



ca. 14 juni @ Amersfoort  
Regio: Utrechtse Heuvelrug



Prinses

Catcher

Amalia

Stetm



Catch X  
Zaterdag 14 juni  
19:00 – 23:30  
Amersfoort

BAG

draadboek



# Inhoud

1. Inleiding	3
2. Opbouw spel	4
2.1 Basis	4
2.1.1 Doel	4
2.1.2 Opzet	4
2.1.3 Te gebruiken SMS-codes	4
2.1.4 Verschillen en overeenkomsten met 2007	5
2.1.5 Speelgebied en –tijd	5
2.2 Detailuitwerking	6
2.2.1 Verplaatsingsmogelijkheden	6
2.2.2 Bekendmaken locaties	7
2.2.3 Mister X gepakt	7
2.2.4 Aanvullende opdrachten	7
2.2.5 Overzicht regels	8
2.2.6 Puntentelling	8
3. Uitvoering	9
3.1 Programma en materiaal deelnemers	9
3.2 Posten en taken	9
3.2.1 Startpost	9
3.2.2 Commandopost	10
3.2.3 Eindpost / borrelkroeg	10
3.3 Operationeel	10
3.4 (Nood)scenario's	11
4. Voorbereiding	12
4.1 Materiaal	12
4.2 Mobiele telefoons	13
5. Evaluatie	14

## Bijlagen

Bijlage 1	Overzichtskaart Catch X '08
2	Overzicht spelregels en OV-kaart (voor deelnemers)
3	Overzichtskaart voor X-Cab chauffeurs
4	Operationeel tijdsplan
5	Rolbeschrijving Mistery X
6	Rolbeschrijving X-Cab chauffeurs
7	Rolbeschrijvingen Startpost
8	Rolbeschrijvingen Commandopost / organisatie
9	X-Cab strippenkaart
10	Overzicht mensen, taken en contactnummers
11	Overzicht standaard SMSjes
12	Lijst en kaart met aanvullende opdrachten

# 1. Inleiding

Dit is het draaiboek van Catch X, de nieuwe regio-activiteit die door de Prinses Amalia Stam wordt georganiseerd voor de Scoutingregio Utrechtse Heuvelrug. Het spel vindt plaats op 14 juni s'avonds in Amersfoort. Het is de 2<sup>e</sup> editie, een jaar na de succesvolle 1<sup>e</sup> editie in Utrecht.

In dit document staat alles wat belangrijk is voor de voorbereiding én uitvoering van het spel; taakverdelingen, afspraken, programma's, noodscenario's en verantwoordelijkheden. Ook wordt er een voorzet gegeven voor de evaluatie. Dit om Catch X tot een succes te maken, maar ook om ervoor te zorgen dat de leerpunten die we er als PAS uithalen vastgelegd worden. Dit omdat we het natuurlijk vaker willen organiseren en liefst iedere keer weer beter!

In hoofdstuk 2 wordt de spelopzet beschreven. Vervolgens wordt in hoofdstuk 3 ingegaan op de acties tijdens de voorbereiding. Hoofdstuk 4 bevat het uitvoeringsdraaiboek; alles wat belangrijk is tijdens het spel komt hierin terug. Hoofdstuk 5 bevat een checklist voor de evaluatie.

*Tijdens de briefing op 14 juni (11:30 s'ochtends) hebben we niet de tijd om het hele spel opnieuw ter discussie te gaan stellen of om minder slimme vragen te beantwoorden. Mocht je om wat van reden dan ook niet toekomen aan het lezen van dit draaiboek, lees dan in ieder geval:*

- *Paragraaf 2.1: Basis*
- *Bijlage 4: Operationeel tijdsplan (waar je in actie moet komen staat je naam erbij)*
- *Bijlage 5, 6, 7 of 8: Afhankelijk van jouw functie (zie bijlage 10) staat in één van deze bijlagen je rol tot in detail beschreven*

# 2 Opbouw spel

In dit hoofdstuk wordt het spel uiteengezet; de regels, de doelen etc. etc.

