

# Crazy Machine Challenge Édition 2017-2018

## 1. Objectifs

L'objectif du *Crazy Machine Challenge* est de créer une machine capable de réaliser une tâche finale simple d'une manière délibérément complexe à l'aide d'une **réaction en chaîne**. Ce concept a été imaginé par Rube Goldberg (1884 – 1970), un dessinateur de BD - Prix Pulitzer - dont les oeuvres regorgent de machines à réaction en chaîne.

Le concours rencontre également un objectif de **communication**. En effet, les participants sont amenés à communiquer tout au long de l'aventure et, le jour de la compétition, ils devront présenter oralement leur projet.

## 2. Le thème 2018

Pour cette troisième édition, chaque équipe doit imaginer sa tâche finale qui doit impérativement être liée au thème !

Le thème de l'édition 2018 du concours est : **la frite !**

## 3. Bénéfices du concours

Le concours « Crazy Machine » propose aux jeunes et aux moins jeunes de résoudre en équipe des problèmes multidisciplinaires dans un contexte amusant.

À la croisée de plusieurs disciplines (français, sciences et technologies, aspects artistiques...), le concours encourage les équipes pluridisciplinaires.

C'est l'occasion de stimuler et de développer la créativité des participants en s'appuyant sur les compétences des membres de toute l'équipe.

## 4. Catégories du concours

Pour participer au concours, il faut avoir entre 8 et 120 ans. Les participants sont répartis en quatre catégories :

**Catégorie 1 - Les p'tis tournevis** : 3<sup>e</sup> primaire – 6<sup>e</sup> primaire

**Catégorie 2 - Les maillets** : 1<sup>e</sup> secondaire – 3<sup>e</sup> secondaire

**Catégorie 3 - Les pistocolles** : 4<sup>e</sup> secondaire – 6<sup>e</sup> secondaire

**Catégorie 4 - Les racagnacs** : tous les autres !

Les trois premières catégories, bien que faisant référence à un niveau scolaire, n'impliquent pas que les participants appartiennent à une même école.

La catégorie *des racagnacs* regroupe toutes les équipes dont un des membres n'appartient pas à l'une des trois autres catégories.

Si une équipe est composée de membres faisant partie à priori de catégories différentes, c'est le membre appartenant à la catégorie la plus élevée qui définit la catégorie du groupe. Exemple : si une équipe est composée de Jean (3<sup>e</sup> primaire), Joséphine (1<sup>e</sup> secondaire) et Paul (6<sup>e</sup> secondaire), elle sera considérée comme faisant partie de la catégorie de Paul, à savoir celle des *pistocolles*.

L'appartenance à une catégorie conditionne le nombre minimum d'étapes que doit comporter la machine et le temps maximum imparti à la machine pour réaliser un parcours complet.

## 5. Comment participer au *Crazy Machine Challenge*

1. Formation de votre équipe
2. Création de votre « Crazy Machine »
3. Appui aux équipes
4. Participation à la finale
5. Défraiement

### 5.1 Formation de votre équipe

Votre équipe doit être composée d'un minimum de 3 personnes. Il n'y a pas de nombre maximum de participants. Les équipes ne doivent pas nécessairement être liées à un établissement scolaire : si vous voulez participer entre amis, entre collègues... n'hésitez pas à vous inscrire !

#### Équipes de catégories 1 à 3

Chaque équipe des catégories *des p'tis tournevis*, *des maillets* et *des pistocolles* doit être encadrée par une personne majeure. Cet **encadrant** joue le rôle de conseiller; il doit être présent le jour de la compétition mais ne peut en aucun cas intervenir lors des démonstrations ou des éventuelles réparations de la crazy machine. L'encadrant n'est **pas considéré comme un membre de l'équipe**.

NB : Au sein d'une même classe ou d'un même établissement scolaire, plusieurs équipes peuvent participer au concours. Un encadrant peut alors encadrer plusieurs équipes.

Pour terminer, choisissez le **nom** de votre équipe et **inscrivez-la** à partir du 20 septembre 2017 sur **Crazymachinechallenge.com**.

