

Règlement Eurobot^{Open} et Eurobot^{Open} Junior 2026

33^e édition des Rencontres de Robotique - Planète Sciences
Version BETA 0.9



. Table des matières

A. NOTICE	2
B. PRÉSENTATION DES CONCOURS	3
C. PRÉSENTATION DU THÈME	4
D. L'AIRE DE JEU	5
D.1. NOTE IMPORTANTE	5
D.2. L'AIRE DE JEU	6
D.3. LES ZONES DE DÉPART	7
D.4. DESCRIPTION ET DISPOSITION DES ÉLÉMENTS DE JEU	8
E. LES ACTIONS	9
E.1. GARDONS LES NOISETTES AU CHAUD!	9
E.2. TROUVER, C'EST GARDER!	11
E.3. PAS TROP CHAUD, NI TROP FROID	13
E.4. ON EST MIEUX DANS SON NID	14
E.5. À TABLE!	15
F. LES POINTS	16
G. ANNEXES	17
G.1. PLANS	17
G.2. RÉFÉRENCES DES MATÉRIAUX	20
G.3. RÉFÉRENCES DES COULEURS	20

A. NOTICE

Le règlement a été découpé en plusieurs documents. Il reste globalement le même pour les différents concours Eurobot^{Open} et Eurobot^{Open} Junior, mais dans un souci de clarté, chaque concours dispose de son propre document de règlement.

Ainsi les cas particuliers inhérents à l'un des concours ne figurent que dans le document le concernant.

Vous trouverez le règlement Eurobot^{Open} et Eurobot^{Open} Junior ainsi que d'autres informations sur le site du concours Eurobot^{Open} (www.eurobot.org/)

Notez également que la version de ce document est rappelée en pied de page. Seules les versions OFFICIELLES doivent être prises en compte. Le document actuel est la version BETA. Aucune réclamation issue de ce document ne sera pris en compte lors des rencontres officielles.

Des évolutions ou précisions au règlement peuvent être définies en cours d'année. Nous invitons fortement les équipes à consulter régulièrement notre site web (www.eurobot.org/) ainsi que le site Internet de leur comité d'organisation local où des FAQ pourront être disponibles. Vous pouvez également suivre les discussions et les informations diffusées sur la faq (www.eurobot.org/faq/).

Les éventuelles modifications du cahier des charges seront, si nécessaire, indiquées dans un document complémentaire qui sera disponible sur le site Internet de votre comité d'organisation national¹ et Eurobot (<https://www.eurobot.org/>).

Les réponses publiées sur la FAQ émanant d'un arbitre référent sont des réponses officielles prises en compte pour l'arbitrage des matchs et les étapes d'homologation.

En cas de doute concernant un point du règlement ou l'homologation des robots, le comité d'arbitrage pourra également être contacté à l'adresse referee@planete-sciences.org.

Bonne lecture !

Comme chaque année, un certain nombre de paramètres de ce règlement ont été modifiés. En conséquence, relisez bien en détail tous les éléments de ce règlement, même ceux qui vous paraissent familiers.

ATTENTION : toutes les images et exemples présents dans ce document sont communiqués à titre indicatif pour illustrer les différents paragraphes. En aucun cas elles ne peuvent servir de référence exhaustive. Seuls les règles écrites et les dimensions, couleurs et matériaux indiqués en annexe sont à prendre en considération.

¹À titre d'exemples : pour la France <https://www.coupederobotique.fr/>, pour la Belgique <https://sparkoh.be/projet-robotixs/>, pour la Suisse <https://swisseurobot.ch/>

B. PRÉSENTATION DES CONCOURS

Eurobot^{Open} et Eurobot^{Open} Junior sont deux rencontres internationales de robotique amateurs, ouvertes aux jeunes réunis au sein d'un club, d'un groupe d'amis ou d'un cadre scolaire. Ils ont pour objectifs communs de permettre aux jeunes d'être les acteurs de leur apprentissage et de mettre en pratique leurs savoirs, savoir-faire et savoir-être, en participant à un événement ludique et convivial. Le challenge technique consiste à construire un ou plusieurs robots.

Eurobot^{Open} et Eurobot^{Open} Junior n'ont pour seules ambitions que celles décrites ci-dessus. En tant qu'actrice de l'éducation populaire et comme mouvement de jeunesse, l'inclusivité est une valeur forte de Planète Sciences et de ses partenaires européens. Les organisateurs n'imposent pas (et n'imposeront jamais) de modèle d'équipes ; que vous participiez pour découvrir la robotique, pour mettre en pratique vos compétences, dans le cadre d'un enseignement ou pour la compétition, vous êtes (et serez toujours) les bienvenus.

Les rencontres Eurobot^{Open} et Eurobot^{Open} Junior sont préparées avec passion tout au long de l'année par des bénévoles de toutes nationalités qui croient dans les valeurs éducatives de cette expérience et sont eux-mêmes, souvent, d'anciens participants.

