

8 RÈGLES RELATIVES AU JEU : HUMAINS

ᠵᠠᠮ ᠲᠤᠨᠢᠨ ᠰᠤᠯᠠᠭᠤᠨ

8.1 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, 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.

- 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 la 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 selon les points B-G doivent respecter toutes les conditions suivantes :

- i. ne sont pas branchés ou attachés à la CONSOLE DE PILOTAGE, au TERRAIN ou à l'ARÈNE
- ii. ne sont pas branchés ou attachés à un autre membre de l'ALLIANCE (autres que les éléments de la catégorie G)
- iii. ne communiquent avec rien ni personne à l'extérieur de l'ARÈNE
- iv. ne communiquent pas avec le TECHNICIEN
- v. n'incluent aucune forme de communication électronique sans fil activée
- vi. n'influencent en aucun cas le résultat d'un MATCH, autrement qu'en permettant à l'ÉQUIPE-TERRAIN
 - a. de planifier ou de suivre une stratégie afin de communiquer cette stratégie à d'autres membres de l'ALLIANCE
 - b. 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.

Des exemples d'équipement qui peut être considéré comme dangereux dans l'espace restreint de la STATION D'ALLIANCE incluent sans toutefois s'y limiter un tabouret ou de l'équipement de signalisation volumineux.

Des exemples de matériel de télédétection incluent sans toutefois s'y limiter les systèmes de vision, les systèmes de vision, les détecteurs de portée acoustique, les sonars, les détecteurs infrarouges de proximité.

L'utilisation d'une image sur votre ROBOT qui, pour un observateur moyen, imite les cibles de vision utilisées sur le TERRAIN est une infraction à la règle H1.

Des exemples de communication électronique sans fil : radios, walkie-talkies, cellulaires, communications Bluetooth, Wi-Fi.

H2. Sachez où vous placer. Avant le début du MATCH, les ÉQUIPES-TERRAIN et les instruments de contrôle portés ou tenus par des JOUEURS HUMAINS ou des PILOTES doivent être en position comme suit :

- A.** Les JOUEURS HUMAINS, les PILOTES et les COACHS doivent être dans leur STATION D'ALLIANCE
- B.** Les TECHNICIENS doivent se trouver dans leur zone désignée hors de la STATION D'ALLIANCE
- C.** Pas en contact avec la STATION DE PILOTAGE

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

Dans le cadre de la Compétition de robotique **FIRST**, un appareil connecté à la CONSOLE DE PILOTAGE est considéré comme un instrument de contrôle car les ARBITRES ne sont pas tenus de distinguer les appareils qui peuvent ou non contrôler le ROBOT.

H3. Pas touche aux CELLULES D'ÉNERGIE. Avant le début du MATCH, les ÉQUIPES-TERRAIN ne doivent pas réarranger les CELLULES D'ÉNERGIE dans la STATION D'ALLIANCE ou placées sur le TERRAIN (qui ne sont pas placées dans un ROBOT).

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

8.1.1 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. 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 par situation.

H6. Les CELLULES D'ÉNERGIE uniquement par les POSTES DE CHARGEMENT. Les CELLULES D'ÉNERGIE ne doivent être introduites sur le TERRAIN que :

- A.** pendant la PÉRIODE TÉLÉCOMMANDÉE ;
- B.** par un PILOTE ou un JOUEUR HUMAIN ;
- C.** par le POSTE DE CHARGEMENT.

Infraction : une FAUTE par CELLULE D'ÉNERGIE.

H7. COACHS, pas touche aux CELLULES D'ÉNERGIE. Pendant un MATCH, les COACHS ne doivent pas toucher aux CELLULES D'ÉNERGIE sauf pour des raisons de sécurité.

Infraction : Une faute par CELLULE D'ÉNERGIE.

- H8. Ne déjouez pas les capteurs.** Les équipes ne doivent pas interférer avec l'équipement de pointage automatisé.

Infraction : CARTON ROUGE pour l'ALLIANCE.

- H9. Recycler les CELLULES D'ÉNERGIE.** Pendant la PÉRIODE TÉLÉCOMMANDÉE, une ALLIANCE ne peut avoir plus de quinze (15) CELLULES D'ÉNERGIE dans sa STATION D'ALLIANCE.

Infraction : Une FAUTE par CELLULE D'ÉNERGIE

Si le nombre de CELLULES D'ÉNERGIE est supérieur à quinze (15), les CELLULES D'ÉNERGIE en excès doivent être immédiatement introduites sur le TERRAIN.

Dès qu'une seizième CELLULE D'ÉNERGIE arrive dans la STATION D'ALLIANCE, l'ALLIANCE doit faire preuve d'une bonne volonté concertée pour remettre des CELLULES D'ÉNERGIE supplémentaires sur le TERRAIN aussi rapidement que possible.