#### Équipes de catégorie 4

Les équipes de la catégorie *des racagnacs* doivent nommer un **capitaine** qui devra être présent lors de la compétition. Ce capitaine est **considéré comme un membre à part entière de l'équipe**. Le rôle du capitaine est de représenter l'équipe auprès des organisateurs. Le capitaine doit impérativement être majeur.

Exemple :

Un groupe de scouts de niveaux scolaires allant de la première à la quatrième secondaire est encadré par un animateur de 21 ans. Ce groupe relève alors de la catégorie *des pistocolles* puisque l'encadrant n'est pas considéré comme un membre de l'équipe.

Par contre, si cette personne de 21 ans rejoint le groupe en tant que membre actif, l'équipe doit être considérée comme faisant partie de la catégorie *des racagnacs*. Dans ce cas, le membre âgé de 21 ans étant la seule personne majeure de l'équipe, il est automatiquement nommé capitaine.

Pour terminer, choisissez le **nom** de votre équipe et **inscrivez-la** à partir du 20 septembre 2017 sur **Crazymachinechallenge.com**.

### 5.2 Création de votre « Crazy Machine »

Avant de vous lancer dans l'aventure, prenez connaissance des règles énoncées au point 6. Vous y trouverez toutes les spécifications à respecter en vue notamment de l'homologation, des informations quant à l'évaluation de votre machine par le jury, la tenue du journal de bord et la liste des éléments que vous devrez nous fournir lors de votre arrivée sur le lieu de la compétition.

Les organisateurs encouragent les participants à utiliser des objets de la vie de tous les jours pour créer leur « Crazy Machine » et d'y recycler un maximum d'objets.

N'oubliez pas que votre "Crazy Machine" doit être déplaçable. En effet, pour participer au concours, il est indispensable de pouvoir amener votre machine sur le lieu de la compétition. À titre d'exemples, construisez votre machine sur un support mobile ou concevez-la en kit que vous assemblerez sur le lieu de la compétition.

### 5.3 Appui aux équipes

Les organisateurs mettent à disposition des participants une série d'outils :

- un forum collaboratif accessible via le site crazymachinechallenge.com
- une adresse mail : crazymachinechallenge@gmail.com
- une assistance par téléphone ou par vidéo-conférence pour les encadrants/capitaines
- une journée d'information sur la gestion de projets dont les dates seront communiquées sur le site crazymachinechallenge.com

### 5.4 Participation à la finale

La finale aura lieu le **dimanche 25 mars 2018** au Lotto Mons Expo à Mons de 8h30 à 18h00 (ouverture au public de 12h à 18h). Le timing de la compétition est détaillé au point 7.

## 5.5 Défraiement

Toutes les équipes qui présenteront une machine le 25 mars 2018 pourront introduire une demande de remboursement à concurrence d'un montant maximum 80 €.

Pour bénéficier de ce remboursement, il suffit de compléter la note de frais (envoyée par mail lors de l'inscription d'une équipe), de scanner les preuves des dépenses (ticket de caisse...) et de renvoyer le tout par mail **pour le 31 mars 2018 au plus tard**.

Sont éligibles, les dépenses liées directement à la participation au concours : petit matériel, outillage, T-shirts ou casquettes aux couleurs de l'équipe, location de véhicule pour acheminer le matériel, etc.

Même si votre équipe bénéficie du soutien de sponsors, elle pourra bénéficier de ce défraiement.

## 6. Règles

L'objectif du *Crazy Machine Challenge* est de créer une machine capable de réaliser une tâche finale simple d'une manière délibérément complexe à l'aide d'une **réaction en chaîne**.

Pour cette édition 2017-2018, la tâche finale ne vous est pas imposée. À vous de la concevoir en lien avec le thème de cette année : *la frite !*

### 6.1. Phases d'évaluation du concours

Le concours se déroule en deux phases d'évaluations successives, l'homologation puis l'évaluation proprement dite.

#### 6.4.1. Homologation

Pour accéder à l'homologation, vous devez impérativement présenter au préalable la **liste complète des étapes** de votre machine.

Votre machine sera **homologuée** par des membres du comité organisateur qui vérifieront que votre machine respecte bien tous les critères d'homologation.

Si les homologateurs constatent des critères non respectés, ils vous le signaleront. Vous aurez alors, dans la limite du temps disponible pour cette phase, la **possibilité de modifier** votre machine afin que toutes les règles soient respectées et redemander une homologation de votre machine.

