



FBDA GAMES

27 SEPTEMBER 2024

i

ORGANISATIE

ORGANISATIE FBDA GAMES

BESTE DEELNEMERS!

VANDAAG BELOOFD EEN SPANNENDE STRIJD TE WORDEN TUSSEN ALLE TEAMS. IN DIT BOEKJE VIND JE ALLE INFORMATIE DIE JE NODIG HEBT, DUS LEES DEZE GOED DOOR.

WEDSTRIJDSHEMA

IN HET WEDSTRIJDSHEMA STAAT PRECIJS VERMELD WELKE TEAMS, IN WELKE RONDE, EN OP WELK SPEL TEGEN ELKAAR STRIJDEN. HET WEDSTRIJDSHEMA BESTAAT UIT MEERDERE RONDEN EN IEDERE RONDE DUURT 15 MINUTEN. HET KAN OOK VOORKOMEN DAT JE EEN RONDE OVERSLAAT WAARDOOR JE GEEN SPEL SPEELT. JE HEBT DAN EVEN PAUZE. ZORG ER ALTIJD VOOR DAT JE OP TIJD BIJ HET VOLGENDE SPEL AANWEZIG BENT. DE SPELLEIDERS BEPALEN WANNEER HET SPEL KAN BEGINNEN.

PUNTENTELLING

HET DOEL VAN JOUW TEAM IS NATUURLIJK OM TIJDENS DE FBDA GAMES ZOVEEL MOGELIJK PUNTEN PER SPEL TE SCOREN EN DE FBDA GAMES TE WINNEN! DE WINNAAR VAN ELK SPEL KRIJGT HET MAXIMAAL PUNTEN VAN HET AANTAL TEAMS DAT MEE DOET. DAAR OPVOLGEND KRIJGT IEDER TEAM 1 PUNT MINDER. HET TEAM DAT ALS LAATSTE EINDIGT OP EEN SPEL KRIJGT DUS MAAR 1 PUNT. NA ALLE SPELLEN IS HET TEAM MET DE MEESTE PUNTEN OF DE BESTE TIJD DE WINNAAR VAN DE FBDA GAMES.



i

ORGANISATIE

JOKER INZET

IEDER TEAM KAN OP ÉÉN VAN DE SPELLEN EEN JOKER INZETTEN. BIJ AANMELDING VAN HET TEAM DIEN DE CAPTAIN VAN IEDER TEAM BIJ DE WEDSTRIJDTAFEL AAN TE GEVEN OP WELK SPEL DE JOKER INGEZET ZAL WORDEN. DE JOKER WORDT DUS VOORAFGAAND AAN DE FBDA GAMES AL VASTGEZET. BIJ INZET VAN DE JOKER WORDEN DE GESCOORDE PUNTEN VAN HET SPEL VERDUBBELD.

WEDSTRIJDTAFEL + EHBO

OP HET ACTIVITEITENVELD STAAT EEN CENTRALE WEDSTRIJDTAFEL WAAR JE DE HOOFDLEIDING EN HET SCOREBORD VINDT. VOOR ALLE ZAKEN OMTRENT DE FBDA GAMES KAN JE HIER TERECHT. DE EHBO BEVINDT ZICH IN HET WITTE HUISJE RECHTS NAAST DE WEDSTRIJDTAFEL.

SPELBEGELEIDERS

BIJ ALLE SPELLEN VAN DE FBDA GAMES ZIJN SPELLEIDERS VAN MARKANT OUTDOOCENTRUM AANWEZIG. JE HERKENT HEN AAN DE PAARSE SHIRTJES MET GEEL LOGO. VOOR AANVANG VAN IEDER SPEL GEVEN ZE EEN KORTE UITLEG VAN HET SPEL EN DE BELANGRIJKSTE REGELS. IEDER TEAM DIENT ALTIJD DE AANWIJZINGEN VAN DE SPELLEIDERS OP TE VOLGEN.

