



Règlement Eurobot et Eurobot Junior 2026

33^e édition des Rencontres de Robotique - Planète Sciences
Version OFFICIELLE 1.0



. 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.

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. Seules les règles écrites et les dimensions, couleurs et matériaux indiqués en annexe sont à prendre en considération.

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

B. PRÉSENTATION DES CONCOURS

Eurobot^{Open} et Eurobot^{Open} Junior sont deux rencontres internationales de robotique amateur, 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 OFFICIELLE 1.0 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 noix afin de passer tout l'hiver dans leur nid doux et chaud.

Mais de méchants humains ont déjà ramassé toutes les noix 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 noix et les cacher des méchants humains. Mais en auront-ils assez pour passer l'hiver ?

Vos stratégies seront :

- Gardons les noix 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.

D.2. L'AIRES DE JEU

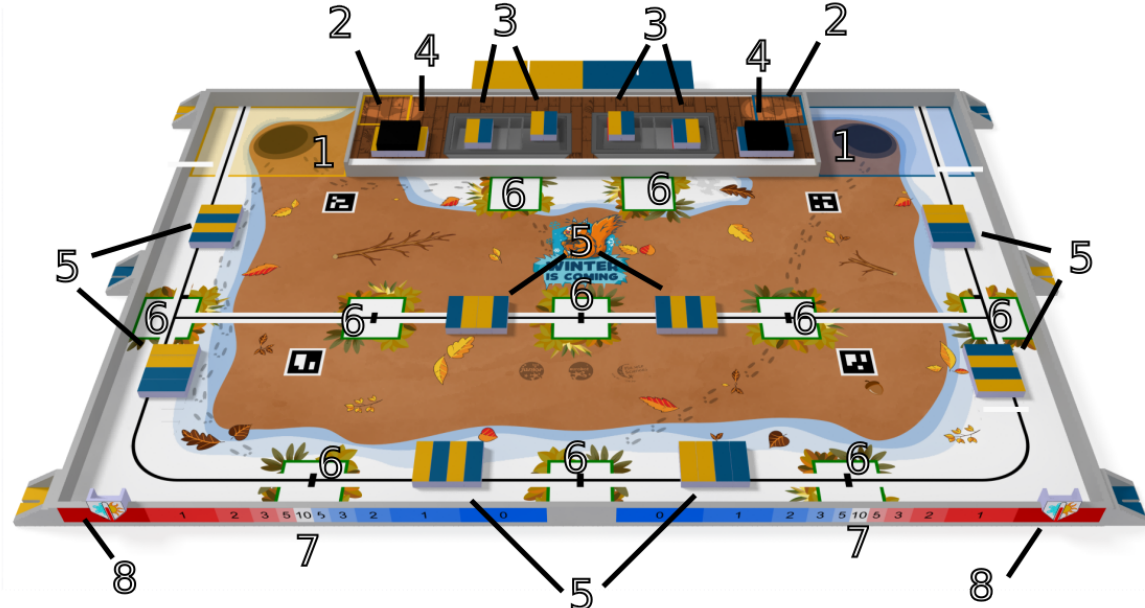


FIGURE 2 : Vue détaillée de l'aire de jeu, vue depuis le public

- | | |
|---|----------------------|
| 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.

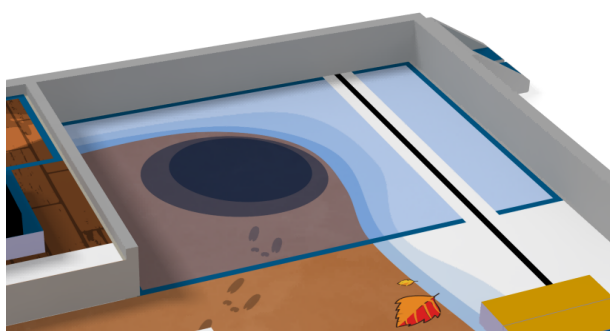
Dans le reste du document, la notion d'horizontalité et de verticalité est à considérer par rapport au plan de l'aire de jeu. Et les notions de « gauche », « droite », « avant », « arrière » ou « fond » sont relatives au point de vue du public.

