

Het Regiment Genietroepen



PROGRAMMA SPORTMIDDAG
270^{STE} VERJAARDAG
REGIMENT GENIETROEPEN
8 MEI 2018

DE STRIJD OM DE KOLONEL DE TORCY WISSELBEKER

(Baron van Breda, oprichter Regiment Genietroepen in 1748)

Geachte Genist,

Voor u ligt de route beschrijving naar het draagrecht van de felbegeerde Kolonel de Torcy Wisselbeker! Het enige wat u en uw eenheid onderscheid van deze roem is het sportprogramma. Deze 270^{ste} verjaardag van het regiment, behelst alle elementen. Tradities, plechtigheden maar uiteindelijk draait alles om het feit; welke eenheid mag zich dit jaar de winnaar noemen. Wie neemt de wisselbeker mee naar huis?

Dit jaar zal uw eenheid op alle facetten aan de bak moeten, om er met deze eer vandoor te kunnen gaan.

Specifieke Genie-vaardigheden, inzicht, leiding geven, creativiteit, brute kracht en uiteraard gewoon heel hard werken! Al deze elementen staan nog in tussen uw eenheid en deze Glorieuze Roem!

Eeuwige Roem is vandaag binnen handbereik, het verschil zal gemaakt worden door hen, die leiding kunnen geven en ontvangen, die pijn accepteren als aanmoediging om nog harder te gaan, die boven zichzelf uit weten te stijgen!

En vergeet u niet:

“ Pijn is tijdelijk, Roem voor eeuwig!”

Als LO&Sportgroep Brederodekazerne, hebben wij voor u een prachtige sportmiddag in petto, waarbij de beste moge winnen!

Smi Mostert
Hoofdinstructeur LO&Sportgroep BRK

Inhoudsopgave

Wedstrijdleiding

- Algemeen

Dagindeling activiteiten

- chronologisch overzicht sportonderdelen

Wedstrijdreglement,

- Algemeen
- Commandantenspel Touwtrek Knock Out!
- Blad A GAMES
- Blad B STRENGTH
- Blad C ENDURANCE
- Blad D SKILLS
- EV CUP MGB bouwen

Plattegrond

Eindklassement

- Bepalingen eindklassement
- Winnaar sportonderdelen "270 jaar Regiment Genietroepen"

Teamindeling

Coördinerende bepalingen

Slot



Wedstrijdleiding:

Organisatie: Smi Mostert

Protestcommissie: Geen!

De prijzen zijn te winnen op de onderdelen, niet bij de protestcommissie!

De onderdeelseider zal de scores verwerken en de verantwoordelijke sportinstructeurs BRK zullen deze in de totaal score verwerken. Dit zal resulteren in een bepaalde uitslag. Hierover zal niet gecorrespondeerd kunnen worden.

Dagindeling activiteiten:

van	tot	onderdeel
12:30	13:30	Commandanten spel
13:30	15:00	Klaverblad organisatie
15:00	16:00	EV CUP
16:00	16:20	Demo Rugbywedstrijd
16:30	16:45	Prijsuitreiking

Chronologisch overzicht sportonderdelen:

12.15 uur	eenheden verzamelen op Heli veld, start commandantenspel
12.30 uur	Aanvang commandantenspel
13.30 uur	Einde commandantenspel + verplaatsen deelnemers naar onderdelen (klaverblad)
13.30 uur	Aanvang 4 bladen (verzamelen bij onderdelen, zie plattegrond)
15.00 uur	EV CUP voor de Brigades en Zelfstandige Cie LMB Overige teams aanmoedigen (<u>niet douchen/omkleden!</u>)
16.00 uur	Demonstratie Rugbywedstrijd
16.30 uur	Prijsuitreiking sportdag en afsluitingswoord Commandant Regiment Genietroepen
16:45 uur	Einde Sportmiddag.

Wedstrijdreglement Algemeen:

Elke eenheid die wil meedingen naar “de nieuwe felbegeerde Kolonel de Torcy Wisselbeker” moet deelnemen aan de volgende onderdelen.

1: Commandanten spel: (touwtrekken)

2: Klaverblad: 1 t/m 4. (1 team afvaardigen naar elke lus)

De resultaten van onderdeel 1 en 2 samen, zal de winnaar van de Kolonel de Torcy Wisselbeker bepalen. Bij een gelijke eind stand zal het touwtrekken doorslaggevend zijn.

Dit jaar zal er voor het eerst een nieuwe traditie plaats vinden:

3: EV CUP: MGB bouwen.

Dit is een opzichzelfstaande wedstrijd, met een eigen Trofee. En zal gespeeld worden tussen de Brigades, en de zelfstandige Cie LMB te weten; 41Pagnbat, 11Pagnbat, 101Gnbat en 11Gn LMB.

Ad1:

Knock-out-systeem.

Er wordt gespeeld conform de “ Best of 3” regelgeving.

Per ronde dat men verder komt verdiend met meer punten.

Er zullen 4 rondes zijn: 1/8^{ste} Finale, ¼ Finale, ½ Finale en de Finale.

- | | |
|---|------------------------------|
| • Verliest men in de 1 ^e ronde | krijgt met 0 punt. |
| • Wint men in de 1 ^e ronde | krijgt met 5 punten. |
| • Verliest men in de 2 ^e ronde | krijgt met 5 punten. |
| • Wint men in de 2 ^e ronde | krijgt met 10 punten. |
| • Verliest men in de 3 ^e ronde | krijgt met 10 punten. |
| • Wint men in de 3 ^e ronde | gaat men door naar de Finale |
| • Verliest men in de Finale | krijgt met 15 punten. |
| • Wint men in de Finale | krijgt met 20 punten. |

Deze Punten tellen mee voor het eind klassement. En vormen de basis voor onderdeel 2 (klaverblad)

Ad2:

Elke eenheid kan in elk blad punten verdienen.

Per blad zal er een klassement verschijnen.

Het team met de beste score krijgt het aantal punten wat gelijk is aan het aantal deelnemende teams aan dit onderdeel.

De nummer 2 zal 1 punt minder krijgen, etc... het laatste team krijgt dus 1 punt.

Nr1→ 16 punten

Nr2→ 15 punten

Nr3→ 14 punten

...

Nr 16→ 1 punt

Alle resultaten van de eenheid in de vier bladen en die van het commandantenspel, zullen worden opgeteld. De drie eenheden met de hoogste punten aantallen zullen doorgaan naar het Finale Spel.

NB.

Indien er meerdere teams van eenzelfde eenheid deelnemen aan hetzelfde blad (Games, Strengh, Endurance en Skills), dan zal er vooraf een team aangewezen moeten worden welke mee doet voor de Kolonel de Torcy Wisselbeker.

Het andere team zal dan alleen mee kunnen doen voor “sub-onderdeels-prijzen.”

Ad3:

Elke deelnemende Eenheid, zet zijn beste EV bouwers in conform specifieke regels. Deze kunnen uit alle gelederen van de eenheid komen.

Vb: 41Pagnbat, kan het team samenstellen uit de sub eenheden, 41ststcie, 411, 412 en 414.



Wedstrijdreglement Commandantenspel:

Per loting zullen de wedstrijden, tegenstanders en locatie tot stand komen.

1.Teams en vervangers

Aantal touwtrekkers per team

Teams zullen bestaan uit 8 trekkende leden en 1 reserve bij het begin van de competitie.

Voorwaarden om een vervanger te gebruiken

- a. De reserve kan elke touwtrekker vervangen voor de duur van de wedstrijd.
- b. Vervanging kan gebruikt worden vanwege tactische redenen of ten gevolge van blessures.

Vervangingsprocedure

- a. Zowel de te vervangen trekker als de vervanger moet zich in volledig wedstrijdtenue melden bij de wedstrijdleider om de vervanging te regelen.