VEILIGHEID

WIJ WILLEN ALLEMAAL DAT DE SPELLEN VEILIG VERLOPEN. HOUD JE DAAROM ALS TEAM AAN DE VEILIGHEIDSINSTRUCTIES PER SPEL. ALS EEN DEELNEMER NIET WIL DEELNEMEN AAN EEN SPEL OF ZICH ONZEKER VOELT EN ZICHT NIET IN STAAT ACHT DEEL TE NEMEN AAN EEN SPEL WORDT AFGERADEN HIER AAN DEEL TE NEMEN. VOORKOM BLESSURES VOOR JEZELF VOOR EEN ANDER.





SPELLEN + PLATTEGROND



1. EVOLUTIE

2. LEVENDE TOUWBRUG

3. DIRTKINGS

4. DRAKENBOOT

5. WATERGOOTJES

6. BOOGSCHieten

7. HOGE POTEN

8. DOOR DE BAND

9. 180 SECONDS

10. SILENT DISCO

11. KLIMMEN

12. ZAKK'N SJOW'N



WEDSTRIJDSHEMA

14:00 INLOOP

14:30 WELKOMSTWOORD EN SPELUITLEG

14:45 VERTREK NAAR SPELLEN EN START EERSTE SPEL

15:00 - 18:00 FBDA GAMES

18:00 BBQ EN PRIJSUITREIKING

19:30 EINDE FBDA GAMES

TIJD	SPEL											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
15:00	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19-20	21-22	23-24
15:15	23-4	1-6	3-8	5-10	7-12	9-14	11-16	13-18	15-20	17-22	19-24	21-2
15:30	21-6	23-8	1-10	3-12	5-14	7-16	9-18	11-20	13-22	15-24	17-2	19-4
15:45	19-8	21-10	23-12	1-14	3-16	5-18	7-20	9-22	11-24	13-2	15-4	17-6
16:00	17-10	19-12	21-14	23-16	1-18	3-20	5-22	7-24	9-2	11-4	13-6	15-8
16:15	15-12	17-14	19-16	21-18	23-20	1-22	3-24	5-2	7-4	9-6	11-8	13-10
16:30	13-14	15-16	17-18	19-20	21-22	23-24	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12
16:45	11-16	13-18	15-20	17-22	19-24	21-2	23-4	1-6	3-8	5-10	7-12	9-14
17:00	9-18	11-20	13-22	15-24	17-2	19-4	21-6	23-8	1-10	3-12	5-14	7-16
17:15	7-20	9-22	11-24	13-2	15-4	17-6	19-8	21-10	23-12	1-14	3-16	5-18
17:30	5-22	7-24	9-2	11-4	13-6	15-8	17-10	19-12	21-14	23-16	1-18	3-20
17:45	3-24	5-2	7-4	9-6	11-8	13-10	15-12	17-14	19-16	21-18	23-20	1-22





TEAMS

TEAM NUMMER	NAAM ORGANISATIE	TEAMNAAM
1	ALPHA DEUREN INTERNATIONAL B.V.	DEUR NAAR VITALITEIT
2	ETNA COFFEE EQUIPMENT	COFFEE TIME
3	SO DE ISSELBORGH	KOMT NOG
4	ROYAL PAS REFORM	DE KOOK'NS
5	FONGERS&FONGERS	F&F: FUN, FRIENDS EN NET FF BETER
6	BAX ADVOCATEN	DE BAXJES
7	AIB	
8	LOONIUM	
9	GRAAFSCHAP COLLEGE	GRAAFSCHAP COLLEGE VITAAL
10	HANSKAMP AGROTECH BV	DE COWSPOTTERS!
11	RENSA FAMILY	RENSA FAMILY WARRIORS
12	DE BOLSTER	DE PITTIGE BOLSTERS
13	RABELINK LOGISTICS	RABELINKERS
14	AGEM ENERGIE EXPERTS	DE GROENE GRIETJES
15	FERVENT DIGITAL	DE LIEFHEBBERS
16	VITAMEE	VITAMEESTERS
17	WIGGERS	DE SPORTIEVE CO-MAKERS
18	WELCOM MONTFERLAND	WELCOM ALL-STARS
19	GOMA	GO MAKE IT
20	STOLWIJK KENNISNETWERK	STOLWIJK KENNISNETWERK
21	ACTIVE LIVING	ACTIEVE LINGEN
22	SMASH STUDIOS	SMASH NUGGETS
23	COÖPERATIE CABO U.A.	DE KANTOORZITTERS
24	MOORE MKW	WEWANTMOORE



SUCCESS!