Les règlements d'Eurobot^{Open} et d'Eurobot^{Open} Junior sont similaires. Le but de cette démarche est d'offrir un support commun entre la rencontre Eurobot^{Open} dédiée aux robots autonomes et Eurobot^{Open} Junior dédiée aux robots pilotés. Ainsi, l'organisateur d'une rencontre Eurobot^{Open} devient également en capacité d'organiser une rencontre avec les moins de 18 ans d'Eurobot^{Open} Junior et inversement.

**Vous êtes en possession de la version
Eurobot^{Open} et Eurobot^{Open} Junior BETA 0.9 du règlement 2026 .**

Ce document est complété par la réglementation générale Eurobot et Eurobot Junior en version 1 (en dernière sous version)

C. PRÉSENTATION DU THÈME

L'hiver vient, et il est grand temps pour les écureuils de faire leurs réserves de noisettes afin de passer tout l'hiver dans leur nid doux et chaud.

Mais de méchants humains ont déjà ramassé toutes les noisettes et les ont mises en caisses et s'apprêtent à partir avec, et cela va laisser les écureuils affamés pour les prochains mois !

Heureusement, c'est l'heure de la pause café pour les humains, et les écureuils n'ont que quelques secondes pour récupérer les caisses de noisettes et les cacher des méchants humains. Mais en auront-ils assez pour passer l'hiver ?

Vos stratégies seront :

- **Gardons les noisettes au chaud.**
- **Trouver, c'est garder !**
- **Pas trop chaud, ni trop froid.**
- **On est mieux dans son nid.**
- **À table !**

Attention : toutes les actions sont indépendantes les unes des autres et aucun ordre n'est imposé pour les réaliser. Aucune action n'est obligatoire. Pensez à bien définir votre stratégie. Il est fortement recommandé de s'attacher à concevoir des systèmes simples et fiables sur un nombre limité d'actions.



FIGURE 1 : Vue générale de l'aire de jeu

D. L'aire de jeu

D.1. Note importante

Les organisateurs s'engagent à construire l'aire de jeu avec la plus grande exactitude possible. Néanmoins, des tolérances mineures peuvent être observées en fonction des contraintes de fabrication.

Aucune réclamation concernant des écarts dimensionnels ne sera enregistrée.

Les équipes sont averties que l'état de surface peut différer d'une aire de jeu à une autre et peut également se dégrader au cours du temps.

Les figures présentées dans ce document sont celles de Eurobot^{Open} et non spécifiques à Eurobot^{Open} Junior. Elles peuvent donc montrer des éléments non pertinents pour cette version comme les supports de balises fixes ou le système de calcul déporté.

VERSION BETA 0.9

D.2. L'aire de jeu

L'aire de jeu est un plan rectangulaire horizontal de 3000 mm par 2000 mm avec des bordures de 70 mm de haut et de 22 mm d'épaisseur sur chaque côté extérieur. La table est recouverte d'un vinyle monomère antidérapant imprimé, et les bordures sont peintes en gris (voir annexe). En fonction des menuisiers, elle peut être composée d'un ou plusieurs morceaux reliés entre eux (par exemple, 3 morceaux de 1000 mm par 2000 mm). Attention les jointures pourront présenter des imperfections, il ne sera pas possible de contester ces imperfections durant la compétition.

