

Règles et attentes lors des événements en Compétition de robotique *FIRST*

Réf. <https://www.firstinspires.org/resource-library/frc/event-experience>

Mise au point (19 novembre 2020) concernant la participation au jeu en personne

Concernant la participation au jeu RECHARGE INFINIE 2021 en personne, nous sommes conscients que même avec des aménagements sur la taille des événements, il sera difficile, voire impossible, dans certaines régions de tenir des événements avec participation en personne cette saison en lien avec les consignes anticipées de distanciation sociale. Nous avons pris la difficile décision d'ouvrir les inscriptions en Compétition de robotique *FIRST* en proposant une expérience sans participation en personne à des tournois. Si la situation venait à changer, nous considérerons la possibilité d'ajouter des événements participatifs plus tard cette saison.

Consultez le billet publié [September 24 Inspire Blog post and FAQ for more information about the 2021 season](#) pour plus d'informations concernant la saison 2021.

Les [Mises à jour](#) (Team Updates) avertissent la communauté de la Compétition de robotique *FIRST* des modifications au contenu des documents officiels en lien avec la saison (p.ex. Manuel du jeu et de la saison, échéances quant aux prix, modifications aux schémas, etc.) ou autres nouvelles importantes concernant la saison. Ces Mises à jour ne mentionneront pas les correctifs de rédaction. Tout changement au présent document sera souligné par une Mise à jour. Les dates de mise à jour feront référence aux Mises à jour correspondantes. Ce document fait autorité en ce qui concerne les Règles et attentes lors des événements de la Compétition de robotique *FIRST*.

Ce document présente ce à quoi les équipes peuvent s'attendre lors des événements, ce qu'elles doivent préparer ou faire, le matériel et les pratiques recommandés et utiles en tournoi, et les règles officielles pour les participants. Son contenu n'est pas spécifique à la saison.

- Les règles officielles concernant les événements sont disponibles dans le *Manuel des Règles aux événements* ([v.f.](#) | [v.o.a.](#)).
- Toutes les règles officielles pour la saison en cours sont dans le *Manuel du jeu et de la saison* ([v.f.](#) | [v.o.a.](#)) publié lors du lancement de la saison.

CE QU'IL FAUT APPORTER

Selon les ressources de l'équipe et ses objectifs en tournoi, plusieurs éléments peuvent vous être utiles. Cette section identifie les outils communs, les références, etc. qui sont fortement recommandés et spécifie des règles, le cas échéant.

ESPRIT DE COMPÉTITION

Attirez l'attention sur votre équipe par des moyens de bon goût et dans l'esprit de la compétition.

FORMULAIRES DE CONSENTEMENT ET DÉCHARGE (SI PAS FAIT PAR VOIE ÉLECTRONIQUE)

Les copies papier des formulaires *FIRST* de Consentement et de décharge doivent être remises au kiosque de l'administration des puits avant qu'une équipe puisse participer à un événement. Des détails concernant le consentement parental sont disponibles dans ce document concernant l'inscription de mineurs ([v.f.](#) | [v.o.a.](#)).

NOUVEAU Nous exigeons que tous les élèves et mentors soumettent leurs formulaires de Consentement et de décharge par voie électronique. Les consentements électroniques couvrent la participation des membres de l'équipe pour toute la saison : du lancement au Championnat *FIRST* alors que des versions en papier doivent être fournies à chaque événement fréquenté.

- Les mentors inscrits dans le *système d'inscription FIRST* peuvent remplir le formulaire électronique de Consentement et de décharge dans ce système.
- Les étudiants et leurs parents peuvent remplir leur formulaire de consentement et de décharge par voie électronique par l'entremise de la section des participants mineurs du Tableau de bord du [système d'inscription FIRST](#).
- Les coachs doivent présenter la liste des membres de l'équipe lors de l'enregistrement au kiosque d'administration des puits, ainsi que les formulaires imprimés, s'il y a lieu. Les listes et les formulaires papier doivent être remis à chaque tournoi auquel l'équipe participe.

DRAPEAUX

Nous encourageons les équipes à apporter des drapeaux ou banderoles d'équipe dans leurs puits ou dans les aires de jeu. Consultez le *Manuel des Règles aux événements* ([v.f.](#) | [v.o.a.](#)) concernant les drapeaux.

MASCOTTES ET COSTUMES D'ÉQUIPE

De nombreuses équipes affichent l'identité de leur équipe ou de leur école avec une mascotte durant l'événement. Ceci est fortement encouragé, mais gardez en tête que la remise des prix signifie souvent descendre et monter les escaliers ou gradins. Les mascottes et autres costumes doivent être sécuritaires et confortables pour le porteur.

