

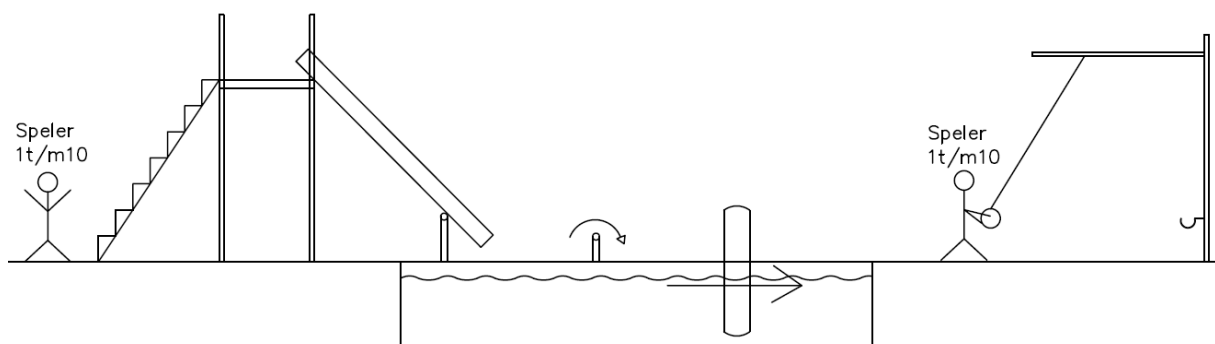


Proef 1 Bassinproef 2026

Aan het begin van deze proef staan speler 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 bassin in. In het bassin moeten zij over een pijp en door een tractorband heen klimmen. Als ze uit het bassin 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 waterbassin heen zijn gegaan.
3. Puntentelling:
 - Ring over de haak 10 punten.
 - Mis is 1 punt.

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



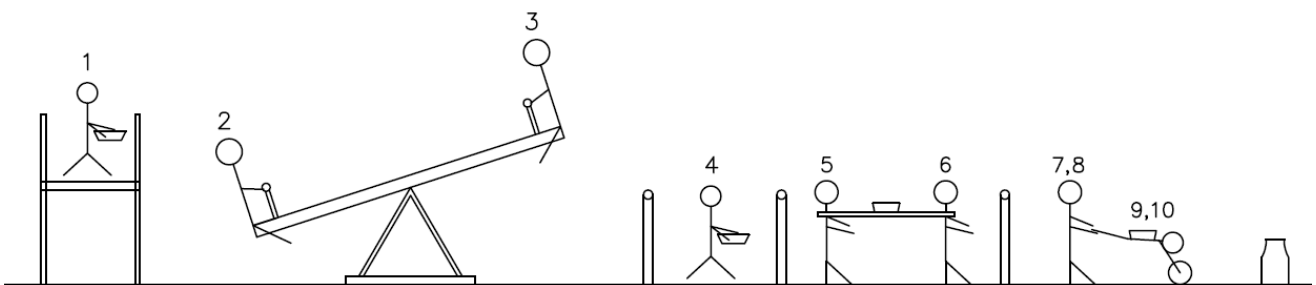


Proef 2 De wipproef 2026

Aan het begin van de proef staat speler 1 op een bordes en geeft een wasbak aan Speler 2, die samen met Speler 3 op de wip zit. Zij geven de wasbak door aan speler 4. Speler 4 vult de wasbak met water en zet deze tussen Speler 5 en 6 op de balken die zij op hun schouders dragen. Hiermee leggen zij een parcours af. Speler 7 en 8 pakken de wasbak van de balken af en zetten hem bij Speler 9 en 10 op de rug. Speler 9 en 10 hebben een kruiwagenwiel vast en worden door Speler 7 en 8 aan hun voeten voort geduwd. Aan het eind van het parcours pakken ze de wasbak en legen deze in de kuip aan het einde van de proef.

