



7 Règles relatives au jeu

7.1 Avant le MATCH

- G01. Soyez au courant de la configuration de votre ROBOT.** Une fois placé sur le TERRAIN pour un MATCH, chaque ROBOT :
- A. doit être en conformité avec toutes les règles relatives aux ROBOTS, c'est-à-dire avoir passé le test d'inspection avec succès (pour les exceptions concernant les MATCHS de pratique, consultez le [Chapitre 9 Règles d'inspection et d'admissibilité](#))
 - B. doit être le seul élément laissé sur le TERRAIN par l'ÉQUIPE-TERRAIN
 - C. doit rester dans sa CONFIGURATION INITIALE
 - D. se trouver sur le tapis
 - E. être en contact avec la tôle larmée du MUR D'ALLIANCE
 - F. ne pas supporter plus de 10 COMBUSTIBLES et 1 ROUE DENTÉE (tel que décrit à la [Section 4.2 Préparatifs du MATCH](#)).

Infraction : Si la situation peut être rapidement réglée, le MATCH ne commencera pas tant que toutes les exigences ne sont pas respectées. Si la situation ne peut pas se régler rapidement, le ROBOT concerné sera DÉSACTIVÉ et devra de nouveau être soumis à une inspection selon l'avis de l'ARBITRE en chef.

Si un ROBOT est DÉSACTIVÉ avant le début du MATCH, l'ÉQUIPE-TERRAIN ne peut pas retirer le ROBOT du TERRAIN sans la permission de l'ARBITRE en chef ou du Conseiller technique de FIRST®.

- G02-1 Maîtrisez votre corde.** Si une équipe utilise sa propre CORDE, elle doit être installée en utilisant la sangle de retenue de la CORDE et/ou le socle d'ancrage de telle sorte que la CORDE ne soit pas déployée.

Infraction : Si la situation peut être rapidement réglée, le MATCH ne commencera pas tant que toutes les exigences ne sont pas respectées. Si la situation ne peut pas se régler rapidement, le PERSONNEL DU TERRAIN installera la CORDE par défaut.

- G02. Entrez et sortez rapidement et de façon sécuritaire du TERRAIN.** Les ÉQUIPES-TERRAIN ne doivent pas entraîner de retards importants ni répétés au début d'un MATCH ou à la remise en place du TERRAIN à la fin du MATCH.

Infraction : Avant le MATCH, le ROBOT en défaut de l'ÉQUIPE-TERRAIN sera DÉSACTIVÉ. Après le MATCH, CARTON JAUNE.

On s'attend à ce que les ÉQUIPES-TERRAIN mettent en place leurs ROBOTS pour un MATCH et le retirent après le MATCH rapidement et de façon sécuritaire. Quelques exemples de retards :

- A. une arrivée tardive sur le TERRAIN
- B. l'ÉQUIPE-TERRAIN ne réussit pas à sortir du TERRAIN une fois que les DEL des STATIONS DES JOUEURS se sont éteintes (le MATCH étant prêt à commencer)





- C. l'installation de pare-chocs, le chargement de systèmes pneumatiques ou la maintenance du ROBOT une fois sur le TERRAIN
- D. utilisation de dispositifs d'alignement externes au ROBOT
- E. ne pas retirer la CONSOLE DE PILOTAGE des STATIONS DES JOUEURS dans les délais
- F. installation ou retrait compliqués de la CORDE fournie par l'ÉQUIPE

G03. Soyez au courant du positionnement de votre ÉQUIPE-TERRAIN. Avant le début du MATCH, les ÉQUIPES-TERRAIN doivent être en position comme suit :

- A. Les PILOTES et les COACHS doivent être dans leur STATION D'ALLIANCE et derrière la LIGNE DE DÉPART
- B. Au moins un (1) PILOTE DE DIRIGEABLE doit se trouver sur son DIRIGEABLE (consulter la [Section 4.5 ÉQUIPE-TERRAIN](#) pour avoir des détails concernant quelles ÉQUIPES-TERRAIN fournissent le(s) PILOTE(S) DE DIRIGEABLE)
- C. Les JOUEURS HUMAINS (qui ne sont pas PILOTES DE DIRIGEABLE) doivent se trouver derrière la LIGNE DE DÉPART et dans leur STATION D'ALLIANCE ou leur COULOIR DE CHARGEMENT

Infraction : Le MATCH ne commencera pas tant que la situation n'est pas corrigée.

