

**Dit reglement bestaat uit twee delen.**

**Deel 1 zijn de algemene bepalingen, deel 2 de wedstrijdregels.**

## **Deel 1: algemene bepalingen**

### **1. Toezicht.**

De groep verzorgt voldoende leiding om de jeugdleden in de gaten te houden. De leiding zal aangesproken worden op het gedrag van de jeugdleden.

Bij een 3<sup>de</sup> waarschuwing houdt de organisatie zich het recht toe om de persoon uit het zwembad te verwijderen.

### **2. Deelname wedstrijden.**

Om deel te nemen aan de zwemwedstrijden dient de deelnemer minimaal in het bezit te zijn van zwemdiploma A. De deelnemer dient zelfstandig te kunnen zwemmen. Hulpmiddelen zijn niet toegestaan.

### **3. Recreatief zwemmen.**

Tijdens de SPLASH is het mogelijk om op bepaalde tijden in recreatie bad te zwemmen. De jeugdleden dienen altijd onder toezicht te staan van een leiding. De SPLASH organisatie is hier niet verantwoordelijk voor. Jeugdleden met alleen een A of B diploma moeten in het water vergezeld worden, door een volwassen persoon.

### **4. Juryleden.**

De deelnemende groepen stellen een jurylid ter beschikking voor het tellen van de banen. Het jurylid hoeft geen leiding te zijn, een ouder mag ook. Het jurylid dient minimaal 18 jaar te zijn.

### **5. Eten en drinken**

In het wedstrijd bad mag GEEN snack of ijs genuttigd worden. In het recreatie bad alleen op de daarvoor bestemde plaats (bij de horeca).

Een zwemmer mag voor of tijdens de wedstrijd GEEN alcohol nuttigen, hierop staat diskwalificatie van het gehele team. Na het zwemmen mag dit wel, mits diegene de wettelijk toegestane leeftijd van 18 heeft.

Er mag alleen alcohol genuttigd worden in het horeca gedeelte van het zwembad.

### **6. Veiligheid en orde**

De aanwijzingen van de SPLASH medewerkers dienen altijd opgevolgd te worden.

Rennen is in het zwembad niet toegestaan. Onnodig ophouden in de douche of kleedkamers is niet toegestaan.

### **7. Foto gebruik**

Bij deelname gaat de deelnemer akkoord dat er foto's gebruikt kunnen worden voor promotie doeleinden. De foto's worden online gepubliceerd achter een inlog.

### **8. Waarschuwingen**

- a. Eerste waarschuwing gegeven door een medewerker welke word doorgegeven aan teamleider Bad en Orde.
- b. Tweede waarschuwing zal door de teamleider Bad en Orde worden gegeven. Deze waarschuwing word doorgegeven aan de Wedstrijd coördinator.

- c. Bij de derde waarschuwing geldt een diskwalificatie van de persoon en moet direct het zwembad verlaten worden. Tevens word de contactpersoon van de betreffende groep op de hoogte gesteld.

## **Deel 2: Wedstrijdreglement**

### **1. Een team bestaat uit zes personen.**

- a. Als één persoon uitvalt wegens ziekte of niet komt opdagen, mag er met vijf personen gezwommen worden. De zesde zwemmer wordt niet vervangen.
- b. Als er twee personen (of meer) uit één team uitvallen, dan wordt het hele team gediskwalificeerd.
- c. Als een team door uitval nog maar uit vier zwemmers bestaat, mag een zwemmer uit een **jongere** leeftijdscategorie als vijfde zwemmer invallen, zodat er toch nog gezwommen kan worden door het team. Hiervoor moet vóór de start toestemming worden gevraagd aan de wedstrijdleiding.
- d. Als iemand tijdens het zwemmen uitvalt, kan er geen andere zwemmer meer worden ingezet. Dezelfde persoon mag wel terugkomen in de tweede serie.
- e. Veranderingen in de teams moeten vóór de start worden doorgegeven aan de wedstrijdleiding.
- f. Op de dag zelf is het niet meer mogelijk om nieuwe zwemmers in te delen, alleen ter vervanging van bijvoorbeeld zieken.

