

# TIERS LIEU

## des Campagnes de l'Artois

Ce règlement détaille les spécificités de fonctionnement du Tiers Lieu des Campagnes de l'Artois, il est téléchargeable sur le site internet, il est aussi mis à disposition à l'accueil ou sur demande.

**Tout utilisateur du lieu doit en prendre connaissance et s'y conformer.**



# SOMMAIRE

<b>1. Le bâtiment :</b>	<b>3</b>
<b>2. Horaires</b>	<b>4</b>
<b>3. Programme</b>	<b>4</b>
<b>4. Communication</b>	<b>6</b>
<b>5. Animation et participation</b>	<b>6</b>
5.1 Fablab :	6
5.2 Atelier Numérique :	7
5.3 Ludothèque :	7
<b>6. Consommables</b>	<b>7</b>
<b>7. Conditions d'accès</b>	<b>8</b>
7.1. Accès tout public / particuliers	8
7.2. Entrepreneurs / Professionnels	9
7.3. Informations	10
7.4. Accès associations et structures locales dans le cadre d'un projet collectif	11
7.5. Tarification	11
7.6. Location	11
<b>8. Informatique et Internet</b>	<b>12</b>
8.1. Outils d'animation et de communication du lieu	12
8.2. Matériel informatique et réseau	12
<b>9. Annexes</b>	<b>13</b>
Annexe 1 : Charte des Fablabs (traduction française)	13
Annexe 2 : Tarification et accès	14
Annexe 3 : Tarifs Fablab Consommables "Matières"	15
Annexe 3 : Tarifs Fablab Consommables "Machines"	16

La Cabane est un équipement de de 200m2, propriété de la Communauté de Communes des Campagnes de l'Artois. C'est un Tiers Lieu dédié à l'innovation, à la création, au numérique, au partage et à la culture. Il est destiné à tous les publics.

## 1. Le bâtiment :

La Cabane est située au 1050 Avenue François Mitterrand - 62810 Avesnes-le-Comte. Une entrée dédiée permet l'accès aux locaux qui sont accessibles aux PMR.

**Il comprend 4 espaces :**

- **Le Fablab** : Espaces de conception, de fabrication, de prototypage, de bricolage et de partage;
- **L'atelier numérique** : Espace de médiation numérique, de formation, de réunion, d'échange et de partage;
- **La ludothèque** : Espace dédié aux jeux de société avec possibilité d'emprunt;
- **Le coin détente** : Espace d'informalité et de créativité, d'échange, d'exposition;

Un point de rassemblement est situé en face sur le parking, les personnes présentes seront invitées à évacuer vers ce point, le manager ou le responsable présent s'assurera, au préalable, d'avoir éteint les machines et mis en sécurité les postes de travail pour éviter tout sur-accident.

## 2. Horaires

La Cabane est ouverte à tous les publics (visiteurs, associations, élus, partenaires) sur les horaires suivants :

- Les mercredi, jeudi, samedi de 9h à 18h ;
- Les mardi et vendredi de 14h à 18h ;
- Les samedis : de 14h00 à 18h00.

Ces horaires sont susceptibles d'être modifiés en fonction des fermetures exceptionnelles du lieu et de certains événements qui pourraient y être organisés.

Une programmation d'ateliers ou d'événements sont prévus sur des plages en soirée les mardi et jeudi soirs.

## 3. Programme

La Cabane propose une programmation d'événements en lien avec les thématiques développées dans le Tiers Lieu : le faire, la fabrication, le numérique, l'environnement, la culture, la lecture, le jeu, l'innovation, l'entrepreneuriat et la transmission de connaissances et savoir-faire.

