



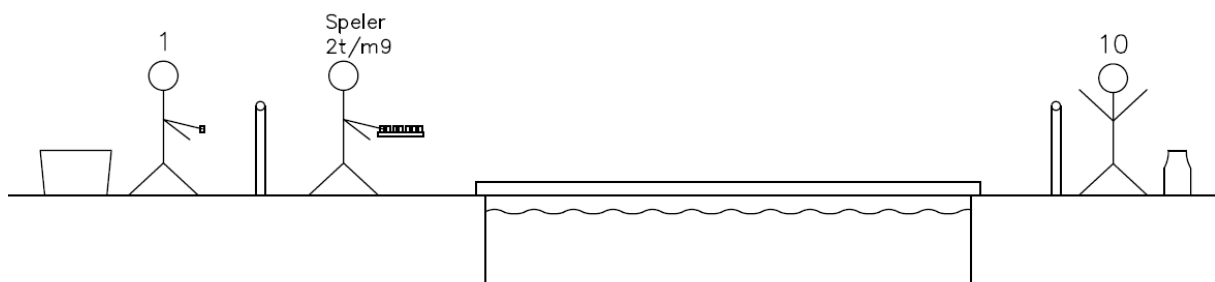
Proef 1: Bassinproef 2024

Deze proef wordt door 2 teams tegelijk gespeeld.

Aan het begin van deze proef staan Spelers 2 t/m 9 voor een evenwichtsbalk over het waterbassin. Elke speler krijgt een dienblad waar Speler 1 bekertjes gevuld met water op zet. Hiermee proberen zij over de evenwichtsbalk heen te lopen naar de andere kant van het bassin. Daar staat Speler 10 die de bekers van het dienblad af pakt en deze leeg giet in een tuit.

1. De volgende speler mag pas op de evenwichtsbalk als de voorgaande speler van de evenwichtsbalk af is of het bassin heeft verlaten.
2. Alleen Speler 1 en Speler 10 mogen de bekers aanraken.
3. Alleen de inhoud van de bekers mag geleeigd worden in de tuit. Dus niet het dienblad.
4. Puntentelling is het aantal overgebrachte centimeters water.

Na het eindsignaal ondertekend de captain de puntenlijst bij de jury.





Proef 2: Luchtballonnenproef 2024

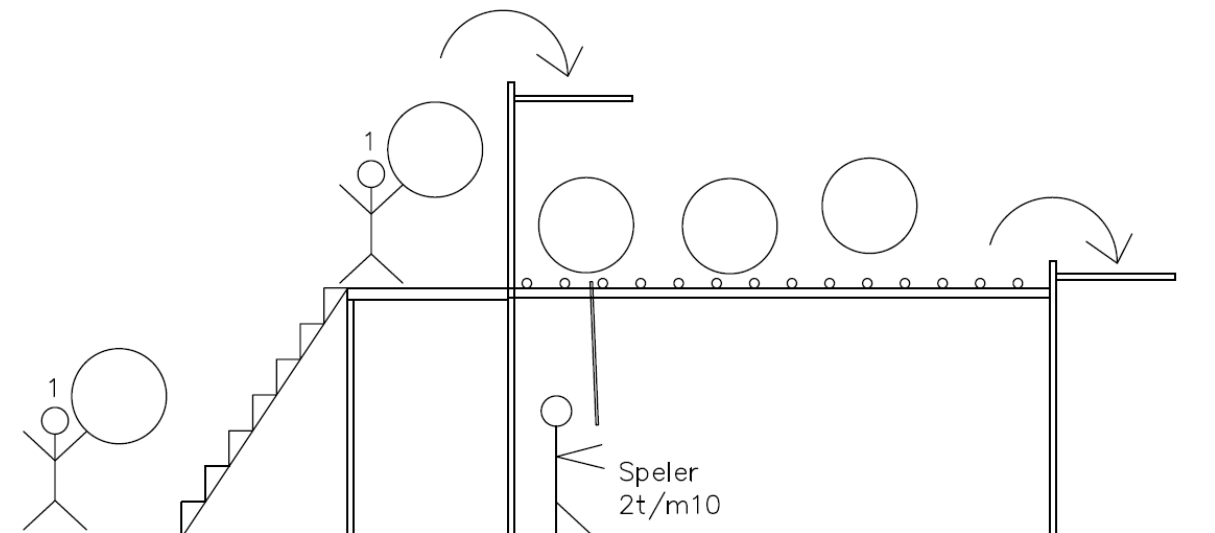
Deze proef wordt door 2 teams tegelijk gespeeld.

