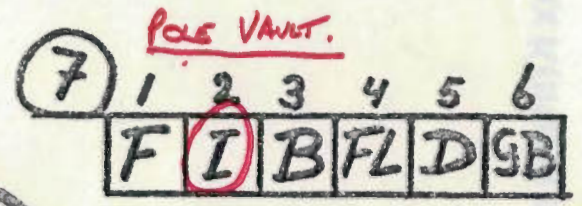
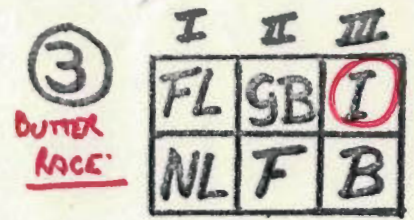
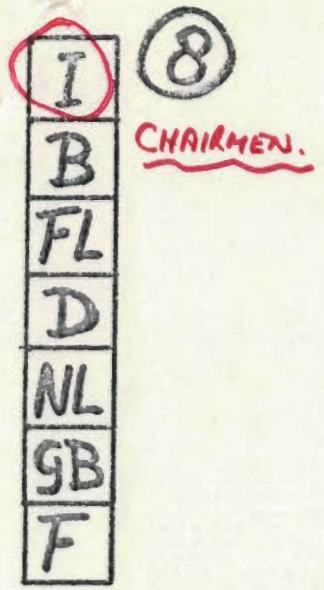
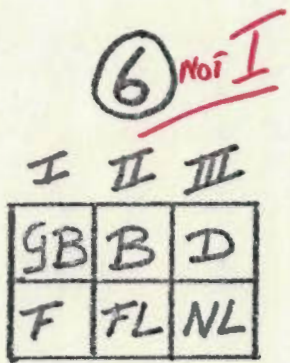


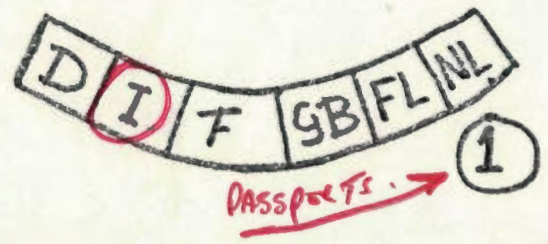
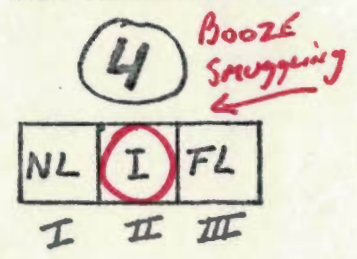
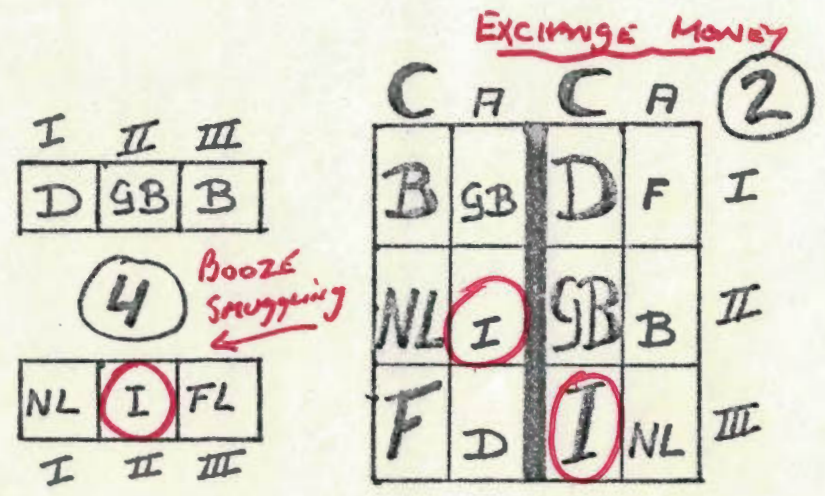
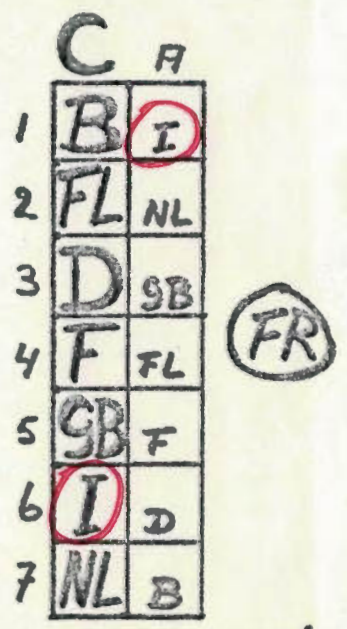
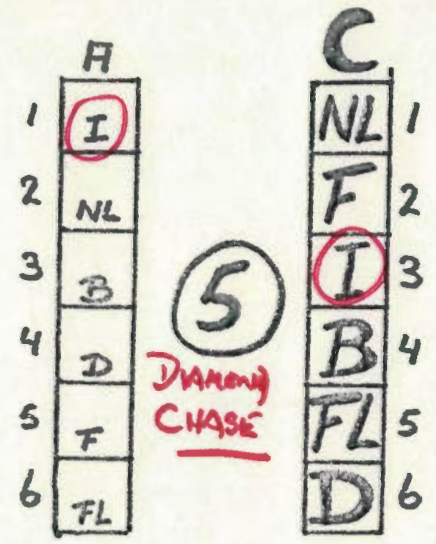
C O M M E N T A T O R - S H I P .

*

MIKE SWANN



C = COMPETITORS
A = ADVERSARY



DICK

<u>SPEL/GAME/JEU</u>	<u>manches</u>	<u>meisjes/girls/filles</u>	<u>jongens/boys/garçons</u>
✓ 1 VISA HALEN <u>GETTING YOUR VISA</u> VISAS A TAMPONNER	1 x 6	1	
<i>Pool</i> ✓ 2 DEVIEZENRUIL <u>EXCHANGING BARS OF GOLD</u> ECHANGE DE DEVISES	3 x 2	2	4 (1)
✓ 3 BOTEROVERSCHOT <u>BUTTER SURPLUS</u> SURPLUS DE BEURRE	2 x 3	1	3
<i>Pool</i> ✓ 4 DRANKSMOKKEL VAN SCHIP <u>LIQUOR SMUGGLING OFF A SHIP</u> CONTREBANDE DE BOISSON EN BATEAU	3 x 2	2	2
✓ 5 DIAMANTSMOKKEL <u>DIAMOND SMUGGLING</u> CONTREBANDE DE DIAMANTS	6 x 1	(1)	1 (2)
<i>Pool</i> ✓ 6 SIGARETTENSMOKKEL <u>CIGARETTE SMUGGLING</u> NOT I CONTREBANDE DE CIGARETTES	3 x 2	2	1
✓ 7 ILLEGALE GRENSOverschrijding <u>ILLEGAL BORDER CROSSING</u> PASSAGE EN FRAUDE DE LA FRONTIÈRE	6 x 1	1	1
8 "SPEL ZONDER GRENZEN" <u>"IT'S A KNOCK-OUT"</u> "JEU SANS FRONTIÈRES"	1 x 7	2	2
✓ FIL ROUGE: VISITATIE <u>AT THE CUSTOMS</u> VISITE EN DOUANE	7 x 1	(2)	1 (4)

DUTCH PROGRAMME 5.9.76 to 9/9/76

MIKE. J. SWANN.

VISA HALEN

1 manche van 6 teams tegelijk
per team: 1 jongen en 1 meisje

Bij de start staan de deelnemers bij hun paspoorten, waarop zich zes losse ongestempelde visa bevinden. Aan de andere zijde van het parcours staan zes loketten.

