

RÈGLES GÉNÉRALES

Ces règles s'appliquent durant tout l'événement : de l'arrivée au départ.

- E1 Respectez la programmation.** Les participants ne peuvent pas être dans la zone des puits en dehors des heures d'accès aux puits.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

- E2 La sécurité avant tout.**

- A. Tous les participants doivent porter des lunettes de sécurité (ANSI, UL, CE EN166, AS/NZS, ou CSA non-fumées) dans et autour de la zone de jeu et dans la zone des puits. Des verres légèrement teintés sont permis si les yeux demeurent visibles, mais les verres au fini réfléchissant sont interdits.
- B. Tous les participants doivent porter des chaussures à bouts/talons fermés
- C. Tous les participants doivent attacher les cheveux longs.
- D. Tous les participants doivent porter des vêtements appropriés.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

- E3 Pas de réservation.** Il n'est pas permis de réserver des sièges pour les membres de l'équipe qui ne sont pas immédiatement présents.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

Les équipes ne peuvent pas accrocher des bannières, des rubans ou autre marquage pour désigner des sièges. (Le personnel de l'événement retirera et jettera toutes les bannières, cordes, etc., utilisées pour réserver des sièges). Veuillez organiser des rondes pour assister aux matchs dans les gradins si les places sont limitées. S'il y a un problème d'encombrement, nous vous demandons de bien vouloir quitter après le match de votre équipe et de revenir plus tard, si possible.

- E4 On ne lance pas d'objets.** Des objets ne doivent pas être jetés à partir des sièges des spectateurs.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

- E5 Certaines choses n'ont pas leur place à un tournoi.** Ne pas apporter ni utiliser :

- Planches à roulettes
- « Hoverboards »
- Drones
- Réservoirs de gaz en bouteille (par exemple d'hélium)
- Des dispositifs bruyants, tels que des cogneurs à plancher, sifflets ou klaxons
- Talkiewalkies

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

- E6 Ne tentez pas d'accéder au réseau Internet ou aux lignes téléphoniques des fournisseurs de services du site ; n'essayez pas d'utiliser les connexions Internet du site réservées aux fins événementielles (par exemple, le FMS ou la webdiffusion).**

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

- E7 Ne vendez rien, ne distribuez pas de nourriture.** Ceci inclut, par exemple, des tickets de loterie, de la nourriture, des chapeaux, des t-shirts, des friandises, de l'eau, des boissons, des fruits et des produits promotionnels.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

- E8 Évitez le bruit inutile.** N'invitez pas de musiciens pour jouer dans les estrades. Ne diffusez pas de la musique à fort volume.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

- E9 Respectez les installations du site.** Les équipes ne doivent pas endommager les gradins, les planchers, les murs, balustrades ni d'autres installations.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

- E10 La pratique, c'est pour les puits ou le terrain de pratique.** Les équipes ne peuvent pratiquer avec leur robot qu'à leur puits ou dans les aires de pratique qui sont disponibles pour toutes les équipes lors du tournoi.

Les équipes ne peuvent pas installer leur propre équipement de pratique hors de leur puits. Lors de pratique dans les puits, la sécurité doit primer. Si les gestionnaires de l'événement considèrent qu'une installation de pratique dans le puits est non sécuritaire ou qu'elle interfère avec les activités des puits adjacents ou dans les allées, l'équipe devra cesser sa pratique.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

- E11 Ne débordez pas de votre zone de puits.** Les équipes ne peuvent utiliser l'espace des puits vacants, échanger d'espace avec une autre équipe, ni déménager dans un puits vacant.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

- E12 Pas de communication sans fil.** Les équipes ne peuvent mettre en fonction leur propre réseau de communication sans fil 802.11a/b/g/n/ac (2.4GHz ou 5GHz), c'est-à-dire un réseau local ou un point d'accès.

Un réseau local « hot spot » sans fil créé par un téléphone cellulaire, une caméra, etc. est considéré comme un point d'accès interdit.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

- E13 N'interférez pas avec les réseaux sans fil.** Aucune équipe ou participant ne doit interférer ni tenter d'interférer avec la communication sans fil d'une autre équipe ou de FIRST. Sauf sous autorisation expresse dans le but de communiquer avec son propre ROBOT sur le TERRAIN ou le terrain de pratique, aucune équipe ou membre d'équipe ne doit se connecter ou tenter de se connecter au réseau sans fil d'une autre équipe ou de FIRST.