Aan het begin staat Speler 1 met een reuzenbal onder aan een bordes. Deze speler klimt met de bal het bordes op en laat de bal door een gat vallen op een hoog pijpenrek. Spelers 2 t/m 10 staan onder het pijpenrek met een lange stok in hun handen.

Zij proberen met deze stok de reuzenbal aan de andere kant van het pijpenrek door het gat van de plaat te krijgen.

1. Reuzenballen die van het rek af vallen tellen niet meer mee in de puntentelling en mogen ook niet halverwege terug op het pijpenrek gegooid worden.
2. Puntentelling: 15 punten per bal door het laatste gat.

Na het eindsignaal ondertekent de captain de puntenlijst bij de jury.





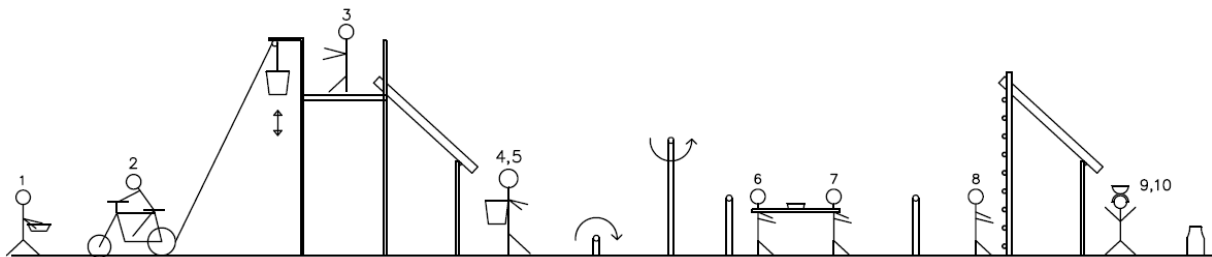
Proef 3: Waterfietsproef 2024

Deze proef wordt door 2 teams tegelijk gespeeld.

Speler 1 giet met een wasbak water in de emmer die aan het touw van de fiets vast zit. Speler 2 zorgt doormiddel van te fietsen dat de emmer boven komt. Boven staat Speler 3 die de emmer aanpakt en aan de andere kant leeg giet in een pijp. Onder aan de pijp staan Spelers 4 en 5 met een emmer op de rug waarmee ze het water opvangen. Daarna leggen zij een parcours af en daar gieten zij de emmer leeg in een wasbak. Spelers 6 en 7 zetten de wasbak op 2 balkjes die zij op hun schouders dragen. Nu leggen zij een parcours af en aan het einde staat Speler 8 die de wasbak van de balkjes pakt. Speler 8 klimt met de wasbak een pijpenrek op en giet de wasbak boven leeg in een pijp. Aan de andere kant van het pijpenrek staan Spelers 9 en 10 met een dubbele helm op hun hoofd waarmee zij het water opvangen. Hiermee leggen zij een parcours af en aan het einde gieten zij de helm leeg in een kuip.

1. Spelers 4 en 5 dienen de emmer op de rug te dragen, ook tijdens het leeg gieten.
2. Spelers 9 en 10 mogen de dubbele helm niet van hun hoofd halen.
3. Puntentelling is het aantal overgebrachte centimeters water.

Na het eindsignaal ondertekent de captain de puntenlijst bij de jury.





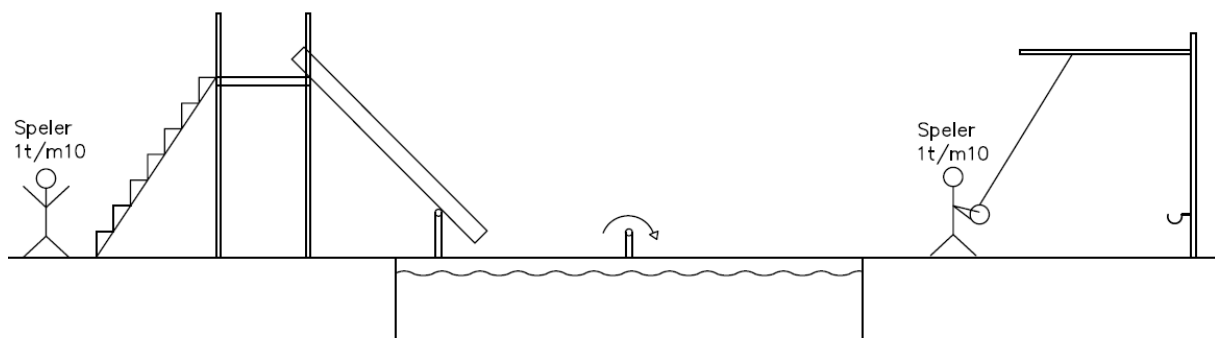
Proef 4: Modderbad 2024

Deze proef wordt door 2 teams tegelijk gespeeld.

