

Règles et attentes lors des événements de la Compétition de robotique *FIRST*

Ce document présente ce à quoi les équipes peuvent s'attendre lors des événements, ce qu'elles doivent préparer ou faire, le matériel et les pratiques recommandés et utiles en tournoi, et les règles officielles pour les participants. Son contenu n'est pas spécifique à la saison. Toutes les règles officielles pour la saison en cours sont dans le *Manuel du jeu et de la saison* publié lors du lancement de la saison.

RÈGLES GÉNÉRALES

Les règles ci-dessous s'appliquent tout au long d'un événement: de l'installation au départ.

- E1** Les participants ne peuvent pas être dans la zone des puits en dehors des heures d'accès aux puits.
- E2** Tous les participants doivent porter des lunettes de sécurité (ANSI, UL, CE EN166, AS/NZS, ou CSA non-fumées) dans et autour de la zone de jeu 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.
- E2-1** Tous les participants doivent porter des chaussures à bouts/talons fermés
- E2-2** Tous les participants doivent attacher les cheveux longs.
- E3** Il n'est pas permis de réserver des sièges pour les membres de l'équipe qui ne sont pas présents.
- E4** Les équipes ne peuvent pas accrocher des bannières, des rubans ou autre marquage pour désigner 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.
- E5** Des objets ne doivent pas être jetés à partir des sièges des spectateurs.
- E6** Ne pas apporter ni utiliser :
 - Planches à roulettes
 - « Hoverboards »
 - Drones
 - Réservoirs de gaz en bouteille (par exemple d'hélium)
 - Des dispositifs bruyants, tels que des cogneurs à plancher, sifflets ou klaxons
 - Talkiewalkies
 - Dispositifs produisant du bruit
- E7** N'organisez pas d'accès Internet ou de lignes téléphoniques auprès des fournisseurs de services du site ; n'essayez pas d'utiliser les connexions Internet du site réservées aux fins événementielles (par exemple, le FMS ou la webdiffusion).
- E8** Ne vendez aucun produit. Ceci inclut la nourriture, les chapeaux, les t-shirts et tous les produits promotionnels.
- E9** Ne distribuez aucun produit alimentaire, tel que des bonbons, de l'eau, des boissons gazeuses ou des fruits.
- E10** Ne vendez pas de billets de tirage.
- E11** N'invitez pas de musiciens pour jouer dans le public.
- E12** Ne diffusez pas de la musique forte dans les puits.

- E13** Les équipes ne doivent pas endommager les gradins, les planchers ou d'autres installations du site.
- E14** Des vêtements inappropriés ne sont pas autorisés.
- E14-1** Les équipes ne peuvent pratiquer avec leur robot qu'à leur puits ou dans les aires de pratique qui sont disponibles pour toutes les équipes lors des événements. Les équipes ne peuvent pas installer leur propre équipement de pratique hors de leur puits. Lors de pratique dans les puits, la sécurité doit primer. Si les gestionnaires de l'événement considèrent qu'une installation de pratique dans les puits est non sécuritaire ou qu'elle interfère avec les activités des puits adjacents ou dans les allées, l'équipe devra mettre un terme à sa pratique.
- E14-2** Les équipes ne peuvent utiliser l'espace des puits vacants.
- E14-3** Les équipes ne peuvent changer de position dans les puits sans l'approbation des gestionnaires de l'événement.
- E14-4** Les équipes ne peuvent mettre en fonction leur propre réseau de communication 802.11a/b/g/n/ac (2.4GHz ou 5GHz), c'est-à-dire un réseau ou point d'accès. Un « hot spot » sans fil créé par un téléphone cellulaire, une caméra, etc. est considéré comme un point d'accès interdit.
- E14-5** Aucune équipe ou participant ne doit interférer ou 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 un terrain de pratique, aucune équipe ou membre de l'équipe ne doit se connecter ou tenter de se connecter au réseau sans fil d'une autre équipe ou de FIRST. Les violations de cette règle peuvent entraîner l'expulsion de l'événement ou une action en justice fondée sur les lois applicables. *Les équipes doivent signaler au Conseiller technique FIRST (ou à FIRST via le [Wireless Security Feedback Form](#)) les vulnérabilités de sécurité sans fil suspectées lors de l'événement*
- E14-6** Le contrôle sans fil du ROBOT n'est permis que sur le TERRAIN ou au Terrain de pratique. Les ROBOTS doivent être opérés par câble à l'extérieur du TERRAIN et du terrain de pratique. Les infractions entraîneront un avertissement verbal. Les infractions répétées seront traitées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS ou le gestionnaire de l'événement.
- E14-7** Pour opérer sans fil sur le terrain de pratique, les ROBOTS doivent utiliser la radio du terrain de pratique disponible. Les infractions entraîneront un avertissement verbal. Les infractions répétées seront traitées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS ou le gestionnaire de l'événement.

