

# Règles aux événements

## RÈGLES GÉNÉRALES

Ces règles s'appliquent durant tout l'événement : de l'arrivée au départ.

*Remarque générale concernant les infractions : Une violation de toute règle d'événement entraînera un avertissement verbal. Les violations répétées ou inacceptables seront traitées par l'Arbitre en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS ou Le responsable de l'événement. Les équipes doivent noter que des violations inacceptables et répétées peuvent être partagées avec le Conseiller aux juges, ce qui pourrait entraîner une disqualification pour des prix.*

*Les infractions spécifiques aux règles, le cas échéant, sont répertoriées avec le libellé de la règle correspondante.*

**E1 La sécurité avant tout.** Les points suivants doivent être considérés durant tout le tournoi.

- A. Tous les participants doivent porter des lunettes de sécurité (ANSI, UL, CE EN166, AS/NZS, ou CSA non-fumées) dans et autour du TERRAIN et dans la zone des puits. Des verres légèrement teintés sont permis si les yeux demeurent visibles, mais les verres au fini réfléchissant sont interdits.
- B. Tous les participants doivent porter des chaussures à bouts/talons fermés
- C. Tous les participants doivent attacher les cheveux longs s'ils travaillent autour du ROBOT ou du matériel de robotique.
- D. Tous les participants doivent porter des vêtements appropriés.
- E. Tous les participants doivent circuler en marchant sur le site du tournoi.

*Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.*

**E2 Soyez de bonne compagnie.** Les participants doivent être aimables et professionnels à tout moment lors des événements *FIRST*. Un comportement impoli envers d'autres participants n'est pas toléré.

Voici des exemples de comportements inappropriés :

- a. altercations physiques
- b. langage inapproprié
- c. intimidation ou harcèlement
- d. bloquer intentionnellement la vue d'autres participants ou spectateurs pendant une période prolongée (des membres d'équipe brandissant momentanément des bannières tout en supportant directement leur équipe ne sont pas considérés comme une violation de cette règle.)
- e. brouillage ou interférence avec les capacités de télédétection d'un ROBOT ou du TERRAIN depuis les estrades des spectateurs.

Des exemples de capacités de télédétection comprennent, sans s'y limiter, les systèmes de vision, les télémètres acoustiques, les sonars et les capteurs de proximité infrarouges.

L'utilisation d'images qui, pour un observateur raisonnablement avisé, imite les cibles de vision utilisées sur le TERRAIN est une violation de E2.

Nous avons appris que, bien que l'intention ne soit pas nécessairement malfaisante, « l'épinglage » (un jeu visant à tenter d'attacher sans se faire remarquer une pince à linge aux vêtements d'une personne) et « le jeu du cercle » causent de l'inconfort. Ces activités sont donc considérées comme une violation de cette règle.

- E3 Les enfants de moins de 12 ans doivent être accompagnés par un adulte en tout temps dans la zone des puits.**
- E4 Respectez les installations du site.** Les équipes ne doivent pas endommager les gradins, les planchers, les murs, balustrades ni d'autres installations du site de tournoi.
- E5 Chaque équipe doit s'enregistrer.** Un membre adulte de l'équipe doit enregistrer l'équipe au plus tard 90 minutes avant le premier match de qualification à l'horaire.

*Infraction : On cherchera à contacter l'équipe à son puits. Ne pas s'enregistrer peut mener à l'exclusion du tournoi pour une équipe.*

L'enregistrement au tournoi a lieu au kiosque de l'administration (PIT ADMIN) dans la zone des puits la veille et / ou le premier matin de chaque événement.

Une fois que l'alignement de l'équipe et les formulaires *FIRST* de consentement et de décharge sont remis, l'équipe recevra ses macarons pour identifier l'ÉQUIPE-TERRAIN et le Capitaine de la sécurité de l'équipe.

- E6 Certaines ressources sont exclusives aux équipes.** Seules les équipes inscrites au tournoi peuvent utiliser le TERRAIN de compétition, le terrain de pratique, les pièces de rechange, l'atelier d'usinage et le kiosque d'inspection de cet événement. Les équipes hôtes fournissant des éléments du terrain de pratique ou des ressources à l'atelier d'usinage peuvent les utiliser, à condition que la priorité soit accordée aux équipes inscrites au tournoi.
- E7 On ne peut pas pratiquer partout.** Les équipes ne peuvent pratiquer avec leur ROBOT qu'à leur puits, dans les aires de pratique désignées, ou lors des MATCHS de pratique.

