

Regler för Fristil under Robot-SM

Sammanfattning av reglerna

Fristil går ut på att de tävlande får möjlighet att visa upp sina skapelser som inte passar in i någon annan gren. Det är en gren där nästan alla robotar kan ställa upp. Tanken är att grenen ska få fram lite annorlunda robotar och robotar som kanske även kan göra lite faktiskt nytta. Om det är någonting ni undrar över, så tveka inte att kontakta oss på info@robotism.se

Regler för Fristil

1. Mål

1. Målet med tävlingen är att de tävlande ska visa upp en robot de byggt. Roboten bedöms av en jury efter följande kategorier: Hårdvara, intelligens, estetik, presentation, nytta och innovation. Den robot med högst totalpoäng vinner. Givetvis är det tillåtet att även ställa upp med en helhetslösning bestående av flera robotar.

2. Roboten

1. Det finns inga restriktioner på roboten förutom att laget ska ha utvecklat en signifikant del av antingen hård- och/eller mjukvara själv.

3. Utställning

1. Laget kommer att få tillgång till en utställningsmonter bestående av ett bord samt plats att sätta upp en affisch på bakom bordet. Där ska de presentera sin robot för besökare som vill komma och titta på den. Affischen bör inte vara större än A1, men vi kan eventuellt göra undantag (kontakta oss innan). Om roboten är för stor för att gå in i lokalen, kontakta oss innan tävlingen så försöker vi lösa det.
2. Det är tillåtet att ha med sig material som roboten kan interagera med. Om er robot kräver stor yta eller speciell utrustning, så kontakta oss i förväg så ska vi försöka lösa det så gott vi kan.
3. Robot-SM tar inget ansvar för skada eller stöld av roboten i samband med utställningen, men ska försöka att motverka detta så gott det går.

4. Presentation

1. Alla tävlande lag har möjlighet (men det är inte obligatoriskt) att göra en presentation på en scen inför alla besökare och tävlande. Presentation får vara max 10 minuter lång. Det

finns tillgång en datorprojektor (de tävlande får dock hålla med en egen laptop) eller motsvarande presentationsutrustning.

5. Poängsättning

1. Laget kommer att bli poängsatt baserat på olika kategorier. Maxpoäng per kategori är 5 poäng. Om laget inte byggt delar av roboten själv (om de t.ex. använder en färdig robotbyggsats) kommer detta att ge färre poäng i den kategorin. Kategorierna förklaras lite mer ingående nedan.
 - 1.1. **Hårdvara** bedöms baserat på hur avancerad hårdvaran är. Om roboten är t.ex. svår att bygga eller innehåller avancerade lösningar och komponenter ger detta mer poäng. Smart utnyttjande av hårdvara för spännande lösningar ger också mer poäng.
 - 1.2. **Intelligens** bedöms baserat på hur avancerad mjukvaran är. Om roboten kan utföra någonting avancerat tack vare sin programmering ger detta höga poäng. Interaktion mellan robot och människa, samt mellan robot och robot ger också höga poäng.
 - 1.3. **Estetik** bedöms baserat på hur estetiskt tilltalande roboten är. En robot som är snygg och stilren får högre poäng än en robot som är hopsatt med tejp och kablar. Däremot är det inte sagt att en robot byggd av enbart tejp och kablar inte kan vara snygg.
 - 1.4. **Presentation** bedöms utefter hur bra laget lyckas förmedla sin robots funktioner. Kategorin bedöms både på aktivitet i montern och även på den officiella presentationen. Även affischens utseende vägs in i denna kategori.
 - 1.5. **Innovation** bedöms efter hur nytänkande robotens koncept är. Både hård- och mjukvara räknas in i denna kategori. Roboten måste vara exempel på nytänkande för att få höga poäng i denna kategori.
 - 1.6. **Nytta** bedöms baserat på hur användbar roboten är. Om roboten kan t.ex. hjälpa människor med dagliga sysslor eller liknande får den högre poäng.

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.