Si, au terme du temps imparti à l'homologation, votre machine ne respecte pas les critères d'homologation précisés dans le présent règlement, elle sera pénalisée ou disqualifiée.

#### 6.4.2. Évaluation

Une fois homologuée, votre machine pourra être **évaluée** par les membres d'un jury qui procédera sur base de la grille d'évaluation communiquée dans le présent règlement. Le comité organisateur est attentif à ce que les membres du jury délivrent toujours un message positif aux participants et ce quelle que soit l'évaluation effectuée. Le timing du passage du jury vous sera communiqué le jour J.

## 6.2. Notion d'étape

Une étape est définie comme étant un transfert d'énergie d'un élément vers un autre, contribuant à la réaction en chaîne.

Par exemple, une bille descendant un plan incliné et venant s'insérer dans une logette d'un ascenseur en mouvement perpétuel ne constitue pas une étape car la bille n'a pas transféré d'énergie contribuant à la mise en action de l'ascenseur. Par contre, si la bille actionne la mise en route de l'ascenseur, là nous avons bien affaire à une étape.

Le nombre minimum d'étapes - **sans compter la tâche finale** - de votre « Crazy Machine » dépend de la catégorie à laquelle votre équipe appartient :

- **Catégorie 1 - Les p'tis tournevis** : un minimum de 10 étapes est requis
- **Catégorie 2 - Les maillets** : un minimum de 15 étapes est requis
- **Catégorie 3 - Les pistocolles** : un minimum de 20 étapes est requis
- **Catégorie 4 - Les racagnacs** : un minimum de 25 étapes est requis

**Une machine qui ne comporte pas le nombre minimum de réactions peut tout à fait participer à la compétition et marquer des points sur les autres critères d'évaluation !**

Des transferts d'énergie entre des objets identiques placés les uns à la suite des autres ne correspondent qu'à une seule étape. On considère comme objets identiques des objets qui ont la même taille et la même utilité.

Par exemple: faire tomber 50 dominos les uns à la suite des autres ne correspond pas à 50 étapes mais bien à une seule étape.

Au même titre, la répétition de réactions similaires au cours de la réaction en chaîne globale entrainera une note défavorable pour certains critères évalués par les membres du jury.

Les réactions qui ne conduisent pas à la tâche finale n'entrent pas en ligne de compte du nombre d'étapes. Par contre, elles interviendront dans d'autres critères évalués par le jury tels que la complexité de la machine.

### **Préalable à l'homologation - Liste détaillée des étapes**

Pour accéder à l'homologation, les équipes doivent avoir fourni la liste détaillée de toutes les étapes de leur machine au stand d'accueil de leur catégorie. Il vous est possible d'utiliser le temps d'installation de votre machine pour rédiger ce document mais faites attention de ne pas être hors période d'homologation. En effet, à la fin du temps d'homologation, une équipe n'ayant pas remis cette liste sera disqualifiée.

Lors de la séance d'homologation, cette liste sera vérifiée et les étapes seront comptabilisées et fournies aux membres du jury qui assisteront à votre démonstration.

### 6.3. Critères d'homologation

#### 6.4.1. Liste des critères

Les critères d'homologation ont été scindés en deux catégories. Les critères **disqualifiants** car présentant un risque pour la sécurité du public et des participants et les **critères pénalisants**, c'est à dire engendrant une pénalité de 10% par critère non respecté sur le score finale de l'évaluation.

<u>Critères disqualifiants</u>	<u>check</u>
Absence d'arcs électriques	
Absence d'explosions	
Absence de flammes	
Absence d'êtres vivants	
Tout objet volant utilisé reste bien dans le périmètre de la machine	