Aan het begin van deze proef staan Spelers 1 t/m 10 onder aan het bordes bij de glijbaan. Na het startsignaal klimt de eerste speler op de ladder en gaat met de glijbaan naar beneden het modderbad in. In het modderbad moeten zij over een pijp heen klimmen. Als ze uit het modderbad komen mogen zij een poging doen om een ring die aan een touw hangt over een haak heen te slingeren. Daarna leggen zij het parcours weer opnieuw af.

1. Een speler mag pas glijden als de voorgaande speler over de pijp heen is.
2. Elke speler mag 1 keer proberen te slingeren per keer dat ze door het modderbad heen zijn gegaan.
3. Puntentelling: Ring over de haak 10 punten. Mis is ook 1 punt

Na het eindsignaal ondertekent de captain de puntenlijst bij de jury.





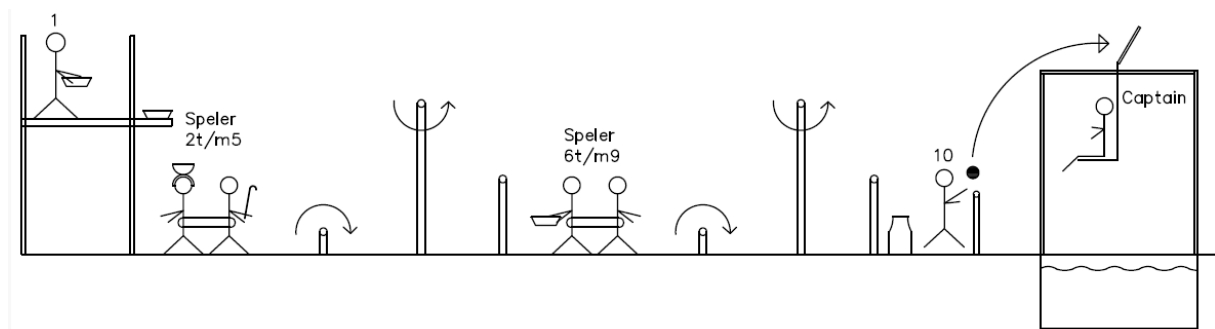
Proef 5: Captainproef 2024

Deze proef wordt door 2 teams tegelijk gespeeld.

Aan het begin van de proef staat Speler 1 op een bordes emmertjes te vullen met water en plaatst deze op een stellage. Onder deze stellage staan Spelers 2,3,4 en 5 die per koppel aan elkaar vast zijn gebonden met een riem. Een van deze twee spelers is geblinddoekt en heeft een dubbele helm op zijn hoofd. De andere speler heeft een wandelstok vast waarmee hij het emmertje om kan trekken om zo het water in de dubbele helm te krijgen. Daarna leggen zij samen een parcours af. Hier staan Speler 6,7,8 en 9 die ook als koppel aan elkaar gebonden zijn met een riem. Een van de twee heeft een wasbak in zijn handen waar de inhoud van de helm in over gegoten kan worden. Daarna leggen zij een parcours af en gieten de wasbak leeg in een emmer. Als de emmer vol is, mag Speler 10 de emmer leeg gieten in de kuip, een bal pakken en proberen de captain van de tegenpartij in het water te gooien. Als dit gelukt is, giet speler 10 de wasbakken leeg in de kuip en hoeft geen bal meer te gooien.

1. De spelers met de dubbele helm mogen deze niet van hun hoofd halen.
2. Alle spelers die als koppel spelen dienen de gehele proef met de ruggen tegen elkaar aan te spelen.
3. Puntentelling is het aantal overgebrachte centimeters water.
Captain in het water is 25 bonuspunten.

Na eindsignaal ondertekent de captain de puntenlijst bij de jury.





