



ET SI ON LEUR FAISAIT DÉCOUVRIR LES SCIENCES AUTREMENT ?



Le règlement du concours Course en Cours

Ce document va t'aider à comprendre les différents critères et règles qui seront utilisés pour évaluer ton projet dans le concours Course en Cours

En cas de doute, de désaccord ou de litige, c'est toujours le **Règlement du concours** qui fait référence.

Pour t'aider à retrouver facilement les informations, tu trouveras dans ce document des renvois vers les chapitres correspondants du Règlement. N'hésite donc pas à les consulter pour connaître précisément les règles à respecter.

Le thème retenu pour l'édition 2026-2027 est : *Contes et légendes*

Cette nouvelle édition de Course en Cours vous invite à plonger dans l'univers fascinant des **Contes et Légendes**, source inépuisable d'histoires, de personnages et d'imaginaires. Créatures fantastiques, héros, légendes anciennes ou récits merveilleux seront autant de sources d'inspiration pour imaginer et concevoir un véhicule original, en faisant dialoguer créativité, design et innovation.

1. Le projet Course en Cours

Imaginez...

Vous êtes une équipe de professionnels chargée d'imaginer, concevoir, construire et faire fonctionner un véhicule innovant muni d'une motorisation électrique officielle.

Vous devez travailler en respectant un cahier des charges et des méthodes de travail détaillés dans ce document. Votre équipe sera constituée de 4 à 6 membres qui auront chacun un rôle précis.

Vous serez en concurrence avec d'autres équipes de votre établissement, de votre région et même de la France entière. En fin d'année scolaire, vous aurez la possibilité de présenter votre travail et votre véhicule lors du concours Course en Cours dont le règlement est présenté dans un document spécifique.

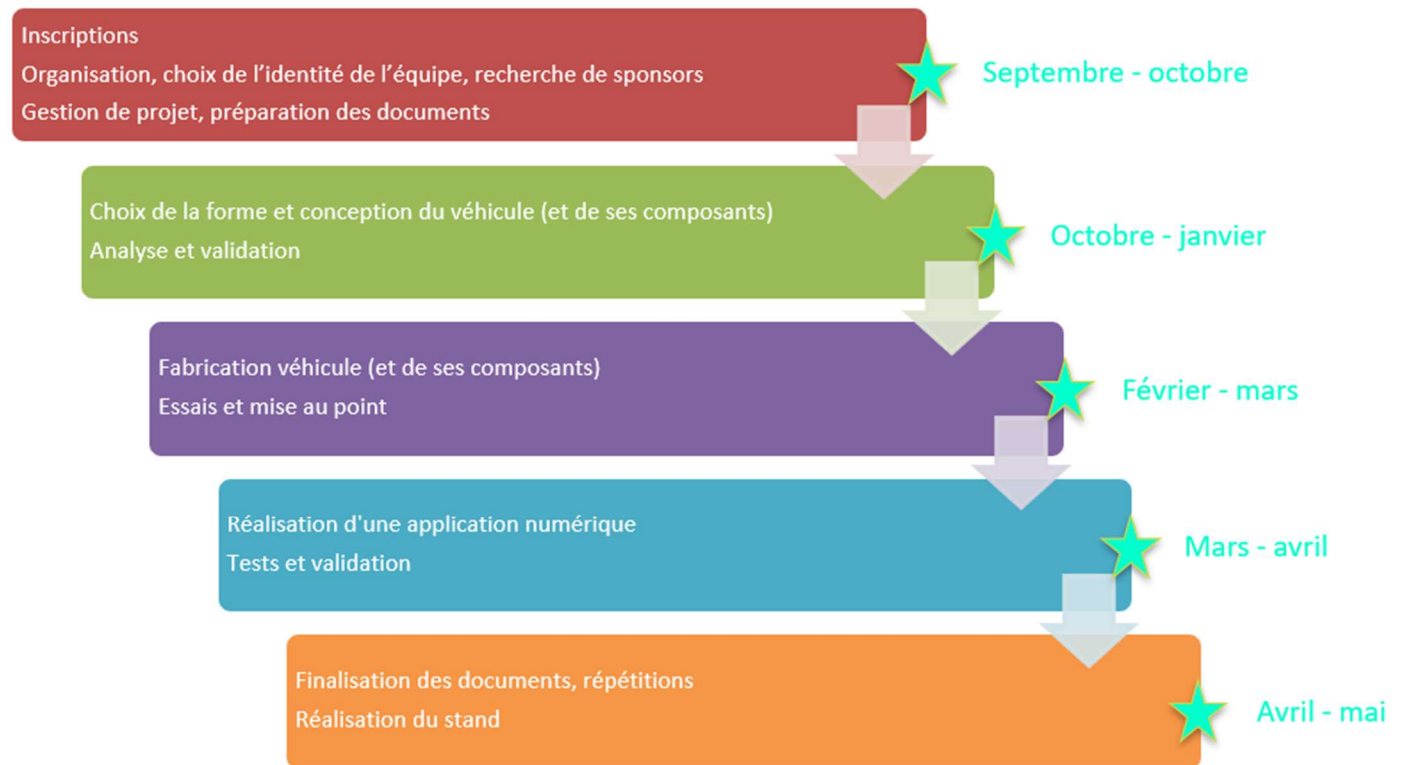
De nombreuses tâches sont à maîtriser, afin de concevoir, fabriquer, promouvoir, optimiser et finalement participer à la course, ce qui rend le travail d'équipe essentiel pour le succès. Une véritable équipe réussit parce que tous les membres de l'équipe travaillent ensemble, chacun soutenant les autres. Le but final est d'aller au bout du projet, de faire le mieux possible mais aussi de briller parmi les équipes et de faire briller votre établissement.