1. Er mag maar 1 wasbak per speler overgebracht worden.
2. Speler 7 t/m 10 mogen elkaar afwisselen.
3. Puntentelling:
 - Het aantal overgebrachte cm water in de tuit

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



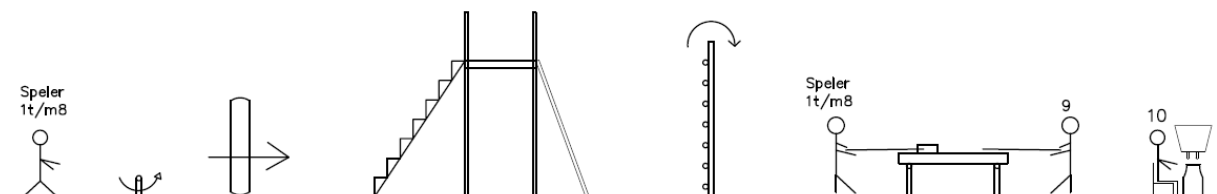


Proef 3 Melkproef 2026

Aan het begin van de proef staan speler 1 t/m 8 (4 mannen en 4 vrouwen) die na het startsignaal alle 8 een stokje pakken, onder een hindernis door gaan en daarna door een tractorband heen, waarna zij het stokje in de klimladder steken. Dan gaan zij terug naar het begin en pakken per koppel (jongen en meisje) een wasbak die ze vullen met water. Zij gaan nu weer onder de hindernis door en door de tractorband heen en gaan met de wasbak via de klimladder over het bordes. Aan de andere kant gaan ze met de wasbak via de ladder naar beneden. Nu gaan ze met de wasbak over een pijpenrek. Daarna plaatsen zij de wasbak op een balk en duwen de wasbak met een duwstok naar Speler 9. Deze speler trekt de wasbak naar zich toe met een trekstok. Speler 9 neemt de wasbak mee en leegt deze in de speciekuip met spenen. Daar zit speler 10 die al melkende probeert zo veel mogelijk water in de tuit eronder te krijgen.

1. De koppels blijven de gehele proef hetzelfde.
2. De wasbak moet ook onder de eerste hindernis door en over de andere hindernissen heen.
3. De wasbak mag de gehele proef de grond niet raken. Het koppel mag de wasbak wel aan elkaar doorgeven.
4. Er mag slechts één koppel tegelijk op het bordes zijn.
5. De captain brengt de wasbakken terug.
6. Puntentelling:
 - Het aantal overgebrachte cm water in de tuit

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



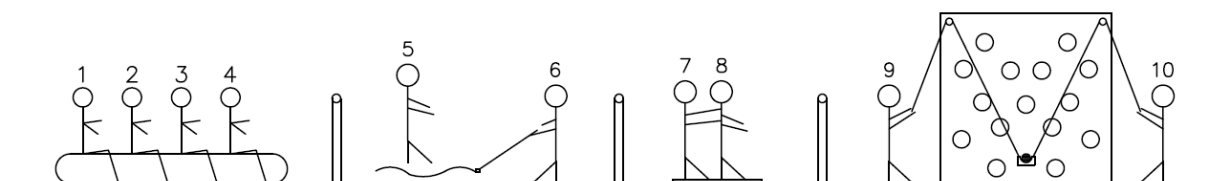


Proef 4 Kaasproef 2026

Aan het begin van de proef zitten Speler 1 t/m 4 op een skippyslang. Eén van hen neemt een stokje mee. Al skippyend leggen zij een parcours af. Aan het einde geven zij het stokje aan Speler 5 die op het vliegend tapijt staat. Speler 6 bediend het vliegend tapijt. Zij leggen ook een parcours af en aan het einde geven zij het stokje aan Speler 7 en 8. Zij staan samen op ski's en leggen hiermee ook een parcours af. Daarna geven zij het stokje aan Speler 9 en 10. Zodra Speler 9 en 10 een stokje hebben ontvangen mogen zij proberen een kaas doormiddel van de touwen door 1 van de gaten te sturen.

1. De spelers hoeven alleen de heenweg het parcours af te leggen, terug mogen zij lopen met het attribuut in de hand.
2. Elk setje mag maar 1 stokje per keer mee nemen.
3. Als Speler 9 en 10 nog bezig zijn met de kaas moeten Speler 7 en 8 wachten tot zij klaar zijn en dan pas mogen ze het stokje afgeven.
4. Puntentelling:
- gaat zoals aangegeven bij de gaten.