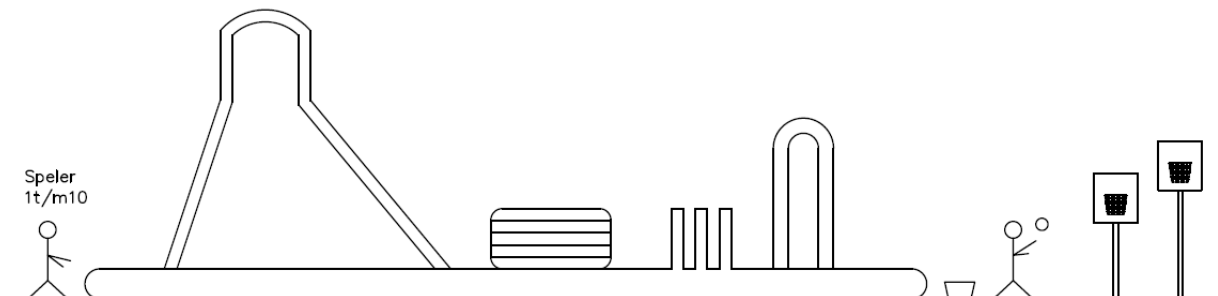
Proef 6: Luchtkussenproef 2024

Deze proef wordt door 2 teams tegelijk gespeeld.

Aan het begin staan Spelers 1 t/m 10 voor het luchtkussen. Zij gaan over het luchtkussen naar de andere kant. Aan het einde van het luchtkussen pakken zij een bal en gooien deze op de hoge of lage basket.

1. De captain brengt de ballen terug naar het einde van het luchtkussen.
2. Puntentelling:
 - Door de hoge basket 7 punten.
 - Door de lage basket 3 punten.
 - Mis is ook 1 punt.

Na het eindsignaal ondertekent de captain de puntenlijst bij de jury.





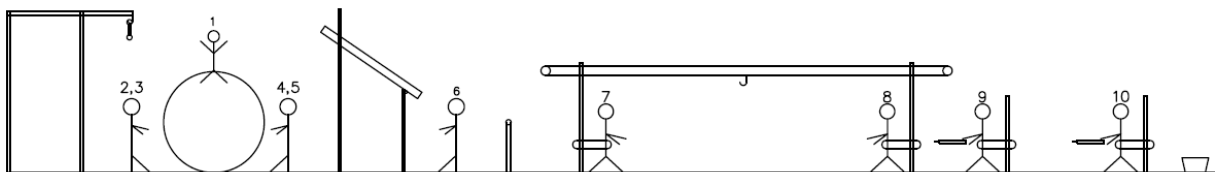
Proef 7: Reuzenballenproef 2024

Deze proef wordt door 2 teams tegelijk gespeeld.

Aan het begin van deze proef zit Speler 1 op een reuzenbal. Deze speler pakt een stokje van de waslijn af. Langs de bal staan Spelers 2 t/m 5 die de bal naar de andere kant van een parcours rollen. Hier legt Speler 1 het stokje in een buis. Speler 6 pakt het stokje uit de buis en hangt hem aan het haakje aan de waslijn. Spelers 7 en 8 rollen de waslijn naar de andere kant zodat Speler 8 het stokje van de waslijn af kan halen. Speler 8 hangt het stokje bij Speler 9 aan het balkje die hij in zijn hand heeft. Speler 10 heeft ook zo'n zelfde balkje in zijn hand en neemt het stokje over met zijn balkje en gooit deze in een kuip.

1. Alleen Spelers 1, 6 en 8 mogen het stokje aanraken.
2. Stokjes die vallen worden uit het spel genomen.
3. Er mag maar 1 stokje per keer mee genomen worden.
4. Puntentelling: 5 punten per overgebracht stokje.

Na het eindsignaal ondertekent de captain de puntenlijst bij de jury.





Proef 8: Tuimelproef 2024

Deze proef wordt door 2 teams tegelijk gespeeld.

Aan het begin staat Speler 1 die een golfbal onder een pijp doorgeeft aan Speler 2 op de tuimelaar. Speler 2 geeft de golfbal onder een pijp door aan Speler 3. Die legt de golfbal in een emmer die aan een katrol hangt. Speler 3 zorgt doormiddel van de katrol dat de emmer boven komt. Spelers 4 en 5 zitten op de wip en pakken de golfbal uit de emmer en geven deze onder een pijp door aan Speler 6 die op een tuimelaar staat. Die geeft de bal onder een pijp door aan Speler 7. Speler 7 geeft de golfbal aan Spelers 8 en 9 die op de rupsplankjes staan. Zij leggen samen een parcours af. Aan het einde geven zij de golfbal aan Speler 10. Speler 10 probeert de bal in een van de holes te slaan.

1. De golfbal moet door gegeven worden, dus niet gooien.
2. Golfballen die de grond raken worden uit de strijd gehaald.
3. Puntentelling:
 - Eerste hole 3 punten.
 - Tweede hole 5 punten.
 - Derde hole 7 punten.
 - Mis is 1 punt.

Na het eindsignaal ondertekent de captain de puntenlijst bij de jury.