D.3. LES ZONES DE DÉPART

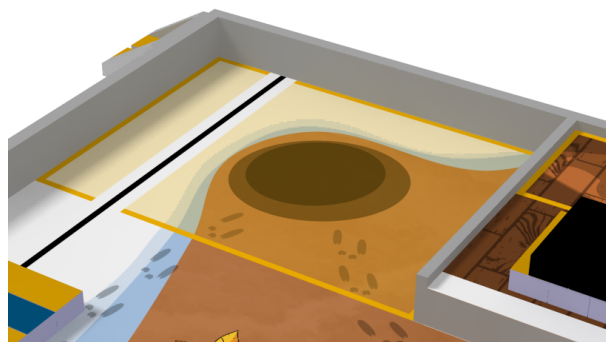
D.3.a. DESCRIPTION

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 des 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 arrière de la table.



(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 150 mm x 50 mm x 30 mm. Elles sont peintes de la couleur des équipes sur 2 de leurs plus grandes faces opposées (une face bleue et une face jaune). Les 4 autres faces sont laissées sans couleurs.

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

Une bague de vinyle est collée autour de chaque caisse de noisette de façon la plus centrée possible. Cette bague contient notamment 2 zones de la couleur des équipes incluant un tag aruco de 40 mm de coté, avec les valeurs 36 pour le bleu et 47 pour le jaune.

Les caisses vides : Les caisses vides sont des pièces de bois de 150 mm x 50 mm x 30 mm. Elles sont peintes intégralement en noir.

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

Une bague de vinyle est collé autour de chaque caisse de noisette de façon la plus centrée possible, sur cette bague contient notamment 2 tags aruco de 40 mm de coté, avec le valeur 41.

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 leur 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 (100 x 100 x 45 mm), ne pas avoir de système de propulsion, et que la lecture de la température est sans ambiguïté.

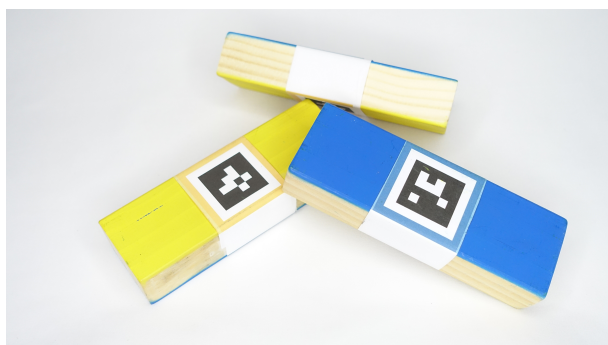
Le grenier : Zone surélevée à 55 mm de hauteur, en position centrale arrière de la table, sa surface est de 450 mm par 1800 mm, et est délimitée par des tasseaux latéraux. Il contient 4 zones nommées **frigos** de 100 mm par 150 mm et entourées d'une ligne rouge qui est elle-même incluse dans cette zone,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

Les zones de chargement : 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 vides sur le dessus.

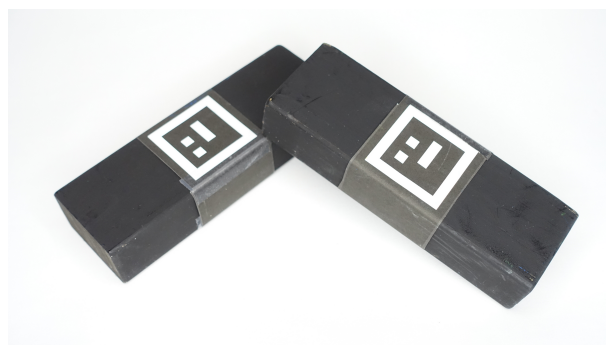
Les garde-mangers : Zones réparties sur la table et entourées d'une ligne verte qui est elle-même incluse dans ces zones. Leur surface est de 200 mm par 200 mm.

