

Processus de formation des alliances en vue des rondes de fin de tournoi

Huit alliances de trois équipes s'affronteront lors des rondes de fin de tournoi pour consacrer l'alliance championne de la Compétition de robotique FIRST. Voici le processus* de formation de ces huit alliances finalistes.

L'équipe la plus haute au classement après les matchs de qualification fait son premier choix et invite une équipe à former une alliance. Après que le capitaine de l'équipe en 1^{re} position ait fait son choix, ce sera au tour de l'équipe suivante au classement de faire son choix, à moins d'avoir déjà rejoint une alliance. Nous continuerons ce processus jusqu'à ce que la 8^e alliance ait fait son premier choix au repêchage.

La deuxième ronde de sélection se fait dans l'ordre inverse. L'alliance numéro 8 fera son 2^e choix jusqu'à ce que ce soit le tour de la première alliance qui aura le dernier choix de la 2^e ronde. 24 équipes seront ainsi repêchées au total.

Le capitaine parmi les équipes de l'alliance ayant eu le plus haut rang au classement est désigné *capitaine de l'alliance* et porte un bandeau. Après que le capitaine d'une alliance ait invité une équipe à rejoindre son alliance, un représentant de l'équipe choisie devra se rendre sur le terrain pour accepter ou refuser l'invitation.

Il n'y a qu'une règle à suivre lors de la sélection des alliances : si une équipe décline l'invitation d'une alliance, elle **ne pourra plus être sélectionnée par une autre alliance**. Toutefois l'équipe qui a refusé l'invitation ne perd pas son droit de faire partie d'une alliance et de choisir d'autres équipes si elle devient elle-même capitaine d'alliance.

Par exemple, si l'équipe classée première choisit l'équipe numéro 2 et que cette dernière refuse l'invitation, l'équipe numéro 2 garde son droit d'être capitaine de l'alliance numéro 2. L'équipe numéro 1 devra inviter une autre équipe.

*Il est donc important de décliner une invitation **si et seulement si** vous avez une chance de devenir capitaine d'une autre alliance. Refuser une invitation peut signifier que vous refusez de jouer les finales si vous ne devenez pas capitaine d'une autre alliance grâce à votre position au classement.*

Si, par contre, l'équipe 1 choisit l'équipe 2 et que cette dernière accepte, le classement des équipes subséquentes est immédiatement incrémenté d'une position et la 9^e équipe en lice fera maintenant partie du processus de sélection des alliances, en 8^e position.

C'est à ce moment que la stratégie entre en jeu. Les équipes souhaitent s'associer à des équipes dont le robot pourrait avantager leur stratégie. Chaque capitaine d'alliance cherche à former l'alliance la plus solide et complète pour jouer les rondes de fin de tournoi.

Après le processus de formation des alliances, *les 8 équipes non sélectionnées suivantes au classement doivent demeurer disponibles **si elles acceptent*** en cas de panne de robot et forfait. Chaque alliance a en effet le droit à **un** remplacement de robot. Les équipes en attente sont appelées dans l'ordre de leur position au classement.

En tournoi, pour accéder la prochaine ronde de finales, une alliance doit remporter 2 matchs sur 3 (2 de 3). Lors des quarts de finale, l'alliance numéro 1 fera face à l'alliance 8, la 2 jouera contre la 7, la 3 contre la 6, et la 4 contre la 5. Les gagnants de cette ronde se rendront en demi-finale, et les gagnants de la demi-finale s'affronteront lors des finales afin de couronner les champions régionaux de la Compétition de robotique FIRST.

N'oubliez pas que l'alliance gagnante du tournoi recevra automatiquement une invitation au Championnat FIRST, avec les lauréats des prix du président, prix de l'inspiration en génie, et l'équipe recrue de l'année décernés lors des cérémonies de remise des prix.

* Conforme au défi 2017, hormis le Championnat FIRST