Aussi, nous vous encourageons à échanger et collaborer entre équipes d'un même lycée ou d'un même collège, à vous entraider pour mener votre projet jusqu'au bout, le présenter devant les jurys, décrocher

une victoire, des trophées et pourquoi pas remporter le titre national.

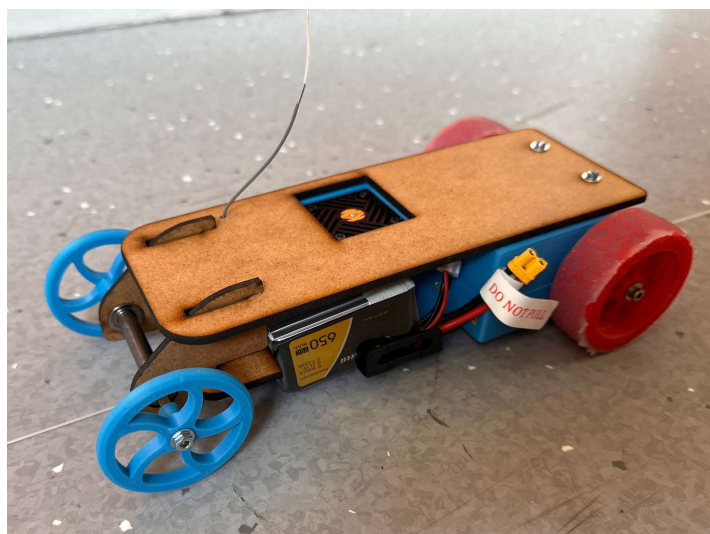
Ayez confiance en vous, il y a un peu de travail, mais quels que soient votre âge, votre classe, que vous soyez un garçon ou une fille, que vous habitez dans une ville ou à la campagne, vous en êtes capables !

 *Ça va te prendre toute l'année donc fait bien attention à ton organisation et ne prends pas trop de retard. Voilà pour t'aider un exemple d'enchaînement des tâches que tu auras à réaliser avec ton équipe.*



2. Le nouveau système de propulsion

Cette année, Course en Cours fait évoluer son système de propulsion en proposant une nouvelle génération de moteurs. Cette évolution a été conçue pour offrir aux équipes un matériel plus fiable, plus simple à mettre en œuvre et ouvrant de nouvelles possibilités de développement.



L'ensemble de l'électronique embarquée a été entièrement redéveloppé afin d'améliorer la fiabilité du système et d'en simplifier l'utilisation. L'objectif est de proposer un fonctionnement « prêt à l'emploi » (plug and play), ne nécessitant aucun réglage préalable : le moteur est immédiatement opérationnel après son raccordement.

Le véhicule est piloté au moyen d'une radiocommande à gâchette, identique à celles utilisées en modélisme. Ce mode de pilotage permet une prise en main rapide et un contrôle précis du véhicule.

 *Pour garantir une qualité optimale de la liaison radio, le fil d'antenne doit impérativement être installé dans le fourreau fourni et dépasser verticalement au-dessus du véhicule (comme sur l'image ci-dessus).*

Au-delà du pilotage manuel, cette nouvelle motorisation peut être commandée par un contrôleur externe, tel qu'une carte Arduino, micro:bit ou tout autre microcontrôleur compatible.

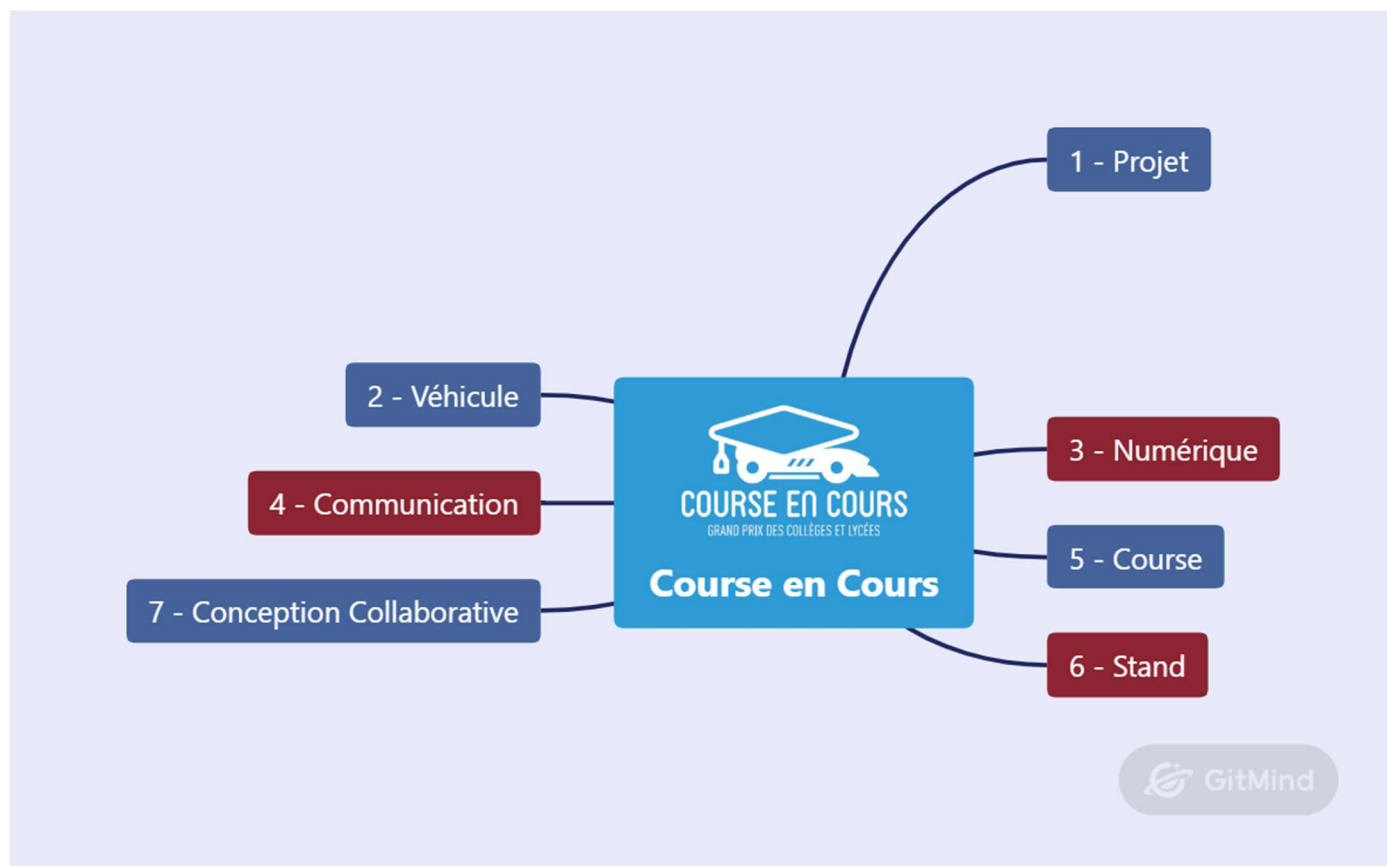
Le système met à disposition une interface de communication permettant :

