



technistub



Règlement tournoi 2018

Règles générales

Le règlement de Makerfight est volontairement simple et appelé à être modifiées selon les besoins dans les prochaines éditions.

Préambule

1. **La sécurité avant tout (safety first).** La sécurité des personnes doit être la préoccupation première lors de toute activité liée à Makerfight.
2. **soyez excellents les uns envers les autres (be excellent to each other).** Le bon fonctionnement de la communauté est au cœur des préoccupations de chacun, et cela passe par un respect mutuel. En cas de doute, pour résoudre un conflit, gardez en tête ce pour quoi nous sommes tous membres de l'association, et cherchez toujours à résoudre les problèmes de manière positive.
3. **Ne nous obligez pas à créer de nouvelles règles (don't make us create new rules).** Personne n'aime les règlements étalés sur un trop grand nombre de pages. Chaque règle existe parce que quelqu'un, un jour, a eu un comportement inapproprié, rendant la création de ladite règle malheureusement indispensable. Ne soyez pas cette personne !

Participation à Makerfight

1. Tous les participants construisent et utilisent leur robot à leurs risques et périls. Les participants doivent veiller à leur sécurité et celle des autres lors de la conception, la construction et l'utilisation de leur robot.
2. Il est attendu que tous les concurrents respectent toutes les règles relatives à Makerfight de leur propre gré et n'exigent pas de rappels constants.
3. En cas de doute concernant un robot ou une arme ne rentrant pas dans les catégories définies par le présent règlement, prendre contact avec les organisateurs de Makerfight.
4. L'exploitation d'une faille dans le règlement peut entraîner des risques pour les participants ou le public, les organisateurs se réservent donc le droit de disqualifier un robot avant même le début des combats.

Sécurité

1. Les robots ne doivent être activés que dans l'arène, dans les zones d'essai ou avec le consentement explicite des organisateur de Makerfight. Toute activation et désactivation des robots doit être effectuée à partir de l'extérieur de la barrière d'arène ou dans des zones spécialement désignées. Vous ne devez jamais entrer dans l'arène avec des robots en direct sans l'autorisation expresse et la supervision des organisateurs.
2. Toutes les armes doivent être fixées à l'aide d'une barre de verrouillage ou tout autre dispositif de sécurité. Ce dispositif doit être conçu de telle sorte qu'il puisse être activé ou désactivé rapidement et facilement sans toucher l'arme. La conception doit s'assurer que l'arme ne peut pas être tirée pendant le processus d'activation.

3. Il est attendu que les participants suivent toutes les pratiques de sécurité de base telles que l'utilisation des équipements de protections individuels adaptés lors de l'utilisation de toute machine. L'utilisation de soudeurs, broyeurs et autres équipements susceptibles de produire de la fumée, des débris ou d'autres substances nocives n'est autorisée que dans les zones spécialisés et délimitées. Prenez soin de vous et des autres autour de vous. En cas de doute, contactez les organisateurs de Makerfight.

Robots

Le robot doit avoir un poids **inférieur ou égal à 20 Kg avec une tolérance de 100g**. En cas de litige, c'est la balance utilisée le jour de l'événement qui fait foi. La limitation de poids inclut tous les consommables ou autres éléments du robot comme la batterie, les pièces d'usures, etc. La limitation de poids n'inclut pas les dispositifs de sécurité. Si des éléments sont interchangeables, le robot est pesé dans la configuration la plus lourde.

Il doit être contrôlé par le pilote et respecter les contraintes suivantes :

- Sans fil. Le protocole de communication n'est pas imposé.
- Pas d'explosif.
- Pas de liquide.
- Rien de vivant.
- Pas de projectiles.
- Pas de décharges électriques ou de dispositif type EMP.

Admission & autorisation du robot

1. Au début de l'événement, les organisateurs de Makerfight procèdent à des inspections de sécurité des robots. C'est à la seule discrétion des organisateurs qu'un robot est autorisé à concourir. En tant que concepteur et constructeur, vous êtes tenu de divulguer tous les principes de fonctionnement et tous les dangers potentiels pour le personnel d'inspection.
2. Dans certaines situations, l'équipe d'inspection de sécurité peut juger nécessaire de limiter l'utilisation de votre robot à des fins de sécurité. Il est de votre entière responsabilité que ces restrictions soient respectées en tout temps sous peine de disqualification.
3. Le robot doit évoluer dans des conditions de sécurité satisfaisantes. Les organisateurs se réservent le droit de disqualifier tout robot dont ils jugent la sécurité insuffisante.

Transmission et communications

Le robot doit être contrôlé par un dispositif sans fil. Le choix de la technologie de communication est laissé libre. Quelques règles doivent toutefois être observées :

1. La transmission ne peut être activée que dans l'arène ou une zone de test clairement délimitée par les organisateurs.
2. Les systèmes de communication radio doivent être compatibles avec la réglementation en vigueur, si une licence spécifique est requise pour un équipement donné, cela doit être signalé aux organisateurs de Makerfight et doit être présentée sur demande.
3. Il est interdit de causer volontairement des interférences avec le système de communication des adversaires.
4. Il est recommandé d'utiliser un système avec appariage des émetteurs et récepteurs. A défaut, la fréquence de communication du système doit pouvoir être modifiée pour éviter les interférences.

L'arène

L'arène doit avoir des dimensions *avoisinant 4 m x 4 m*. Elle doit être plane et horizontale. Des trappes et autres pièges sont autorisés et laissés à la discrétion des organisateurs.

L'arène est fermée. Aucun participant ne peut pénétrer dans l'arène pendant un combat.

Le combat

Le combat est disputé en 2 manches gagnantes. Chaque manche dure 4 minutes au maximum. Les organisateurs peuvent décider de modifier la durée des combats pour des raisons d'organisation.

Un robot est éliminé quand:

- il est incapable de se déplacer.
- Son pilote déclare forfait.

Si aucun robot n'est éliminé, le robot vainqueur est désigné à la majorité des décisions des arbitres. Pour désigner le gagnant, les critères suivants sont utilisés :

- attitude du robots, nombre d'assaults et de coups portés.
- Dégâts infligés à l'adversaire
- etc.

Avant le combat la compatibilité des fréquences doit être vérifiée.

Les arbitres sont au nombre de 3 (trois). Ils peuvent être désignés pour chaque combat et doivent être neutres vis à vis des participants au combat. Il est possible de recourir au public pour participer à l'arbitrage.

L'équipe

Chaque équipe est composée de 5 personnes maximum. N'importe lequel des membres de l'équipe peut piloter le robot. Il est possible de changer de pilote entre deux manches mais pas au cours d'une manche.

Divers

Les réparations ou modifications sont autorisées entre les combats. En cas de modification(s), la conformité du robot est vérifiée avant le combat suivant.

Règlement

Le présent règlement peut aussi être trouvé sur le mini-site dédié à Makerfight (<http://www.makerfight.fr/>)

Contact

De façon générale, des infos sur le déroulement de l'événement et son organisation seront régulièrement postées sur les canaux de communications de **Technistub** :

- site web : <http://www.technistub.org> ou <http://www.makerfight.fr/>
- pages facebook <http://www.facebook.com/technistub> et <http://www.facebook.com/makerfight>
- Twitter <http://twitter.com/technistub>



Association Technistub
Technistub. Fablab & Makerspace @ Mulhouse
5 rue Jules Ehrmann
68100 Mulhouse
<http://www.technistub.org/>