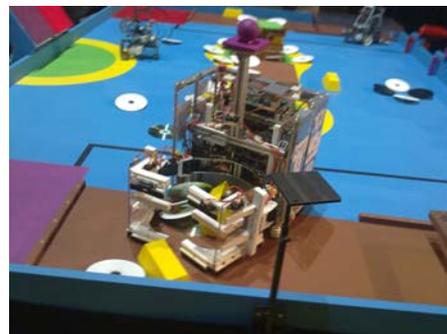
Mais l'arbitre passe par là et tri les objets qui sont complètement dans la zone de ceux qui dépassent un peu à l'extérieur du navire (il faut en effet qu'un objet soit complètement dans le bateau pour être comptabilisé et rapporter des points). Une pièce est à la limite du pont. Pour nous elle était totalement sur le pont. Pour l'arbitre, elle dé-

passait sur la mer. Mais avant même de nous montrer que la pièce dépassait de la zone, l'arbitre déplace l'objet du litige. Nous avons tenté de riposter en indiquant à l'arbitre que notre pince qui avait poussé la pièce était elle-même dans la zone et que la pièce ne pouvait donc pas dépasser, mais rien à faire, la décision de l'arbitre est irrévocable.

Butin du match : 1 bouteille, 2 lingots, 4 pièces + victoire = 25 points.



ERACL et l'un de ses robots



Le butin (la pièce retirée est dans la pince, en haut à gauche)

Classement final

A la fin des cinq matchs qualificatifs, nous avons marqué 91 points. Cela nous classe 39ème. Nous sommes loin de la 16ème place qui permet d'accéder aux phases finales.

Notre objectif n'est donc pas atteint cette année. Mais si l'on regarde d'un peu plus près les points, nous n'étions pas si loin que ça !

En effet, à la fin de la cinquième série de match, l'équipe en 16ème position (dernière à accéder à la finale) a marqué 108 points. Soit 17 points d'écart. Soit 1 lingot (3 points), une bou-

teille à la mer (5 points) et une victoire (10 points) de plus... Ca ressemble à ce que nous avons fait à l'homologation. C'est ce que nous aurions pu faire au premier match si nous avions gardé la stratégie d'homologation. Bref notre coup de poker sur le premier match nous a peut être coûté une place en phase finale.

C'est dommage, mais nous avons choisi de prendre un risque pour augmenter sensiblement nos gains, donc nous n'avons pas de regret.

Et puis nous ne pouvions rien faire contre la malédiction de la table 5 ou les décisions des arbitres !

Comme vous nous posez souvent la question, voici quelques informations sur la compétition :

175 équipes inscrites, 161 équipes présentes à la Ferté Bernard, 144 équipes homologuées et autorisées à participer aux matches.

A la fin du 5ème match, le premier au classement (RCVA) a 263 points, le second (Clubelek) en a 160.

La finale a opposé RVCA à Space Crackers et c'est RCVA qui a remporté la coupe de France 2012.

Galiléo a terminé 129ème avec 22 points. La TTT est juste devant, 118ème, avec 25 points. Le Clubelek a terminé 4ème.

28ème	Mines de Douai	100	5	2	3	0	0
29ème	Comet	99	5	4	1	0	0
29ème	U.R.P.5	99	5	3	2	0	0
31ème	CrazyBot	98	5	2	3	0	0
32ème	IFMARobotik	97	5	3	2	0	0
32ème	Chouette Robotik Club	97	5	4	0	0	1
34ème	Vincibot	95	5	4	1	0	0
34ème	Les Dromadaires	95	5	4	1	0	0
36ème	TTeam 73	94	5	2	3	0	0
36ème	uART	94	5	2	3	0	0
38ème	Robotic System	93	5	3	0	2	0
39ème	ARD	91	5	2	2	1	0
39ème	Ouff Team	91	5	3	2	0	0
41ème	ISEN-Supémica	90	5	2	0	3	0
42ème	Cybernétique en Nord	89	5	3	0	0	2
43ème	ESEO - Shark & Fish	88	5	3	1	1	0
43ème	ENSSAT Robotique	88	5	2	1	1	1
45ème	OMYBOT	87	5	2	0	2	1
46ème	SUSSUS INVADERS	86	5	3	2	0	0
46ème	Walking Machine ETS Canada	86	5	5	0	0	0
48ème	E-EIG6	85	5	4	1	0	0
49ème	Club ECAM	84	5	3	2	0	0

Le bilan

Comme à chaque fin de coupe, nous analysons ce qui s'est passé durant la semaine et nous envisageons les améliorations à apporter pour la prochaine coupe. Voici quelques éléments.

Pour commencer, le remplacement des ventouses par une pince a été une très bonne idée. Nous n'aurions jamais pu marquer autant de points avec le système initial. Nous devons par contre essayer de voir ce genre de chose beaucoup plus tôt pour pas nous retrouver dans la même situation et tout modifier à une semaine de la coupe.