De deelnemers lopen via een nauwe doorgang naar een loket om hun visum af te stempelen. Daar lopen ze terug naar hun paspoort en bevestigen hun visum op het grote paspoort. Hierna nemen ze een tweede visum van het paspoort en gaan naar het volgende loket etc.

De ploeg waarvan beide deelnemers als eerste elk zes gestempelde visa op hun paspoort hebben, is winnaar.

GETTING YOUR VISA.

1 heat of 6 teams simultaneously ✓
each team consists of ~~1 boy~~ 1 girl

3 visas

1st row

2nd

last

2p

2p

1 passport

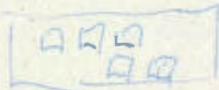
1

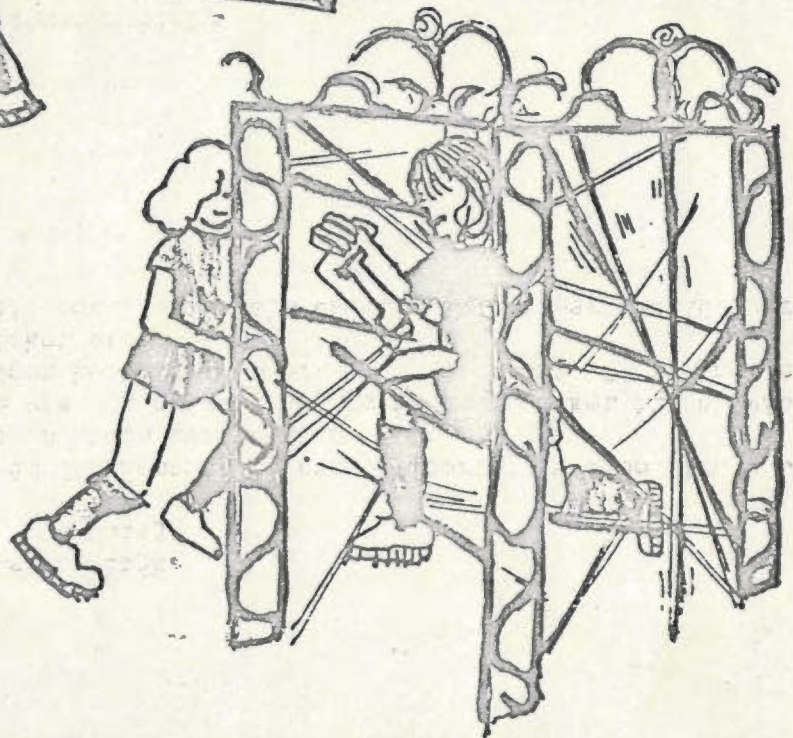
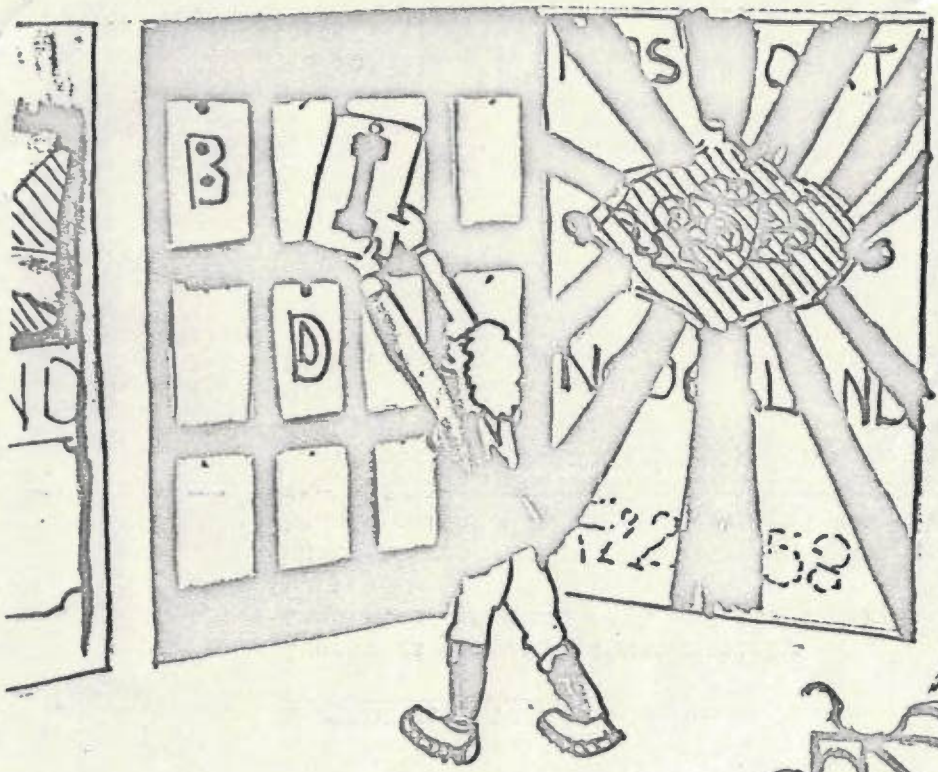
When the game starts the players are standing next to their passports which contain six unstamped visas on inserts. At the other side of the area are six ticket-windows.

The participants walk to the first ticket-window through a narrow aisle to stamp their visa. Next they go back to their passport and affix their visa to it. Now they take the second insert plus visa out of their passport and proceed to the second ticket-window for stamping, and so on until all passports are duly provided with six stamped visa.

Winner is the team of which both participants are the first to have six stamped visas in their passports.

Must collect 5 able stamps





①.



①

DEVIEZEN-RUIL

3 manches van 2 teams
van het spelende team: 4 jongens en 2 meisjes
van de tegenpartij: 1 jongen

Aan weerszijden van het bad staan 2 jongens en 1 meisje. Tussen hen in loopt een kabel die ze zelf strak houden. In het bad onder de kabel bevindt zich een douanier van de tegenpartij met extra lange armen in een bootje. Na het startsignaal worden van de ene naar de andere kant goudstaven overgebracht, waarvoor in ruil munten terugkomen. Dit gebeurt doordat de deelnemers om beurten een menselijke pyramide bouwen. De douanier in het bootje probeert met zijn lange armen de goudstaven of de munten eraf te slaan. De ploeg die in een bepaalde tijd de meeste voorwerpen van plaats heeft verwisseld, is winnaar.

