

VZW  
VORSTLEEF!



VZW  
VORSTLEEF!



LAAKDAL ZONDER GRENZEN

GROOT  
TERRAS

LAAKDAL ZONDER GRENZEN

GROOT  
TERRAS

KINDER  
ANIMATIE

GRATIS  
TOEGANG

KINDER  
ANIMATIE

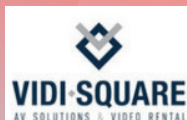
GRATIS  
TOEGANG

ZATERDAG 26 AUGUSTUS 2023

Sportterrein 'De Kwade Plas' - Veerle-Laakdal

ZATERDAG 26 AUGUSTUS 2023

Sportterrein 'De Kwade Plas' - Veerle-Laakdal



Het grootste luchtkussen evenement in België

Het grootste luchtkussen evenement in België

TEAMBUILDING | SPORT | SPEL | FUN

DEELNAME T.V.V. EEN GOED DOEL

TEAMBUILDING | SPORT | SPEL | FUN

DEELNAME T.V.V. EEN GOED DOEL



<b>WELKOM</b>	<b>3</b>
<b>DAGPROGRAMMA</b>	<b>4</b>
<b>COMPETITIE INFO</b>	<b>5</b>
<b>LZG - TEAMS</b>	<b>6</b>
<b>SPELREGELS PER SPEL</b>	<b>8</b>
<b>KLASSEMENT / PRIJZEN INFO</b>	<b>18</b>
<b>EXTRA SPEL</b>	<b>19</b>
<b>GRONDPLAN 2023</b>	<b>20</b>

**EDITIE  
14**

**120  
TEAMS**

**26 AUG**





EDITIE  
14

120  
TEAMS

26 AUG

## Laakdal Zonder Grenzen gaat voor duurzaam!

**Welkom op Laakdal Zonder Grenzen 2023!**

**Deze editie staat in teken in 'duurzaamheid'.** Onze organisatie probeert zijn steen(tje) bij te dragen aan een aangamere wereld.

- ❖ Glazen flesjes voor bier- en frisdrank
- ❖ Collectie punten voor glas - Help jij mee?
- ❖ Beter waterbeheer - met minstens evenveel plezier!
- ❖ Betaling mogelijk met jouw bankkaart & via Payconiq

**Wat mag je verwachten tijdens deze editie:**

- ❖ (NIEUW) Kapiteinspel
- ❖ (OPNIEUW) Schuimplezier - Sjoelen - Kruip & klim-werk
- ❖ Haal je beste danspasjes boven
- ❖ Geen inflatie - Prijzen van 2022 blijven van toepassing

**LZG COMPETITIE 120 teams:** Onze traditionele formule: Een combinatie van nieuwe en legendarische proeven: Zowel individueel je grenzen opzoeken als teamwork!

Boodschap van algemene aard:

- Denk aan jouw veiligheid en dat van anderen
- Neem alle regels in acht
- Geniet samen met je teamgenoten en supporters van Laakdal Zonder Grenzen 2023

VZW Vorst Leeft! ism Forum Sport





10u00  
START LZG

### PAUZES

12u45 – 13u30

16u45 – 17u30

Maak gebruik van pauzes voor het stimuleren van de innerlijke mens

18u55

EINDE LZG



EINDRONDE KAPITEINSSPEL

20u00

PRIJSUITREIKING



9u45 – 9u55

Eerste teams van 10u00 richting proeven

1

8u30 – 9u10

AANMELDEN TEAMS

9u15 – 9u30

VERWELKOMING  
ALGEMENE UITLEG

2

3

9u30 – 9u45

WARM UP

EDITIE  
14

120  
TEAMS

26 AUG

Laakdal Zonder Grenzen 2023



## LZG COMPETITIE



120 TEAMS worden verdeeld in 2 quasi identieke competities ("A" en "B") – Elk met 60 teams. De proeven zijn evenwaardig in intensiteit, moeilijkheidsgraad en hebben een enorme dosis fun-factor.

**Competitie A = wit polsbandje – Competitie B = rood polsbandje**

- |             |              |
|-------------|--------------|
| 1. Schuiven | 6. Verdwalen |
| 2. Vallen   | 7. Sjoelen   |
| 3. Schuimen | 8. Razen     |
| 4. Klimmen  | 9. Sweepen   |
| 5. Tobben   | 10. Ploegen  |

EDITIE  
14

### SPELSHEMA

Volg jouw spelschema op het bijgeleverd formulier die jullie ontvangen bij het aanmelden.

