

REGLEMENT



2022 / 2023
VERSIE 1.0

INHOUD

WELKOM

Algemeen

Regels

3

3

3

DE WEDSTRIJD

Onderdelen van de wedstrijd

Vorrondes

Finale

Apparatuur

Obstakels

Vliegregels

Jury

Puntentelling

Uitslag

3

3

4

4

4

5

5

5

6

6

FINALE DAG

Planning

Locatie

Deelnemersschema

Publiek

7

7

7

7

8

CONTACTGEGEVENS

8

WELKOM

Algemeen

Welkom bij de DRONE CUP Alkmaar! Dé drone cup die dit jaar nog uniek alleen binnen het SaKS zal plaats vinden. Een unieke wedstrijd en ervaring om het moderne media aan te moedigen en jezelf als school op de kaart te zetten!

De wedstrijd zal uit meerdere onderdelen bestaan, deze onderdelen zullen verder in dit reglement uitgewerkt zijn. Mocht je toch nog vragen hebben na het lezen, twijfel niet en stel ze via de contactgegevens aan het eind van dit reglement. Deze wedstrijd is geschikt voor kinderen van groep 6, 7 & 8.

Win jij deze DRONE CUP Alkmaar? Dan wint het team een fantastische prijs voor op jullie school! Een grote box vol met programmeermiddelen t.w.v. **€1200,-!!**

Veel plezier met de voorbereidingen van de DRONE CUP Alkmaar 2022-2023!

Regels

Het doel van deze, misschien iets wat streng klinkende, regels is voor het zorgen van een eerlijke en gelijkwaardige wedstrijd tussen de deelnemers. Door dit reglement te lezen ben je op de hoogte van wat wel en niet is toegestaan. Het team is zelf verantwoordelijk voor het bijhouden van het reglement wanneer er eventueel een nieuwe versie op de site te vinden is.

DE WEDSTRIJD

Onderdelen van de wedstrijd

Tijdens de DRONE CUP Alkmaar zullen er twee onderdelen van het drone vliegen plaatsvinden.

Parcours vliegen

De leerlingen moeten een bepaald parcours afleggen in een zo snel mogelijke tijd. De drone zal via verschillende obstakels (zie het kopje obstakels) gaan vliegen. Het team met de beste tijd zal uiteindelijk voor dit onderdeel de meeste punten verdienen. Voor elk obstakel wat niet op de juiste manier benaderd zal worden, komen strafpunten voor.

Programmeren

De drone kan elke leerling programmeren op diverse manieren. Deze kunnen de kinderen zelf bepalen (bijvoorbeeld via de "DJI TELLO EDU" app of "ScratchJr."). Ze programmeren de drone zo spectaculair mogelijk en krijgen voor originaliteit en techniek punten. Voor het stuk techniek kijkt de jury zowel naar hoe de drone vliegt als naar hoe deze geprogrammeerd is. Dit onderdeel zal worden getest tijdens de specialistenworkshop in medio april.

Tijdens de specialistenworkshop zal het team twee willekeurige enveloppen kiezen, in deze enveloppen zitten "Verplichte acties" die de teams moeten uitvoeren tijdens het programmeren. Wanneer ze beide acties laten zien, verdienen ze punten. Laten ze het niet zien, zullen de punten niet gegeven worden. Het team is vrij daar keuzes in te maken.

Voorrondes

Op elke school zijn er voorrondes, deze organiseren jullie als school zelf.

Tijdens deze voorrondes is het de bedoeling dat jullie winnende schoolteam gekozen zal worden. De voorrondes kunnen jullie zelf vormgeven zoals jullie dat graag willen. Denk eraan dat de onderdelen zoals vermeld staan bij het kopje “Onderdelen van de wedstrijd” handig zijn om erin voor te komen. Daar maken jullie als school zelf de keuze in.

Elk team bestaat uit maximaal vier personen. Mochten er meerdere teams uit een klas komen, laat die dan als eerst tegen elkaar strijden, zodat er een klassenwinnaar komt. Deze neemt het vervolgens op tegen de andere winnaars uit de andere klassen. Wanneer je alleen op tijd vliegt kan je de winnaar kiezen die de snelste tijd heeft met een van te voren bedacht parcours.

Het winnende team van de school krijgt een ticket naar de finale van de DRONE CUP Alkmaar 2022-2023!

Finale

De finale van de DRONE CUP Alkmaar zal plaatsvinden op een locatie centraal gelegen in Alkmaar, deze zal later duidelijk worden. Hier zal het schoolteam zich kunnen opmaken voor de laatste fase van de race!