CE QU'IL FAUT APPORTER

Selon les ressources de l'équipe et ses objectifs à l'événement, il existe une variété d'éléments qui peuvent vous être utiles. Cette section identifie les outils communs, les références, etc. qui sont fortement recommandés et spécifie des règles, le cas échéant.

ESPRIT DE COMPÉTITION

Attirez l'attention sur votre équipe par des moyens de bon goût et dans l'esprit de la compétition.

FORMULAIRES DE CONSENTEMENT ET DÉCHARGE (SI PAS FAIT PAR VOIE ÉLECTRONIQUE)

Les copies papier des formulaires FIRST de Consentement et de décharge doivent être remises au kiosque de l'administration des puits avant qu'une équipe puisse participer à un événement.

Nous encourageons vivement tous les élèves et mentors à soumettre leurs formulaires de consentement et de décharge par voie électronique, car cela rend le processus d'enregistrement plus facile et il n'y a pas de paperasse supplémentaire à recueillir et à gérer. En outre, les formulaires électroniques couvrent un membre de l'équipe pour toute la saison: du lancement au Championnat *FIRST*. Si en papier, des formulaires (imprimés et signés) devront être fournis à chaque événement fréquenté.

- Les mentors inscrits dans le *système d'inscription FIRST* peuvent remplir le formulaire électronique de Consentement et de décharge dans le système.
- Les étudiants et leurs parents peuvent remplir leur formulaire de consentement et de décharge par voie électronique par l'entremise de la section des élèves du Tableau de bord du [système d'inscription FIRST](#).
- Les mentors doivent présenter la liste des membres de l'équipe lors de l'enregistrement au kiosque d'administration des puits, ainsi que les formulaires imprimés, s'il y a lieu. Les listes et les formulaires papier doivent être remis à chaque tournoi auquel l'équipe participe.

DRAPEAUX

Nous encourageons les équipes à apporter des drapeaux ou banderoles d'équipe dans leurs puits ou dans les aires de jeu, selon les règles suivantes:

- E15** Ne couvrez pas et ne déplacez pas d'autres éléments promotionnels d'équipe ou de sponsors déjà en place.
- E16** Partager équitablement l'espace disponible avec les autres équipes.
- E17** N'obstruez pas la vue des spectateurs.
- E18** Accrochez les éléments promotionnels de façon sécuritaire.
- E19** À la fin de l'événement, retirez en toute sécurité tous les éléments promotionnels et tout ce qui est utilisé pour les accrocher (ruban, ficelle, etc.).
- E20** Respecter les règles propres au site concernant l'emplacement des éléments promotionnels et la méthode d'accrochage.

MASCOTTES ET COSTUMES D'ÉQUIPE

De nombreuses équipes affichent l'identité de leur équipe ou de leur école avec une mascotte durant l'événement. Ceci est fortement encouragé, mais gardez en tête que la remise des prix signifie souvent descendre et monter les escaliers ou gradins. Les mascottes et autres costumes doivent être sécuritaires et confortables pour le porteur.

CHARIOTS DE ROBOT

La plupart des équipes utilisent des chariots 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).