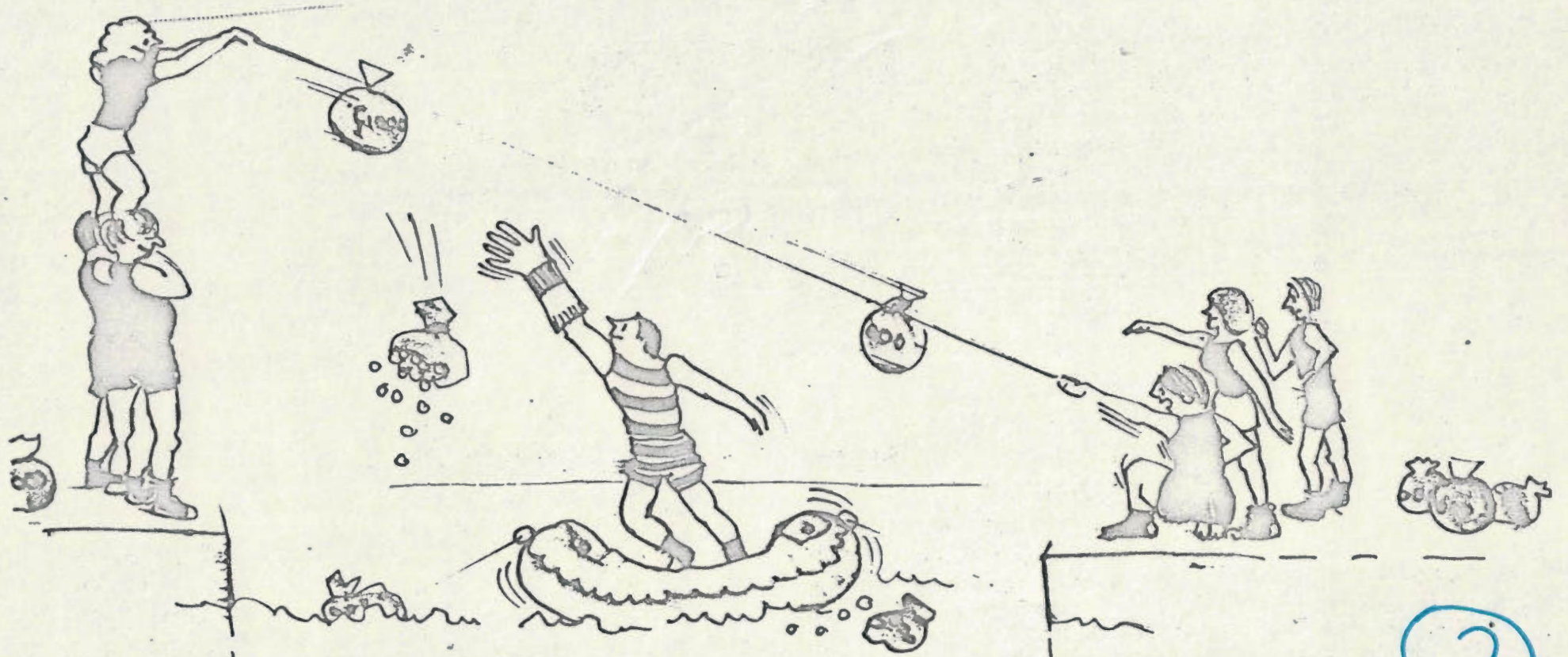
EXCHANGING BARS OF GOLD

3 heats of 2 teams
the playing team consists of 4 boys and 2 girls
the opponent party: 1 boy

+ Captain

2

On each side of the pool are 2 boys and 1 girl. Between them there is a rope they must keep taut themselves. In the pool, under the rope, a customs officer of the opponent party is seated in a boat and has very long arms. When the starting signal has been given, gold bars are transferred from one side of the pool to the other in exchange for coins. To do this, the participants take turns in building a human pyramid. The customs officer in the boat tries to knock the gold bars or the coins off the rope. Winner is the team that has succeeded in making the largest number of objects change side within a given period of time.



2

2

BOTEROVERSCHOT

2 manches van 3 teams
per team: 3 jongens en 1 meisje

Bij de start staan de deelnemers bij hun kar. Langs het eerste gedeelte van het parcours liggen de "dozen boter" met een bepaalde afstand van elkaar langs de rand van de baan.
Na het startsignaal trekt één jongen de kar, twee jongens laden de pakken op de kar, terwijl het meisje op de kar de pakken opstapelt. Aangekomen bij een platform, waarop als hindernis een slagboom is bevestigd, moeten de pakken overgeladen worden op een kleinere wagen, zodat de stapel hoog wordt.
Wie als eerste met deze wagen en alle "dozen boter" over de finish komt, is winnaar.

BUTTER SURPLUS

2 heats of 3 teams
each team consists of 3 boys and 1 girl

*Girl must stay on cart
when 1st on after MATRESS.*

until last one unloaded!

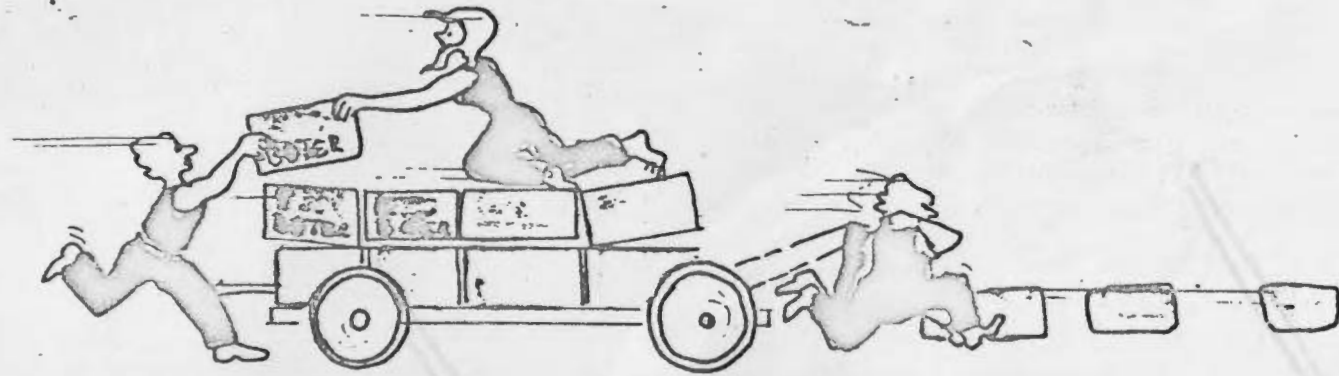
At the start of the game the participants are standing by their cart. Along the first part of the track a number of "cartons of butter" are placed, properly interspaced, on the side of the track.
After the signal "go" one boy draws the cart, two boys start loading up the cart, the girl does the stacking.
Arrived at the platform provided with a barrier by way of obstacle, all cartons must be transferred to a smaller cart, the result being a much higher load.
Winner is the team that arrives at the finish line with all "cartons of butter" on the small cart.

3

SURPLUS DE BEURRE

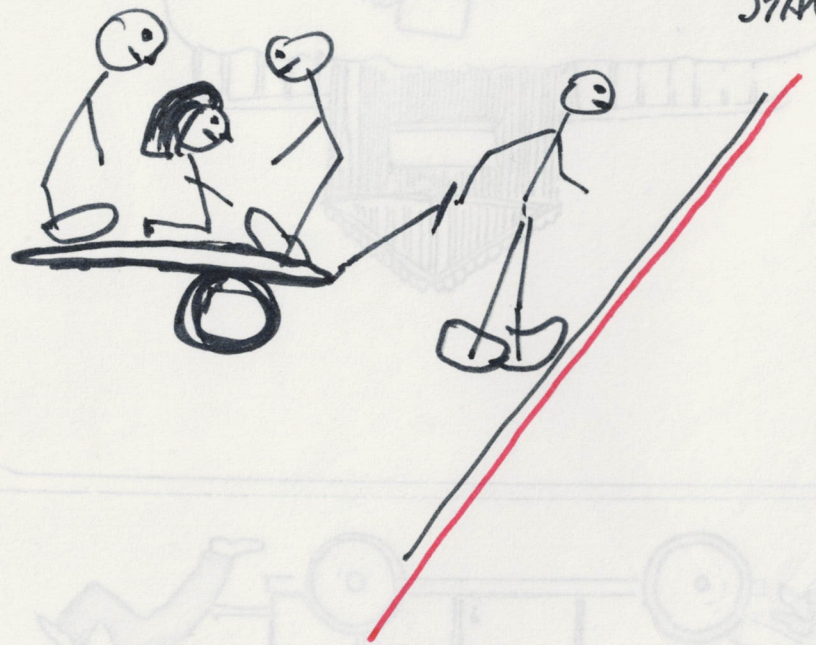
2 manches de 3 équipes
par équipe: 1 jeune fille et 3 garçons

Au départ, les concurrents se trouvent près de leur charrette. Sur la première partie du parcours se trouvent des "paquets de beurre", à un certain intervalle l'un de l'autre, au bord de la piste.
Après le signal du départ, l'un des garçons tire la charrette, les deux autres y chargent les paquets, et la jeune fille, dans la charrette, les empile. En arrivant à une plate-forme, où se trouve un obstacle sous la forme d'une barrière douanière, il faut transborder les paquets de beurre dans une charrette plus petite, de sorte que la pile soit en hauteur.