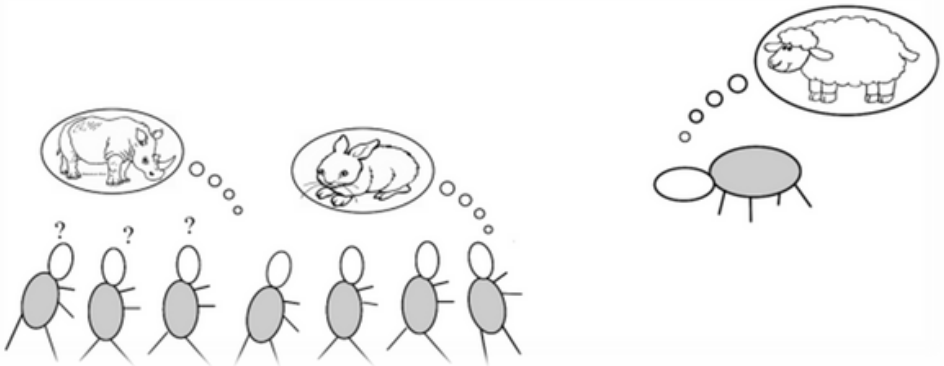


1

EVOLUTIE

DE EVOLUTIE HEEFT VEEL DIEREN VOORTGEBRACHT. DAT BLIJKT WEL UIT DIT SPEL.

EEN TEAMLID DIEN T EEN DIER UIT TE BEELDEN. DE OVERIGE TEAMLEDEN MOETEN RADEN WELK BEEST WORDT UITGEBEELD. ELK DIER VERTEGENWOORDIGT EEN AANTAL PUNTEN. DE MAKKELIJKE DIEREN 1 PUNT EN DE MOEILIJKE DIEREN MAXIMAAL 5 PUNTEN. INDIEN HET DIER GOED IS GERADEN, IS EEN ANDER TEAMLID AAN DE BEURT.



SPELREGELS

ER MOGEN GEEN GELUIDEN GEMAAKT WORDEN!

PUNTELLING

HET AANTAL PUNTEN DAT VERZAMELD IS AAN HET EINDE VAN DE SPEELTIJD WORDT OPGETELD.

2

LEVENDE TOUWBRUG

EEN TOUWBRUG, DE ZOGENAAMDE 'APENBRUG', MET EEN TOUW ONDER EN BOVEN MOET WORDEN BEDWONGEN. ECHTER HET BOVENTOUW ZIT MAAR AAN EÉN KANT VAST... DE TEAMGENOTEN MOETEN HET BOVENTOUW STRAK GENOEG HOUDEN ZODAT EEN ANDER TEAMGENOOT OVER DE TOUWBRUG KAN GAAN. WIE IS HET SNELSTE MET HET TEAM OVER DE TOUWBRUG?

SPELREGELS

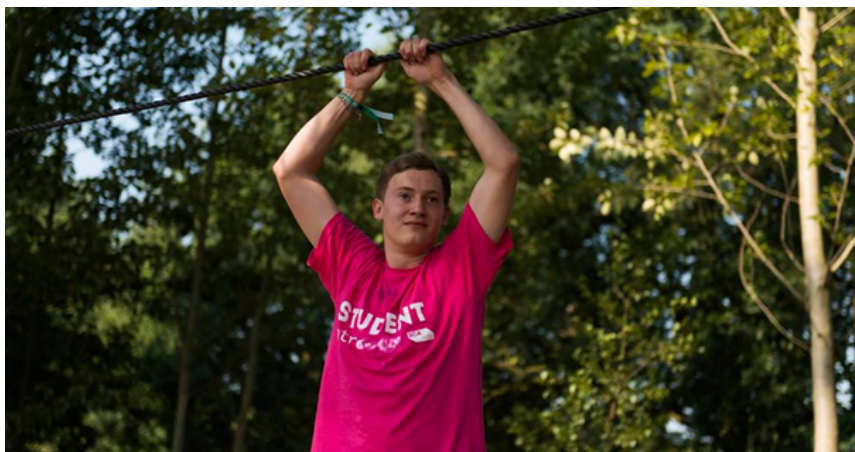
- ER MAG MAXIMAAL 1 PERSOON TEGELIJK OP DE TOUWBRUG.
- VALT IEMAND VAN DE TOUWBAAN AF? DAN MOET HIJ/ZIJ WEER BIJ HET BEGIN BEGINNEN.