7.2 Restrictions concernant les ROBOTS

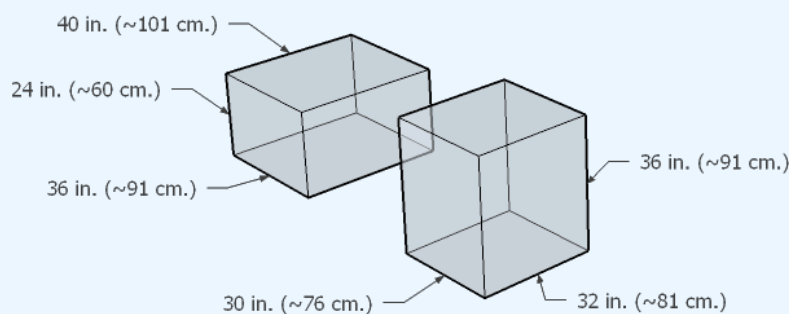
G04. Ne vous étendez pas de façon exagérée. Au cours d'un match, un ROBOT ne doit pas dépasser le volume qu'il occupait au moment de l'inspection.

Infraction : FAUTE. Si stratégique, (p. ex. l'augmentation du volume est liée à l'activation du DISQUE TACTILE), CARTON ROUGE.

Les deux (2) volumes de ROBOT permis sont définis dans R03 et sont précisés ci-dessous pour référence :

- A. 36 po par 40 po par 24 po de hauteur (~91 cm par 101 cm par 60 cm de hauteur)
- B. 30 po par 32 po par 36 po de hauteur (~76 cm par 81 cm par 91 cm de hauteur)

Figure 7-1 : Volumes de ROBOT permis



Ces mesures sont prises comme si le ROBOT était posé sur un sol plat, elles ne correspondent pas à la hauteur du ROBOT par rapport au tapis du TERRAIN.

Ainsi, un ROBOT qui est conforme aux volumes permis et qui a grimpé une CORDE de sorte que son point le plus élevé est à 4 pi (~122 cm) du sol n'a pas enfreint G04, car il n'est pas considéré comme mesurant 4 pi (~122 cm) de hauteur.

De plus, un ROBOT qui est incliné lorsqu'il grimpe une corde (p. ex. une diagonale dont la longueur excède la limite de hauteur du volume qui devient verticale) n'enfreint pas G04 tant qu'il est dans le volume permis si on le projette sur un sol plat sans changer de configuration.

- G05. Concevez des PARE-CHOCS robustes.** Les ROBOTS doivent respecter les règles des PARE-CHOCS tout au long du MATCH.

Infraction : FAUTE. DÉSACTIVÉ si une partie de PARE-CHOCS se détache complètement ou si le numéro de l'équipe ou la couleur de l'ALLIANCE ne sont plus reconnaissables.

- G06. Les ROBOTS doivent être retirés manuellement du TERRAIN (c'est-à-dire pas d'activation, courant, etc.).** Les ROBOTS ne seront pas réactivés une fois le MATCH terminé et les équipes ne seront pas autorisées à brancher le ROBOT sauf dans des cas spéciaux (p. ex. pendant les TEMPS MORTS, après les cérémonies d'ouverture, avant un MATCH de reprise, etc.) et avec la permission expresse du Conseiller technique *FIRST* ou d'un ARBITRE.

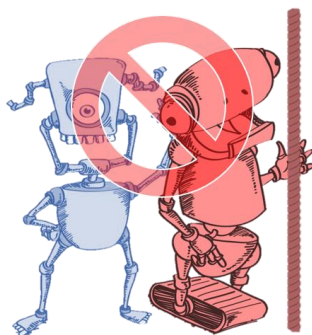
Infraction : CARTON JAUNE.

Le branchement inclut toute connexion câblée ou sans fil utilisée pour alimenter électriquement ou contrôler des éléments sur le ROBOT. La sécurité des équipes et des bénévoles à proximité des ROBOTS et des éléments de l'ARÈNE sur le TERRAIN est primordiale, c'est pourquoi les ROBOTS ou les COMPOSANTS des ROBOTS ne doivent être alimentés d'aucune façon une fois le MATCH terminé.

7.3 Interaction entre ROBOTS

- G07. Pas touche à un adversaire en contact avec sa CORDE.** Les ROBOTS ne doivent pas toucher un ROBOT adverse, quel que soit celui qui engage le contact, si celui-ci est en contact avec l'une de ses propres CORDES d'ALLIANCE.

Figure 7-2 : Ne pas toucher les adversaires en contact avec leurs CORDES





Infraction : On considère que le ROBOT adverse a activé un DISQUE TACTILE non activé à la fin du MATCH.