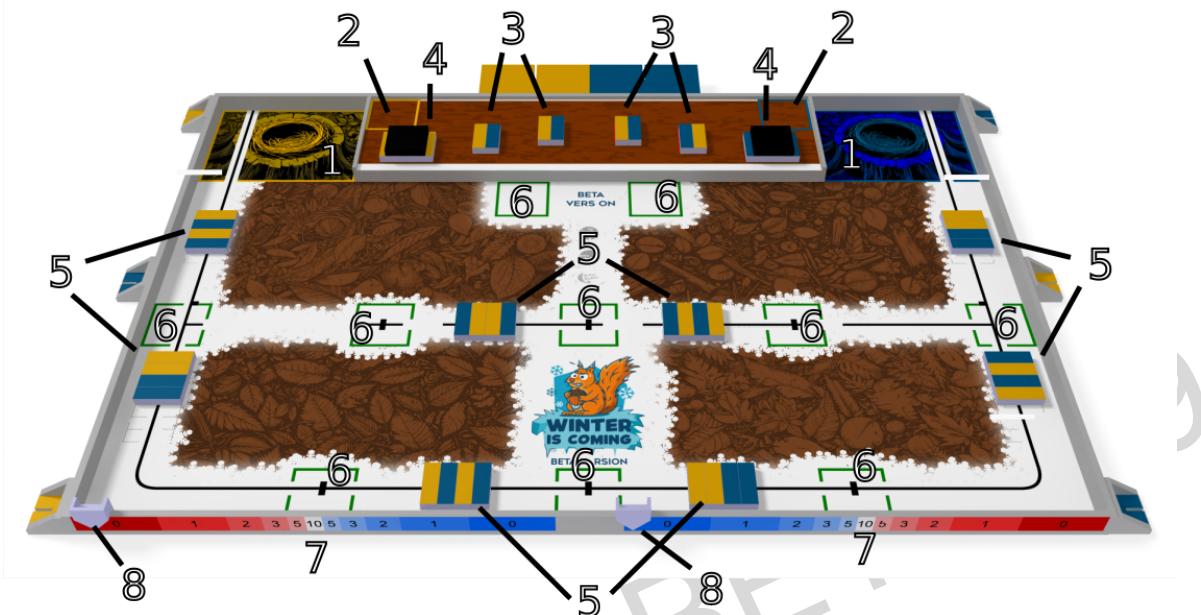


FIGURE 2 : Vue détaillée de l'aire de jeu, vue depuis le public

- | | |
|-----------------------------------------|----------------------|
| 1. Nid des écureuils | 5. Zone de ramassage |
| 2. Aires de départ PAMI dans le grenier | 6. Garde-manger |
| 3. Frigo | 7. Thermomètre |
| 4. Zone de chargement | 8. Curseur |

Toutes les dimensions de l'aire de jeu ainsi que le positionnement des éléments mobiles, leurs couleurs et références sont indiqués en annexe de ce règlement.

Dans le reste du document, la notion d'horizontalité et de verticalité est à considérer par rapport au plan de l'aire de jeu. Et les notions de « gauche », « droite », « avant », « arrière » ou « fond » sont relatives au point de vue du public.

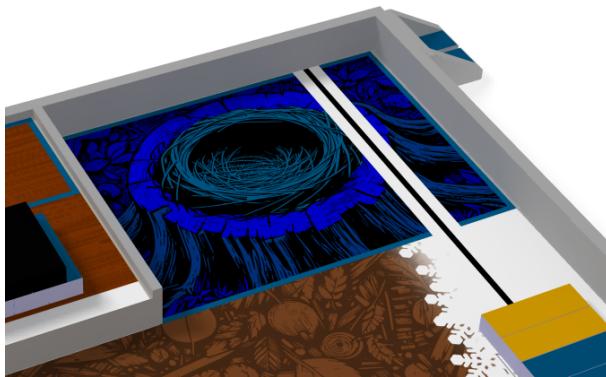
D.3. LES ZONES DE DÉPART

D.3.a. DESCRIPTION

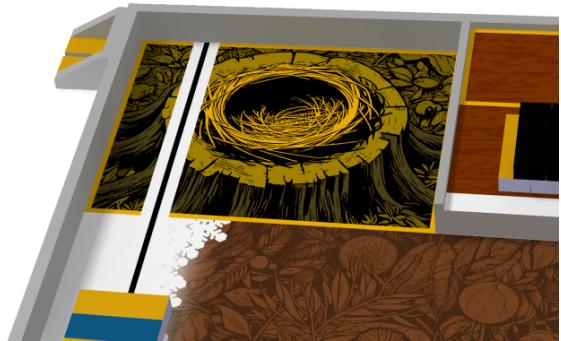
Chaque équipe dispose d'une aire de départ et d'arrivée.

Les "nids d'écureuil" sont les aires de départ et d'arrivée de l'équipe, ce sont les surfaces de 45 cm par 60 cm délimitées par une ligne sur la table, qui est elle-même incluse dans cette zone et de la couleur de l'équipe ; elles sont placées dans les angles arrières de la table.

(Voir la répartition des aires de construction dans la description de l'aire de jeu).



(a) L'aire de départ et d'arrivée de l'équipe bleue



(b) L'aire de départ et d'arrivée de l'équipe jaune

FIGURE 3 : Vue détaillée des aires des équipes bleue et jaune

D.3.b. CONTRAINTES

À la fin du temps de préparation, la projection verticale des robots ne doit pas dépasser des limites de leur zone de départ.

Assurez-vous que votre robot puisse entrer entièrement dans sa zone de départ.

Les lignes colorées sur le vinyle et le bord de la table accolé à la zone font partie de la zone de départ.

D.4. DESCRIPTION ET DISPOSITION DES ÉLÉMENTS DE JEU

Les caisses de noisettes : Les caisses de noisettes sont des pièces de bois de 15cm x 5cm x 3cm. Elles sont peintes de la couleurs des équipes sur 2 de leurs plus grandes faces opposées. Les 4 autres faces sont libres.

Elles sont au nombre de 48, et sont placées sur l'une des faces "équipes" dans les différentes zones de stockage.

Les caisses de noisettes pourries : Les caisses de noisettes pourries sont des pièces de bois de 15cm x 5cm x 3cm. Elles sont peintes intégralement en noir.

Elles sont au nombre de 6, et sont placées dans les zones de chargement.

Les thermomètres : Les thermomètres sont des stickers de vinyle collés sur la face extérieure de la bordure avant de la table. Ils sont découpés en 11 zones numérotées dans leurs largeur, numéro qui sert pour le décompte des points.

Les curseurs : Le curseur est un élément fourni par l'organisation. Une équipe peut apporter son propre curseur, tant que celui-ci respecte les dimensions maximales du curseur officiel, n'est pas motorisé, et que la lecture de la température est sans ambiguïté.