VEILIGHEID

- LET OP BIJ HET Afstappen VAN DE TOUWBAAN.
- BIJ IEDER PERSOON MOET EEN TEAMGENOOT IN DE RUG 'SPOTTEN', MOCHT IEMAND VALLen.

PUNTENTELLING

HET TEAM DAT HET SNELSTE OVER DE TOUWBAAN KOMT KRIJGT DE MEESTE PUNTEN.



3

DIRTKING

SPELUITLEG

BIJ DE STEEPLECHASE WORD JE ALLEEN MAAR NAT, BIJ DE DIRT KING WORD JE NAT EN VIES!
DIT KORTE PARCOURS MET HINDERNISSEN LEG JE MET HET GEHELE TEAM ZO SNEL MOGELIJK AF. ONDER DE BAR'S DOOR, DOOR DE MODDER, OVER DE MUUR EN NEEM DE SURVIVAL HINDERNISSEN.



VEILIGHEID & SPELREGELS

- **KIJK UIT VOOR BLESSURES, KLIM EN KLAUTER VEILIG EN HELP ELKAAR.**
- **HET GEHELE TEAM VAN MINIMAAL 10 PERSONEN MOET DE HINDERNISBAAN DOEN.**
- **DE TEAMS STARTEN NA ELKAAR, WAARDOOR JE ELKAAR NIET IN DE WEG ZIT.**
- **EEN KAPOT EI IS 30 STRAFSECONDEN.**

PUNTENTELLING

- **HET TEAM MET DE SNELSTE TIJD IS DE WINNAAR.**
- **DE LAATSTE VAN HET TEAM DIE OVER DE EINDELIJK KOMT WORDT GEKLOKT.**

4

DRAKENBOOT

GA IN DE DRAGENBOTEN DE STRIJD AAN MET DE ANDERE TEAMS! IN DEZE ESTAFETTE VAAR JE MET VIER PERSONEN IN DE DRAGENBOOT OM DE BOEI HEEN DIE OP HET WATER LIGT. ZODRA JE TERUG BENT BIJ HET STRAND, WISSEL JE VAN ROEIERS. WANNEER DE BOOT MET DRIE VERSCHILLENDE SAMENSTELLINGEN OM DE BOEI IS GEVAREN, STOPT DE TIJD. LET OP: WE WILLEN DE TROM AAN DE KANT GOED KUNNEN HOREN!



VEILIGHEID & SPELREGELS

IEDEREEN IN DE BOOT DRAAGT EEN ZWEMVEST

PUNTENTELLING

HET DRAAIT OM DE EINDTIJD, HET SNELSTE TEAM WINT.

5

WATERGOOTJES

IEDER TEAM BEGINT MET EEN EIGEN EMMER. HET IS VERVOLGENS DE BEDOELING DAT ER ZOVEEL MOGELIJK WATER IN DE LEGE EMMER KOMT DIE 10 METER VERDEROP STAAT. DIT IS TE DOEN DOOR EEN GOOT TE MAKEN MET DE 4 HALVE BAMBOEBUIZEN DIE IEDER TEAM TOT ZIJN BESCHIKKING HEEFT. HET WATER MOET STEEDS GEHAALD WORDEN BIJ DE WATERKANT. HIER STAAN 2 MENSEN DIE HET WATER HALEN EN HET WATER IN DE GOTEN GOOIEN. DE ANDERE TEAMLEDEN HOUDEN DE GOTEN VAST EN PROBEREN HET TRANSPORT NAAR DE LEGE EMMER ZO SOEPEL MOGELIJK TE LATEN VERLOPEN. WIE HAALT HET MEESTE WATER BINNEN?