<u>Critères pénalisants</u>	<u>Check</u>
La machine comporte le minimum d'étapes requis qui est de : <ul style="list-style-type: none"><li>• 10 pour la catégorie 1 - <i>Les p'tis tournevis</i></li><li>• 15 pour la catégorie 2 - <i>Les maillets</i></li><li>• 20' pour la catégorie 3 - <i>Les pistocolles</i></li><li>• 25 pour la catégorie 4 - <i>Les racagnacs</i></li></ul> Soyez attentif à l'utilisation de compresseurs, d'alimentation (AC ou DC) et de microcontrôleurs qui doivent respecter la notion d'étape (voir point 6.3.2)	
La machine exécute un run complet en un temps maximum de : <ul style="list-style-type: none"><li>• 2' pour la catégorie 1 - <i>Les p'tis tournevis</i></li><li>• 2'15" pour la catégorie 2 - <i>Les maillets</i></li><li>• 2'30" pour la catégorie 3 - <i>Les pistocolles</i></li><li>• 3' pour la catégorie 4 - <i>Les racagnacs</i></li></ul>	
La hauteur de la machine n'excède pas 2 m	
La surface occupée par la machine n'excède pas 3 m x 3 m	
Tout objet volant utilisé ne s'élève pas au delà de 3 m du sol	
La machine peut être réinitialisée en 10 min maximum	
L'encadrant n'intervient pas sur la machine ni durant le run, ni durant la réinitialisation	

## 6.4.2. Explication détaillée des critères et des conséquences de leur non-respect

### Critères disqualifiants

Une équipe dont la machine est disqualifiée ne pourra la présenter ni au jury d'évaluation ni au public. En effet, il est indispensable que votre crazy machine puisse être utilisée en toute sécurité. Veillez donc à n'utiliser aucun dispositif qui pourrait se révéler dangereux, tant pour les membres de votre équipe que pour les visiteurs.

Par ailleurs, les organisateurs en appellent également au bon sens de chacun pour éviter toute représentation inutilement choquante. Pensez au public de tous âges présent lors de l'événement.

Les organisateurs se réservent le droit d'exclure une machine qui mettrait en danger la sécurité ou qui serait inutilement choquante.

### Détails des critères

- **Arcs électriques**  
L'utilisation d'arcs électriques est strictement interdite.
- **Explosions et flammes**  
L'utilisation de matériel explosif ou encore le recours à des flammes sont strictement interdits.
- **Êtres vivants**  
L'utilisation d'êtres vivants dans votre crazy machine est strictement interdite.
- **Périmètre des objets volants**  
L'utilisation d'objets volants qui sortent de la surface au sol de votre crazy machine est strictement interdite.

### Remarque sur les liquides

L'utilisation de liquides est autorisée. Notez qu'aucun raccordement à l'eau courante ne vous sera fourni. Tout liquide utilisé au cours des réactions en chaîne devra être récolté à la fin des démonstrations !

## Critères pénalisants

### Préalable

Lors de l'homologation, une série de critères "pénalisants" seront vérifiés par les homologateurs. Ces critères entraîneront une pénalité de 10% du score final de l'évaluation.

### Critères

- **Nombre d'étapes**

La machine doit comporter un minimum d'étapes requis qui est de :

- 10 pour la catégorie 1 - *Les p'tis tournevis*
- 15 pour la catégorie 2 - *Les maillets*
- 20' pour la catégorie 3 - *Les pistocolles*
- 25 pour la catégorie 4 - *Les racagnacs*

Le nombre d'étapes peut être supérieur à ce minimum, sans que cela n'apporte de pénalités.

Attention :

- **Utilisation d'un compresseur et/ou d'une alimentation (AC ou DC)**

Toutes les catégories peuvent utiliser un compresseur et une alimentation AC ou DC. Si l'un de ces dispositifs ne respectent pas la définition d'étape établie dans ce règlement, l'action ou le groupe d'actions actionné par le dispositif ne sera pas comptabilisé dans le nombre total d'étapes.

- **Micro-contrôleur ou contrôleur logique**

L'utilisation de contrôleurs est autorisée mais elle ne doit pas entrer en conflit avec la définition d'étape. Une étape utilisant un contrôleur doit clairement être référencée dans la liste des étapes à remettre et préciser comment est accompli le transfert d'énergie. Utiliser un contrôleur comme un élément qui garantit qu'un transfert d'énergie soit toujours effectué est interdit, en conséquence, l'action ou le groupe d'actions actionné par le dispositif ne sera pas comptabilisé dans le nombre total d'étapes.

Par exemple : imaginons qu'une balle doit tomber sur un interrupteur raccordé à un contrôleur qui actionne un moteur. Si la balle ne tombe pas sur l'interrupteur mais que le moteur se met tout de même en route grâce à l'intervention du contrôleur, aucune des réactions activées par le contrôleur ne sera comptabilisée dans le nombre total d'étapes.

