

## 6 Règles de bonne conduite

- C01 Infractions inacceptables ou exceptionnelles.** En plus des infractions aux règles explicitement mentionnées dans ce manuel et dont un ARBITRE a été témoin, l'ARBITRE en chef peut remettre un CARTON JAUNE ou ROUGE pour des actions inacceptables des ROBOTS ou pour un comportement inacceptable de membres des équipes durant le tournoi. Cela inclut les infractions aux règles de l'événement présentées dans le document [Règles et attentes en tournoi](#). Consultez la [Section 10.7 CARTONS JAUNE ET ROUGE](#) pour plus de détails.
- C02 Bien se tenir.** Toutes les équipes doivent rester courtoises envers leurs équipiers, envers les autres équipes, envers le personnel de la compétition, le PERSONNEL DU TERRAIN et les spectateurs au cours d'un événement de la Compétition de robotique *FIRST*.

Infraction : Le comportement fera l'objet d'une discussion avec l'équipe ou l'individu. Les infractions à cette règle peuvent rapidement aboutir à la remise d'un CARTON JAUNE ou ROUGE (La barre à franchir pour considérer un comportement inacceptable ou des infractions répétées n'est pas très élevée).

Les comportements inappropriés incluent sans toutefois s'y limiter l'usage répété d'un langage choquant ou un comportement non courtois.

Nous avons appris que, bien que cela ne soit pas fait par pure malveillance, l'« épingleage de vêtements » (un jeu pratiqué par des participants qui consiste à essayer de fixer une pince à linge sur le vêtement d'une personne qui ne s'en doute pas) peut mettre et met une personne dans une situation inconfortable. Il s'agit en effet d'un contact non souhaité avec une connaissance à qui la personne fait confiance ou avec un inconnu. Par conséquent, cela sera considéré comme un comportement non courtois.

- C03 Demander à d'autres équipes de perdre volontairement un MATCH – pas génial.** Une équipe ne doit pas encourager une ALLIANCE dont elle ne fait pas partie à jouer en deçà de ses capacités.

REMARQUE : Cette règle n'a pas pour objectif d'empêcher une ALLIANCE de planifier et de mettre en œuvre sa propre stratégie au cours d'un MATCH auquel toutes ses équipes participent.

Infraction : Le comportement fera l'objet d'une discussion avec l'équipe ou l'individu. Les infractions à cette règle peuvent rapidement mener à des CARTONS JAUNE ou ROUGE et peuvent entraîner une exclusion de l'événement. (La barre à franchir pour considérer un comportement inacceptable ou des infractions répétées n'est pas très élevée).

Exemple 1 : Les équipes A, B et C participent à un même MATCH au cours duquel l'équipe D encourage l'équipe C à ne pas faire tourner son programme AUTO sur son ROBOT, de sorte que les équipes A, B et C ne remportent pas de point de classement pour la phase en mode AUTO. L'équipe D veut empêcher l'équipe A de gagner des places dans le classement, car cela aurait un effet négatif sur son propre classement.

Exemple 2 : Les équipes A, B et C participent à un match pour lequel l'équipe A joue à titre de SUBSTITUT. L'équipe D encourage l'équipe A à ne pas participer au MATCH; l'équipe D monterait ainsi dans le classement par rapport aux équipes B et C

*FIRST*® considère que toute action d'une équipe visant à influencer une autre équipe à perdre volontairement un MATCH, à rater délibérément des points de classement, etc. est incompatible avec les valeurs de *FIRST* et qu'une équipe ne doit pas adopter une telle stratégie.



**C04 Laisser quelqu'un vous contraindre de perdre volontairement un MATCH –pas génial non plus.** Une équipe ne doit pas jouer en deçà de ses capacités parce qu'elle y est encouragée par une équipe qui ne fait pas partie de son ALLIANCE.

REMARQUE : Cette règle n'a pas pour objectif d'empêcher une ALLIANCE de planifier et de mettre en œuvre sa propre stratégie au cours d'un MATCH auquel toutes ses équipes participent.

Infraction : Le comportement fera l'objet d'une discussion avec l'équipe ou l'individu. Les infractions à cette règle peuvent rapidement mener à des CARTONS JAUNE ou ROUGE et peuvent entraîner une exclusion de l'événement (La barre à franchir pour considérer un comportement inacceptable ou des infractions répétées n'est pas très élevée).

Exemple 1 : Les équipes A, B et C participent à un même MATCH au cours duquel l'équipe D encourage l'équipe C à ne pas faire tourner son programme AUTO sur son ROBOT, de sorte que les équipes A, B et C ne remportent pas de point de classement pour la phase en mode AUTO. L'équipe C accepte cette demande de l'équipe D. L'équipe D veut empêcher l'équipe A de gagner des places dans le classement, car cela aurait un effet négatif sur son propre classement.