Minimum aantal trekkers

Een tweede vervanging wordt niet toegestaan. Indien een tweede blessure zich voordoet (of een na een tactische vervanging), is het een team toegestaan om door te trekken met zeven trekkers. Het is een team niet toegestaan in een competitie verder te trekken met minder dan zeven trekkers.

2. Commandant

Elk team heeft een commandant om leiding te geven aan het team.

3. Tenue

kleding trekkers:

Teams dienen het volgende tenue te dragen bestaande uit; GVT broek, eenheids-shirt of trui. Het gehele team dient op dezelfde wijze gekleed te gaan

Schoenen:

Gevechtslaars, M1 of M2

REGELS BETREFFENDE TOUWTREKTECHNIEKEN

4. Greep

Geen deelnemer mag het touw vastpakken binnen de lengte bepaald door de buitenste tapes of markeringen. Bij het begin van elke trekbeurt dient de eerste trekker het touw zo dicht mogelijk achter de buitenste tape of markering vast te pakken. In het touw mogen geen knopen of lussen worden aangebracht, en het touw mag niet afgeklemd worden over enig lichaamsdeel van enig trekker van het team. Bij het begin van een trekbeurt dient het touw gespannen te zijn met de middenmarkering boven de middenmarkering op de grond.

5. Trekpositie

Met uitzondering van de ankerman dient elke touwtrekker het touw met beide blote handen vast te houden in de gebruikelijke greep, dit is met de palmen van de hand naar boven en het touw dient te lopen tussen het bovenlichaam en het bovendeel van de arm. Voor de ankergreep zie *regel 6*. Elke andere houding die de vrije beweging van het touw voorkomt is een Klem (Lock) en is een overtreding van de regels.

6. Ankermanspositie

De laatste man dient ankerman genoemd te worden. Het touw van de ankerman zal langs het lichaam lopen, diagonaal over de rug en over de tegenoverliggende schouder van achter naar de voorkant. Het overblijvende touw dient in achterwaartse en buitenwaartse richting te lopen en het uiteinde van het touw dient vrij te bewegen. De ankerman dient dan het gespannen deel van het touw in de gebruikelijke greep te pakken, dit is de palmen van beide handen naar boven, met beide armen naar voren gestrekt. Er mag nooit een knoop / wikkeling in het touw zitten rondom het lichaam van de ankerman.

OVERTREDINGEN VAN DE WEDSTRIJDREGELS

7. Algemene overtredingen

1. *Zitten* Opzettelijk zitten op de grond, of er niet in slagen ogenblikkelijk tot touwtrekpositie terug te komen na uitglijden.
2. *Leunen* De grond raken met enig deel van het lichaam anders dan de voeten.
3. *Afklemmen* Elke houding die de vrije beweging van het touw voorkomt
4. *Greep* Elke greep anders dan de gewone greep beschreven.
5. *Propping* Het touw in een positie houden waar het zich niet beweegt tussen het bovenlichaam en het bovenste deel van de arm.
6. *Touwtrekpositie* Zitten op een voet of het been of de voeten niet voor de knie gestrekt.
7. *Inpalmen* Het touw door de handen laten lopen.
8. *Roeien* Herhalend zitten op de grond terwijl de voeten achterwaarts bewogen worden.
9. *Ankermansgreep* Elke greep anders dan de greep beschreven.
10. *Voetgangen* Het maken van indeukingen in de grond op enige wijze voordat het teken "strekken" is gegeven.

8. Wedstrijden, trekbeurten en rustperiodes.

De wedstrijd bestaat uit maximaal 3 trekbeurten. Een wedstrijd wordt gewonnen door 2 van de 3 trekbeurten te winnen. Een redelijke rust dient gegarandeerd te zijn tussen trekbeurten. Er kunnen maximaal 5 minuten rust geclaimd worden tussen wedstrijden.

9. Toss

Voordat het trekken begint wordt de keuze van de zijde beslist door de toss met een munt. Na de eerste trekbeurt dienen de teams van zijde te wisselen. Indien een derde trekbeurt noodzakelijk is, zal de keuze van de zijde wederom worden bepaald door de toss met een munt.

10. Winnen van een trekbeurt

Winnen van een trekbeurt in het algemeen

Een trekbeurt wordt door een team gewonnen, door het touw te bewegen over de verlangde afstand (4 meter) zoals door de markeringen aangegeven of door diskwalificatie van het andere team door de wedstrijdleider.

SIGNALLEN EN COMMANDO's

11. Startprocedure

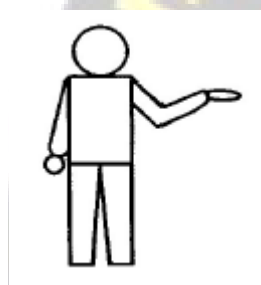
Indien de wedstrijdleider van de twee coaches het teken heeft ontvangen dat alles klaar is, dient hij de teams de volgende verbale en visuele commando's te geven:

- *Pak op het touw:* Het touw dient dan vastgepakt te worden zoals is gedefinieerd in punt 2, de voeten vlak op de grond;
- *Strekken:* Voldoende spanning moet op het touw worden gebracht om te verzekeren dat het touw gespannen is.
- *Trekken:* De scheidsrechter dient dan het touw naar het midden te signaleren. Wanneer het touw gelijk is met de middenmarkering boven de middenmarkering op de grond:
- *Nu!* Na een redelijke pauze, dit is het begin van de wedstrijd.

12. Einde van een trekbeurt

Het einde van een trekbeurt zal worden aangegeven door de wedstrijdleider door het fluiten op een fluitje en door te wijzen in de richting van het team dat de trekbeurt gewonnen heeft .

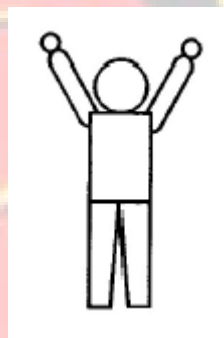
13. Tekens:



Teams klaar?



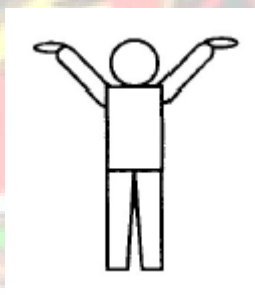
Pak op het touw.



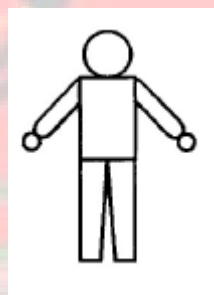
Strekken!



Touw naar midden.



Trekken.



Nu!



Aanduiding van het winnende team.