- **Temps d'un run complet**

La machine doit exécuter un run complet en un temps maximum de :

- 2' pour la catégorie 1 - *Les p'tis tournevis*
- 2'15'' pour la catégorie 2 - *Les maillets*
- 2'30'' pour la catégorie 3 - *Les pistocolles*
- 3' pour la catégorie 4 - *Les racagnacs*

- **Hauteur n'excédant pas 2m**

La hauteur de votre « Crazy Machine » ne peut dépasser deux mètres.

- **Surface n'excédant pas 3m x 3m**

Votre machine ne peut en aucun cas dépasser 3 mètres sur 3 mètres. Elle peut évidemment être plus petite.



- **Altitude maximale des objets volants**  
Tout objet volant ne peut s'élever au-delà d'une hauteur de 3 mètres.
- **La machine peut être réinitialisé en 10 minutes maximum**  
La machine doit être réinitialisée et correctement relancée en moins de 10 minutes par 3 membres désignés par leur propre équipe.  
NB : Ce temps de réinitialisation ne sera vérifié que durant les homologations !
- **L'encadrant n'intervient pas sur la machine ni durant le run, ni durant la réinitialisation**

#### 6.4. Critères d'évaluation

##### ASPECT GENERAL ET HISTOIRE RACONTÉE

La machine est très sommaire et basique, peu attirante et ne raconte pas vraiment d'histoire en lien avec le thème

**0 point**



La machine est bien répartie dans l'espace, bien finie, joliment décorée, en lien avec le thème et raconte d'elle-même une histoire

**10 points**

##### UTILISATION D'OBJETS DÉTOURNÉS

L'aspect "récup" de la machine ne transparaît pas directement.

**0 point**



La machine fait appel à un maximum d'objets de la vie de tous les jours et détourne l'utilisation principale de nombreux matériaux

**7 points**

##### LISIBILITÉ ET VISIBILITÉ DE LA MACHINE

Les enchaînements ne sont pas faciles à voir. La visibilité et la lisibilité sont limitées.

**0 point**



La machine a été pensée en termes d'agrément pour le public et il est aisé de suivre les enchaînements et de voir les détails de la machine

**5 points**

##### EXÉCUTION DE LA TÂCHE FINALE

La tâche finale a-t-elle bien été réalisée ?

**Non = 0 point**

**Oui = 10 points**

##### ORIGINALITÉ ET ADÉQUATION AVEC LE THÈME DE LA TÂCHE FINALE

La tâche finale manque d'originalité et n'est pas en lien avec le thème

**0 point**



La tâche finale est originale et/ou imagée, dans sa représentation ou son action et est tout à fait dans le thème

**10 points**

### **INTERVENTIONS ÉVENTUELLES**

Combien de fois l'équipe a-t-elle dû intervenir sur la machine pour que l'enchaînement des réactions puisse reprendre son cours ? Le terme "Intervention" doit ici être compris comme intervention humaine même si elle n'est pas manuelle (pousser un domino, souffler sur une bille, etc.) .

**10 points si aucune intervention et 1 point perdu par intervention**

### **RÉPÉTITIVITÉ DES ENCHAÎNEMENTS**

La machine présente un fort taux de répétitions des mêmes transferts d'énergie

**0 point**



La machine présente une grande diversité de types de réactions et fait appel à de nombreux mécanismes différents

**7 points**

### **ORIGINALITÉ DES ENCHAÎNEMENTS**

Qu'ils soient variés ou pas, les transferts d'énergie sont relativement classiques (exemple : des billes et des dominos)

**0 point**



Certains transferts d'énergie sont volontairement complexes et n'ont été observés sur aucune des autres machines

**10 points**

### **CONTENU DU JOURNAL DE BORD**

Le contenu du journal de bord manque de pertinence et semble fade

**0 point**



Le contenu du journal de bord est original et intéressant

**5 points**

### **FORME DU JOURNAL DE BORD**

Le format choisi pour le journal de bord est très classique et peu interpellant. Peu de médias différents y sont utilisés

**0 point**



Le format du journal de bord est original et éveille l'intérêt. Beaucoup de médias différents y sont utilisés

