



TEAM CAPTAIN BRIEFING

Vooraf aan zwemmen

- De team captain levert z.s.m. de administratie bij het bad in:
 - Individuele sponsorformulieren (1 per zwemmer)
- De team captain gaat met zijn hele team op de foto bij het bad
- Door het inleveren van het formulier gaat u er mee akkoord dat Lionsclub Zevenbergen de ter plekke genomen opnamen mag gebruiken voor publicatie (en slechts alleen) op de website www.zwemfestijnmoerdijk.nl.

Zwemmen

- Het bad is opgedeeld in 2 bassins, waarvan het Zwemfestijn Moerdijk het grote gebruikt. Het grote bad is weer onderverdeeld in 3 banen. Iedere zwemmer zwemt (minimaal) 4 meter weg, voordat de volgende zwemmer start. Daarnaast mag elk team in totaal maximaal 25 minuten zwemmen.
- Zwemmers kunnen het bad aan de zijkanten verlaten. Daarbij mogen zwemmers in andere banen niet belemmerd worden. De voorkeur is het bad verlaten bij de startplaats, want dan worden alle gezwommen baantjes meegeteld!
- Elk team mag zelf bepalen hoe vaak en hoe lang een individuele zwemmer zwemt (sommige zwemmers kunnen vaker en langer zwemmen dan andere).



- Maximaal 10 zwemmers per team per baan tegelijk in het bad.
- Alleen een baan die volledig wordt afgezwommen telt, waarbij een baan van 25 meter telt als één baan.

Na het zwemmen

- De team captain gaat z.s.m. na het zwemmen naar de administratie bij het bad
- Hoort wat de totale opbrengst van zijn team is, en de opbrengst per zwemmer
- Krijgt een medaille voor iedere zwemmer en een certificaat van deelname wordt later verstuurd.
- De team captain maakt het totale team bedrag uiterlijk op 28 maart 2020 over naar:

Aan het einde van de dag wordt er een tweede editie van de “bommetjes” wedstrijd georganiseerd!

Zwemfestijn Moerdijk

Stichting Activiteiten Lions Club Zevenbergen eo

Rabobank nr. NL35 RABO 0114899223

O.v.v Team naam

De team captain int zelf het geld van de individuele zwemmers in zijn team.

Veel succes en heel erg bedankt voor je deelname!

En na je deelname ben je tot 16.00 uur van harte welkom in het recreatiezwembad!