

7 COMPORTEMENT ATTENDU

C1. 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 [Cartons jaunes et rouges](#) pour plus de détails.

C2. Bien se tenir. Toutes les équipes doivent rester courtoises envers leurs équipiers, envers les membres des 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 d'un langage choquant ou un comportement non courtois.

Nous avons appris que, bien que cela ne soit pas fait par pure malveillance, l'« épingle 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 une personne dans une situation inconfortable. Il s'agit en effet d'un contact non souhaité d'une connaissance à qui on fait confiance ou d'un inconnu. Par conséquent, cela sera considéré comme un comportement non courtois.

Le « jeu du rond » avec les doigts peut être interprété négativement. Dans ce contexte, ce jeu est considéré comme un exemple de conduite inappropriée.

C3. 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 MATCH au cours duquel l'équipe D encourage l'équipe C à ne pas retourner à l'HABITAT à la fin du MATCH de sorte que les équipes A, B et C ne remportent pas de point de classement pour l'arrimage à l'HABITAT. L'équipe D veut ainsi 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.

- C4. Vous laisser convaincre 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 MATCH au cours duquel l'équipe D encourage l'équipe C à ne pas retourner à l'HABITAT à la fin du MATCH de sorte que les équipes A, B et C ne remportent pas de point de classement pour l'arrimage à l'HABITAT. L'équipe C accepte la demande de l'équipe D. L'équipe D veut ainsi 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, une demande que l'équipe A accepte. L'équipe D monte 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.

- C5. Participer avec un (1) seul ROBOT.** Chaque équipe inscrite à la Compétition de robotique *FIRST* ne peut apporter qu'un (1) seul ROBOT (ou un « robot » qui, pour un observateur moyen, est un robot conçu pour le jeu AUX CONFINS DE L'ESPACE) à la Compétition de robotique *FIRST* 2019.

« Apporter » un ROBOT (ou un 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 au cours de l'événement par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS ou les responsables de l'événement.

- C6. Participez aux MATCHS.** Chaque équipe doit envoyer au moins un (1) membre de son ÉQUIPE-TERRAIN sur l'ARÈNE et participer à chacun des MATCHS de qualification et de fin de tournoi



prévus pour l'équipe. Si le ROBOT d'une équipe ne peut pas participer à un MATCH, elle doit en informer le Superviseur de la circulation des équipes.

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 I2.