Toute équipe utilisant un chariot à robot doit se conformer aux règles suivantes:

- E21** Les chariots doivent être faciles à contrôler et manœuvrer, et ne pas poser de risque aux visiteurs. Les chariots identifiés comme dangereux par le personnel de l'événement ne pourront pas être utilisés.

- E22** Les chariots doivent pouvoir passer par une porte standard de 30 pouces.
- E23** Les chariots doivent rester dans le puits de l'équipe (ou dans la zone d'attente des chariots pendant un match) lorsqu'ils ne sont pas utilisés.
- E24** Les chariots ne doivent pas endommager le revêtement de sol.
- E25** 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).

En plus des règles énumérées ci-dessus, les équipes sont fortement encouragées à mettre le numéro de l'équipe sur le chariot, consultez le [Manuel FIRST sur la sécurité](#) pour les techniques de levage du robot et pratiquez la routine de dépôt/retrait efficace et sécuritaire du robot sur son chariot.

CADEAUX ET SOUVENIRS

Les équipes apportent souvent de petits objets à donner aux autres lors des événements. C'est tout à fait facultatif, mais c'est une excellente façon de promouvoir l'identité de votre équipe. L'article le plus populaire est un macaron avec votre numéro et votre logo d'équipe.

ESPRIT ET IMAGE D'ÉQUIPE

Au moment de choisir un nom d'équipe ou un acronyme, pensez à comment vous pouvez jongler avec un thème pour rendre votre équipe plus amusante et reconnaissable. Une partie du plaisir d'être membre ou mentor d'une équipe est la façon dont l'équipe se démarque ou adopte un style.

Les numéros d'équipe fournissent une identification unique pour les équipes de la Compétition de robotique *FIRST*. Nous vous recommandons fortement d'inclure le numéro d'équipe sur tous les T-shirts de l'équipe, les macarons à échanger, les chapeaux, les banderoles et les costumes.

AUTRES ÉLÉMENTS

En plus des éléments décrits dans cette section, une [Liste suggérée d'articles à apporter en tournoi](#) couvre d'autres items que les équipes devraient envisager apporter.

QUOI FAIRE

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.

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 qu'une équipe doit se rappeler sont la sécurité et d'incarner 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 rendre l'expérience aussi positive que possible.

- E26** Les équipes doivent apporter leur équipement en toute sécurité.

- E27** Les équipes peuvent seulement apporter et laisser du matériel à leur puits.
- E28** Les équipes doivent quitter lorsqu'elles ont terminé leur débarquement ou installation.
- E29** Aucun travail, de quelque nature que ce soit, ne peut être effectué sur le robot ou le matériel en lien avec le robot (par exemple, les éléments de l'autorisation de détention d'une équipe). La seule exception est que les équipes peuvent brancher des chargeurs et commencer à charger des batteries.
- E30** Le robot doit rester dans le sac scellé.
- E31** Retiré.

INSTALLATION ANTICIPÉE

Lors de certains événements, la période de chargement permet aux équipes de mettre en place leur puits avant que l'événement commence officiellement. Si tel est le cas, ce sera indiqué dans l'horaire de l'événement.

Les règles suivantes s'appliquent alors (en plus des règles concernant le déchargement et des règles générales):

- E32** Les équipes doivent laisser leurs puits dans un état sécuritaire au moment de la fermeture de la zone des puits (même si certaines tâches sont inachevées).
- E32-1** Seuls cinq membres de l'équipe (dont un doit être un adulte) peuvent être dans la zone des puits, et ce doit être pour les fins de mise en place seulement.
- E32-2** Une fois le montage du puits terminé, ou à la fin de la période permise d'installation anticipée la veille de l'ouverture générale, les membres de l'équipe doivent quitter immédiatement la zone des puits.

Si un événement a autorisé une période d'installation anticipée des puits 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 E32-2, elle doit quitter une fois l'installation terminée. Les équipes peuvent être invitées à quitter la zone par le personnel de l'événement s'il est noté que leur installation est terminée et qu'elles n'ont pas encore quitté la zone des puits.

