

Viva Technology 2019
Robot Fight
Avec Technistub et TechShop

RÈGLEMENT DU ROBOT FIGHT

ORGANISATEUR

Robot Fight est organisé par la société MSL France, société anonyme au capital de 182.400 euros, dont le siège social est situé 5-7-9 rue Feydeau – 75002 PARIS, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Paris, sous le numéro 347 895 096 RCS Paris,

agissant en tant que gérant de la société en participation constituée entre MSL France et Les Echos Solutions, société anonyme simplifiée au capital de 46.000 euros dont le siège social est 10, boulevard de Grenelle 75015 Paris, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Paris sous le numéro 408 165 157,

représentée par Monsieur Maxime BAFFERT, Co-directeur, dûment habilité à l'effet de signer le présent Contrat

Ci-après dénommée « Viva Technology ».

PRÉAMBULE

La sécurité avant tout (safety first)

La sécurité des personnes doit être la préoccupation première.

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.

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 AU ROBOT FIGHT

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.

Il est attendu que tous les concurrents respectent toutes les règles relatives au Robot Fight de leur propre gré et n'exigent pas de rappels constants.

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 Robot Fight.

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

Les robots ne doivent être activés que dans l'arène, dans les zones d'essai ou avec le consentement explicite des organisateurs de Robot Fight. 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.

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.

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 spécialisées et délimitées. Prenez soin de vous et des autres autour de vous. En cas de doute, contactez les organisateurs de Robot Fight.

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 ou de flamme.
- Pas de liquide.
- Rien de vivant.
- Pas de projectiles.
- Pas de décharges électriques, de dispositif type EMP ou de tout type de brouillage des communications de l'adversaire.

ADMISSION & AUTORISATION DU ROBOT

Au début de l'événement, les organisateurs de Robot Fight 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.

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.

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 :

La transmission ne peut être activée que dans l'arène ou une zone de test clairement délimitée par les organisateurs.

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 Robot Fight et doit être présentée sur demande.

Il est interdit de causer volontairement des interférences avec le système de communication des adversaires.

Il est recommandé d'utiliser un système avec appairage des émetteurs et récepteurs. A défaut, la fréquence de communication du système doit pouvoir être modifiée pour éviter les interférences.

Dans la mesure où les combats seront filmés et diffusés en direct sur les réseaux sociaux. Nous recommandons donc aux participants d'indiquer le nom de leur robot directement sur celui-ci de façon à ce qu'il soit lisible à une distance de 2m environ.

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 une à deux minutes au maximum. Les organisateurs décident au début du tournoi de la durée des combats en fonction des contraintes d'organisation.

Un robot est éliminé quand :

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

N.B. : l'immobilisation du robot adversaire par simple blocage n'apporte aucun point ou bénéfice quant au jugement du combat.

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'assauts 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 3 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.

LE TOURNOI

Préalablement aux combats les huit équipes sont listées dans un tableau avec le nom de l'équipe et un responsable pour chacune d'elle. Les numéros entre 1 et 8 sont attribués par tirage au sort à chaque équipe.

Liste robots

#	Équipe	resp./contact
1	Alpha	Han Solo
2	Beta	Luke Skywalker
3	Gamma	Leia Organa
4	Delta	Amiral Ackbar
5	Epsilon	Boba Fett
6	Zeta	Palpatine
7	Eta	Dark Vador
8	Theta	Yoda

Après le tirage, les 8 équipes sont réparties en 2 poules de quatre robots qui constituent les phases de qualification.

Qualifications

Poule A	Équipe	1		2		3		4		Nb victoires	Nb manches gagnées	Classement
		V	M	V	M	V	M	V	M			
1	Alpha											
2	Beta											
3	Gamma											
4	Delta											

Poule B	Équipe	5		6		7		8		Nb victoires	Nb manches gagnées	Classement
		V	M	V	M	V	M	V	M			
5	Epsilon											
6	Zeta											
7	Eta											
8	Theta											

Pour remplir les tableaux ci-dessus, on procède comme suit :

- Le résultat du combat concernant un robot est inscrit dans sa ligne et dans la colonne correspondant à son adversaire.
 - Si le robot gagne, la sous-colonne V comptabilise la victoire (0 ou 1). 0 si le robot a perdu et 1 si le robot a gagné.
 - Le nombre de manche gagné est enregistré dans la sous-colonne M (0, 1 ou 2). Le nombre total de manches remportées peut être utilisé pour départager des robots en cas de nombre de victoires égal.
 - En cas de victoire par forfait, on compte une victoire avec zéro manche gagnée.