Le grenier : Zone surélevée à 55 mm de hauteur, en position centrale arrière de la table, sa surface est de 450mm par 1800mm, et est délimitée par des tasseaux latéraux. Il contient 4 zones nommés **frigos** de 100mm par 150 mm entouré d'une ligne rouge qui est elle-même incluse dans cette zone, contenant 2 caisses (1 de chaque couleur) et répartis dans le grenier. Son accès est restreint au PAMI.

Les zones de chargements : Zones situées en bord avant et de chaque côté du grenier. Elles contiennent chacune un stock de 7 caisses de noisettes, rangées en 2 étages avec 4 caisses de noisettes de la couleur de l'équipe au sol et 3 caisses de noisettes pourries sur le dessus.

Les garde-mangers : Zones reparties sur la table et entourées d'une ligne verte qui est elle-même incluse dans cette zone. Sa surface est de 200mm par 200mm.

Zone de ramassage : Zones reparties sur la table, leur surface est de 15cm par 20cm. Elles contiennent 4 caisses, 2 caisses de chaque couleur dans un ordre aléatoire.

Les petits écureuils : Fabriquée par l'équipe, l'écureuil est un petit actionneur mobile indépendant (PAMI) activé durant le match. Il sera placé initialement dans les zones de départ des PAMI.

E. LES ACTIONS

E.1. GARDONS LES NOISETTES AU CHAUD !

Les méchants humains ont ramassé toutes les noisettes et les ont mises en caisses, ce qui nous arrange, mais ils s'apprêtent à partir avec, ce qui ne nous arrange pas du tout ! Il va falloir que maman écureuil attrape les caisses laissées par les humains pour les dissimuler partout où c'est possible avant qu'ils ne reviennent.

E.1.a. DESCRIPTION ET DISPOSITION DES ÉLÉMENTS DE JEU

C'est l'action principale du règlement. Pour cette action, les caisses de noisettes sont utilisées avec les garde-mangers et le nid des écureuils.

E.1.b. ACTIONS ET CONTRAINTES

Actions :

- Le but est de ramasser un maximum de caisses de noisettes et de les déposer dans un garde-manger ou dans le nid des écureuils.

Contraintes :

- Une caisse est considérée valide en zone si tout ou partie de sa projection verticale est dans cette zone, et si elle est en contact à plat avec la table.
- Une caisse placée dans le nid est valide pour l'équipe quelque soit sa couleur, et elle n'est pas volable par l'équipe adverse. Il est possible de mettre un maximum de 6 caisses dans le nid, les caisses en trop ne seront pas comptabilisées.
- Une caisse de noisettes placée dans un garde-manger est valide pour l'équipe si sa face supérieure est de la couleur de l'équipe ou bien une face neutre. Il n'y a pas de limite au nombre de caisse placée dans ces zones. Les caisses ainsi placées peuvent être volées par l'équipe adverse.
- Chaque garde-manger rapporte un intérressement en fin de match. Pour qu'une zone rapporte de l'intérressement à une équipe, cette équipe doit avoir une majorité de caisse de sa couleur dans la zone. En cas d'égalité, il n'y a pas d'intérressement sur la zone en question.
- Une caisse de noisette pourrie ne rapporte pas de point pour cette action.
- Un élément toujours contrôlé par un robot ou un PAMI à l'issue du match ne sera pas comptabilisé.

E.1.c. POINTS

- **p1 points** par caisse de noisettes dans le nid.
- **p2 points** par caisse de noisettes valide dans un garde-manger.
- **p3 points** d'intérressement par zone valide pour l'équipe.

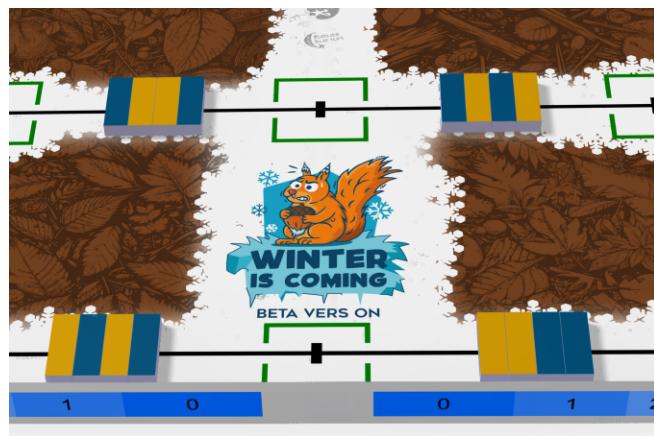


FIGURE 4 : Caisse de noisettes dans un stock en début de match.



FIGURE 5 : Différents zones rapportant de l'intérêt pour l'équipe bleue et jaune .

VERSION BETA 0.9

E.2. TROUVER, C'EST GARDER !

Les méchants humains ont déjà mis quelques caisses de noisettes dans leurs greniers, mais un écureuil ninja courageux a réussi à atteindre le grenier, il ne reste plus qu'à ressortir les caisses pour avoir encore plus de réserves pour l'hiver. Mais on va leur laisser les caisses de noisettes pourries en souvenir, ils n'avaient qu'à pas les ramasser.

E.2.a. DESCRIPTION ET DISPOSITION DES ÉLÉMENTS DE JEU

Cette action implique les PAMI, ainsi que le grenier et la zone de chargement.