Lees de spelregels op voorhand.

Wees steeds op tijd (ca. 10min voor de start van jouw proef).

Spelbegeleiders geven de laatste tips & tricks – GEEN volledige speluitleg

### DE JOKER

Elk team heeft dé joker op voorhand / 'blind' ingezet.

De uiteindelijke score van de (!! ) Joker-proef zal voor elk team verdubbeld worden.

(!!) Indien door omstandigheden de Joker-proef wordt afgelast (weersomstandigheden, heirkraft,...), krijgt het team op deze proef het gemiddelde. De joker-proef wordt dan automatisch de proef waar jouw team de hoogste/beste score heeft behaald (ter compensatie)



### EXTRA SPEL: DANSEN

Jouw team kan 60 extra punten verdienen!

Meer info op pag. 19 en op de dag zelf bij aanmelden van de teams! 😊



### EXTRA SPEL: KAPITEINSPEL

VEEL FUN & EEN EXTRA PRIJS VOOR DE BESTE KAPITEIN

Meer info op pag. 19 en op de dag zelf bij aanmelden van de teams!





**EDITIE  
14**

**120  
TEAMS**

**26 AUG**

LZG 1-20		LZG 21-40		LZG 41-60	
1	T.C De Eik	21	Tandland	41	Superheroes In Training
2	Chiro Klein-Vorst	22	Team96	42	De Rotte Appels
3	SNAK Gille Corens zonder Gille Corens, tegen Gille Corens	23	Beekhoek Beesten	43	Goe Bezig!
4	De TurboSlakken	24	Levende Hoop	44	Rood Hapje
5	Café Sportgalm	25	Beestenboel	45	FC Netedochters
6	Portie Warm Gemengd	26	Vejelboys	46	Partycrew
7	Survival Team Den Oks	27	Black Angus	47	Gisteren Waren We Beter
8	KPD Services	28	Dynamo EME	48	De Jupkes
9	The Flintstones	29	De Bospeepers	49	De Boozers
10	Tiwear	30	Supercats	50	Central Perk
11	De Mama's On Tour	31	ZVC Onkruid	51	Scrappy Squad
12	Lividium FAST	32	DDC	52	2 Potten Nat
13	Damiaanschool	33	AZ Diest	53	Looptgymaarialikmoetdedrankstandbemannen
14	83 Hustlers Turn 40	34	The Bullets	54	NielsenIQ
15	Tomato Potato	35	Dynapps For Fun	55	Optiek Vandecruys EJ MATEN
16	Schommeltjes	36	Dynapps For The Win	56	De Kempense Kannonnen
17	FMGP	37	Bromigos	57	Nike ELC 1
18	De Feestmakers	38	Ouder Maar Nog Ni Afgeschreven	58	Nike ELC 2
19	Autisme Leeft	39	G-Force	59	TC De Eik - vrouwen
20	The Crew	40	Error404	60	Team Ausy





**EDITIE  
14**

**120  
TEAMS**

**26 AUG**

LZG 61-80		LZG 81-100		LZG 101-120	
61	The Fast and the Spierscheur	81	LoZGehen	101	Lividium 1
62	Boven De Wolken	82	Vrienden Van De Glenn	102	Fons Aan De Toog Gevraagd
63	Colada	83	Team Vossemeren	103	Dynapps – Work Hard Play Hard
64	Goeie Boel	84	We Doen Ook Maar Ons Best.	104	Monkey Vapers
65	Pina	85	Team Sam	105	Jerome De Mobilhome
66	Vrienden van de familie Geens & Familie Geens	86	Cereal Killers	106	Clic Clic Pan Pan
67	Pyscho Killers	87	Triple Plezier	107	De Platte Zjatte
68	Team Beton	88	Team Triple Plezant	108	De Dolle Dossierbeheerders
69	Plekkers	89	KVRI	109	Vers Gehakt
70	Chicks&Dicks	90	Titans	110	Springen In Veerle
71	De Harde Kern	91	Team La Perla	111	Smells Like Team Spirit
72	De Bourgondiërs	92	De Bezwete Bende	112	De Zoo Staat Droog
73	GLouPy Guys	93	Tveldeke	113	Beire Leute
74	The GREEN team	94	De Ronde Punten	114	Antiheroes
75	Brandweer Geel	95	Onnoewezel Mannekes	115	ERA Tournier
76	Libottentos	96	Loslopend Wild	116	EJ Fliendjes
77	De Beeveekes	97	Team Misi Mipsi	117	H&E Technics
78	Team Highfive	98	Team Tessenderlo	118	Boerkies
79	Idioten Zonder Grenzen	99	De Vroeterkes	119	KV & CO
80	Flower Power	100	Lividium 2	120	DAP De Linde





