

Règlement général MAKERFIGHT

1 Règles générales

1.1 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, 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).** Chaque règle existe parce que quelque part, quelqu'un, un jour, a eu un comportement inapproprié ou risqué, rendant la création de ladite règle malheureusement indispensable. Ne soyez pas cette personne !

1.2 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. L'organisateur souscrit à une assurance pour l'organisation de l'événement et encourage les participants à prévoir une assurance spécifique (responsabilité civile par exemple).
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. Ces règles sont constituées par l'ensemble du contenu de la page Règlement / Ruleset du site web <https://www.makerfight.fr/reglement-makerfight/>.
3. En cas de doute concernant un robot ou une arme ne rentrant pas dans les catégories définies par le règlement dans son ensemble il est recommandé de prendre contact avec les organisateurs de Makerfight en amont de l'événement afin d'éviter une potentielle déconvenue en cas de refus du robot lors du contrôle technique.
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 sans avoir à motiver leur décision.
5. Une équipe peut être disqualifiée en cas de comportement inapproprié et répété d'un ou de tous ses membres.

2 Sécurité par conception des robots

Se référer aux chapitres disponibles sur la page Règlement / Ruleset du site Makerfight, et aux documents qu'ils contiennent <https://www.makerfight.fr/reglement-makerfight/> :

- Règles concernant la fabrication des robots,
- Limitation des armes à inertie.

3 Sécurité par le comportement

3.1 À tout moment

Il est attendu que les participants suivent toutes les pratiques de sécurité telles que l'utilisation des équipements de protections individuels adaptés lors de l'utilisation de toute machine. L'utilisation de poste à souder, meuleuses, broyeurs et autres équipements susceptibles de produire de la fumée, des étincelles, des arcs lumineux, des débris ou toutes autres substances nocives n'est autorisée que dans les zones spécialisées et délimitées. En cas de doute, les participants doivent demander la marche à suivre aux organisateurs, en aucun cas, une initiative personnelle ne peut être entreprise.

Les concurrents doivent toujours veiller à conserver la télécommande à proximité immédiate du robot correspondant. Une télécommande égarée peut causer des accidents par activation du robot correspondant.

De même, les télécommandes ne doivent jamais être posée ni dans l'arène, ni au sol.

3.2 Hors temps de combat

Lorsque le robot n'est pas dans l'arène, alors par défaut le dispositif de verrouillage de l'arme doit être en place, le système de coupure de l'alimentation doit garantir la mise hors tension du robot et celui-ci doit être placé sur son berceau.

Exception : Si une table est dédiée aux robots prêts à combattre et aux robots de retour de combat (ready table), il sera toléré que le robot soit transporté de ladite table à l'arène et inversement sans le berceau de transport.

Dans les stands, il est possible de :

- Retirer le dispositif de verrouillage de l'arme à condition que la ou les sources d'énergie aient été déconnectées et si possible retirées du robot.
- Mettre le robot sous tension pour des tests à condition que le robot soit sur son berceau et que :
 - Soit le dispositif de verrouillage de l'arme soit en place

- Soit la ou les parties mobiles de l'arme soient découplées mécaniquement de l'actionneur mécanique (par exemple en retirant la chaîne ou la courroie de transmission entre une arme rotative et le moteur correspondant). Ce cas n'est pas automatiquement autorisé si l'actionneur n'est pas un moteur électrique rotatif. En cas de doute, demander à l'organisateur avant de mettre sous tension.

3.3 Avant un combat

Avant mise en place des robots dans l'arène, les concurrents doivent mettre sous tension les télécommandes et les placer sur la table dédiée.

Un robot ne doit être mis dans l'arène que à la suite de l'autorisation du responsable d'arène. Un seul robot peut être mis en place en même temps.

Une fois le robot mis dans l'arène, le premier concurrent met le robot sous tension avec le système de coupure de l'alimentation électrique, puis s'assure de l'absence de mouvements.

Puis, toujours sur invitation du responsable d'arène, le deuxième concurrent suit la même procédure.

C'est ensuite le responsable d'arène qui retire les dispositifs de blocage des armes, puis qui ferme et verrouille la porte.

Ce n'est qu'une fois la porte de l'arène fermée et verrouillée que les concurrents peuvent prendre leurs télécommandes.

Un organisateur attribue à chaque robot son coin de départ (bleu ou rouge), que chaque robot doit alors rejoindre.

3.4 Pendant le combat

Durant le combat des incidents peuvent survenir et compromettre la sécurité. Un organisateur signalera alors aux concurrents de stopper le combat. Les concurrents devront par défaut immédiatement stopper tout mouvement, poser leurs télécommandes sur la table dédiée, et suivre les instructions des organisateurs.

- Robot hors de contrôle : Si lors des combats, un robot ne répond plus aux commandes, l'organisateur peut décider de différentes actions à prendre, pouvant inclure l'usage d'un filet d'entrave. Si le filet d'entrave cause des dommages au robot, les organisateurs ne sauraient en être tenus pour responsables (pas de recours possible contre les organisateurs).
- Un robot fume de manière excessive ou prend feu : Une procédure interne sera appliquée, avec pour but de confiner le robot dans une malle métallique prévue à cet effet et de sortir la malle contenant le robot à l'extérieur du bâtiment. Il appartient à tout concurrent et à tout organisateur

de libérer le chemin le plus court menant de l'arène à la sortie de secours la plus proche pour faciliter une sortie rapide de la malle.

- L'arène est endommagée : toute dégradation de l'arène pouvant mener à une situation de danger doit être détectée, signalée et réparée.

Le combat peut aussi être mis en pause pour séparer 2 robots entremêlés. Dans ce cas également, les concurrents devront par défaut stopper tout mouvement, poser leurs télécommandes sur la table dédiée, et suivre les instructions des organisateurs.

3.5 A la fin d'un combat

S'ils en sont encore capables, les concurrents doivent rapprocher leurs robots de la porte de l'arène.

Ils doivent ensuite stopper tout mouvement et poser leurs télécommandes sur la table dédiée.

Le responsable d'arène déverrouille et ouvre la porte, puis replace les dispositifs de verrouillage des armes.

Il invite un premier concurrent à retirer le système de coupure de l'alimentation électrique de son robot, puis éteindre sa télécommande, puis à récupérer son robot.

Puis le deuxième concurrent est invité à suivre la même procédure.

Les concurrents ne sont pas autorisés à entrer dans l'arène sans y être invités par le responsable d'arène. Si un robot n'a pas été capable de se rapprocher suffisamment de la porte pour être désactivé depuis l'extérieur de l'arène c'est le responsable d'arène qui rentre dans l'arène, remet le dispositif de verrouillage de l'arme, ramène le robot près de la porte pour que le concurrent retire le système de coupure de l'alimentation électrique, éteigne sa télécommande, et retire le robot.