Exemple 2 : Les équipes A, B et C participent à un match pour lequel l'équipe A joue à titre de SUBSTITUT. L'équipe A accepte la demande de l'équipe D de ne pas participer au MATCH pour que l'équipe D monte dans le classement par rapport aux équipes B et C

FIRST® considère que toute action d'une équipe visant à influencer une autre équipe à perdre volontairement un MATCH, à rater délibérément des points de classement, etc. est incompatible avec les valeurs de FIRST et qu'une équipe ne doit pas adopter une telle stratégie.

**C05 Participer avec un (1) seul ROBOT.** Chaque équipe inscrite à la Compétition de robotique FIRST ne peut apporter qu'un (1) seul ROBOT (ou « robot » qui, pour un observateur moyen, est un robot conçu pour le jeu FIRST® PROCHAIN NIVEAU) à la Compétition de robotique FIRST 2018.

« Apporter » un ROBOT (ou robot) à une Compétition de robotique FIRST signifie l'apporter à l'événement de sorte qu'il aide l'équipe (p. ex. pour les pièces de rechange, comme support de présentation aux juges ou pour les pratiques). Les ÉLÉMENTS FABRIQUÉS de rechange peuvent être apportés à l'événement dans un sac ou comme faisant partie de l'AUTORISATION DE DÉTENTION.

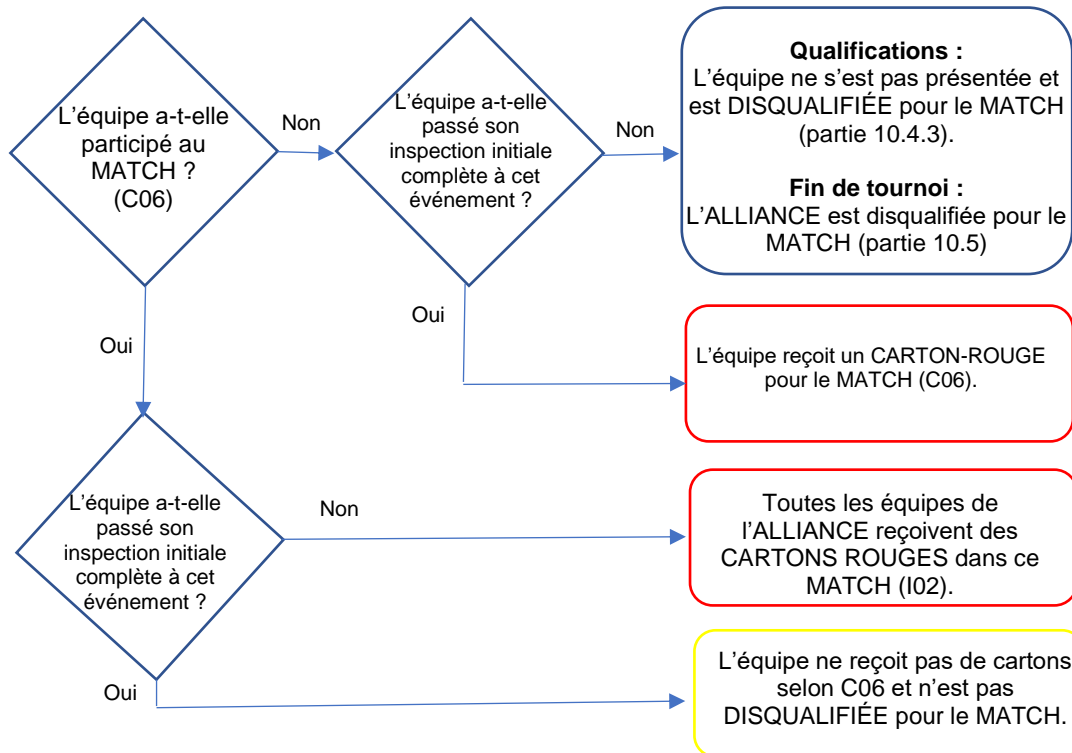
Cette règle n'interdit pas aux équipes d'apporter des robots d'autres programmes FIRST à des fins de présentations pour des prix ou d'exposition dans le puits.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront examinées par l'ARBITRE EN CHEF, l'Inspecteur en chef des ROBOTS ou les responsables de l'événement.

**C06 Se présenter aux MATCHS.** Chaque équipe doit envoyer au moins un (1) membre de son ÉQUIPE-TERRAIN sur le TERRAIN et participer à chacun des MATCHS de qualification et de fin de tournoi prévus pour l'équipe. L'équipe doit informer le Superviseur de la circulation des équipes si son ROBOT ne peut pas participer.