On encourage les équipes à tenir compte de la règle C08 dans l'établissement de leurs stratégies, comme d'essayer d'éviter d'enfreindre cette règle, en essayant p. ex. de dresser la liste des infractions à cette règle.

- G08. Ne démolissez pas les autres pour vous avantager.** Les stratégies visant à détruire ou gêner des ROBOTS en s'y attachant, en les endommageant, en les faisant basculer ou en entravant leur déplacement, ou y en plaçant délibérément une ROUE DENTÉE se ne sont pas autorisées

Infraction : FAUTE et CARTON JAUNE. Si le tort ou l'endommagement est le résultat d'une stratégie, CARTON ROUGE.

- G09. Restez à l'écart des autres ROBOTS.** Tout contact délibéré ou préjudiciable avec un ROBOT adverse sur ou dans l'extension verticale de son CADRE PÉRIPHÉRIQUE n'est pas autorisé.

Infraction : FAUTE et CARTON JAUNE.

- G10. Pas de collusion pour rendre inopérables des éléments importants du jeu.** Deux ROBOTS ou plus ne doivent pas isoler ou bloquer une partie importante du jeu, p. ex. bloquer les trois ÉLEVATEURS adverses, interdire tous les accès aux PIÈCES du JEU, bloquer tous les adversaires dans une petite zone du TERRAIN, etc.

Infraction : CARTON JAUNE pour l'ALLIANCE.

Un seul ROBOT qui bloque l'accès à une zone particulière du TERRAIN n'enfreint pas la règle G10.

- G11. Il y a un décompte de 5 s pour les blocages.** Les ROBOTS ne peuvent pas bloquer un ROBOT adverse plus de cinq (5) secondes. Un ROBOT sera considéré bloqué jusqu'à ce que les ROBOTS soient séparés d'une distance d'au moins six (6) pieds. Les ROBOTS qui ont bloqué un ROBOT doivent attendre alors au moins trois (3) secondes avant d'essayer de bloquer de nouveau le même ROBOT. Le blocage par l'intermédiaire d'objets est considéré comme un blocage (transitivité). Si le ROBOT bloqué fait battre en retraite le ROBOT qui l'avait bloqué, ce dernier ne sera pas pénalisé et le blocage sera considéré terminé.

Infraction : Si le ROBOT qui fait le blocage n'est pas dans la CLÉ adverse, FAUTE, et une FAUTE additionnelle pour chaque cinq (5) secondes où la situation n'est pas corrigée. Si le ROBOT qui fait le blocage est dans la CLÉ adverse, FAUTE TECHNIQUE, et une FAUTE TECHNIQUE additionnelle pour chaque cinq (5) secondes où la situation n'est pas corrigée. Dans les deux cas, si prolongé et inacceptable, CARTON ROUGE.

Il n'y a pas de définition précise de « bloquer » en Compétition de Robotique *FIRST*®. Une définition générale s'applique donc : « empêcher quelque chose de bouger ou l'arrêter ». Un contact n'est par conséquent pas requis pour bloquer quelque chose. Par exemple, on peut considérer qu'un ROBOT qui reste derrière un adversaire qui se trouve entre des séparateurs bloque ce dernier qui ne peut pas bouger à cause des séparateurs et de l'autre ROBOT.

En général, les blocages de plus de quinze (15) secondes sont considérés comme étendus et inacceptables, quelle que soit la mobilité du ROBOT, cependant les circonstances varient et l'évaluation revient à l'ARBITRE.





- G12. Ne vous acharnez pas sur un adversaire qui est tombé.** Les ROBOTS tombés (c'est-à-dire renversés) qui essaient de se redresser (par eux-mêmes ou avec l'aide d'un ROBOT partenaire) ont un répit de dix (10) secondes pendant lequel les ROBOTS adverses ne doivent pas les toucher. Cette protection dure dix (10) secondes ou jusqu'à ce que le ROBOT protégé se soit redressé, en fait au premier de ces deux événements.

Infraction : FAUTE. Si intentionnel, CARTON JAUNE.

- G13. Ne touchez pas un ROBOT dans sa ZONE DE RÉCUPÉRATION.** Un ROBOT dont une partie se trouve dans la ZONE DE RÉCUPÉRATION de ses adversaires ne doit pas toucher un ROBOT adverse, quel que soit le ROBOT qui engage le contact.

Infraction : FAUTE TECHNIQUE.

Les ÉQUIPES doivent tenir compte des risques de FAUTES si elles choisissent d'entrer dans la ZONE DE RÉCUPÉRATION de leurs adversaires.

