



RÉGION ACADÉMIQUE
ÎLE-DE-FRANCE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

ROBOCUP JUNIOR

OPEN ÎLE-DE-FRANCE

Edition 2026

REGLEMENT DISCOVERY



Les modifications par rapport à l'année 2025 sont notées en rouge.

Voici le règlement de l'épreuve « Discovery », adapté pour l'école primaire pour l'évènement RoboCup Junior 2026 d'Île de France. Au verso de ce document, les participants pourront prendre connaissance des critères d'évaluation pris en compte par le jury le jour de l'épreuve programmée **le 16 avril 2026 à CentraleSupélec Saclay**

Il est à noter que les élèves âgés de 9 ans (âge au 1^{er} juillet), et plus, peuvent participer à la ligue officielle "On Stage" mais seront soumis aux règles officielles (voir règlement sur l'[espace m@gistère dédié](#)).

1) Vue d'ensemble

L'épreuve « Discovery » se compose de 2 parties :

-Présentation du projet à l'oral par un ou plusieurs élèves en apportant des précisions techniques avec le vocabulaire spécifique adéquat : nom et caractéristiques du ou des robots choisis, interface et langage de programmation utilisés... Un microphone sera fourni **si nécessaire**.

-Réalisation d'une performance artistique, de 3 minutes au maximum, sur une scène¹ (voir page 2), avec plusieurs élèves acteurs et un ou plusieurs robots, choisi(s) par les participants, programmé(s) pour s'intégrer à la performance qui pourra prendre plusieurs formes : une danse, un spectacle de magie, la mise en scène d'une histoire, une scénette de théâtre...

Éléments facultatifs : *les élèves acteurs et les robots peuvent être costumés². La performance peut être accompagnée de décors de musique et d'un document audiovisuel/multimédia réalisé par l'équipe (vidéo, animation, diaporama² qui pourra être projeté sur grand écran³ à l'arrière de la scène. Un technicien désigné par les officiels de la RoboCup Junior démarrera la musique et la présentation audiovisuelle/multimédia.*

-Echange oral avec le jury en répondant à des questions sur les étapes de la préparation du projet. Cet entretien oral sera organisé pendant la désinstallation du plateau.

L'ensemble de l'épreuve composée de la performance scénique (installation et démontage des décors compris) et de la présentation orale du projet ne devra pas dépasser **15 minutes au total**. Un chronomètre sera déclenché dès l'entrée sur scène.

L'ensemble de l'épreuve sera évalué par un jury composé d'au moins deux membres officiels selon des critères définis au dos de ce document. Les équipes peuvent recommencer leur spectacle si nécessaire, autant de fois qu'elles le souhaitent, sans pénalité, à condition que le temps sur scène ne dépasse pas les 15 minutes imparties.

Les équipes sont encouragées à être créatives et divertissantes.

2) Taille et composition des équipes

L'épreuve « Discovery » adaptée pour le Premier Degré est ouverte aux classes à partir de la Moyenne Section de l'école maternelle. Les performances scéniques peuvent être proposées en classe entière, en demie classe ou en groupes plus restreints. Les équipes doivent être mixtes.

3) Code de conduite et sécurité

Il est attendu que tous les participants respectent les valeurs que souhaitent véhiculer la RoboCup : coopération, entraide, fair-play et respect. Le jury sera particulièrement vigilant quant au respect des droits d'auteur si des musiques ou des références culturelles sont utilisées (Plus d'informations sur cette [page](#)).

L'utilisation de l'électricité du secteur sera à éviter avant et pendant la représentation. Les robots et dispositifs annexes utilisés pour la programmation (ordinateurs portables, tablettes...) devront être équipés d'une batterie et chargés au maximum.

En prévision d'une communication par les personnes autorisées, il conviendra de faire signer, aux élèves participants et aux accompagnateurs, une autorisation de captation image et voix. Plus d'informations sur cette [page](#).

¹La taille de la scène sera d'un minimum 2m50 x 5 m et d'un maximum de 4m x 5m. Le côté de 5 m fait face aux juges. **Le sol sera en lino blanc**

² Les équipes sont encouragées à concevoir elles-mêmes l'apparence de leur robot. Si une équipe souhaite utiliser un personnage célèbre pour son robot, l'équipe doit faire attention aux droits d'auteur liés au personnage.

³La hauteur et la taille de l'écran ne peuvent être connus.