3

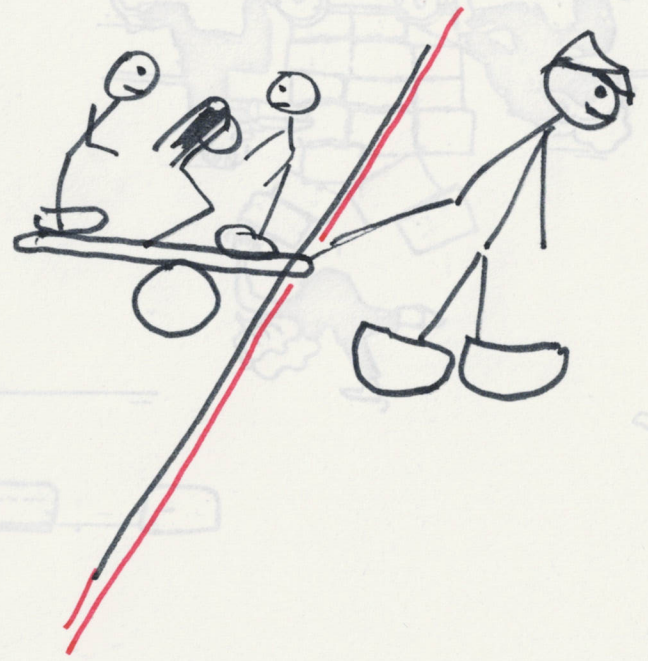
3



START

OR

START



DRANKSMOKKEL VAN SCHIP

3 manches van 2 teams
per team: 2 jongens en 2 meisjes

Bij de startpositie staan de jongen en het meisje met hun lege koksmutsen bij het schip: het meisje onderaan de touwladder en de jongen op het schip. Tevens bevindt zich op het schip een meisje dat de mutsen moet vullen. Na het startsignaal wordt de muts van de jongen gevuld; daarna gaat hij via de touwladder met zijn gevulde muts naar beneden, stapt in een bootje en peddelt naar de wal. Het meisje klimt nu de touwladder op om haar muts te laten vullen etc. Als de spelers de wal bereiken, moet de vloeistof in een doorzichtig vat gegoten worden. De beide smokkelaars worden steeds door een vierde speler van het team, die zich in het schip bevindt, naar het schip teruggetrokken.

Wie binnen een bepaalde tijd de meeste "drank" heeft overgebracht, is winnaar.

LIQUOR SMUGGLING OFF A SHIP

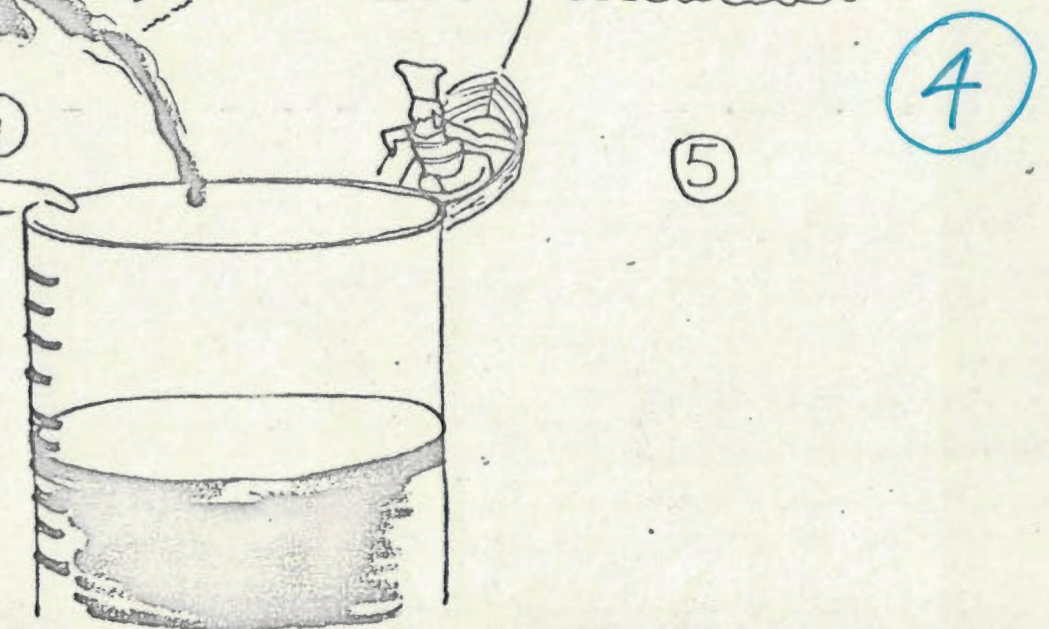
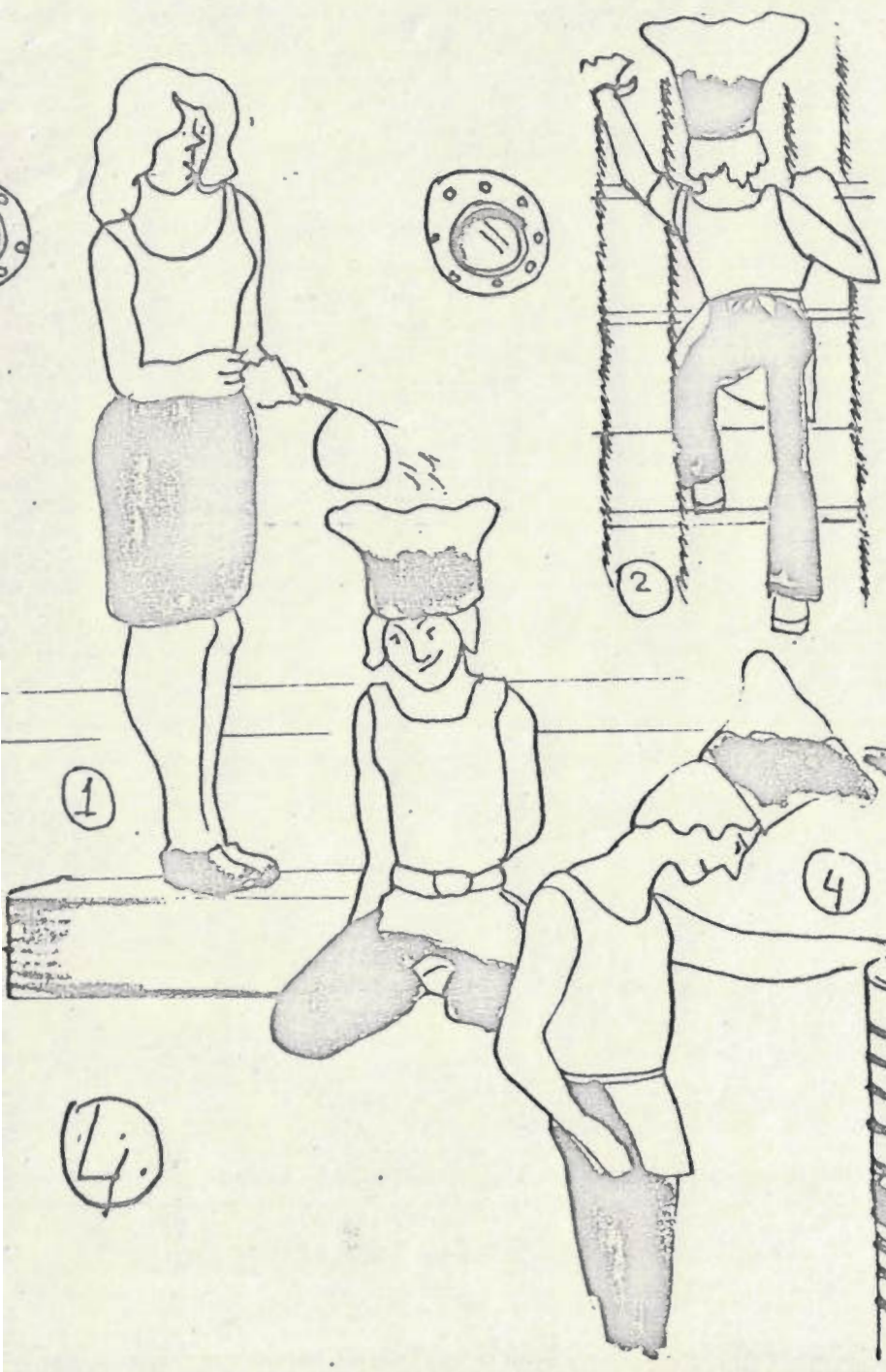
3 heats of 2 teams
each team consists of 2 boys and 2 girls