**DOEL**  
WIE SCHUIFT HET BESTE?

**TEAMS**  
2 PER LUCHTKUSSEN

### **TIPS & TRICKS**

- Het dragen van schoeisel is **verboden!**
- Hoe minder de weerstand, hoe ... 😊

### **PUNTENTELLING:**

1 punt per volledig afgelegd parcours

Het team dat zo de meeste punten scoort, krijgt het maximum van de punten (= 60).  
Het tweede team krijgt 1 punt minder, enz.

**EDITIE  
14**

**120  
TEAMS**

**26 AUG**

### **SPELREGELS**

- ✓ Elk team heeft zijn eigen buikschuifbaan
- ✓ Het team met het **laagste ploegnummer**, staat aan de **rechterkant**
- ✓ De deelnemer start vanaf de aangegeven plek, neemt een aanloop en glijdt op de buik over de buikschuifbaan
- ✓ Als de deelnemer klaar is met een poging, verlaat die het eindbad aan de achterkant en stapt **rustig** naar het startpunt
- ✓ De volgende deelnemer mag starten als de vorige het eindbad heeft bereikt – **Te snel starten = puntenverlies**
- ✓ **Lopen** over de buikschuifbaan vanaf de start, levert **geen punt** op (en is ook gewoon niet plezant!) 😊
- ✓ **Zeep, schuim of andere "glij-bevorderende middelen"** verboden 😊







## DOEL

WIE VALT HET MEESTE?

## TEAMS

2 PER LUCHTKUSSEN



## PUNTENTELLING:

1 punt per volledig afgelegd parcours

Het team dat zo de meeste punten scoort, krijgt het maximum van de punten (= 60).

Het tweede team krijgt 1 punt minder, enz.



EDITIE  
14

120  
TEAMS

26 AUG

## TIPS & TRICKS

- Het dragen van schoeisel is **verboden!**
- Stevige kousen aangeraden
- Spreid je krachten

## SPELREGELS

- ✓ De teams bevinden zich aan weerszijden van de attractie
  - ✓ Het team met het **laagste ploegnummer**, staat aan de **rechterkant**
  - ✓ De deelnemer start vanaf de aangegeven plek en bedwingt de stormbaan
  - ✓ De volgende deelnemer mag pas starten wanneer de vorige deelnemer het eerste onderdeel (Over de rol gesprongen) is gepasseerd – **Te snel starten = puntenverlies**
- (!!) Let op bij het valkussen: De volgende deelnemer mag pas springen wanneer de vorige het valkussen heeft verlaten**
- ✓ De deelnemer verlaat de baan langs de achterkant/zijkant en stapt **rustig** naar het startpunt





## DOEL

WIE SCHUIF(m)T HET MEESTE?

## TEAMS

2 PER LUCHTKUSSEN

## TIPS & TRICKS

- Het dragen van schoeisel is **verboden!**
- Arm- & beenspieren

## PUNTENTELLING:

1 punt per volledig afgelegd parcours

Het team dat zo de meeste punten scoort, krijgt het maximum van de punten (= 60).  
Het tweede team krijgt 1 punt minder, enz.

EDITIE  
14

120  
TEAMS

26 AUG

## SPELREGELS

- ✓ De teams bevinden zich aan weerszijden van de attractie
- ✓ Het team met het **laagste ploegnummer**, staat aan de **rechterkant**
- ✓ De deelnemer start vanaf de aangegeven plek en bedwingt de stormbaan
- ✓ De volgende deelnemer mag pas starten wanneer de vorige deelnemer het eerste onderdeel is gepasseerd – **Te snel starten = puntenverlies**
  - ✓ Competitie A (wit): Achter de muur is gevallen
  - ✓ Competitie B (rood): Bovenkant van de helling heeft bereikt
- ✓ De deelnemer verlaat de baan langs de achterkant/zijkant en stapt **rustig** naar het startpunt





## DOEL

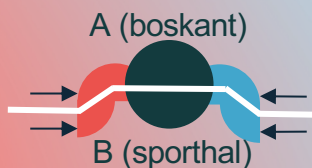
WIE KRUIPT HET BESTE (omhoog)?