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



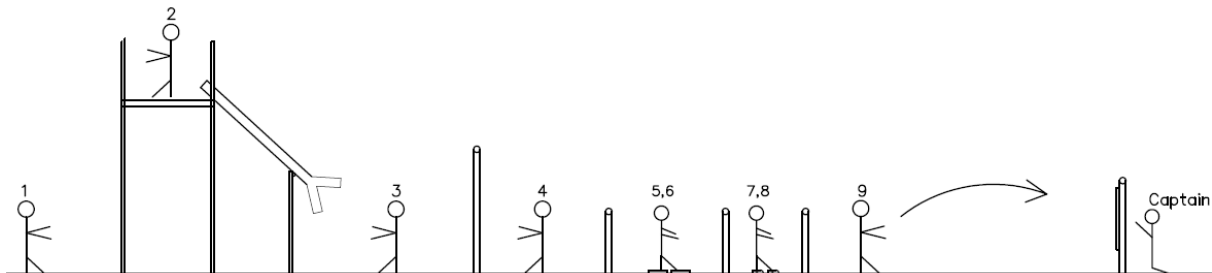


Proef 5 Captainproef 2026

Aan het begin van de proef staat Speler 1, die een balletje naar speler 2 gooit, die boven op een bordes staat. Speler 2 gooit het balletje in een pijp die twee uiteinden heeft. Onder aan de pijp staat speler 3, die het balletje moet proberen te vangen. Daarna gooit speler 3 het balletje over de blinde muur, waar Speler 4 het balletje probeert te vangen. Deze speler geeft het balletje aan Speler 5 en 6 met de boevenplankjes. Zij lopen een parcours waarna zij het balletje aan Speler 7 en 8 geven met de draaiklompjes. Deze spelers geven het balletje aan Speler 9. Bij elk 3e balletje krijgt deze speler een ei, die hij op de captain van de andere ploeg probeert te gooien. Speler 10 brengt de balletjes terug.

1. Balletjes die de grond raken worden uit de strijd genomen.
2. Puntentelling:
 - Elk overgebracht balletje 1 punt.
 - Captain geraakt binnen aangegeven gebied 5 punten.

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



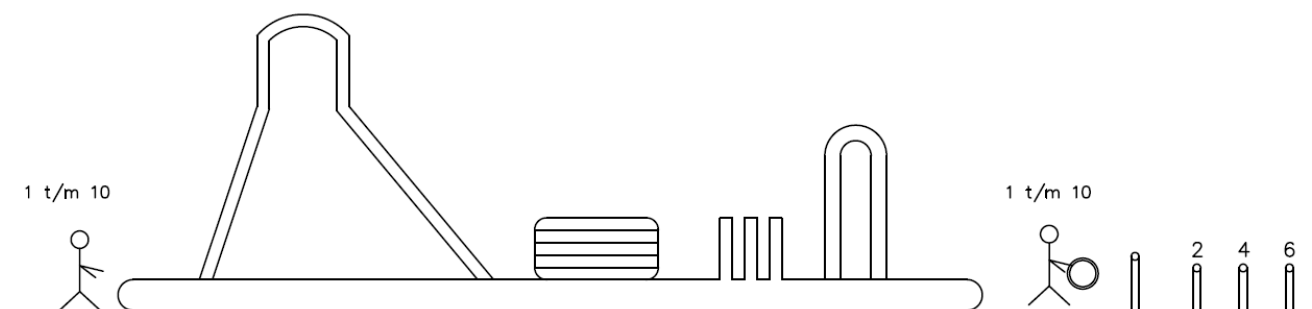


Proef 6 Stormproef 2026

Aan het begin van de proef staan speler 1 t/m 10 bij het luchtkussen. Eén voor één gaan zij het luchtkussen op. Aan het eind van het luchtkussen krijgen zij van de jury een fietsband. Deze proberen zij over een van de pijpen te gooien.