+ CAPT

4

At the start of the game the boy and the girl, wearing empty chef's hats, are standing by the ship: the girl at the bottom of the rope ladder and the boy aboard the ship. There is another girl on board whose job it is to fill the chef's hats.

After the signal "go" has been given, the boy's hat is filled; he goes down the rope ladder, boards a rowboat and rows to the shore. Next the girl climbs the ladder, has her hat filled, goes down the ladder and so on. After the players have gone ashore, they must pour the "liquor" in a transparent container. The fourth participant of the team is constantly trying to pull the two smugglers back on board the ship. Winner is the team that has succeeded in bringing the largest quantity of "liquor" ashore.



4.

DRUG-SMOKKEL

6 manches van 1 team
van het spelende team: 1 jongen
van de tegenpartij: 2 jongens en 1 meisje

In een ovaal parcours staan aan de ene kant de deelnemers met een trekkar. Aan de overkant staat de achtervolger. Het meisje zit in de kar, waarin zich ook nog zakjes meel bevinden. Na het startsignaal probeert de achtervolger, die verkleed is als een dikke douanier, zo snel mogelijk de kar te bereiken en hem door middel van een handgreep te stoppen. Als aan de handgreep wordt getrokken, worden de jongens van de kar ontgrendeld. Het meisje mag de achtervolger hinderen door met zakjes meel (drugs) te gooien. Wie in de kortste tijd de wagen ontgrendeld heeft, is winnaar.

DIAMOND

SMUGGLING

6 heats of 1 team
the playing team consists of 1 boy
the opponent party consists of 2 boys and 2 girls

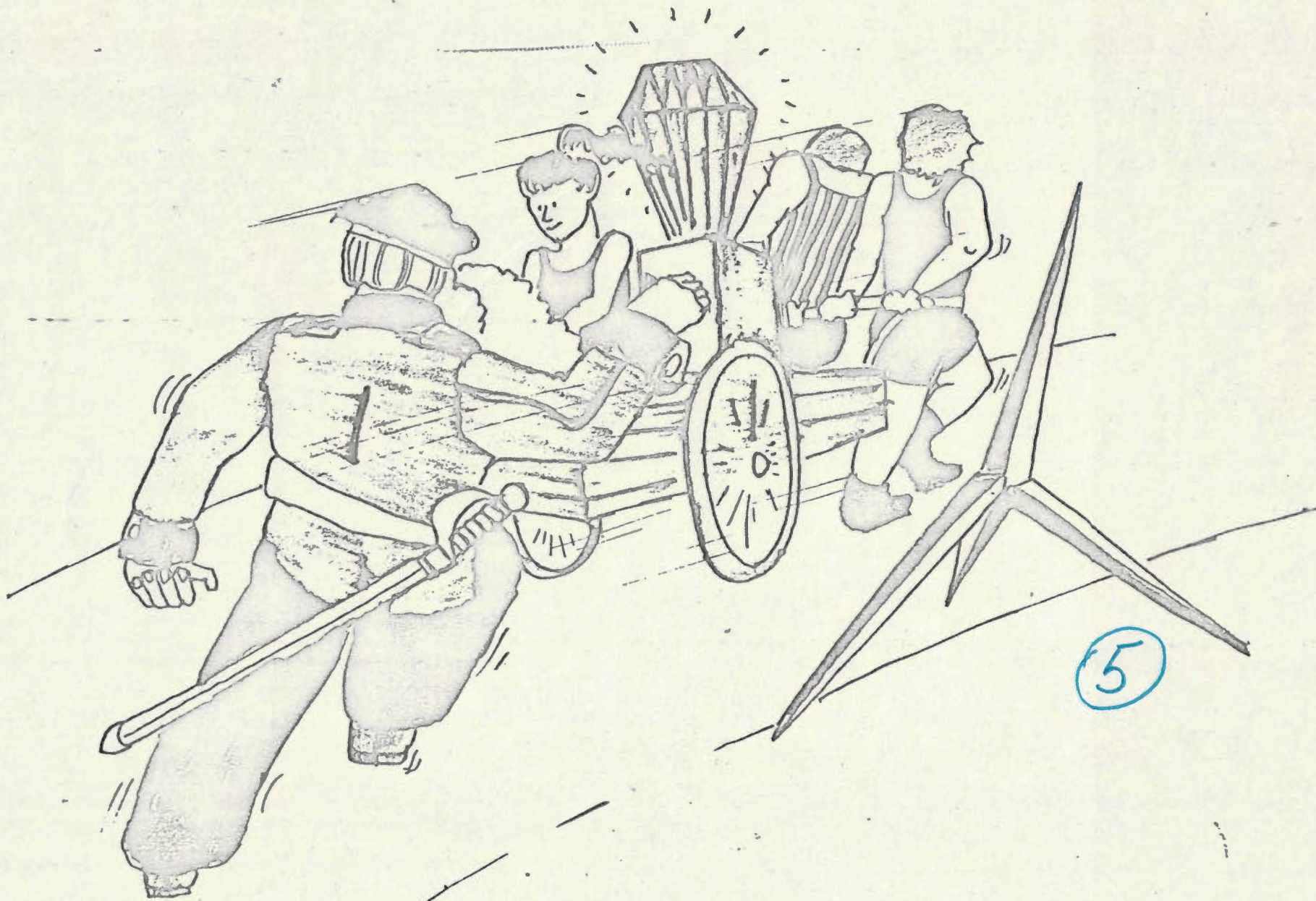
The game is played on an oval shaped area with the participants standing on one end with a cart; their pursuer is waiting at the other side. The girl is sitting on the cart which is loaded with bags containing flour. When the signal "go" has been given, the pursuer, who is dressed up as a fat customs officer, tries to get to the cart as fast as he can and stop it by getting hold of the grip. When the grip is pulled, the cart is unbolted. The girl may try to hinder the pursuer by throwing the bags (flour) at him.

~~Winner is the team that succeeds in unbolting the cart first.~~

diamonds.