E.2.b. ACTIONS ET CONTRAINTES

Actions :

- L'équipe peut relâcher un PAMI dans le grenier, et faire en sorte qu'il vide les zones de stockage, sorte les caisses du grenier, et remplisse les zones de stockage avec les caisses de noisettes pourries.
- Les PAMI sont des petits actionneurs mobiles indépendant (PAMI) conçus par l'équipe. Pour des raisons de facilité d'identification, une harmonisation du design et des couleurs entre les PAMI et le robot est souhaitée.

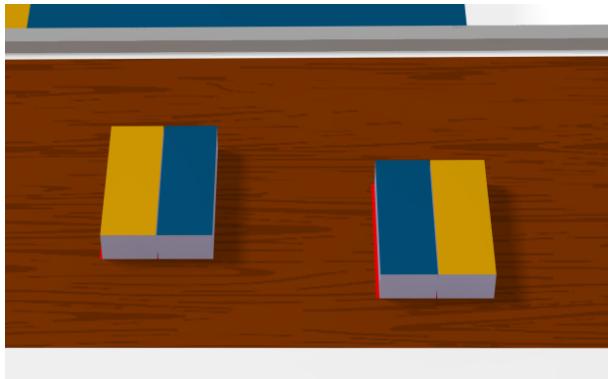
Contraintes :

- Durant la préparation, un seul PAMI sera déposé dans la zone de départ des PAMI présente dans le grenier, et doit être contenu dans les limites de la zone de 20cm par 20cm. Les lignes colorées sur le vinyle, le bord de la table (sur ces 22mm d'épaisseur) et le tasseau (sur ces 15mm d'épaisseur) accolés à la zone font partie de la zone de départ.
- Le PAMI aura toute la durée du match pour atteindre ces objectifs.
- En début de match chaque frigo possède 2 caisses de noisettes (1 de chaque couleur dans un ordre aléatoire), le but est de vider ces frigos et de sortir les caisses de noisettes du grenier afin que les robots les récupèrent. Un frigo est considéré comme vide si plus aucune projection verticale de caisse de noisette ne recoupe cette zone en fin de match.
- En début de match chaque zone de chargement possède 3 caisses de noisettes pourries, le but est de remplir les zones de stockage avec ces caisses de noisettes pourries. Un frigo est considéré comme plein si la projection verticale d'au moins une caisse de noisettes pourries recoupe cette zone en fin de match.
- Un élément toujours contrôlé par un PAMI ou le robot à l'issue du match ne sera pas comptabilisé.
- Un frigo vide ou rempli de caisses de noisettes pourries rapporte des points aux 2 équipes.

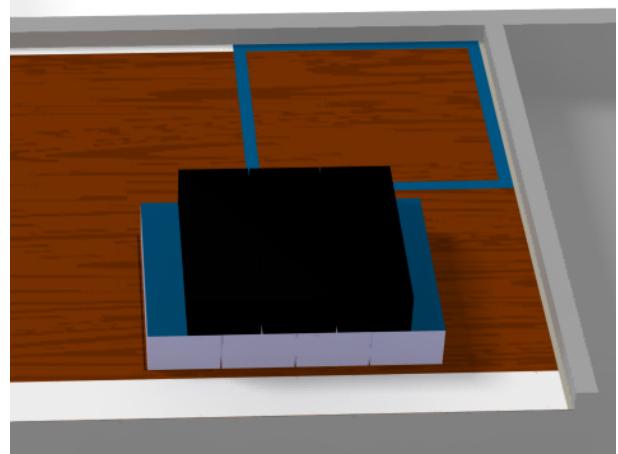
E.2.c. POINTS

Les points de cette action comptent pour les deux équipes.

- **p4 points** par frigo vide de caisses de noisettes à la fin du match.
- **p5 points** par frigo plein de caisses de noisettes pourries à la fin du match.



(a) Caisse dans un frigo en début de match.



(b) Caisse dans la zone de chargement en début de match.

FIGURE 6 : Disposition des caisses.

VERSION BETA 0.9

E.3. PAS TROP CHAUD, NI TROP FROID

Afin de garder un maximum de temps les noisettes, il est important de les conserver dans les meilleures conditions. Il faut donc régler au mieux la température des garde-mangers, parce que oui, nos petits écureuils en sont capables (mais ne nous demandez pas comment...).

E.3.a. DESCRIPTION ET DISPOSITION DES ÉLÉMENTS DE JEU

Cette action implique les thermomètres et les curseurs.

E.3.b. ACTIONS ET CONTRAINTES

Actions :

- Placer le curseur de température le plus au centre possible du thermomètre.

Contraintes :

- Au lancement de match, l'équipe doit placer le curseur du thermomètre dans une zone 0 du thermomètre de l'équipe, sans déborder sur une autre zone.
- Le robot devra déplacer le curseur vers le centre du thermomètre.
- Si le robot adverse déplace le curseur de l'équipe de manière significative, alors l'équipe remporte automatiquement le maximum de points sur l'action.