Cette programmation s'articule autour de quatre types d'événements :

- **les rencontres** peuvent se présenter sous la forme d'événements, de micro-conférences ou de simples temps d'échange.
- **les ateliers** permettent la transmission de savoir-faire théoriques ou pratiques dans des domaines variés. Ils sont gratuits et ouverts à tous, sur inscription ;
- **les initiations** permettent d'appréhender le fonctionnement des principales machines du FabLab. Elles sont gratuites et ouvertes à tous, sur inscription ;
- **les accès libres** permettent après un parcours de formation d'utiliser en accès libre les machines mises à disposition. Une participation est demandée pour couvrir les frais de consommables (matériel ou machines)  
La découverte et la location de jeux de société est soumise à des conditions particulières. (Voir 5.3 Ludothèque)

## Exemple de programmation hebdomadaire :

	<b>Matin</b>	<b>Midi</b>	<b>Après-Midi</b>	<b>Soirée</b>
<b>Lundi</b>	-	-	-	-
<b>Mardi</b>	9h – 12h Fablab <b>Ateliers DiY en itinérance</b>		14h – 18h <b>Accès libre</b> : Fablab / Atelier numérique /Ludothèque	18h – 20h <b>Ateliers DiY/</b> Repair café
<b>Mercredi</b>	9h – 12h <b>Accès libre</b> : Fablab / Atelier numérique /Ludothèque	12h – 14h Créneau économique	14h – 18h <b>Accès libre</b> : Fablab / Atelier numérique /Ludothèque	Place culturelle / musique / lecture / dev durable
<b>Jeudi</b>	9h – 12h <b>Accès libre</b> : Fablab / Atelier numérique /Ludothèque	12h – 14h Créneau réseau lecture	14h – 18h <b>Accès libre</b> : Fablab / Atelier numérique /Ludothèque	18h – 22h <b>Ateliers DiY/</b> Repair café
<b>Vendredi</b>	9h – 12h Fablab <b>Ateliers DiY en itinérance</b>		14h – 18h <b>Accès libre</b> : Fablab / Atelier numérique /Ludothèque	Place culturelle / musique / lecture
<b>Samedi</b>	9h – 12h <b>Accès libre</b> : Fablab / Atelier numérique /Ludothèque	12h – 14h Créneau Association	14h – 18h <b>Accès libre</b> : Fablab / Atelier numérique /Ludothèque	
<b>Dimanche</b>	-	-	-	-

## 4. Communication

Le public peut prendre connaissance de la programmation grâce aux supports de communication disposés dans le Tiers Lieu, par l'intermédiaire de sa lettre d'information numérique, des réseaux sociaux (Facebook, Twitter et Instagram) ou sur le site internet de La Cabane.

# 5. Animation et participation

## 5.1 Fablab :

Le fablab est accessible en accès libre sur les horaires d'ouverture de La Cabane au public. La Cabane propose des formations pour permettre aux utilisateurs de pouvoir utiliser en toute sécurité les machines outils et devenir autonome pour leur projet.

La formation par pair est à privilégier et une personne habilitée peut après accord de l'équipe de La cabane accompagner de nouveaux utilisateurs.

Un système de badge/skill permet de repérer / valoriser les utilisateurs ayant acquis les compétences nécessaires.

L'équipe n'a pas pour vocation d'assurer la conception sur mesure ou le prototypage sur demande.

Les utilisateurs de La Cabane peuvent participer à l'animation, à la programmation du lieu et aux temps d'échanges destinés à la préparation d'événements, d'animation, d'ateliers et de rencontres.

Les personnes désirant animer une rencontre ou un atelier peuvent se manifester auprès de l'équipe.

L'organisateur devra communiquer à l'équipe :

- Un titre et un descriptif de l'événement ;
- La date, l'horaire, la durée et le nombre de sessions prévues ;
- Le nombre de participants attendu ;
- Les ressources nécessaires (espaces, mobilier, outils et matériel) pour l'organisation de l'événement ;
- Les pré-requis nécessaires ;
- Ses renseignements personnels (nom, prénom, courriel, statut).

Proposer une animation ou participer à un atelier vous engage moralement à y être présent. En cas d'empêchement, il vous est demandé de vous signaler au plus tôt auprès de l'équipe directement sur place ou en envoyant un courriel à [fablab.lacabane@gmail.com](mailto:fablab.lacabane@gmail.com).

## 5.2 Atelier Numérique :

Des médiations numériques seront proposées sur l'espace "Atelier Numérique" pour sensibiliser et améliorer les compétences numériques des utilisateurs. Cet espace pourra accueillir des formations proposées par La Cabane mais également par des partenaires.

