

## 9 RÈGLES DU JEU : HUMAINS

### 9.1 AVANT LE MATCH

**H1. Vous ne pouvez pas apporter ou utiliser n'importe quoi.** L'équipement qui peut être apporté dans l'ARÈNE et utilisé par les ÉQUIPES-TERRAIN pendant un MATCH est mentionné ci-dessous. Même s'il respecte les critères ci-dessous, l'équipement en question ne doit pas être utilisé pour enfreindre d'autres règles, entraîner un risque pour la sécurité (p.ex. un tabouret ou de l'équipement de signalisation volumineux dans l'espace restreint de la STATION D'ALLIANCE présenteraient des risques pour la sécurité), à bloquer la visibilité du PERSONNEL DU TERRAIN ou du public ou de saturer ou entraver les capacités de télédétection d'une autre équipe ou du TERRAIN, notamment les systèmes de vision, les détecteurs de portée acoustique, les sonars, les détecteurs infrarouges de proximité, etc. (ceci inclurait une image sur votre ROBOT qui, pour un observateur moyen, imite les cibles de vision utilisées sur le TERRAIN) .

- A. la CONSOLE DE PILOTAGE
- B. des dispositifs de signalisation non alimentés
- C. des éléments décoratifs « raisonnables »
- D. des vêtements ou équipements spéciaux requis en raison d'une invalidité
- E. des dispositifs utilisés uniquement afin de planifier ou de suivre une stratégie
- F. des dispositifs utilisés uniquement pour enregistrer le jeu
- G. des équipements de protection personnelle non alimentés en courant (quelques exemples : gants, protection oculaire et protection auditive)

Les éléments apportés dans l'ARÈNE identifiés aux points B-G doivent respecter toutes les conditions suivantes :

- i. ne sont pas branchés ou attachés à la CONSOLE DE PILOTAGE
- ii. ne sont pas branchés ou attachés au TERRAIN ou à l'ARÈNE
- iii. ne sont pas branchés ou attachés à un autre membre de l'ALLIANCE (autres que les éléments de la catégorie G)
- iv. ne communiquent avec rien ni personne à l'extérieur de l'ARÈNE
- v. ne communiquent pas avec le TECHNICIEN.
- vi. n'incluent aucune forme de communication électronique sans fil activée (p. ex. radios, walkie-talkies, cellulaires, communications Bluetooth, Wi-Fi, etc.)
- vii. n'influencent en aucun cas le résultat d'un MATCH, autrement qu'en permettant à l'ÉQUIPE-TERRAIN de planifier ou de suivre une stratégie afin de communiquer cette stratégie à d'autres membres de l'ALLIANCE, ou
- viii. utilisent des items permis en vertu du point B pour communiquer avec le ROBOT

*Infraction : Le MATCH ne commencera pas tant que la situation n'est pas corrigée. Si découvert ou utilisé de façon inappropriée au cours d'un MATCH, CARTON JAUNE.*

**H2. L'ÉQUIPE-TERRAIN doit savoir où se positionner.** Avant le début du MATCH, les ÉQUIPES-TERRAIN doivent être en position comme suit :

- A. Les JOUEURS HUMAINS, les PILOTES et les COACHS doivent être dans leur STATION D'ALLIANCE et entre les LIGNES DE DÉPART
- B. Les TECHNICIENS doivent se trouver dans leur zone désignée hors de la STATION D'ALLIANCE

*Infraction : Le MATCH ne commencera pas tant que la situation n'est pas corrigée.*



L'endroit précis où le TECHNICIEN doit se tenir pendant un MATCH peut varier selon l'espace disponible autour du TERRAIN. En général, les TECHNICIENS se placent près du chariot du ROBOT de leur équipe tout près du TERRAIN.

- H3. Pas touche aux PIÈCES DE JEU.** Avant le début du MATCH, les ÉQUIPES-TERRAIN ne doivent pas réarranger les PIÈCES DE JEU dans la STATION D'ALLIANCE, placées dans la STATION DE CHARGEMENT ou placées dans le DÉPÔT.

*Infraction : Le MATCH ne commencera pas tant que la situation n'est pas corrigée.*

## 9.2 PENDANT LE MATCH

- H4. COACHS et autres équipes : pas touche aux commandes.** Un ROBOT ne doit être contrôlé que par les PILOTES ou les JOUEURS HUMAINS de son équipe.

*Infraction : DÉSACTIVÉ.*

Des exceptions peuvent être convenues avant un MATCH en cas de circonstances majeures, p. ex. fêtes religieuses, examens importants, problèmes de transport, etc.

- H5. Dispositifs sans fil interdits.** Pendant un MATCH, les ÉQUIPES-TERRAIN ne doivent pas utiliser de dispositifs électroniques qui permettent de communiquer avec des personnes à l'extérieur de l'ARÈNE (p. ex. téléphones cellulaires ou autre système portable).