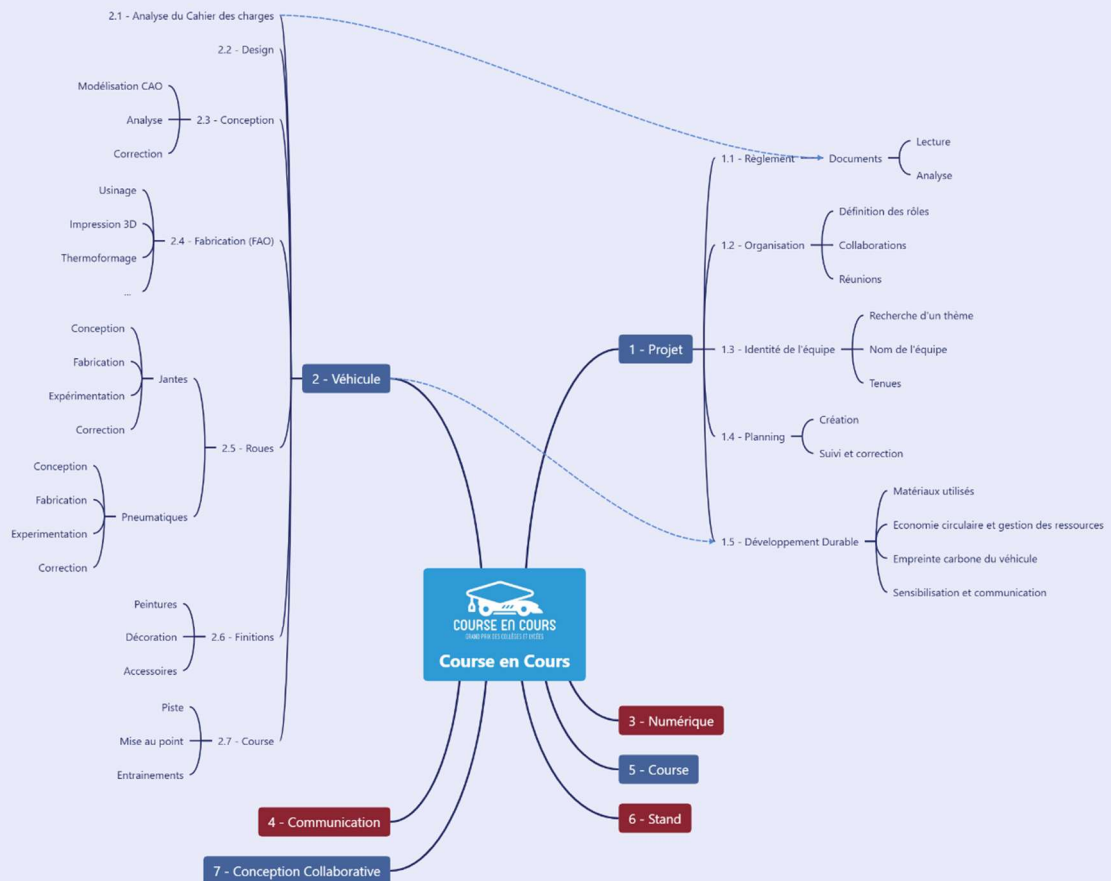
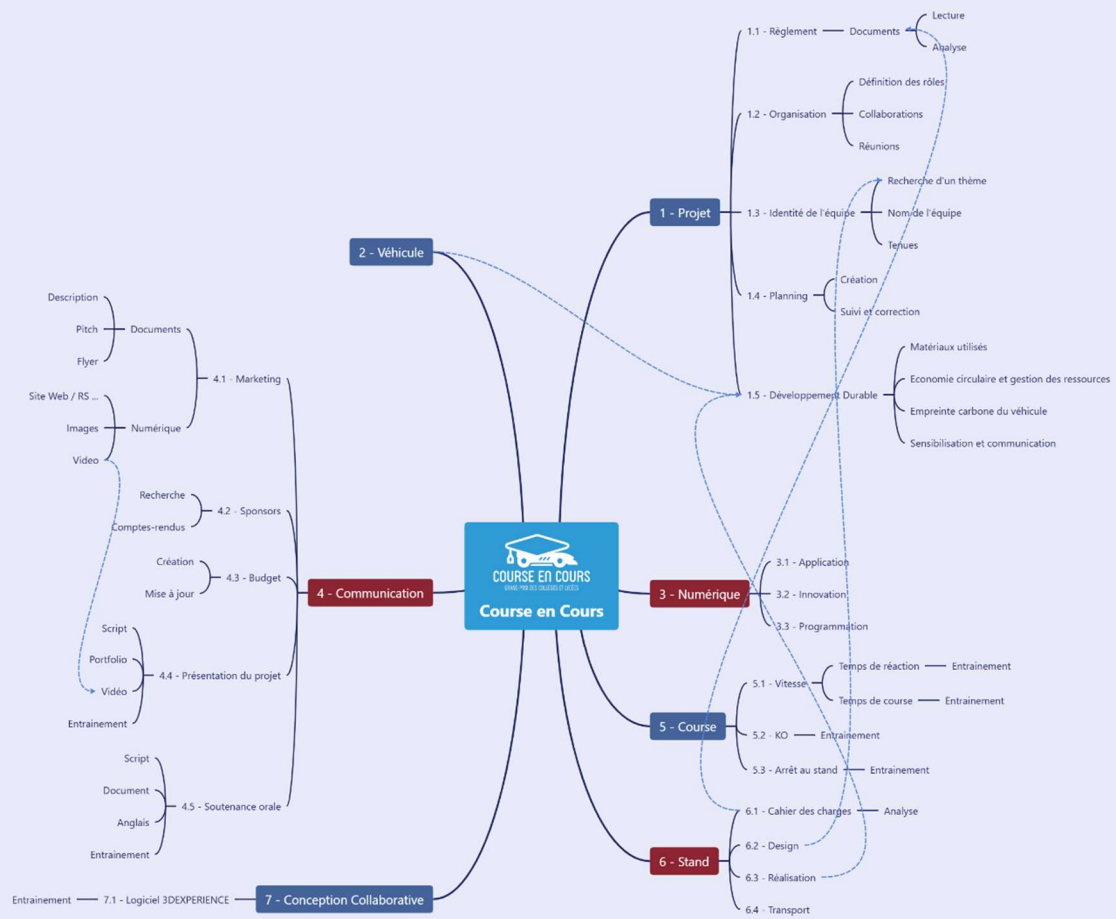
- D'acquérir en temps réel les informations provenant des capteurs intégrés au moteur ;
- D'envoyer des commandes de pilotage au système de propulsion ;
- De développer des applications embarquées innovantes dans le cadre de l'épreuve « Applications Numériques et Programmation ».