L'objectif n'est pas de remettre des pénalités pour les retards dus aux PILOTES ou aux JOUEURS HUMAINS qui doivent circuler autour de leurs partenaires d'ALLIANCE en essayant de déplacer le surplus de CELLULES D'ÉNERGIE ou parce que la PÉRIODE TELECOMMANDEE a commencé avec plus de quinze (15) CELLULES D'ÉNERGIE dans la STATION D'ALLIANCE à cause du pointage des adversaires au cours de la PÉRIODE AUTO. Cependant, un ARBITRE peut attribuer une pénalité à une ÉQUIPE s'il juge que celle-ci traîne.

Les JOUEURS HUMAINS doivent demeurer conscients de leur environnement.

- H10. Les CELLULES D'ÉNERGIE vont sur le support.** Les CELLULES D'ÉNERGIE doivent être stockées sur les supports du POSTE DE CHARGEMENT. Une ALLIANCE qui fait l'effort de transporter des CELLULES D'ÉNERGIE du CASIER au support ou à la chute n'enfreint pas cette règle.

INFRACTION : FAUTE; si répété : FAUTE TECHNIQUE

Le support du POSTE DE CHARGEMENT comporte quatorze (14) CELLULES D'ÉNERGIE ce qui permet aux équipes et aux ARBITRES de compter les CELLULES D'ÉNERGIE dans une STATION D'ALLIANCE. Un membre de l'ALLIANCE tenant la quinzième CELLULE D'ÉNERGIE n'enfreint pas la règle H10.

La règle H10 implique que les CELLULES D'ÉNERGIE ne doivent pas être stockées dans le CASIER au cours du MATCH et elles n'ont pas à toucher le support du POSTE DE CHARGEMENT avant d'entrer sur le TERRAIN.

Puisque G4 interdit d'utiliser le support durant la période AUTO, une ALLIANCE qui retire des CELLULES D'ÉNERGIE du CASIER durant cette période et qui attend pour les placer sur le support le début de la période TELEOP fait un effort de bonne foi.

Les équipes sont invitées à faire en sorte qu'il soit clair pour l'ARBITRE qu'elles n'enfreignent pas le règlement H10.

8.2 Dans l'ARÈNE

- H11. Sur invitation seulement.** Seules les ÉQUIPES-TERRAIN du MATCH en cours sont autorisées à 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 membres des ÉQUIPES-TERRAIN doivent être convenablement identifiés quand ils 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 qui lui est réservé
 - ii. Les PILOTES et les JOUEURS HUMAINS portent chacun un badge de leur ÉQUIPE-TERRAIN
 - iii. Le TECHNICIEN porte le badge qui lui est réservé
- B. Au cours d'un MATCH de fin de tournoi, 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. N'abusez pas de l'accès à l'ARÈNE. Les membres des équipes (à l'exception des PILOTES, des JOUEURS HUMAINS et des COACHS) à qui on donne accès à certaines zones dans et autour de l'ARÈNE (grâce aux badges de TECHNICIEN ou Média, etc.) ne peuvent pas donner de directives ni 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 TECHNICIEN aide 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 ou un JOUEUR HUMAIN supplémentaire.

Les membres d'équipe dans les zones ouvertes de gradins pour les spectateurs ne sont pas considérés dans les zones d'accès restreint et ils ne sont pas contraints dans leurs directives et l'utilisation de système de signalisation. Voir la règle E2 pour les détails.

H14. Ne trafiquez pas les CELLULES D'ÉNERGIE. Les équipes ne doivent d'aucune façon modifier les CELLULES D'ÉNERGIE. **Une déformation temporaire lors du pré chargement sur un ROBOT est une exception.**

Infraction : CARTON ROUGE.

Marquer ou tailler les CELLULES D'ÉNERGIE ou monter dessus sont des exemples d'infractions.

H15. Ne frappez pas sur les vitres. Les membres d'équipe ne doivent jamais frapper sur les fenêtres de plexi de la STATION D'ALLIANCE.

Infraction : Avertissement verbal. Si infractions ultérieures dans plus d'un MATCH, CARTON JAUNE.

H16. Soyez prudent. Les membres des ÉQUIPES-TERRAIN ne sont pas autorisés à effectuer les actions suivantes quand ils interagissent avec des éléments de l'ARÈNE.

- A. Grimper
- B. Se suspendre
- C. Déformer
- D. Endommager

Infraction : le MATCH ne commencera pas tant que la situation n'est pas corrigée. Si cela se passe pendant un MATCH : FAUTE TECHNIQUE.