Zones de ramassage : Zones réparties 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 : Fabriqué 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.



(a) Les caisses de noisettes



(b) Les caisses vides

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 (zone de départ).

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 placée dans une zone si tout ou partie de sa projection verticale est dans cette zone, et si elle est en contact à plat avec le sol de la table.
- Une caisse placée dans le nid est valide pour l'équipe quelle que 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 placées 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 sans couleur. Il n'y a pas de limite au nombre de caisses placées dans ces zones. Les caisses ainsi placées peuvent être volées par l'équipe adverse.
- Chaque garde-manger rapporte un bonus en fin de match. Pour qu'une zone rapporte un bonus à une équipe, cette équipe doit avoir une majorité absolue de caisses valides de sa couleur dans la zone. En cas d'égalité, il n'y a pas de bonus sur la zone en question.
- Un élément toujours contrôlé par un robot ou un PAMI à l'issue du match ne sera pas comptabilisé.
- Une caisse vide n'est pas prise en compte dans le cadre de cette action.

E.1.c. POINTS

- **2 points** par caisse de noisettes dans le nid.
- **3 points** par caisse de noisettes valide dans un garde-manger.
- **5 points** par zone rapportant un bonus à l'équipe.

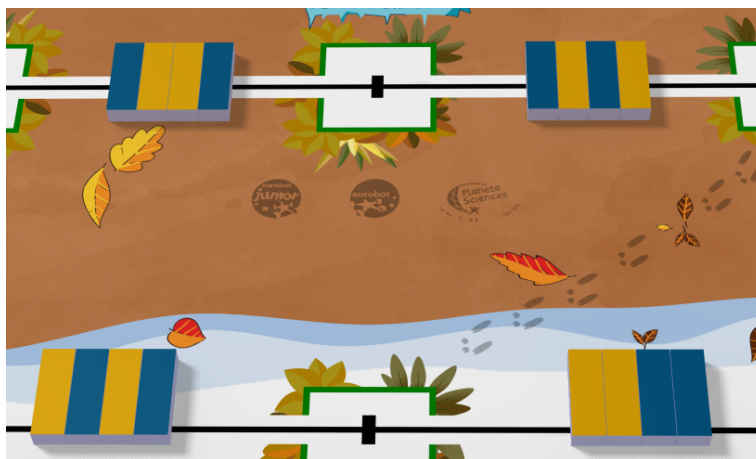


FIGURE 5 : Caisses de noixettes dans un stock en début de match.

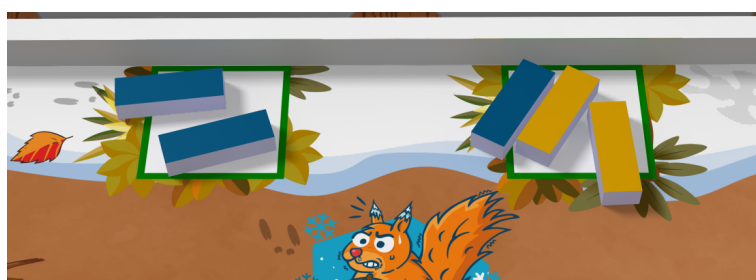


FIGURE 6 : Différentes zones rapportant un bonus pour l'équipe bleue et jaune .

E.2. TROUVER, C'EST GARDER !

Les méchants humains ont déjà mis quelques caisses de noix 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 vides en souvenir, ils n'avaient qu'à pas les ramasser.

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

Cette action implique une PAMI (nommé écureuil ninja), 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 vides.
- Les PAMI sont des petits actionneurs mobiles indépendants (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.

