

# Reglement

## Deelnemende teams

- De teamgrootte is niet gelimiteerd in de aanloop naar de wedstrijd. Deelnemende bedrijven mogen zo veel collega's betrekken als nodig.
- Tijdens de wedstrijd wordt het aantal teamleden **beperkt tot 5**. Dit om geen te grote massa rond te track te creëren.
- Personen die als toeschouwers de wedstrijd bijwonen, blijven in de daarvoor voorziene zones en komen niet in de start- en finishzone en de pitstop.

## Ontwerp deelnamewagen

Hardware:

- **Het chassis** van de wagen van T2M moet behouden blijven. Er mogen wel onderdelen toegevoegd of aangepast worden.
- **De DC motor** aanwezig op de wagen moet behouden blijven.
- **De servo motor** aanwezig op de wagen voor de stuur richting moet behouden blijven.
- **De elektronische speed controller** die de snelheid van de motor regelt moet behouden blijven en mag enkel gebruikt worden zoals deze *out of the box* wordt aangeleverd.
- **De batterij** die de energie levert aan de motor. Want de hoeveelheid vermogen die aan de motor wordt geleverd mag niet aangepast worden. Het is wel toegelaten om een battery pack te gebruiken die de Raspberry Pi van power voorziet.
- **Onderdelen die niet vermeld zijn** in de regels hierboven mogen aangepast en vervangen worden.

Software:

- **De software** die wordt aangereikt is **niet verplicht**. Deze software mag aangepast worden of volledig vervangen worden door zelfgeschreven software.

## Praktische organisatie

- Teams treden aan in **heats van 5 minuten**, waarin ze telkens de kans krijgen om met hun wagen de track af te leggen.
- Elk AI-team mag **2 heats** rijden.
- Elk telegeleid team mag **3 heats** rijden.
- De snelste heat van elk team wordt opgenomen in het eindklassement.
- De planning van de heats wordt willekeurig bepaald en pas ter plekke getoond.
- De wagen start met beide voorwielen achter de startstreep.
- De track is voorzien van een aantal genummerde **checkpoints**.

- Wanneer de wagen vast komt te zitten, mag deze *gereset* worden naar het laatste checkpoint dat gepasseerd werd. (twee wielen voorbij de lijn)
- De chrono wordt stopgezet wanneer de wagen de eindstreep raakt.
- Wanneer de finish niet gehaald wordt, is het resultaat van de heat ***DNF (did not finish)***.
- Een team mag de wagen klaarzetten voor de start, vanaf het moment dat het team van de vorige heat voorbij checkpoint 1 is.

## Tijdsregistratie

- Bij elke heat wordt er een referee aangesteld door de organisatie. De referee is verantwoordelijk voor het opnemen van de tijd en het toekennen van eventuele straf tijd.
- De wagen dient klaar te staan bij aanvang van de heat. Er wordt niet van het schema afgeweken.
- De referee telt af tot de start van de heat, pas op zijn signaal mag de wagen starten.
- Telkens wanneer een team de wagen naar een checkpoint moet ***resetten***, wordt er een bijkomstige ***penalty*** toegekend. Deze straf tijd bedraagt **15 seconden**. Deze wordt boven op de eindtijd geteld na de heat.
- De chrono wordt stopgezet wanneer de wagen de eindstreep raakt.
- Bij een ***DNF*** wordt het aantal niet gehaalde checkpoints als straf tijd ingegeven, ter indicatie van het resultaat.