

11 Lexique

Terme	Définition
ACCÉLÉRATION/BOOST	Un BONUS qui augmente d'un (1) à deux (2) points par seconde les points pour la POSSESSION de la BASCULE de l'ALLIANCE, de la BALANCE ou des deux (2)
AFFRONTER LE CHEF/FACE THE BOSS	Une action par laquelle les trois (3) ROBOTS de l'ALLIANCE ont ESCALADÉ la BALANCE ou deux (2) ROBOTS ont réalisé l'ESCALADE et l'ALLIANCE a joué le BONUS LÉVITATION
ALLIANCE/ALLIANCE	Un groupe coopératif d'au plus quatre (4) équipes qui participent à la Compétition de robotique <i>FIRST</i>
ARBITRE/REFEREE	Un officiel qui est certifié par <i>FIRST</i> pour faire appliquer les règles de <i>FIRST</i> PROCHAIN NIVEAU
ARCADE	Tous les éléments de l'infrastructure de jeu requis pour jouer au défi <i>FIRST</i> ® PROCHAIN NIVEAU : le TERRAIN, les BASCULES, la BALANCE, les COFFRES, le tapis, les CUBES de PUISSANCE et tout l'équipement nécessaire au contrôle du TERRAIN, au contrôle des ROBOTS et au pointage
AUTO	Les quinze (15) premières secondes d'un MATCH pendant lesquelles les ROBOTS fonctionnent sans intervention de l'ÉQUIPE-TERRAIN
AUTORISATION DE DÉTENTION/WITHHOLDING ALLOWANCE	Un ensemble d'ÉLÉMENTS FABRIQUÉS qui ne change pas au cours de l'événement et dont le poids ne dépasse pas 30 lb (~13 kg), apporté à un événement (ou pendant la période d'accès au ROBOT) en plus des éléments emballés ; ils servent à la réparation et à la mise à niveau du ROBOT
BALANCE/SCALE	Un assemblage sur le TERRAIN comprenant un bras de levier, les ÉCHELONS, les PLATEAUX, les RENFORTS, les PLATEFORMES et la TOUR.
BALUSTRADE/GUARDRAIL	Un système qui se compose d'écrans de protection en polycarbonate transparent dont les parties supérieure et inférieure sont soutenues par un profilé en aluminium. Elle prévient toute sortie inopinée des ROBOTS hors du TERRAIN pendant un MATCH.
BARRIÈRE/FENCE	Une structure entourant une BASCULE en aluminium protégé de polycarbonate. La BARRIÈRE mesure 12 pi 9 ½ po (~390 cm) de largeur par 4 pi 8 po (~142 cm) de profondeur et 1 pi 6-¾ po (~48 cm) de hauteur.
BASCULE/SWITCH	Un des deux assemblages au centre de la largeur du TERRAIN, et dont le centre est situé à 14 pi (~427 cm) de la STATION D'ALLIANCE
BONUS/POWER UP	Un avantage qu'une ALLIANCE gagne et joue au cours de l'étape télécommandée du MATCH
BRIQUES/BRICKS	Des dessins représentant des carrés dorés entourés d'un bord noir qui s'étend à 12 po (~30cm) au-dessus de la surface de la PLATEFORME

CADRE PÉRIPHÉRIQUE/FRAME PERIMETER	Le polygone contenu dans la ZONE DES PARE-CHOCS qui comprend des éléments fixes non articulés du ROBOT
CAPITAINE D'ALLIANCE/ALLIANCE CAPTAIN	Le représentant (un élève) d'équipe désigné de chaque ALLIANCE dans un MATCH de fin de tournoi
CARTON JAUNE/YELLOW CARD	Un avertissement émis par l'ARBITRE en chef pour un comportement inacceptable d'un ROBOT ou d'un membre d'une équipe ou des infractions à des règles. Un deuxième CARTON JAUNE au cours de la même étape du tournoi entraînera l'attribution d'un CARTON ROUGE