*Infraction: CARTON JAUNE.*

- H6. Pas de flânage.** Au cours du MATCH, les PILOTES, COACHS et JOUEURS HUMAINS ne doivent rien toucher hors de la STATION D'ALLIANCE et les TECHNICIENS ne doivent rien toucher hors de la zone qui leur est attribuée.

Des exceptions seront accordées pour des infractions non intentionnelles, momentanées et sans conséquence ainsi que dans les cas concernant la sécurité.

*Infraction: FAUTE.*

- H7. Les PIÈCES DE JEU passent par les STATIONS DE CHARGEMENT.** Au cours du MATCH, les membres de l'équipe ne doivent faire entrer les PIÈCES DE JEU sur le TERRAIN que par leurs STATIONS DE CHARGEMENT.

*Infraction : une FAUTE par PIÈCE DE JEU.*

- H8. COACHS, pas touche aux PIÈCES DE JEU.** Pendant un MATCH, les COACHS ne doivent pas toucher aux PIÈCES DE JEU sauf pour des raisons de sécurité.

*Infraction : FAUTE par situation.*

### 9.2.1 SEULEMENT PENDANT LA TEMPÊTE DE SABLE

- H9. Entre les LIGNES DE DÉPART.** Pendant la PÉRIODE DE TEMPÊTE DE SABLE, les COACHS, les PILOTES et les JOUEURS HUMAINS ne doivent pas franchir les plans verticaux définis par les LIGNES DE DÉPART sauf à des fins de sécurité.

Des exceptions seront accordées pour des infractions non intentionnelles, momentanées et sans conséquence ainsi que dans des cas concernant la sécurité.

*Infraction : FAUTE TECHNIQUE.*



**H10. Pas de triche.** Pendant la PÉRIODE DE TEMPÊTE DE SABLE, les COACHS, les PILOTES et les JOUEURS HUMAINS ne doivent pas regarder au-dessus du MUR D'ALLIANCE pour s'aider à contrer la tempête.

*Infraction : FAUTE TECHNIQUE*

### 9.3 DANS L'ARÈNE

**H11. Sur invitation seulement.** Seules les ÉQUIPES-TERRAIN du MATCH en cours ont l'autorisation de se trouver dans leurs STATIONS D'ALLIANCE respectives.

*Infraction : Le MATCH ne commencera pas tant que la situation n'est pas corrigée.*

**H12. Identifiez-vous.** Les ÉQUIPES-TERRAIN doivent être convenablement identifiées quand elles se trouvent dans l'ARÈNE, c'est-à-dire :

- A.** Tous les membres des ÉQUIPES-TERRAIN portent leurs badges bien en évidence sur le haut du corps en tout temps lorsqu'ils sont dans l'ARÈNE.
  - i. Le COACH porte le badge « COACH » qui lui est réservé
  - ii. Les PILOTES et les JOUEURS HUMAINS portent chacun un badge de l'ÉQUIPE-TERRAIN
  - iii. Le TECHNICIEN porte le badge « TECHNICIAN » qui lui est réservé
- B.** Au cours d'un MATCH de fin de tournoi, la ou le CAPITAINE D'ALLIANCE doit porter bien en évidence l'accessoire prévu pour les CAPITAINES D'ALLIANCE (p. ex. un chapeau ou un brassard).

*Infraction : le MATCH ne commencera pas tant que la situation ne sera pas corrigée. Les personnes ne portant pas leurs accessoires d'identification devront quitter l'ARÈNE.*

**H13. L'accès à l'ARÈNE est restreint.** Les membres des équipes (à l'exception des PILOTES, JOUEURS HUMAINS et COACHS) à qui on donne un accès limité à certaines zones dans et autour de l'ARÈNE (grâce au badge de TECHNICIEN ou MEDIA, par exemple) ne peuvent pas conseiller ou utiliser un système de signalisation durant le MATCH. Des exceptions seront faites pour des infractions sans conséquence et dans des situations relevant de la sécurité.

*Infraction : CARTON JAUNE*

Le rôle du TECHNICIEN est d'aider l'équipe à préparer le ROBOT pour qu'il puisse fonctionner à son plein potentiel au cours du MATCH. Le TECHNICIEN n'est pas un COACH, un PILOTE ni un JOUEUR HUMAIN supplémentaire.

**H14. Ne trafiquez pas les PIÈCES DE JEU.** Les équipes ne doivent d'aucune façon modifier les PIÈCES DE JEU.

*Infraction : CARTON ROUGE*

Gonfler ou dégonfler les CARGAISONS ou retirer le Velcro des PANNEAUX D'ÉCOUTILLE sont des exemples d'infraction.

**H15. Ne lancez les PANNEAUX D'ÉCOUTILLE.** Les membres des équipes ne doivent jamais lancer de PANNEAU D'ÉCOUTILLE.

*Infraction: CARTON ROUGE.*

**H16. Ne frappez pas sur les vitres.** Les membres de l'équipe ne doivent jamais frapper sur les fenêtres en plastique de la STATION D'ALLIANCE.

*Infraction : Avertissement verbal. Si infractions ultérieures, CARTON JAUNE*

