

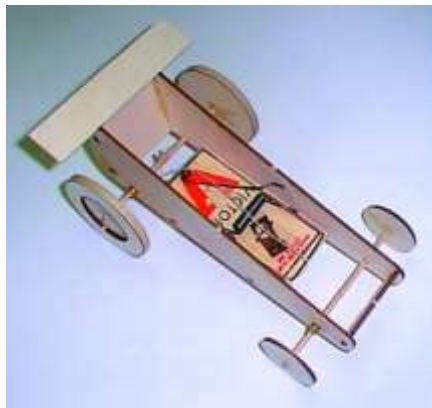
Central Canada District Rendezvous 2019

Mouse Trap Car Race Rules

1. A single Victor brand mousetrap must power the device.
2. The mousetrap or the car design cannot be physically altered except for decals only.
3. The device cannot have any additional potential or kinetic energy at the start other than what can be stored in the mousetrap's spring itself.
4. The spring from the mousetrap cannot be altered or heat-treated.
5. The spring cannot be wound more than its normal travel distance or 180 degrees.
6. The vehicle may not receive a push in the forward direction at the start.
7. The vehicle must steer itself.
8. Distance will be measured from the start line to the front of the vehicle when stopped or the point that it left the marked course.
9. The distance will be calculated by deleting the longest and the shortest run then adding the remaining 3 runs and dividing by 3 to get an average distance traveled per team. The instructor has the final decision on all measurements and as to the appropriateness of any additional items that might be used in the construction of the racecar.
10. **Each team will be allowed to make 5 passes only and there must be 5 different team members.**
11. **To insure all cars are of the 2019 model they must be unpainted and only have the chapter logo for decoration.** (Note: Cars used in previous Rendezvous may be used if they meet the rules.)

To order cars kits:

<http://kidder.ca/education/car-kits/mousetrap-car/mousetrap-car-kits-individual-kits.html>



By Popular Demand

We will have a Modified or Open Class

MODIFIED “MOUSETRAP” CAR RACE Rules

- 1) Power supply must be from a spring loaded trap type mechanism (example mouse trap, rat trap or creation of your own design)
 - 2) Must be self-propelled and steer itself
 - 3) Anything else goes
-

Chapter Challenge Points:

- Points will be awarded to each Chapter participating in Mouse Trap Car Races.
- Points will be awarded for finishing first, second or third in the appropriate race division.

Bonus points will be awarded toward the Chapter Challenge if the participating **modified** mouse trap car resembles a “Wild Wild West” vehicle (our theme).

Note: Point structure for all aspects of the Chapter Challenge will be provided at a later date.



Rendezvous 2019 – District du Canada central

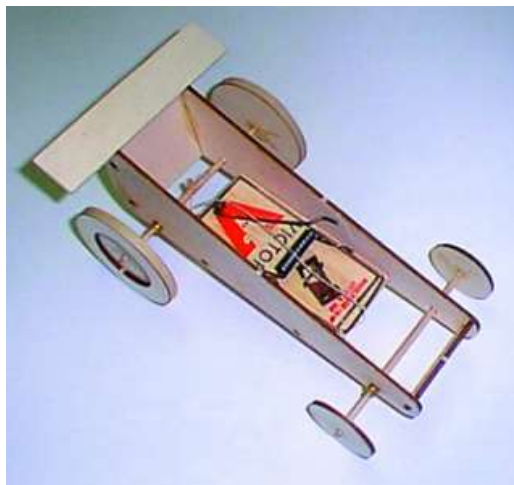
Règlements

Course de Voitures-Trappes-à-Souris

1. Une seule trappe à souris de marque Victor doit alimenter la voiture.
2. Le design de la trappe à souris ou celui de la voiture ne peut être modifié physiquement, à l'exception des décalques.
3. La voiture ne peut recevoir d'énergie potentielle ou cinétique supplémentaire au début de l'épreuve, à part celle qui peut être emmagasinée dans le ressort de la trappe à souris.
4. Le ressort de la trappe à souris ne peut être modifié ni être traité à la chaleur.
5. Le ressort ne peut être enroulé pour plus que sa distance de détente normale ou 180 degrés.
6. Le véhicule ne peut être poussé vers l'avant au début de l'épreuve.
7. Le véhicule doit être autodirigé.
8. La distance parcourue sera mesurée de la ligne de départ jusqu'au bout avant du véhicule arrêté sur la piste, ou jusqu'au point où il aura quitté le parcours marqué.
9. La distance moyenne parcourue par chaque équipe sera calculée en supprimant la plus longue et la plus courte des distances parcourues, en additionnant les trois distances qui restent et en divisant la somme obtenue par 3. C'est à l'instructeur que reviendra la décision finale en ce qui concerne toutes les mesures et la pertinence de tout objet additionnel qui aurait pu être utilisé dans la construction de la voiture.
10. **Chaque équipe n'aura droit à qu'à 5 passes, et il doit y avoir 5 membres d'équipe différents.**
11. **Pour s'assurer que toutes les voitures sont du modèle 2019, elles ne seront pas peintes et ne seront décorées que de l'écusson du chapitre. (À noter : Les voitures utilisées aux Rendezvous précédents peuvent être utilisées si elles satisfont aux règlements.)**

Pour commander des trousse de voitures :

<http://kidder.ca/education/car-kits/mousetrap-car/mousetrap-car-kits-individual-kits.html>



À la demande populaire

Il y aura une Classe modifiée ou ouverte

Règlements de la COURSE DE VOITURES – « TRAPPES À SOURIS » MODIFIÉES

- 1) La source d'énergie doit provenir d'un mécanisme de type trappes à ressort (exemple : trappes à souris, piège à rat ou un design de votre création)
 - 2) Elle doit être autopropulsée et autodirigée
 - 3) Tout le reste est permis!
-

Points du Défi de Chapitre:

- Des points seront accordés à chaque Chapitre qui participe aux Courses de Voitures-Trappes-à-Souris.
- Des points seront accordés pour une première, deuxième ou troisième place dans la division de course appropriée.

Des **points bonis** seront accordés pour le Défi de Chapitre si la voiture-trappe-à-souris **modifiée** ressemble à un véhicule « Wild Wild West » (notre thème).

À noter : La structure des points de tous les aspects du Défi de Chapitre sera fournie à une date ultérieure.