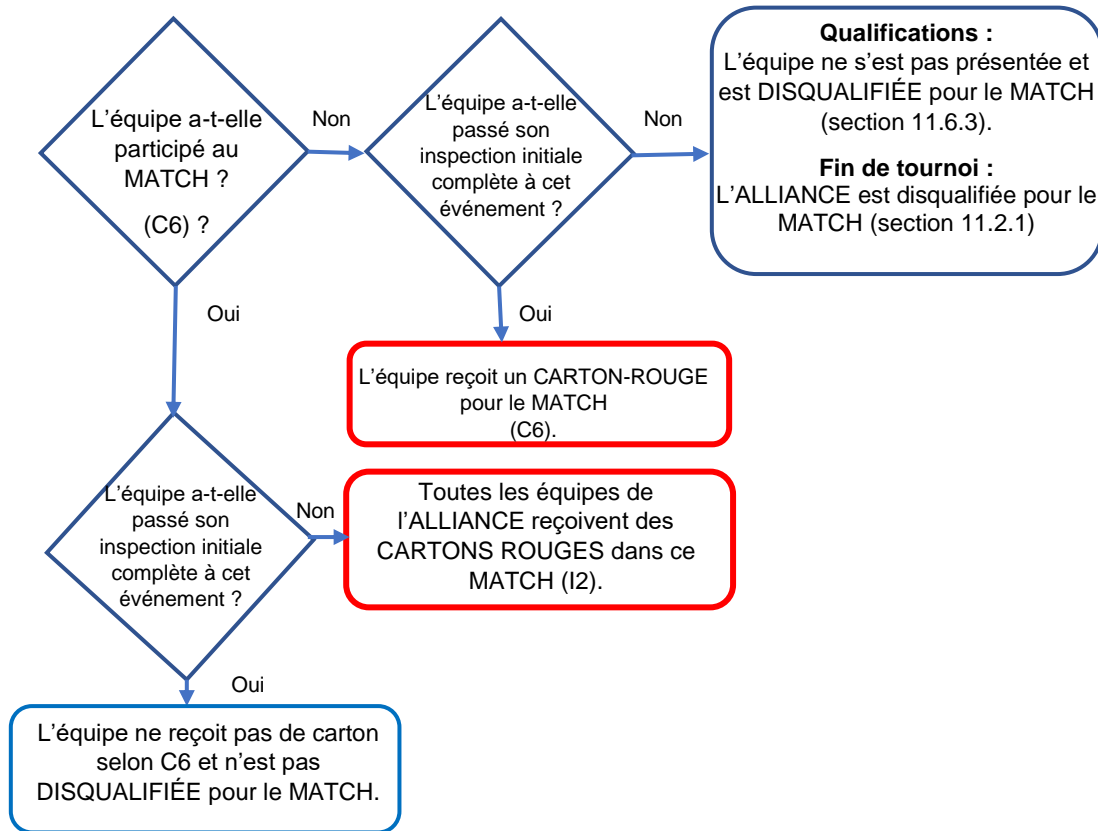


Figure 7-1 : Organigramme de participation à un MATCH

C7. Entrez et sortez du le TERRAIN rapidement et de façon sécuritaire. Les ÉQUIPES-TERRAIN ne doivent pas causer de retards importants ni répétés (au cours de l'événement) au début d'un MATCH ou à la remise en place du TERRAIN à la fin du MATCH.

Infraction : Si cela se passe avant le MATCH, le ROBOT de l'ÉQUIPE-TERRAIN en défaut sera DÉSACTIVÉ. Si cela se passe après le MATCH, CARTON JAUNE.

On s'attend à ce que les ÉQUIPES-TERRAIN placent leur ROBOT pour un MATCH et le retirent du TERRAIN après le MATCH rapidement et de façon sécuritaire. Quelques exemples de retards :

- a. Arriver en retard sur le TERRAIN
- b. Ne pas parvenir à sortir du TERRAIN une fois que les DEL vertes de la coiffe des FUSÉES se sont éteintes (ce qui indique que le MATCH est prêt à commencer)
- c. Installer des PARE-CHOCS, charger des systèmes pneumatiques ou réaliser d'autres opérations de maintenance sur le ROBOT une fois sur le TERRAIN.



- d. Utiliser des dispositifs d'alignement externes au ROBOT (p. ex. l'ÉQUIPE-TERRAIN pourrait apporter et utiliser un mètre-ruban tant que l'opération ne retarde pas le début du MATCH)
- e. Ne pas réussir à retirer les CONSOLES DE PILOTAGE des STATIONS DES JOUEURS dans les délais prévus

C8. 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 au cours du MATCH, CARTON JAUNE.

C8 ne s'applique pas aux stratégies conformes au jeu standard, par exemple :

- a. Entraîner le contact entre un ROBOT adverse et votre FUSÉE au cours des dernières secondes d'un MATCH alors que vous essayez de placer un PANNEAU D'ÉCOUTILLE.
- b. Entrer en contact avec un ROBOT adverse alors que vous êtes dans votre ZONE D'HABITAT et essayez de retirer une CARGAISON de votre DÉPÔT.

C8 requiert un acte délibéré avec possibilité limitée ou inexistante pour l'équipe visée d'éviter la pénalité, p. ex. :

- c. Placer un PANNEAU D'ÉCOUTILLE sur un adversaire qui contrôle déjà une PIÈCE DE JEU de sorte qu'il ne puisse faire autrement que d'enfreindre G4.
- d. Pousser un ROBOT adverse contre votre FUSÉE au cours des vingt (20 dernières secondes du MATCH dans le seul but de lui faire enfreindre la règle **G16**.

C9. Un élève, un ARBITRE en chef. Une équipe ne peut envoyer qu'un (1) élève du secondaire ou du Cegep (max. 18 ans) 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.

Veillez consulter la Section Interaction avec les ARBITRES pour avoir plus de renseignements sur le processus et les attentes.

C10. 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 C10 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 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 répercussion. 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 C10.

C11. Travailler uniquement dans les zones dédiées. 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 des puits
- B. dans la zone 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 de fin de tournoi, etc.), ou
- E. tel qu'autorisé dans les ateliers mécaniques à disposition de toutes les équipes.

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