Tijdens de finale zal het onderdeel “parcours vliegen” weer aan bod komen.

De deelnemende teams krijgen op de dag van finale niet meer de mogelijkheid om door de ruimte te vliegen, dit i.v.m. de opbouw van de finale.

Na het oefenen is er de mogelijkheid om de drones klaar te maken voor de race.

De finale zal een live show worden met publiek op 17 april 2023! De verschillende teams zullen aan de slag gaan om te laten zien hoe goed ze met de drone overweg kunnen.

Voor de finale heeft het team tijd om backstage hun drone gereed te maken. Denk hierbij bijvoorbeeld aan: het verwisselen van de batterij, propellers etc.

Van elk team dient er tijdens de finale één begeleider mee te zijn. Om het zo eerlijk mogelijk te maken, is het niet toegestaan dat de begeleider aan de materialen van het team komt (drone, obstakel etc.)

LET OP: Het team wat meedoet aan de finale van de DRONE CUP Alkmaar gaat ermee akkoord dat er foto- en filmopname gemaakt worden voor reclame/promotionele doeleinde.

Apparatuur

Tijdens de race zullen alle teams vliegen met dezelfde drone. Dit doen wij om het zo eerlijk mogelijk te houden en ook binnen de kaders van de wet te blijven.

De drone die gebruikt mag worden is de “DJI TELLO EDU DRONE”, het maakt hierbij niet uit welke versie van de TELLO DRONE het team gebruikt.

Deze drone is op verschillende manieren te besturen, denk bijvoorbeeld aan de “TELLO” app of het programma “TELLO” op de computer. Het team is vrij om zelf een programma hiervoor te kiezen.

Let op: Het is niet toegestaan om drone op te voeren buiten de standaard fabrieksversie om.

Mogelijkheden tijdens de wedstrijd

Om het zo eerlijk mogelijk te houden krijgt elk team een tafel tot zijn beschikking om zijn meegenomen materiaal op te leggen. Hier aanwezig is een stekkerblok met drie ingangen. Het is niet toegestaan om extra ruimte in beslag te nemen voor materiaal dan de tafel, dit i.v.m. de beschikbare ruimte en veiligheid.

Wel is het toegestaan om eigen (originele) opladers mee te nemen. Namaak opladers en extra verlengsnoeren/stekkerblokken zijn niet toegestaan.

Obstakels

Elk deelnemend team is verantwoordelijk voor een deel van het parcours. Deze dient het team op de dag van de finale zelf mee te nemen. Het team krijgt maximaal 15 minuten om het obstakel te plaatsen op een daarvoor aangewezen plek vanaf 10:45 uur, zorg dus dat het team op tijd aanwezig is bij de locatie. Enkele voorwaarden van het obstakel is het volgende:

- Maximale hoogte van 200 cm
- Maximale breedte van 75 cm
- Maximale diepte van 50 cm
- De doorgang moet minimaal 10 cm van de grond staan
- Doorgang moet minimaal 50 cm zijn (hoogte en breedte)
- Het object moet uit zichzelf kunnen staan
- Heeft het object stroom nodig, dient dit van tevoren aangegeven te worden bij de organisatie.
- I.v.m. de puntentelling mag er geen kernmerk van de school op het object staan
- Na afloop neemt het team zijn eigen obstakel weer mee naar de eigen school.

Vliegregels

Voor het vliegen met de drone tijdens de finale bestaan er regels. Deze regels zijn er om controle te houden over de drone en om de materialen bij de locatie te beschermen. Lees deze regels goed door, want overtreding van deze regels kunnen grote gevolgen hebben.

- Vlieg nooit boven mensen.
- Vlieg minimaal 100 cm van muren/doeken vandaan.
- Vlieg niet hoger dan 300 cm.
- Laat je drone landen als deze hierover een melding geeft.
- Blijf geconcentreerd als je met de drone vliegt, laat je niet afleiden.

Jury

Tijdens de wedstrijd kijkt de jury mee en zal de puntentelling goed in de gaten houden. De jury is een onafhankelijke partij tijdens de wedstrijd en geeft regelmatig feedback op de vliegekunsten.

Aan het eind van de wedstrijd zal de jury de puntentelling op zich nemen.

Puntentelling

Hieronder een overzicht van de puntentelling.