Exemples

#	Robot	1		2		3		4		5		6		Victoires	Manches
		V	M	V	M	V	M	V	M	V	M	V	M		
1	Bot1			1	2			1	2					2	4
2	Bot2	0	1											0	1
3	Bot3													0	0
4	Bot4	0	0											0	0

Le tableau de la poule est rempli pour le combat Bot 1 x Bot 2. Si Bot 1 remporte le combat par deux manches à une.

- Pour Bot1, on se place sur la ligne correspondante (1), dans la colonne "2,V", on inscrit 1 (victoire) et dans la colonne "2,M", on inscrit 2 (2 manches remportées).
- Pour Bot2, on se place sur la ligne correspondante (2), dans la colonne "1,V", on inscrit 0 (défaite) et dans la colonne "2,M", on inscrit 1 (1 manche remportée).

Le tableau de la poule est aussi rempli pour le combat Bot 1 x Bot 4. Si Bot 1 remporte le combat par deux manches à zéro.

- Pour Bot1, on se place sur la ligne correspondante (1), dans la colonne "2,V", on inscrit 1 (victoire) et dans la colonne "2,M", on inscrit 2 (2 manches remportées)
- Pour Bot2, on se place sur la ligne correspondante (2), dans la colonne "1,V", on inscrit 0 (défaite) et dans la colonne "2,M", on inscrit 1 (1 manche remportée).

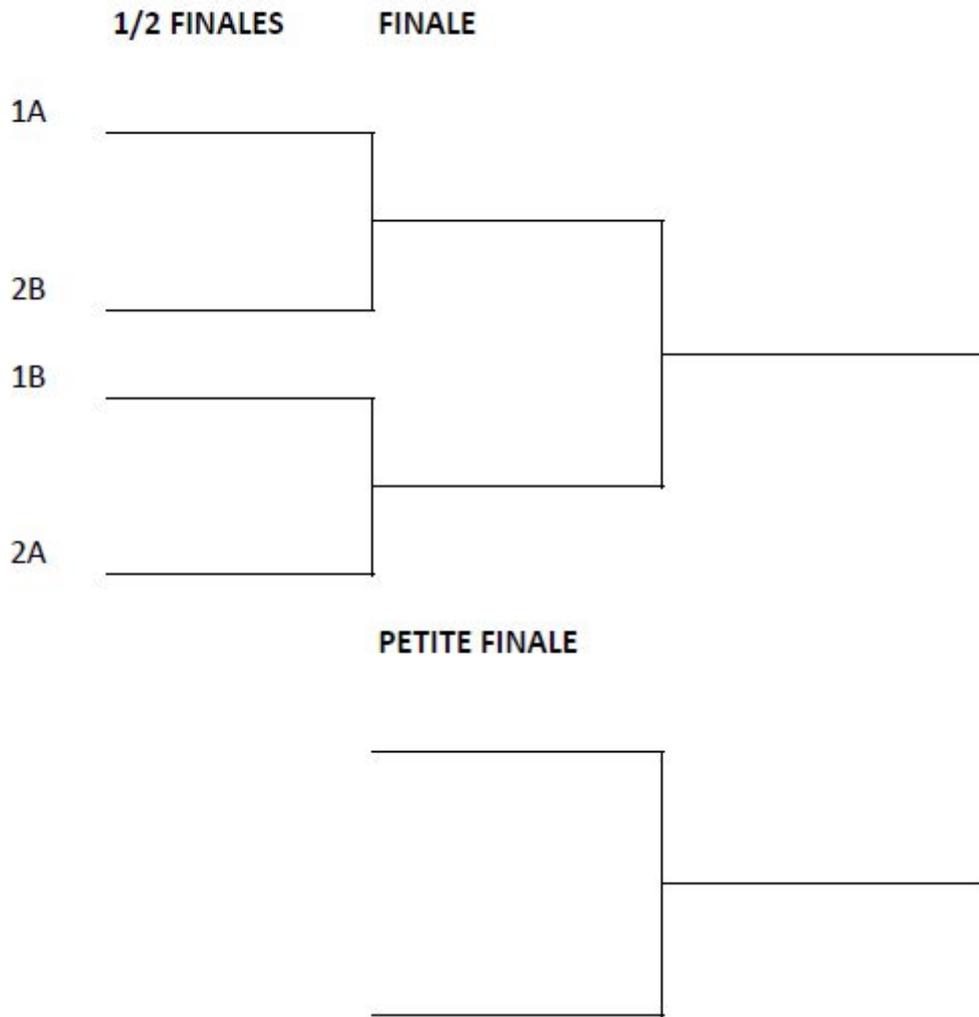
Les qualifications se déroulent en alternant les combats des poules A et B.