E.3.c. POINTS

- **X points** pour la zone atteinte par le curseur, le nombre de points dépend du numéro indiqué dans la zone dans laquelle pointe le curseur.



FIGURE 7 : Thermomètre et curseur en position de départ.

E.4. ON EST MIEUX DANS SON NID

Une fois la récolte des noisettes terminée, il est temps pour maman écureuil de retourner se mettre au chaud dans son nid, loin des humains et de l'hiver qui arrive. Mais attention, l'hiver sera froid, et maman écureuil est frileuse !

E.4.a. DESCRIPTION ET DISPOSITION DES ÉLÉMENTS DE JEU

Cette action implique les robots et les nids (les PAMI sont exclus de cette action).

E.4.b. ACTIONS ET CONTRAINTES

Actions :

- À la fin du match, les robots doivent être arrêtés dans leurs nids.

Contraintes :

- Pour être considéré partiellement en zone, le robot principal doit avoir une partie de sa projection verticale dans l'aire d'arrivée.
- Pour être considéré totalement en zone, le robot principal doit avoir toute sa projection verticale dans l'aire d'arrivée.

E.4.c. POINTS

- **p6 points** si le robot principal de l'équipe est partiellement dans une aire d'arrivée.
- **p7 points supplémentaires** si le robot principal de l'équipe est complètement dans une aire d'arrivée.

E.5. À TABLE!

Ça y est, les humains sont partis ! Il est temps de profiter des réserves de noisettes que nos petits écureuils affamés vont aller dévorer sans perdre de temps.

E.5.a. DESCRIPTION ET DISPOSITION DES ÉLÉMENTS DE JEU

Cette action implique les PAMI, ainsi que les garde-mangers.

E.5.b. ACTIONS ET CONTRAINTES

Actions :

- L'équipe peut relâcher un ou plusieurs PAMI, et faire en sorte qu'ils atteignent les garde-mangers.
- Tous les PAMI (y compris l'écureuil ninja) doivent participer à cette action.
- Les écureuils doivent manger leurs réserves de noisette pour tenir l'hiver.
- Les PAMI sont des petits actionneurs mobiles indépendant conçus par l'équipe. Pour des raisons de facilité d'identification, une harmonisation du design et des couleurs entre les PAMI et le robot est souhaitée.

Contraintes :

- Durant la préparation, les PAMI seront déposés dans la zone de départ des robots sur la table, et doivent être contenus dans les limites de la zone. Les lignes colorées sur le vinyle et le bord de la table (sur ces 22mm d'épaisseur) accolée à la zone font partie de la zone de départ.
- Une équipe peut posséder jusqu'à 6 PAMI (en plus du PAMI du grenier), ils devront tous être contenus dans leur zone de départ et devront reposer sur la table exclusivement. Si un PAMI évolue hors de la zone de départ (et hors du grenier) avant la 85ème seconde, il sera retiré de la table.
- Un PAMI est validé comme étant en zone si tout ou partie de sa projection verticale est dans un garde-manger en fin de match.
- Les PAMIs doivent maintenir **un actionneur en mouvement et visible depuis le public** après la fin du match ; tout en restant immobile pour être considérés comme mangeant. Cet actionneur ne compte pas pour la projection vertical du PAMI. Le PAMI n'a pas l'obligation d'être en zone pour valider ce point.

E.5.c. POINTS

- **p8 points** par garde-manger occupé par l'équipe.
- **p9 points** si tous les PAMI mangent des noisettes.

F. LES POINTS

ATTENTION :

Cette année, l'équilibrage n'est pas disponible dans la version bêta du règlement. Nous vous laissons le soin de nous proposer vos équilibrages.

Les règles pour faire l'équilibrage sont les suivantes :

- Partir sur une base de 1, 2 ou 5 points pour l'action la plus simple.
- Toujours avoir un nombre de points entiers.
- Eviter les équilibrages égoïstes où seules les actions que vous êtes capables de réaliser ont des points.
- Penser à toutes les équipes, des plus expérimentées aux débutantes, afin que tout le monde puisse marquer des points et ne pas repartir frustré de la rencontre.
- Autant que possible, avoir un équilibrage qui facilite le comptage des points.
- Une seule réponse par équipe, nous sélectionnerons la plus récente en cas de réponses multiples.

Vous avez jusqu'au 13 octobre pour répondre au formulaire, après quoi nous analyserons vos réponses et pondérerons l'équilibrage prévu en fonction de vos réponses. Pour cela il faut se rendre à l'adresse suivante et remplir le formulaire en ligne : www.eurobot.org/proposition_equilibrage
Nous publierons l'équilibrage avec la version finale du règlement.

F.0.a. GARDONS LES NOISETTES AU CHAUD !

- **p1 points** par caisse de noisettes dans le nid.
- **p2 points** par caisse de noisettes valide dans un garde-manger.
- **p3 points** d'intérressement par zone valide pour l'équipe.

F.0.b. TROUVER, C'EST GARDER !

Les points de cette action comptent pour les deux équipes.

- **p4 points** par frigo vide de caisses de noisettes à la fin du match.
- **p5 points** par frigo plein de caisses de noisettes pourries à la fin du match.