- G14. Ne grimpez pas l'un sur l'autre.** À moins de tenter de redresser un partenaire d'ALLIANCE renversé, les ROBOTS ne doivent pas porter entièrement ou partiellement le poids d'autres ROBOTS de la même ALLIANCE stratégiquement ou à répétition.

Infraction : CARTON ROUGE

7.4 Interaction avec le TERRAIN

- G15. Faites attention à ce que vous saisissez.** Les actions suivantes relatives à l'interaction avec les éléments de l'ARÈNE ne sont pas autorisées pour les ÉQUIPES-TERRAIN, LES ROBOTS ET LES CONSOLES DE PILOTAGE.

Les points A et B excluent l'interaction de l'ÉQUIPE-TERRAIN avec les éléments de TERRAIN dans leurs zones.

Le point C exclut l'utilisation du ruban de Velcro de la STATION DES JOUEURS, le branchement à la prise de courant fournie et le branchement du câble Ethernet à la CONSOLE DE PILOTAGE.

Les points A-E excluent les PIÈCES DE JEU.

Les points A-G excluent les CORDES installées sur un DIRIGEABLE de l'ALLIANCE.

Les points A-H excluent l'interaction entre un ROBOT et la CORDE d'une ÉQUIPE qui n'encombre pas le TERRAIN.

- A. saisir
- B. attraper
- C. s'attacher (incluant l'utilisation de bande Velcro contre le tapis du TERRAIN)
- D. agripper
- E. s'accrocher
- F. déformer
- G. s'empêtrer
- H. endommager

Infraction : Si cela se passe avant le MATCH et si la situation peut être rapidement corrigée, elle doit l'être avant le début du MATCH. Pendant un MATCH, FAUTE. Pendant un MATCH et prolongé ou répété, CARTON JAUNE. Si l'action est causée par un ROBOT et que l'ARBITRE en chef détermine que d'autres dommages sont susceptibles de survenir, le ROBOT en défaut sera





DÉSACTIVÉ. Il peut être nécessaire d'appliquer une mesure corrective (élimination de bords coupants, retrait du MÉCANISME fautif ou réinspection) avant que le ROBOT ne soit autorisé à participer aux MATCHS suivants.

On s'attend à ce que les PIÈCES DE JEU s'usent et se détériorent dans des limites raisonnables lorsqu'elles sont manipulées par des ROBOTS (par exemple éraflures ou marques). Le fait d'arracher des morceaux ou de marquer régulièrement des PIÈCES DE JEU sont des infractions à cette règle. Les humains qui usent ou détériorent des PIÈCES DE JEU, p. ex. écrasent un COMBUSTIBLE, sont sujets à un CARTON selon la [Section 10.7 CARTONS JAUNE ET ROUGE](#).

Un ROBOT ayant seulement délogé le dome du DISQUE TACTILE n'est pas considéré avoir endommagé le TERRAIN.

Une ROUE DENTÉE déposée dans une CHAUDIÈRE endommagera ses éléments internes; une telle action sera considérée comme une grave violation de G15.

- G16. Concevez un ROBOT unique et complet.** Les ROBOTS ne doivent pas détacher ou laisser intentionnellement de pièces sur le TERRAIN.

Infraction : CARTON ROUGE

Cette règle ne vise pas à pénaliser les ROBOTS qui se brisent accidentellement (p. ex. MÉCANISME défectueux qui tombe), car ces actions ne sont pas intentionnelles.

- G17. CLÉ de l'ALLIANCE adverse : ce n'est pas une zone de stationnement.** Un ROBOT ne peut pas rester plus de cinq (5) secondes dans la CLÉ adverse (un ROBOT qui franchit le plan de la ligne avec ses PARE-CHOCS est considéré dans la CLÉ).

G17 ne s'applique pas à un ROBOT victime de blocage. Une fois le blocage terminé, un compte de 5 secondes débute en vertu de G17.

Infraction : FAUTE. Pour chaque intervalle de cinq (5) secondes au cours duquel la situation n'est pas corrigée, FAUTE.

Dans la situation où un ROBOT bloque (G11) et est dans la CLÉ adverse, les ARBITRES sont avisés d'ignorer G17 pour se concentrer sur le blocage.

- G18. Un ROBOT par CORDE.** Au maximum un (1) ROBOT peut être porté par une CORDE.

Infraction : CARTON ROUGE.

- G19. Grimpez uniquement à des CORDES déployées.** Un ROBOT ne doit tirer sur une CORDE que si celle-ci est supportée uniquement par la POTENCE, le tapis, le ROBOT ou une combinaison d'entre eux.

Infraction : CARTON ROUGE.