**5 points**

### **CONTENU DE LA PRÉSENTATION ORALE**

Le contenu de la présentation manque de pertinence et semble fade

**0 point**



Le contenu de la présentation est original et intéressant

**5 points**

### **FORME DE LA PRÉSENTATION ORALE**

Le format choisi pour la présentation est très classique et peu interpellant

**0 point**



Le format de la présentation est original et éveille l'intérêt

**5 points**

### 6.4.1. Quelques précisions

#### **Exécution de la tâche finale**

La tâche finale est considérée comme exécutée si l'étape qui la précède l'actionne sans intervention humaine d'aucune sorte.

#### **Interventions**

Le comité organisateur est tout à fait conscient du temps, de l'énergie et de l'investissement que représente un tel défi. Dès lors, si votre « Crazy Machine » rencontrait un problème durant la démonstration - un transfert d'énergie ne se déroule pas correctement par exemple - les membres de votre équipe sont autorisés à intervenir sur la machine pour que le transfert d'énergie puisse avoir lieu. Par exemple, si votre machine s'arrête parce qu'une des étapes n'a pas fonctionné, un membre de l'équipe peut intervenir pour lancer l'étape suivante.

#### **Journal de bord**

L'objectif de ce journal de bord est de décrire l'évolution de votre crazy machine et du projet en général au fur et à mesure de l'avancement. Un espace confidentiel sur le site internet est réservé à cet effet à chaque équipe. Le journal de bord poursuit plusieurs objectifs. Il permet aux organisateurs de suivre l'avancement de votre projet. Il donne à chaque équipe une vision d'ensemble de son travail, avec les succès et les échecs rencontrés. Et il permet aussi aux esprits littéraires de s'investir dans ce volet du projet.

#### **Tout article ajouté après le 23 mars à midi n'interviendra dans l'évaluation du journal de bord.**

Ce journal de bord peut être rédigé en collaboration avec l'encadrant. Vous pouvez utiliser des photos, des vidéos, des illustrations... Encore une fois, laissez libre cours à votre imagination ! Toutefois, assurez-vous de disposer des droits d'auteurs ou d'avoir l'autorisation de la personne qui possède les droits avant de les publier.

Votre journal de bord peut par exemple contenir:

- Le nom de votre équipe, la personne qui vous encadre ou votre capitaine, l'école éventuelle à laquelle vous êtes liés, une brève description de votre équipe et de vos motivations.
- Une explication sur la construction et le fonctionnement de votre machine.
- Le cheminement que vous avez suivi pour y arriver.
- Une ou plusieurs vidéos de votre « Crazy Machine ».
- Une liste des étapes et une explication de chaque étape de la réaction en chaîne de votre machine (cette liste vous sera demandée lors de l'homologation, de toute façon). Cette liste peut éventuellement être complétée par un schéma explicatif.
- Des explications sur les moments passés à construire votre machine.
- Des photos réalisées tout au long du projet.
- Un making-off de votre machine.
- Un bêtisier.
- ...

#### **Présentation orale**

Afin de plonger le public dans l'ambiance de votre crazy machine, il vous est demandé de présenter oralement votre machine sur votre stand. Cela peut se traduire par vos sources d'inspiration, le récit

de l'aventure que vous avez vécue, les anecdotes qui ont jalonné sa construction... mais aussi une introduction à l'histoire racontée par votre machine.

Cette présentation peut prendre la forme que vous désirez : pièce de théâtre, powerpoint, film que vous avez réalisé,...

Sa durée ne doit pas excéder 5 minutes et elle ne peut être présentée que par un maximum de 4 membres de votre équipe.

## 7. La compétition

La compétition se déroule sur une journée divisée en plusieurs phases.

### 7.1. Phase 1 – de 9h à 10h30 - Arrivée des différentes équipes

Avant qu'une équipe puisse installer sa crazy machine à l'endroit prévu, une délégation de deux de ses membres ainsi que l'encadrant ou le capitaine devront se rendre au stand d'accueil de leur catégorie. Il est important que toute l'équipe ne se rende pas à l'accueil pour éviter un engorgement trop important !