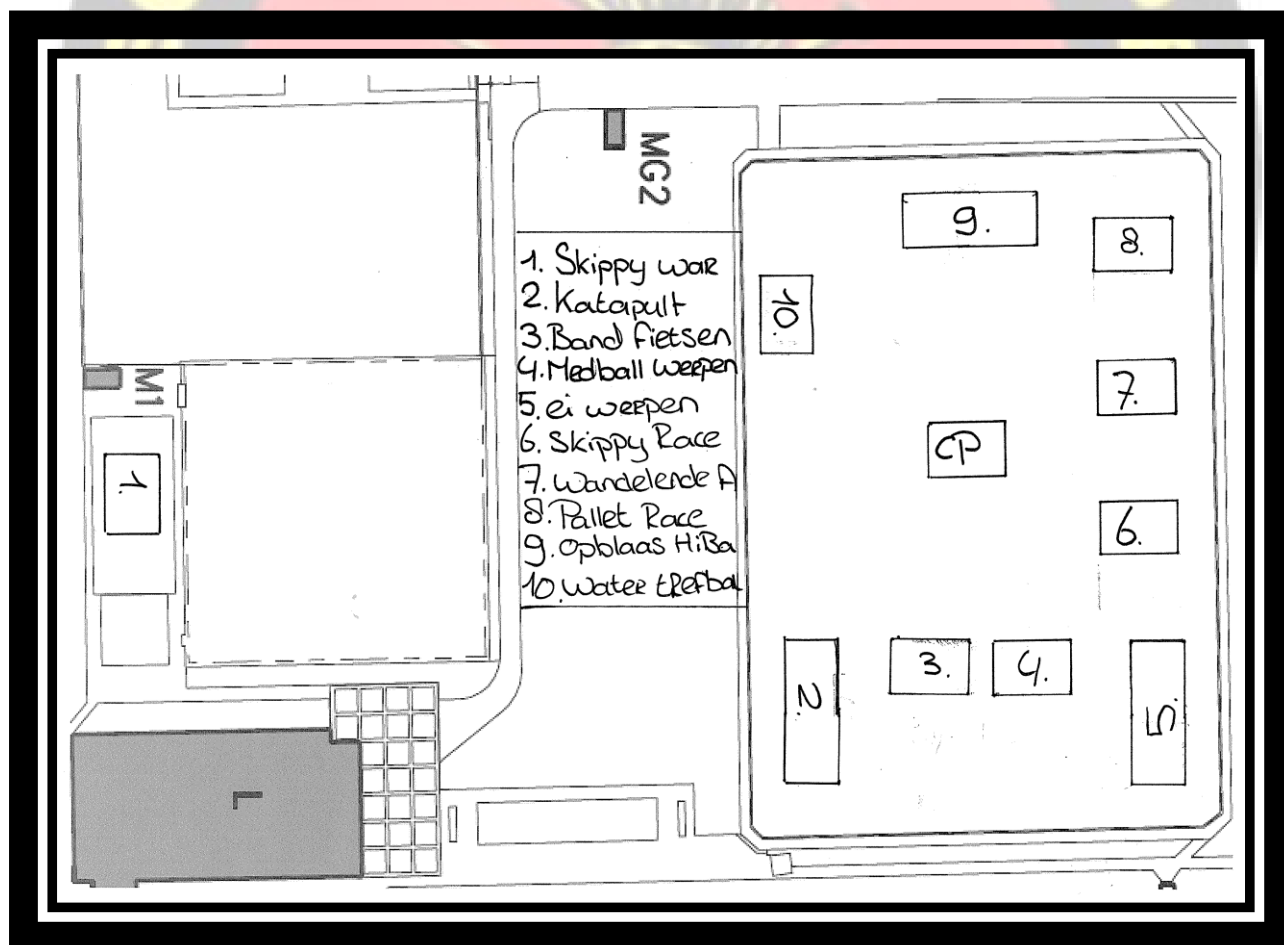
Wedstrijdschema:

1/8 finale		1/4 finale		1/2 finale		Finale
TEAM 1						
TEAM 2	]	TEAM 2	]			
TEAM 3	]	TEAM 3	]			
TEAM 4	]			TEAM 2	]	
TEAM 5	]			TEAM 5	]	
TEAM 6	]	TEAM 5	]			
TEAM 7	]	TEAM 7	]			
TEAM 8						TEAM 5
TEAM 9	]					TEAM 16
TEAM 10	]	TEAM 9	]			
TEAM 11	]	TEAM 12	]			
TEAM 12	]			TEAM 12	]	
TEAM 13	]			TEAM 16	]	
TEAM 14	]	TEAM 13	]			
TEAM 15	]	TEAM 16	]			
TEAM 16	]					
						1e = 20 ptn
0 punten		5 punten		10 punten		2e = 15 ptn

Wedstrijdreglement Blad A (GAMES):

Bij dit onderdeel is het belangrijk dat je met je team zoveel mogelijk punten bij elkaar scoort, om jezelf te kronen tot winnaar van de games. De games zijn op een ludieke wijze weg gezet waarbij samenwerken veelvuldig terug komt. Ook de strijd tegen andere teams komt sterk naar voren. de “games” die dit jaar mee doen zijn :

1. Skippy-war
2. Katapult schieten
3. Band fietsen
4. MedBall werpen
5. Ei werpen
6. Skippy race
7. Wandelende A
8. Pallet Race
9. Opblaas HiBa
10. Water trefbal



Punten telling

De deelnemende teams kunnen punten scoren door middel van het aantal gescoorde punten. Ook kan je nog 3 punten extra verdienen als je met je team wint. Bij gelijkspel krijgen beide 1 punt extra. Wanneer je verloren hebt krijg je helaas geen extra punten.

Wanneer er 2 teams gelijk boven aan staan zal het om onderling resultaat gaan. Staat het dan nog steeds gelijk dan zal het aantal punten bij het **katapult schieten** het zwaarste tellen.

	Spel 1	Spel 2	Spel 3	Spel 4	Spel 5	Spel 6	Spel 7	Spel 8	Spel 9	Spel 10
Ronde 1	1 – 20	2 – 19	3 – 18	4 – 17	5 – 16	6 – 15	7 – 14	8 – 13	9 – 12	10 – 11
Ronde 2	2 – 11	3 – 20	4 – 19	5 – 18	6 – 17	7 – 16	8 – 15	9 – 14	10 – 13	1 – 12
Ronde 3	3 – 12	4 – 11	5 – 20	6 – 19	7 – 18	8 – 17	9 – 16	10 – 15	1 – 14	2 – 13
Ronde 4	4 – 13	5 – 12	6 – 11	7 – 20	8 – 19	9 – 18	10 – 17	1 – 16	2 – 15	3 – 14
Ronde 5	5 – 14	6 – 13	7 – 12	8 – 11	9 – 20	10 – 19	1 – 18	2 – 17	3 – 16	4 – 15
Ronde 6	6 – 15	7 – 14	8 – 13	9 – 12	10 – 11	1 – 20	2 – 19	3 – 18	4 – 17	5 – 16
Ronde 7	7 – 16	8 – 15	9 – 14	10 – 13	1 – 12	2 – 11	3 – 20	4 – 19	5 – 18	6 – 17
Ronde 8	8 – 17	9 – 16	10 – 15	1 – 14	2 – 13	3 – 12	4 – 11	5 – 20	6 – 19	7 – 18
Ronde 9	9 – 18	10 – 17	1 – 16	2 – 15	3 – 14	4 – 13	5 – 12	6 – 11	7 – 20	8 – 19
Ronde 10	10 – 19	1 – 18	2 – 17	3 – 16	4 – 15	5 – 14	6 – 13	7 – 12	8 – 11	9 – 20

(Skippy)war

- Het spel word 1 tegen 1 gespeeld.
- Je probeert je tegenstander met de skippybal van de balk af te slaan.
- Er is geen fysiek contact.
- In het water gevallen is wissel met je teamgenoot.

Katapult Schieten

- 1 deelnemer schiet
- De tennisballen moeten in het rowili vak terecht komen
- Aantal tennisballen in het vak tellen als punten
- Wanneer tennisballen op zijn mogen deze gehaald worden vanuit het vak
-

Bandfietsen

- Al fietsend door een band heen fietsen.
- Als dit gelukt is, dan gaat de volgende teamgenoot.
- Per keer dat dit lukt een punt.
- Binnen het aangegeven vak blijven.
- Er mag geen contact met de grond zijn buiten de 3 banden om.

Medbalwerpen

- Werpen vanaf de aangegeven lijn. (niet voorbij de lijn)
- Alleen directe treffers tellen.
- Men moet eerst doel 1 uitschakelen, dan 2, en als laatste 3.
- Wanneer men 2 geraakt heeft, mag de volgende beginnen bij doel 1.

Ei werp/vang

- Met je team steeds grotere afstand proberen te krijgen.
- Elke keer het ei werpen, wanneer het ei gevangen is mag er een stap naar achter gezet worden.
- Niet gevangen is geen punten.
- Per persoon heeft u maximaal 3 pogingen.
- Het aantal meters dat je met het hele team gemaakt hebt is de score.

Skippybal race

- Het is een 4 – 6 persoons skippybal.
- Valt er iemand van af , begint u weer bij de start.
- Per ronde dat er afgelegd word is het een punt.