CARTON ROUGE/RED CARD	Une pénalité attribuée pour un comportement inacceptable d'un ROBOT ou d'un membre d'une équipe ou des infractions à des règles qui DISQUALIFIE une ÉQUIPE pour le MATCH
CIRCUIT SUR MESURE/CUSTOM CIRCUIT	Un COMPOSANT électrique du ROBOT autre que moteurs, solénoïdes électriques, roboRIO, panneau de distribution électrique, module de contrôle pneumatique, module régulateur de tension, témoin lumineux du robot, disjoncteur 120 A, contrôleurs de moteur, modules de relais (réf. R35-B), pont sans fil ou batteries
COACH	Un élève de secondaire ou de 1 ^{re} année au CEGEP ou mentor adulte qui agit à titre de guide ou de conseiller
COFFRE/VAULT	Une structure en aluminium et plastique utilisée par les JOUEURS HUMAINS pour changer des CUBES de PUISSANCE contre des BONUS
COMPOSANT/COMPONENT	Une pièce dans sa configuration de base qui ne peut pas être démontée sans s'endommager ou se détruire ou sans que sa fonction première ne s'altère
COMPOSITION/LINEUP	La liste de trois (3) ÉQUIPES participant à un MATCH et leurs STATIONS DE JOUEURS sélectionnées
CONDUCTEURS PASSIFS/PASSIVE CONDUCTORS	Un dispositif ou circuit dont la fonction se limite à la conduction et à la régulation statique de l'énergie électrique qui lui est appliquée (p. ex., fil, épissures, connecteurs, carte imprimée, etc.)
CONFIGURATION DE DÉPART/STARTING CONFIGURATION	La configuration physique et l'orientation du ROBOT au début du MATCH avant qu'il ne soit activé par le Système de gestion du terrain, avant que le ROBOT ne se déploie hors de la projection verticale du CADRE PÉRIPHÉRIQUE à l'exception des protubérances mineures comme des têtes de boulon, des extrémités de fixation, des rivets, des attaches de câbles, etc.
CONSEILLER TECHNIQUE FIRST/FTA	Un conseiller technique <i>FIRST</i>
CONSOLE DE PILOTAGE/OPERATOR CONSOLE	L'ensemble de COMPOSANTS et MÉCANISMES utilisés par les PILOTES et les JOUEURS HUMAINS pour transmettre les commandes au ROBOT
CUBE DE PUISSANCE/POWER	Une pièce de jeu utilisé pour modifier la position des PLATEAUX de la BALANCE et des BASCULES et peuvent être échangés contre des

CUBE	BONUS. Un CUBE DE PUISSANCE est une caisse de lait en HPDE de 1 pi 1 po (~33 cm) de largeur par 1 pi 1 po (~33 cm) de profondeur et 11 po (~27 cm) de hauteur recouverte d'une enveloppe de nylon jaune (600 deniers)
DÉSACTIVÉ/BYPASSED	L'état d'un ROBOT qui ne peut pas ou n'a pas le droit de participer à un MATCH sur avis du Conseiller technique <i>FIRST</i> , de l'Inspecteur en chef des robots ou de l'ARBITRE en chef, et qui est par conséquent désactivé
DÉSACTIVÉ/DISABLED	L'état d'un ROBOT qui a reçu de la Station de pilotage la commande de désactiver toutes les sorties, ce qui rend le ROBOT non fonctionnel pour le reste du MATCH
DISPOSITIF ACTIF/ACTIVE DEVICE	Tout dispositif capable de contrôler dynamiquement ou de convertir une source d'énergie électrique en réaction à un stimulus électrique externe.
