



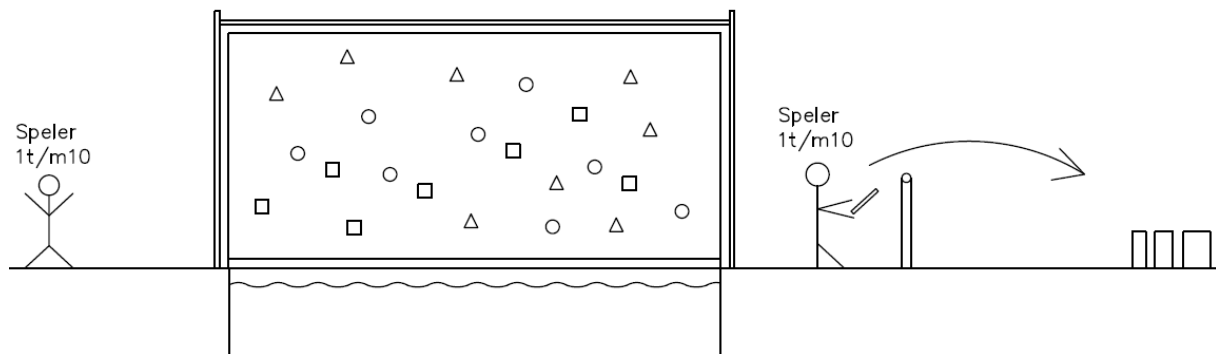
Proef 1: Bassinproef 2025

Deze proef word door 2 ploegen tegelijk gespeeld. 4 mannen, 4 vrouwen en 2 spelers naar keuze.

Aan het begin van deze proef staan Spelers 1 t/m 10 voor het bassin. Boven het bassin hangt een klimwand waar de Spelers 1 voor 1 langs af klimmen. Als zij aan de andere kant van het bassin zijn krijgen zij van de jury een stokje, die zij proberen in een van de kokers te gooien. Daarna lopen zij terug naar het begin van de proef om het parcours opnieuw af te leggen.

1. Elke speler mag 1 stokje per keer gooien.
2. Puntentelling:
 - Grote pijp is 3 punten
 - Middel grote pijp is 6 punten
 - Kleine pijp is 9 punten

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





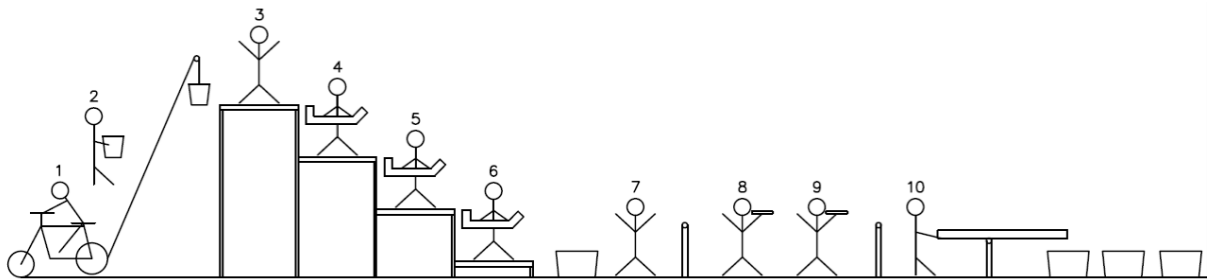
Proef 2: Waterproef 2025

Deze proef word door 2 ploegen tegelijk gespeeld. 4 mannen, 4 vrouwen en 2 spelers naar keuze.

Aan het begin van deze proef start Speler 1 met het vullen van de emmer met water. Speler 2 zit op de fiets en zorgt door middel van te fietsen dat de emmer water boven komt. Bovenaan staat Speler 3 die de emmer pakt en in de buis van Speler 4 giet, die een plateau lager staat. Speler 4 giet het water over in de buis van Speler 5, die ook weer een plateau lager staat. Speler 5 giet het water over in de buis van Speler 6, die ook weer een plateau lager staat. Speler 6 giet zijn buis leeg in een kuip. Daar staat Speler 7 die bekers met water vult en deze bij Spelers 8 en 9 op een dienblad zet. Spelers 8 en 9 leggen een parcours af met het dienblad en gieten aan het einde van het parcours de bekers leeg in een goot, die Speler 10 vast heeft. Speler 10 probeert door middel van de goot te richten, het water in de kuip te gieten.