4) Clarifications des règles

Si une clarification des règles est nécessaire, veuillez contacter le Comité de pilotage de la RoboCup Junior, en utilisant le forum de l'[espace m@gistère dédié](mailto:espace_m@gistère_dédié) ou le **groupe Tchap dédié**. Une fois la demande publiée sur ce forum, les membres du comité «Discovery» répondront dès que possible.

5) Point de vigilance : nombre d'équipes

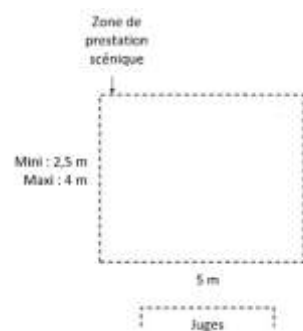
Afin d'assurer la sécurité de tous les élèves et étant contraints par la capacité d'accueil de **CentraleSupélec**, le nombre d'équipes devra être limité.

Si le nombre d'équipes inscrites dépasse cette capacité d'accueil, il sera organisé en amont une sélection académique.

Les équipes seront invitées à déposer une vidéo qui montre uniquement la prestation (sans présentation orale) dans la section Discovery de l'espace magistère dédié.

Cette vidéo devra avoir un format mp4 et une durée maximum de 3 minutes.

Elle sera nommée suivant le format suivant: "Discovery - Nom de l'école – Niveau de classe"



6) Contacts Robocup Idf :

Chef de projet IDF : Laurent CABANNES

lcabannes@ac-creteil.fr

Responsables de ligue Discovery IDF : Sandrine GOURDON-DHENIN et Isabelle LETHEUX

isabelle.letheux@ac-creteil.fr

sandrine.dhenin@ac-paris.fr

Equipes académiques Robocup IDF:

Paris : robocup@ac-paris.fr

Versailles : robocup@ac-versailles.fr

Creteil : robocup@ac-creteil.fr

7) Liens



Magistère Robocup 2026
<https://edurl.fr/Magistererobocup>



TCHAP Robocup junior IDF
<https://edurl.fr/tchaprobocupidf>

Grille d'évaluation de l'épreuve « Discovery » 1D 2026

N° de l'équipe	Nom de l'équipe
----------------	-----------------

La performance artistique et technique sur scène			Équipe
LA PERFORMANCE SCÉNIQUE	Le volet artistique	Le spectacle a été joué.	/ 3
		Il y a un lien entre la performance artistique et la démonstration technique (actions des robots).	/ 3
		La scène est utilisée de manière optimale.	/ 3
		Des éléments ont été ajoutés pour enrichir la représentation : musique, décors, document audiovisuel/multimédia réalisé par l'équipe (vidéo, animation, diaporama).	/ 3
		Les costumes et les décors ont été faits maison.	/ 3
		Le spectacle est créatif.	/ 3
	Le volet technique	Le robot a été programmé avant la représentation.	/ 3
		Le robot a été en mesure d'effectuer les actions programmées.	/ 3
		Les actions du robot ou des robots sont variées.	/ 3
		Le robot interagit ou les robots interagissent avec les élèves acteurs (mouvements identiques, « dialogues », etc.) ou avec des élèves acteurs ou des éléments du décors à l'aide des capteurs.	/ 3
			/ 30
La présentation du projet à l'oral			Équipe
LA PRÉSENTATION ORALE	Le fond	Les élèves ont résumé les étapes du projet.	/ 2
		Les élèves ont présenté les membres de leur équipe et les rôles attribués.	/ 2
		Les élèves ont su dire quel robot est utilisé et donner ses caractéristiques.	/ 2
		Les élèves ont su expliquer comment procéder pour donner les instructions au robot (procédure, interface et langage de programmation...).	/ 2
		La présentation orale témoigne de l'utilisation et de la maîtrise du lexique relatif à la programmation et à la robotique.	/ 2
		Les élèves ont été en mesure de verbaliser les apports du projet (ce qu'ils ont appris), les obstacles surmontés, etc.	/ 2
	La forme	La présentation orale est compréhensible.	/ 4
		L'oralisation a été travaillée : débit de parole, articulation, volume de la voix.	/ 4
			/ 20
L'ensemble de l'épreuve			Équipe
ENSEMBLE	Divers	Le temps imparti n'a pas été dépassé (20 min).	/ 3
		Tous les membres de l'équipe ont participé.	/ 4
		Le spectacle a été créé au service des apprentissages de plusieurs domaines ou disciplines.	/ 3
			/ 10
TOTAL			/ 60