DISQUALIFIÉ/DISQUALIFIED	L'état d'une équipe dans lequel, selon l'ARBITRE en chef, l'équipe n'obtient aucun point de match au cours d'un MATCH de qualification ou l'ALLIANCE n'obtient aucun point dans un MATCH de fin de tournoi
ÉCHANGEUR/EXCHANGE	Une paroi en polycarbonate de 6 pi 5 ¼ po (~197 cm) de hauteur par 4 pi (~122 cm) de largeur, située entre la STATION des JOUEURS 1 et la STATION DES JOUEURS 2 par laquelle les ROBOTS font passer des CUBES de PUISSANCE aux JOUEURS HUMAINS
ÉCHELON/RUNG	Un des deux tubes en aluminium de 1 pi 1 po (~33 cm) de longueur de calibre 40 supporté par de tubes de section carrée de 2 po (~5 cm). Chaque ÉCHELON se trouve à une distance de 8 ¼ po (~21 cm) de la face verticale des supports de la BALANCE et le haut de chaque ÉCHELON se trouve à 7 pi (~213 cm) au-dessus du tapis
Élément COTS (disponible sur le marché) /COTS	Une pièce standard (et non une pièce fabriquée sur mesure) couramment disponible et en vente chez un FOURNISSEUR de toutes les équipes. Pour être considéré comme un produit disponible sur le marché, un COMPOSANT ou un MÉCANISME ne doit n'avoir été ni adapté ni modifié (à l'exception de l'installation et de la modification d'un logiciel)
ÉLÉMENT FABRIQUÉ/FABRICATED ITEM	Un COMPOSANT ou MÉCANISME qui a été modifié, fabriqué, moulé, construit, préparé, créé, coupé, traité thermiquement, usiné, manufacturé, modifié, peint, produit, enduit en surface, partiellement ou entièrement préparé sous une forme finale dans laquelle il sera utilisé sur le ROBOT.
ÉQUIPE DE RÉSERVE/BACKUP TEAM	L'équipe dont le ROBOT et l'ÉQUIPE-TERRAIN remplacent un ROBOT et une ÉQUIPE-TERRAIN d'une ALLIANCE au cours des MATCHS de fin de tournoi
ÉQUIPE-TERRAIN/DRIVE TEAM	Un groupe d'au plus cinq (5) membres d'une même équipe <i>FIRST</i> responsable de la performance de l'équipe au cours d'un MATCH
ESCALADE/CLIMBING	Un ROBOT entièrement porté par la BALANCE (soit directement, soit indirectement) ses PARE-CHOCS se trouvant entièrement au-dessus des BRIQUES à T=0, et pas du tout dans la ZONE de la PLATEFORME de l'ALLIANCE adverse

FAUTE/FOUL	Une pénalité attribuée par un ARBITRE suite à l'infraction d'une règle qui entraîne l'attribution de 5 points à l'ALLIANCE adverse
FAUTE D'ARCADE/ARCADE FAULT	Une erreur de fonctionnement de l'ARCADE qui inclut sans s'y limiter celles mentionnées dans la Section 10.8 Reprise des MATCHS
FAUTE TECHNIQUE/TECH FOUL	25 points sont crédités au pointage total de l'ALLIANCE adverse
FIN DE PARTIE/ENDGAME	Les trente (30) dernières secondes de l'étape TÉLÉCOMMANDÉE
FORCE	Un BONUS qui rapporte des points de POSSESSION de la BASCULE de l'ALLIANCE, de la BALANCE ou des deux quelle que soit la position des PLATEAUX
FOURNISSEUR/VENDOR	Une source commerciale légale d'items disponibles sur le marché qui répond aux critères de la Section 8.1
INSPECTEUR EN CHEF DES ROBOTS/LEAD ROBOT INSPECTOR (LRI)	Inspecteur en chef des robots
JOUEUR HUMAIN/HUMAN PLAYER	Un élève de secondaire ou de 1 ^{re} année au Cegep, membre de l'ÉQUIPE-TERRAIN délégué à la gestion des CUBES DE PUISSANCE