Les équipes ne peuvent pas installer leur propre équipement de pratique hors de leur puits. Dans les puits, la sécurité doit primer. Si les responsables du tournoi considèrent qu'une installation de pratique dans le puits est non sécuritaire ou qu'elle interfère avec les activités des puits adjacents ou dans les allées, l'équipe devra cesser sa pratique.

- E8 Ne travaillez qu'aux endroits autorisés.** Lors d'un tournoi, les équipes ne peuvent produire d'ÉLÉMENTS FABRIQUÉS qu'aux aires désignées :
- A. Dans le puits de l'équipe ;
  - B. Dans le puits d'une autre équipe, avec sa permission
  - C. Dans la file d'attente d'un MATCH ou au terrain de pratique (en fonction de l'espace, une attention particulière pour la sécurité est exigée) ;
  - D. Toute zone identifiée par le personnel du tournoi (ex. zone de puits temporaires en fin de tournoi) ;
  - E. Si autorisé, à l'atelier d'usinage dont est pourvu l'événement pour les équipes
- E9 Certaines choses n'ont pas leur place à un tournoi.** Ne pas apporter ni utiliser :
- Planches à roulettes
  - Gyropodes, « Hoverboards »
  - Drones

- Réservoirs de gaz en bouteille (par exemple d'hélium)
- Des dispositifs bruyants, tels que des cogneurs à plancher, sifflets ou klaxons
- Talkiewalkies
- Scooters triporteurs, quadriporteurs, sauf ceux utilisés pour une condition physique

**E10 Ne mettez pas en place de services additionnels.** N'installez pas d'alimentation électrique, d'accès Internet ou de ligne téléphonique à partir des fournisseurs de services du site du tournoi. Ne tentez pas d'utiliser des connexions Internet du site réservées aux fins de l'événement (ex. Système de gestion du terrain ou diffusion Web).

**E11 Ne vendez rien.** Aucune vente par les équipes durant le tournoi. Ceci inclut, par exemple, des tickets de loterie, de la nourriture, des chapeaux, des t-shirts, des friandises, de l'eau, des boissons, des fruits et des produits promotionnels.

**E12 N'offrez pas de nourriture.** Les équipes ne doivent pas distribuer de nourriture lors du tournoi.

**E13 Faites-vous entendre, mais avec modération.** N'invitez pas de musiciens pour jouer dans les estrades. Ne diffusez pas de la musique à fort volume.

**E14 Utilisez de précaution avec les drapeaux et bannières.**

- Ne couvrez pas et ne déplacez pas d'autres éléments promotionnels d'équipe ou de commanditaires déjà en place.
- Partager équitablement l'espace disponible avec les autres équipes.
- N'obstruez pas la vue des spectateurs.
- Les affichages doivent être faits de façon sécuritaire.
- Les bannières installées à l'extérieur du puits des équipes ne doivent pas être plus grandes que  $25 \text{ pi}^2$  ( $2.3 \text{ m}^2$ ).

Les équipes sont encouragées à apporter des affiches ou drapeaux pour décorer leur puits ou dans la zone de jeu.

Respectez les consignes du site concernant l'affichage et les procédés acceptés pour le faire. À la fin de l'événement, retirez en toute sécurité tous les affichages et ce qui a servi (ruban, ficelle, etc.).

**E14-A Pas d'arme à feu.** Les armes à feu sont interdites lors de tous les événements *FIRST* de tous les programmes *FIRST*, y compris sans s'y limiter, aux événements officiels publiés [ici](#). Cette politique ne s'applique pas aux forces de l'ordre ou au personnel de sécurité.

## ATELIER D'USINAGE

Des événements ont un atelier d'usinage, ouvert pendant des heures spécifiques (voir la programmation de l'événement), pour aider les équipes à réparer et fabriquer leurs robots. Les ateliers d'usinage sont généralement commandités par la NASA ou des organisations locales. Les ateliers d'usinage varient, mais *FIRST* s'efforce d'avoir du soudage et une variété d'outils de haute puissance disponibles aux événements.

