



REGLEMENT

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^{de} 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. Deelname BeverSpetterFestijn

Voor het BeverSpetterFestijn dienen alle deelnemers zwembandjes te dragen om beide armen, ongeacht het zwemniveau/diploma. Maximaal 4 kinderen per leiding.

4. Tellers

De deelnemende groepen stellen een teller ter beschikking voor het tellen van de banen. De teller hoeft geen leiding te zijn, een ouder mag ook. De teller dient minimaal 18 jaar te zijn. Wanneer je een teller aanlevert met een feestmuts op tijdens het tellen krijgt 1 team van jou groep 10m bonus gezwommen meters.

5. Eten en drinken

In het wedstrijdbad mag GEEN snack of ijs genuttigd worden. In het recreatiebad 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. Dus niet op de tribune of in de hal 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. Wanneer er een deelnemer/(bege)leiding is waar geen foto's van gemaakt mogen worden dient dit vooraf bij de fotograaf gemeld te worden.

8. Waarschuwingen

- a) De 1ste waarschuwing wordt gegeven door een Splash medewerker welke word doorgegeven aan teamleider Bad en Orde.
- b) De 2^{de} waarschuwing zal door de teamleider Bad en Orde worden gegeven. Deze waarschuwing wordt doorgegeven aan de Wedstrijd coördinator.
- c) Bij de 3^{de} waarschuwing volgt een diskwalificatie van de persoon en moet direct het zwembad verlaten worden. Tevens word de contactpersoon van de betreffende groep op de hoogte gesteld.

9. Overig

Zwemmen mag in daarvoor bestemde zwemkleding. Hou er rekening mee dat niemand aanstoot mag hebben aan jou zwemkleding, dit is een Scouting evenement met jeugdleden. Is dit wel het geval zal de organisatie de deelnemer/(bege)leiding verzoeken diens kleding aan te passen. Doet de deelnemer/(bege)leiding dit niet volgt een diskwalificatie van de persoon en moet direct het zwembad verlaten worden. Tevens wordt 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 een ander spelonderdeel.
- 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 een ander speldonderdeel 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).

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.
- d) Deelname aan de Sprint kan alleen wanneer je ook heb meegedaan aan de 3 andere evenementen, de Estafette, de Ball Game en de Obstacle Run.
- e) De categorieën 7/8/9, 9/10/11, 11/12/13 en 13/14/15 zwemmen 1 baan van 25m, de andere categorieën zwemmen 2 banen van 25m.



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. Prijzen

Vanaf de 27ste editie van de Splash zijn er geen wisselbekers meer. Alleen medailles voor de nummers 1, 2 en 3 en een beker voor de nummer 1. Deze beker mag gehouden worden door de winnende groep. Ook is er een aanmoedigingsprijs in de vorm van een duim. Deze wordt gegeven aan een team wat tegenslagen heeft gehad tijdens de Splash.

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 of op een gelijkwaardige manier.

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 of op een gelijkwaardige manier.

Ball Game:

Over de gehele breedte van het wedstrijdbad ligt een mat. Op deze mat staan emmers met getallen erop. Deze getallen staan voor het aantal punten als hier een bal in wordt gegooid. Op de kant staat per baan 1 mand met ballen en 1 luchtbed. Na het startsein neemt 1 persoon plaats op het luchtbed en pakt een bal uit de mand. De overgebleven deelnemers zwemmen het luchtbed met hun teamgenoot naar de lijn voor de mat. Vanaf hier probeert de deelnemer dan in 1 van de emmers te gooien om zo punten te scoren. Gooi je in of naast de emmer dan zwem je weer terug naar de kant om een andere deelnemer of weer de zelfde op de mat te zetten en begin je weer op nieuw. Afstand van de kant en diepte wordt langer/dieper per leeftijdscategorie. Maximaal 5 min. Hoogst scorende team krijgt 20 punten, minst scorende team krijgt 1 punt of op een gelijkwaardige manier.

10. Overig

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