KIT DE PIÈCES/KIT OF PARTS (KOP)	L'ensemble des pièces présenté sur une liste de contrôle du kit de pièces, qui a été distribué par <i>FIRSTChoice</i> ou qui a été obtenu par l'intermédiaire d'un bon d'échange (PDV)
LÉVITATION/LEVITATE	Un BONUS qui rapporte une ESCALADE supplémentaire à une ALLIANCE
LIGNE AUTO/AUTO LINE	Une ligne de ruban adhésif noir de 2 po (~5 cm) qui s'étend sur toute la largeur du terrain et qui se trouve à 10 pi (~305 cm) du mur d'ALLIANCE
LIGNE DE DÉPART/STARTING LINE	Une ligne de ruban adhésif blanc de 2 po (~5 cm) qui s'étend sur toute la largeur du tapis et qui se trouve à 2 pi 6 po (~76 cm) derrière la tôle armée du MUR D'ALLIANCE
LISTE D'ESTIMATION DES COÛTS/COST ACCOUNTING WORKSHEET (CAW)	Liste d'estimation des coûts
MATCH	Une période de deux (2) minutes et trente (30) secondes au cours de laquelle des ALLIANCES disputent un MATCH de <i>FIRST PROCHAIN NIVEAU</i>
MÉCANISME/MECHANISM	Un assemblage disponible sur le marché (COTS) ou sur mesure de COMPOSANTS qui assure une fonction donnée sur le ROBOT. Un MÉCANISME peut être démonté (puis remonté) en COMPOSANTS individuels sans endommager les pièces
MISSION AUTO/AUTO QUEST	Une action par laquelle une ALLIANCE réalise trois (3) MOBILITÉS AUTO et est en POSSESSION de sa BASCULE à T=0 de la période AUTO

MOBILITÉ AUTO/AUTO-RUN	L'action d'un ROBOT qui franchit le plan vertical de la LIGNE AUTO avec ses PARE-CHOCS à n'importe quel moment du mode AUTO
MUR D'ALLIANCE/ALLIANCE WALL	La structure qui sépare les ROBOTS des ÉQUIPES-TERRAIN (sauf le TECHNICIEN). Elle se compose de trois (3) STATIONS DE JOUEURS et d'un mur d'ÉCHANGEUR.
MXP	MyRIO eXpansion Port, le port d'extension sur le roboRIO
NIVEAU DE SIGNAL/SIGNAL LEVEL	Des circuits de $\leq 1A$ en continu non pourvus d'une source pouvant générer $>1A$, incluant sans s'y limiter les sortie non-PWM du roboRIO, les signaux CAN, les sorties solénoïdes du PCM, les sorties 500mA du VRM et les sorties Arduino
PARE-CHOCS/BUMPER	Un assemblage obligatoire qui se fixe au cadre du ROBOT. Il a un rôle important, car il empêche que le ROBOT n'abîme d'autres ROBOTS ou des éléments de TERRAIN ou ne subisse des dommages
PCM	Module de contrôle pneumatique
PDP	Panneau de distribution électrique
PERSONNEL DU TERRAIN/FIELD STAFF	ARBITRES, Conseillers techniques <i>FIRST</i> ou d'autres personnes occupées autour du TERRAIN
PILE DE CUBES DE PUISSANCE/POWER CUBE PILE	La collection de CUBES de PUISSANCE en forme de pyramide comportant six cubes en bas, trois au niveau intermédiaire et un en haut, la pile étant placée contre la bascule et centrée
PILOTE/DRIVER	Un élève de secondaire ou de 1 ^{re} année au CEGEP, membre d'une ÉQUIPE et responsable du fonctionnement et du contrôle du ROBOT
PLATEAU/PLATE	Un composant de 3 pi (~91 cm) de largeur et 4 pi (~122 cm) de profondeur. Les bords extérieurs des deux PLATEAUX sont distants de 15 pi (~457 cm) l'un de l'autre. Chaque PLATEAU comporte quatre parois en polycarbonate équipées de guirlandes de lampes Color Kinetics de Philips. La paroi la plus proche du centre du terrain s'étend sur une hauteur de 1 pi 3 po (~38 cm) au-dessus de la surface du PLATEAU. Les autres parois s'étendent jusqu'à 3 ½ po (~9 cm) au-dessus de la surface du PLATEAU