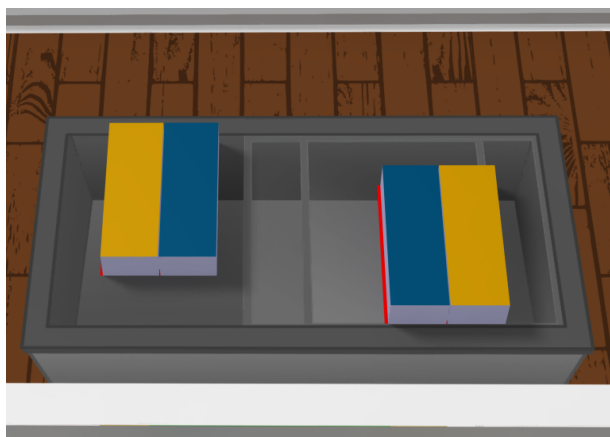
Contraintes :

- 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 20 cm par 20 cm. Les lignes colorées sur le vinyle, le bord de la table (sur ses 22 mm d'épaisseur) et le tasseau (sur ses 15 mm d'épaisseur) accolés à la zone font partie de la zone de départ.
- Le PAMI aura toute la durée du match pour atteindre ses objectifs.
- Seul le PAMI a le droit de se déplacer sur le grenier. Le robot a quand même le droit de récupérer les éléments de jeu en débordant sur le grenier. Le robot n'a pas le droit d'interagir avec le PAMI adverse.
- En début de match chaque frigo possède 2 caisses de noix (1 de chaque couleur dans un ordre aléatoire), le but est de vider ces frigos et de sortir les caisses de noix du grenier afin que les robots les récupèrent. Un frigo est considéré comme vide si plus aucune projection verticale de caisse de noix ne recoupe cette zone en fin de match.
- En début de match chaque zone de chargement possède 3 caisses vides, le but est de remplir les zones de stockage avec ces caisses vides. Un frigo est considéré comme plein si la projection verticale d'au moins une caisse vide 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 vides rapporte des points aux 2 équipes.

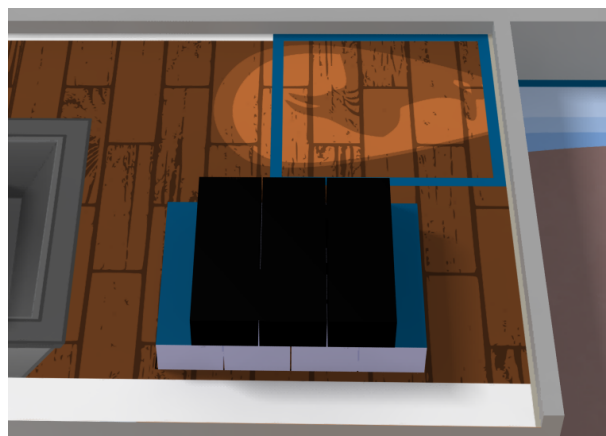
E.2.c. POINTS

Les points de cette action comptent pour les deux équipes.

- **2 points** par frigo vide de caisses de noix à la fin du match.
- **5 points** par frigo plein de caisses de noix vides à la fin du match.



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



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

FIGURE 7 : Disposition des caisses.

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 de l'équipe.

Contraintes :

- Au lancement de match, l'équipe doit placer son curseur de thermomètre dans une zone numérotée 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 ou PAMI 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.