## 5.3 Ludothèque :

La ludothèque propose un panel de jeux de société disponibles à l'emprunt, le jeu est possible sur place pour repartir règles en tête. Les locations de 3 jeux maximum par famille se font sur un délai maximum d'un mois, et sont proposés à 1€ / jeu.

# 6. Consommables

L'utilisation des outils et machines du lieu implique la plupart du temps l'usage de consommables, distingués en deux catégories :

- les consommables "matières" : il peut s'agir de matériaux destinés à l'usinage ou de produits et d'accessoires liés à l'outil ou la machine dont l'usure est particulièrement rapide.

L'utilisateur peut se fournir lui-même en consommables. Certains de ces consommables sont disponibles en quantité limitée au FabLab via un chutier alimenté par La Cabane et les utilisateurs ;

- les consommables "machines" : il s'agit principalement de pièces ou d'accessoires liés aux machines dont le renouvellement est moins fréquent. Ces consommables "machines" sont fournis par La Cabane. Leur utilisation se fait, comme pour le reste du parc machine, dans le respect des conditions d'utilisation du lieu.

L'équipe de La Cabane propose aux utilisateurs des modèles ou types de consommables qu'ils doivent fournir dans le cadre de l'utilisation des machines. Une liste des consommables disponibles est consultable sur simple demande ainsi que les prix auprès de l'équipe ou sur le site de la cabane, le stock est également consultable.

(Détail et tarifs en Annexe 3)

## 7. Conditions d'accès

### 7.1. Accès tout public / particuliers

Les utilisateurs (particuliers) de La Cabane bénéficie d'un accès à libre sur les différents Espaces, une connexion internet en Wi-Fi (sur demande) sur l'ensemble des horaires d'ouverture du lieu.

L'accès au fablab et aux machines est prioritairement réservé aux projets du lieu et aux utilisateurs et partenaires ayant effectué une réservation.

La Cabane ne peut donc garantir sa disponibilité au public de passage.

L'accès libre au FabLab est possible uniquement dans le cadre d'ateliers organisés ou par des personnes habilitées par l'équipe permanente de La Cabane.

Les mineurs de moins de 16 ans doivent obligatoirement être accompagnés d'un adulte et sont sous sa responsabilité.

Les mineurs âgés de plus de 16 ans peuvent adhérer au lieu et y venir seuls sous condition d'un document de décharge de responsabilité signé par un tuteur légal.

Pour utiliser la partie Fablab, les utilisateurs doivent se former et s'initier au préalable.

Les utilisateurs non formés et habilités ne sont pas autorisés à utiliser, seuls, les machines ou le matériel du FabLab.

De manière générale, l'équipe se réserve le droit d'exclure des éléments perturbateurs et/ou personnes ne respectant pas le règlement ci-présent.

### 7.2. Entrepreneurs / Professionnels

Les utilisateurs « Entrepreneurs » ou particuliers venant dans un cadre professionnel peuvent également avoir accès à La Cabane. L'inscrit s'engage, à minima, à documenter l'intégralité de ses projets sur le site internet. Il peut également partager ses compétences en proposant et animant des ateliers ouverts à tous et/ou en contribuant à l'esprit collaboratif lors d'événements notamment. Toute absence de contribution

pourra faire l'objet d'une désactivation des droits de réservation, d'utilisation des outils et machines du FabLab.

L'« Entrepreneurs » ne peut réaliser des objets et projets en série, destinés à la vente et/ou confidentiels.

L'« Entrepreneurs » s'engage à communiquer de manière orale ou physique sur le soutien de La Cabane dans le cadre de ses projets, en concertation avec l'équipe.

La Cabane s'inscrit dans la phase de prototypage : elle n'a pas vocation à permettre à ses utilisateurs de produire en grande série. Toutefois, l'inscrit peut réaliser des objets et projets en petite série (destinés à la vente ou non) dans le cadre d'opérations marketing ou de tests clients.