## TEAMS

2 PER LUCHTKUSSEN

## TIPS & TRICKS

- Het dragen van schoeisel is **verboden!**
- Stevige kousen / handschoenen aangeraden
- Armspiëren!



## PUNTELLING:

Haal zoveel mogelijk punten

Het team dat zo de meeste punten scoort, krijgt het maximum van de punten (= 60).  
Het tweede team krijgt 1 punt minder, enz.



EDITIE  
14

120  
TEAMS

26 AUG

## SPELREGELS

- ✓ Het kussen wordt DWARS ingedeeld (zie bovenaan)
  - ✓ COMPETITIE A (witte polsbandjes) – Verzamelen aan zijde van het bos
  - ✓ Ploeg met de laagste nummer start aan de BLAUWE kant
- ✓ COMPETITIE B (rode polsbandjes) – verzamelen aan zijde van de sporthal
  - ✓ Ploeg met de laagste nummer start aan de RODE kant
- ✓ De deelnemer start vanaf de aangegeven plek en bedwingt de stormbaan
- ✓ De volgende deelnemer mag pas starten als de vorige deelnemer het eerste onderdeel (eerste van 2 bochten) is gepasseerd. – Te snel starten = puntenverlies
- ✓ Eens aangekomen bij het middenstuk, heeft de deelnemer telkens twee opties (zie rechts →)
- ✓ De deelnemers verlaten de baan langs de zijkant, zonder daarbij het andere team te hinderen, en stappen rustig naar het startpunt

## OPTIE 1 = 10 PUNTEN

Een deelnemer neemt de velcro-patch, klimt omhoog, plakt deze op de onderste velcro-band en verlaat rustig het springkussen = 10 Punten.

Een volgende deelnemer klimt omhoog, haalt de velcro-patch van de velcro-band en plakt deze op de aangegeven plaats onderaan het klim-kussen bij het verlaten van het springkussen = 10 Punten.

Een volgende deelnemer neemt opnieuw de velcro-patch, klimt omhoog,... enzovoort enzovoort...

Diegene die geklommen hebben, ontvangen geen extra punt bij het verlaten van de stormbaan.

Klimmende deelnemers mogen NIET geholpen worden door hun teamgenoten.

## OPTIE 2 = 1 PUNT

De deelnemer kiest ervoor om de klimbeurt over te slaan en zal de klimplaneet niet bedwingen.

Verlaat de baan ter hoogte van het middenstuk en ga terug naar het startpunt.





## DOEL

WIE BLIJFT HET BESTE IN BALANS?

## TEAMS

2 PER LUCHTKUSSEN

## TIPS & TRICKS

- Het dragen van schoeisel is **verboden!**
- Stevige kousen / handschoenen aangeraden
- Heb respect voor het team naast jullie

## PUNTENTELLING:

Per speler die niet uit de tobbe valt, krijgt het team 1 punt.

Het team dat zo de meeste punten scoort, krijgt het maximum van de punten (= 60).

Het tweede team krijgt 1 punt minder, enz.

EDITIE  
14

120  
TEAMS

26 AUG

## SPELREGELS

- ✓ De teams bevinden zich aan weerszijden van de attractie
- ✓ Het team met het **laagste ploegnummer**, staat aan de **rechterkant**
- ✓ **Één** deelnemer start vanaf de aangegeven plek en klimt de netten **met of zonder tobbe** omhoog. Een ander teamlid mag de tobbe onderaan het kussen doorgeven of omhoog schuiven over de netten naar de deelnemer bovenaan
- ✓ **DE TOBBE NAAR BOVEN GOOIEN IS NIET TOEGESTAAN EN WORDT BESTRAFT MET PUNTENAFTREK**
- ✓ Bovenaan mag telkens maar één deelnemer per team staan. De deelnemer gaat op zijn achterwerk in de tobbe zitten en glijdt zo naar beneden. De deelnemer krijgt alleen een punt als die **NIET** uit de tobbe is gevallen in het eindbad
- ✓ De volgende deelnemer mag pas van de helling glijden wanneer de vorige het bad heeft verlaten
- ✓ Elke deelnemer verlaat zo vlug mogelijk het eindbad in de aangegeven richting
- ✓ **Bij het verlaten van het eindbad, verwijder het water uit de tobbe IN het eindbad**
- ✓ Niemand mag in het eindbad blijven staan
- ✓ De deelnemer stapt **rustig** naar het startpunt met de tobbe. **DE TOBBE NAAR HET BEGINPUNT GOOIEN IS NIET TOEGESTAAN EN WORDT BESTRAFT MET PUNTENAFTREK**