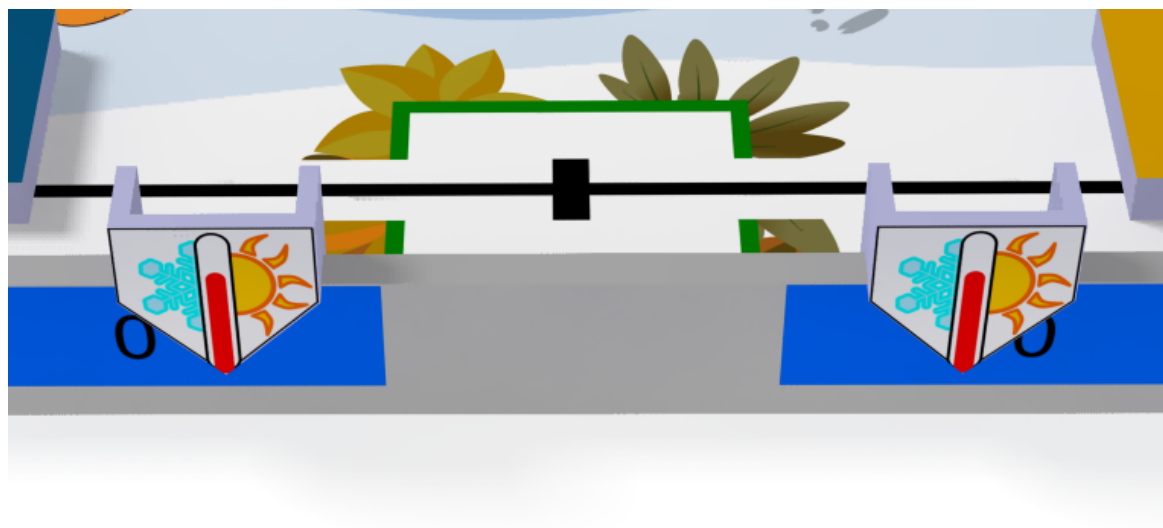


FIGURE 8 : Thermomètre et curseur en position de départ.

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 leur nid.

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

- **5 points** si le robot principal de l'équipe est partiellement dans son aire d'arrivée.
- **5 points supplémentaires** si le robot principal de l'équipe est complètement dans son 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 le PAMI ninja) doivent participer à cette action.
- Les écureuils doivent manger leurs réserves de noisettes 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 (sauf le PAMI ninja) seront déposés dans la zone de départ sur la table (le nid), 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 déposer jusqu'à 6 PAMI sur la table (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 85e seconde, il sera retiré de la table et ne sera plus considéré comme étant dans le match.
- 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 immobiles pour être considéré comme mangeant. Cet actionneur ne compte pas pour la projection verticale du PAMI. Le PAMI n'a pas l'obligation d'être en zone pour valider ce point.
- Les actions "d'aller en zone" et de "manger des noisettes" sont indépendantes l'une de l'autre.

E.5.c. POINTS

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

F. LES POINTS

GARDONS LES NOISETTES AU CHAUD !

- **2 points** par caisse de noisettes dans le nid.
- **3 points** par caisse de noisettes valide dans un garde-manger.
- **5 points** par zone rapportant un bonus à l'équipe.

TROUVER, C'EST GARDER ! Les points de cette action comptent pour les deux équipes.

- **2 points** par frigo vide de caisses de noisettes à la fin du match.
- **5 points** par frigo plein de caisses de noisettes vides à la fin du match.

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.

ON EST MIEUX DANS SON NID.

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

À TABLE !

