

Règle du jeu « Catapult.war »

Chaque équipe dispose :

- D'un capital temps de **360 minutes**, comprenant les tirs d'essais à blanc, la définition et mise en œuvre de la stratégie et les tirs réels,
 - D'un capital financier de **150000€**, chaque tir réel consomme 1000€,
- ... et doit atteindre un objectif de distance = **Cible**, qui lui est propre.

A cet objectif est associé un score de capacité de destruction de la catapulte :

- 100 pts si le projectile tombe à ± 1 écart-type (d'une série minimale de 8 tirs consécutifs) de la **Cible**,
- 30pts si le projectile tombe entre ± 1 écart-type et ± 2 écart-type de la **Cible**,
- 10pts si le projectile tombe entre ± 2 écart-type et ± 3 écart-type de la **Cible**,

Le score se cumule à condition de ne pas marquer 0 pt sur un tir ce qui ramènerait alors le score cumulé à 0.

Le score cumulé minimal à atteindre est de **710 pts**.

Ce score est validé si, en confiant votre catapulte réglée à une autre équipe et en lui faisant appliquer vos Modes Opératoires, elle parvient à reproduire un score au moins égal sur 12 tirs maximum.

Chaque groupe se structure avec :

- 1 responsable, garant du respect de la démarche pour atteindre le plus tôt possible le score cumulé minimal de **710 pts**, auditeur du respect par chacun des tâches qui lui sont confiées, garant du matériel qui lui est confié et qu'il doit restituer en fin de jeu.
- 1 opérateur de tir, chargé **d'appliquer à la lettre** le réglage de chacun des 8 paramètres et le Mode Opératoire de tir et de **le prouver**,
- 1 contrôleur de la distance de tir, chargé **d'appliquer à la lettre** le Mode Opératoire de mesure et de le prouver par une contre mesure, et garant des résultats de mesure,
- 1 méthodiste, chargé de l'obtention et de la rédaction des 2 Modes Opératoires, de la saisie des mesures, de l'animation de la démarche DMAIC pour passer d'une étape à la suivante, des demandes de matériel supplémentaire,
- 1 secrétaire, chargé de transcrire la totalité de la démarche, les résultats obtenus, pour laisser une trace à l'équipe du jeu et des conclusions que vous en tirez.

La répartition des rôles, ainsi que la prise de décision, sont collégiales.