

# Regler för Folkrace under Robot-SM 2012

## Sammanfattning av reglerna

Folkrace är en ny gren i Robot-SM. Tanken är att den ska fånga den glada och lekfulla andan hos folkrcerörelsen. Roboten ska i korthet ta sig runt en bana tävlande med flera andra robotar. Nedan följer reglerna i sin helhet. Använd ert sunda förnuft när ni tolkar reglerna. Om ni är tveksamma på hur ni ska tolka dem rekommenderar vi att ni hör av er snarast så att vi kan räta ut alla frågetecken i god tid. Ni kontaktar oss enklast på e-postadressen [info@robotism.se](mailto:info@robotism.se).

## Regler för Folkrace

### 1. Mål

1. Målet är att roboten ska ta sig runt en inhägnad bana innan de övriga robotarna. Den robot som först tillryggalägger 3 varv i samma riktning vinner.

### 2. Roboten

1. Roboten skall vara mobil (kunna förflytta sig själv av egen kraft) och autonom (ingen yttre styrning är tillåten).
2. Roboten får anpassas och ändras under tävlingen så länge reglerna efterföljs. All fysisk förändring av roboten ska rapporteras till tävlingsledningen för godkännande. Tävlingsledningen behöver dock ej underrättas om det endast gäller förändring av mjukvara.
3. Roboten får inte byta form planerat under racet, d.v.s. roboten får inte vara byggd för att expandera över de givna storleksbegränsningarna. Dock diskvalificeras inte roboten ifall någonting går sönder vilket gör att den blir överskrider storleksbegränsningarna.
4. Roboten får inte vara byggd för att skada annan robot, människa eller omgivning. Dock räknas vanliga knuffar och tacklingar inte till att skada annan robot.
5. Roboten får inte
  1. Avge gas, vätskor eller pulver.
  2. Skrapa eller på annat sätt avsiktligt skada underlaget.
  3. Aktivt störa ut motståndarrobotarna, genom t.ex. EMP eller andra störsignaler.
  4. Avfyra projektiler.
  5. Ha utrustning som är aktivt hakar fast i motståndarrobotarna.
  6. Flyga av egen kraft.
6. Roboten måste vara utrustad för fjärrstart enligt ”Startsystem för sumorobotar”.
7. Robotens mått får inte överstiga följande mått:
  1. Höjd: 15 cm
  2. Bredd: 15 cm
  3. Längd: 20 cm
8. Robotens massa får inte överstiga 1kg.

### 3. Inspektion

1. Tävlingsledningen har rätt att när som helst kontrollera att roboten uppfyller kraven för tävlingen.

2. Tävlingsledningen har rätt att kräva att roboten modifieras för att uppfylla tävlingskraven.
3. Om problemen inte åtgärdats kan roboten diskvalificeras från racet eller i grövre fall från tävlingen.

#### **4. Banan**

1. Banans underlag är mestadels matt svart. Sargerna är vita och c:a 12 cm höga. Banans bredd varierar, men är alltid minst 80 cm bred.
2. Banan kan ha enklare hinder, t.ex. små kullar. Färger på banan kan även vara skilja sig på vissa ställen.

#### **5. Tävlingen**

1. Totalt 4 robotar tävlar samtidigt på banan. Den robot som först tar sig runt banan 3 varv vinner.
2. Robotarna har 3 minuter på sig att ta sig runt banan 3 varv. Om ingen robot tagit sig 3 varv efter 3 minuter vinner den robot som tagit sig längst (d.v.s. den som är närmast till att klara 3 varv).
3. Vid start placerar de tävlande ut sina robotar på startlinjen, med minst 5 cm till kanten och 5 cm till nästa robot. Vilken robot som placeras ut vart avgörs av lotten. Alla robotar ska placeras i samma färdriktning. De tävlande avlägsnar sig från planen. Därefter frågar domaren de tävlande i fall deras robotar är redo och skickar därefter startsignalen. Robotarna får inte röra sig innan startsignalen är skickad.
4. Om en robot börjar röra på sig innan startsignalen är skickad räknas detta som tjuvstart. Varje tävlande robot får göra en tjuvstart per race. Om en robot tjuvstartar en andra gång diskvalificeras den från racet och plockas bort.
5. Tävlande har rätt att ge upp när som helst. Detta gör man genom att signalera till domaren varpå domaren plockar bort roboten från banan. Alternativt den tävlande om denna får tillstånd från domaren.
6. Ifall det blir totalstopp under racet (d.v.s. ingen robot rör sig på mer än 15 sekunder) kommer domaren att ta den robot han/hon anser orsakar stoppet, lyfta den rakt upp, vänta 10 sekunder och sedan sätt ner den igen på samma ställe.
7. Om domaren anser att en robot bryter mot reglerna kommer denna robot att diskvalificeras och plockas bort från planen.

#### **6. Tveksamheter**

1. Använd ert sunda förnuft när ni tolkar reglerna. Vid tveksamheter och tvister gällande regeltolkningar har huvuddomaren beslutsrätt att avgöra vad som är rätt och fel.