La Cabane propose un espace numérique qui peut être réservé pour une réunion ou une rencontre spécifique. Ce n'est pas un espace de coworking. Cet espace reste ouvert et accessible à tous pour une utilisation ponctuelle sans garantie de disponibilité. Dans le cas d'une utilisation abusive constatée de cet espace, l'équipe se réserve le droit d'en limiter l'accès et d'orienter les utilisateurs vers d'autres espaces et/ou services adaptés.

### 7.3. Informations

Pour avoir accès à l'ensemble du lieu, l'utilisateur doit s'inscrire pour être référencé à La Cabane.

Pour ce faire, il doit enregistrer auprès de l'équipe ses informations personnelles :

- Identité et coordonnées
- Lecture et acceptation du présent règlement intérieur
- Obtention de sa carte d'accès (pointage des présences)

Ces pièces seront conservées au format numérique par La Cabane. L'inscription est nominative et individuelle. La personne peut venir

accompagnée mais l'utilisation des outils et machines reste réservée au membre inscrit et habilité.

Pour participer à la vie du lieu et aux ateliers et initiations proposés, il sera également invité à créer un espace membre sur le site internet.

L'inscription permet :

- d'avoir accès à l'ensemble de La Cabane sur les créneaux d'ouverture ;
- de participer aux initiations et aux ateliers proposés par l'équipe et les utilisateurs ;
- de pouvoir réserver certaines machines du lieu, en fonction des conditions fixées par l'équipe ;
- de pouvoir utiliser les outils et machines du lieu, sous réserve d'avoir préalablement été initié et habilité sur ces machines.

Afin d'assurer la bonne gestion du lieu et des espaces de stockage, les membres et/ou référents projets pourront stocker des matériaux ou des projets sur place en accord avec l'équipe. La Cabane ne pourra être tenue responsable en cas de dégradation ou de disparition des éléments stockés.

## 7.4. Accès associations et structures locales dans le cadre d'un projet collectif

La Cabane a une mission de service public, d'inclusion numérique, de démonstration et d'innovation, de soutien au développement local et durable et de promotion du territoire.

L'accès au lieu pour une structure locale peut se faire dans le cadre d'un projet justifié, en relation avec l'esprit collaboratif et ouvert du lieu, permettant un ancrage local et un accès à tous. Les référents de projets seront invités à s'initier aux machines au préalable afin de mieux piloter et animer, en autonomie, leurs projets. Des créneaux hors programmation pourront être définis.

La Cabane et la structure définiront ensemble les conditions d'utilisation des machines et espaces en fonction des besoins du projet ainsi que les contreparties attendues de la part de la structure.

Le projet ne pourra faire l'objet d'actions à vocation commerciale. Dans le cas contraire, la structure est invitée à se référer aux conditions particulières liées aux « Entrepreneurs ».

## 7.5. Tarification

Une tarification concernant l'utilisation des machines et des consommables est applicable et affichée sur La Cabane et sur le site internet.

Un système d'achat de "crédits" permet à La Cabane de simplifier les échanges d'argent. Chaque utilisateur pourra recharger son compte et utiliser ses crédits à son rythme. Les transactions seront gérées et enregistrées sur un système informatique de La Cabane.

## 7.6. Location

L'organisateur s'engage à n'utiliser les espaces ci-dessus qu'en vue des activités prévues. Il est également seul responsable des participants aux activités, notamment en termes de sécurité.

Afin de maintenir une cohérence dans les missions et objectifs du lieu, l'équipe gestionnaire se garde également un droit de réserve quant aux événements faisant l'objet d'une location d'espaces. Toute sous-location est interdite.

# 8. Informatique et Internet

## 8.1. Outils d'animation et de communication du lieu

Le site [www.lacabane.io](http://www.lacabane.io) possède quelques fonctionnalités spécifiques :

- Un « espace membre » est accessible à tous après inscription en ligne : aux visiteurs (droits limités) ainsi qu'aux membres et référents des structures partenaires. Il permet l'inscription aux initiations et ateliers, la réservation des machines ou espaces, le suivi des habilitations, la documentation des projets, ect.
- une plateforme de documentation du parc machine est également disponible et permet aux utilisateurs de trouver des informations relatives

aux caractéristiques et possibilités des machines. Elle pourra être complétée en concertation avec l'équipe.

