

5 RÈGLES DE SÉCURITÉ



La sécurité est primordiale en tout temps au cours d'un tournoi et les règles suivantes établissent des normes qui réduiront les risques de blessure pour tous les participants aux événements.

La décision finale concernant toutes les questions de sécurité sur les lieux de la compétition revient au personnel de l'événement.

Consultez la page Web [Règles et attentes en tournoi](#) pour connaître les règles sur la sécurité, la bonne conduite, etc. qui ne sont pas particulières au jeu ou qui ne se limitent pas à ce qui se déroule durant les MATCHS. Comme pour toute infraction évoquée dans ce Manuel, toutes les règles des Règles et attentes en tournoi peuvent avoir aussi pour conséquence un CARTON JAUNE ou ROUGE.

S1. ROBOTS dangereux non autorisés. Les ROBOTS dont le fonctionnement ou la conception sont dangereux ou non sécuritaires ne sont pas autorisés.

Infraction : Si cela arrive avant le MATCH, le ROBOT en défaut ne sera pas autorisé à participer au MATCH. Si cela arrive pendant le MATCH, le ROBOT en défaut sera DÉSACTIVÉ.

Voici quelques exemples :

- Mouvement incontrôlé qui ne peut pas être arrêté par l'ÉQUIPE-TERRAIN
- Pièces de ROBOTS qui « volent » hors du TERRAIN
- ROBOTS qui traînent leur batterie
- ROBOTS qui s'étendent constamment à l'extérieur du TERRAIN

S2. Attendre le feu vert. Les membres d'équipe ne peuvent entrer sur le TERRAIN que si les DEL du PORT D'ALIMENTATION sont vertes, sauf indication contraire d'un ARBITRE ou d'un Conseiller technique FIRST.

Infraction : Avertissement verbal. En cas de récidive à un moment donné de l'événement, CARTON JAUNE. Si inacceptable, CARTON ROUGE.

Les infractions inacceptables de S2 incluent sans toutefois s'y limiter :

- a. Se faufiler pour aller sur le TERRAIN près d'un bénévole en charge de la REMISE EN PLACE du TERRAIN qui bloque une porte ouverte
- b. Ignorer un avertissement interdisant d'aller sur le TERRAIN

S3. Ne jamais enjamber la BALUSTRADE ou sauter par-dessus. Les membres de l'équipe ne doivent entrer sur le TERRAIN ou en sortir que par les portes ouvertes.

Infraction : Avertissement verbal. Si répété, à tout moment durant l'événement, CARTON JAUNE.

Les équipes sont invitées à faire en sorte que tous les membres de leur ÉQUIPE-TERRAIN soient informés de cette règle. Il est facile d'enfreindre cette règle, en particulier quand les équipes font leur possible pour entrer et sortir rapidement du TERRAIN. Les infractions à la règle S3 ont pour objectif d'éviter les pénalités de nuisance, mais aussi de faire respecter les exigences de sécurité autour du TERRAIN. Le fait d'enjamber la BALUSTRADE présente un risque de blessure.

Les infractions à la règle S3 s'appliquent à toute l'équipe, pas seulement à un individu en particulier. Par exemple, un membre de l'équipe 9999 enjambe la BALUSTRADE avant le MATCH 3 et un autre membre fait la même chose avant le MATCH 25. L'équipe est avertie verbalement à la première infraction et reçoit un CARTON JAUNE à la deuxième.

- S4. ROBOTS, restez sur le TERRAIN pendant le MATCH.** Les ROBOTS et tous les éléments qu'ils contrôlent, p. ex. une CELLULE D'ÉNERGIE, ne doivent pas entrer en contact avec quelque chose se trouvant hors du TERRAIN. Les incursions brèves dans l'OUVERTURE INFÉRIEURE ou les chutes du POSTE DE CHARGEMENT font exception à cette règle.

Infraction : Le ROBOT en défaut sera DÉSACTIVÉ.

Veuillez tenir compte du fait que des ARBITRES et le PERSONNEL DU TERRAIN travaillant près de l'ARÈNE peuvent se trouver à proximité de votre ROBOT.

- S5. Humains, restez hors du TERRAIN pendant le MATCH.** Les membres des ÉQUIPES-TERRAIN ne doivent étendre aucune partie du corps dans le TERRAIN pendant le MATCH.

Infraction : CARTON JAUNE

Les infractions inacceptables susceptibles d'entraîner un CARTON ROUGE incluent, sans toutefois s'y limiter, le fait d'entrer sur le TERRAIN pendant un MATCH ou d'accéder au TERRAIN et de saisir un ROBOT au cours d'un MATCH.

- S6. Rester à l'extérieur des chutes.** Les membres des ÉQUIPES-TERRAIN ne doivent étendre aucune partie du corps dans les chutes du POSTE DE CHARGEMENT. Le fait d'empiéter momentanément dans la chute fait exception à cette règle.

Infraction : FAUTE

- S7. Rester à l'écart du GÉNÉRATEUR DE BOUCLIER et des PANNEAUX DE CONTRÔLE.** Les membres d'équipe ne doivent pas s'asseoir, grimper ou se suspendre sur les PANNEAUX DE CONTRÔLE, le GÉNÉRATEUR DE BOUCLIER ou l'INTERRUPTEUR DU GÉNÉRATEUR.

Infraction : Avertissement verbal. Si répété à tout moment durant l'événement, CARTON JAUNE.

Les équipes sont invitées à s'assurer que tous les membres de leur ÉQUIPE-TERRAIN soient informés de cette règle. Chahuter autour du GÉNÉRATEUR DE BOUCLIER présente des risques de blessure.

Les infractions à cette règle s'appliquent à toute l'équipe et pas seulement à un individu. Voir l'exemple dans l'encadré bleu de la règle S3.

