

13 LEXIQUE

Terme	Définition
ALLIANCE	Un groupe d'au plus quatre (4) équipes qui participent ensemble à la Compétition de robotique <i>FIRST</i>
ARBITRE/ REFEREE	Un officiel qui est certifié par <i>FIRST</i> pour faire appliquer les règles d'AUX CONFINES DE L'ESPACE
ARÈNE/ ARENA	Tous les éléments et infrastructure de jeu requis pour jouer au défi AUX CONFINES DE L'ESPACE présenté par The Boeing Company : le TERRAIN, les PIÈCES DE JEU et tout l'équipement nécessaire au contrôle du TERRAIN, au contrôle des ROBOTS et au pointage
AUTORISATION DE DÉTENTION/ WITHHOLDING ALLOWANCE	Un ensemble déterminé d'ÉLÉMENTS FABRIQUÉS 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 ou à l'amélioration du ROBOT
CADRE PÉRIPHÉRIQUE/ FRAME PERIMETER	Éléments fixes non articulés du ROBOT contenus dans la ZONE DES PARE-CHOCS
CAPITAINE D'ALLIANCE/ ALLIANCE CAPTAIN	Un représentant (un élève) désigné d'une ALLIANCE dans un MATCH de fin de tournoi
CARGAISON/ CARGO	Une (1) des deux (2) PIÈCES DE JEU, un ballon de caoutchouc orange de 13 po (~33 cm) portant le logo <i>FIRST</i> tel que sur la Figure 4-29. Le ballon est fabriqué par Sportime (réf. 1623139E)
CARTON JAUNE/ YELLOW CARD	Un avertissement émis par l'ARBITRE en chef pour comportement inacceptable du ROBOT ou d'un membre de l'équipe ou pour infractions aux règles. L'attribution d'un autre CARTON JAUNE au cours de cette même étape du tournoi entraînera l'obtention 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 qui DISQUALIFIE l'ÉQUIPE pour le MATCH
Circuits porteurs de SIGNAL/ SIGNAL LEVEL	Circuits qui tirent $\leq 1A$ continu et dont la source ne peut délivrer un courant $> 1A$, notamment sans s'y limiter, les sorties non PWM du roboRIO, signaux CAN, sorties PCM pour solénoïde, sorties VRM 500 mA et sorties Arduino
CIRCUIT SUR MESURE/ CUSTOM CIRCUIT	Un composant électrique du ROBOT autre que les moteurs, les solénoïdes pneumatiques, le roboRIO, le panneau de distribution électrique (PDP), le module de contrôle pneumatique (PCM), le module régulateur de tension (VRM), le témoin lumineux du ROBOTS (RSL), le disjoncteur 120 A, les contrôleurs de moteur, les modules de relais (selon R36-B), le pont sans fil, des actuateurs d'électrovanne ou les batteries
COACH	Un élève au secondaire ou du Cégep (max. 18 ans) ou un mentor adulte membre de l'ÉQUIPE-TERRAIN qui a un rôle de guide ou de conseiller
COMPARTIMENT/ BAY	Un conteneur prévu pour le stockage d'une (1) CARGAISON qui peut être fermé avec un (1) PANNEAU D'ÉCOUTILLE
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



Terme	Définition
COMPOSITION/ LINEUP	La liste de trois (3) ÉQUIPES participant au MATCH et leurs STATIONS DE JOUEURS
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, circuit imprimé, etc.)
CONFIGURATION INITIALE/ STARTING CONFIGURATION	La configuration physique d'un ROBOT avant un MATCH
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 ou les JOUEURS HUMAINS pour transmettre les commandes au ROBOT
Élément COTS (disponible sur le marché) / COTS	Une pièce standard commercialisée disponible sur le marché (c'est-à-dire ne faisant pas l'objet d'une commande sur mesure) disponible auprès d'un FOURNISSEUR et disponible à l'achat pour toutes les équipes)
DÉPÔT/ DEPOT	Une zone dans laquelle on place des CARGAISONS en début de MATCH comme indiqué dans la Section Mise en place
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 la commande de désactiver toutes ses sorties, ce qui rend le ROBOT non fonctionnel pour le reste du MATCH
DISQUALIFIÉ/ DISQUALIFIED	L'état d'une équipe dans lequel l'équipe n'obtient aucun point de match au cours d'un MATCH de qualification ou tel que l'équipe n'obtient aucun point dans un MATCH de fin de tournoi
ÉCOUTILLE/ HATCH	Une ouverture dans une FUSÉE ou un VAISSEAU-CARGO sur laquelle il faut placer des PANNEAUX D'ÉCOUTILLE pour retenir la CARGAISON. Il existe deux types d'ÉCOUTILLES : les ÉCOUTILLES DE FUSÉE et les ÉCOUTILLES DE VAISSEAU-CARGO
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 le ROBOT et l'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 de Compétition de robotique <i>FIRST</i> responsable de la performance de l'équipe au cours d'un MATCH
FAUTE/ FOUL	Trois (3) points crédités au pointage total de l'adversaire
FAUTE D'ARÈNE/ARENA FAULT	Une erreur de fonctionnement de l'ARÈNE
FAUTE TECHNIQUE/ TECH FOUL	Un crédit de dix (10) points accordé à l'ALLIANCE adverse