ENREGISTREMENT

L'enregistrement à l'événement aura lieu à la table de l'administration des puits la veille ou le premier matin de chaque événement.

- E33** Un membre adulte de l'équipe doit enregistrer l'équipe au plus tard 90 minutes avant le premier match de qualification planifié.

Contre réception des formulaires de consentement et de décharge de l'équipe, chaque équipe recevra les documents suivants :

- Badges d'équipe-terrain et de capitaine de la sécurité
- Plan des puits
- Horaire des matchs de pratique, si disponible
- Liste des équipes participantes

INSPECTION

Pour s'assurer que tous les robots sont admissibles à la compétition (selon le Manuel du jeu et de la saison, publié au lancement), il y a un kiosque d'Inspection des robots à chaque tournoi avec des Inspecteurs certifiés. Les inspecteurs peuvent aider à trouver des problèmes ou fournir des suggestions lors d'une inspection.

Les robots doivent passer l'inspection avant de participer aux matchs de qualification.

Les Inspecteurs utiliseront une liste de contrôle (disponible [ici](#) avant la fin de la période de construction) pour inspecter les robots. Les inspecteurs cochent les thèmes sur une feuille d'inspection quand l'équipe respecte chaque critère d'inspection. Les équipes sont fortement encouragées à utiliser cette liste de contrôle pour pré-inspecter le robot avant de le sceller dans le sac. Cela aidera à l'inspection officielle de se passer plus rondement.

Les équipes devraient commencer le processus d'inspection le plus tôt possible. Apportez votre robot au kiosque d'Inspection des robots tôt. Des inspections partielles, telles que la conformité de la hauteur ou du poids, aident à empêcher les retards d'inspection à la fin de la journée.

Si un Inspecteur identifie quelque chose de non conforme dans un robot, l'équipe doit corriger le problème et retourner à l'inspection, ou demander une inspection au puits, jusqu'à ce que le robot passe tous les critères.

Les Inspecteurs peuvent ré-inspecter, au hasard, avant ou après les matchs afin d'assurer la sécurité et la conformité.

FERMETURE DE LA ZONE DES PUIITS

Les équipes doivent respecter la période de fermeture des puits chaque jour. Beaucoup de gens qui travaillent dans les puits sont des bénévoles et ils méritent un temps d'arrêt. Préparez-vous à la fermeture des puits à l'avance en désignant des membres de l'équipe ou des mentors au rôle de nettoyage et de l'organisation du puits. Assurez-vous que votre puits et les zones environnantes sont propres lorsque vous quittez le site chaque jour.

INCIDENTS DE NATURE MÉDICALE

FIRST s'efforce de créer un environnement dans lequel les membres des équipes peuvent grandir, apprendre et s'amuser avec un risque minimal de blessures. FIRST exige que les blessures physiques et les problèmes médicaux, même légers, soient documentés et signalés aux gestionnaires de l'événement ou à sa personne désignée et au siège social de FIRST dans les 48 heures suivant l'événement. Si un incident ou une maladie survient à un événement, nous vous demandons de faire ce qui suit:

- Informez le personnel des premiers soins.
- Demandez à un mentor adulte de remplir un rapport d'incident médical au kiosque de l'administration des puits. Des bénévoles à l'administration des puits seront disponibles pour aider à compléter le rapport. Une fois le rapport complété, retournez-le au kiosque de l'administration des puits où on se chargera du suivi.

INCIDENTS DE NATURE NON MÉDICALE

FIRST soutient une culture où les préoccupations concernant la sécurité, le confort et l'équité peuvent être soulevées et traitées. Si quelqu'un affirme se sentir menacé ou mal à l'aise en raison d'abus verbaux, de contacts inappropriés ou d'autres comportements négatifs qui ne sont pas dans l'esprit ni dans les règles FIRST, nous vous demandons de remplir un rapport d'incident non médical pour documenter officiellement l'événement.