PLATEFORME/PLATFORM	Une des deux surfaces de 8 pi 8 po (~264 cm) de largeur par 3 pi 5 ¼ po (~105 cm) de profondeur et 3 ½ po (~9 cm) de hauteur se trouvant à la base de la BALANCE et recouverte de HDPE de la couleur de l'ALLIANCE
POINT DE CLASSEMENT/RANKING POINT (RP)	Une unité attribuée à une équipe basée sur la performance des ALLIANCES dans les matchs de qualification
PORTAIL/PORTAL	Un volume de hauteur infinie de 4 pi (~122 cm) de largeur par 12 pi 11 po (~394 cm) de profondeur, limité par du ruban adhésif de 2 po (~5 cm) de la couleur de l'ALLIANCE et le mur du PORTAIL (le portail inclut le ruban adhésif et le mur)
POSSESSION/OWNERSHIP	Un état de la BASCULE ou de la BALANCE qui est alors inclinée du côté du PLATEAU de la couleur d'une ALLIANCE avec le bord extérieur

du PLATEAU de la couleur de l'ALLIANCE se trouvant à une hauteur donnée au-dessus du tapis (ou à une hauteur moindre)

RENFORTS/OUTRIGGERS	Des supports pour la TOUR ; ils sont en aluminium protégé par du polycarbonate
RETOUR/RETURN	Un carré de 1 pi 2 po (~36 cm) de côté centré au-dessus de l'ouverture inférieure et se trouve à 1 pi 8 po (~51 cm) au-dessus du tapis
ROBOT	Un ensemble électromécanique construit par une équipe de la Compétition de robotique <i>FIRST</i> [®] pour effectuer des tâches spécifiques lors de la compétition <i>FIRST PROCHAIN NIVEAU</i> . Le ROBOT doit inclure tous les systèmes de base requis pour participer activement au jeu — la puissance, les communications, le contrôle, les PARE-CHOCS, et le mouvement. La mise en œuvre du ROBOT doit évidemment suivre une approche de conception destinée à jouer à <i>FIRST PROCHAIN NIVEAU</i> .
SCORE DE CLASSEMENT/RANKING SCORE (RS)	Le nombre total de points de classement gagnés par une équipe tout au long des MATCHS de qualification divisé par le nombre de ses MATCHS prévus (moins les MATCHS comme SUBSTITUT) arrondi au centième près
STATION D'ALLIANCE/ALLIANCE STATION	Un volume de 22 pi (~671 cm) de largeur par 10 pi (~305 cm) de profondeur et 10 pi (~305 cm) de hauteur, limité par les éléments suivants qu'il inclut : les trois (3) STATIONS DE JOUEUR, un mur d'ÉCHANGEUR et du ruban adhésif de 2 po (~5 cm) de la couleur de l'ALLIANCE
STATION DES JOUEURS/PLAYER STATION	Une (1) des trois (3) positions attribuées derrière le MUR D'ALLIANCE à partir de laquelle une ÉQUIPE-TERRAIN commande son ROBOT
STATIONNEMENT/PARKING	Un ROBOT entièrement porté par la BALANCE (soit directement soit indirectement), ne se trouvant pas du tout dans la ZONE de la PLATEFORME de l'ALLIANCE adverse, et qui n'a pas ESCALADÉ la BALANCE
SUBSTITUT/SURROGATE	Une équipe désignée de façon aléatoire par le Système de gestion du terrain pour participer à un MATCH de qualification supplémentaire
SYSTÈME DE GESTION DU TERRAIN/FMS	Le système électronique responsable du contrôle du terrain de jeu de la Compétition de robotique <i>FIRST</i> . Il englobe tout l'équipement électronique, y compris les ordinateurs, les écrans tactiles des ARBITRES, le point d'accès sans fil, les capteurs, les colonnes lumineuses, les boutons d'arrêt d'urgence, etc.