 *Pour en savoir plus sur le nouveau système de propulsion regarde le règlement page 35.*

3. Ce que vous avez à faire

 *Tu peux zoomer sur les images pour y voir plus clair.*





4. Le cahier des charges

➤ L'organisation de l'équipe

Les équipes sont constituées de 4 à 6 élèves en répartition mixte de préférence. Chaque membre de l'équipe a un rôle précis défini à l'avance dont voici la liste :

- Chef d'équipe
- Ingénieur conception
- Ingénieur systèmes numériques
- Ingénieur fabrication et essais
- Responsable style et design
- Responsable communication et sponsoring

Si votre équipe est composée de moins de 6 élèves, il vous faudra vous répartir les rôles restant afin d'assurer toutes les tâches.

Votre mission première est de travailler en équipe, vous soutenir et vous entraider afin de mener ce projet jusqu'au bout !

 *Pour encourager la diversité et l'équité, une équipe ne peut intégrer aucun membre ayant déjà gagné une finale locale et/ou participé à une finale nationale les années précédentes.*

 *Pour en savoir plus sur l'organisation de l'équipe regarde le règlement pages 13, 16 et l'Annexe 1.*

➤ L'équipe

L'équipe - caractéristiques générales	Valeur
L'équipe doit être constituée de 4 à 6 membres de collèges et/ou de lycées	-
L'équipe possède un enseignant responsable	-
L'enseignant responsable peut être accompagné de collègues et/ou de parents	-
L'équipe peut bénéficier du support d'un tuteur étudiant de l'établissement qui est Centre de Ressources ou Centre Technique	-
Une équipe ne peut intégrer aucun membre ayant déjà participé à une finale nationale les années précédentes	-
La création d'équipes mixte est fortement encouragée	
Les membres de l'équipe doivent se répartir les rôles	-
L'équipe doit se choisir un nom d'équipe en lien avec le thème de la saison	-
Les tenues de l'équipe doivent être en rapport avec le thème de la saison	-
Affichage des logos des partenaires officiels de Course en Cours sur les tenues des membres de l'équipe	-
Le projet doit être en cohérence avec le thème de la saison	-

➤ Le véhicule - caractéristiques générales

Véhicule - caractéristiques générales	Valeur
---------------------------------------	--------

Le véhicule peut être tout type de dispositif de mobilité sur le sol (voiture, voiture de course, bus, train, cycle, ...)	-
Le véhicule doit avoir au minimum 3 roues	-
Aucune contrainte sur la forme de la carrosserie (sous réserve des dimensions précisées plus bas)	-
Le véhicule ne doit être ni coupant ni tranchant	-
Le véhicule doit intégrer un seul système de motorisation (moteur et batterie) complet et non modifié	-
Le boîtier du système de motorisation doit être fixé au châssis du véhicule, de façon que le véhicule puisse être soulevé sans que le boîtier du système de propulsion ne bouge de son logement	-
Le véhicule ne doit ni adhérer ni laisser de traces lors du roulage sur une feuille de papier	-
L'écran LCD, présent sur le bloc moteur doit être impérativement visible lorsque la voiture est montée (pour contrôle du mode de course)	-
Le fil d'antenne doit être installé dans son fourreau et dépasser verticalement au-dessus du véhicule	-
Le moteur doit être monté en mode « propulsion »	-
Prévoir une entrée d'air au niveau du ventilateur du variateur de puissance (dessus du bloc moteur)	-
Aucune modification ne peut être effectuée sur le bloc moteur qui doit être interchangeable avec un autre en course	-