1. Elke speler krijgt 1 fietsband per keer.
2. De fietsbanden moeten om en om gegooid worden. Dus man/vrouw man/vrouw.
3. De captain zorgt dat de fietsbanden weer terug komen.
4. Als de speler over de helling is mag, de volgende speler pas de stormbaan op.
5. Puntentelling:
 - Eerste paal is 2 punten
 - Tweede paal is 4 punten
 - Derde paal is 6 punten
 - Mis is 1 punt

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



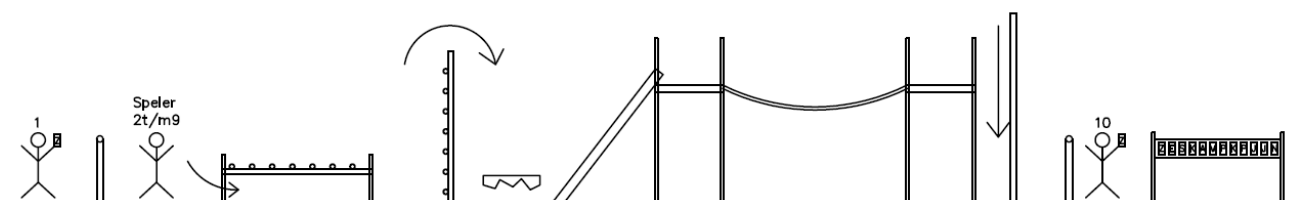


Proef 7 KPJ-JN-EXPEDITIEPROEF 2026

Na het startsignaal geeft Speler 1 de bordjes met ZESKAMP KPJ-JN NULAND één voor één aan Spelers 2 t/m 9. Deze spelers nemen de hoogte- en laagte hindernis en het pijpenrek. Na dit parcours staat een trap waar 8 treden uit zijn. Allereerst leggen zij deze 8 treden op de juiste plek. Via de trap komen zij op een net, waar zij overheen lopen om naar het andere plateau te komen. Hier glijden zij als een brandweerman via een buis naar beneden. Zij geven hun bordje aan Speler 10. Die speler hangt de bordjes op de juiste volgorde aan de plank. De puntentelling is 2 punten per bordje voor alle bordjes die in de juiste volgorde hangen. Voor de overige bordjes krijgt men 1 punt per bordje.

1. Elke speler (behalve de eerste en de laatste) mag steeds maar 1 bordje in zijn bezit hebben.
2. Jury bepaald of de treden op de correcte plaats liggen.
3. Gevallen bordjes worden door de jury uit de strijd genomen.
4. De captain brengt de bordjes terug.
5. Puntentelling:
 - Voor iedere complete zin krijgt het team 57 punten.
 - Voor elk bordje dat er los bij hangt op de juiste plaats krijgt het team 1 punt.

Na eindsignaal ondertekent de captain de puntenlijst bij de jury.





Proef 8 Haspelproef 2026

Aan het begin van deze proef staat Speler 1, die een pijp vult met water en deze afsluit met een deksel. Speler 1 geeft de pijp door aan speler 2 en 3 die samen op de ski's een parcours afleggen. Aan het einde geven zij de pijp door aan Speler 4, 5, 6 en 7 die samen in een zak staan. Samen gaan zij al zaklopend naar de overkant. Hier geven zij de pijp door aan Speler 8. Speler 8 legt de pijp in het gat van een kabelhaspel. Speler 9 zorgt met behulp van een touw dat de haspel naar de andere kant rolt. Speler 8 zorgt dat de haspel weer terug komt doormiddel van een touw. Speler 9 pakt de pijp uit de haspel, haalt de deksel van de pijp af en giet deze leeg in de bekertjes die bij speler 10 op het dienblad staan. Speler 10 legt met het dienblad een parcours af. Aan het einde giet speler 10 de bekertjes leeg in een tuit.

1. Er mag maar 1 pijp per koppel in het bezit zijn.
2. Alleen de bekertjes mogen in de tuit geleegd worden, het dienblad dus niet.
3. Bekertjes die vallen worden uit de strijd genomen.
4. Puntentelling:
 - Het aantal overgebrachte cm water in de tuit

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