### **2. Starten**

- a. De teambegeleider dient er voor te zorgen dat zijn / haar team(s) tien minuten voor de starttijd aanwezig zijn in **het wedstrijd bad**.
- b. Een team dat te laat aan de start verschijnt, mag niet meer starten. Dit team mag nog wel in de tweede serie zwemmen.
- c. Er wordt in principe gestart vanaf het startblok of vanaf de kant. Als de zwemmer dit echt niet durft, mag hij/zij vanuit het water starten.
- d. Bij een team van 6 personen staan de nummers 1,2 en 3 aan de "start kant", de nummers 4, 5 en 6 aan de "tel kant".
- e. Bij een valse start wordt gewoon doorgezwommen, mits deze buiten proporties is. Beslissing hierover ligt bij de starter en/of de wedstrijdleiding.

### **3. Zwemmen**

- a. De te zwemmen slag is vrij. Wisselen van slag onderweg mag onbeperkt.
- b. Aantikken van de kant moet met minimaal één hand (geldt voor elke slag).
- c. Een zwemmer dient minimaal in het bezit te zijn van zwemdiploma A.

### **4. Strafmeters**

- a. Te vroeg gestart: 5 strafmeters
- b. Verkeerde volgorde: 10 strafmeters
- c. Op- of aanmerkingen op tellers / wedstrijdleiding: 15 straf meters.

### **5. Zwemverbod**

De dienstdoende EHBO-er kan een zwemmer om gezondheidsredenen een zwemverbod opleggen voor een bepaalde tijd of algeheel. Dit gebeurt in overleg met de zwemmer, de ploegleider en de wedstrijdleiding. De EHBO heeft daarbij het laatste woord. Voor eventuele vervanging van de zwemmer gelden de regels van artikel 1.

### **6. Sprint**

- a. Bij een valse start tijdens de sprint zal er overnieuw worden gestart.
- b. Bij 2x een valse start door dezelfde persoon zal deze worden gediskwalificeerd.
- c. Het aantikken van de kant moet met één hand gebeuren. Dit geldt voor iedere slag.

## 7. Diskwalificatie

Als blijkt dat:

- a. er zwemmers van een hogere leeftijdscategorie worden ingezet bij een lagere leeftijdscategorie
- b. er "vreemde" zwemmers (= zwemmers die niet lid zijn van Scouting Nederland) in een team zitten dan wordt het betreffende team gediskwalificeerd en wordt dit, alsmede de reden van de diskwalificatie, gemeld aan de andere groepen.

## 8. Wisselbekers

Een wisselbeker mag door een scoutinggroep gehouden worden als:

- a. de wisselbeker in die categorie drie maal achter elkaar door dezelfde scoutinggroep gewonnen is; of
- b. de wisselbeker in die categorie vijf keer in totaal door dezelfde scoutinggroep gewonnen is.

## 9. Puntentelling

Het maximale aantal punten wat behaald kan worden hangt af van het aantal teams. In dit voorbeeld gaan wij uit van 20 teams.

### Estafette zwemmen:

In 1x10min zoveel mogelijk meters zwemmen. Team met de grootste afstand krijgt 20 punten, team met de minste krijgt 1 punt.

### Obstacle Run:

Zo snel mogelijk van de 1 kant van het zwembad naar de andere kant komen in het water met obstakels. Maximaal 5 min. Tijd wordt bijgehouden per deelnemend team. Snelste team krijgt 20 punten, langzaamste team krijgt 1 punt.

### 25 Ball Game:

Start is aan de "tellers" kant. Mand met 25 ballen per baan op de kant. "Loopmat" wordt dwars over het zwembad gelegd. Hier komt een mand op te staan. Voor de mat komt een lijn te liggen. Vanaf die lijn moet men de bal in de man gooien.

Per keer maar 1 persoon in het bad.

Maximaal 5 min. Tijd wordt bijgehouden per deelnemend team. Snelste team krijgt 20 punten, langzaamste team krijgt 1 punt.

## 10. Overig

Indien geen regel aangegeven voor bepaalde gevallen, beslist de wedstrijdleiding.