Wandelende A

- Met de wandelende A een parcours afleggen.
- 1 deelnemer staat in de A.
- Per ronde wisselen van persoon die in het midden staat.
- Valt diegene die in de A staat, moet het hele team opnieuw beginnen.

Palletrace

- De pallet mag alleen verplaatst worden over de balken heen.
- De deelnemer in de pallet trekt het pak aan wat in de pallet ligt. Ook is hij de enige die mag praten.
- De andere teamgenoten hebben een peltor op.

Skippybal race

- Het is een 4 – 6 persoons skippybal.
- Valt er iemand van af , begint u weer bij de start.
- Per ronde dat er afgelegd word is het een punt.

Opblaas HiBa

- Start vanaf de pion
- Als je teamgenoot de volledige HiBa genomen heeft en de volgende aantikt mag de volgende beginnen.
- Per team is er dus maximaal 1 deelnemer op de HiBa

Water trefbal

- 2 teams worden verdeeld onder schutters en waterdragers.
- Proberen zoveel mogelijk bekertjes water naar de overkant te brengen.
- De route word aangegeven met rowili.
- Wanneer geraakt, beker op de kop houden en terug verplaatsen.
- Ballen mogen alleen door de werpers mee genomen worden.
- Aantal bekertjes naar de overkant is het aantal punten.

Sterkste Team

Dit onderdeel bestaat uit verschillende onderdelen waarbij “brute” kracht de grootste rol speelt. De teams zullen alle onderdelen aflopen waarbij aan het einde de scores worden opgemaakt. Het team wat per opdracht het beste is krijgt de meeste punten en het team dat onderaan staat krijgt minimaal 1 punt. Aan het eind van alle spelen worden de scores opgeteld en krijgen we een winnaar.

Dit jaar hebben we de volgende onderdelen;

1. Farmer walk
2. Tire Flip
3. Voertuig trekken
4. Loading
5. Dead lift
6. Full pull
7. Carry
8. Shoulder press

Aanvang : 13.15 uur

Locatie CP : Beachvolleybal veld

Locatie onderdelen: rondom het sportgebouw

Tenue : GVT broek, gevechtslaarzen, eenheidsshirt/trui

Spelregels : Uitleg voorafgaande aan uitvoering door spelleiders

Onderdeelleiding: SGT van den Heuvel

Spelleiding: CIOS Studenten

Per spel is het verschillend hoeveel deelnemers er maximaal mogen worden ingezet per team.

Bij het overtreden van de regels word het team voor het desbetreffende onderdeel gediskwalificeerd en krijgt het team 0 punten.

Het jurylid bepaalt of de poging juist is. Hierover kan geen protest worden ingediend.

Deadliften

- o Alle personen van de groep mogen deelnemen
- o 3 pogingen per persoon
- o Beste poging van elk persoon telt (gewicht in KG)
- o Totaal van elke beste poging word bij elkaar opgeteld dus bijv 10 x 100kg = 1000kg
- o Gewichten moeten volledig van de grond zijn en het lichaam gestrekt
- o Maximale tijd 8min

Farmer Walk

- o 1 persoon loopt met de gewichten naar het keerpunt en terug.
- o De gewichten moeten van de grond zijn wanneer deze worden vervoerd.
- o Wanneer 1 persoon niet meer kan, legt hij de gewichten neer, mag hij zich laten aflossen door de volgende persoon die afgetikt dient te worden bij de start. Deze moet wel de gehele route terug lopen!
- o Er is geen limiet bij het wisselen, meelopen van de deelnemer is niet toegestaan.
- o De score wordt bepaald door uw afstand.
- o Maximale tijd 8min.

Voertuig trekken

- o U dient met 8 personen zo snel mogelijk het voertuig over de aangegeven afstand te trekken en in het juiste vak te plaatsen
- o De tijd stopt wanneer het voertuig in het aangegeven vak staat.
- o 4 personen voorzijde voertuig, 4 personen achterzijde van het voertuig
- o Er mag niet geduwd worden(er mag alleen aan de lijnen getrokken worden)
- o Uw score wordt bepaalt door uw tijd.
- o Maximale tijd 6min.

Tire flippen

- o U dient in 5 minuten zo vaak mogelijk de band te flippen.
- o Eenieder van de groep mag deelnemen.
- o Een juiste flip is wanneer de band plat op de grond ligt, 1 maal omgooit zodat het andere oppervlak op de grond komt te liggen.
- o De score wordt bepaald door het aantal juiste flips.
- o Maximaal 2 deelnemers tegelijk aan de band

Gewicht laden

- o U dient zo snel mogelijk alle gewichten van het startvak op de verhoging te leggen = 1 punt
- o Daarna worden alle gewichten van de verhoging naar het aangegeven vak verplaatst = 1 punt.
- o Score telt pas als alle gewichten op de verhoging liggen danwel in het aangegeven vak
- o Het gewicht moet in zijn geheel op het verhoogde vlak of in het aangegeven vlak liggen.
- o De gewichten mogen niet gegooit, gesleept of getrokken worden.
- o Maximale tijd is 6 min.

Full pull

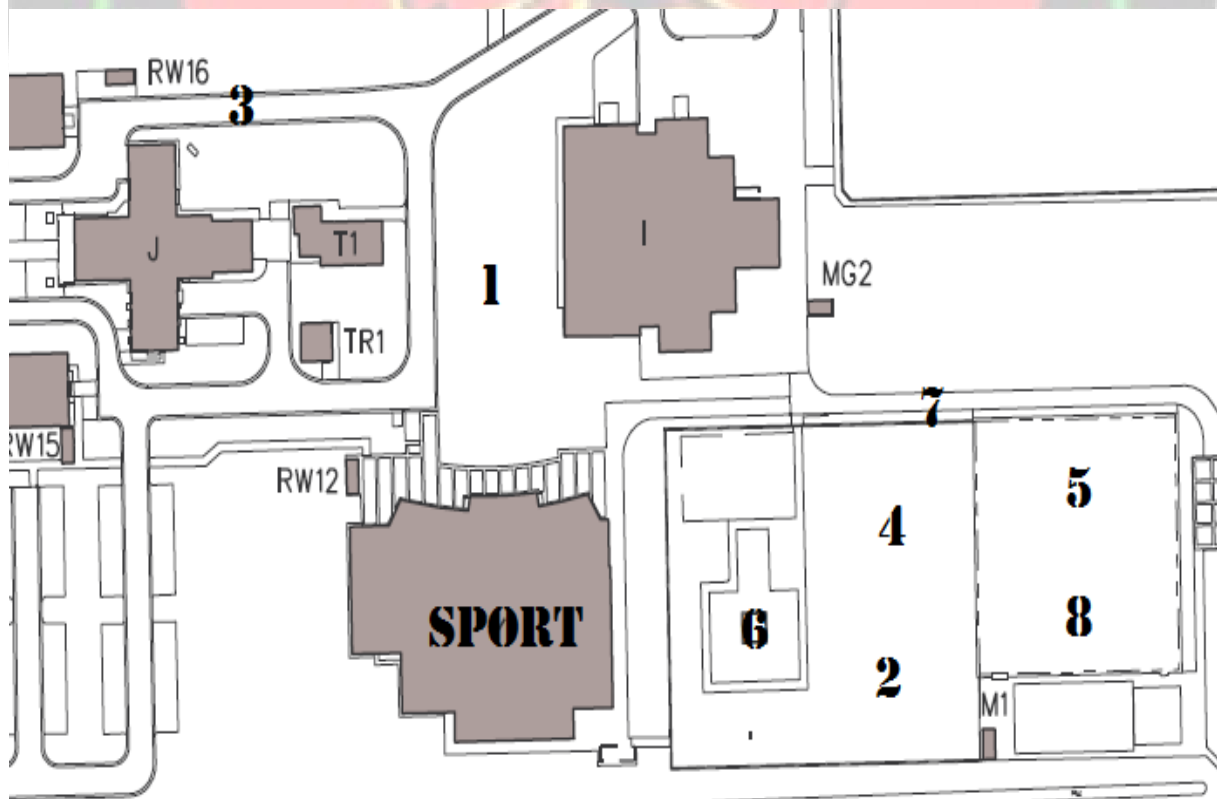
- o Het gewicht aan de lijn word omhoog gehesen tot aan de markering = 1punt
- o Laten zakken tot aan de onderste markering = 1 punt
- o U kiest zelf het gewicht uit de mogelijkheden.
- o Komt het gewicht op de grond tijdens het laten zakken, verliest u alle punten!
- o U blijft ten alle tijden binnen het aangegeven vak, komt u er buiten tijdens het hijsen of laten zakken verliest u alle punten!
- o Maximale tijd 6min.