La délégation fournira, si elle en dispose déjà, la **liste détaillée des réactions** qui composent leur crazy machine ainsi qu'une **liste des membres de leur équipe qui participe effectivement** à la compétition !

La liste détaillée des réactions sera vérifiée avec l'équipe durant la phase suivante !

Les membres de l'équipe recevront :

- un **plan** qui indiquera l'endroit où installer la machine et le matériel, l'emplacement du bureau des juges...,
- des **tickets repas** pour tous les membres de l'équipe.

Chaque équipe disposera d'une surface au sol de 4m x 4m pour installer son stand, crazy machine comprise. Cet espace de 16 m<sup>2</sup> sera visible du public sur 2 faces.

### 7.2. Phase 2 – de 9h30 à 12h - Homologation des crazy machines

Une fois que vous serez installés sur votre stand et que votre machine sera prête à fonctionner, vous devrez la faire homologuer. Une équipe d'homologateurs vérifiera que votre création respecte toutes les contraintes imposées par le règlement.

Il est possible qu'une équipe ne soit pas homologuée du premier coup. Elle est alors invitée à adapter sa machine pour repasser une nouvelle fois l'homologation. Cette opération peut être répétée pour autant que la machine soit homologuée (c'est à dire qu'elle ait reçu son feu vert pour concourir) pour 12h00 au plus tard.

### 7.3. Phase 3 – de 13h00 à 18h00 - La compétition

Dès 13h00, toutes les équipes devront se tenir prêtes à lancer leur crazy machine. À partir de ce moment, les équipes seront invitées à initier leur réaction en chaîne et à répondre aux questions du public même si les juges ne sont pas présents. Un horaire de présentation sera compilé par les organisateurs afin que chaque équipe puisse mettre au mieux en valeur sa réalisation.

Il sera demandé lors du passage du jury :

- Une présentation qui durera au maximum 5 minutes. La présentation doit être réalisée au maximum par 4 membres de l'équipe.
- Une ou plusieurs démonstrations de la machine à votre convenance.
- Durant l'évaluation du jury, au maximum quatre membres de l'équipe seront présents autour de la crazy machine » ; ces personnes peuvent être différentes de celles qui feront la présentation.
- Lors des démonstrations, au maximum 2 membres de l'équipe pourront intervenir sur la crazy machine. Les 2 personnes ne seront pas nécessairement les mêmes d'une démonstration à l'autre.
- L'encadrant pourra rester à proximité de la machine, mais il lui sera strictement interdit d'intervenir sur cette machine sous peine de pénalité.

## 8. Les prix

### 8.1. Prix du buzz

Le prix du buzz est lié à la publication **Facebook** de la présentation de votre équipe à l'aide du média que vous aurez choisi (vidéo, audio, poster, photo...).

La participation à ce prix n'est nullement obligatoire.

Si vous désirez concourir pour le prix du buzz, il vous suffit d'envoyer votre présentation par mail à [crazymachinechallenge@gmail.com](mailto:crazymachinechallenge@gmail.com) pour le **26 janvier 2018 au plus tard**.

Début février, chaque équipe recevra la date de publication de sa présentation sur Facebook. Notez qu'il est possible que plusieurs équipes soient publiées en même temps.

Chaque équipe aura une semaine pour récolter le plus de likes possible (les likes sur les partages sont aussi comptabilisés via l'outil Facebook).

### 8.2. Prix de catégorie

Le concours récompensera une équipe par catégorie sur base de l'évaluation détaillée au point 6.4 du règlement.

Bien que le nombre de membres d'une équipe ne soit pas limité, les prix de catégorie, à savoir une journée découverte offerte à l'équipe, ne sont valables que pour un maximum de 25 personnes par équipe.

### 8.3. Autres prix

D'autres prix tels que le prix du public et le prix de la communication seront remis le jour J.

## 9. Dispositions particulières

La participation des candidats implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Le résultat de la délibération ne peut donner lieu à aucune contestation.

Les participants au concours autorisent les organisateurs à publier toutes informations concernant leur projet ainsi que les supports média où ils figurent.

Lorsque que vous quitterez les lieux de la compétition, merci de ne rien laisser sur votre stand. Votre stand doit être restitué tel qu'il vous a été mis à disposition.

Surtout, n'oubliez pas de vous amuser et de laisser libre cours à votre créativité!