Dans la plupart des cas, l'atelier d'usinage est sur place et facilement accessible à toutes les équipes. Si l'atelier d'usinage est hors site, des bénévoles sont en place pour transporter le ROBOT ou les pièces à l'atelier. Dans ce cas, l'équipe remplit un formulaire de demande d'usinage qui accompagne le ROBOT ou des pièces, de sorte que le personnel de l'atelier et les bénévoles peuvent suivre les instructions. L'événement devrait mettre en place une méthode de communication entre le site et l'atelier au cas où il y aurait des questions.

## E15 Seul le ROBOT va à l'atelier d'usinage hors site.

Les équipes peuvent se rendre elles-mêmes à l'atelier d'usinage hors site, soit en marchant ou en utilisant leur propre véhicule, mais tous les étudiants de l'équipe doivent être accompagnés d'un adulte en tout temps. Les équipes devraient fortement envisager d'inclure un troisième membre d'équipe conformément aux directives du [Programme FIRST de protection des jeunes](#).

## TÉLÉCOMMUNICATIONS

### E16 Pas de communication sans fil. Les équipes ne peuvent mettre en fonction leur propre réseau de communication sans fil 802.11a/b/g/n/ac/ax (2.4GHz ou 5GHz), c'est-à-dire un réseau local ou un point d'accès sur le site du tournoi.

Un réseau local sans fil « hot spot » créé par un téléphone cellulaire, une caméra, un téléviseur SMART, etc. est considéré comme un point d'accès interdit.

Certains téléviseurs SMART établissent un point d'accès par défaut. Assurez-vous que cette fonctionnalité est désactivée durant le tournoi.

### E17 N'interférez pas avec les réseaux sans fil. Aucun participant ne doit interférer ni tenter d'interférer avec la communication sans fil d'une autre équipe ou de FIRST, sauf sous autorisation expresse dans le but de communiquer avec son propre ROBOT sur le TERRAIN ou le terrain de pratique.

Les équipes doivent rapporter toute vulnérabilité suspectée à la sécurité du réseau sans fil en informant le Conseiller technique FIRST, ou en s'adressant à [firstroboticscompetition@firstinspires.org](mailto:firstroboticscompetition@firstinspires.org)

*Infraction : Les violations répétées de cette règle peuvent entraîner l'expulsion de l'événement ou une action en justice fondée sur les lois applicables.*

### E18 Les ROBOTS doivent être contrôlés par câble hors du TERRAIN ou du terrain de pratique. Le contrôle sans fil du ROBOT n'est permis que sur le TERRAIN ou au terrain de pratique.

### E19 Pour opérer sans fil sur le terrain de pratique, les ROBOTS doivent utiliser la radio du terrain de pratique disponible.

## INSTALLATION

Chaque événement fixe des moments précis, et annoncés dans l'horaire de l'événement, où les équipes sont invitées à décharger leur robot et leur équipement vers leur puits avant que la zone des puits ne soit officiellement ouverte.

L'installation peut être stressante pour les équipes et les bénévoles ; ce qui peut être atténué par la préparation et la planification. Des facteurs imprévus comme la circulation, la météo ou d'autres événements, peuvent modifier l'heure d'arrivée prévue d'une équipe, ce qui rend le processus plus difficile. Les choses les plus importantes à se rappeler sont la sécurité et le professionnalisme coopératif. Les équipes dont l'installation s'est réalisée aisément sont invitées à vérifier avec les autres pour voir comment elles peuvent les aider et leur rendre l'expérience aussi positive que possible.

### E20 Déchargez durant a période d'installation. Les équipes ne peuvent pas apporter le ROBOT ou des éléments de ROBOT à l'événement après la période d'installation désignée. Les exceptions sont les suivantes :

- A. Exceptions énumérées en R14 du Manuel de jeu 2020
- B. La matière première
- C. Articles COTS
- D. Boîtes de vitesses attachées aux moteurs associés
- E. Roues assemblées
- F. Des circonstances exceptionnelles qui empêchent une équipe de se présenter lors de la période d'installation et qui a pris des dispositions avec le Responsable de l'événement.

Il n'y a pas de règle qui restreint explicitement les articles qui peuvent être introduits sur le site pendant la période d'installation désignée.

Si un événement n'a pas de période d'installation désignée dans sa programmation publique, la période d'installation commence lorsque les puits ouvrent et se termine lorsque la cérémonie d'ouverture commence.