When the boy has removed the diamond from the box and raises the diamond the watch is stopped. Winner is the team who needs the least time to get hold of the diamond.

5



5

5

SIGARETTENSMOKKEL

3 manches van 2 teams
per team: 2 meisjes en 1 jongen

Bij de startpositie staan de twee meisjes op een wankel drijvend eilandje. De jongen bevindt zich op het schip bij de smokkelwaar.

Na de start gooit de jongen de smokkelwaar naar de meisjes op het eiland. De meisjes proberen de "smokkelwaar" op te vangen of uit het water te vissen.

De ploeg die de meeste smokkelwaar binnen een bepaalde tijd in de drie netjes heeft verzameld, is winnaar.

CIGARETTE SMUGGLING

3 heats of 2 teams
each team consists of 2 girls and 1 boy

WITHOUT ITALY.

6

In starting position the two girls are standing on a shaky floating island and the boy is on board the ship with the contraband.

After the start the boy tosses the contraband overboard, on the island or in the water where the girls try to catch it, or recover it from the water.

Winner is the team that has collected the largest quantity of contraband in the three nets within a given period of time.

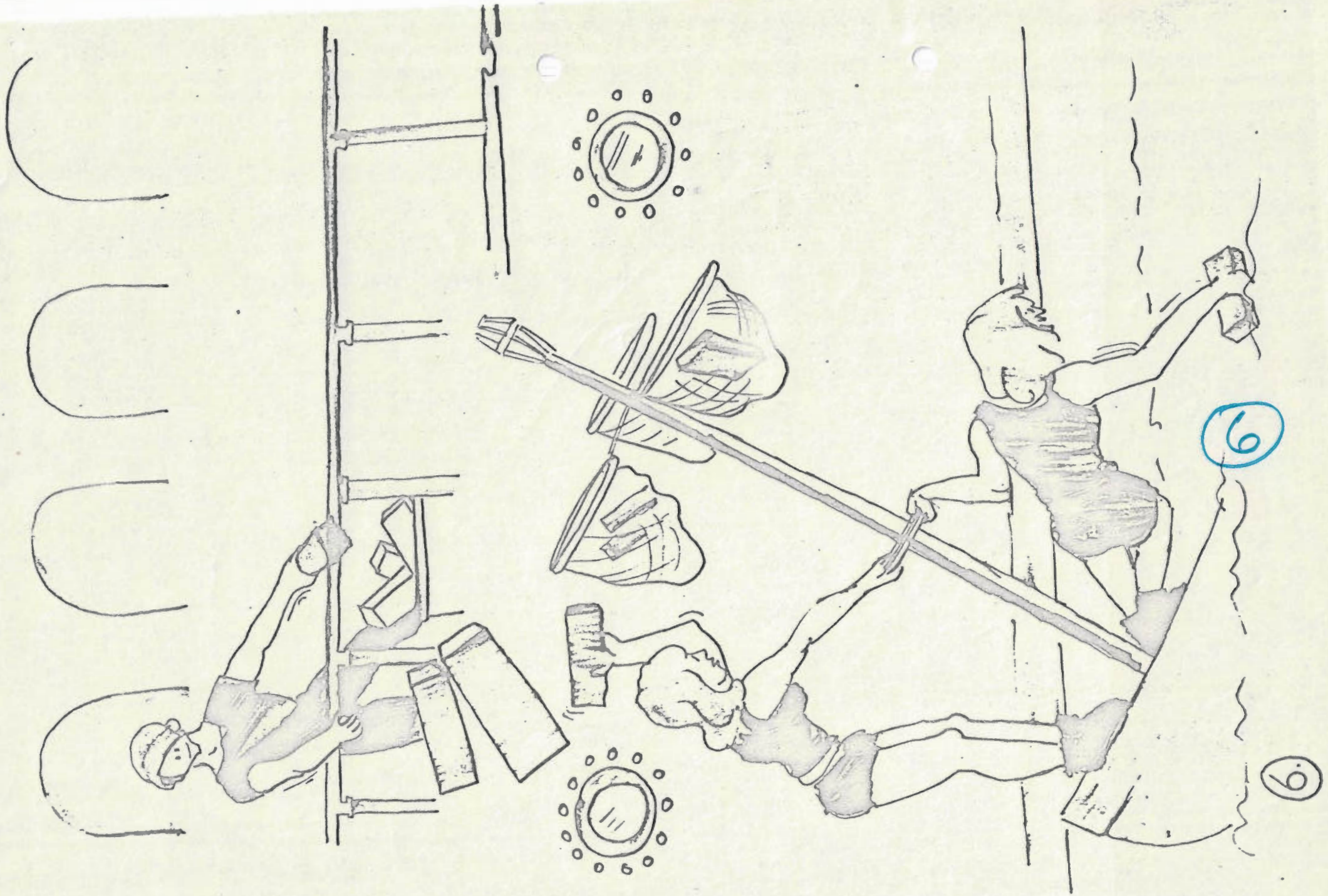
CONTREBANDE DE CIGARETTES

3 manches de 2 équipes
par équipe: 2 jeunes filles et 1 garçon

En position de départ, les deux jeunes filles se tiennent sur une petite île flottant d'une manière instable. Le garçon se trouve dans le bateau, avec la marchandise de contrebande.

Après de départ, le garçon jette la marchandise vers les jeunes filles qui se trouvent sur l'île. Les jeunes filles essaient d'attrapper la marchandise ou de la repêcher dans l'eau.

L'équipe gagnante est celle qui a réussi, en un temps déterminé, à mettre le plus possible de marchandise de contrebande dans les trois petits filets.



6

6

SPEL 7

ILLEGALE GRENSOVERSCHRIJDING

"FIERLJEPPEN"

6 manches van 1 team

per team: 1 meisje en 1 jongen

Voor een sloot van ca. 10 meter breed bevindt zich een aanloopsteiger van ca. 15 meter lengte. Bij het begin van deze aanloopsteiger staan de deelnemers. In de sloot bevindt zich de polsstok.

Op het startsignaal rent de deelnemer naar de stok, springt ernaar, klimt erin en zwaait naar de overkant.

De afzonderlijke afstanden door de jongen en het meisje gesprongen, worden bij elkaar opgeteld. Het team dat de grootste afstand heeft gesprongen, is winnaar.

GAME 7

ILLEGAL BORDER CROSSING

"FIERLJEPPEN"

6 heats of 1 team

each team consists of ~~1 girl~~ and 2 boys

In front of an approx. 10 metre wide ditch a 15 metre long platform has been built to enable the participants to take their run. The jumping pole is placed in the ditch.

When the signal "go" has been given, the participant starts to run, jumps towards the pole, tries to climb it and manoeuvre the pole tot the far side of the ditch.

The two distances, one jumped by the boy, the other by the girl, are added up. Winner is the team that has jumped the largest distance.

JEU 7

PASSAGE EN FRAUDE DE LA FRONTIÈRE

"FIERLJEPPEN"

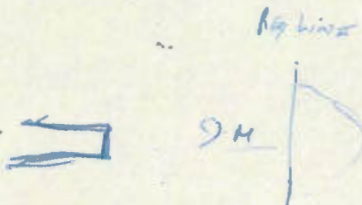
6 manches d'une équipe

par équipe: 1 jeune fille et 1 garçon

Devant un fossé d'une dizaine de mètres de large se trouve une estrade d'une quinzaine de mètres de long. Les concurrents se tiennent au début de cette estrade. Dans le fossé se trouve la perche.