1. Bij Spelers 8 en 9 mogen per keer maar 4 bekers op het dienblad staan.
2. Speler 10 mag met de goot de kuipen niet aanraken.
3. Puntentelling:
 - Het aantal cm in de kuip bepaalt de puntentelling

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





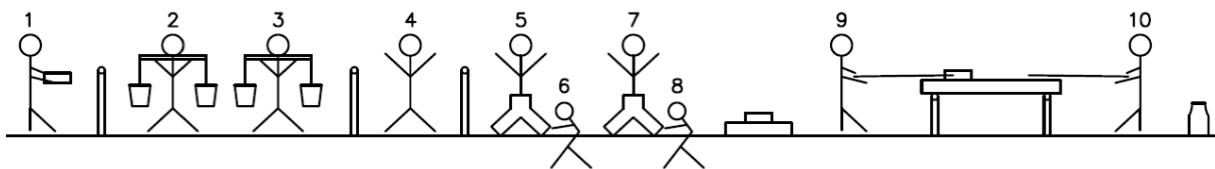
Proef 3: Regenbroekproef 2025

Deze proef word door 2 ploegen tegelijk gespeeld. 4 mannen, 4 vrouwen en 2 spelers naar keuze.

Aan het begin van deze proef giet Speler 1 met een wasbak water bij Spelers 2 en 3 in de emmers, die zij met een juk op hun schouders dragen. Spelers 2 en 3 leggen een parcours af. Speler 4 giet de emmers leeg in de regenbroek die Spelers 5 en 7 aan hebben. Spelers 6 en 8 knijpen de broekspijp aan de onderkant dicht zodat het water in de broekspijp blijft zitten. Samen leggen zij een parcours af en stappen aan het eind op een plateau. Daar laten ze de broekspijp leeg lopen in een wasbak. Speler 9 pakt de wasbak en zet hem op een balk. Met de duwstang duwt hij de wasbak naar Speler 10. Speler 10 trekt de wasbak met de trekstang naar zich toe en leegt deze in de tuit.

1. Speler 2 en 3 mogen de emmers niet aanraken.
2. Puntentelling:
 - Het aantal cm water dat in de tuit zit bepaalt de punten.

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





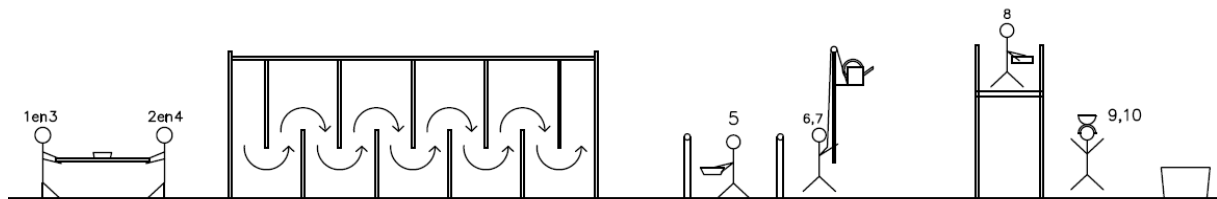
Proef 4: Spiraalproef 2025

Deze proef word door 2 ploegen tegelijk gespeeld. 4 mannen, 4 vrouwen en 2 spelers naar keuze.

Aan het begin van deze proef staan Spelers 1, 2, 3 en 4, die vervolgens met een wasbak met water op balken door een hoogte-laagte hindernis lopen. Daarachter staat Speler 5 die de wasbak er vanaf pakt en bij Spelers 6 en 7 in de gieter giet. Spelers 6 en 7 lopen een parcours en gieten het water in de buis bij Speler 8. Die zorgt er voor dat hij het water aan de andere kant bij Spelers 9 en 10 in de helm giet. Spelers 9 en 10 lopen een parcours en gieten daarna hun helm leeg in de kuip.