## 2.1 Basis

In deze paragraaf worden Catch X op hoofdlijnen beschreven. Details over regels, puntentelling, afspraken en communicatie volgen in paragraaf 2.2.

### 2.1.1 Doel

Tijdens het spel kunnen de groepjes op twee manieren punten scoren:

- Door Mister X op de foto te zetten
- Door tussendoor foto-opdrachten te vervullen.

Daarnaast kun je punten verliezen als je door een ander groepje betrappt wordt in het openbaar vervoer. Het groepje dat aan het eind van het spel de meeste punten heeft, wint.

### 2.1.2 Opzet

De deelnemende groepjes bewegen zich door Amersfoort op zoek naar Mister X. Iedere 5 minuten krijgen de groepjes de meest actuele locaties van de Mistertjes X doorgeSMS't. Door slim gebruik te maken van het wegennet en de beschikbare vervoermiddelen dienen de groepjes Mister X te arresteren – d.w.z. op de foto te zetten. Daarnaast zijn er aanvullende tijdelijke foto-opdrachten. Deze zijn vooral bedoeld om de groepjes die op grotere afstand van de Mistertjes X zitten ook iets te doen te geven, en hun niet met 0 punten te laten eindigen. Echter; voor het fotograferen van een Mister X krijgt een groepje veel meer punten dan voor het vervullen van een foto-opdracht. Zie de volgende paragraaf voor een overzicht van de SMS-codes.

Voor een rolbeschrijving van de Mistertjes X: zie bijlage 5.

Voor een beschrijving van de beschikbare vervoermiddelen en regels hieromtrent: zie paragraaf 2.2.1 en bijlage 2 (meeneemoverzicht deelnemers).

### 2.1.3 Te gebruiken SMS-codes

MrX aanmelden: *x aan naam*

Groep aanmelden: *catchx aan naam*

Opdracht inleveren: *opdracht nummer antwoord*

X Arrestatie: *g nummer*

(lokatie X: *X cx,cy*)

### 2.1.3 Verschillen en overeenkomsten met 2007

De eerste editie van Catch X in Utrecht was een groot succes, niet alleen qua spelplezier maar ook qua spelbalans. De volgende zaken zijn dan ook grotendeels onveranderd gebleven:

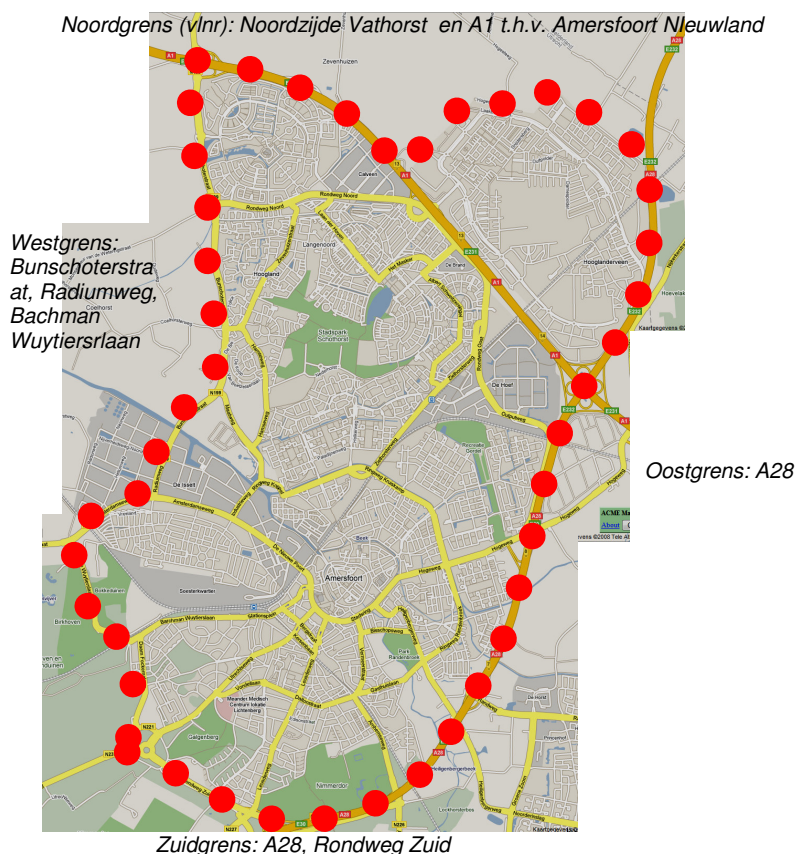
- Het hoofdidee: groepjes rennen achter voortvluchtigen aan en krijgen iedere 5 minuten een SMS met hun locatie.
- Het aantal Misters X per groepje
- Gebruik van taxi's en een taxicentrale.