## 8.2. Matériel informatique et réseau

L'accès au réseau internet est encadré. Il est assuré par la Communauté de Communes qui assure la gestion et le stockage pendant deux ans des données utilisateurs et de navigation collectées.

- Le réseau Wi-Fi de La Cabane propose un accès grand public (sur demande)
- les ordinateurs du pôle conception sont accessibles aux utilisateurs dans le cadre d'une animation, de médiation numérique ou d'un projet fablab.
- les ordinateurs de commande reliés aux machines sont réservés exclusivement à une utilisation liée à la préparation de ses fichiers pour l'usinage et la fabrication.
- Il est recommandé à l'utilisateur de s'assurer que ses comptes personnels sont déconnectés.

## 9. Annexes

### Annexe 1 : Charte des FabLabs (traduction française)

#### Qu'est-ce qu'un FabLab ?

Les FabLabs sont un réseau mondial de laboratoires locaux, qui dopent l'inventivité en donnant accès à des outils de fabrication numérique.

#### Que trouve-t-on dans un FabLab ?

Les FabLabs partagent et développent un ensemble de compétences permettant de fabriquer (presque) n'importe quel objet, en autorisant la mise en commun de ressources et projets.

#### Que fournit le réseau des FabLabs ?

Une assistance opérationnelle, d'éducation, technique, économique et logistique au delà de ce qui est disponible dans un seul Lab.

#### Qui peut utiliser un FabLab ?

Un FabLab est une ressource communautaire, qui propose un accès libre aux individus autant qu'un accès sur inscription dans le cadre de programmes spécifiques.

#### Quelles sont vos responsabilités ?

- Sécurité : ne blesser personne et ne pas endommager l'équipement.
- Fonctionnement : aider à nettoyer, maintenir et améliorer le Lab.
- Connaissances : contribuer à la documentation et aux connaissances des autres.

#### Qui possède les inventions faites dans un FabLab ?

Les designs et les procédés développés dans les FabLabs peuvent être protégés et vendus comme le souhaite leur inventeur, mais doivent rester disponibles de manière à ce que les individus puissent les utiliser et en apprendre.

#### Comment les entreprises peuvent-elles utiliser un FabLab ?

Les activités commerciales peuvent être prototypées et incubées dans un FabLab, mais elles ne doivent pas entrer en conflit avec les autres usages. Elles doivent croître au delà du Lab plutôt qu'en son sein, et il est attendu qu'elles bénéficient à leurs inventeurs, aux FabLabs, et aux réseaux qui ont contribué à leur succès.

La charte officielle en anglais : <http://fab.cba.mit.edu/about/charter/>

## Annexe 2 : Tarification et accès

### Liste des tarifs applicables au Tiers Lieu :

Accès gratuit pour tous après inscription au Tiers Lieu

Chaque utilisateur se voit remettre une carte d'accès NFC permettant de connaître son temps de présence.

### Liste des tarifs applicables à la Ludothèque :

Accès gratuit pour tous après inscription au Tiers Lieu et à la Ludothèque

3 jeux empruntables par mois par famille pour 1€ / jeu.

Carte de 10 € (12 jeux empruntables dont 2 offerts) > Tarifs existants

### Location de l'Atelier Numérique :

Accès gratuit pour tous après inscription au Tiers Lieu

Réservation pour réunion : 30 € / 2h

### Liste des tarifs applicables au Fablab :

Accès gratuit pour tous après inscription au Tiers Lieu

Accès aux machines après réservation et habilitation, les réservations sont possibles sur place ou depuis le site internet de La Cabane.

Fonctionnement par recharge sur un compte "crédit" (logiciel), les paiements se font sur facturation directe des Campagnes de l'Artois au travers le Trésor Public.

Les coûts machines et consommables sont donc déduits des crédits des utilisateurs depuis le logiciel, 3 recharges sont disponibles 10 euros, 25 euros, 50 euros.

L'utilisateur peut grâce à sa carte d'accès NFC (sans contact) connaître son solde de "crédit".