Les équipes doivent rapporter toute vulnérabilité suspectée à la sécurité du réseau sans fil. Lors d'un tournoi, les équipes peuvent informer le Conseiller technique FIRST, sinon en utilisant le formulaire en ligne [Wireless Security Feedback Form](#).

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement. Les violations de cette règle peuvent entraîner l'expulsion de l'événement ou une action en justice fondée sur les lois applicables.

- E14 Les ROBOTS doivent être contrôlés par câble hors du TERRAIN ou du terrain de pratique.** Le contrôle sans fil du ROBOT n'est permis que sur le TERRAIN ou au terrain de pratique.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

- E15 Pour opérer sans fil sur le terrain de pratique, les ROBOTS doivent utiliser la radio du terrain de pratique disponible.**

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

- E16 Les enfants de moins de 12 ans doivent être accompagnés par un adulte en tout temps dans la zone des puits.**

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

AFFICHAGE, DRAPEAUX, BANNIÈRES

Nous encourageons les équipes à apporter des drapeaux ou banderoles d'équipe dans leurs puits ou dans les aires de jeu, selon les règles suivantes:

- E17 Le respect est de mise quand on installe des drapeaux ou bannières.**
- Ne couvrez pas et ne déplacez pas d'autres éléments promotionnels d'équipe ou de commanditaires déjà en place.
 - Partager équitablement l'espace disponible avec les autres équipes.
 - N'obstruez pas la vue des spectateurs.
 - Les affichages doivent être faits de façon sécuritaire.

Respectez les consignes du site concernant l'affichage et les procédés acceptés pour le faire. À la fin de l'événement, retirez en toute sécurité tous les affichages et ce qui a servi (ruban, ficelle, etc.).

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

CHARIOTS DE ROBOT

La plupart des équipes utilisent des chariots pour transporter leur robot tout au long d'un événement. Les chariots ne sont pas obligatoires, mais sont fortement recommandés (pour minimiser les risques de blessures musculaires, de chute de robots et autres dangers).

Toute équipe utilisant un chariot à robot doit se conformer aux règles suivantes:

E18 Sécuritaires et faciles d'utilisation. Les chariots doivent être faciles à contrôler et manœuvrer, et ne pas poser de risque aux visiteurs.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

E19 Dimensions appropriées. Les chariots doivent pouvoir passer par une porte standard de 30 pouces.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

E20 Garés adéquatement. Les chariots doivent rester dans le puits de l'équipe (ou dans la zone d'attente des chariots pendant un match) lorsqu'ils ne sont pas utilisés.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

E21 Pas une source de bruit. Les chariots ne peuvent pas être équipés d'émetteur de musique ou d'autres dispositifs générateurs de sons, à l'exception d'appareils à volume raisonnable utilisés à des fins de sécurité (par exemple, pour sensibiliser les personnes du voisinage immédiat qu'un robot est en mouvement).

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

En plus des règles énumérées ci-dessus, les équipes sont fortement encouragées à afficher le numéro de l'équipe sur le chariot, consultez le [Manuel FIRST sur la sécurité](#) pour les techniques de levage du robot et pratiquez la routine de dépôt/retrait efficace et sécuritaire du robot sur son chariot.

DÉCHARGEMENT

Chaque événement fixe des moments précis, et annoncés dans l'horaire de l'événement, où les équipes sont invitées à décharger leur robot et leur équipement vers leur puits avant que la zone des puits ne soit librement accessible.

L'installation peut être stressante pour les équipes et les bénévoles ; ce qui peut être atténué par la préparation et la planification. Des facteurs imprévus comme la circulation, la météo ou d'autres événements, peuvent modifier l'heure d'arrivée prévue d'une équipe, ce qui rend le processus plus difficile. Les choses les plus importantes à se rappeler sont la sécurité et le professionnalisme coopératif. Les

équipes dont l'installation s'est réalisée aisément sont invitées à vérifier avec les autres pour voir comment elles peuvent les aider et leur rendre l'expérience aussi positive que possible.

E22 Transport sécuritaire. Les équipes doivent apporter leur équipement sur le site en toute sécurité.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

E23 Efficacité. Les équipes peuvent seulement transporter et laisser leur matériel à leur puits. Les équipes doivent quitter lorsqu'elles ont terminé leur débarquement (ou leur installation si une installation préalable est permise).