Carry

- o Het gewicht dient verplaatst te worden door maximaal 8 persoon
- o Wanneer het gewicht de grond raakt is de poging voorbij
- o Je hebt maar 1 poging
- o De rest van de groep wacht in het aan gegeven vak.
- o aantal meter = punten
- o Maximale tijd 8min

Shoulder press

- o Iedereen mag deelnemen
- o 1 persoon is per keer aan het werk
- o Er mag niet geholpen worden met het optillen tijdens het neerzetten van een PR
- o 3 pogingen per persoon om een PR neer te zetten
- o Totaal van elke beste poging word bij elkaar opgetijd dus bijv 10 x 100kg = 1000kg
- o Poging is juist wanneer de armen gestrekt zijn en het lichaam recht.
- o Maximale tijd 8min.



Spel	Farmer Walk	Tire Flip	Dead lift	Shoulder press	Full pull	Carry	Voertuig trekken	Loading
Ronde 1 13.15 tot 13.30	1-9	2-14	3-11	4	5-12	6	7-10	8-13
Ronde 2 13.30 tot 13.45	5-13	6-10	7	8-12	1	2-11	3-14	4-9
Ronde 3 13.45 tot 14.00	4-11	3	2-9	1-14	8-10	7-13	6-12	5
Ronde 4 14.00 tot 14.15	8	7-12	6-13	5-10	4-14	3-9	2	1-11
Ronde 6 14.15 tot 14.30	2-10	1-13	4-12	3	6-11	5	8-9	7-14
Ronde 6 14.30 tot 14.45	6-14	5-9	8	7-11	2	1-12	4-13	3-10
Ronde 7 14.45 tot 15.00	3-12	4	1-10	2-13	7-9	8-14	5-11	6
Ronde 8 15.00 Tot 15.15	7	8-11	5-14	6-9	3-13	4-10	1	2-12



Endurance Regiment Sportdag

Endurance “klavertjevier”



Reglement

- *Alle onderdelen beginnen en eindigen op de CP
- *Hier krijgt u een opdracht. 4 lussen, 4 opdrachten.
- *De tijd wordt geregistreerd door uw eigen stopwatch bij vertrek aan te zetten en bij terugkomst stil te zetten. (CP heeft hier controle op)
- *Stopwatch onder eigen pion met teamnummer
- *Loting voor de lus indeling/volgorde
- *De tijden van de 4 lussen worden bij elkaar opgeteld.
- *Het team met de snelste tijd wint. (doorslaggevend bij gelijk spel is kano lus)
- *Alle onderdelen moeten binnen 120 min uitgevoerd worden!
(ongeveer 30 min per onderdeel)
- *Blijft u niet bij elkaar met uw team riskeert u een penalty van 10 min per keer!
Deze kan door ieder jury lid gegeven worden.
- *BELANGRIJK is letten op eigen veiligheid en houden aan de verkeersregels!
- *Bij pech onderweg of blessures melden bij de helpers (deze contacten met mij)
- *Er is geen protest mogelijk!

Lus 1 Run-step-run

Run step run de aangegeven route.
Per tweetal 1x step en 1x hardlopen.
De step word door 1 persoon gebruikt!!!
Wisselen door de step over te geven in de hand (niet neer leggen of zetten)
Blijf met de hele groep bij elkaar.
Dit wordt onderweg gecontroleerd!!!

Lus 2 Kano varen

Loop met de groep naar het beginpunt van het kano varen.
Hier stapt u met tweetallen (of alleen) in de kano's.
Roei naar het omkeerpunt met de hele groep.
Prik hier de post op de controlekaart.
Keer terug naar het beginpunt en leg de kano's weer op de kant.
Loop terug naar de CP.

Rij met de hele groep naar alle punten op de kaart.
Op ieder punt hangt een oriëntatiepost met prikker.
De team captain prikt de post op zijn controlekaart.
Alle teamleden gaan mee naar iedere post!!!!!! (hier is controle op)

Verplaats met uw groep naar de aangegeven locatie (landtong ijzeren man)
Vanaf dit punt zwemt u om het eiland terug naar de Boslaan.
Het eindpunt van het zwemmen is aangegeven met oranje pionnen.
Vanaf dit punt verplaatst u weer terug naar de CP.

Totaaltijd 120 min (30 min per lus)

Start 2^e lus 1330

Start 3^e lus 1400

Start 4^e lus 1430





Wedstrijdreglement Blad D (SKILLS):

Dit onderdeel bestaat uit verschillende onderdelen waarbij skills een grote rol spelen. De teams zullen alle onderdelen uitvoeren, waarbij aan het einde de scores worden opgemaakt. Het team wat per opdracht het beste is krijgt de meeste punten en het team dat onderaan staat krijgt minimaal 1 punt. Aan het einde van alle onderdelen worden de scores opgesteld en krijgen we een winnaar.

Onderdelen;

1. Oriëntatieloop
2. Maquette Genie logo
3. Doorwaadbare plaats met zeskantplaten
4. Search contest
5. Toren van Hanoi
6. Baily route

Spaghetti brug

Aanvang : 13.00 uur

Locatie CP : Pad Noord van survivalbos

Locatie onderdelen: rondom het survivalbosje

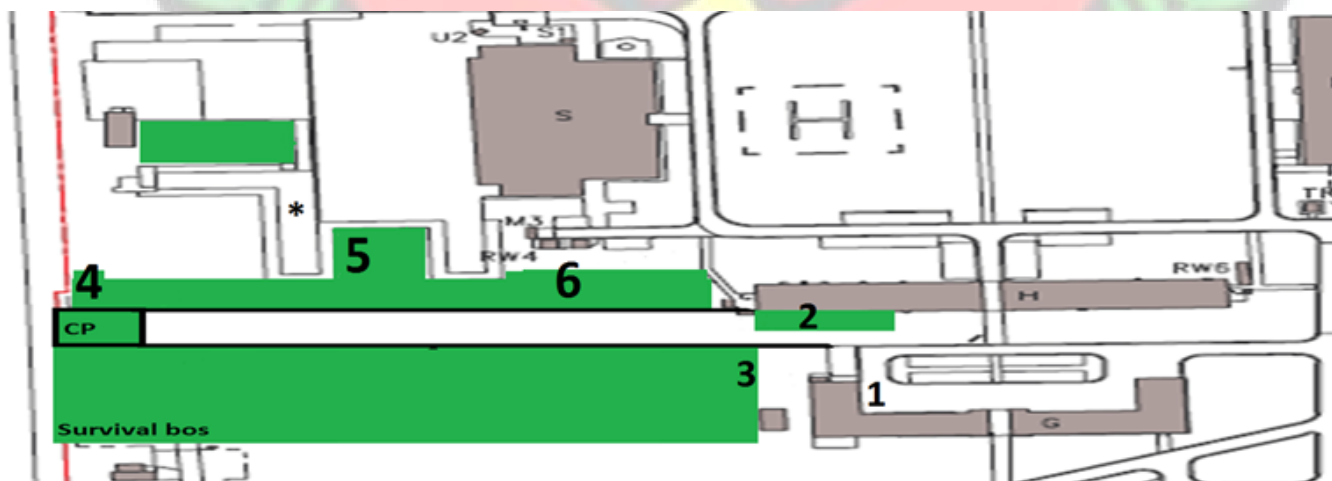
Tenue : GVT broek, gevechtslaarzen, eenheidsshirt/trui

Spelregels : Uitleg voorafgaande aan uitvoering door spelleiders

Per spel is het verschillend hoeveel deelnemers er maximaal mogen worden ingezet per team, dit zal op locatie worden aangegeven.

