

5 Règles de sécurité

La sécurité est primordiale en tout temps au cours d'un tournoi et les règles suivantes établissent des normes qui réduiront les risques de blessure de tous les participants à chaque événement.

La décision finale concernant toutes les questions de sécurité sur les lieux de la compétition revient au personnel de l'événement.

Les personnes ayant déjà participé à la Compétition de robotique *FIRST* remarqueront que cette partie ne présente pas certaines règles « classiques », p. ex. les exigences concernant les lunettes de sécurité, les chaussures fermées et les restrictions à l'utilisation sans fil des ROBOTS. Ces règles sont toujours en vigueur pour la saison 2018 de *FIRST PROCHAIN NIVEAU*, mais ont été transférées sur [Règles et attentes en tournoi](#) parce qu'elle ne concerne pas seulement cette saison. Comme pour toute infraction évoquée dans ce manuel, toutes les règles de *En tournoi* ont aussi pour conséquence un CARTON JAUNE ou ROUGE.

- S01. ROBOTS dangereux: non autorisés.** Les ROBOTS dont le fonctionnement ou la conception sont dangereux ou non sécuritaires ne sont pas autorisés.

Infraction : Si cela arrive avant le MATCH, le ROBOT en défaut ne sera pas autorisé à participer au MATCH. Si cela arrive pendant le MATCH, le ROBOT en défaut sera désactivé.

Voici quelques exemples:

- A. Mouvement incontrôlé qui ne peut pas être arrêté par l'ÉQUIPE-TERRAIN
- B. Pièces de ROBOTS qui « volent » hors du TERRAIN
- C. ROBOTS qui traînent leur batterie
- D. ROBOTS qui s'étendent constamment à l'extérieur du TERRAIN

- S02. Attendre le feu vert.** Les ÉQUIPES-TERRAIN ne peuvent entrer sur le TERRAIN que si les DEL sont vertes, sauf indication contraire d'un ARBITRE ou d'un Conseiller technique *FIRST*.

Infraction : Avertissement verbal. Si répété, CARTON JAUNE. Si inacceptable, CARTON ROUGE.

- S03. Ne jamais enjamber ou sauter par-dessus la BALUSTRADE.** LES ÉQUIPES-TERRAIN ne doivent entrer ou sortir du TERRAIN que par les portes ouvertes.

Infraction : Avertissement verbal. En cas de récidive, CARTON JAUNE. Si inacceptable, CARTON ROUGE.

Les équipes sont invitées à faire en sorte que tous les membres de leur ÉQUIPE-TERRAIN soient informés de cette règle. Il est facile d'enfreindre cette règle, en particulier quand les équipes font leur possible pour entrer et sortir rapidement du TERRAIN. Les infractions de la règle S03 ont pour objectif d'éviter les

pénalités de nuisance, mais aussi de faire respecter les exigences de sécurité autour du TERRAIN. Le fait d'enjamber ou de sauter par-dessus la BALUSTRADE présente un risque de blessure.

Les infractions à la règle S03 s'appliquent à toute l'équipe, pas seulement à un individu en particulier. Par exemple, un membre de l'équipe 9999 enjambe la BALUSTRADE avant le MATCH 3 et un autre membre fait la même chose avant le MATCH 25. L'équipe se voit avertir verbalement à la première infraction et reçoit un CARTON JAUNE à la deuxième.

Le fait de **sauter** par-dessus la BALUSTRADE est considéré comme une infraction inacceptable de S06

- S04. Humains : hors du TERRAIN pendant le MATCH.** LES ÉQUIPES-TERRAIN ne doivent pas étendre de partie du corps dans le TERRAIN pendant le MATCH.

Infraction : CARTON JAUNE

Les infractions inacceptables susceptibles d'entraîner un CARTON ROUGE incluent, sans toutefois s'y limiter, le fait de marcher sur le TERRAIN pendant un MATCH ou d'accéder intentionnellement au TERRAIN et de saisir un ROBOT au cours d'un MATCH.

- S05. ROBOTS : sur le TERRAIN pendant le MATCH.** Les ROBOTS et tous les éléments qu'ils contrôlent, p. ex. Un CUBE DE PUISSANCE, ne doivent pas entrer en contact avec quelque chose se trouvant hors du TERRAIN, les incursions brèves au-delà de l'ÉCHANGEUR ou dans l'ouverture du mur du PORTAIL font exception à cette règle.

Infraction : Le ROBOT en défaut sera DÉSACTIVÉ.

Veuillez tenir compte du fait que des ARBITRES et le PERSONNEL DU TERRAIN peuvent se trouver à proximité de votre ROBOT.

- S06. Rester à l'extérieur des tunnels.** LES ÉQUIPES-TERRAIN ne doivent pas étendre de partie du corps dans la chute du RETOUR, la chute du PORTAIL ou le tunnel de l'ÉCHANGEUR. Le fait d'empiéter momentanément dans ces volumes fait exception à cette règle.

Infraction: FAUTE.