- G20. Laissez-les grimper : ne touchez pas à leur CORDES.** Pendant les trente (30) dernières secondes d'un MATCH, les ROBOTS ne doivent pas toucher de CORDE de l'ALLIANCE opposée.



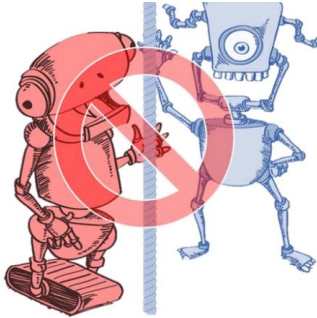


Figure 7-3 : Ne touchez pas les CORDES des adversaires au cours des trente (30) dernières secondes du MATCH.

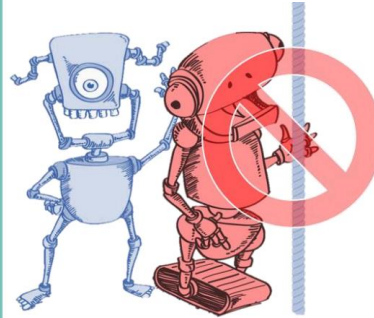
Ex. A:
Contact opposant's ROPE FOUL
Toucher une CORDE adverse :
FAUTE



Ex. B:
Contact opposant's ROPE opposant
Toucher une CORDE adverse +
adversaire touche la même CORDE :
DISQUE activé pour l'adversaire



Ex. C:
Contact opposant's ROPE opposant
Toucher une CORDE adverse + adversaire
vous touche : DISQUE activé pour
adversaire



Infraction : FAUTE. Si un ROBOT adverse touche le ROBOT en défaut ou la CORDE, le ROBOT adverse est considéré comme ayant activé un DISQUE TACTILE non activé à la fin du MATCH.

G20-1 Les ROBOTS doivent grimper. Un ROBOT peut seulement confirmer qu'il est prêt au décollage qu'en grimper la CORDE.

Infraction : CARTON ROUGE.

« Grimper » signifie s'élever en utilisant la CORDE.

Un ROBOT peut étendre une extension pour s'aider à atteindre et activer un DISQUE TACTILE (en supposant que les règles concernant la taille du ROBOT sont toujours respectées), mais l'action de grimper doit faire partie du processus d'activation.

Figure 7-3 L'utilisation de la géométrie du TERRAIN par un ROBOT pour signaler « prêt au décollage » sans grimper la corde est une violation de G20-1.





7.5 Interaction avec les PIÈCES DE JEU

G21. PIÈCES DE JEU : utilisez-les comme spécifié. Les ROBOTS ne doivent pas utiliser les PIÈCES DE JEU délibérément, p. ex. les ROUES DENTÉES, dans le but de simplifier ou de compliquer le défi lié à d'autres éléments de TERRAIN, p. ex. les CHAUDIÈRES, les CONTENEURS ou les CORDES.

Infraction : CARTON JAUNE.

G22. N'éjectez pas les PIÈCES DE JEU. Les ROBOTS ne doivent pas éjecter des PIÈCES DE JEU hors du TERRAIN de façon intentionnelle autrement que par les CHAUDIÈRES.

Infraction : FAUTE. Les infractions prolongées ou répétées de cette règle peuvent rapidement en arriver à des CARTONS JAUNE ou ROUGE.

G23. Lancez les COMBUSTIBLES depuis votre propre AIRE DE LANCEMENT. Un ROBOT ne doit lancer des COMBUSTIBLES que lorsqu'il se trouve dans son AIRE DE LANCEMENT (c'est-à-dire franchissant au moins le plan de la ligne avec ses PARE-CHOCS).

Pour le jeu *FIRST À TOUTE VAPEUR*, LANCER est défini comme tirer en l'air, donner un coup ou faire rouler sur le sol à l'aide d'un mécanisme actif, ou jeter avec force.

Un ROBOT qui a heurté un COMBUSTIBLE ne l'a pas lancé.

Infraction : FAUTE. Des infractions répétées ou prolongées de cette règle peuvent rapidement en arriver à des CARTONS JAUNE ou ROUGE

G24. Ne jetez en aucun cas des ROUES DENTÉES. Un ROBOT ne doit pas lancer de ROUES DENTÉES.

Infraction : CARTON JAUNE.

G25. LES DIRIGEABLES fonctionnent grâce à la vapeur et non au COMBUSTIBLE. Les ROBOTS ne doivent pas intentionnellement mettre du COMBUSTIBLE dans un DIRIGEABLE.

Infraction : CARTON JAUNE.

