



BOOTCAMP HOEVELAKEN AAN ZEE

Dorpsdag Hoevelaken 20 augustus 2016

Inschrijfformulier & Reglement

Er kunnen maximaal 16 teams meedoen... wees er snel bij want vol=vol!

Naam team :

Naam teamlid 1 (Captain) :leeftijd:.....

Adres :

Postcode/woonplaats :

Telefoonnummer / Mobiel :

E-mailadres :

ZORG VOOR EEN ORIGINELE OUTFIT :-)

Naam teamlid 2 :leeftijd:.....

Naam teamlid 3 :leeftijd:.....

Naam teamlid 4 :leeftijd:.....

Naam teamlid 5 :leeftijd:.....

Naam teamlid 6 :leeftijd:.....

Naam teamlid 7 :leeftijd:.....

Naam teamlid 8 :leeftijd:.....

Handtekening captain (of een ouder bij teamleden jonger dan 18 jaar)
ter goedkeuring voor deelname aan de bootcamp en
verklaring op de hoogte te zijn van het reglement

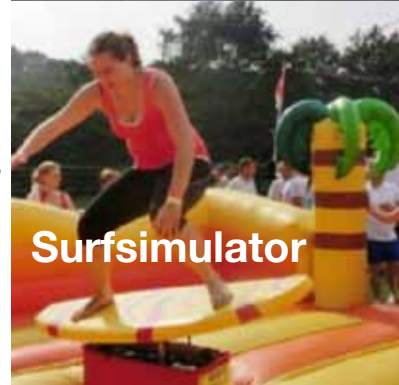
Naam Handtekening
.....

Informatie over team die we kunnen gebruiken tijdens het omroepen:
.....

**Lever dit formulier samen in met het inschrijfgeld van € 15,00 voor 13 juli in een gesloten envelop bij:
PUURSAN, Westerdorpsstraat 7, Hoevelaken, t.a.v. Sandra Admiraal.**



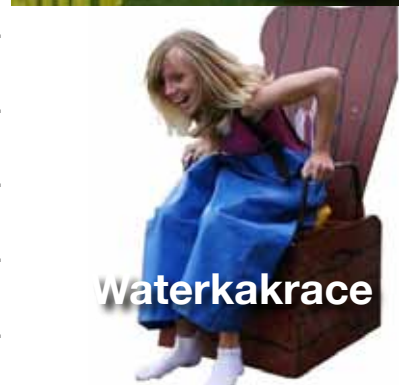
Afmattstormbaan



Surfsimulator



Kantelmuur



Waterkacrace



Tobbedansen

Reglement bootcamp Dorpsdag Hoevelaken 2016

Om de bootcamp voor alle partijen prettig te laten verlopen zijn er een aantal regels opgesteld.

Tezamen vormen deze het reglement:

1. Aan de bootcamp kunnen maximaal 16 teams meedoen.
Elk team bestaat uit maximaal 8 en minimaal 6 deelnemers, waarvan één deelnemer de teamcaptain is.
2. De teamcaptain is de persoon die het team opgeeft en is tevens contactpersoon voor de organisatie.
De teamcaptain zorgt ervoor dat zijn team bij elk spel op tijd aanwezig is. De teamcaptain(of diens ouder) zorgt door ondertekening van het inschrijfformulier dat alle deelnemers binnen het team bekend zijn met het reglement.
De organisatie van Dorpsdag Hoevelaken kan daarom niet verantwoordelijk zijn voor het niet bekend zijn van dit reglement binnen het team.
3. De minimale leeftijd om mee te doen aan de bootcamp is 13 jaar.
4. Per spel wordt aangegeven hoeveel teamleden er maximaal mee kunnen doen.
5. Met uitzondering van zeer extreme weersomstandigheden gaat de bootcamp gewoon door, dus ook als het regent.
Indien nodig zal de organisatie het programma op de weersverwachtingen aanpassen.
6. Deelname aan de bootcamp geschiedt geheel op eigen risico. Op geen enkele wijze kan de organisatie aansprakelijk gesteld worden voor persoonlijke schade (zoals blessures), of schade door of aan anderen.
7. De organisatie zal er alles aan doen om de spellen veilig te laten verlopen en zal zorgen voor EHBO op het bootcamp/manifestatieterrein.
8. Deelnemers dienen sportschoenen te dragen. Bepaalde spellen dienen op blote voeten afgelegd te worden.
Voetbalschoenen, spikes, schoenen met stalen neuzen, kisten, klompen of andere soort schoenen die mogelijk gevaar kunnen opleveren voor andere deelnemers of de materialen kunnen beschadigen zijn niet toegestaan.
De organisatie van de bootcamp zal hierop controleren en zo nodig mensen hierop aanspreken.
9. Glazen (ook plastic), flessen e.d. bij of op de spellen zijn niet toegestaan. Drank mag alleen buiten de spelgebieden genuttigd worden.
10. Men moet rekening houden met spellen waar water een rol speelt. Een handdoek dan wel droge kleren, kan handig zijn. Er is geen gelegenheid tot douchen.
11. Elk team dient er zelf voor te zorgen dat ze duidelijk herkenbaar zijn per team (bijvoorbeeld allemaal dezelfde t- shirts).
12. Elk team dient zich op 20 augustus 2016 uiterlijk om 14.30 uur aan te melden voor de bootcamp. Om 14.45 uur zal begonnen worden met het voorstellen van de ploegen en start van de bootcamp.
- 12a. Voorafgaand aan de bootcamp dient de captain zich te melden bij de organisatie.
- 12b. De bootcamp begint om uiterlijk 15.00 uur. Als een team niet op tijd aanwezig is, kunnen ze niet deelnemen aan het eerste spel, en krijgen ze automatisch het minste aantal punten. Een team dat wel op tijd is voor het tweede spel kan vanaf dat spel instromen.
13. De spellen duren ongeveer 10 minuten. Elk team heeft de verantwoordelijkheid tijdig aanwezig te zijn bij een spel.
Tussen elke speelronde is er 5 minuten tijd ingelast om zich naar het volgende spel te verplaatsen.
Indien een team te laat aanwezig is gaat dat van de eigen speltijd af.
14. Bij aanmelding en na verwerking van de inschrijving krijgt iedere teamcaptain een programma met de uitleg van de spelonderdelen. Hierin zullen alle specifieke spelregels voor de verschillende spellen uitgelegd worden. Tevens zal voor elke spelronde het spel uitgelegd worden door de organisatie.
15. De organisatie bepaalt de regels van de verschillende spelonderdelen. Hierover wordt niet gediscussieerd.
16. Elk team mag 1 keer bij een van de spellen de joker inzetten. De joker verdubbelt het aantal punten bij een spel. Elk team dient zelf een joker mee te brengen. Onder joker wordt verstaan een mascotte die als dusdanig herkenbaar is.
17. Bij het voorstellen van de deelnemende teams dient elk team kenbaar te maken bij welk spel ze de joker in willen zetten.
18. Bij elk spel staan er wedstrijdleiders die er voor zorg dragen dat de spelregels van dat betreffende spel op de juiste manier nageleefd worden.
19. Indien een team niet aanwezig is bij de uitreiking vervalt het team als prijswinnaar.
20. Wanneer een spelonderdeel door technische gebreken of overmacht niet door alle ploegen kan worden gespeeld, komt het spelonderdeel voor iedereen te vervallen.
21. Aanvullende informatie met o.a. de spelregels per onderdeel worden voorafgaand aan de Dorpsdag naar de teamcaptains gemaild.
22. In alle gevallen waarin dit reglement niet voorziet, beslist de organisatie van de bootcamp Dorpsdag Hoevelaken.