Infraction : Si le ROBOT a passé une inspection initiale complète, CARTON ROUGE. Si le ROBOT n'a pas passé d'inspection initiale complète, DISQUALIFICATION en vertu de I02.

Figure 6-1 : Organigramme de participation à un match



**C07 Ne pas compter gagner en nuisant aux autres.** Les stratégies visant clairement à forcer l'ALLIANCE adverse à enfreindre une règle ne correspondent pas à l'esprit de la Compétition de robotique *FIRST* et ne sont pas permises. Les infractions aux règles forcées de cette manière n'entraîneront pas de pénalité pour l'ALLIANCE visée.

Infraction : FAUTE. Si inacceptable ou répétée, FAUTE TECHNIQUE et CARTON JAUNE.

C07 ne s'applique pas aux stratégies conformes au jeu standard, par exemple :

- A. Entrer en contact avec un adversaire à la FIN DE LA PARTIE tandis que vous êtes dans votre ZONE de PLATEFORME et que vous essayez d'ESCALADER.
- B. Placer un CUBE DE PUISSANCE sur un PLATEAU DE BALANCE produisant un mouvement vers le haut du PLATEAU opposé dans un ROBOT adverse tel que ce ROBOT soit en violation de G25.

C07 requiert un acte délibéré avec possibilité limitée ou inexistante que l'équipe visée évite la pénalité, p. ex. :

- A. en plaçant un CUBE de PUISSANCE sur un adversaire qui contrôle déjà un CUBE de PUISSANCE de sorte qu'il ne puisse faire autrement que d'enfreindre G22.
- B. En forçant un ROBOT de l'ALLIANCE adverse de rester bloqué sous un PLATEAU de BALANCE de sorte qu'il ne puisse faire autrement que d'enfreindre G16 ou G25.



**C08 Un élève, un ARBITRE en chef.** Une équipe ne peut envoyer qu'un (1) élève du secondaire ou de 1<sup>re</sup> année de Cegep de son ÉQUIPE-TERRAIN pour parler à l'ARBITRE en chef.

Infraction : L'ARBITRE en chef ne s'adressera pas à d'autres membres de l'équipe non autorisés ou ne s'engagera pas dans des conversations accessoires.

Veuillez consulter la [Section 10.6 Interaction avec les ARBITRES](#) pour avoir plus de renseignements sur le processus et les attentes.

**C09 Se brancher et demeurer à sa STATION DES JOUEURS.** La CONSOLE DE PILOTAGE doit être utilisée dans la STATION DES JOUEURS attribuée à l'équipe comme indiqué sur le panneau de l'équipe.

Infraction : Le MATCH ne commencera pas tant que la situation n'est pas corrigée. Si cela se passe pendant un MATCH, DÉACTIVÉ.

Un des objectifs de C09 est de prévenir les situations non sécuritaires où de longs câbles jusqu'aux appareils de la CONSOLE DE PILOTAGE augmentent les risques de trébuchement du pilote qui se déplace autour de la STATION D'ALLIANCE. Afin d'éviter les pénalités de nuisance dues au fait que le pilote sort d'une zone autorisée, nous préférons proposer une directive générale concernant l'utilisation de la CONSOLE DE PILOTAGE dans la STATION D'ALLIANCE. Tant que le pilote est près de sa STATION DES JOUEURS, il n'y aura pas de répercussions. Cependant, si un pilote se trouve à une distance équivalente à plus de la moitié de la largeur d'une STATION DES JOUEURS de sa propre STATION DES JOUEURS, cela serait considéré comme une infraction à la règle C09.

**C10 Pas de travail hors des puits.** Tout au long de l'événement, du jour d'arrivée au jour de départ, les équipes peuvent uniquement produire des ÉLÉMENTS FABRIQUÉS pendant les heures d'ouverture de la zone des puits, et ce :

- a. dans leur zone de puits,
- b. dans les zones de puits d'une autre équipe avec la permission de celle-ci,
- c. dans la file d'attente pour un MATCH ou vers le terrain de pratique,

Étant donné l'espace restreint, une vigilance supplémentaire en matière de sécurité est requise.

- d. dans les zones désignées par le personnel de l'événement (ex. zone des puits temporaire lors des matchs de fin de tournoi), ou
- e. tel qu'autorisé dans les ateliers mécaniques à disposition de toutes les équipes.

Infraction : Avertissement verbal. Des infractions répétées ou inacceptables seront examinées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS et les responsables de l'événement

