

Arbitrage :

Pendant la durée du combat :

- L'arbitre demandera à tout robot qui semble incapable de se déplacer de prouver sa capacité à se déplacer (« peut tu bouger », « le robot peut-il se déplacer », « show motion », « show mouvement »), c'est à dire sa capacité à se déplacer autrement qu'en tournant en rond autour d'un point fixe. Suite à cette demande, l'arbitre commence un décompte de 10 secondes (10,9,8...1). Le décompte est interrompu si le robot satisfait à la demande. Si le décompte arrive à terme, le robot perd le combat par KO. Si le robot adverse touche le robot qui est décompté, le décompte recommence du début. Dans le cas spécifique d'un multi bot, chaque sous-ensemble peut être déclaré KO indépendamment et n'a plus le droit de participer à la suite du combat, mais ce n'est que lorsque tous les sous-ensembles d'un multibot sont déclarés KO que le multibot perd le combat par KO.
- Cas exceptionnel : Double KO. Si 2 robots se trouvent incapable de se déplacer autrement qu'en tournant en rond autour d'un point fixe (par exemple après une collision violente), de manière simultanée ou quasi simultanée, alors l'arbitre demandera aux 2 robots de prouver leur capacité à se déplacer, puis annoncera « double KO » et commencera un décompte unique. Si à la fin du décompte aucun robot n'a pu prouver une capacité suffisante à bouger, le combat est arrêté et ce sont les juges qui désigneront le vainqueur. Si seul l'un des 2 robots est capable de bouger à la fin du décompte, il gagne le combat. Si les 2 robots sont capables de bouger avant la fin du décompte, le décompte s'arrête.
- Tout concurrent peut déclarer forfait à tout moment. Il doit l'exprimer explicitement (« abandon », « forfait », ou « tap out » en anglais). Il est recommandé pour ajouter à l'annonce de taper 3 fois sur la vitre de l'arène pour assurer que le concurrent et l'arbitre comprennent l'annonce. En cas de forfait, l'adversaire doit immédiatement cesser tout contact avec le robot forfait.
- Blocage du robot adverse (pinning en anglais) : Si un robot bloque son adversaire, par exemple contre le bord de l'arène, ou l'empêche de se retourner, l'arbitre devra l'annoncer (« blocage », « pin »), puis entamer un comptage de 10 secondes (1,2,3 ... 10). Si le robot bloqueur s'éloigne du robot bloqué et ne revient pas au contact pendant 2 secondes, le décompte s'arrête. Si le décompte arrive à terme, l'arbitre demandera au robot bloqueur de s'éloigner (« éloigne toi », « release »). Le robot bloqueur sera alors dans l'obligation de mettre fin au blocage pendant au moins 2 secondes.
- Déplacement du robot adverse par soulèvement ou saisie (grabbing en anglais) : Si un robot déplace son adversaire, soit en se glissant en dessous soit en le saisissant, l'arbitre devra l'annoncer (« saisie », « grab ») puis entamer un comptage de 20 secondes (1,2,3 ... 20). Si le robot transporteur relâche puis s'éloigne du robot bloqué et ne revient pas au contact pendant 2 secondes, le décompte s'arrête. Si le décompte arrive à terme, l'arbitre demandera au robot transporteur de relâcher et de s'éloigner (« relâche et éloigne-toi », « release »). Le robot transporteur sera alors dans l'obligation de relâcher et de s'éloigner pendant au moins 2 secondes.
- Alternance entre situation de pinning et de grabbing : si un robot alterne successivement, et quel que soit l'ordre, des situations de pinning et de grabbing, un décompte commencé finira à 20.

- L'arbitre, ainsi que les juges, peuvent mettre le combat en pause : si la situation est difficile à arbitrer (un double KO potentiel lors d'un combat comportant un voire plusieurs multibot peut rapidement devenir difficile à gérer par exemple), ou si un juge désapprouve un arbitrage ou un non-arbitrage. Arbitres ou juges prononceront le mot « pause », et les concurrents devront stopper tout mouvement.
- Pause pour séparer 2 robots entremêlés : il peut arriver que 2 robots se coincent mutuellement et ne soient pas capable de se séparer. Si la situation semble sans issue, l'arbitre pourra mettre le combat en pause (« pause »). Il cèdera la place au responsable d'arène qui appliquera la procédure de séparation des robots. Si la séparation est possible et qu'il reste au moins 15 secondes à combattre, le combat pourra reprendre. Si la séparation est impossible ou qu'il reste moins de 15 secondes à combattre, le combat est terminé et ce sont les juges qui désigneront le vainqueur.

Jugement :

Si un combat arrive à son terme sans gagnant clairement identifié, ce sont alors les juges qui devront décider du vainqueur.

Ci-dessous les critères de jugement principaux, ainsi que des descriptions succinctes (qui vont devoir être précisée à l'avenir) :

- Dommages (différence entre l'état du robot avant le combat et après le combat)
- Agressivité (principalement attitude combative, fréquence des attaques)
- Contrôle (capacité à contrôler l'adversaire et le combat)

Note : Makerfight ayant désormais adopté un nouveau format de tournoi, qui nécessite de pouvoir différencier tous les robots les uns des autres durant les phases de qualification (contrairement au format précédent, où il était nécessaire de différencier uniquement les robots appartenant à une même poule), il est possible que des critères de jugement supplémentaires se rajoutent. La pondération des critères existants et futurs est également en cours d'évaluation.