

6 COMPORTEMENTS ATTENDUS

⚠️ ⚠️ ⚠️ ⚠️ ⚠️ ⚠️ ⚠️ ⚠️ ⚠️ ⚠️

C01 Infractions intentionnelles, inacceptables ou exceptionnelles. Un comportement inacceptable qui dépasse ce qui est présenté dans la liste des règles ou des infractions répétées d'une règle ou d'une procédure au cours de l'événement est interdit.

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 d'équipe 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 JAUNE et ROUGE](#) pour plus de détails.

Infraction : L'ARBITRE en chef peut attribuer un CARTON JAUNE ou ROUGE.

L'objectif de cette règle est de laisser aux ARBITRES en chef la flexibilité nécessaire pour que le tournoi se déroule le mieux possible tout en gardant comme priorité la sécurité de tous les participants. Certains comportements entraînent automatiquement un CARTON JAUNE ou ROUGE car nous considérons que ces comportements présentent des risques pour notre communauté. Ces comportements incluent dans toutefois s'y limiter :

- a. Comportements inappropriés présentés dans l'encadré bleu de C2
- b. Sauter sur le bord du TERRAIN
- c. S'asseoir sur le GÉNÉRATEUR DE BOUCLIER
- d. BLOQUER plus d'une quinze (15) secondes
- e. Ne pas utiliser correctement le support du POSTE DE CHARGEMENT d'une manière qui semble délibérée à un ARBITRE (p. ex. cacher des CELLULES ou violer H10 plusieurs fois pendant un tournoi).

L'ARBITRE en chef peut attribuer un CARTON JAUNE ou ROUGE pour un cas unique d'infraction à une règle comme les exemples a-d donnés ci-dessus ou pour plusieurs répétitions d'infraction à une même règle.

Une infraction à une règle de ce Manuel peut entraîner un CARTON JAUNE ou ROUGE. Les décisions finales sur toutes les règles et infractions au cours d'un événement reviennent à l'ARBITRE en chef.

C2. Bien se tenir. Toutes les équipes doivent rester courtoises envers leurs membres, envers les autres équipes, envers le personnel de la compétition, le PERSONNEL DU TERRAIN et les spectateurs au cours d'un tournoi 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)

Un exemple de comportement inacceptable est de tenir des propos offensants ou de faire preuve d'une conduite impolie.

Voici des exemples de comportements particulièrement inappropriés qui peuvent entraîner l'exclusion de l'ARÈNE :

- a. Agression, p. ex. jeter un objet qui atteint une personne (même si c'est involontaire)
- b. Menace, p. ex. dire quelque chose comme « si tu ne changes pas d'avis, tu vas le regretter. »

- c. Harcèlement, p. ex. relancer quelqu'un sans nouvel argument une fois qu'une décision a été prise ou une question résolue
- d. Intimidation, p. ex. utiliser un langage corporel ou verbal qui met une autre personne mal à l'aise
- e. Insulte, p. ex. dire à une personne qu'elle ne mérite pas de faire partie de l'équipe-terrain
- f. Injurier quelqu'un (pas jurer à voix basse ou envers soi-même)
- g. Crier sur une autre personne de colère ou frustration

C3. Demander à une autre équipe 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 du tournoi (La barre à franchir pour considérer un comportement inacceptable 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 s'accrocher à l'INTERRUPTEUR DU GÉNÉRATEUR à la fin du MATCH de sorte que les équipes A, B et C ne remportent pas de Point de Classement. 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. L'équipe D a enfreint la règle C3.

Exemple 2 : Les équipes A, B et C participent à un MATCH dans 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. L'équipe D a enfreint la règle C3.

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. Laisser quelqu'un vous contraindre 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 du tournoi (La barre à franchir pour considérer un comportement inacceptable 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 positionner volontairement son PANEAU DE CONTRÔLE et que la couleur soit incorrecte de sorte que les équipes A, B et C ne remportent pas de Point de Classement. 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. L'équipe C a enfreint la règle C4.

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, et l'équipe A accepte. L'équipe D monte ainsi dans le classement par rapport aux équipes B et C. L'équipe A a enfreint la règle C4.

