



REGLEMENT DEMOLITION DAY CHALLENGE

Versie 1.0 augustus 2026

Leden van branchevereniging VERAS stellen op zaterdag 19 september 2026 - Demolition Day - hun sloop- en asbestverwijderingslocaties open om Nederland kennis te laten maken met het slopersvak. Het is de 5^e editie van dit evenement.

Tijdens Demolition Day krijgen bezoekers een uniek inkijkje achter de schermen van een sloopproject. Hoe wordt de sloop aangepakt? Wat gebeurt er met de vrijkomende materialen? Slopen is anno 2026 steeds meer precisiewerk. Hoe kunnen we de aanwezige materialen zo zorgvuldig mogelijk demonteren, zodat deze optimaal hergebruikt kunnen worden? Dat vraagt om vakmanschap en het kunnen werken met groot en klein materieel. Hoe leuk is het om als bezoeker van de slooplocatie niet alleen te kijken naar de kranen en machines, maar om ook zelf te ervaren hoe het is om een kraan te besturen en je skills te laten zien! Daarom organiseren wij de **Demolition Day Challenge**:

Hoe snel kun jij met een 2-tot 4-tonskraan een tennisbal stilleggen op een pion?
Zet landelijk de snelste tijd neer en win een refurbished iPad!

De spelregels zijn als volgt:

1. Aan de challenge kan worden deelgenomen op de opengestelde locaties tijdens Demolition Day 2026. Zie www.demolitionday.nl voor de deelnemende locaties.
2. Om deel te kunnen nemen aan de challenge moet je **16 jaar of ouder** zijn.
3. Bij de challenge is een spelleider aanwezig van het sloopbedrijf waar Demolition Day plaatsvindt.
4. De spelleider noteert van iedere deelnemer: Naam, telefoonnummer, mailadres en de tijd.
5. De onderdelen van de challenge:
 - een 2- tot 4-tons kraan;
 - een touw met aan het uiteinde een tennisbal;
 - de lengte van het touw tussen de kraan en de tennisbal is **minimaal 1 meter**;
 - één pion met een opening aan de bovenkant van **5 tot maximaal 5,5 cm** (diameter);
 - stopwatch.
6. **Beginopstelling (bij start challenge):**
De tennisbal ligt op de grond en het uiteinde van de arm van de kraan raakt de grond. De afstand tussen de pion en het punt waar de arm van de kraan de grond raakt is minimaal 1 meter.
7. Het spel verloopt als volgt:
 - de spelleider telt af: 3, 2, 1 en start de stopwatch;
 - de deelnemer bedient de kraan en plaatst de tennisbal op de pion;
 - zodra de tennisbal stilligt op de pion stopt de spelleider de stopwatch.
 - NB. als de pion omvalt tijdens de challenge is de poging ongeldig.
 - De spelleider noteert de tijd in seconden. De spelleider beslist in voorkomende gevallen bij vragen of onduidelijkheden. De spelleider kan ook de deelname stoppen of weigeren bij onveilige situaties.
8. De spelleider geeft de snelste tijd direct door via het landelijke leaderboard, zodat alle deelnemende locaties op de hoogte zijn van de snelste tijd tot dan toe.
9. Het secretariaat informeert de winnaar en reikt de prijs uit samen met het betreffende sloopbedrijf.
10. Over de uitslag kan niet worden gecorrespondeerd.