F.0.c. PAS TROP CHAUD, NI TROP FROID.

- **X points** pour la zone atteinte par le curseur, le nombre de points dépend du numéro indiqué dans la zone dans laquelle pointe le curseur.

F.0.d. ON EST MIEUX DANS SON NID.

- **p6 points** si le robot principal de l'équipe est partiellement dans une aire d'arrivée.
- **p7 points supplémentaires** si le robot principal de l'équipe est complètement dans une aire d'arrivée.

F.0.e. À TABLE !

- **p8 points** par garde-manger occupé par l'équipe.
- **p9 points** si tous les PAMI mangent des noisettes.

G. ANNEXES

G.1. PLANS

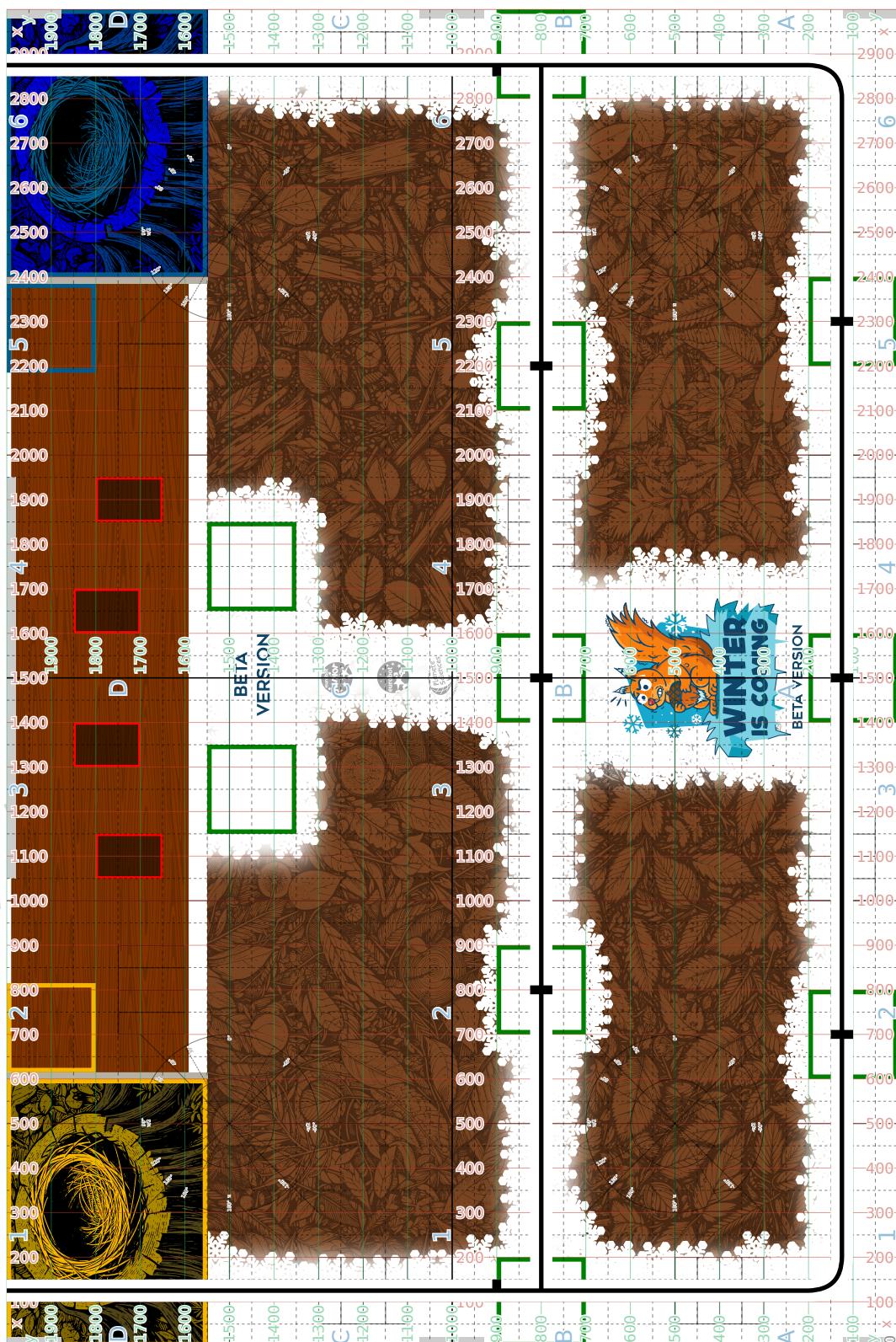
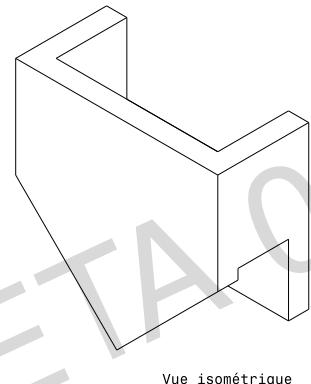
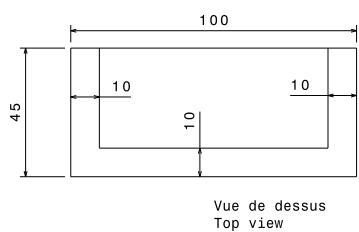
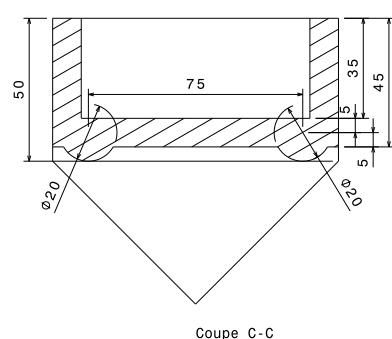
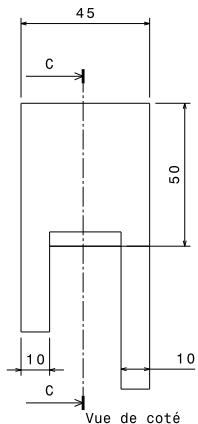
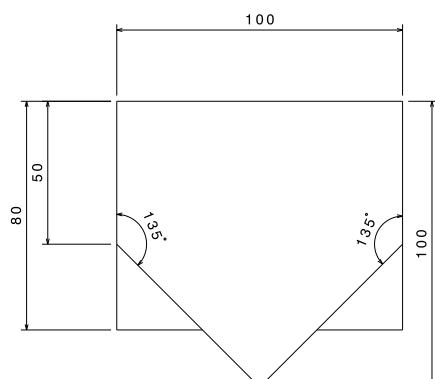


