

Extra info t.b.v. DK Speedmars

Algemene Info:

- ❑ Melden/ prijsuitreiking gebeurt in GVT;
- ❑ Kleedkamer en douchegelegenheid zijn aanwezig in de sportaccommodatie van de KMA;
- ❑ Wapens en wapenriemen worden door de organisatie verstrekt;
- ❑ Uitrusting achterlaten in de aanwezige tenten nabij het startpunt;

Bepalingen teams:

- ❑ Ieder team bestaat uit 8 personen, afkomstig van dezelfde eenheid;
De categorie heren <36 leggen een parcours af van 5 kilometer, over het KMA terrein.
De categorie dames en de categorie heren/mix 36+ een parcours van 3 km.
Aangezien we alle defensiemedewerkers de mogelijkheid willen bieden om deel te nemen mogen vrouwen aansluiten in een mannenteam als ze aan de leeftijdseisen voldoen. Vrouwen kunnen uiteraard ook deelnemen met een (volledig) vrouwenteam;
- ❑ Ieder teamlid draagt één wapen, per team 7 maal Colt en 1 Mitrailleur Mag.
Wapens mogen rouleren tijdens de race, maar dit dient snel te gebeuren en niet onnodig een deelnemer met twee wapens laten verplaatsen;
- ❑ De wapens worden niet uiteengenomen en er mag geen polstering (handdoek) op het wapen aangebracht worden;
- ❑ Het wapen mag niet in de rugzak worden meegenomen;
- ❑ De MAG kan en mag niet door twee personen gedragen worden;
- ❑ De coach mag niet meelopen;
- ❑ Het tenue van ieder teamlid (dames en heren):
 - Gevechtslaarzen door defensie verstrekt;
 - Gevechtsbroek;
 - T-shirt (onderdeel T-shirt verplicht, indien je dit niet hebt, krijgt je van de organisatie een hesje);
 - Hoofddekseel niet verplicht;
 - De door defensie verstrekte rugzak voor dames en heren moet 10 kilogram zwaar zijn.
 - Het wegen van de rugzak gebeurt in de boogtent nabij de start.
- ❑ Tijdens de wedstrijd dient er op de volgende wijze verplaatst te worden: afwisselend 400 meter looppas en 100 meter wandelpas, dit is duidelijk aangegeven. In de laatste ronde mag de laatste 100 meter in looppas afgelegd worden!
- ❑ Indien een deelnemer in het gebied wandelpas zich verplaatst in looppas (met zweefmoment) zal per deelnemer, per keer 15 seconde straftijd gegeven worden.
- ❑ Het team dat het parcours in de snelste tijd aflegt is de winnaar.
- ❑ Per wedstrijd zullen 2, 4 of 6 teams tegelijk starten.

- Een team dat een ander team inhaalt tijdens de wedstrijd krijgt voorrang.
- Een deelnemer die achterblijft bij zijn eigen team, mag niet aanhaken in het team van de tegenstander. Hij dient minimaal 10 meter afstand met de tegenstander te houden. Wanneer hij wordt ingehaald, dient de achterblijver zich aan de rechterkant van het parcours te verplaatsen.
- De tijd wordt stopgezet wanneer zes deelnemers, en de mitrailleur MAG over de finishlijn zijn. Uiteindelijk mogen er dus 2 deelnemers uitvallen tijdens de wedstrijd.
- Indien er twee teams een zelfde eindtijd hebben, dan eindigt het team dat als eerste is gestart op een betere klassering.
- Naleving van de spelregels zal gecontroleerd worden door aanwezige juryleden. Overtreding kan leiden tot straf tijd of diskwalificatie.