

REGLEMENT



2024
VERSIE 4.0

INHOUD

WELKOM

Algemeen

Regels

3

3

3

DE WEDSTRIJD

Onderdelen van de wedstrijd

Vorrondes

Finale

Apparatuur

Obstakels

Vliegregels

Crash

Sportiviteit

Jury

Uitslag

3

3

4

4

4

4

5

5

6

6

6

7

FINALE DAG

Planning

Locatie

Deelnemersschema

Publiek

8

8

8

8

9

CONTACTGEGEVENS

9

WELKOM

Algemeen

Welkom bij de DRONE RACE Alkmaar! 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.

Eindig jij in de top drie? Dan wint het team een fantastische prijs voor op jullie school om nog meer te programmeren, de totale prijzenpot is maar liefst **€1000,-!**

Veel plezier met de voorbereidingen van de DRONE RACE Alkmaar 2024!

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 RACE 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 "ScreetchJr."). 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 (hiervoor krijgen deelnemende teams een aparte uitnodiging).

Tijdens de specialistenworkshop leren de kinderen programmeren. Ook leren ze hoe ze bepaalde "stunts" moeten maken. Aan het eind van de workshop laten de kinderen zien wat ze geleerd hebben. Ze programmeren de drone zo dat hij opstijgt, bepaalde acties kan doen en weer op een vooraf aangegeven punt kan landen.

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 laten 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.

Dit jaar mogen er per school twee teams meedoen met de finale van de Drone Race Alkmaar 2024!

Finale

De finale van de DRONE RACE Alkmaar zal plaatsvinden in de Topsporthal van de Meent. Hier zal het schoolteam zich kunnen opmaken voor de laatste fase van de race! Tijdens de finale zal het onderdeel "parcours vliegen" 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.

De finale is een live show met publiek op 15 april 2024! 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 RACE Alkmaar gaat ermee akkoord dat er foto- en filmopname gemaakt worden voor reclame/promotionele doeleinde. Dit is verantwoording van de school.

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.

Tijdens de finale zullen er meerdere drones aan staan, iedereen kan met elkaars drone verbonden worden, dit is echter niet de bedoeling en zal bestraft worden met minpunten.

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 plek tot zijn beschikking om zijn meegenomen materiaal neer te leggen. Er is een oplaadstation voor accu's beschikbaar. Er is minimaal één stopcontact per team beschikbaar.

Het is niet toegestaan om extra ruimte in beslag te nemen voor materiaal dan de aangewezen plek, 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.

Ook is het niet toegestaan om aan de materialen van mededeelnemers te komen, hier zullen strafpunten op komen.

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 11:15 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.
- Duurzaamheid is belangrijk voor een obstakel, zorg ervoor dat je bewuste keuzes maakt en laat zien dat je duurzame materialen gebruikt hebt.
- Na afloop neemt het team zijn eigen obstakel weer mee naar de eigen school.

*Zorg ervoor dat deze maten kloppen om teleurstelling te voorkomen. Bij te kleine afmetingen kan ervoor gekozen worden om niet door het obstakel te vliegen.

Vliegeregels

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.

Crash

Wanneer tijdens de race een drone ergens tegenaan vliegt en op de grond valt is het aan het team zelf om te kijken of de drone nog kan vliegen. Wanneer het lukt om de drone weer te laten vliegen kan het team doorgaan met de wedstrijd, hierbij blijft de tijd doorlopen tot de drone bij de finish is. Wanneer de drone niet meer blijkt te werken en het team hem niet meer aan de praat krijgt kan de teamcaptain bij de jury aangeven dat ze niet verder kunnen. De tijd zal dan gestopt worden en de jury kijkt naar het aantal meters wat ze hebben gevlogen. Aan de hand hiervan zullen de punten gegeven worden.

LET OP:

De locatie waar de finale is, heeft airco. Deze airco kan helaas niet uitgezet worden. Eerder is gebleken dat het soms hinder kan zijn voor de drones. Dit is een factor waar wij als organisatie helaas niks aan kunnen doen bij de ruimte. Wanneer de drone hinder blijkt te ervaren, zal de jury bepalen of de race opnieuw gestart mag worden.