**(Voir annexe 3 : tarifs fablab)**

## Annexe 3 : Tarifs Fablab Consommables “Matières”

MATIERES POUR DECOUPE LASER OU FRAISEUSE		
PMMA transparent 3mm	60 x 30 cm	8,00 €
PMMA transparent 5mm		9,00 €
PMMA transparent coloré 3mm		8,00 €
Contreplaqué 3 mm	60 x 90 cm	5,00 €
Contreplaqué 5 mm		8,00 €
MDF « spécial laser » 3 mm	60 x 90 cm	6,00 €
MDF « spécial laser » 5 mm		10,00 €
MDF « spécial laser » 10 mm		12,00 €
MATIERES POUR LE PLOTTER DE DECOUPE		
Vinyle adhésif brillant / mat	123*10cm	0,50 €
Vinyle adhésif brillant / mat	123*100cm	5,00 €
Flex thermocollant brillant / mat	50*10cm	1,00 €
Flex thermocollant brillant / mat	50*100cm	10,00 €
MATIERES POUR L'IMPRESSION 3D		
PLA	10g	0,50 €
MATIERES POUR LE TRACEUR		
Papier Couché, bâches, autocollant + encre	91,4 x 10cm	1,00 €
Papier Couché, bâches, autocollant + encre	91,4 x 100cm	10,00 €
Oelliets	unité / pose	0,10€
MATIERES POUR LA SUBLIMATION		
Feuille Spécial sublimation	A3 / A4	1,00 €
Mug à sublimer	300ml	2,00 €
Objets à sublimer		
MATIERES POUR LES BADGES		
Badges	25/32/50 mm	0,50 €
Badges spéciaux aimants / miroir	25/32/50 mm	1,00€
Impression couleur classique + feuille 80g	A3 / A4	0,20€
MATIERES POUR LA THERMOFORMEUSE		
Feuille Spécial Thermoformeuse	A4	2,00 €
MATIERES POUR LA BRODEUSE		
Support broderie (toile)	20 cm2	1,00 €

## Annexe 3 : Tarifs Fablab Consommables “Machines”

<b>UTILISATION MACHINE : DECOUPE LASER</b>		
Découpe laser (hors support)	30 min	3,00 €
Découpe Laser (hors support)	1h	5,00€
<b>UTILISATION MACHINE : FRAISEUSE NUMÉRIQUE</b>		
Fraiseuse numérique + fraise (hors support)	30 min	3,00 €
Fraiseuse numérique + fraise (hors support)	1h	5,00€
<b>UTILISATION MACHINE : PLOTTER DE DECOUPE</b>		
Découpe cutter (hors support)	30 min	2,00 €
Découpe cutter (hors support)	1h	3,00 €
<b>UTILISATION MACHINE : IMPRESSION 3D</b>		
Impression 3D	1h	1,00 €
<b>UTILISATION MACHINE : TRACEUR</b>		
Impression Traceur	30 min	3,00 €
Impression Traceur	1h	5,00 €
<b>UTILISATION MACHINE : IMPRIMANTE SUBLIMATION</b>		
Impression + encre (hors feuille)	A3 / A4	1,00 €
<b>UTILISATION MACHINE : PRESSE À CHAUD</b>		
Presse à chaud (textile, mug, casquette, ..)	30 min	1,00 €
Presse à chaud (textile, mug, casquette, ..)	1h	2,00€
<b>UTILISATION MACHINE : THERMOFORMEUSE</b>		
Création de moule sur mesure (hors feuille)	30 min	1,00€
Création de moule sur mesure (hors feuille)	1h	2,00€
<b>UTILISATION MACHINE : BADGES</b>		
Machines à Badge et matrice 25 / 32 / 50	25/32/50 mm	Gratuit
<b>UTILISATION MACHINE : BRODEUSE NUMÉRIQUE</b>		
Broderie + fils + fils de canette (hors support)	30 min	5,00 €
Broderie + fils + fils de canette (hors support)	1h	8,00€
<b>UTILISATION OUTILLAGE À MAIN</b>		
Perceuse à Colonne (hors visseries)	-	Gratuit
Scie à Chantourner (hors support)	-	Gratuit
Visseuse / Perceuse (hors visseries)	-	Gratuit
Outils à main	-	Gratuit