DOEL  
VIND JIJ DE UITGANG?

TEAMS  
2 PER LUCHTKUSSEN

### TIPS & TRICKS

- Het dragen van schoeisel is verboden
- Stevige kousen aangeraden
- Wees alert voor de ronddraaiende balken

### PUNTENTELLING:

1 punt per volledig afgelegd parcours

Het team dat zo de meeste punten scoort, krijgt het maximum van de punten (= 60).  
Het tweede team krijgt 1 punt minder, enz.

EDITIE  
14

120  
TEAMS

26 AUG

### SPELREGELS

- ✓ De teams bevinden zich aan weerszijden van de attractie
- ✓ Het team met het **laagste ploegnummer**, staat aan de **linkerkant**
- ✓ De deelnemer start vanaf de aangegeven plek en bedwingt de stormbaan
- ✓ De volgende deelnemer mag pas starten wanneer de vorige deelnemer het eerste onderdeel (Volledig in de tunnel gekropen) is gepasseerd. Het doolhof wordt **vanaf de midden-doorgang** bedwongen.
- ✓ In het doolhof worden hindernissen niet overgeslagen (d.i. Over middenberm springen) en blijft de deelnemer steeds het pad volgen (d.i. Niet erlangs lopen). De spelbegeleiding bepaalt de fair-play.
- ✓ De deelnemer verlaat de baan langs de zijkant en stapt **rustig** naar het startpunt





**DOEL**  
WIE SCHUIFT HET BESTE?

**TEAMS**  
4x INDIVIDUELE BAAN

### **TIPS & TRICKS**

- Het dragen van schoeisel is **verboden!**
- Wees voorzichtig bij het verlaten van de sjoelbak
- Heb respect voor de teams naast jullie

### **PUNTENTELLING:**

1 punt per verzamelde bal

Het team dat zo de meeste ballen verzamelt, krijgt het maximum van de punten (= 60).  
Het tweede team krijgt 1 punt minder, enz.

EDITIE  
14

120  
TEAMS

26 AUG

### **SPELREGELS**

- ✓ Ieder team krijgt een kleur toegewezen
- ✓ Bij de start mogen 4 teamleden tegelijk in het schuimbad. Nieuwe teamleden mogen het schuimbad pas in wanneer één van de team-leden het schuimbad verlaat
- ✓ Zoek jouw kleur (**ÉÉN!**) bal en verlaat **onmiddellijk** het schuimbad richting de sjoelbak
  - ✓ **Ballen worden niet aan elkaar doorgegeven of naar elkaar gegooid.**
  - ✓ **Ballen worden niet verzameld door 1 persoon**
- ✓ Glij met één bal op jouw 'sjoelbaan' tot voorbij het poortje en verlaat de sjoelbak langs de achterkant. Lopen op de sjoelbaan vanaf de start = puntenverlies
- ✓ De volgende deelnemer mag pas 'sjoelen' wanneer de vorige deelnemer de sjoelbaan heeft verlaten
- ✓ Wandel **rustig** naar het kruipgedeelte met jouw bal en bedwing deze stormbaan
- ✓ Verzamel **ÉÉN** bal per deelnemer achter het kruipgedeelte en wandel rustig naar het startpunt





**DOEL**  
WIE RAAST HET MEESTE?

**TEAMS**  
2 PER LUCHTKUSSEN

### **TIPS & TRICKS**

- Het dragen van schoeisel is **verboden!**
- Stevige kousen aangeraden
- Echte kuitenbijter
- Spreid je krachten

**PUNTENTELLING:**  
1 punt per volledig afgelegd parcours

Het team dat zo de meeste punten scoort, krijgt het maximum van de punten (= 60).  
Het tweede team krijgt 1 punt minder, enz.