CHARIOTS DE ROBOT

La plupart des équipes utilisent des chariots pour transporter leur ROBOT tout au long d'un tournoi. 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 aux événements* ([v.f.](#) | [v.o.a.](#)) concernant les chariots.

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

CADEAUX ET SOUVENIRS

Les équipes apportent souvent de petits objets à donner aux autres lors des événements. C'est tout à fait facultatif, mais c'est une excellente façon de promouvoir l'identité de votre équipe. L'article le plus populaire est un macaron avec votre numéro et votre logo d'équipe.

ESPRIT ET IMAGE D'ÉQUIPE

Au moment de choisir un nom d'équipe ou un acronyme, pensez à comment vous pouvez jongler avec un thème pour rendre votre équipe plus amusante et reconnaissable. Une partie du plaisir d'être membre ou mentor d'une équipe est la façon dont l'équipe se démarque ou adopte un style.

Les numéros d'équipe fournissent une identification unique pour les équipes de la Compétition de robotique *FIRST*. Nous vous recommandons fortement d'inclure le numéro d'équipe sur tous les T-shirts de l'équipe, les macarons à échanger, les chapeaux, les banderoles et les costumes.

AUTRES ÉLÉMENTS

En plus des éléments décrits dans cette section, une [Liste suggérée d'articles à apporter en tournoi](#) couvre d'autres items que les équipes devraient envisager apporter.

QUOI FAIRE

INSTALLATION

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.

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 qu'une équipe doit 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 rendre l'expérience aussi positive que possible.

INSTALLATION ANTICIPÉE

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

Si un événement a organisé une période d'installation anticipée des puits 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 du *Manuel des Règles aux événements* ([v.f.](#) | [v.o.a.](#)), elle doit quitter une fois l'installation terminée. Une équipe peut être invitée à quitter la zone par le personnel de l'événement s'il est noté que l'installation est terminée et qu'elle n'a pas encore quitté la zone des puits.

ENREGISTREMENT

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

Contre réception des formulaires de Consentement et de décharge de l'équipe, chaque équipe recevra les documents suivants :

- Badges d'ÉQUIPE-TERRAIN et de capitaine de la sécurité
- Plan des puits
- Horaire des MATCHS de pratique, si disponible
- Liste des équipes participantes

INSPECTION

Pour s'assurer que tous les ROBOTS sont admissibles à la compétition (selon le Manuel du jeu et de la saison, publié au lancement), il y a un kiosque d'Inspection des ROBOTS à chaque tournoi avec des Inspecteurs certifiés. Les inspecteurs peuvent aider à trouver des problèmes ou fournir des suggestions lors d'une inspection.

Les ROBOTS doivent passer l'Inspection avant de participer aux MATCHS de Qualification.

Les Inspecteurs utiliseront une *Liste de contrôle d'inspection* ([v.f.](#) | [v.o.a.](#)) disponible avant la fin de la période de construction pour inspecter les ROBOTS. Les inspecteurs cochent les thèmes sur une grille de contrôle d'Inspection quand l'équipe respecte chaque critère d'Inspection. Les équipes sont fortement encouragées à utiliser cette liste de contrôle pour pré-Inspection leur ROBOT avant de le présenter en tournoi. Cela aidera à ce que l'Inspection officielle se déroule plus rondement.

Les équipes devraient commencer le processus d'inspection le plus tôt possible. Apportez votre ROBOT au kiosque d'Inspection des ROBOTS tôt. Des inspections partielles, telles que la conformité de la hauteur ou du poids, aident à réduire les retards d'Inspection à la fin de la journée.

Si un Inspecteur identifie quelque chose de non conforme dans un ROBOT, l'équipe doit corriger le problème et retourner à l'inspection, ou demander une Inspection au puits, jusqu'à ce que le ROBOT passe tous les critères.

Les Inspecteurs peuvent ré-Inspection, au hasard, avant ou après les MATCHS afin d'assurer la sécurité et la conformité.

FERMETURE DE LA ZONE DES PUIITS

Les équipes doivent respecter la période de fermeture des puits chaque jour. Beaucoup de gens qui travaillent dans les puits sont des bénévoles et ils méritent un temps d'arrêt. Préparez-vous à la fermeture des puits à l'avance en désignant des membres de l'équipe ou des mentors au rôle de nettoyage et de l'organisation du puits. Assurez-vous que votre puits et les zones environnantes sont propres lorsque vous quittez le site chaque jour.