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

G. ANNEXES

G.1. PLANS

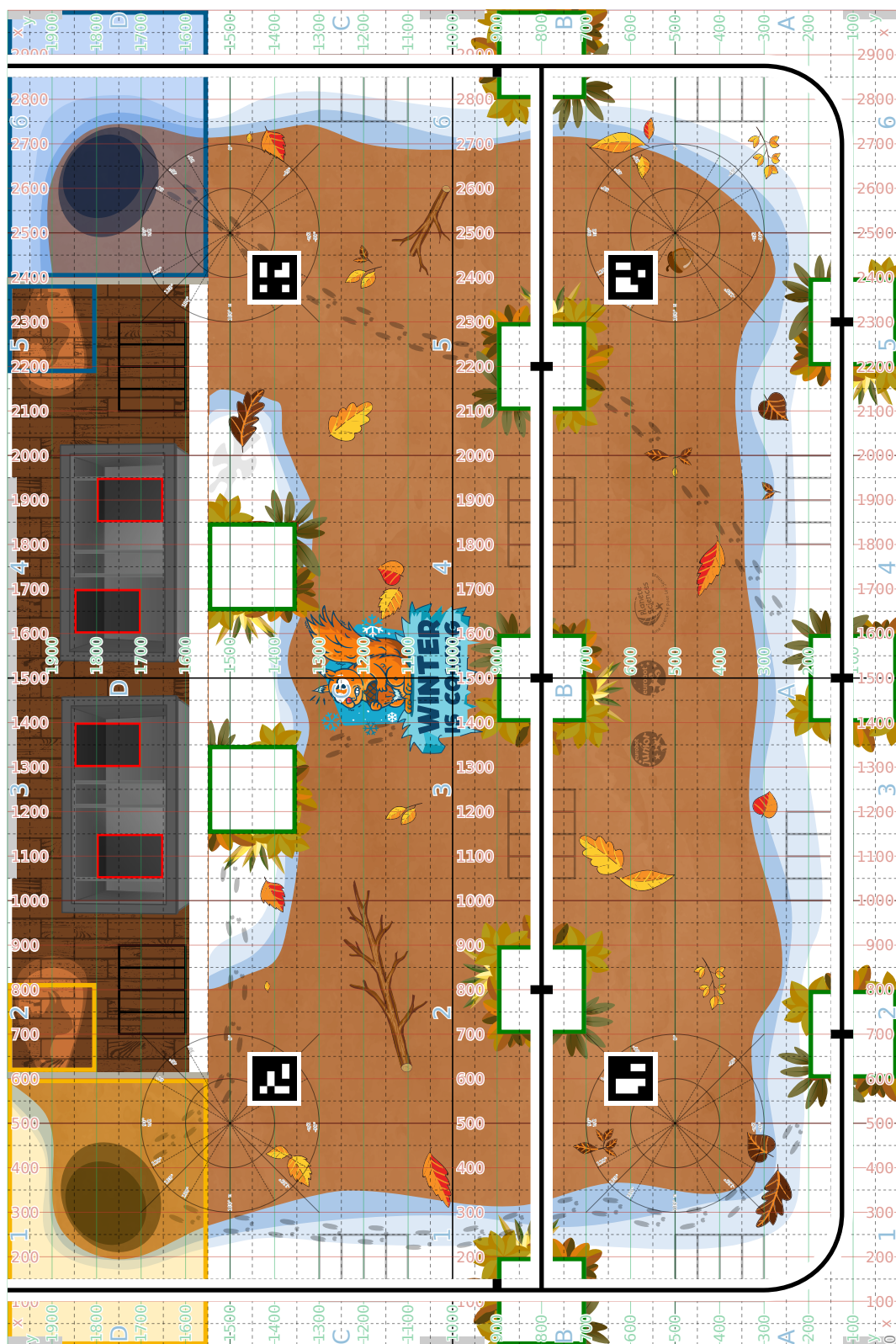
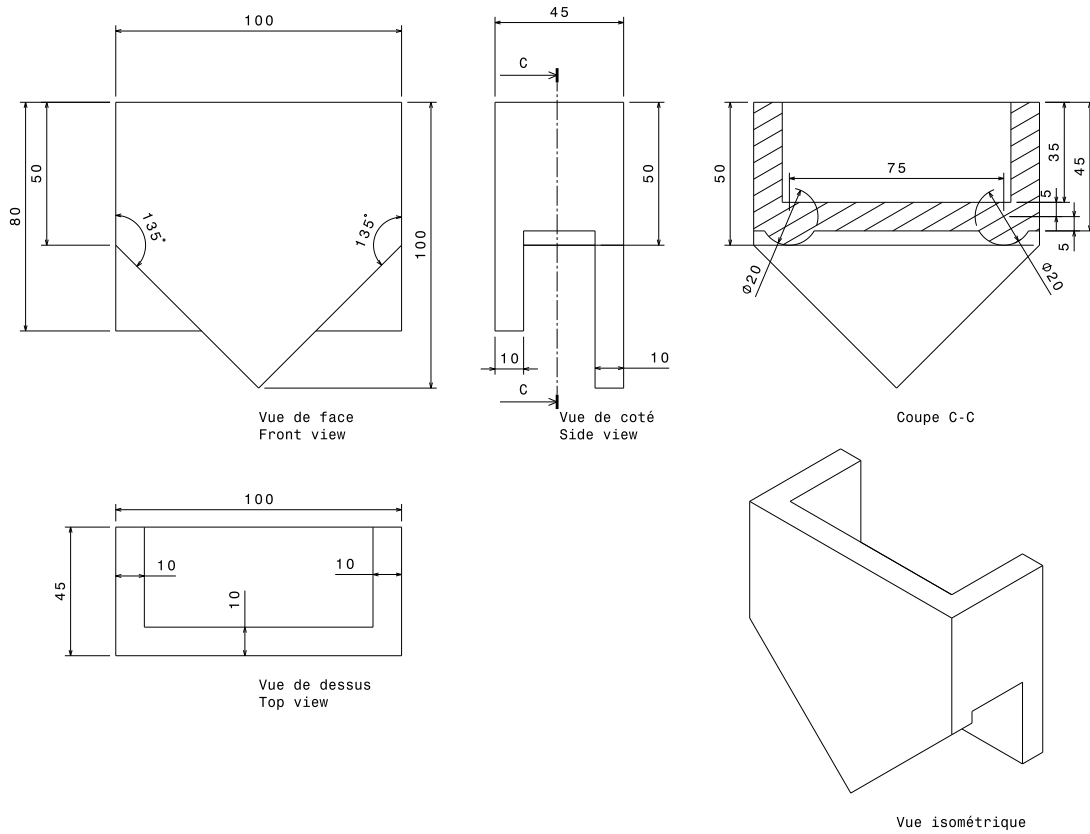
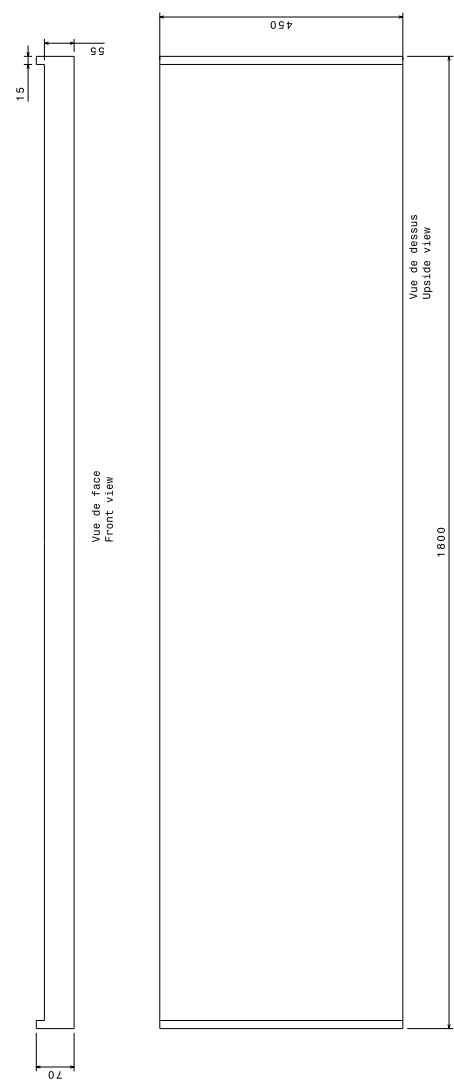


FIGURE 9 : Vue du dessus de la table de jeu.

G.1.a. LE CURSEUR



G.1.b. GRENIER



G.2. RÉFÉRENCES DES MATÉRIAUX

Éléments	Matière ou références	Remarque(s)
Caisse de noisettes	Pièces de bois, 150 mm x 50 mm x 30 mm, 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. Leur poids n'est pas défini et dépend de l'organisation.	Pièce de Jenga TM géant, les arrondis sur les plus grandes arrêtes peuvent varier.
Caisse vide	Pièces de bois, 150 mm x 50 mm x 30 mm, peintes intégralement en noire, avec un vinyle sur lequel se trouve les tags aruco 41. Leur poids n'est pas défini et dépend de l'organisation.	Pièce de Jenga TM géant, les arrondis sur les plus grandes arrêtes peuvent varier.
Les curseurs	Élément 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 vide	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.