➤ Le véhicule - dispositif de sécurité

Véhicule - systèmes de sécurité	Valeur
Nombre minimum d'attaches sur le véhicule pour le fil guide	2
Le véhicule doit pouvoir coulisser le long du câble de sécurité et rien ne doit bloquer le passage du câble	-
Les attaches doivent empêcher le câble de sortir en cas de mouvement vertical du véhicule. L'attache doit permettre le passage du fil sans le démontage de celui-ci	-
Compte tenu de la vitesse potentielle du véhicule, il convient de s'assurer de l'absence de risque de projection de morceaux de pièces, en particulier provenant des roues motrices	Aucune projection en course
Temps de montage câble de guidage + système de propulsion + roues (idem pour le démontage)	2 minutes max
Le véhicule doit être conçu de telle sorte que la ou les roues avant ne peuvent pas toucher les bords de piste	-

➤ Le véhicule - dimensions

Véhicule - dimensions	Valeur
Longueur maximale du véhicule	350 mm
Largeur maximale du véhicule	125 mm
Hauteur maximale du véhicule	150 mm
Garde au sol minimale	1 mm
Diamètre des roues motrices	Mini : 56 mm Maxi : 62 mm
Masse du véhicule, motorisation comprise	Libre

➤ Le stand

Stand – caractéristiques générales	Valeur
Largeur maximale du stand	2,0 m
Profondeur maximale du stand	1,50 m
Hauteur maximale du stand	2,0 m
Déguisement, costumes, tee-shirts	-
Utilisation de matériaux économiques, recyclés et à faible impact environnemental	-
Affichage des logos des partenaires officiels de l'association Course en Cours sur le stand	A télécharger depuis le site internet
Affichage du nom de l'établissement, du nom du Centre de Ressources et de son académie sur le stand	-
Promotion des partenaires et sponsors de l'équipe sur le stand	-
Originalité et créativité du stand	-



Pour en savoir plus sur tout le cahier des charges regarde le règlement page 13.

5. Organisation du concours



Pour en savoir plus regarde le règlement page 7.

- **Les présélections :**

Les présélections peuvent être organisées au sein d'un établissement ou pour un groupe d'établissements qui se réunissent dans un lycée, un collège d'accueil ou un centre technique.

Ce niveau local de compétition permet de sélectionner les meilleures équipes pour participation à la finale régionale, en général au sein d'une académie.

- **Finale régionale ou académique :**

Une finale locale, au sein d'une académie ou d'une région, est organisée par chaque Centre de Ressources Course en Cours.

Une équipe par Centre de Ressources sera qualifiée pour la Finale Nationale de Course en Cours. L'équipe qualifiée sera l'équipe qui aura obtenu le plus de points après pondération selon les coefficients de son approche pédagogique.

- **Finale Nationale :**

La finale nationale du Grand Prix Course en Cours est organisée par l'association Course en Cours entre les équipes lauréates de chaque académie ; elle a lieu en fin d'année scolaire et, pour des raisons

d'agenda, fin mai.

6. Les Epreuves

Les activités du projet sont réparties en 6 domaines regroupant **19 critères de notation**. En finale, ces 19 critères seront évalués au cours de **6 épreuves** selon le découpage présenté ci-après. Tous les critères sont notés sur 20.



Pour en savoir plus sur la compétition et la manière dont tu seras noté, regarde page 16 du règlement.

A. Respect du Règlement

Le jury de stand demandera aux élèves de répondre à un petit questionnaire destiné à mesurer leur connaissance du règlement. Le résultat obtenu au questionnaire déterminera la note pour ce critère.



Bon ben va quand même falloir lire le règlement.

B. Présentation du projet sur le stand



ATTENTION, cette année la réalisation d'un **Portfolio** devient obligatoire et il devra être présenté sur le stand.



Pour en savoir plus sur les épreuves du stand, regarde page 17 du règlement et l'annexe 5

Les équipes sont évalués au cours d'un échange entre l'équipe et un jury constitué de professeurs, de partenaires et d'organiseurs. La durée de cet échange est de **15 à 20 minutes**. Le jury se fait présenter l'équipe et le projet devant le stand.

Le véhicule et portfolio doivent être disponibles ou exposés sur le stand. Il vous faut réaliser un document portfolio qui retrace l'ensemble de votre projet. Attention de ne pas oublier le budget et le diagramme de Gantt.



L'annexe 11 te montre un exemple de plan pour le portfolio



ATTENTION, la présentation du projet sur le stand est uniquement dédiée à la partie réalisation du projet. La présentation de la partie technique du projet s'effectue lors de la soutenance.



Le jury attachera une grande importance à la fluidité de la présentation orale et s'assurera que tous les membres de l'équipe participent.

Les principaux points d'évaluation sont rappelés ci-dessous :

➤ Portfolio

Le portfolio constitue la mémoire du projet. Il doit permettre au jury de comprendre la démarche de l'équipe, les différentes étapes de conception et de fabrication, les choix réalisés, les difficultés rencontrées ainsi que les solutions apportées. Il peut notamment contenir des croquis, recherches, plans, essais, simulations, photographies des différentes phases de réalisation, comptes rendus de réunions, résultats d'essais, documents techniques et tout autre élément illustrant le travail réalisé par l'équipe.

Le portfolio est un document de consultation. Il doit être présenté au format A4, sous une forme permettant au jury de détacher et feuilleter facilement les différentes pages (classeur, porte-vues ou reliure permettant la consultation des feuilles).