Het jurylid bepaalt of de poging juist is. Hierover kan geen protest worden ingediend

Plattegrond:



- | | |
|------------------------|---|
| 1: Oriëntatieloop | (6 prikkers, routes, stopwatch) |
| 2: Maquette Logo Genie | (8x zes meter stam, 2x 6x6m bouwzijl, 32 haringen, houtsnippers, 2 bezems) |
| 3: Doorwaadbare plaats | (10x zeskantplaat, rowijl, 20 prikkers, stopwatch, 4x accubakken, 2x colt C7) |
| 4: Search contest | (8 haringen, rowijl, 2 md4's, 2 minelabs, 2x pioschop, 2 veldmokken, 2 stalen carbiners, 2 zeskantplaten, moederkaart, stopwatch) |
| 5: Toren van Hanoi | (6x drie meter stam, rowijl, 10 autobanden, stopwatch) |
| 6: Bailly route | (2x bailly dwarsdrager, 6 knuppeltjes, rowijl, 10 prikkers, stopwatch) |
| *: Spaghetti brug | 12 tafels, 12 stoelen, 22 lijmpistolen, lijmpatronen, spaghetti, stroom paddenstoel |

Doordraaischema

Ronde:	Tijd:	Orientatieloop	Maquette	Doorwaadbare plaats	Search contest	Toren van Hanoi	Baily route
Ronde 1	13:15-13:30	Team 1 - Team 2	Team 3 - Team 4	Team 5 - Team 6	Team 7 - Team 8	Team 9 - Team 10	Team 11
Ronde 2	13:30-13:45	Team 11 - Team 4	Team 1 - Team 6	Team 3 - Team 8	Team 5 - Team 10	Team 7	Team 9 - Team 2
Ronde 3	13:45-14:00	Team 9 - Team 6	Team 11 - Team 8	Team 1 - Team 10	Team 3	Team 5 - Team 2	Team 7 - Team 4
Ronde 4	14:00-14:15	Team 7 - Team 8	Team 9 - Team 10	Team 11	Team 1 - Team 2	Team 3 - Team 4	Team 5 - Team 6
Ronde 5	14:15-14:30	Team 5 - Team 10	Team 7	Team 9 - Team 2	Team 11 - Team 4	Team 1 - Team 6	Team 3 - Team 8
Ronde 6	14:30-14:45	Team 3	Team 5 - Team 2	Team 7 - Team 4	Team 9 - Team 6	Team 11 - Team 8	Team 1 - Team 10

Ronde 1: 13.15-13.30

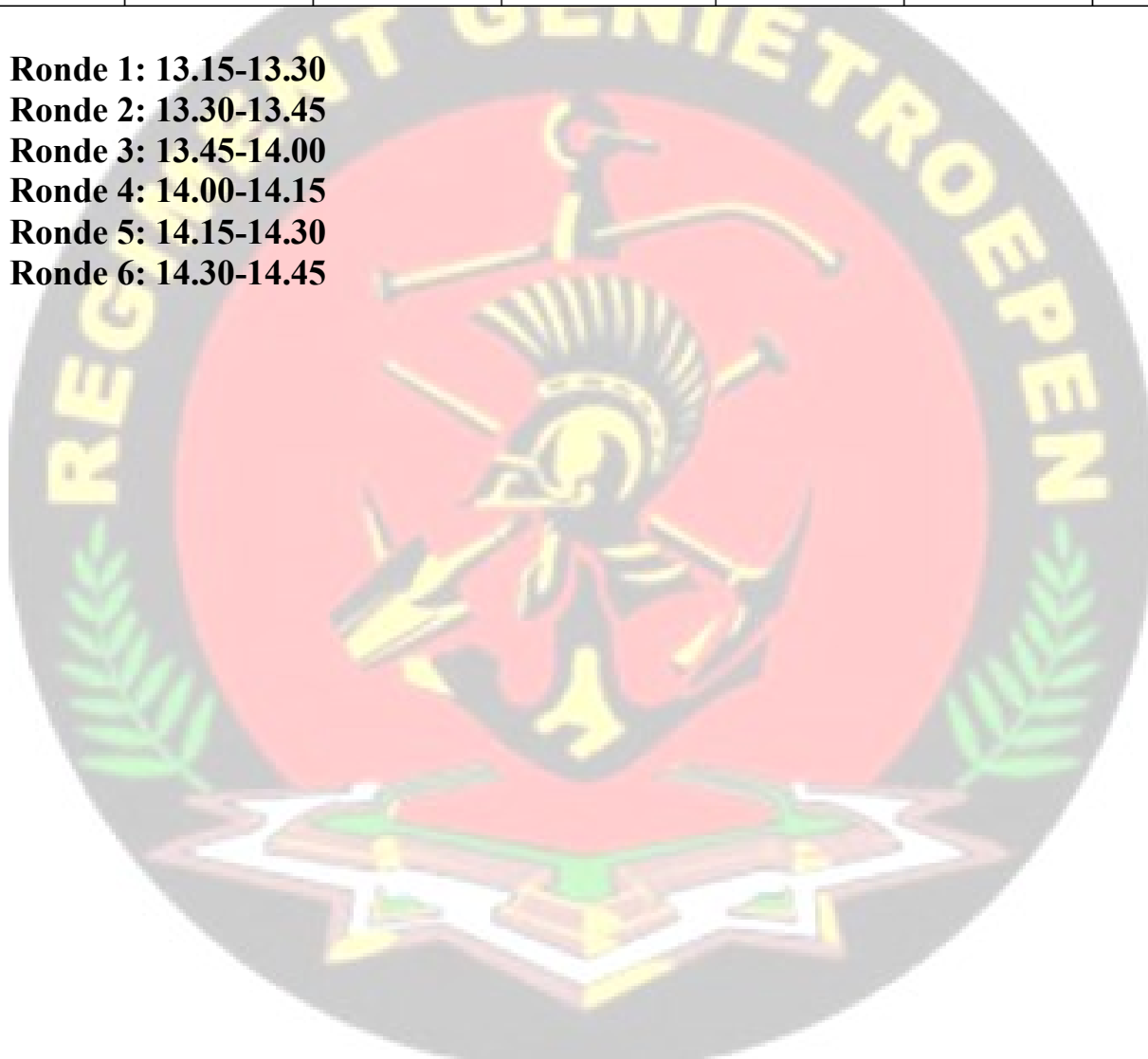
Ronde 2: 13.30-13.45

Ronde 3: 13.45-14.00

Ronde 4: 14.00-14.15

Ronde 5: 14.15-14.30

Ronde 6: 14.30-14.45



1. Oriëntatieloop



- Alle personen van de groep moeten deelnemen
- Alle personen van de groep verplaatsen richting de verschillende oriëntatiepunten. Op de punten hangen verschillende manieren van oriënteren. Ook hangt er bij elke post een vraag. Als alle posten zijn aangelopen, keren de deelnemers terug naar het beginpunt. Daar beantwoorden zij de vragen en dan stopt de tijd.
- Er word gecontroleerd op juistheid van de vragen en tijd
- Maximale tijd 10 min

Het jurylid bepaalt of de poging juist is. Hierover kan geen protest ingediend worden.