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

E24 Le ROBOT demeure dans son sac scellé. Aucun travail, de quelque nature que ce soit, ne peut être effectué sur le robot ou du matériel en lien avec le robot (par exemple, les éléments de l'autorisation de détention de l'équipe). La seule exception est que les équipes peuvent brancher des chargeurs et commencer à charger des batteries.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

INSTALLATION PRÉALABLE

Lors de certains événements, la période de chargement permet aux équipes de mettre en place leur puits avant que l'événement commence officiellement. Si tel est le cas, ce sera indiqué dans l'horaire de l'événement.

Les règles suivantes s'appliquent alors (en plus des règles concernant le Déchargement et les Règles générales) :

E25 Puits sécuritaire, même à la fermeture. Les équipes doivent laisser leurs puits dans un état sécuritaire au moment de la fermeture de la zone des puits (même si certaines tâches sont inachevées).

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

E26 Seuls cinq membres de l'équipe (dont au moins un adulte) peuvent être dans la zone des puits.

Infraction : Les personnes supplémentaires doivent quitter sur demande. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

Si un événement a autorisé une période d'installation préalable le soir précédent et le matin avant l'ouverture générale de la zone des puits, une équipe peut utiliser les deux périodes pour installer son puits, mais, en vertu de E26, elle doit quitter une fois l'installation terminée. Les équipes seront invitées à quitter la zone par le personnel de l'événement s'il est noté que leur installation est terminée et qu'elles n'ont pas encore quitté la zone des puits.

ENREGISTREMENT DE L'ÉQUIPE

L'enregistrement au tournoi aura lieu à la table de l'administration des puits la veille ou le premier matin de chaque événement.

E27 Chaque équipe doit s'enregistrer. Un membre adulte de l'équipe doit enregistrer l'équipe au plus tard 90 minutes avant le premier match de qualification planifié.

Infraction : On cherchera à contacter l'équipe à son puits. Ne pas s'enregistrer peut mener à l'exclusion du tournoi pour une équipe.

Contre réception de l'alignement et des formulaires de consentement et de décharge de l'équipe, chaque équipe recevra les badges d'équipe-terrain et de capitaine de la sécurité et possiblement d'autres documents ou items pertinents à l'événement.

CÉRÉMONIES

À chaque événement, il y a des cérémonies d'ouverture et de clôture pour honorer et respecter les pays représentés, les commanditaires, les équipes, les mentors, les bénévoles et les lauréats. Les cérémonies donnent à chacun l'occasion d'applaudir aux succès des participants et des mentors. Elles donnent aussi aux équipes la possibilité de « rencontrer » les bénévoles, d'autres personnes importantes, et les sponsors impliqués dans l'événement.

Lors de la cérémonie de remise des prix, *FIRST* remet des trophées et des médailles aux équipes exceptionnelles. Nous encourageons tous les membres des équipes à assister aux cérémonies, à l'heure, pour montrer leur appréciation pour l'événement et les personnes bénévoles impliquées. Exceptionnellement, quelques membres d'équipe peuvent rester dans leur puits pour continuer à travailler sur le robot pendant les cérémonies d'ouverture ou de clôture.

E28 Les équipes doivent demeurer silencieuses et respectueuses durant les cérémonies, sauf pour applaudir ou encourager, lorsque pertinent. Les participants ne doivent pas :

- A. utiliser d'outils électriques,
- B. utiliser bruyamment des outils tels des marteaux ou scies,
- C. crier, chahuter de façon inappropriée.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

E29 Accès réduit au puits. Pas plus de 5 membres de l'équipe sont autorisés dans le puits pendant les cérémonies si du travail sur le robot est nécessaire.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

E30 Les équipes, y compris ceux qui restent dans les puits, doivent maintenir un comportement paisible durant la présentation des hymnes nationaux. Traditionnellement, les membres d'équipe se tiennent debout face au drapeau, chantent ou demeurent respectueusement silencieux, et enlèvent les chapeaux pendant les hymnes nationaux. Si des participants souhaitent s'abstenir, ils en sont libres pourvu qu'ils demeurent silencieux sans intervenir.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

ATELIER D'USINAGE

Des événements ont un atelier d'usinage, ouvert pendant des heures spécifiques (voir la programmation de l'événement), pour aider les équipes à réparer et fabriquer leurs robots. Les ateliers d'usinage sont généralement commandités par la NASA ou des organisations locales. Les ateliers d'usinage varient, mais *FIRST* s'efforce d'avoir du soudage et une variété d'outils de haute puissance disponibles aux événements.