Pendant le chargement, les équipes ne sont pas limitées à un seul voyage et sont encouragées à être aussi efficaces et sécuritaires que possible.

*Infraction : L'item sera interdit sur le site de l'événement.*

- E21 Cinq personnes pour l'installation.** Seuls cinq (5) membres de l'équipe (dont un doit être un adulte) peuvent être dans la zone des puits pendant toute période d'installation précédant l'ouverture des puits.

*Infraction : Les personnes supplémentaires doivent quitter sur demande.*

- E22 Installation à votre puits seulement.** Les équipes ne peuvent décharger et laisser du matériel qu'à leur puits désigné.

*Infraction : L'équipe devra quitter la zone des puits.*

- E23 Puits sécuritaire.** Les équipes doivent laisser leur puits dans un état sécuritaire au moment de la fermeture de la zone des puits (même si certaines tâches sont inachevées).

- E24 Une fois terminé, sortez.** À moins d'aider d'autres équipes selon le paragraphe d'introduction de cette section, les équipes doivent quitter le site une fois le déchargement de leur matériel terminé (ou, dans le cas d'une installation, qu'elle soit terminée).

Si un événement a autorisé une période d'installation préalable le soir précédent et le matin avant l'ouverture générale de la zone des puits, une équipe peut utiliser les deux périodes pour installer son puits, mais, en vertu de E24, elle doit quitter une fois l'installation terminée.

*Infraction : L'équipe devra quitter la zone des puits.*

## PUITS D'ÉQUIPE

Un puits d'équipe est un espace désigné, habituellement 10 pi par 10 pi par 10 pi (~3 m x 3 m x 3 m), où une équipe peut travailler sur son ROBOT. Chaque équipe reçoit un espace identifié avec son numéro d'équipe. Cela aide les membres de l'équipe, les juges et les visiteurs à trouver les équipes facilement. Chaque puits a une table et une prise de courant.



Les équipes, les bénévoles, le personnel *FIRST* et les invités passent beaucoup de temps dans la zone des puits. Apprenez à connaître les autres équipes et aidez-vous quand vous le pouvez. Le temps est court et de l'aide peut se trouver très souvent juste à côté, dans les puits d'équipes adjacentes.

De petites machines d'établi, avec les gardes appropriées, sont autorisées dans les puits. Des « petites » machines sont des machines qui peuvent être facilement levées par une seule personne. Ex. : petites scies à ruban, presses à forer, CNC de bureau et ponceuses.

**E25 Pas d'accès à la zone des puits quand elle est fermée.** Les équipes ne peuvent pas être dans les puits en dehors des périodes d'ouverture de la zone des puits.

**E26 Ne débordez pas de votre zone de puits.** Les équipes doivent s'assurer que leur matériel demeure entièrement dans leur puits (on ne peut installer une rallonge électrique ou un câble internet hors du puits vers d'autres endroits). Les équipes ne peuvent utiliser l'espace des puits vacants, échanger d'espace avec une autre équipe, ni déménager dans un puits vacant.

**E27 Libérez les voies de circulation.** Les allées doivent rester libres.

**E28 Les outils qui projettent des étincelles ou produisent une flamme nue sont interdits.**

Ex.: Soudeuses électriques, meules de table ou à main, torches au gaz.

**E29 Rien de trop gros.** Les outils électriques au sol sont interdits.

Ex.: Perceuses plein pied, scies à ruban plein pied et banc de scie.

*Infraction : Les équipes s'abstiendront d'installer ou retireront les équipements sur demande. Tout équipement jugé non sécuritaire ou hors des normes devra être retiré sur demande.*

**E30 Le brasage / soudage est interdit.**

*Infraction : Les équipes s'abstiendront d'installer ou retireront les équipements sur demande. Tout équipement jugé non sécuritaire ou hors des normes devra être retiré sur demande.*

**E31 Le soudage avec les outils permis seulement.** Un fer ou pistolet électrique uniquement.

*Infraction : Les équipes s'abstiendront d'installer ou retireront les équipements sur demande. Tout équipement jugé non sécuritaire ou hors des normes devra être retiré sur demande.*

**E32 Structures sécuritaires.** Les équipes ne peuvent pas construire de structure qui soutient des personnes ou des objets pour le stockage au-dessus d'une zone de travail dans les puits.