2. Maquette logo Genie



- Alle personen van de groep moeten deelnemen
- De deelnemers maken d.m.v. diverse materialen, het Genielogo na binnen het vierkant van 6 meter stammen
- Als de groep aangeeft dat zij klaar zijn, word er een foto gemaakt van het logo. (met teamnaam eronder)
- Maximale tijd 10 min

Het jurylid bepaalt of de poging juist is. Hierover kan geen protest ingediend worden.

3. Doorwaadbare plaats



- Alle deelnemers van de groep moeten deelnemen
- De deelnemers krijgen zes zeskantplaten en moeten een route afleggen. De deelnemers mogen alleen op de zeskantplaten staan.
- Als een deelnemer op de grond komt, moeten het gehele team terug lopen naar het beginpunt.
- Het is de bedoeling dat de deelnemers steeds een hoofdgroep van de Colt C7 ophalen en terugbrengen naar het startpunt.
- Als alle onderdelen compleet zijn dan zetten zij het wapen in elkaar, zodra het wapen in elkaar is gezet stopt de tijd.
- Maximale tijd 10 min

Het jurylid bepaalt of de poging juist is. Hierover kan geen protest ingediend worden.

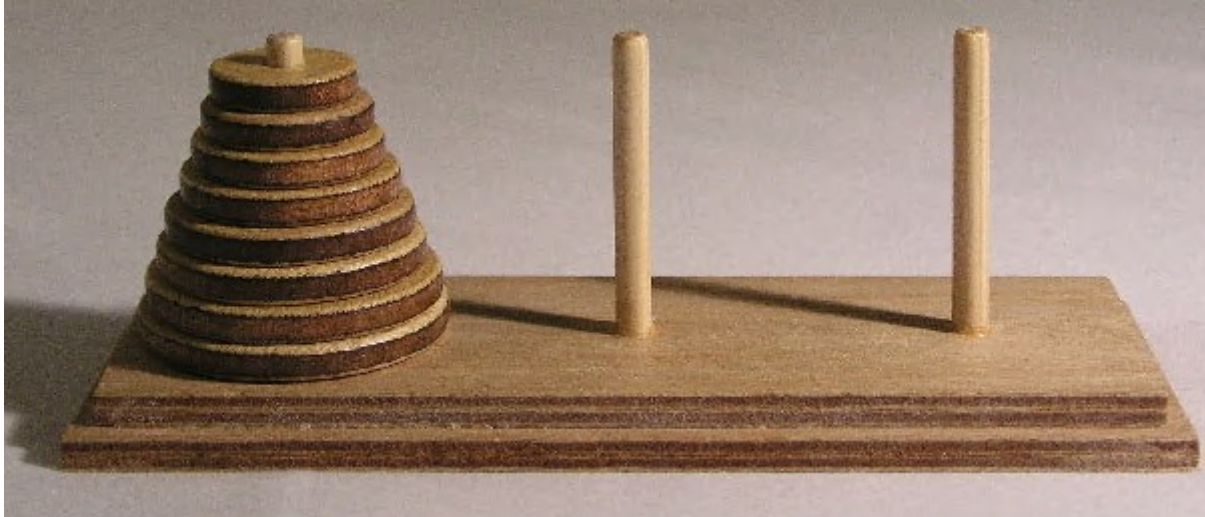
4. Search contest



- Alle personen van de groep moeten deelnemen, een deelnemer mag maximaal 1 minuut in het vierkant staan. Maximaal twee deelnemers in het vierkant per keer
- Per team zijn er 2 paar:-schoenen beschikbaar, alleen met deze schoenen aan mag men het vak betreden.
- Een persoon is steeds aan het werk met 1 md4 en 1 minelab
- Er zijn 4 objecten ingegraven in het aangegeven vak.
- Op het formulier moet u zo gedetailleerd mogelijk de locatie, vorm van de objecten inteken. (in de juiste verhoudingen)
- De score wordt bepaald door de juiste objecten te tekenen, de juiste locaties van de objecten en de verhoudingen in de ruimte op het fomulier.
- Maximale tijd 10 min

Het jurylid bepaalt of de poging juist is. Hierover kan geen protest ingediend worden.

5. Toren van Hanoi



- Alle personen van de groep moeten deelnemen
- Er zijn drie palen. Op paal 1 liggen 5 verschillende banden van groot naar klein opgestapeld.
- Er mag maar steeds 1 band verplaatst worden.
- Er mag nooit een grotere band op een kleinere band komen te liggen.
- Als de stapel op de correcte manier aan de andere kant ligt, stop de tijd.
- De banden moeten over de 3m stam worden geplaatst.
- Maximale tijd 10 min

Het jurylid bepaalt of de poging juist is. Hierover kan geen protest ingediend worden.

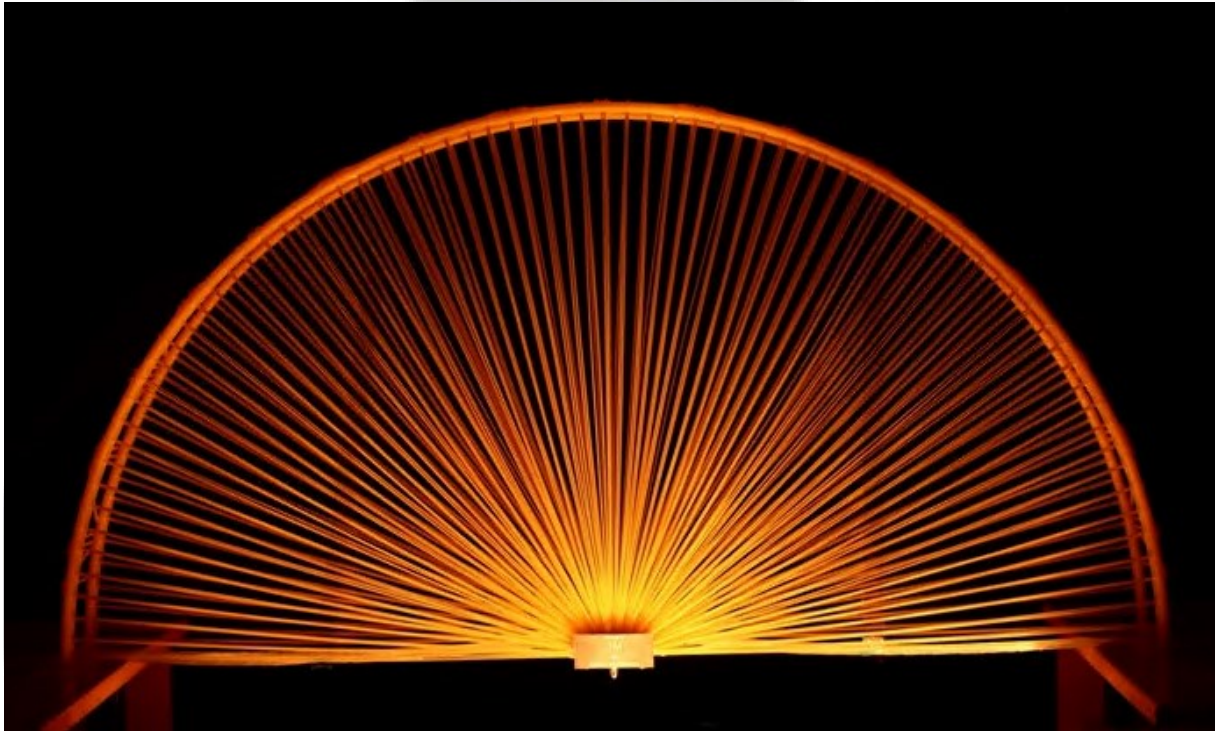
6. Bailey route



- Alle personen van de groep moeten deelnemen
- De deelnemers verplaatsen 1 baily dwarslegger over de aangegeven route van punt naar punt. Bij elk punt aangekomen, krijgen zij een opdracht/ puzzel. Als deze is voltooid, dan mogen zij pas naar het volgende punt.
- De score wordt bepaald door hoe ver de dwarslegger is gekomen op de route.
- Maximale tijd 10 min

Het jurylid bepaalt of de poging juist is. Hierover kan geen protest ingediend worden.