Autre élément très positif, le logiciel de génération de stratégie. Cet outil nous a fait gagner énormément de temps et nous a permis d'élaborer des stratégies évoluées et précises. Comme c'était la première fois que nous l'utilisons on condition réelle, il a fallu faire quelques améliorations ou corrections. Mais l'outil est déjà très performant.

En association de cet outil, nous avons réalisé des essais sur les tables officielles disponibles à la coupe. Pendant que quelques uns d'entre nous analysaient les vidéos des tests et modifiaient la stratégie, d'autres effectuaient les tests en prenant soit de les filmer. Cette organisation a très bien fonctionné et nous a fait gagner pas mal de temps sur la mise au point des stratégies.

Toujours d'un point de vue de l'organisation, les roulements pour dormir et travailler ont bien fonctionnés cette année. Tout le monde a peu dormi raisonnablement sans que le travail ne soit perturbé.

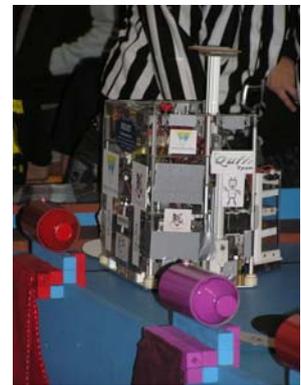
Par contre nous n'avions pas une mécanique très adaptée au jeu. Nous avons choisi de ne pas trop modifier la structure du robot mais cela a été handicapant. Le robot avait une garde au sol trop importante par rapport aux pièces ce qui nous a obligé à ajouter des balais tout autour du robot pour éviter que les pièces ne se glissent dessous. Cela a ajouté des frottements sur les tables de jeu qui ont freiné le

robot. Nous avons du augmenter sensiblement la puissance des moteurs pour continuer à avancer normalement. La prochaine fois, nous ferons une mécanique adaptée au jeu pour que le robot soit plus efficace.

Nous avons également rencontré des problèmes avec les capteurs de proximité. Nous allons réfléchir à des solutions plus robustes pour limiter les risques de perturbations.

Malgré un peu de malchance et une table envoutée, notre robot a quand même fonctionné correctement et nous avons exploité toute sa capacité de fonctionnement.

Pour la prochaine coupe, nous devons nous concentrer beaucoup plus sur le jeu, la façon de se déplacer et de manipuler les objets pour éviter les surprises en match et améliorer notre classement. Et il nous faudra encore plus de préparation et de tests avant la coupe !



Eurobot

La coupe de France qualifie trois équipes pour la coupe européenne de robotique, Eurobot. Cette année, cette épreuve internationale se déroule à la Ferté Bernard, en même temps que la coupe de France.

De la même manière que pour la coupe de France, des matchs de séries qualifient 16 équipes pour les phases finales, puis les matchs sont éliminatoires jusqu'à la victoire du champion d'Europe.

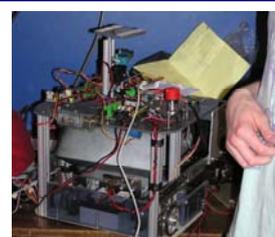
Nous avons donc pu côtoyer des équipes venues de toute l'Europe mais aussi d'Asie, d'Afrique du nord et de Russie. Des équipes venues de loin, avec de beaux robots et motivées pour gagner.

La finale a lieu ce dimanche.



Les autres robots

Voici quelques robots originaux, utilisant une technologie intéressante, ou au contraire à ne surtout pas copier !



Pendant ce temps là, les enfants s'amuse...



Partenaires

Dance à la Croix Rousse, Micro Education, Chaudronnerie Béguet et Robopolis. Ce sont nos partenaires qui nous ont, une fois de plus, soutenu et encouragé cette année !

Les retombées économiques qui nous leur apportons ne sont certainement pas celle attendues par des sponsors et leur aide est plutôt du pur mécénat. Alors un très très grand merci à eux !



Le butin final

Voici notre trésor !

Date	Heure	Adversaire	Résultat du match	Classement	
Jeu	17	9h52	Les arbitres	Homologation	Autorisé à jouer
Jeu	17	15h20	BrickStory	Défaite - 2 points	77ème avec 2 points
Ven	18	10h00	ARES	Victoire - 25 points	53ème avec 27 points
Ven	18	13h00	Alpobot	Défaite - 10 points	63ème avec 37 points
Ven	18	17h00	Crig	Victoire - 29 points	48ème avec 66 points
Sam	19	9h30	ERACL	Victoire - 25 points	39ème avec 91 points

Pour suivre les aventures de la Ouff Team, inscrivez vous à la newsletter en envoyant un e-mail avec pour objet subscribe à : news.ouffteam-request@ml.free.fr

**ASSOCIATION
OUFFTEAM**

3 Place Carnot
26100 Romans sur Isère
ouffteam@gmail.com
www.ouffteam.free.fr