G26. Vous devez utiliser un ÉLÉVATEUR pour livrer les ROUES DENTÉES. Une ROUE DENTÉE transmise à un PILOTE DE DIRIGEABLE par un ROBOT au cours du MATCH doit l'être par l'intermédiaire d'un ÉLÉVATEUR.

Infraction : FAUTE TECHNIQUE et un CARTON JAUNE.

G27. Limite d'une ROUE DENTÉE. Les ROBOTS ne doivent pas contrôler plus d'une ROUE DENTÉE à la fois.

Infraction : FAUTE. Si stratégique, FAUTE TECHNIQUE et CARTON JAUNE.

Le fait de bouger ou de mettre en place une ROUE DENTÉE pour en tirer un avantage revient à la « contrôler ».

Voici quelques exemples :

A. « transporter » (garder une ROUE DENTÉE dans un ROBOT)

B. « rabattre » (pousser de façon intentionnelle une ROUE DENTÉE vers une direction ou un endroit choisi)

C. « bloquer » (maintenir une ROUE DENTÉE contre un élément de TERRAIN en essayant de la protéger ou de la garder)





Quelques exemples d'interactions avec des ROUES DENTÉES qui ne sont pas considérées comme un « contrôle » :

- A. « pousser » (toucher de façon non intentionnelle des ROUES DENTÉES se trouvant sur le trajet du ROBOT qui se déplace sur le TERRAIN)
- B. « dévier » (être frappé par une ROUE DENTÉE qui rebondit sur ou dans un ROBOT)

Une ROUE DENTÉE qui se retrouve accidentellement déposée dans ou sur un ROBOT sera considérée comme contrôlée par le ROBOT. Il est important de concevoir votre ROBOT de sorte qu'il soit impossible de contrôler par inadvertance ou de façon non intentionnelle plus de ROUES DENTÉES que le maximum permis.

- G28. N'utilisez pas l'air pour diriger ou dévier des COMBUSTIBLES.** Ne pas utiliser de mouvements d'air pour influencer le déplacement d'un COMBUSTIBLE se trouvant à l'extérieur du volume du ROBOT.

Infraction : CARTON ROUGE.

7.6 Règles relatives à la période AUTONOME

- A01. Derrière les lignes.** Au cours de la période AUTONOME, les membres de l'ÉQUIPE-TERRAIN dans les STATIONS D'ALLIANCE et les COULOIRS DE CHARGEMENT ne doivent rien toucher devant les LIGNES DE DÉPART sauf pour la sécurité des personnes ou du matériel.

Infraction : FAUTE.

Le fait de pointer, de faire des gestes ou de s'étendre au-delà de la LIGNE DE DÉPART sans qu'il y ait contact avec le tapis ou d'autres éléments de l'ARÈNE n'est pas une infraction à cette règle

Un exemple d'exception pour la sécurité du matériel est le cas d'une CONSOLE DE PILOTAGE qui commence à glisser de la tablette de la STATION DES JOUEURS. Dans ce cas, les membres de l'ÉQUIPE-TERRAIN peuvent s'avancer pour la saisir et la remettre en place. Cependant, si une CONSOLE DE PILOTAGE est déjà au sol, le mal est déjà fait et le fait de la toucher avant le début de la période TÉLÉCOMMANDÉE ne constitue pas une exception pour la sécurité du matériel.

- A02. Pendant la période AUTONOME, laissez les ROBOTS agir par eux-mêmes.** Au cours de la période AUTONOME, les ÉQUIPES-TERRAIN ne doivent pas interagir directement ou indirectement avec les ROBOTS ou les CONSOLES DE PILOTAGE, sauf pour la sécurité du personnel, de la CONSOLE DE PILOTAGE ou pour appuyer sur un bouton d'arrêt d'urgence pour la sécurité du ROBOT

Infraction : FAUTE et CARTON ROUGE.

- A03. Débranchez ou éteignez les contrôles.** Au cours de la période AUTONOME, tous les dispositifs de commande portés ou tenus par les PILOTES et les JOUEURS HUMAINS doivent être déconnectés de la CONSOLE DE PILOTAGE.

Infraction : FAUTE.





- A04. N'entrez pas dans la ZONE DE LANCEMENT adverse.** Au cours de la période AUTONOME, aucune pièce de PARE-CHOCS de ROBOTS ne doit entrer dans la ZONE DE LANCEMENT des adversaires.

Infraction : FAUTE. En cas de contact avec un ROBOT adverse dans sa ZONE DE LANCEMENT (soit un contact direct ou par l'intermédiaire d'un autre objet), FAUTE TECHNIQUE.