Dans la plupart des cas, l'atelier d'usinage est sur place et facilement accessible à toutes les équipes. Si l'atelier d'usinage est hors site, des bénévoles sont en place pour transporter le robot ou les pièces à l'atelier. Dans ce cas, l'équipe remplit un formulaire de demande d'usinage qui se déplace avec le robot ou des pièces, de sorte que le personnel de l'atelier et les bénévoles peuvent suivre les instructions. L'événement devrait mettre en place une méthode de communication entre le site et l'atelier au cas où il y aurait des questions.

E31 Les membres de l'équipe ne peuvent pas voyager avec le robot à l'atelier d'usinage hors site.

Les équipes peuvent se rendre elles-mêmes à l'atelier d'usinage hors site, soit en marchant ou en utilisant leur propre véhicule, mais tous les étudiants de l'équipe doivent être accompagnés d'un adulte en tout temps. Les équipes devraient fortement envisager d'inclure un troisième membre d'équipe conformément aux directives du [Programme FIRST de protection des jeunes](#).

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

MACHINES-OUTILS

De petites machines d'établi, avec les gardes appropriées, sont autorisées dans les puits. Des « petites » machines sont des machines qui peuvent être facilement levées par une seule personne. Ex.: petites scies à ruban, presses à forer, CNC de bureau et ponceuses.

E32 Utilisez les outils sécuritairement et de façon appropriée.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

E33 Les outils qui projettent des étincelles sont interdits.

Ex.: Soudeuses électriques, meules de table ou à main, torches au gaz.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

E34 Les outils électriques au sol sont interdits.

Ex.: Presses de forage plein pied, scies à ruban plein pied et banc de scie plein pied.

Infraction : Les équipes s'abstiendront d'installer ou retireront les équipements sur demande. Tout équipement jugé non sécuritaire ou hors des normes devra être retiré sur demande. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

E35 Ne peignez qu'aux endroits prescrits.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

E36 Le brasage / soudage est interdit.

Infraction : Les équipes s'abstiendront d'installer ou retireront les équipements sur demande. Tout équipement jugé non sécuritaire ou hors des normes devra être retiré sur demande. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

E37 Le soudage peut se faire à l'aide d'un fer ou pistolet électrique uniquement.

Infraction : Les équipes s'abstiendront d'installer ou retireront les équipements sur demande. Tout équipement jugé non sécuritaire ou hors des normes devra être retiré sur demande. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

PUITS DE L'ÉQUIPE

Un puits d'équipe est un espace désigné, habituellement 10 pi par 10 pi par 10 pi, où une équipe peut travailler sur son robot. Chaque équipe reçoit un espace identifié avec son numéro d'équipe. Cela aide les membres de l'équipe, les juges et les visiteurs à trouver les équipes facilement. Chaque puits a une table et une prise de courant.

Les équipes, les bénévoles, le personnel *FIRST* et les invités passent beaucoup de temps dans la zone des puits. Apprenez à connaître d'autres équipes et entraînez-vous quand vous le pouvez. Le temps est court et l'aide est très souvent juste "à côté" dans le puits d'équipes adjacentes.

E38 Libérez les voies de circulation. Les allées doivent rester libres.

Infraction : Avertissement verbal. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

E39 Structures sécuritaires. Les équipes ne peuvent pas construire de structure qui soutient des personnes ou des objets pour le stockage au-dessus d'une zone de travail dans le puits.

Infraction : Avertissement verbal. Toute installation jugée non sécuritaire ou hors des normes devra être retirée sur demande. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.

E40 Affichage sécuritaire. Les affiches, drapeaux et écrans de l'équipe doivent être solidement fixés à la structure du puits.

Infraction : Avertissement verbal. Toute installation jugée non sécuritaire ou hors des normes devra être retirée sur demande. Les infractions répétées seront gérées par l'ARBITRE en chef, l'Inspecteur en chef des ROBOTS, ou les organisateurs de l'événement.