EDITIE  
14

120  
TEAMS

26 AUG

### **SPELREGELS**

- ✓ Elk team heeft zijn eigen buikschuifbaan
- ✓ Het team met het **laagste ploegnummer**, staat aan de **rechterkant**
- ✓ De deelnemer start vanaf de aangegeven plek en bedwingt de stormbaan
- ✓ De volgende deelnemer mag pas starten wanneer de vorige deelnemer het eerste onderdeel is gepasseerd
  - ✓ Competitie A (wit): Kruisenrace
  - ✓ Competitie B (rood): Bandenrace
- ✓ De deelnemer verlaat de baan langs de achterkant/zijkant en stapt **rustig** naar het startpunt





## DOEL

WIE BLIJFT OVEREIND?

## TEAMS

2 PER LUCHTKUSSEN

## TIPS & TRICKS

- Het dragen van schoeisel is **verboden**
- Jump & Duck & Jump & Duck
- Kleurenvestjes verplicht voor 1 team
- **RAKEN VAN DE BALK = VERLAAT HET KUSSEN**

## PUNTENTELLING:

Scores worden per ronde opgeteld

Het team dat zo de meeste punten scoort, krijgt het maximum van de punten (= 60).  
Het tweede team krijgt 1 punt minder, enz.

EDITIE  
14

120  
TEAMS

26 AUG

## SPELREGELS

- ✓ De teams staan door elkaar op het kussen. **Het team met het laagste ploegnummer draagt 'kleurenvestjes'**
- ✓ De balken draaien rond, steeds gedurende **40sec** (= 1 ronde). **20sec** om de wissel door te voeren
- ✓ Wanneer de sweeper stopt na de ronde, komen 4 nieuwe deelnemers per team op het kussen
- ✓ **Het raken van de balken (op welke manier dan ook) = einde poging en verlaat het kussen**
- ✓ **Hinderen van de andere spelers (bv. het tegenhouden van de draaibalken) zal bestraft worden**
- ✓ Er worden punten toegekend op basis van het aantal deelnemers die op hun plaats bleven staan **na 40 sec.**
  - ✓ 1 speler per ronde = 1 punt
  - ✓ 2 spelers per ronde = 3 punten
  - ✓ 3 spelers per ronde = 6 punten
  - ✓ 4 spelers per ronde = 10 punten

Bij herstart van de balken mogen de eerstvolgende 2 deelnemers voor de **LAGE** balk langs de sokkel staan zodat de balk op snelheid kan komen. Eens de balk gepasseerd is, moeten ze onmiddellijk terug hun positie innemen







## DOEL

WELK TEAM WERKT HET BESTE SAMEN?

## TEAMS

INDIVIDUEEL SPEL OP HET TERREIN

## TIPS & TRICKS

- Communicatie
- Behendigheid
- Geduld
- Gene stress – Da komt goe

## PUNTENTELLING:

Optelsom van verzamelde tennisballen

Het team dat zo de meeste tennisballen verzamelt, krijgt het maximum van de punten (= 60).

Het tweede team krijgt 1 punt minder, enz.

EDITIE  
14

120  
TEAMS

26 AUG

## SPELREGELS

- ✓ Elk team heeft zijn eigen parcours
- ✓ 4 personen staan met de rug naar elkaar toe, haken de armen in met de persoon links EN rechts van hun positie en dragen de helmen met 4x tennisballen op hun hoofd
- ✓ In deze positie, **zonder armen te lossen**, brengen ze de tennisballen van het begin- naar het eindpunt
  - ✓ Lossen van armen = terug naar start
  - ✓ Tennisballen die **onderweg** vallen, mogen **NIET** opgeraapt en terug op de helmen gelegd worden. Enkel wanneer het team opnieuw van het beginpunt start, **MOETEN** deze opgeraapt worden
- ✓ Pas wanneer alle 4 de deelnemers het eindpunt zijn gepasseerd, mogen de tennisballen doorgegeven worden aan de volgende deelnemers. Wisselen van teamleden onderling mag steeds.
- ✓ De volgende deelnemers verzamelen de tennisballen vanaf de aangeduide positie mbv een touw
  - ✓ Positie 1: **1 punt** – Positie 2: **3 punten** – Positie 3: **5 punten** (moeilijkheidsgraad)
  - ✓ Tennisballen die naast de emmers vallen mogen **NOOIT** opnieuw in het spel gebracht worden (**HELAAS!**)





## PUNTE TELLING PER PROEF

Het team met de hoogste score (# punten) op een proef, verdient een eindscore van 60. Het team met de tweede hoogste score op een proef, verdient een eindscore van 59 enz.