1. Er mag maar 1 wasbak per keer op de balken staan.
2. Puntentelling:
 - Het aantal overgebrachte cm water bepaalt de puntentelling.

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





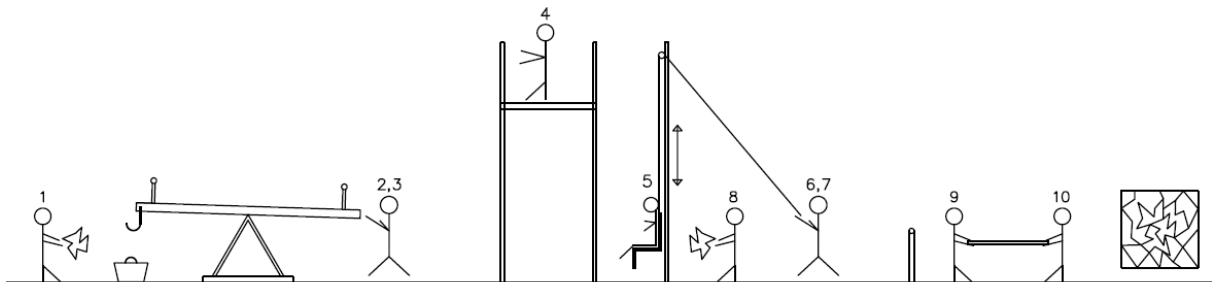
Proef 5: Puzzelproef 2025

Deze proef word door 2 ploegen tegelijk gespeeld. 4 mannen, 4 vrouwen en 2 spelers naar keuze.

Aan het begin van de proef staat Speler 1 die een puzzelstuk in de emmer doet. Spelers 2 en 3 staan aan een wip met een haak er aan. Hiermee pakken zij de emmer van de grond en draaien hem naar de andere kant. Hier staat Speler 4 op een plateau. Die pakt het puzzelstuk uit de emmer en geeft het aan Speler 5 die op een stoeltje zit. Spelers 6 en 7 zorgen door middel van een touw dat het stoeltje van boven naar beneden gaat. Speler 8 krijgt het puzzelstuk van Speler 5 en legt hem op de balkjes bij Spelers 9 en 10 die een parcours afleggen en daarna de puzzel oplossen. Als de puzzel is opgelost brengt de captain de puzzelstukken terug naar het begin zodat de puzzel weer opnieuw overgebracht kan worden.

1. Iedere Speler mag maar 1 puzzelstuk tegelijk in zijn/haar bezit hebben.
2. Puntentelling:
 - 2 punten per overgebracht puzzelstuk.
 - 15 punten als de puzzel opgelost is.

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





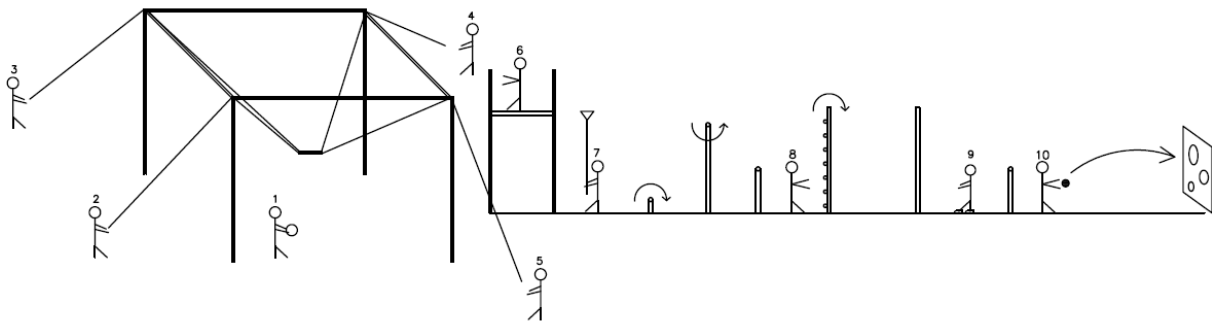
Proef 6: Balanceerproef 2025

Deze proef word door 2 ploegen tegelijk gespeeld. 4 mannen, 4 vrouwen en 2 spelers naar keuze.