Parcours vliegen:

Heb jij de snelste tijd, dan eindig je op plek één, heb je de één na snelste tijd, dan eindig je op plek twee etc. etc. Heeft het team een obstakel niet op de juiste manier gepasseerd, zal daar een straftijd van 10 seconden op staan.

Plek	Punten
1	20
2	19
3	18
4	17
5	16

Plek	Punten
6	15
7	14
8	13
9	12
10	11

Plek	Punten
11	10
12	09
13	08
14	07
15	06

Programmeren:

Bij het programmeren worden er punten uitgereikt op verschillende onderdelen. In het schema hieronder zie je waarvoor je punten kan krijgen en hoeveel. In het schema staan de maximaal aantal te halen punten, de jury zal het aantal punten geven wat zij waard vinden.

Onderdeel	Maximaal aantal punten
Techniek	20
Vliegkunsten	15
Speciale kunsten	15
Obstakel	10
Verplichte actie	10 (per actie)
Totaal	60

- Techniek : Hierbij draait het om hoe het team heeft geprogrammeerd, via welke manier en het niveau.
- Vliegkunsten : Hierbij draait het er om hoe de drone zich beweegt en bijvoorbeeld nergens tegenaan botst.
- Speciale kunsten : Hierbij kijkt de jury wat voor bijzondere manoeuvres de drone kan, bijvoorbeeld een looping.
- Obstakel : Hier krijgt het team punten voor het obstakel uit ronde 1 die ze hebben gebouwd. Deze punten worden voor de wedstrijd gegeven door de jury, dit zal geheel anoniem gedaan worden.

Uitslag

Alle punten zullen bij elkaar opgeteld worden. Er is een totaal van 100 punten te verdienen voor het team.

Het team met de meeste punten aan het einde wint de finale en krijgt die prijs **t.w.v. €1200,-** aan programmeer materiaal voor zijn school!

FINALE DAG

Planning

De finalisten krijgen op vrijdag **24 maart van 09:00 uur tot 12:00** uur een workshop van een professional in de TAC Room op basisschool De Kring.

De finale zal plaatsvinden op **17 april 2023**. Hieronder staat een schema voor hoe de dag er voor de teams uit ziet. Planning kan nog wijzigen.

10:45	Aankomst teams + neerzetten obstakel	Organisatie / Teams
11:15	Aankomst jury, instructie en beoordeling obstakels	Organisatie / Jury
11:30	Doorloop show	Techniek/organisatie
12:00	Pauze	
12:30	Laatste voorbereidingen Teams	Teams/organisatie
13:00	Start show	Alle
14:10	Einde show	Alle
	Elk team neemt zijn spullen mee incl. obstakel	Teams

Locatie

We hebben voor de DRONE CUP Alkmaar gekozen voor de Topsportthal van de Meent (Terborchlaan 301) in Alkmaar. De locatie is centraal gelegen en makkelijk te bereiken met auto, fiets of lopend. Het publiek zal op de tribunes plaatsnemen en de deelnemende teams zullen bij het speelveld zitten.

Natuurlijk zijn spandoeken welkom om je eigen team aan te moedigen, zorg er wel voor dat je alles weer meeneemt na afloop en het overige publiek er geen last van heeft.

Deelnemersschema

Zie hieronder de deelnemers die meedoen op volgorde van aanmelden.

Team	School
1.	De Kring
2.	Wegwijzer
3.	Lispeltuut
4.	De Optimist
5.	Matthieu Wiegman school
6.	't Baeken
7.	Kardinaal De Jongschool
8.	Regenboog Meidoornlaan
9.	De Erasmus
10.	Matthiasschool
11.	De Buriijn
12.	Regenboog Tochtwaard

Publiek

Het publiek is welkom tijdens de live show. Voor het bezoek aan de live show zijn geen kosten verbonden. Wel is het van belang dat u zich van tevoren opgeeft via de website (ditisonderwijs.nl/dronecupalkmaar). Dit kunt u pas doen na bericht van de organisatie. Na uw aanmelding neemt de organisatie contact met u op over de hoeveelheid van de plekken.

Natuurlijk is aanmoedigen verplicht, maar denk om de ander.

CONTACTGEGEVENS

Heb je vragen, tips of tops? Laat het ons vooral weten!

Contact nemen kan via de onderstaande opties:

E-mail: r.vd.ende@saks.nl

Website: ditisonderwijs.nl/dronecupalkmaar

Instagram: [@DRONECUPAlkmaar](https://www.instagram.com/DRONECUPAlkmaar)