SPELREGELS:

- DE TWEE DEELNEMERS AAN DE WATERKANT MOGEN NIET VOORBIJ DE PAAL OP DE GROND KOMEN.
- ER MAG NIET MET DE BAMBOEBUIZEN WORDEN GELOPEN WANNEER ER WATER OP LIGT.
- DE EMMER MET WATER AAN HET EINDE MAG NIET WORDEN VERSCHOVEN.

PUNTELLING:

WANNEER DE TIJD OM IS, WORDT GEMETEN HOEVEEL CENTIMETER WATER IN DE EMMER ZIT. HET TEAM MET HET MEESTE AANTAL CENTIMETERS WINT!



6

BOOGSCHIETEN

TWEE TEAMLEDEN SCHIETEN MET DE HANDBOOG PIJLEN IN HET SPEELVELD. DE PIJLEN ZIJN LARPIJLEN MET EEN ZACHTE RUBBEREN UITEINDE ("PUNT"). DE PIJLEN WORDEN OPGEVANGEN DOOR TEAMGENOTEN DIE IN HET SPEELVELD STAAN MET EEN TON DIE OPEN IS AAN DE BOVENKANT.

DE PIJLEN WORDEN DOOR ANDERE TEAMGENOTEN IN DE TON OPGEVANGEN. HET VAK WAAR DE VANGERS IN STAAN BEPAALT HET AANTAL PUNTEN DIE WORDT OPGEHAALD. IEDER TEAM HEEFT 2 BOGEN EN EEN AANTAL PIJLEN TOT ZIJN BESCHIKKING. TUSSENDOOR HAALT 1 TEAMLID DE PIJLEN UIT HET VELD OP.



VEILIGHEID & SPELREGELS

- DE SCHUTTERS BLIJVEN ACHTER DE SCHUTTERSLIJN.
- DEELNEMERS IN HET VELD DRAGEN EEN MASKER TER BESCHERMING VAN DE OGEN.
- ER MAG MAXIMAAL 1 LID VAN HET TEAM IN HET SPEELVELD LOPEN OM DE PIJLEN OP TE HALEN T.B.V. DE VOLGENDE SCHUTTER.

PUNTELLING

IEDER VAK STAAT VOOR EEN BEPAALD AANTAL PUNTEN, NAMELIJK 2, 4 OF 6 PUNTEN. HEB JE UIT ALLE VAKKEN EEN PUNT DAN TEL JE 12 PUNTEN. DAT HOUDEN WE BIJ MET NUMMERBORDJES BIJ DE SCHUTTER POSITIE. DE TIJD STOPT WANNEER EEN TEAM MINIMAAL 36 PUNTEN HEEFT GESCHOTEN.

7

OP HOGE POTEN

PER TEAM MOETEN TWEE PERSONEN OVER DE 3 HOGE PALEN LOPEN DIE DOOR DE TEAMGENOTEN VAST GEHOUDEN WORDEN. DE DEELNEMER BOVENOP DE PALEN WORDT GEZEKERD.



VEILIGHEID & SPELREGELS

- **DE DEELNEMER DIE OP DE PALEN LOOPT WORDT GEZEKERD.**
- **HET HELE TEAM MOET EEN HELM OP.**

PUNTELLING

DE BEDDELING IS OM ZO SNEL MOGELIJK BIJ DE BEL TE KOMEN. HET TEAM MET DE SNELSTE TIJD KRIJGT DE MEESTE PUNTEN.

8

DOOR DE BAND

DE BEDDELING IS OM DE FIETSBANDEN ÉÉN VOOR ÉÉN OVER DE PAAL VAN 6 METER HOOG HEEN TE KRIJGEN. DE BANDEN WORDEN HEEN EN WEER GEBRACHT, WAARBIJ JE EEN HINDERNIS MOET PASSEREN. ZODRA ALLE FIETSBANDEN OM DE PAAL ZITTEN, MOET JE ALS TEAM ZO SNEL MOGELIJK ALLE BANDEN VIA DEZELFDE WEG WEER TERUG ZIEN TE KRIJGEN. WIE HEEFT DE BESTE TACTIEK EN ZORGT ERVOOR DAT ALLE BANDEN IN DE SNELSTE TIJD WEER TERUG OM HET PAALTJE HEEN LIGGEN?!