Aan het begin van de proef pakt Speler 1 een bal en legt deze op een balancerbord, dat Spelers 2, 3, 4 en 5 omhoog balanceren. Daarachter staat Speler 6, die de bal van het balancer bord afpakt en de bal bij Speler 7 in de pion legt. Speler 7 legt een hoogte-laagte hindernis af. Aan het einde van het parcours pakt Speler 8 de bal van de pion af. Die klimt over een pijpenrek en gooit daarna de bal over een blinde wand. Aan de andere kant van de blinde wand staat Speler 9. Die vangt de bal op en legt een parcours af met draaiklompen. Daarna geeft hij de bal aan Speler 10 en die gooit de bal door een puntenbord.

1. Elke bal die de grond raakt wordt uit het spel gehaald.
2. Speler 7 mag de bal niet aanraken.
3. Speler 9 hoeft alleen de heenweg in de draaiklompen af te leggen.
4. Puntentelling:
 - Zoals aangegeven op het puntenbord.
 - Mis is 1 punt.

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





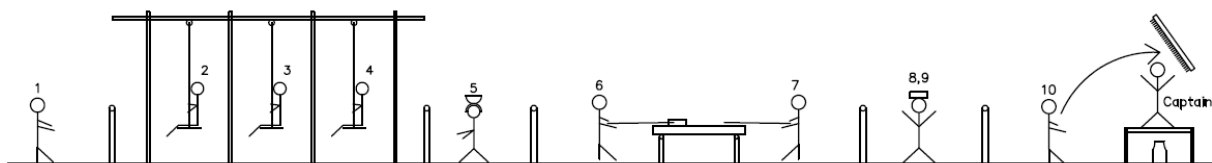
Proef 7: Captainproef 2025

Deze proef word door 2 ploegen tegelijk gespeeld. 4 mannen, 4 vrouwen en 2 spelers naar keuze.

Aan het begin van de proef staat Speler 1 die zakjes vult met water en dichtknoopt. Vervolgens geeft hij deze aan Speler 2. Speler 2 is ondertussen al aan het schommelen net als Spelers 3 en 4 en geven tijdens het schommelen de zakjes water aan elkaar door. Speler 4 legt het zakje bij Speler 5 in de helm. Speler 5 legt hiermee een parcours af. Speler 6 pakt het zakje water uit de helm en legt hem in een wasbak die op de balk staat. Door middel van de duw en trekstokken zorgen Spelers 6 en 7 dat de wasbak aan de andere kant van de balk komt. Daarna zet Speler 7 de wasbak bij Spelers 8 en 9 op hun helm en zij leggen een parcours af. Speler 10 pakt de wasbak van de helm af en probeert het zakje tegen een spijkerbord aan te gooien dat boven de captain hangt. De captain staat in een douchebak waaronder het water opgevangen word in een tuit.

1. Iedere speler mag maar één waterzakje in bezit hebben.
2. De captain is verplicht om in zwemkleding te staan.
3. Speler 5 mag het zakje niet aan raken.
4. Puntentelling:
 - Het aantal overgebrachte cm water bepaalt de puntentelling.

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





Proef 8: Stormbaan 2025

Deze proef word door 2 ploegen tegelijk gespeeld. 4 mannen, 4 vrouwen en 2 spelers naar keuze.

Aan het begin van deze proef gaan Spelers 1 t/m 10 één voor één over de stormbaan. Wanneer zij de stormbaan uit komen krijgen zij een bal en mogen de bal in de basket gooien. Nadat ze de bal hebben gegooid mogen ze terug naar het begin van de proef en doorlopen zij de stormbaan opnieuw. Dit blijft doorgaan tot de proef eindigt.

1. Elke speler mag maar één bal per keer gooien.
2. Puntentelling:
 - Lage basket is 3 punten.
 - Hoge basket is 5 punten.
 - Mis is 1 punt.

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