*Infraction : Toute installation jugée non sécuritaire ou hors des normes devra être retirée sur demande.*

**E33 Affichage sécuritaire.** Les affiches, drapeaux et écrans de l'équipe doivent être solidement fixés à la structure des puits.

*Infraction : Toute installation jugée non sécuritaire ou hors des normes devra être retirée sur demande.*

## CHARIOT

La plupart des équipes utilisent un chariot pour transporter leur ROBOT tout au long d'un événement. Les chariots ne sont pas obligatoires, mais sont fortement recommandés (pour minimiser les risques de blessures musculaires, de chute de ROBOTS et autres dangers). En plus des règles énumérées ci-dessous, les équipes sont fortement encouragées à inscrire le numéro de l'équipe sur le chariot, à consulter le Manuel *FIRST* sur la sécurité pour des techniques de levage du ROBOT, et à pratiquer la mise en place et les déplacements du ROBOT dans une routine sûre, rapide et fluide.

- E34 Sécuritaires et faciles d'utilisation.** Les chariots doivent être faciles à contrôler et manœuvrer, et ne pas poser de risque aux gens autour.
- E35 Dimensions appropriées.** Les chariots doivent pouvoir passer par une porte standard de 30 pouces.
- E36 Garés adéquatement.** Le chariot doit rester dans le puits de l'équipe (ou dans la zone d'attente des chariots pendant un MATCH) lorsqu'ils ne sont pas utilisés.
- E37 Pas une source de bruit.** Les chariots ne peuvent pas être équipés d'émetteur de musique ou d'autres dispositifs générateurs de sons, à l'exception d'appareils à volume raisonnable utilisés à des fins de sécurité (par exemple, pour sensibiliser les personnes du voisinage immédiat qu'un robot est en mouvement).

## CÉRÉMONIES

À chaque événement, il y a des cérémonies d'ouverture et de clôture pour honorer et respecter les pays représentés, les commanditaires, les équipes, les mentors, les bénévoles et les lauréats. Les cérémonies donnent à chacun l'occasion d'applaudir aux succès des participants et des mentors. Elles donnent aussi aux équipes la possibilité de « rencontrer » les bénévoles, d'autres personnes importantes, et les sponsors impliqués dans l'événement.

Lors de la cérémonie de remise des prix, *FIRST* remet des trophées et des médailles aux équipes exceptionnelles. Nous encourageons tous les membres des équipes à assister aux cérémonies, à l'heure, pour montrer leur appréciation pour l'événement et les personnes bénévoles impliquées.

- E38 Les équipes doivent demeurer silencieuses et respectueuses durant les cérémonies.** Durant les cérémonies, les participants ne doivent pas :
  - A. utiliser d'outils électriques,
  - B. utiliser des outils bruyants tels des marteaux ou scies,
  - C. crier, chahuter de façon inappropriée, sauf pour applaudir une équipe
- E39 Accès réduit au puits.** Pas plus de 5 membres de l'équipe sont autorisés dans le puits pendant les cérémonies.
- E40 Respect des hymnes nationaux.** Les équipes, incluant les membres restés aux puits, doivent être respectueuses durant les hymnes nationaux. Traditionnellement, on se tient debout face au drapeau, on chante ou demeure respectueusement silencieux, et on enlève les chapeaux pendant les hymnes nationaux. Si des participants souhaitent s'abstenir, ils en sont libres pourvu qu'ils demeurent silencieux sans intervenir.

## DANS LES ESTRADES



**E41 Pas de réservation.** Il n'est pas permis de réserver des sièges pour les membres de l'équipe qui ne sont pas immédiatement présents.

Les équipes ne doivent pas accrocher des bannières, des rubans ou autre marquage pour réserver des sièges. (Le personnel de l'événement retirera et jettera toutes les bannières, cordes, etc., utilisées pour réserver des sièges). Veuillez organiser des rondes pour assister aux matchs dans les gradins si les places sont limitées. S'il y a un problème d'encombrement, nous vous demandons de bien vouloir quitter après le match de votre équipe et de revenir plus tard, si possible.

**E42 On ne lance pas d'objets.** Des objets ne doivent pas être projetés à partir des sièges des spectateurs.