- A05. PILOTES DE DIRIGEABLE : Ne prenez pas encore la ROUE DENTÉE « disponible ».** Au cours de la période AUTONOME, les PILOTES DE DIRIGEABLE ne doivent pas retirer la ROUE DENTÉE de réserve de la position initiale où elle se trouve depuis le début du MATCH.

Infraction : FAUTE TECHNIQUE.

7.7 Règles relatives aux actions humaines

- H01. COACHS et autres équipes : pas touche aux commandes.** Un ROBOT ne doit être contrôlé que par les PILOTES ou les JOUEURS HUMAINS de son équipe.

Infraction : Le ROBOT en défaut sera DÉSACTIVÉ.

Des exceptions peuvent être faites avant un MATCH en cas de circonstances majeures, p. ex. fêtes religieuses, examens importants, problèmes de transport, etc.

- H02. Dispositifs sans fil interdits.** Pendant un MATCH, les ÉQUIPES-TERRAIN ne doivent pas utiliser de dispositifs électroniques qui permettent de communiquer avec des personnes à l'extérieur de l'ARÈNE (p. ex. téléphones cellulaires ou autre système portable).

Infraction : CARTON JAUNE.

- H03. Ne pas toucher aux éléments de pointage du TERRAIN.** Les équipes ne doivent pas perturber le fonctionnement des systèmes de pointage automatique.

Infraction : CARTON ROUGE pour l'ALLIANCE.

Des exemples d'infraction de cette règle incluent, sans toutefois s'y limiter, le fait de toucher aux capteurs, d'introduire autre chose qu'une ROUE DENTÉE dans la fente de la ROUE DENTÉE de l'HÉLICE 1, d'empêcher des COMBUSTIBLES de sortir de la CHAUDIÈRE ou d'essayer de s'approvisionner une CHAUDIÈRE en COMBUSTIBLE depuis l'arrière.

- H04. Sur invitation seulement.** Seules les ÉQUIPES-TERRAIN du MATCH en cours ont l'autorisation de se trouver dans leurs STATIONS D'ALLIANCE, leur COULOIR DE CHARGEMENT et leur DIRIGEABLE respectifs.

Infraction : Le MATCH ne commencera pas tant que la situation n'est pas corrigée.

- H05. Identifiez-vous.** Les ÉQUIPES-TERRAIN doivent être convenablement identifiées quand elles se trouvent dans l'ARÈNE, c'est-à-dire :

- A. Tous les membres des ÉQUIPES-TERRAIN portent leurs badges bien en évidence sur le haut du corps en tout temps lorsqu'ils sont dans l'ARÈNE.
 - i. Le COACH porte le badge qui lui est réservé
 - ii. Les PILOTES et les JOUEURS HUMAINS portent chacun un badge de l'ÉQUIPE-TERRAIN





- B.** Au cours d'un MATCH de fin de tournoi, le **CAPITAINE D'ALLIANCE** doit porter bien en évidence l'accessoire prévu pour les **CAPITAINES D'ALLIANCE** (p. ex. un chapeau ou un brassard).

Infraction : le MATCH ne commencera pas tant que la situation ne sera pas corrigée. Les personnes ne portant pas leurs accessoires d'identification devront quitter l'ARÈNE.

- H06. COACHS, pas touche aux PIÈCES DE JEU.** Les COACHS ne doivent pas toucher aux ROUES DENTÉES ni au COMBUSTIBLE sauf pour des raisons de sécurité.

Infraction : FAUTE

- H07. Pas de flânage.** Les membres de l'ÉQUIPE-TERRAIN ne doivent rien toucher hors de la zone dans laquelle ils ont commencé le MATCH (p. ex le DIRIGEABLE, LE COULOIR DE CHARGEMENT ou la STATION D'ALLIANCE) pendant le MATCH. Des exceptions seront accordées pour des infractions non intentionnelles, momentanées et sans conséquences ainsi que dans les cas concernant la sécurité.

Infraction : FAUTE. Si stratégique, CARTON ROUGE.

- H08. PIÈCES DE JEU par les STATIONS DE CHARGEMENT uniquement.** Les ALLIANCES peuvent sortir les PIÈCES DE JEU d'une STATION D'ALLIANCE ou d'un COULOIR DE CHARGEMENT délibérément uniquement...

- A.** au cours de la période TÉLÉCOMMANDÉE;
- B.** par un JOUEUR HUMAIN ou un PILOTE;
- C.** par une fente de la STATION DE CHARGEMENT.

Infraction : FAUTE par PIÈCE DE JEU. Si stratégique, CARTON ROUGE.