Ordre des combats				
Alpha	1	x	2	Beta
Epsilon	5	x	6	Zeta
Gamma	3	x	4	Delta
Eta	7	x	8	Theta
Alpha	1	x	3	Gamma
Epsilon	5	x	7	Eta
Beta	2	x	4	Delta
Zeta	6	x	8	Theta
Alpha	1	x	4	Delta
Epsilon	5	x	8	Theta
Beta	2	x	3	Gamma
Zeta	6	x	7	Eta

À l'issue des combats de qualifications, les classements pour chaque poule sont établis et les deux premiers de chaque poule sont qualifiés pour les demi-finales. Les poules sont croisées, c'est-à-dire que le premier d'une poule rencontre le second de l'autre poule pour chaque demi-finale.

Après les deux demi-finales, leurs perdants respectifs se disputent la troisième place lors de la petite finale. Les vainqueurs des demi-finales se rencontrent ensuite pour la finale du tournoi.

Phases finales



DIVERS

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

EN SAVOIR PLUS

Technistub

Fablab & Makerspace à Mulhouse. Créé il y a sept ans, Technistub est plus qu'une association : Technistub est un atelier-laboratoire associatif mutualisant différents moyens humains et techniques nécessaires à la réalisation de projets à caractère technique, technologique ou artisanal dans un esprit d'expérimentation et de partage des connaissances. L'objectif de cette plateforme est de permettre à des porteurs de projets ayant un manque de place ou insuffisamment outillés, de tester et réaliser leurs idées.

[www./technistub.org](http://www.technistub.org)

TechShop Paris

Un makerspace de 600m² pour prototyper (presque) tout. Située dans la zone SHARE, à quelques minutes de Techshop Ivry, ce site est le laboratoire Hardware de Station F.

<https://www.techshoplm.fr/le-lieu-station-f>

A propos de Viva Technology co-organisé par Publicis Groupe et le Groupe Les Echos, VivaTech est le rendez-vous mondial des startups et de l'innovation. Cet événement international, dédié à la croissance des startups, à la transformation digitale et à l'innovation, se tiendra du 24 au 26 mai prochains à la Porte de Versailles à Paris. Près de 68 000 visiteurs ont assisté à la dernière édition. C'est sur ce succès que s'appuie Viva Technology 2018 réunira startups, chefs d'entreprises et cadres, investisseurs, universitaires, étudiants et médias venus des quatre coins du monde.

Viva Technology 2018 en quelques chiffres :

- 2 journées professionnelles les 16 et 17 mai et 1 journée Grand Public le samedi 18 mai
- 1 000 startups exposantes - 23 labs sectoriels
- 102 challenges thématiques, + 8 418 candidatures, 1 112 startups sélectionnées dont 50% internationales
- 8 cycles de conférences répartis sur 4 scènes pour 150 sessions avec 300 intervenants prévus
- Africa@tech : 1 lab dédié, 100 startups attendues

Davantage d'informations sur www.vivatechnology.com et @VivaTech