Terme	Définition
FOURNISSEUR/ VENDOR	Une source commerciale autorisée qui fournit des articles disponibles sur le marché (COTS) qui satisfont les critères mentionnés présentés à la Section 10.1 (Règles de construction du ROBOT-Aperçu)
FUSÉE/ ROCKET	Un assemblage de 10 pi 4 po (~315 cm) de hauteur placé de telle sorte que sa ligne centrale se trouve à 8 pi (~244 cm) de la LIGNE MÉDIANE et que sa face « avant » est parallèle à la balustrade, fait face à son VAISSEAU-CARGO et se trouve à 2 pi 3½ po (~70 cm) de la balustrade
Inspecteur en chef des ROBOTS/ LRI	Un inspecteur en chef des ROBOTS
JOUEUR HUMAIN/ HUMAN PLAYER	Un élève au secondaire ou du Cégep (max. 18 ans), membre de l'ÉQUIPE-TERRAIN délégué à la gestion des PIÈCES DE JEU
Kit de pièces/ Kit of parts (KOP)	Ensemble des pièces sur les listes de contrôle du Kit de pièces de lancement, que l'équipe a obtenu par <i>FIRST</i> Choice lors de la saison en cours ou payé entièrement (sauf taxes et livraison) par l'intermédiaire d'un bon d'échange (PDV) de la saison en cours
LIGNE CENTRALE/ CENTER LINE	Une ligne de référence non marquée qui partage le TERRAIN en deux parties égales selon la longueur
LIGNE D'ALIGNEMENT/ ALIGNMENT LINE	Une des trente-deux (32) lignes de marquage collées au tapis qui s'étendent de 1 pi 6 po (~46 cm) de la face la plus externe de l'assemblage au point d'intersection du tapis et de l'assemblage et qui sont centrées sur les points de placement ou de récupération des PIÈCES DE JEU
LIGNE DE DÉPART/ STARTING LINE	Une (1) des deux (2) lignes d'une STATION D'ALLIANCE repérée par du ruban adhésif blanc qui s'étend de l'arrière de l'assemblage du support de la station de pilotage la plus extérieure jusqu'au fond de la STATION D'ALLIANCE
LIGNE DE VAISSEAU-CARGO/ CARGO SHIP LINE	Une des deux (2) lignes de ruban adhésif qui s'étendent sur la largeur du TERRAIN et qui sont colinéaires à la poupe (arrière) de chaque VAISSEAU-CARGO
LIGNE D'HABITAT/ HAB LINE	Une (1) des deux (2) lignes de ruban adhésif qui s'étendent selon la largeur du TERRAIN et qui sont colinéaires avec le bas de la rampe de l'HABITAT et qui la recouvrent sur 1 po. Le ruban adhésif est de la couleur de la STATION D'ALLIANCE la plus proche
LIGNE MÉDIANE/ MIDLINE	Une ligne de référence qui partage le TERRAIN en deux parties égales selon la largeur et qui est repérée par le ruban adhésif noir qui couvre le joint entre les deux bandes de tapis
LISTE DU MATÉRIEL/ BOM MATCH	Liste du matériel Une période de deux (2) minutes et trente (30) secondes au cours de laquelle des ALLIANCES disputent une partie d'AUX CONFINS DE L'ESPACE
MÉCANISME/ MECHANISM	Un assemblage disponible sur le marché (COTS) ou sur mesure de COMPOSANTS qui assure une fonction donnée sur le ROBOT