INCIDENTS DE NATURE MÉDICALE

FIRST s'efforce de créer un environnement dans lequel les membres des équipes peuvent grandir, apprendre et s'amuser avec un risque minimal de blessures. FIRST exige que les blessures physiques et les problèmes médicaux, même légers, soient documentés et signalés aux gestionnaires de l'événement ou à sa personne désignée et au siège social de FIRST dans les 48 heures suivant l'événement. Si un incident ou une maladie survient à un événement, nous vous demandons de faire ce qui suit:

- Informez le personnel des premiers soins.
- Demandez à un mentor adulte de remplir un rapport d'incident médical au kiosque de l'administration des puits. Des bénévoles à l'administration des puits seront disponibles pour aider à compléter le rapport. Une fois le rapport complété, le personnel de l'administration des puits se chargera du suivi.

INCIDENTS DE NATURE NON MÉDICALE

FIRST soutient une culture où les préoccupations concernant la sécurité, le confort et l'équité peuvent être soulevées et traitées. Si quelqu'un affirme se sentir menacé ou mal à l'aise en raison d'abus verbaux, de contacts inappropriés ou d'autres comportements négatifs qui ne sont pas dans l'esprit ni dans les règles *FIRST*, nous vous demandons de remplir un rapport d'incident non médical pour documenter officiellement l'événement.

Ce formulaire peut être utilisé pour signaler des violations visées par des règles de cette section, telles que les consignes concernant les sièges réservés ou le lancement d'objets à partir de sièges. La façon la plus rapide et la plus simple de résoudre ces situations est souvent d'engager une conversation amicale avec l'individu ou les individus concernés. Ils peuvent effectivement ne pas être au courant des règles en vigueur. Par contre, si vous n'êtes pas à l'aise ou si, malgré une tentative, la situation ne s'améliore pas, alors signalez l'incident par un rapport.

FIRST prend tous les rapports et les indications de risque au sérieux, et tentera de résoudre les situations rapidement tout en honorant le droit de chacun à la vie privée.

Les formulaires d'incident non médical sont conservés dans la zone d'administration des puits et peuvent être remplis de façon anonyme. Des bénévoles à l'administration des puits seront disponibles pour aider à compléter le rapport. Une fois le rapport complété, retournez-le au kiosque de l'administration des puits où on se chargera du suivi. S'il est nécessaire de remplir un rapport d'incident non médical après avoir quitté l'événement, il peut [être soumis ici \(v.o.a.\)](#).

CARACTÉRISTIQUES DE L'ÉVÉNEMENT

HORAIRE

Chaque événement publie un horaire détaillant le site et les activités (y compris quand livrer votre ROBOT, installer votre puits, les cérémonies, etc.) sur la page Web [Event Information](#) sur le site *FIRST*. La plupart des événements auront leur programmation publiée vers la mi-février.

Les équipes sont invitées à passer en revue la programmation de chaque événement où elles participeront et y accéder durant les tournois.

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 membres d'équipe et des mentors. Elles donnent aussi aux équipes la possibilité de « rencontrer » les juges, les arbitres, les animateurs, 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.

Consultez le *Manuel des Règles aux événements* ([v.f.](#) | [v.o.a.](#)) concernant les cérémonies.

PREMIERS SOINS

Chaque événement a un kiosque de premiers soins pour aider lors de blessure ou maladie. Le kiosque des premiers soins se trouvent dans les puits (se référer au plan de la zone des puits pour l'emplacement exact), et les équipes doivent s'assurer que tous les participants savent où obtenir les premiers soins.

OBJET PERDU / TROUVÉ

Si vous trouvez ou perdez un article, signalez-le à la table de l'administration des puits pour remplir un « Rapport d'objet perdu » ou déposer un article que vous avez trouvé. Nous ferons toutes les tentatives raisonnables pour retourner les articles à leurs propriétaires.

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 la réparation et la fabrication de 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 une équipe assiste à un événement où l'atelier d'usinage est hors site, des bénévoles sont en place pour transporter le ROBOT ou les pièces à l'atelier d'usinage. Dans ce cas, l'équipe remplit un formulaire de demande d'atelier 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.

ATELIERS D'USINAGE FOURNIS PAR LES ÉQUIPES

FIRST autorise les ateliers / remorques de machines-outils mobiles fournis par des équipes lors d'événements s'ils sont conformes aux exigences de *FIRST* et du site.