- H09. PILOTES DE DIRIGEABLE, conservez les ROUES DENTÉES.** LES PILOTES DE DIRIGEABLE ne doivent pas jeter de ROUES DENTÉES depuis le DIRIGEABLE.

Infraction : CARTON ROUGE.

La chute accidentelle d'une ROUE DENTÉE ne constitue pas une infraction à H09.

- H10. Les ROUES DENTÉES restent installées.** Une fois qu'une HÉLICE se met à tourner, le PILOTE du DIRIGEABLE ne doit pas retirer les ROUES DENTÉES utilisées pour son activation.

Infraction : CARTON ROUGE.

- H11. Ne libérez pas les CORDES trop tôt.** Les PILOTES de DIRIGEABLE ne doivent dérouler les CORDES (c'est-à-dire déployer une CORDE sous le pont du DIRIGEABLE) qu'au cours des 30 dernières secondes du MATCH.

Infraction : FAUTE. Si la corde est déployée alors qu'il reste encore plus de 35 secondes de MATCH, FAUTE TECHNIQUE.

Une alarme de l'ARÈNE signalera le début des trente (30) dernières secondes en période TÉLÉCOMMANDÉE.

- H12. Vous ne pouvez pas apporter ou utiliser n'importe quoi.** L'équipement qui peut être apporté dans l'ARÈNE et utilisé par les ÉQUIPES-TERRAIN pendant un MATCH est mentionné ci-dessous. Même s'il respecte les critères ci-dessous, l'équipement en question ne doit pas être utilisé de sorte à enfreindre d'autres règles, représenter un risque (p.ex. un tabouret ou de l'équipement de signalisation volumineux dans l'espace restreint des DIRIGEABLES seraient des risques à la sécurité) à bloquer la visibilité du PERSONNEL DU TERRAIN ou des membres du





public ou de saturer ou entraver les capacités de télédétection d'une autre équipe, notamment les systèmes de vision, les détecteurs de portée acoustique, les sonars, les détecteurs infrarouges de proximité, etc. (p. ex. une image sur votre ROBOT qui, pour un observateur moyen, imite les cibles de vision).

- A. la CONSOLE DE PILOTAGE;
- B. les BANNIÈRES et les accessoires pour le placement dans le porte-bannière;
- C. des dispositifs de signalisation sans source d'énergie;
- D. des éléments décoratifs « raisonnables »;
- E. des vêtements spéciaux ou équipements requis en raison d'une invalidité;
- F. des dispositifs utilisés uniquement afin de planifier ou suivre une stratégie ou pour enregistrer le jeu dans la mesure où ils respectent les conditions suivantes :
 - i. ne sont pas branchés ou attachés à la CONSOLE DE PILOTAGE;
 - ii. ne sont pas branchés ou attachés au TERRAIN ou à l'ARÈNE;
 - iii. ne sont pas branchés ou attachés à un autre membre de l'ALLIANCE;
 - iv. ne communiquent avec rien ou personne à l'extérieur de l'ARÈNE;
 - v. n'incluent aucune forme de communication électronique sans fil activée (p. ex. radios, walkie-talkies, cellulaires, communications Bluetooth, Wi-Fi, etc.);
 - vi. n'influencent en aucun cas le résultat d'un MATCH, autrement qu'en permettant aux JOUEURS de planifier ou de suivre une stratégie afin de communiquer cette stratégie à d'autres membres de l'ALLIANCE.
- G. des équipements de protection personnelle non alimentés en courant (quelques exemples : gants, protection oculaire et protection auditive)

Infraction : Le MATCH ne commencera pas tant que la situation n'est pas corrigée. Si découvert ou utilisé de façon inappropriée au cours d'un MATCH, FAUTE TECHNIQUE.

H13. Du COMBUSTIBLE par dessus bord ? Uniquement par l'OUVERTURE. Un PILOTE de DIRIGEABLE ne doit jeter du COMBUSTIBLE qui serait arrivé dans le DIRIGEABLE par inadvertance que par l'OUVERTURE.

Infraction : une FAUTE par unité de COMBUSTIBLE.

H14. Vous devez utiliser la MANIVELLE. Les PILOTES DE DIRIGEABLE ne peuvent activer les HÉLICES 2, 3 et 4 qu'en faisant tourner la MANIVELLE installée dans la première ROUE DENTÉE de l'ENGRENAGE.

Infraction : CARTON JAUNE.

H15. Sérieusement, on ne touche pas aux ROUES installées. Une ROUE DENTÉE qui a été préalablement installée dans un engrenage ne doit pas être retirée de son axe de rotation.

Infraction : CARTON ROUGE.