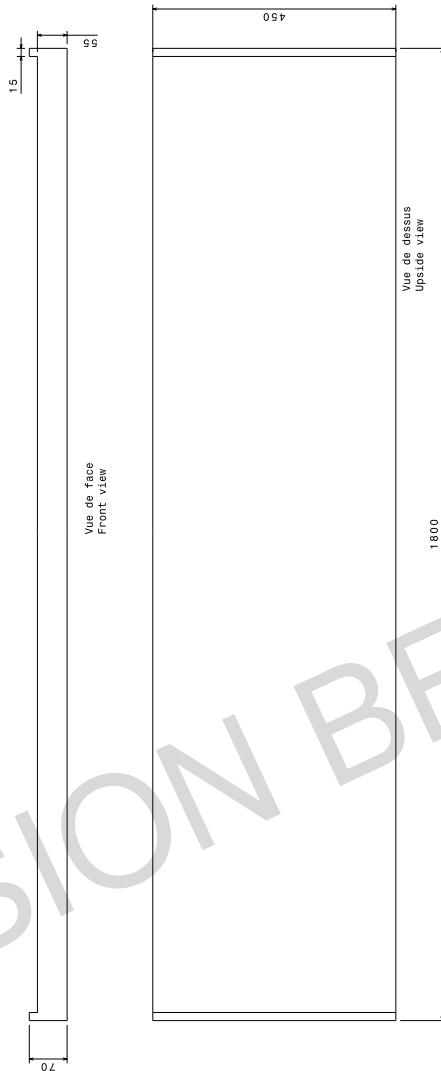
FIGURE 8 : Vue du dessus de la table de jeu.

G.1.a. LE CURSEUR



VERSION BETA 0.9

G.1.b. GRENIER



G.2. RÉFÉRENCES DES MATÉRIAUX

Éléments	Matière ou références	Remarque(s)
Caisse de noisettes	Pièces de bois, 15cm x 5cm x 3cm, peintes de la couleurs des équipes sur 2 de leurs plus grandes faces opposées, les autres faces sont libres, avec un vinyle sur lequel se trouve les tags aruco 36 et 47.	Pièce de Jenga TM géant, les arrondis sur les plus grandes arrêtes peuvent varier.
Caisse de noisettes pourries	Pièces de bois, 15cm x 5cm x 3cm, peintes intégralement en noire, avec un vinyle sur lequel se trouve les tags aruco 41.	Pièce de Jenga TM géant, les arrondis sur les plus grandes arrêtes peuvent varier.
Thermomètre	Élement de jeu imprimé en 3D	
Tasseau	Tasseau de 15mm de coté.	
Tapis aire de jeu	Vinyle monomère antidérapant imprimé	Informations pour le commander fournies ultérieurement par Planète Sciences

La densité des matériaux utilisés peut varier d'un organisateur à l'autre. Il est recommandé aux équipes de faire des essais avec plusieurs types de matériaux car la masse peut changer de manière significative.

G.3. RÉFÉRENCES DES COULEURS

Couleurs		CMJN	RVB
Équipe bleue	RAL 5017 Mat	100% , 60% , 0% , 10%	0, 91, 140
Équipe jaune	RAL 1023 Mat	0% , 25% , 100% , 0%	247, 181, 0
Caisse de noisettes pourries	RAL 9017 Mat	50% , 30% , 50% , 100%	42, 41, 42
Bordures, tasseaux et éléments non colorés	RAL 7032 Mat	15% , 10% , 25% , 20%	181, 176, 161

Les teintes RAL peuvent varier en fonction de l'impression du tapis de l'aire de jeu.