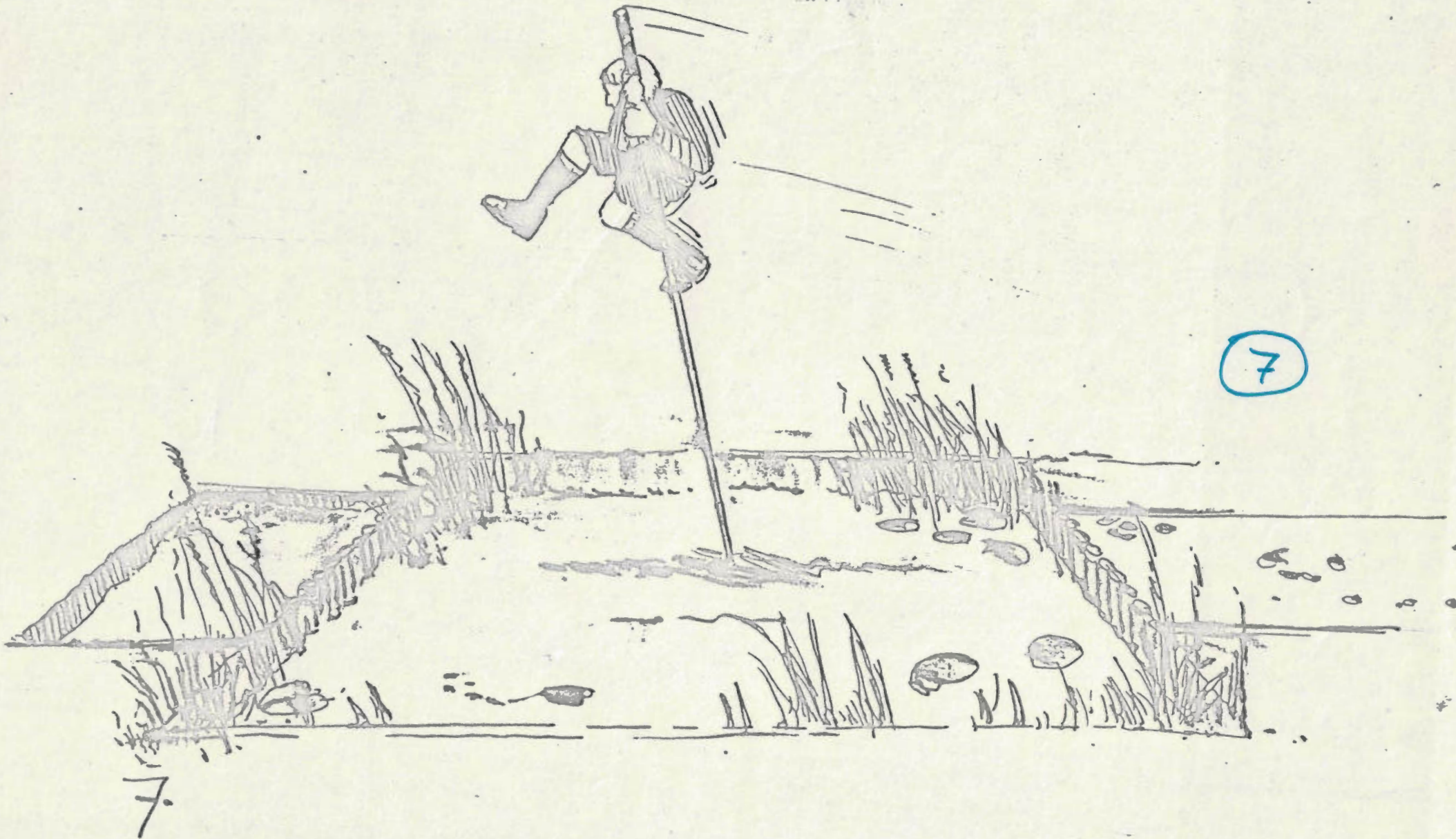
Au signal du départ, le concurrent court vers la perche, saute dessus, l'escalade et s'élance de l'autre côté du fossé.

Les distances parcourues séparément par le garçon et par la jeune fille sont totalisées. L'équipe qui obtient ainsi la plus grande distance de saut est la gagnante.



(will be able to practice after 1 hour on wed)

7



7

FIL ROUGE - VISITATIE

van het spelende team: 1 jongen (de douanier)

van de tegenpartij: 4 jongens en 2 meisjes

De tegenpartij loopt met twaalf koffers naar de douane. In de koffers is een voor alle ploegen gelijk vastgesteld totaalgewicht. Men mag echter dit gewicht naar eigen inzicht over de twaalf koffers verdelen (buiten beeld).

De spelende ploeg (de douanier) kiest, na visitatie van de zes deelnemers, er drie koffers uit, waarvan hij denkt dat ze het zwaarste zijn. De deelnemer moet zelf de aangewezen koffer op de weegschaal zetten.

De douanier die het meeste gewicht eruit haalt, is winnaar (de beste visiteur).

FIL ROUGE - AT THE CUSTOMS

the playing team consists of 1 boy (the customs officer)

the opponent party consists of 4 boys and 2 girls

He opponent party arrives at the customs with twelve suitcases. The total weight in the suitcases is exactly the same for all teams. The opponent is, however, entirely free to distribute this weight over the twelve suitcases (not shown).

The playing team (the customs officer), looking over the six participants, selects the three suitcases he thinks are the heaviest. The participant must put the suitcase on the scales himself.

Winner is the customs officer who has detected the heaviest suitcases.

F.R.

Forme of 12 cases - must choose 3.