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. Participez avec un (1) seul ROBOT.** Chaque équipe inscrite à la Compétition de robotique *FIRST* ne peut apporter qu'un (1) seul ROBOT (ou « robot », i.e. un assemblage ressemblant à un ROBOT équipé d'une grande partie de sa plateforme pilotable c'est-à-dire son PRINCIPAL MÉCANISME lui permettant de circuler sur un TERRAIN) à un événement de la Compétition de robotique *FIRST* 2020.

« Apporter » un ROBOT (ou robot) à une Compétition de robotique *FIRST* signifie l'apporter en tournoi de sorte qu'il aide l'équipe (p. ex. pour les pièces de rechange, comme support de présentation aux juges ou pour les pratiques).

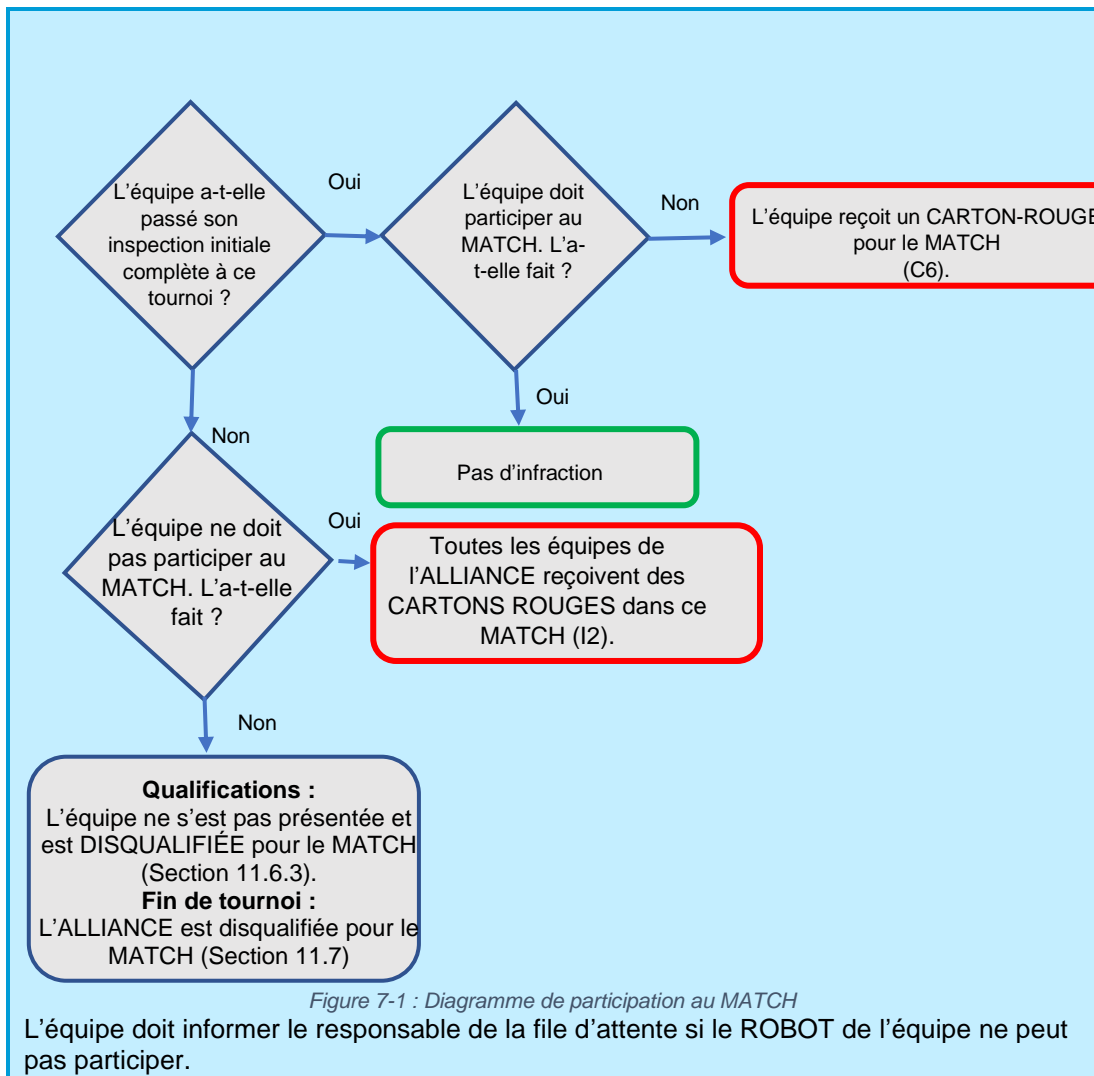
Bien que « une grande partie de sa plateforme pilotable » soit une évaluation subjective, pour les besoins de la règle C5 un assemblage dont la plateforme pilotable ne comporte pas de roues/bande de roulement, boîtes de transmission et chaîne/courroie n'est pas considéré comme un « robot ». Si un seul de ces éléments est intégré, l'assemblage sera considéré comme un « robot ».

