

CRAZY

MACHINE

L • I • V • E

RÈGLEMENT

SOMMAIRE

1 LE CONCOURS

- 1.1 Objectif
- 1.2 La tâche finale 2019

2 LES ÉQUIPES

3 LA MACHINE

- 3.1 Notion d'étape
- 3.2 Caractéristiques de base
- 3.3 Interventions
- 3.4 Autres considérations

4 LE JOUR J

5 LES PRIX

6 DROIT À L'IMAGE

7 CESSION DE DROITS

8 RESPONSABILITÉ

9 DISPOSITIONS PARTICULIÈRES

1 LE CONCOURS

1.1 OBJECTIFS

L'objectif du concours est de créer, en moins de 4 heures, une réaction en chaîne délibérément compliquée pour réaliser une tâche finale simple, d'où le nom de "crazy machine"!

1.2 LA TÂCHE FINALE 2019

Pour cette première édition, le Crazy Machine LIVE vous plonge dans le Moyen-âge! La tâche finale de votre machine folle consistera à extraire l'épée Excalibur de son rocher !



2 LES ÉQUIPES

Il n'y a pas de catégorie dans le Crazy Machine LIVE ! Chaque équipe concourt de la même façon contre le temps qui s'écoule...

Votre équipe doit comporter au minimum deux personnes.
Aucun nombre maximum n'a été fixé!

Les mineurs devront être accompagnés d'une personne majeure.

3 LA MACHINE

3.1 NOTION D'ÉTAPES

Une étape est définie comme un transfert d'énergie d'un élément vers un autre. Ce transfert d'énergie doit contribuer à la réaction en chaîne. Concrètement, A actionne B, qui lui-même actionne C, et ainsi de suite.

Exemple: *une bille glissant sur un plan incliné et venant s'insérer dans une loquette d'un ascenseur en mouvement perpétuel ne constitue pas une étape car ce n'est pas l'énergie de la bille qui a mis en action l'ascenseur. Par contre, si la bille actionne la mise en route de l'ascenseur, il s'agirait bien d'une étape.*

Les réactions qui ne conduisent pas à la tâche finale n'entrent pas en ligne de compte du nombre d'étapes.

Des transferts d'énergie entre objets identiques et successifs ne comptent que pour une seule étape. On considère comme objets identiques des objets qui ont la même taille et la même utilité.

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

La crazy machine devra comporter un minimum de 15 étapes (sans compter la tâche finale) et sans intervention humaine, quelle que soit la catégorie. Bien entendu, pour mettre toutes les chances de votre côté et atteindre cet objectif, votre machine peut comporter plus de 15 transferts d'énergie. Une machine qui ne comportera pas ce minimum d'étapes ne sera pas validée !

3.2 CARACTÉRISTIQUES DE BASE

- La hauteur de la crazy machine ne peut dépasser 2 mètres.
- La surface au sol de la machine ne peut en aucun cas dépasser 3 mètres sur 2 mètres. Elle peut évidemment être plus petite.
- La machine sera disposée sur votre stand de 4m sur 3m et sera visible du public sur 3 faces. La quatrième face vous permettra d'adosser votre machine au stand voisin du vôtre.
- La tâche finale doit être celle imposée par les organisateurs. Elle n'est considérée comme exécutée que si l'étape qui la précède l'actionne sans intervention humaine d'aucune sorte.

3.3 INTERVENTIONS

Une intervention manuelle sur la machine en cas de soucis technique n'est nullement une cause de disqualification. Cependant, votre machine devra pouvoir afficher 15 transferts d'énergie, consécutifs ou non, sans aucune intervention.

3.4 AUTRE CONSIDÉRATION

L'utilisation de liquides est autorisée pour autant qu'ils ne soient pas nocifs ou dangereux. Notez qu'aucun raccordement à l'eau courante ne sera fourni. Tout liquide utilisé au cours des réactions en chaîne devra être récolté à la fin des démonstrations.

4 LE JOUR J

La Crazy Machine LIVE aura lieu le dimanche 31 mars 2019 au Lotto Mons Expo à Mons de 11h00 à 18h00 (ouverture au public de 13h à 18h).

La journée s'organisera de la façon suivante :