VEILIGHEID & SPELREGELS

OM DE FIETSBANDEN OM DE PAAL TE KRIJGEN GEBRUIK JE ALLEEN DE TOUWEN. DE FIETSBANDEN MOGEN NIET OM DE PAAL HEEN WORDEN GEGOOID.

- LET OP DAT JE JE HANDEN NIET SCHUURT AAN DE TOUWEN.
- LET OP WAAR JE LOOPT.

PUNTELLING

HET TEAM DAT ALS SNELSTE WEER ALLE FIETSBANDEN TERUG OM HET PAALTJE HEEFT LIGGEN WINT.

9

180 SECONDS

180 SECONDEN. DAT IS DE TIJD DIE JE KRIJGT VOOR DE OPDRACHT, PUZZEL OF VRAAG. HEB JE HET ANTWOORD? VUL HET DAN IN OP DE TABLET, MAAR LET OP: JE KUNT MAAR ÉÉN KEER EEN ANTWOORD VERSTUREN. HET SYSTEEM KENT GEEN GENADE.



VEILIGHEID & SPELREGELS

JE KUNT MAAR EEN KEER EEN ANTWOORD VERSTUREN, DUS LET OP JE SPELLING.

PUNTELLING

**HET TEAM DIE DE MINSTE TIJD NODIG HEEFT VOOR DE OPDRACHTEN WINT.
BIJ FOUTE ANTWOORDEN KOMT ER 45 SECONDEN BIJ JE EINDTIJD BIJ.**

10

SILENT DISCO

HET TEAM IS IN TWEËËN GESPLITST, MET EEN DEEL DAT STILLETJES DANST OP EEN SILENT DISCO KOPTELEFOON IN EEN AFGESLOTEN VAK, TERWIJL HET ANDERE DEEL BUITEN HET VAK STAAT TE GLUREN.

DE DANSENDE GROEP MOET DE PLAYLIST VOELEN ZONDER EEN GELUIDJE TE MAKEN, TERWIJL DE ANDERE HELFT MOET RADEN WELKE NUMMERS ER WORDEN AFGESPEELD. RAAD JE EEN NUMMER? GEEF HET NUMMER DAN DOOR AAN JE TEAMGENOOT MET DE PORTO!

ZODRA 10 NUMMERS ZIJN GERADEN, IS HET FEEST VOORBIJ! LET OP, EEN FOUT ANTWOORD KOST JE 30 SECONDEN STRAFTIJD. LET THE SILENT DISCO GAMES BEGIN!

SPELREGELS:

1: DE DANSENDE MENSEN MOGEN NIET PRATEN EN MEEZINGEN OF NEURIËN, DAARVOOR 30 SEC. AFTREK ALS DAT WEL GEBEURT

2: ZACHTJES COMMUNICEREN VIA DE PORTOFOON, OM TE VOORKOMEN DAT HET ANDERE TEAM HET HOORT.

3: ALS DE "PORTOFOONGROEP" DENKT 10 ANTWOORDEN TE HEBBEN DAN HET BRIEFJE BIJ DE SPELBEGELEIDER AFGEVEN = TIJD STOP.

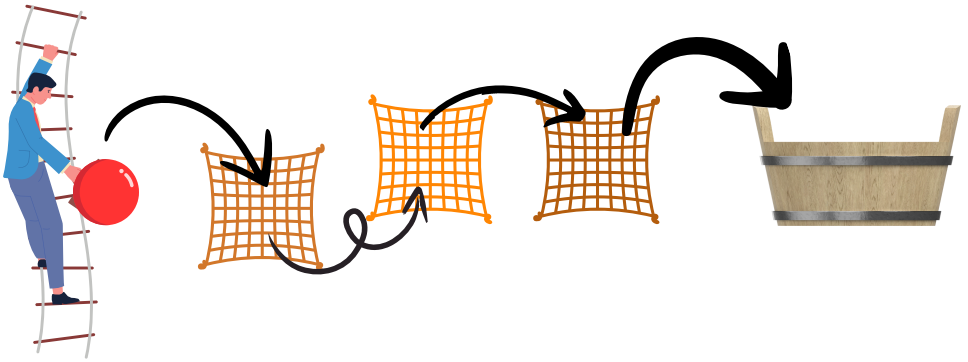
4: BIJ EEN FOUT ANTWOORD WORDEN ER 30 STRAFSECONDEN GEREKEND.