Ton portfolio doit obligatoirement contenir un diagramme de Gantt et un budget. Le budget est un élément important de tout projet. Il doit bien sûr prendre en compte à la fois toutes les recettes et dépenses directes et présenter le bilan financier du projet.



Tu trouveras un exemple de budget dans l'annexe 8 du règlement.

➤ Gestion de projet et collaboration

Ce critère a pour objectif de valoriser l'organisation de l'équipe et des partenariats et collaborations mis en place pour la réussite du projet.

Il est indispensable de réaliser un planning, exactement comme dans un vrai projet industriel. Une entreprise qui conçoit une voiture ou un avion doit organiser chaque étape : recherche, conception, fabrication, tests... Sans planning, il est impossible de coordonner l'équipe et de respecter les délais. Le planning permet aussi d'anticiper les problèmes, de répartir le travail équitablement et de mesurer l'avancement du projet. En bref, c'est l'outil qui transforme vos idées en un projet concret et réalisable.

Les partenariats et collaborations sont classés en deux catégories :

- Collaborations internes : un planning a permis de coordonner les actions de chaque membre de l'équipe, de l'éventuel tuteur ou de partenaires dans l'établissement.
- Collaborations externes : une part des activités peut avoir été réalisée avec ou par des partenaires externes à l'établissement. Cette sous-traitance doit être "raisonnable" et surtout intelligente. L'équipe doit savoir expliquer le travail sous-traité, la raison de cette sous-traitance et la gestion de la prestation (cahier des charges, délai, suivi et bilan). Ce bilan doit apparaître dans le bilan financier du projet.

➤ Identité équipe et Stand

Ce critère valorise l'identité de l'équipe, sa justification, son originalité. Il prend en compte l'ensemble des éléments présents sur le stand, en cohérence avec cette identité et il juge de la qualité du stand en lien avec l'identité de l'équipe. Le jury sera particulièrement attentif à l'originalité et valorisera la créativité dans son évaluation.

 *Tous les éléments de promotion de l'équipe (stand, tenues de l'équipe, ...) doivent, au moins, arborer les logos des partenaires officiels de l'association Course en Cours et du Centre de Ressources.*

Cette identité doit s'inspirer du thème retenu pour cette édition du concours. L'équipe est ainsi invitée à traduire ce thème dans ses tenues, les détails ou les éléments composant le stand.

 *Rappelle-toi, le thème retenu cette année est **Contes et légendes**.*

➤ Présentation du projet

L'objectif de cette présentation est de valoriser le travail de l'équipe dans tous ses aspects et auprès de différents publics. Les aspects à présenter vont depuis l'identité de l'équipe jusqu'au bilan financier en passant par l'organisation, les méthodes et les choix techniques.

Le portfolio obligatoire déjà évoqué au format papier est un support tout indiqué pour cette présentation sur le stand, mais un ou des médias au choix de l'équipe comme une présentation numérique, un site Internet ou une courte vidéo seront des compléments utiles.

➤ Marketing et sponsoring

Tout projet d'envergure nécessite de chercher et trouver des partenariats permettant d'augmenter le budget ou d'obtenir des compétences, des prestations ou du matériel. Les partenaires doivent être convaincus et associés au projet. Pour cela, l'équipe doit mettre en place un plan marketing/communication pour la promotion de son projet.

Des outils de communication numérique peuvent être utilisés. On peut, sans être exhaustif, évoquer les outils suivants : blog, site web, application pour Smartphone, courte vidéo, objet promotionnel, costumes ou tee-shirts d'équipes, jeu concours...

C. Design du Véhicule

 *Pour en savoir plus sur le Design du Véhicule regarde page 21 du règlement et l'annexe 3.*

Ce critère juge de l'aspect esthétique et novateur du véhicule. L'activité de conception indépendamment de l'aspect technologique du produit, démontre une volonté de soigner l'identité visuelle du véhicule.

Cette identité visuelle doit s'inspirer du thème retenu pour cette édition du concours. L'équipe est ainsi invitée à traduire ce thème dans les formes, les proportions, les détails ou les éléments graphiques du véhicule.

 *Rappelle-toi, le thème retenu cette année est **Contes et légendes**.*

D. Soutenance orale



Pour en savoir plus sur la soutenance regarde page 21 du règlement et l'annexe 6.



ATTENTION, la soutenance est uniquement dédiée à la présentation technique du projet. La présentation de la réalisation du projet s'effectue sur le stand.

L'équipe présente son projet devant un jury constitué de professeurs, de partenaires et d'organismes. La présentation doit durer environ 8 minutes (au plus) dont au moins 1 minute en anglais.



ATTENTION, c'est **8 minutes** et pas une de plus.

Un véhicule doit être présenté lors de la soutenance. Du temps supplémentaire est prévu pour l'installation et les questions du jury.



La participation de l'ensemble des membres de l'équipe est souhaitée et la qualité des supports projetés sera valorisée.

➤ Développement Durable

Ce critère évaluera l'importance que vous aurez accordé au sujet du Développement Durable et de la préservation de l'environnement et les réflexions que vous aurez mené pour vos choix techniques et organisationnels.



ATTENTION, ce critère évalue uniquement le travail que tu réaliseras sur le véhicule.

Il s'articulera autour des 4 points suivants :

- Matériaux pour le véhicule (5 points)
- Economie circulaire et gestion des ressources (5 points)
- Empreinte carbone du véhicule (5 points)
- Sensibilisation et communication (5 points)



Pour les calculs de l'empreinte carbone de ton véhicule, tu peux utiliser un outil tels que « Base Empreinte » / « Base Impact » de l'ADEME, c'est sûr que le jury aimera ça !