- Arrivée - accueil des équipes : **entre 11h00 et 11h30**
 - Distribution du plan du site, des tickets repas et autres documents
- Briefing **entre 11h30 et 12h00**
 - Discussions entre les organisateurs et les équipes participantes, questions-réponses,...
- Découverte du matériel mis à disposition : **de 12h00 à 12h30**
 - Conceptualisation de la machine en découvrant le matériel préparé par les organisateurs.
- Construction de la machine et repas : **de 12h30 à 16h30**
 - Dans le temps imparti, chaque équipe doit réaliser 15 réactions fonctionnelles sans intervention humaine d'aucune sorte. Il peut bien entendu y avoir plus de 15 réactions dans la machine pour mettre toutes chances de son côté. Bien entendu, la dernière étape de votre machine doit être en lien avec Excalibur. Quand une équipe pense avoir atteint les 15 étapes fonctionnelles sans intervention, elle le signale aux organisateurs.
- Les organisateurs fourniront gratuitement sandwiches et boissons. Les lunchs ne seront fournis qu'aux équipes qui auront répondu au mail des organisateurs et confirmé le nombre de participants.
- Des foodtrucks seront également présents. Dans ce cas, les frais sont à charge des participants.
- Ouverture des portes au public **dès 13h**
- Les équipes construisent leur machine devant les visiteurs tout au long de l'après-midi.
- Passage des organisateurs : après **16h30**
- Les organisateurs rencontreront chaque équipe pour découvrir leur réalisation
- Démontage : **à partir de 18h**

5 LES PRIX

Toutes les équipes proposant une machine comportant 15 transferts d'énergie fonctionnels sans intervention humaine se verront récompenser par un prix !

Un prix secondaire sera attribué à une machine "coup de coeur" sur base de quelques critères : la décoration autour de la réaction en chaîne, l'histoire racontée par la machine en lien avec le thème imposé par les organisateurs, la complexité des transferts d'énergie... Il s'agit bien d'un prix annexe : l'objectif principal est d'atteindre les 15 transferts d'énergie !

6 DROIT À L'IMAGE

Dans le cadre de sa communication et de l'utilisation des réseaux sociaux, les organisateurs peuvent être amenés à vous photographier ou à vous filmer occasionnellement pendant le concours.

Les participants au concours ou leurs représentants légaux s'ils sont mineurs :

- Autorisent expressément les organisateurs à utiliser et diffuser toute photographie ou support audiovisuel fixant mon image et mes propos qui seraient réalisés par l'organisation pendant la durée du concours. La présente autorisation vise la diffusion par la voie écrite, électronique ou audio-visuelle et principalement via le site internet du concours, les réseaux sociaux... Les données seront utilisées dans le cadre de la promotion du concours et de l'information au public concernant ces activités ; elles ne seront cédées à des tiers qu'en vue de la réalisation de ces objectifs. Les images sont conservées pendant la durée nécessaire à la promotion des activités.
- Ont pris note qu'ils peuvent retirer le consentement donné ci-dessus à tout moment sur simple demande adressée aux organisateurs (crazymachinechallenge@gmail.com).

7 CESSION DE DROITS

Chaque candidat au concours autorise gracieusement les organisateurs, à titre non exclusif et sans qu'il soit besoin d'autres formalités que le copyright (nom et prénom de l'auteur / équipe) à reproduire, à représenter et à diffuser, par tout procédé, l'ensemble des éléments composant sa machine (plans, perspectives, textes, croquis, photographies, portfolios, schémas, note, etc.), en tout lieu public ou privé, à des fins promotionnelles, institutionnelles, publicitaires, sur tout support numérique tels que des sites internet, réseaux sociaux ou sur tout support.

Par conséquent, chaque candidat renonce expressément à percevoir une quelconque rémunération du fait de l'utilisation par les organisateurs ou ses partenaires, dans les conditions prévues au présent Règlement, de l'ensemble des éléments composant sa machine, ou des images, vidéos et données obtenues dans le cadre du concours.

Les participants au concours déclarent expressément accepter que leurs idées soient mises en œuvre librement par les organisateurs. Ils déclarent avoir pleinement conscience et connaissent que, dans le cadre de la mise en œuvre desdites idées, les organisateurs pourront librement amender, modifier ou compléter les idées retenues, et que les organisateurs sont seules titulaires de tous les éventuels droits, en particulier droits de propriété intellectuelle, en lien avec la formalisation et la réalisation concrète des propositions retenues.

Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de préjudice résultant d'une négligence de la part du candidat et concernant la protection de la propriété intellectuelle ou industrielle.

8 RESPONSABILITÉ

La responsabilité des organisateurs est strictement limitée à la délivrance des prix, définis au présent règlement, à condition qu'ils aient été valablement gagnés, conformément aux dispositions du présent règlement. Les organisateurs ne sauraient encourir une quelconque responsabilité en cas de survenance d'un cas de force majeure ou d'événement indépendant de sa volonté rendant impossible le déroulement normal du concours ou la délivrance des prix, ou si les circonstances l'exigent, s'ils étaient amenés à écourter, proroger, annuler le Concours ou à en modifier les conditions.

La participation de tout candidat se fait sous son entière responsabilité, ou celle de ses représentants légaux s'il est mineur.

DISPOSITIONS PARTICULIÈRES

- La participation des candidats implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.
- La remise des prix 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 les équipes quittent les lieux de la compétition, elles devront laisser leur stand tel qu'il a été mis à leur disposition.

**SURTOUT, N' OUBLIEZ PAS DE VOUS AMUSER
ET DE LAISSER LIBRE COURS À VOTRE CRÉATIVITÉ!**