Terme	Définition
MUR D'ALLIANCE/ ALLIANCE WALL	Une structure de 6 pi 6 po (~198 cm) de hauteur qui sépare les ROBOTS des ÉQUIPES-TERRAIN (sauf le TECHNICIEN). Il se compose de trois (3) STATIONS DE JOUEURS et de deux (2) STATIONS DE CHARGEMENT. Les MURS D'ALLIANCE définissent les « petits côtés » (largeur) du TERRAIN; avec la BALUSTRADE, ils empêchent les ROBOTS de sortir par inadvertance du TERRAIN pendant un MATCH
MXP	Le port d'extension sur le roboRIO : myRIO expansion Port
OUVERTURE/ PORT	Un des trois (3) trous de 1 pi 4 po (~41 cm) de diamètre sur la face « avant » de chaque FUSÉE
PANNEAU D'ÉCOUTILLE/ HATCH PANEL	Un (1) des deux (2) types de PIÈCES DE JEU, un tore circulaire en polycarbonate de 3/16 po (~5 mm) d'épaisseur
PARE-CHOCS/ BUMPER	Un assemblage obligatoire qui se fixe sur le cadre du ROBOT
PC/ RP	Un point de classement
PCM	Module de contrôle pneumatique
PDP	Panneau de distribution électrique
PÉRIODE TEMPÊTE DE SABLE/ SANDSTORM PERIOD	Une période de quinze (15) secondes au début de chaque MATCH (de T-moins 150 s à T-moins 135 s) au cours de laquelle la STATION DES JOUEURS est bloquée par la TEMPÊTE DE SABLE
PERSONNEL DU TERRAIN/ FIELD STAFF	ARBITRES, Conseillers techniques <i>FIRST</i> ou d'autres personnes occupées autour du TERRAIN
PIÈCES DE JEU/ GAME PIECES	CARGAISONS et PANNEAUX D'ÉCOUTILLE
PILOTE/ DRIVER	Un élève de secondaire (ou de 1 ^{re} année au CEGEP), membre de l'ÉQUIPE-TERRAIN et responsable du fonctionnement et du contrôle du ROBOT
PLATEFORME D'HABITAT/ HAB PLATFORM	Un assemblage de 12 pi 6½ po. (~382 cm) par 7 pi 11½ po (~243 cm) comprenant les plateformes de niveau 1, 2 et 3, leurs structures de support et la rampe
REPLAÇANTE/ SURROGATE	Une équipe choisie de façon aléatoire par le FMS pour jouer un MATCH de qualification supplémentaire
ROBOT/ ROBOT	Un assemblage électromécanique fabriqué par une équipe pour accomplir des tâches données quand il joue à AUX CONFINES DE L'ESPACE présenté par The Boeing Company. Le ROBOT doit inclure tous les systèmes de base requis pour participer activement au jeu : puissance, communications, contrôle, PARE-CHOCS, mouvement. La conception du ROBOT présenté doit suivre une approche visant à jouer au jeu AUX CONFINES DE L'ESPACE (une boîte de pièces détachées déposée sur le TERRAIN ou un ROBOT conçu pour jouer un jeu différent ne satisfait pas cette définition).
SC/ RS	Le pointage de classement
STATION D'ALLIANCE/ ALLIANCE STATION	Un volume de hauteur infinie de 30 pi (~914 cm) de largeur par 10 pi (~305 cm) de profondeur et limité par le MUR D'ALLIANCE, le bord du tapis et du ruban adhésif de la couleur de l'ALLIANCE qui en font partie
STATION DE CHARGEMENT/ LOADING STATION	Un assemblage du TERRAIN qui permet aux JOUEURS HUMAINS d'introduire des PIÈCES DE JEU dans le TERRAIN
STATION DES JOUEURS/ PLAYER STATION	Une (1) des trois (3) positions attribuées au MUR D'ALLIANCE à partir de laquelle une ÉQUIPE-TERRAIN commande son ROBOT



Terme	Définition
SYSTÈME ACTIF/ ACTIVE DEVICE	Un système qui peut contrôler ou convertir dynamiquement une source d'énergie électrique par application de stimulus électrique externe
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 du TERRAIN, 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 au secondaire ou du Cegep (max. 18 ans) membre de l'ÉQUIPE-TERRAIN qui aide au dépannage du ROBOT, à la mise en place et au retrait du TERRAIN
Témoin lumineux du ROBOT/ RSL	Le témoin diagnostic du ROBOT
TEMPÊTE DE SABLE/ SANDSTORM	Un assemblage de trois (3) stores, directement au-dessus de chaque STATION DE JOUEURS
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 tapis de 27 pi (~823 cm) par 54 pi (~1 646 cm), bordée par les surfaces intérieures des balustrades et des MURS D'ALLIANCE qu'elle inclut. Y sont installés des FUSÉES, des VAISSEaux-CARGO, des PLATEFORMES D'HABITAT, des DÉPÔTS et des STATIONS DE CHARGEMENT
VAISSEAU-CARGO/ CARGO SHIP	Un assemblage de 7 pi 11¼ po (~243 cm) de longueur, 4 pi 7¼ po (~142 cm) de largeur et 4 pi (~122 cm) (aillette exclue) de hauteur comprenant huit (8) COMPARTIMENTS, trois (3) de chaque côté et deux sur la face avant (qui se trouve face au MUR D'ALLIANCE)
VRM	Un module régulateur de tension
ZONE DE PARE-CHOCS/ BUMPER ZONE	Le volume compris entre le sol et un plan horizontal virtuel à 7 ½ po (~19 cm) au-dessus du sol avec pour référence le ROBOT se tenant normalement sur un sol plat
ZONE D'HABITAT/ HAB ZONE	Un volume de hauteur infinie défini par la balustrade, le MUR D'ALLIANCE et la LIGNE D'HABITAT. La ZONE D'HABITAT inclut la LIGNE D'HABITAT