Sportiviteit

Sportiviteit is bij de Drone Race Alkmaar belangrijk, meedoen is belangrijker dan winnen. Samen kom je immers verder dan alleen. Ondanks dat het een wedstrijd is, is het van elkaar leren nog belangrijker.

Soms kunnen er onverwachte momenten gebeuren, geen paniek maar help elkaar wanneer dat nodig is, zo blijft het voor iedereen leuk! De jury zal tijdens de wedstrijd hier op letten en zo nodig punten uitdelen.

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 vliegkunsten.

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 en straf tijd van 5 seconden op staan.

Plek	Punten
1	30
2	29
3	28
4	27
5	26

Plek	Punten
6	25
7	24
8	23
9	22
10	21

Plek	Punten
11	20

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
Parcours vliegen	30
Sportiviteit	2x 10 (tijdens workshop en finale)
Duurzaamheid	10
Obstakel	20
Techniek	20
Totaal	100

- Parcours** : Hierbij draait het om hoe het team de baan vliegt. Hoe sneller, hoe meer punten.
- Sportiviteit** : Ondanks dat het een wedstrijd is, gaan we sportief met elkaar om. We werken samen, leren van elkaar en dagen elkaar uit nieuwe dingen te leren. Sportiviteit komt naar voren als meetmoment tijdens de workshopochtend en tijdens de finaledag.
- Duurzaamheid** : Duurzaamheid is belangrijk voor een obstakel, zorg ervoor dat je bewuste keuzes maakt en laat zien dat je duurzame materialen gebruikt hebt. Ook kijken we naar hoe de teams met de materialen om gaat.
- Obstakel** : Hier krijgt het team punten voor het obstakel die ze hebben gebouwd. Deze punten worden voor de wedstrijd gegeven door de jury, dit zal geheel anoniem gedaan worden.
- Techniek** : Deze punten laten de kinderen zien tijdens de workshop. Het is de bedoeling dat de kinderen de drone programmeren zoals zij dat willen. De drone laten ze opstijgen en landen op een vooraf aangegeven plek.

Uitslag

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

De top drie wint uiteindelijk een programmeerprijs met een totale waarde van maar liefst **€1.000,-**

FINALE DAG

Planning

De finalisten krijgen een specialisten workshop, datum volgt, van een professional in de TAC Room op basisschool De Kring.

De finale zal plaatsvinden op **15 april 2024**. Hieronder staat een schema voor hoe de dag er voor de teams uit ziet. Planning kan nog wijzigen.

11:00*	Aankomst teams + bepaling plaats van obstakel.
11:10	Neerzetten obstakel
11:25	Doorloop show + laatste voorbereidingen drones
11:45**	Pauze – Teams blijven backstage
12:30	Start finale
13:30	Einde finale
	Elk team neemt zijn spullen mee incl. obstakel

* Deze tijd houden wij als organisatie goed in de gaten. De kinderen wachten voor de deur van de zaal met naar binnen gaan. Op die manier heeft iedereen dezelfde tijd voor het neerzetten van zijn obstakel. Na 11:25 uur is er geen mogelijkheid meer om iets aan het obstakel te veranderen.

** Na deze tijd kunnen de teams alleen nog backstage blijven tot dat de finale gestart is. Hier kunnen zij zich voorbereiden voor de wedstrijd.

Locatie

We hebben voor de DRONE RACE Alkmaar gekozen voor de Topsporthal 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 Wiegmanschool
6.	't Baeken
7.	Kardinaal De Jongschool
8.	Regenboog Meidoornlaan
9.	De Erasmus
10.	De Buriijn
11.	Regenboog Tochtwaard

Publiek

Het publiek is welkom tijdens de live finale (vanaf 12:15 uur), zij zullen plaatsnemen op de tribune. Voor het bezoek aan de live finale zijn geen kosten verbonden. Per team is het toegestaan om één klas aan publiek mee te nemen. Ouders en begeleiders van de klas horen er natuurlijk ook bij.

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/droneracealkmaar

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