Ce formulaire peut être utilisé pour signaler des violations visées par des règles de cette section, telles que les consignes concernant les sièges réservés ou le lancement d'objets à partir de sièges. La façon la plus rapide et la plus simple de résoudre ces situations est souvent d'engager une conversation amicale avec l'individu ou les individus concernés. Ils peuvent effectivement ne pas être au courant des règles en vigueur. Par contre, si vous n'êtes pas à l'aise ou si, malgré une tentative, la situation ne s'améliore pas, alors signalez l'incident par un rapport.

FIRST prend tous les rapports et les indications de risque au sérieux, et tentera de résoudre les situations rapidement tout en honorant le droit de chacun à la vie privée.

Les formulaires d'incident non médical sont conservés dans la zone d'administration des puits et peuvent être remplis de façon anonyme. Des bénévoles à l'administration des puits seront disponibles pour aider à compléter le rapport. Une fois le rapport complété, retournez-le au kiosque de l'administration des puits où on se chargera du suivi. S'il est nécessaire de remplir un rapport d'incident non médical après avoir quitté l'événement, il peut [être téléchargé](#) puis soumis par courriel.

CARACTÉRISTIQUES DE L'ÉVÉNEMENT

PROGRAMMATION

Chaque événement publie un horaire détaillant le site et les activités (y compris quand livrer votre robot, installer votre puits, les cérémonies, etc.) sur la page "[Event Information](#)" de l'événement sur le site FIRST. La plupart des événements auront leur programmation publiée avant le 15 février.

Les équipes sont invitées à passer en revue la programmation de chaque événement où elles participeront et y accéder durant les tournois.

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 membres d'équipe et des mentors. Elles donnent aussi aux équipes la possibilité de « rencontrer » les juges, les arbitres, les animateurs, 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. Exceptionnellement, quelques membres d'équipe peuvent rester dans leur puits pour continuer à travailler sur le robot pendant les cérémonies d'ouverture ou de clôture.

Les règles spécifiques aux cérémonies sont les suivantes:

- E34** Les participants ne doivent pas utiliser d'outils électriques, des marteaux ou d'autres outils bruyants.
- E35** Pas plus de 5 membres de l'équipe sont autorisés dans le puits de l'équipe pendant les cérémonies.
- E36** Les membres des équipes (y compris tous ceux qui restent dans les puits) doivent maintenir un comportement paisible durant la présentation des hymnes nationaux.
- E37** Traditionnellement, les membres d'équipe se tiennent debout face au drapeau, chantent ou demeurent respectueusement silencieux, et enlèvent les chapeaux pendant les hymnes nationaux. Si des participants souhaitent s'abstenir, ils en sont libres pourvu qu'ils demeurent silencieux sans intervenir.
- E38** Ne formez pas de « tunnels » pendant la cérémonie de remise des prix.

PREMIERS SOINS

Chaque événement a un kiosque de premiers soins pour aider lors de blessure ou maladie. Le kiosque des premiers soins se trouvent dans les puits (se référer au plan de la zone des puits pour l'emplacement exact), et les équipes doivent s'assurer que tous les participants savent où obtenir les premiers soins.

- E39** La table de l'administration des puits doit être informée de toute blessure ou maladie.

OBJET PERDU / TROUVÉ

Si vous trouvez ou perdez un article, signalez-le à la table de l'administration des puits pour remplir un « Rapport d'objet perdu » ou déposer un article que vous avez trouvé. Nous ferons toutes les tentatives raisonnables pour retourner les articles à leurs propriétaires.

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 la réparation et la fabrication de 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 une équipe assiste à un événement où l'atelier d'usinage est hors site, des bénévoles sont en place pour transporter le robot ou les pièces à l'atelier d'usinage. Dans ce cas, l'équipe remplit un formulaire de demande d'atelier d'usinage qui se déplace avec 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.