➤ Conception mécanique

Ce critère permet d'évaluer le travail de l'équipe sur les activités liées à la conception du véhicule : recherche des idées de bases, identification des contraintes de conception, recherche de créativité technique, recherche de solutions et de formes sous la forme de croquis, modélisation 3D des pièces.

L'équipe devra également présenter l'arborescence de conception de tout ou partie du véhicule, en mettant notamment en évidence les principales fonctions et les étapes de construction des éléments modélisés. Cette présentation devra permettre d'apprécier la compréhension du processus de modélisation 3D et la manière dont les différents éléments de la carrosserie ont été conçus et assemblés.



Le jury sera plus impressionné si tu utilises un logiciel de conception 3D « métier » (comme 3DEXPERIENCE, SOLIDWORKS ou CATIA V5).

➤ Créativité technique

L'équipe doit donc être capable de mettre en avant les solutions techniques originales ou innovantes qu'elle a imaginées et mises en œuvre pour son véhicule. Elle devra expliquer les problèmes ou les besoins auxquels ces solutions répondent, les recherches et réflexions qui ont conduit à leur choix, ainsi que les éventuels essais ou améliorations réalisés.

L'objectif est de valoriser la capacité de l'équipe à aller au-delà des solutions standards, à faire preuve d'imagination et à transformer ses idées en solutions techniques concrètes.

➤ Ingénierie de fabrication

L'objectif de ce critère de notation est de mettre en avant la manière dont l'équipe a réalisé les éléments constitutifs du véhicule. Il est recommandé d'utiliser plusieurs procédés de fabrication utilisés (au-delà de la seule impression 3D) à bon escient.

La présentation des procédés de réalisation utilisés (si possible plusieurs) permet de montrer le niveau de compréhension de l'équipe en termes de fabrication. L'utilisation et la compréhension des outils permettant le passage de la maquette virtuelle au procédé de fabrication sont valorisés car elles constituent des éléments importants de la chaîne numérique.

➤ Présentation orale

Ce critère valorise la qualité de l'expression, la cohérence de la présentation, la fluidité et l'intelligence des propos. La participation de l'ensemble des membres de l'équipe sera appréciée. Les supports devront être en adéquation avec les propos et l'identité de l'équipe. Comme pour les projets internationaux, l'anglais est une langue indispensable et son niveau sera pris en compte.

D. Applications Numériques et Programmation

Le système de propulsion est équipé de plusieurs capteurs qui permettent de récupérer des informations en temps réel (vitesses, accélérations, température, intensité,...). Il peut également recevoir des ordres de fonctionnement (arrêt, marche, ...). Via une liaison série, vous pouvez y connecter par exemple votre microcontrôleur de type Arduino programmé par vous-même de façon à ajouter une fonction intelligente au véhicule (lumière qui s'allume à partir d'une certaine vitesse ou en fonction du temps ou de la distance parcourue, détection d'un obstacle, régulation de la vitesse des roues selon les autres capteurs, optimisation de la consommation électrique, ...).



Pour en savoir plus sur le développement de l'application numérique regarde page 24 du règlement et l'annexe 4.

E. Épreuve de conception collaborative

Cette épreuve a pour objectif de vérifier la capacité des équipes à utiliser très simplement la **3DEXPERIENCE**. Elle consiste pour 2 membres de l'équipe projet, à effectuer quelques opérations simples dans la **3DEXPERIENCE** en étant chronométrés.



Pour en savoir plus sur l'épreuve de conception collaborative regarde page 28 du règlement.

F. Les épreuves sur piste



Pour en savoir plus sur les épreuves sur piste regarde page 26 du règlement et l'annexe 7.

Les véhicules sont départagés en 3 épreuves réalisées sur une piste officielle.

➤ Épreuve Course de vitesse

Cette épreuve consiste à parcourir la piste officielle, 20 mètres environ, le plus vite possible.

Il faut sélectionner le mode « Manuel » sur le bloc moteur. Le véhicule démarre sur ordre du pilote (appui sur la gâchette de la radiocommande) à la fin du décompte.

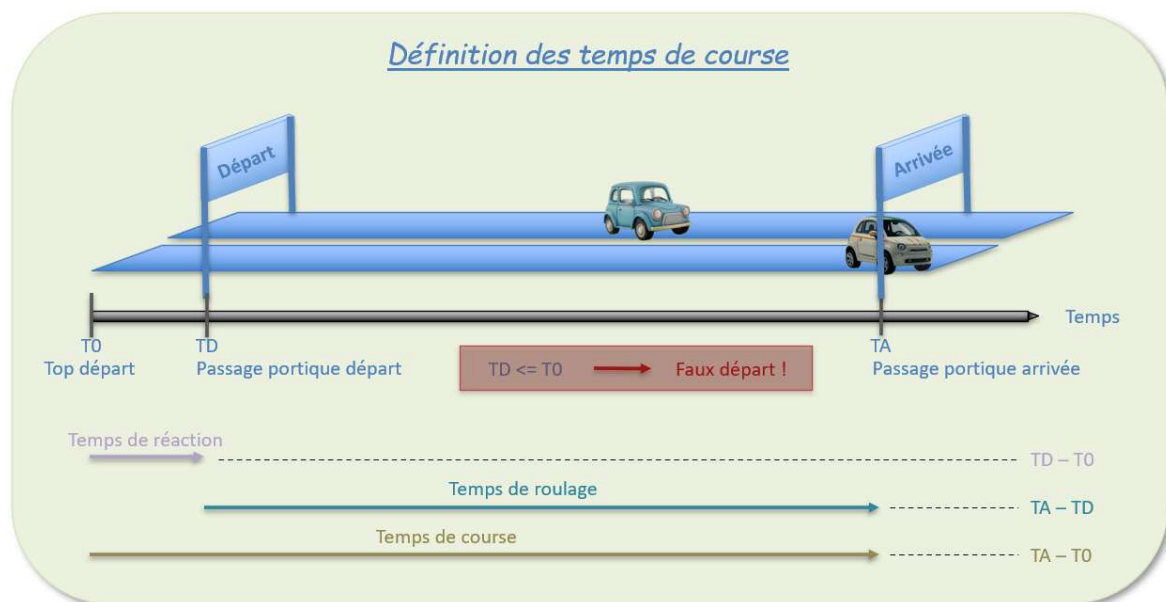
Chaque équipe dispose de 20 minutes pour réaliser ses essais et faire ses derniers réglages. Ensuite, chaque équipe effectuera 3 courses.