## INZET VAN DE JOKER

De joker verdubbelt de eindscore. Heb je de hoogste score behaald op een proef, dan wordt je eindscore van 60 verdubbeld naar 120, 59 → 118 enz. Het is niet mogelijk om de joker in te zetten op de 'DANSEN' proef.

## KLASSEMENT

Voor de eindstand worden de 10 (+1 = Dansproef) ronde scores bij elkaar opgeteld. Competitie X en competitie Y worden op het einde 2-aan-2 in elkaar geschoven tot één finale rangschikking. In de prijzen vallen, wordt op deze manier ook een tactisch spelletje!



EDITIE  
14

## VOORBEELD RANGSCHIKKING

COMPETITIE A			COMPETITIE B			FINALE RANGSCHIKKING		
1	Team 1	605	1	Team 67	620	1	Team 67	620
2	Team 2	604	2	Team 68	615	2	Team 1	605
3	Team 3	580	3	Team 69	575	3	Team 68	615
						4	Team 2	604
						5	Team 3	580
						6	Team 69	575



120  
TEAMS

26 AUG

### EXTRA PRIJZEN

FAIR-PLAY: € 200

KAPITEINSPEL: VERRASSING

## RANGSCHIKKING VS. PRIJZEN GELD

1	€ 350	25	€ 50
2	€ 250	50	€ 50
3	€ 200	75	€ 50
4	€ 150	100	€ 50
5	€ 125		
6	€ 100		
10	€ 75		
		Eerste vrouwenteam: € 200	





EDITIE  
14

120  
TEAMS

26 AUG

## DANSPROEF

DOEL: WIE DANST HET BESTE?  
TEAMS: ALLEMAAL  
AANTAL PER TEAM: MIN. 3 TEAM-LEDEN

### HOE?

OPDRACHT UITGELEGD OP BIJGELEVERD FORMULIER IN DE GOODY-BAG

ZOEK JE TEAM IN DE OPDRACHTEN TABEL

ONTHOU JE 'DANSLIED' EN TIJDSPERIODE (dit valt steeds in jouw pauze)

SPITS JE OREN VOOR DE OPDRACHT EN HOU 3 TEAM-LEDEN KLAAR

MAAK PLEZIER OP HET PODIUM EN 'DANS DE VERMOEIDHEID ERAF'

### PUNTELLING

GEEF JE TEAM-NUMMER DOOR AAN DE DANSBEGELEIDING DIE OP- EN ROND HET  
PODIUM AANWEZIG IS EN DIT VOOR HET EINDE VAN HET LIEDJE

# EXTRA 60 PUNTEN

## KAPITEINSPEL

DOEL: WIE IS HET MEEST EFFICIENT?  
TEAMS: ALLEMAAL  
AANTAL PER TEAM: DE KAPITEIN (wees eerlijk)

### HOE?

OPDRACHT UITGELEGD OP BIJGELEVERD FORMULIER IN DE GOODY-BAG  
ZOEK JE TEAM IN DE VOORRONDES VAN DE OPDRACHTEN TABEL  
WEES STIPT AANWEZIG OP HET MOMENT VAN DE VOORRONDE

4 KAPITEINS NEMEN HET TEGEN ELKAAR OP  
DE BESTE KAPITEIN ONTVANGT EEN KAARTJE MET DAAROP HET TIJDSTIP VAN DE  
VOLGENDE RONDE (EN DIT ZO TOT AAN DE FINALE)

### EXTRA CHALLENGE

NEEM EEN FOTO OP HET JUISTE MOMENT EN POST DEZE OP INSTAGRAM MET  
#LZGkapitein voor 17u30

('Wat voor foto' wordt toegelicht op het formulier)

### PUNTELLING

1 winnaar van het kapiteinspel (het hele team)  
1 winnaar van de foto-challenge (het hele team)



# GRONDPLAN



EDITIE 14

120 TEAMS

26 AUG



Laakdal Zonder Grenzen 2023