- E40** Les membres de l'équipe ne peuvent pas voyager avec le robot à l'atelier d'usinage hors site.
- E41** 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 selon les directives du [Programme FIRST de protection des jeunes](#).

ATELIERS D'USINAGE FOURNIS PAR LES ÉQUIPES

FIRST autorise les ateliers / remorques de machines-outils mobiles fournis par des équipes lors d'événements s'ils sont conformes aux exigences de FIRST et du site.

E42 Les ateliers d'équipe doivent fournir leurs propres mesures de sécurité pour l'équipement (ex.: apporter une serrure pour une remorque).

Ni FIRST, ni le site du tournoi ne fourniront ces services, ni ne seront responsables de toute perte ou dommage causé au matériel appartenant à l'équipe qui devrait se produire lors de l'événement.

E43 Les ateliers d'équipe doivent être gérés par des personnes dûment formées qui ont 18 ans ou plus.

E44 Les étudiants de l'équipe ne peuvent pas utiliser l'équipement de l'atelier.

E45 Les ateliers d'équipe doivent respecter les restrictions locales, telles que les codes d'incendie et l'approbation par le site.

FIRST fera de son mieux pour transmettre tous les besoins pertinents et travailler en votre nom pour obtenir l'approbation du site par un processus professionnel juridique.

E46 Les ateliers d'équipe doivent être équipés de leurs propres sources électriques.

E47 L'accès aux ateliers d'équipe ne doit pas être restreint à certaines équipes (c'est-à-dire que toutes les équipes d'un événement doivent avoir un accès égal aux services offerts par l'équipe).

E48 Les demandes doivent passer par le même processus qu'un atelier FIRST.

Nous vous recommandons d'utiliser des bons de travail d'atelier standards.

E49 Les ateliers d'équipe ne peuvent fonctionner que lorsque les puits sont ouverts.

MACHINES-OUTILS À L'ÉVÉNEMENT

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.

Lorsque vous utilisez des outils dans le puits, assurez-vous de les utiliser correctement, de manière sécuritaire et contrôlée. Les opérations dangereuses, en particulier celles qui mettent en danger les autres et votre équipe, feront l'objet d'un examen minutieux par le personnel de l'événement et les Conseillers en sécurité. Leurs observations peuvent entraîner des avertissements à l'équipe ou l'expulsion de l'événement.

Respectez les consignes de sécurité suivantes concernant la sécurité et l'utilisation des outils:

E50 Les outils qui projettent des étincelles sont interdits. Ex.: Soudeuses électriques, meules.

E51 Les outils qui produisent des flammes nues sont interdits. Ex.: Soudeuses à gaz et torches à gaz propane / MAPP.

E52 Les outils électriques au sol sont interdits. Ex.: Presses de forage plein pied, scies à ruban plein pied et banc de scie plein pied.

E53 Le broyage/aiguisage ou la peinture sont interdits dans les puits. Des zones de rodage et de peinture seront mises à la disposition des équipes.

E54 Le brasage / soudage est interdit dans les puits.

E55 Le soudage peut se faire à l'aide d'un fer électrique uniquement.

ADMINISTRATION DES PUIITS

La table de l'Administration des puits est située au centre de la zone des puits. Les membres du personnel *FIRST* ou les bénévoles de cette zone enregistrent les équipes, et aident les équipes et visiteurs. Venez au kiosque de l'administration des puits pour :

- Remettre l'alignement de votre équipe et toute les copies papier des formulaires de consentement et de décharge,
- Enregistrer l'équipe et recevoir votre enveloppe d'équipe et les badges,
- Obtenir des réponses à la plupart des questions, y compris l'accès à l'atelier d'usinage,
- Articles perdus et trouvés, et
- Signaler une maladie, une blessure ou un autre incident.

CIRCULATION DES ÉQUIPES (FILES D'ATTENTE AUX MATCHS)

L'Annonceur dans les puits et les responsables de la Circulation des équipes aident à maintenir les horaires de pratique et de matchs. Les équipes doivent désigner un membre pour suivre l'horaire des matchs de l'équipe, surveiller attentivement l'horloge, avertir l'équipe à l'approche des matchs, et consulter le plan pour trouver le modèle de circulation prédéfini.

