

# Spelregler - TSEA29 2018

v1.0

## Krav på banan

- Inga höjdskillnader skall finnas i banan. Det vill säga underlaget roboten skall åka på.
- Banan får inte innehålla några lösa väggar. Det vill säga att väggarna måste alltid innersluta en yta.
- Banan skall vara uppbyggd av väggsegment med en längd som är en multipel av 40 cm vardera.
- Väggssegmenten skall vara placerade vinkelrätt mot underlaget.
- Maximal storlek på banan är 10x10 m.
- Alla väggar måste vara placerade på ett tänkt 40x40 cm rutnät.
- Det skall finnas exakt en köksö i banan, den sida på köksön som är närmast ytterväggen får ha ett avstånd på maximalt 80 cm till ytterväggen.
- Köksön får ha max sex hörn.
- Samtliga hörn i banan måste vara 90 grader, invändig eller utvändigt vinkel.
- Startruta och startriktning är valfritt.
- Banan byggs gemensamt under tävlingsdagen.

## Regler för tävlingen

- Systemet skall kunna startas med en knapptryckning.
- Laget skall innan tävlingens start ange vilken signalering som indikerar att roboten är klar med sin körning. Tiden räknas från knapptryckningen tills att signalen indikerat att roboten är klar.
- Roboten måste stå still efter att det signaleras att den är klar.
- Systemet ska efter slutförd körning kunna presentera kartan som ett rutnät, där varje ruta representerar 40x40 cm, för att kunna jämföras mot verkligheten.
- Varje lag får en lika stor del av den totala tiden på sig att köra på banan. Laget får försöka att få ett så bra resultat som de hinner under denna tid.
- Ett försök får inte påbörjas med lagrad data om banan.
- Roboten får inte röra någon av väggarna, detta räknas som ett försök och roboten måste påbörja ett nytt försök.
- Vinnare är det lag som presenterat en helt korrekt karta och återvänt till startrutan på kortast tid.
- Det får enbart finnas en robot på banan i taget.

**Figur.1**

Exempel på en bana som uppfyller kraven.