Spaghetti brug



- Dit is een doorlopende opdracht die gedurende de hele tijd uitgevoerd word.
- Ieder team maakt een brug waar een zeskantplaat aan kan hangen.
- Je maakt van spaghetti en lijm, een overspanning van 75cm
- De zeskantplaat moet minimaal 10 seconden blijven hangen.
- Hoe lang de zeskantplaat er aan kan hangen bepaald de score t.o.v. de andere teams.
- Bij een gelijke eindstand zal er doorslaggevend zijn welke brug het meeste gewicht kan dragen.
- De teams mogen zelf een tijdsindeling maken, wie hier aan werkt.

Het jurylid bepaalt of de poging juist is. Hierover kan geen protest ingediend worden.

Wedstrijdreglement EV CUP:



Algemeen:

- Uitgangssituatie is voor ieder team gelijk;
- Er wordt geloot voor de bouwplaats.
- Ieder team heeft 3 scheidsrechters, welke zijn voor de correcte maar vooral veilige bouw van de brug (te leveren d.z.v. organisatie).
- Ieder team heeft 1 onafhankelijke chauffeur tbv passage brug (d.z.v. organisatie).
- Team wat als eerste zijn brug gereed heeft, en na passage van een vtg, wint de gehele sportdag; en dus de felbegeerde Kolonel de Torcy Wisselbeker!
- Ieder team bestaat uit 8 manschappen en een commandant (oo of off);
- Er vinden geen wissels plaats tijdens de bouw, ook niet bij evt blessures;
- Het is verboden om in het "water" komen, ook niet als er een onderdeel van de brug in valt.
 - Dit levert straf tijd op. (60 sec)
 - Brug niet organiek = geen passage = diskwalificatie
- Tenue;
 - Veiligheidsschoenen
 - Gvt + onderdeelsshirt
 - Handschoenen
 - Gevechtshelm (commandant heeft een markering op zijn helm);
- Passage van vtg geschied na goedkeuring scheidsrechters.
- Bouw van de brug geschied conform HB 5-163;

Specifieke regels:

- Alle onderdelen worden door juist aantal personen gedragen;
 - Odd door 6 pers;
 - Bovenpanelen door 4 pers;
 - Opritliggers door 6 pers;
 - Rollenbalk door 4 pers;
 - Dekligger, door 2 pers;
 - Neus voerspits door 2 pers;
 - Neus achterspits door 2 pers;
 - Cpl neus door 4 pers;
 - Alle overige onderdelen door minimaal 1.
- Alle commandos tijdens het doorrollen worden gegeven door de c;
- Er mag alleen worden doorgerold na borgen van de panneelpennen middels een borgveer en met minimaal 8 pers aan de brug op aangeven van de C.(en met toestemming scheidsrechters)
- Tijdens het doorrollen mogen de vergrendelpallen niet “er voor worden gegooid” ter voorkomen van beschadigen van de brug.
- Er mag niet gegooid worden met materiaal, straftijd 30 sec per keer.
- De scheidsrechters hebben het recht om op elk moment te kunnen ingrijpen en de bouw stil te kunnen leggen.
- De straftijden worden direct uitgevoerd door het gehele team. Hierdoor komt de bouw gedurende deze tijd stil te liggen.
- Al het materiaal wat niet meer benodigd is dient aan het einde van de bouw in een van de 4 vakken te liggen.
- Vijzelen van de brug aan GZ is onder leiding van de commandant.
- Er mag alleen aan de brug gebouwd worden als deze na de laatste doorrol definitief op zijn eindoplegging ligt aan DZ (plaatsen opritliggers mag wel, dekliggers en radkeerders niet).
- Vijzelkap mag geplaatst zijn tijdens het doorrollen aan de odd.
- Vijzel dient onderstopt te zijn met een 7.5cm stophout.
- Zodra de odd DZ is geplaatst mag zich niemand meer “in de brug” bevinden.
- Bouwrollenbalk mag na doorrollen onder de opritliggers geplaatst worden, de plaat en steun moeten in een van de vakken liggen.



Puntentelling voor het eindklassement

Bepalingen eindklassement

Puntentelling commandantenspel

1/8 finale	1/4 finale	1/2 finale	Finale
TEAM 1			
TEAM 2	TEAM 2		
TEAM 3	TEAM 3		
TEAM 4		TEAM 2	
TEAM 5		TEAM 5	
TEAM 6	TEAM 5		
TEAM 7	TEAM 7		
TEAM 8			TEAM 5
TEAM 9			TEAM 16
TEAM 10	TEAM 9		
TEAM 11	TEAM 12		
TEAM 12		TEAM 12	
TEAM 13		TEAM 16	
TEAM 14	TEAM 13		
TEAM 15	TEAM 16		
TEAM 16			
			1e = 20 ptn
0 punten	5 punten	10 punten	2e = 15 ptn

*NB de teamnummers zijn fictief gekozen

Puntentelling per Blad (afhankelijk van aantal deelnemende teams!)

Voorbeeld bij 16 deelnemende teams;

1^e plaats: 16 pnt
 2^e plaats: 15 pnt
 3^e plaats: 14 pnt
 4^e plaats: 13 pnt

5^e plaats: 12 pnt
 6^e plaats: 11 pnt
 7^e plaats: 10 pnt
 ENZ

Winnaar 270^{ste} Regiments Sportmiddag

Het team dat in zijn totaliteit de meeste punten verzameld, is de winnaar van de Kolonel de Torcy Wisselbeker.

De scores per Blad (GAMES, STRENGTH, ENDURANCE & SKILLS) en die van het Commandantenspel (Touwtrek-Knock-Out) zullen bij elkaar worden opgeteld, de totaal score bepaald de winnaar. Bij een gelijke eind stand zal een krachtmeting uitsluitsel geven, middels een statische trekproef. Het team dat met 8 man, de hoogste kracht kan leveren is de winnaar.



Coördinerende bepalingen

Geneeskundige verzorging

Gewondentas/EHBO-kit in de CP/Geluidswagen door zorg van BHV.

Ernstige calamiteiten 112 bellen.

Voor overige zaken zie Regimentsorder.

Verkleiden en douchen

Het omkleiden en douchen vindt plaats op de verzorgingslocaties van de eenheden.

Dit gebeurt pas na de prijsuitreiking.

Afval

Tijdens de sportdag kunt u uw afval kwijt in de daarvoor bestemde prullenbakken. Wij vragen u ons te helpen met het voorkomen van zwerfafval.

Herkenbaarheid jury leden

De spelleiders en jury leden zijn te herkennen aan het bekende LO/Sporttenu, en zullen ondersteund worden door "Sport en Bewegen / CIOS" stagiaires.

Deelnemers opruimen

Direct na afloop van de spelen worden de teams verzocht te helpen met het opruimen van de spelen.

Roken

Is uiteraard niet toegestaan waar Sporters zich blootstellen aan fysieke inspanning. Alleen op de daarvoor aangewezen locaties.



Slot

De commandant Regiment Genietroepen zal de einduitslag bekend maken en aansluitend de prijzen uitreiken. Dit zal gebeuren aansluitend aan het Finale Spel.

Na de prijsuitreiking zal er een demonstratie rugbywedstrijd gehouden worden tussen het Genierugbyteam en CRFS.

Voor het eindklassement **per onderdeel** is er één prijs beschikbaar.

Voor het overall-klassement zijn er prijzen voor de nummers 1, 2 en 3.

Uiteraard is er maar één prijs voor de overall-winnaar en dat is **de felbegeerde wisseltrofee Kolonel de Torcy beker** van het Regiment Genietroepen.

Tot slot wensen wij u een fysieke, ludieke en mentale middag toe waarbij de beste Genisten er met de Eeuwige Roem vandoor mogen gaan.

LO&Sportgroep BRK Vught