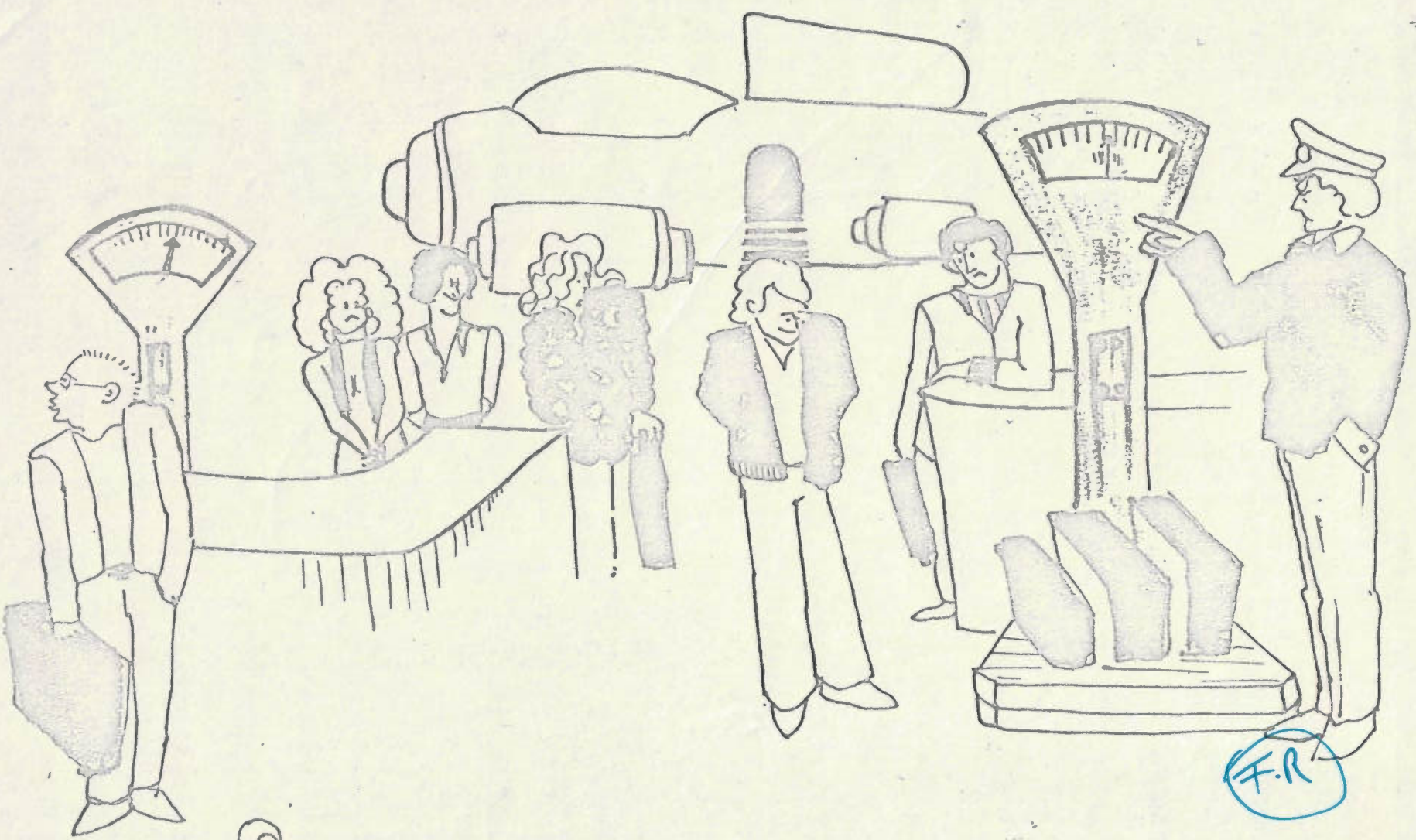
FIL ROUGE - VISITE EN DOUANE

équipe en jeu: 1 garçon (le douanier)

adversaire: 2 jeunes filles en 4 garçons

L'adversaire se présente à la douane avec douze valises. Les valises contiennent un poids total déterminé, qui est le même pour chaque équipe. Il est toutefois permis de répartir ce poids à son gré dans les valises (hors de l'écran).

L'équipe en jeu (le douanier) choisit, après avoir sondé les six concurrents, trois valises dont il pense qu'elles sont les plus lourdes. Le concurrent doit mettre lui-même sur la bascule la valise que lui indique le douanier.



9

F.R.

"SPEL ZONDER GRENZEN"

1 manche van 7 teams tegelijk
per team: 2 jongens en 2 meisjes

Op een grote stoel waarin een reservoir bevestigd is, dat voor een gedeelte met water is gevuld, zit een grote douanier.

De deelnemers dragen de stoel via een aantal hindernissen, te weten een slagboom, een ongelijke trap, naar een paal waaraan een medaille hangt. Deze medaille moet door twee deelnemers met elk een stok van de paal worden gehaald en om de douanier worden gehangen. Na deze hindernis wordt de stoel met de douanier op een sokkel geplaatst.

De finish is, als de stoel op de juiste plaats op de sokkel staat, waardoor een lamp in werking wordt gesteld, die de landenletter verlicht. Tevens gaat dan achter de pop een slagboom omhoog met de vlag van het land.

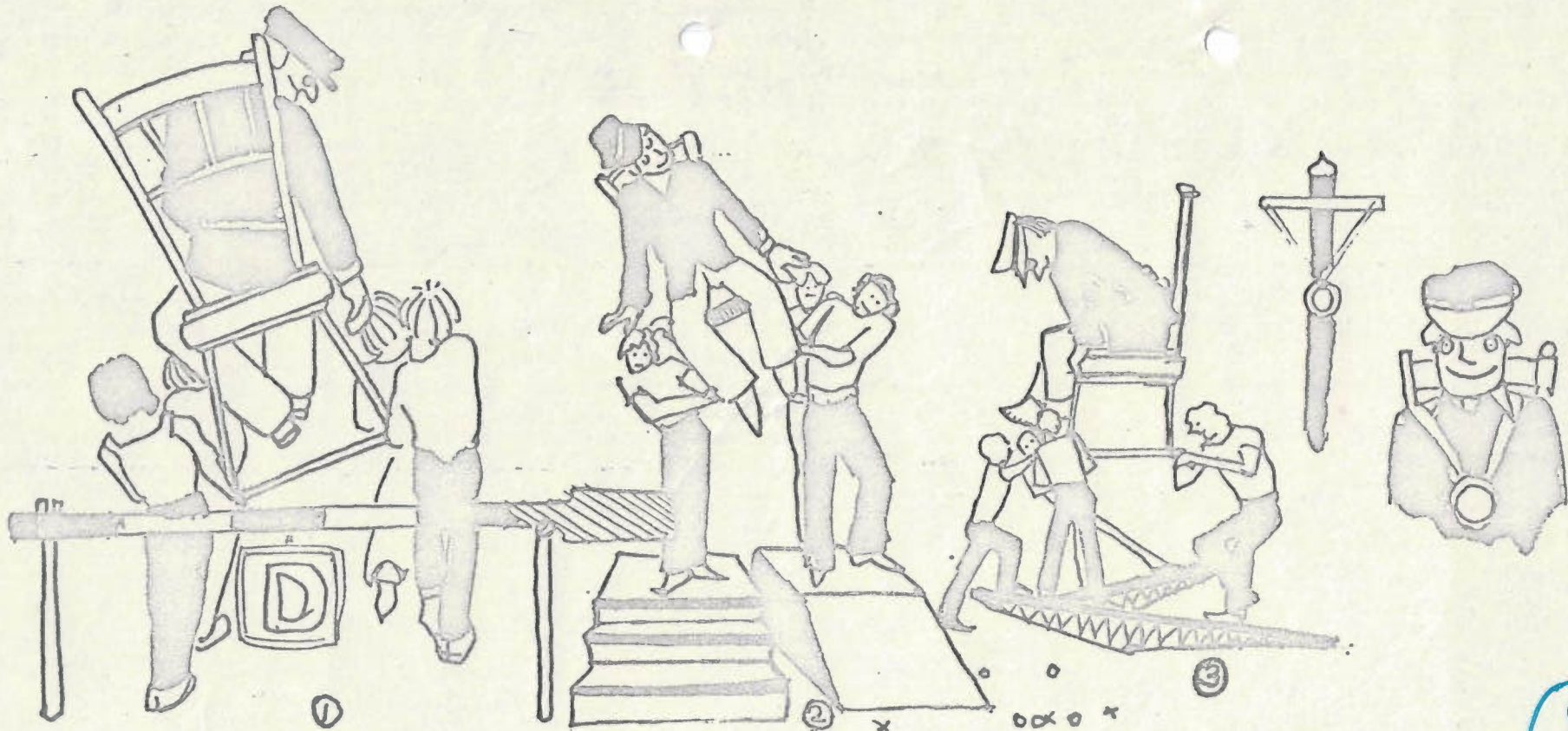
"IT'S A KNOCK-OUT"

1 heat of 7 teams simultaneously
each team consists of 2 boys and 2 girls

A tall customs officer is seated on a large chair to which a container, partly filled with water, is fixed. The participants are required to carry the chair - via a number of obstacles such as a barrier and an irregular stepladder - to a post on which a medal is hanging. Now two participants, each having a stick, must try to remove the medal from the post and hang it on the customs officer. When this obstacle has been made, the chair plus the customs officer is placed on a pedestal.

The game finishes when the chair is correctly placed on the pedestal; a lamp lights up and illuminates the letter standing for a given country. At the same time, a barrier with the flag of the winning country is lifted behind the customs officer.

8



8

8.



5