TECHNICIEN/TECHNICIAN	Un élève de secondaire ou de 1 ^{re} année au CEGEP de l'ÉQUIPE-TERRAIN, ressource pour le dépannage du ROBOT, la mise en place et le retrait du TERRAIN
TELEOP (TÉLÉCOMMANDÉ)/TELEOP	La deuxième étape d'un MATCH ; elle dure deux minutes et quinze secondes (2:15)

TÉMOIN LUMINEUX DU ROBOT/ROBOT SIGNAL LIGHT (RSL)	Témoin lumineux du robot
TEMPS MORT/TIMEOUT	Une période d'au plus six (6) minutes entre les MATCHS au cours de laquelle on arrête le déroulement d'un MATCH de fin de tournoi
TERRAIN/FIELD	Une zone de 27 pi par 54 pi 4 po (~823 cm par ~1656 cm) recouverte d'un tapis, bordée par les surfaces intérieures des BALUSTRADES, PORTAILS, MURS D'ÉCHANGEUR et MURS D'ALLIANCE.
TERRITOIRE NEUTRE/NULL TERRITORY	Un des deux volumes de hauteur infinie de 7 pi 11 ¼ po (~242 cm) de largeur par 6 pi (~183 cm) de profondeur, limité par du ruban adhésif blanc de 2 po (~5 cm) et les BALUSTRADES. Le TERRITOIRE NEUTRE inclut le ruban adhésif, mais exclut les BALUSTRADES. Le TERRITOIRE NEUTRE d'une ALLIANCE pour un MATCH est de la couleur du PLATEAU de la BALANCE dans ce TERRITOIRE NEUTRE et ne change pas quand le BONUS FORCE est joué
TOUR/TOWER	La structure centrale de la BALANCE construite en aluminium protégé de polycarbonate qui porte les ÉCHELONS et les PLATEAUX de la BALANCE
VRM	Module régulateur de tension
ZONDE DE LA PLATEFORME/PLATFORM ZONE	Un volume de hauteur infinie de 11 pi 1 ½ po (~339 cm) de largeur par 9 pi 11 ¾ po (~304 cm) de profondeur, limité par du ruban adhésif de 2 po (~5 cm) de la couleur de l'ALLIANCE, les côtés des RENFORTS de la BALANCE, la TOUR et la BASCULE. La ZONE DE LA PLATEFORME inclut le ruban adhésif, mais exclut la BASCULE et les côtés des RENFORTS de la BALANCE et de la TOUR
ZONE DE L'ÉCHANGEUR/EXCHANGE ZONE	Un volume rectangulaire de hauteur infinie de 4 pi (~122 cm) de largeur par 3 pi (~91 cm) de profondeur et limité par le mur de l'ÉCHANGEUR et un ruban adhésif de 2 po (~5 cm) de la couleur de l'ALLIANCE. La ZONE de l'ÉCHANGEUR inclut le ruban adhésif, mais exclut la paroi.
ZONE DE PARE-CHOCS/BUMPER ZONE	Le volume compris entre le sol et un plan horizontal virtuel à 7 po (~17 cm) au-dessus du sol avec pour référence le ROBOT se tenant normalement sur un sol plat
ZONE DES CUBES DE PUISSANCE/POWER CUBE ZONE	Une surface rectangulaire de 3 pi 9 po (~114 cm) de largeur et de 3 pi 6 po (~107 cm) de profondeur limitée par la BASCULE et le ruban adhésif de 2 po (~5 cm) de la couleur de l'ALLIANCE. La ZONE DES CUBES DE PUISSANCE inclut le ruban adhésif, mais pas la BASCULE