11

KLIMMEN

BIJ DEZE KLIMOPDRACHT KOMT HOOGTE, SNELHEID EN KRACHT SAMEN. EEN LID VAN HET TEAM KLIMT IN DE SPELEO-LADDER OMHOOG, EN LUIDT DE KLOK. VANAF DIE HOOGTE GOOI JE EEN VOORWERP (BALLETJE) IN HET VANGNET DIE DOOR 2 TEAMLEDEN WORDT VASTGEHOUDEN. ZIJ VANGEN HET VOORWERP OP EN GOOIEN HET DOOR NAAR DE VOLGENDE. TOTDAT HET VOORWERP IN DE BAK LIGT. ONDERTUSSEN KLIMT DE VOLGENDE OMHOOG VOOR DE VOLGENDE BAL.



VEILIGHEID & SPELREGELS

- TWEE KLIMMERS PER TEAM DOEN EEN GORDEL AAN.
- DE VANGERS BLIJVEN IN EEN VAK STAAN.
- EÉN PERSOON PER TEAM MAG BALLEN OPHALEN EN TERUGBRENGEN.
- DE PERSOON DIE KLIMT HEEFT EEN KLIMGORDEL AAN, DE INSTRUCTEUR ZEKERT.
- DE DEELNEMERS OP EN BIJ DE KLIMSITUATIE HEBBEN EEN HELM OP.
- ER WORDT GEZEKERD, LOOP DE INSTRUCTEUR NIET IN DE WEG EN VOLG DE AANWIJZINGEN OP.

PUNTENTELLING

DE TIJD WORDT GEKLOKT ALS ER 5 (OF WAT DE INSTRUCTEURS AANGEEFT) BALLEN IN DE BAK ZIJN GELAND.

12

ZAKK'N SJOW'N

GEWICHTHEFFEN MET ZANDZAKKEN, MISSCHIEN DE INTRODUCTIE VAN EEN NIEUWE OLYMPISCHE DISCIPLINE? IN DIT SPEL BRENG OF SJOUW JE DE ZANDZAKKEN ÉÉN VOOR ÉÉN NAAR DE BALANSPLAAT. DAAR WORDEN DE PLATEN OP DE PALLET NEERGELEGD TOTDAT DE PLAAT IN BALANS IS. TIJDENS HET SPEL MOET 1 TEAMLID OP HET BETONNEN TEGENGEWICHT STAAN.



VEILIGHEID & SPELREGELS

- LET OP DAT JE JE NIET VERTILT EN ALLEEN TILT ALS JE HET AANKUNT.
- PER TEAM LOOP JE NA ELKAAR NAAR DE BALANSPLAAT.
- PER ZAK 1 PERSOON.
- JE MAG PAS GAAN ALS DE VORIGE OVER DE LIJN IS (ESTAFETTE).
- JE MAG DE ZANDZAKKEN TACTISCH OP DE BALANSPLAAT PLAATSEN.

PUNTENTELLING

- DE TIJD WORDT GEKLOKT ALS DE PLAAT 30 SECONDEN IN BALANS IS.
- DE PERSOON OP BETONNEN TEGENGEWICHT TELT HARD EN DUIDELIJK AF VAN 21 NAAR 50.
- EN STEEKT OP 50 HET HALTERGEWICHT BOVEN ZIJN/HAAR HOOFD.



BEDANKT!

***FBDA GAMES IS EEN INITIATIEF VAN:
FITSTE BEDRIJF VAN DE ACHTERHOEK & FIT VEUR ALTIED.***