MACHINES-OUTILS À L'ÉVÉNEMENT

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.

Lorsque vous utilisez des outils dans le puits, assurez-vous de les utiliser correctement, de manière sécuritaire et contrôlée. Les opérations dangereuses, en particulier celles qui mettent en danger les autres et votre équipe, feront l'objet d'un examen minutieux par le personnel de l'événement et les Conseillers en sécurité. Leurs observations peuvent entraîner des avertissements à l'équipe ou l'expulsion de l'événement.

Respectez les consignes de sécurité aux puits et l'utilisation des outils dans le *Manuel des Règles aux événements* ([v.f.](#) | [v.o.a.](#)).

ADMINISTRATION DES PUIITS

La table de l'Administration des puits est située au centre de la zone des puits. Les membres du personnel *FIRST* ou les bénévoles de cette zone enregistrent les équipes, et aident les équipes et visiteurs. Venez au kiosque de l'administration des puits pour :

- Remettre l'alignement de votre équipe et toute les copies papier des formulaires de Consentement et de décharge,
- Enregistrer l'équipe et recevoir votre enveloppe d'équipe et les badges,
- Obtenir des réponses à la plupart des questions, y compris l'accès à l'atelier d'usinage,
- Articles perdus et trouvés, et
- Signaler une maladie, une blessure ou un autre incident.

CIRCULATION DES ÉQUIPES (FILES D'ATTENTE AUX MATCHS)

L'Annonceur dans les puits et les responsables de la Circulation des équipes aident à maintenir les horaires de pratique et de MATCHS. Les équipes doivent désigner un membre pour suivre l'horaire des MATCHS de l'équipe, surveiller attentivement l'horloge, avertir l'équipe à l'approche des MATCHS, et consulter le plan pour trouver le modèle de circulation prédéfini.

Quand une équipe est appelée, l'ÉQUIPE-TERRAIN doit se rapporter à la file d'attente avec son ROBOT.

Si une équipe participe à l'un des quatre premiers MATCHS d'un jour de compétition, l'ÉQUIPE-TERRAIN et le ROBOT doivent s'installer en file avant la cérémonie d'ouverture.

Les équipes participant au Championnat *FIRST* devraient se placer en file trente minutes avant un MATCH. Elles doivent surveiller la progression dans leur division respective et ajuster le temps de mise en file d'attente en conséquence et vérifier avec le personnel de Circulation des équipes pour toute question.

REPÉRAGE

Parce que les équipes doivent choisir des équipes partenaires d'ALLIANCE pour les MATCHS de Fin de tournoi, de nombreuses équipes observent les stratégies et les capacités du ROBOT d'autres équipes. Les équipes utilisent souvent l'horaire de Qualification pour planifier leur repérage.

SÉCURITÉ

Il peut arriver que des appareils tels des caméras ou des ordinateurs portables « disparaissent » des puits ou de la zone de compétition. Utilisez votre bon sens et ne laissez pas d'objets de valeur sans surveillance. Ni le site ni *FIRST* ne sont responsables des vols. Prenez les objets de valeur avec vous, ou désignez un représentant de l'équipe pour rester dans les puits de l'équipe ou les zones de compétition.

PIÈCES DE RECHANGE

Des pièces de ROBOT sont disponibles à chaque événement, mais leur disponibilité varie d'un événement à l'autre. Si une équipe a besoin d'un article de remplacement de grande valeur, des prêts sont possibles et doivent être retournés avant la fin de l'événement.

Les équipes sont encouragées à apporter des pièces inutilisées pour s'entraider mutuellement. Cette attitude peut élargir votre réseau d'amis *FIRST*.

COCARDES DU PERSONNEL

Lors des événements, le personnel *FIRST*, le personnel de l'événement et les bénévoles portent des insignes avec leur rôle. Si les membres de l'équipe ou les mentors ont des questions ou un problème, le personnel et les bénévoles vous aideront à trouver la réponse.

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 entraidez-vous quand vous le pouvez. Le temps est court et l'aide est très souvent juste "à côté" dans le puits d'équipes adjacentes.

CIRCULATION

À chaque événement, il existe un modèle de trafic prédéterminé pour maximiser la sécurité et l'efficacité de l'entrée et de la sortie des équipes et ROBOTS vers/de la zone de compétition. Consultez le plan du site. Les bénévoles à la Circulation des équipes régissent ce trafic à chaque compétition. Respectez les règles de circulation afin d'assurer une mise en attente efficace pour les pratiques et la compétition.