Le temps de course retenu sera le meilleur temps des 3 courses.

Le temps de réaction retenu sera le meilleur temps des 3 courses.



Voilà un petit schéma qui t'aidera à comprendre la définition de temps de course :



➤ Épreuve Arrêt au Stand

Cette épreuve consiste à un arrêt dans une zone de longueur 500mm définie sur la piste : la distance n'est pas forcément identique selon les académies et les équipes. Si l'avant du véhicule dépasse cette zone, l'équipe ne marque aucun point.

Si le véhicule dépasse 2 fois la zone, l'équipe se voit attribuer 0 points sur l'épreuve. Si le véhicule s'arrête à cheval ou avant cette zone le nombre de points est attribué en fonction de la distance entre l'arrière du véhicule et le début de la zone.

Chaque équipe aura droit à 3 essais. Le nombre de point final sera attribué en fonction du meilleur tir effectué en sachant qu'à partir du deuxième tir, l'équipe se voit attribuer une pénalité de 2 points à chaque nouvel essai. Une équipe ayant réalisée ses 3 essais devra donc déduire 4 points de son résultat final.

➤ Épreuve de KO

Les véhicules participent à une épreuve de Knock Out (KO), non prise en compte dans le classement général, dont le vainqueur se verra remettre le Trophée « KO ».



Remarques concernant le déroulement des essais et des courses :

- *Aucune intervention (nettoyage, chauffage des pneumatiques, réparation, réglage, ...) sur le véhicule et sur la piste n'est autorisée sauf permission du jury.*
- *Sur la piste, les équipes ne peuvent ajouter aucun élément en complément de leur véhicule. Si un véhicule est endommagé pendant la course, l'équipe est autorisée à utiliser son véhicule d'exposition, à condition que le jury se soit assuré qu'elle est identique à l'originale. Dans le cas où le second véhicule serait également endommagé, la participation est évaluée par le jury, qui décide si l'équipe est autorisée ou non à réparer le véhicule.*
- *En cas de réclamation, celle-ci devra être rédigée sur le modèle figurant en annexe par le chef d'équipe, et être apportée au président du jury avant la proclamation des résultats. Aucune réclamation ne sera prise en compte après proclamation des résultats.*

G. Les prix



Pour en savoir plus sur les prix et les trophées regarde page 29 du règlement.



Ce document présente la liste de prix et des Trophées qui sont attribués lors de la Finale Nationale. Il se peut que cette liste soit un peu différente lors de la Finale Régionale ou Académique.

La liste de prix et des trophées délivrés lors de la finale nationale est la suivante :

Prix et Trophées	Concours
Prix - "Grands prix des collèges et des lycées"	
Prix 1er "Classement Général" - Collège	Collèges & Lycées
Prix 1er "Classement Général" - Lycée	Collèges & Lycées
Prix 2eme "Classement Général"	Collèges & Lycées
Prix 3eme "Classement Général"	Collèges & Lycées
Prix "Ingénierie Mécanique" - Collège	Collèges & Lycées
Prix "Ingénierie Mécanique" - Lycée	Collèges & Lycées
Prix "Numérique et Programmation" - Collège	Collèges & Lycées
Prix "Numérique et Programmation" - Lycée	Collèges & Lycées
Prix "Communication et Identité du Projet" - Collège	Collèges & Lycées
Prix "Communication et Identité du Projet" - Lycée	Collèges & Lycées
Trophées - "Grands prix des collèges et des lycées"	
Trophée "Coup de Cœur du Jury" - Collège	Collèges & Lycées
Trophée "Coup de Cœur du Jury" - Lycée	Collèges & Lycées
Trophée "Elles Bougent" - Collège	Collèges & Lycées
Trophée "Elles Bougent" - Lycée	Collèges & Lycées
Trophée "Design du véhicule"	Collèges & Lycées
Trophées - "Epreuves spéciales " (remis directement après l'épreuve)	
Trophée "Conception Collaborative" (1er Prix)	Collèges & Lycées
Trophée "KO"	Collèges & Lycées
Prix - "Prix des Centres de Ressources - GEU "	
Général 1er Prix GEU	GEU

H. Droit à l'image et propriété



Chaque membre de l'équipe autorise l'association Course en Cours et ses partenaires à utiliser les photos prises lors des manifestations et tout autre image produite lors du projet, à des fins de promotion du challenge Course en Cours.



Les autorisations de diffusion (disponibles dans la rubrique « RESSOURCES UTILES » du site www.course-en-cours.com) doivent être numérisées et envoyées au Centre de Ressources au plus tard une semaine avant la finale académique.

Les véhicules ainsi que toutes les productions et tous les objets associés à la promotion de chaque équipe peuvent être utilisés par l'association Course en Cours et ses partenaires. En revanche, la compétition Course en Cours et toutes ses productions et objets associés ne peuvent être utilisés par les équipes et leurs sponsors à des fins commerciales.

Maintenant c'est à toi
Courage tu peux le faire !