Quand une équipe est appelée, l'équipe-terrain doit se rapporter à la file d'attente avec son robot.

Si une équipe participe à l'un des quatre premiers matchs d'un jour de compétition, l'équipe-terrain et le robot doivent s'installer en file avant la cérémonie d'ouverture.

Les équipes participant au Championnat *FIRST* devraient se placer en file trente minutes avant un match. Ils doivent surveiller le jeu dans leurs divisions respectives et ajuster le temps de mise en file d'attente en conséquence et vérifier avec le personnel de Circulation des équipes pour toutes les questions.

REPÉRAGE

Parce que les équipes doivent choisir des équipes partenaires d'alliance pour les matchs de fin de tournoi, de nombreuses équipes observent les stratégies et les capacités du robot d'autres équipes. Les équipes utilisent souvent l'horaire de qualification pour planifier leur repérage.

SÉCURITÉ

Il peut arriver que des appareils photo ou des ordinateurs portables, entre autres, « disparaissent » du puits ou de la zone de compétition. Utilisez votre bon sens et ne laissez pas d'objets de valeur sans surveillance. Ni le site ni *FIRST* ne sont responsables des vols. Prenez les objets de valeur avec vous, ou désignez un représentant de l'équipe pour rester dans le puits de l'équipe ou les zones de compétition.

PIÈCES DE RECHANGE

Des pièces de robot sont disponibles à chaque événement, mais leur disponibilité varie d'un événement à l'autre. Si une équipe a besoin d'un article de remplacement de grande valeur, des prêts sont possibles et doivent être retournés avant la fin de l'événement.

Les équipes sont encouragées à apporter des pièces inutilisées pour s'entraider mutuellement. Cette attitude peut élargir votre réseau d'amis *FIRST*.

COCARDES DU PERSONNEL

Lors des événements, le personnel *FIRST*, le personnel de l'événement et les bénévoles portent des insignes avec leur rôle. Si les membres de l'équipe ou les mentors ont des questions ou un problème, le personnel et les bénévoles vous aideront à trouver la réponse.

PUITS DE L'ÉQUIPE

Un puits d'équipe est un espace désigné, habituellement 10 pi par 10 pi par 10 pi, 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 d'autres équipes et entraidez-vous quand vous le pouvez. Le temps est court et l'aide est très souvent juste "à côté" dans le puits d'équipes adjacentes.

- E56** Les allées doivent rester libres.
- E57** Les enfants de moins de 12 ans DOIVENT être accompagnés par un adulte dans les puits en tout temps.
- E58** Toute structure de puits considérée comme dangereuse ou excédant les spécifications par le personnel *FIRST*, les gestionnaires de l'événement, ou les membres du comité local devra être retirée.
- E59** La hauteur du puits d'une équipe ne doit pas dépasser 10 pieds (cela inclut la hauteur des panneaux, des drapeaux, des bannières, etc.).
- E60** Gardez votre équipement et les membres de votre équipe dans votre zone assignée, n'empiétez pas dans l'allée ou tout autre espace du site.

Si votre équipe est trop grande pour l'espace réservé, encouragez votre équipe à quitter la zone pour explorer d'autres équipes ou regarder les matchs.

- E61** N'agrandissez pas votre espace en vous installant dans une autre zone.
- E62** 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 le puits.
- E63** Les affiches, drapeaux et écrans de l'équipe doivent être solidement fixés à la structure du puits.

CIRCULATION

À chaque événement, il existe un modèle de trafic prédéterminé pour maximiser la sécurité et l'efficacité de l'entrée et de la sortie des équipes et robots vers/de la zone de compétition. Consultez le plan du site. Les bénévoles à la Circulation des équipes régissent ce trafic à chaque compétition. Respectez les règles de circulation afin d'assurer une mise en attente efficace pour les pratiques et la compétition.