

1. Pointage final de la ronde préliminaire et classement général :

- 1.1. À la fin de la ronde préliminaire de jeu, nous retrancherons les deux résultats les plus bas de chaque robot. La somme totale des résultats restants constituera le pointage final pour leur robot.
- 1.2. Les robots ainsi classés aux deux premières positions du classement obtiennent automatiquement une place au sein des demi-finales.
- 1.3. Les robots ainsi classés en 3^e, en 4^e, en 5^e et en 6^e position du classement des rondes préliminaires obtiennent automatiquement une place au sein des quarts de finales.
- 1.4. Les robots ainsi classés de la 7^e à la 22^e position accéderont à la ronde de repêchage.

2. Ronde de repêchage

- 2.1. Les robots seront séparés en 4 groupes de 4 robots. Les quatre robots de chacun des groupes joueront un tournoi à la ronde où chaque robot sera jumelé, tour à tour, à chacun des trois autres.
- 2.2. Le pointage final sera calculé comme dans les autres rondes sans toutefois retrancher les deux moins bons résultats.
- 2.3. Les deux meilleurs robots de chacun des 4 groupes de repêchage accéderont aux quarts de finales.

3. Quarts de finales

- 3.1. Les robots seront séparés en 3 groupes de 4 robots. Les quatre robots de chacun des groupes joueront un tournoi à la ronde où chaque robot sera jumelé, tour à tour, à chacun des trois autres.
- 3.2. Le pointage final sera calculé comme dans les autres rondes sans toutefois retrancher les deux moins bons résultats.
- 3.3. Les deux meilleurs robots de chacun des 3 groupes de quarts de finale accéderont aux demi-finales.

4. Demi-finales

- 4.1. Les robots seront séparés en 2 groupes de 4 robots. Les quatre robots de chacun des groupes joueront un tournoi à la ronde où chaque robot sera jumelé, tour à tour, à chacun des trois autres.
- 4.2. Le pointage final sera calculé comme dans les autres rondes sans toutefois retrancher les deux moins bons résultats.
- 4.3. Les deux meilleurs robots de chacun des 2 groupes de demi-finales accéderont à la ronde finale.

5. Finales

5.1. Les quatre robots joueront un tournoi à la ronde où chaque robot sera jumelé, tour à tour, à chacun des trois autres.

6. Bris d'égalités

6.1. Advenant une égalité à la fin d'une ronde, les robots impliqués s'affronteront dans un match de 5-minutes, un contre un, où seul(s) le(s) gagnant(s) accèdera(ont) à la ronde suivante selon le nombre de places à combler.