Cette règle n'interdit pas 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 inacceptables ou répétées durant le tournoi seront examinées par l'ARBITRE EN CHEF, l'Inspecteur en chef des ROBOTS ou les responsables de l'événement

- C6. Présentez-vous aux MATCHS.** Dès que chaque ROBOT de l'équipe a passé son inspection initiale complète, l'équipe doit envoyer au moins un (1) membre de son ÉQUIPE-TERRAIN dans l'ARÈNE et ainsi participer à chacun des MATCHS de qualification et de fin de tournoi prévus pour l'équipe.

Infraction : Si le ROBOT a passé une inspection initiale complète, CARTON ROUGE.



C7. Entrez sur le TERRAIN et quittez-le rapidement et de façon sécuritaire. Les ÉQUIPES-TERRAIN ne doivent pas causer de retards importants ni répétés au cours du tournoi, et ce, au début d'un MATCH, à la remise en place du TERRAIN après un MATCH ou dans la poursuite de MATCHS après un TEMPS MORT.

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 chaque ÉQUIPE-TERRAIN place son ROBOT pour un MATCH et le retire du TERRAIN après le MATCH rapidement et de façon sécuritaire. Quelques exemples d'infractions dues à des retards :

- arriver en retard sur le TERRAIN (y compris entre différents MATCHS et après un TEMPS MORT DE TERRAIN ou D'ALLIANCE)
- ne pas sortir du TERRAIN une fois qu'un MATCH est prêt à commencer (indiqué par les DEL vertes qui se sont éteintes)
- 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 la CONSOLE DE PILOTAGE de la STATION DES JOUEURS dans les délais prévus

À la fin d'un TEMPS MORT, on s'attend à ce que les ROBOTS soient placés sur le TERRAIN avant que le chronomètre n'affiche zéro (0) et soient prêts pour le début du MATCH.

- C8. Ne comptez pas 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 répété au cours du MATCH, FAUTE TECHNIQUE.

C8 ne s'applique pas aux stratégies conformes au jeu standard, par exemple, un ROBOT de l'ALLIANCE bleue rentre en contact avec un ROBOT de l'ALLIANCE rouge dans la ZONE DE CHARGEMENT de l'ALLIANCE bleue.

C8 requiert un acte délibéré avec possibilité limitée ou inexistante que l'ÉQUIPE visée évite la pénalité, p. ex. :

- a. Un ROBOT de l'ALLIANCE bleue force un ROBOT de l'ALLIANCE rouge à avoir le CONTRÔLE plus que momentanément de cinq (5) CELLULES D'ÉNERGIE.
- b. Un ROBOT de l'ALLIANCE bleue pousse un ROBOT DE l'ALLIANCE rouge qui est entièrement à l'extérieur de la ZONE DU TUNNEL de l'ALLIANCE bleue dans le PANNEAU DE CONTRÔLE de l'ALLIANCE bleue.

- C9. Un élève, un ARBITRE en chef.** Une équipe ne peut envoyer qu'un (1) élève du secondaire ou de 1^{re} année de Cegep 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.

Veuillez consulter la Section [Interaction avec les ARBITRES](#) pour avoir plus de renseignements sur le processus et les attentes.

- C10. Branchez-vous et demeurez à votre 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 objectif de C10 est de prévenir les situations non sécuritaires où de longs câbles jusqu'à la CONSOLE DE PILOTAGE augmentent les risques de trébuchement du pilote qui se déplace dans 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 répercussions. 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.