De belangrijkste verschillen tussen deze editie van Catch X en die van 2007 zijn:

- Start-, Eind- en Commandopost zijn dichters naar elkaar gebracht (zie bijlage 1).
- Er zijn ca. 34 groepjes (vorig jaar 23).
- Handmatig verzenden van X-SMSjes is vervangen door een SMS-server die het werk op de Commandopost verlicht. De ruimte die hier wordt gewonnen wordt gebruikt om meer sturing te geven aan de routes van de Misters X. Er zijn dit jaar 5 Misters X (vorig jaar 3) dus het is des te belangrijker om hen goed te spreiden over het speelgebied.
- De locaties van de Misters x worden door de server automatisch gelogd en op een GIS-kaart weergegeven.
- De taxikaartjes van 2007 zijn vervangen door een X-Cab strippenkaart.
- In plaats van nummers op een kaart worden de locaties van de Misters X nu aangeduid d.m.v. een coördinatenstelsel.

### 2.1.4 Spelgebied en -tijd

Catch X speelt zich af in de stad Amersfoort. In het kaartje hiernaast zijn de grenzen aangegeven. Zowel Mister X als de deelnemende groepjes mogen zich niet buiten het speelgebied bevinden! Het spel (exclusief uitleg e.d.) duurt ca. 3,5 uur.



De startpost (waar iedereen zich moet melden aan het begin) is op het parkeerterrein aan De Bovenkruier Dit is aan de rand van Stadspark Schothorst. Aan het eind wordt er verzameld op het clubhuis van Scouting Soekwa, op 5 minuten lopen van de startlocatie. In bijlage 1 is een grote overzichtskaart terug te vinden. Hierin zijn de grenzen, taxiroutes en –haltes, de startpost en de borrelkroeg gemarkeerd.

## 2.2 Detailuitwerking

In deze paragraaf worden de details van het spel uiteengezet; regeltjes, rolbeschrijvingen etc. etc.

### 2.2.1 Verplaatsingsmogelijkheden

#### *Mister X*

Mister X mag zich alleen verplaatsen te voet en per openbaar vervoer (stads- en streekbus, trein). De NS-stations Amersfoort, -Schothorst en – Vathorst vallen binnen het spelgebied. Per taxi mag je je niet verplaatsen.

#### *Deelnemende groepjes*

De groepjes mogen zich te voet en per OV verplaatsen, maar hebben daarnaast nog een extra vervoermiddel; de X-Cab. Deze speciale taxi's worden door de organisatie ingezet om binnen korte tijd het speelveld over te steken. Er is een 9-tal X-Cab haltes aangewezen (zowel in- als uitstap). Er zitten echter een paar maren aan:

- De groepjes kunnen niet onbepaald per X-Cab reizen. Ieder groepje krijgt een strippenkaart mee met 10 strippen erop. Iedere verbinding kost een aantal strippen (max. 3) Als de strippenkaart vol is, kun je niet meer met de X-Cab reizen. Zie bijlage 9 voor de X-Cab strippenkaarten.
- Voor het bestellen van een taxi belt het groepje naar de CP en spreekt met de CP een tijd+plaats af waar de taxi hen oppikt én afzet. Bij drukte kan er wachttijd zijn.
- Zowel de haltes als de routes van de taxi zijn door de organisatie vastgelegd. Er zullen 9 haltes zijn en de taxi's zullen alleen van de grotere wegen gebruik maken. Dit om te voorkomen dat er verkeersonveilige situaties ontstaan door groepjes die tijdens de taxirit opeens een Mr X zien en er meteen uitwillen, of dat ze de taxi gebruiken om doelloos door de stad te cruisen, op zoek naar Mr X. Een Mr X die vanuit de taxi gefotografeerd wordt telt dus niet!
- Er zullen naar schatting 4 taxi's nodig zijn. De taxi's nemen ook een jerrycan met drinken mee in de auto. Hiervan kunnen de deelnemende groepjes gebruik maken.

In bijlage 3 is speciaal voor de taxichauffeurs een overzichtskaart inclusief locatiefoto's terug te vinden.

## 2.2.2. Bekendmaken locaties

Vanuit de Centrale Post wordt iedere 5 minuten met de Mistery X *gebeld* om hun actuele locatie op te geven. In tegenstelling tot eerdere varianten wordt dit dus niet door de Mistery X geSMS't omdat er hierdoor tijdsverschillen ontstaan, waardoor de locaties die aan de groepjes gezonden worden onbetrouwbaar worden.

Zodra alle Mistery X zijn nagebeld worden hun coördinaten in één SMS gestopt. Door middel van een semi-geautomatiseerde SMS-dienst wordt deze naar alle deelnemende groepjes verzonden.

## 2.2.3 Mister X gepakt

Wanneer een Mr X door een groepje op de foto is gezet SMS't Mister X dit zélf naar de Commandopost (code: "g nummer"), waar het automatisch geregistreerd wordt. Het groepje krijgt hiervoor 100 punten.

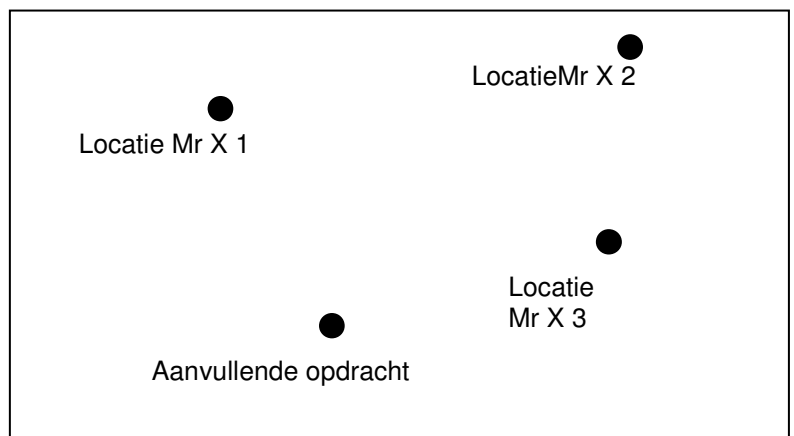
Het groepje mag nu niet nog een keer dezelfde Mr X pakken, maar moet op zoek naar een andere. Mocht achteraf blijken dat een groepje tweemaal achter elkaar dezelfde Mr X pakt, dan wordt de tweede arrestatie als ongeldig beschouwd. Om dit een beetje overzichtelijk te houden worden de Mr X'en genummerd.

## 2.2.4 Aanvullende opdrachten

Groepjes lopen het risico dat ze in een gebied terecht komen waar ze niet snel (lees: per X-Cab of OV) uit kunnen komen en waar ook geen Mister X rondloopt. Voor dit soort groepjes zijn aanvullende foto-opdrachten bedacht. Deze bestaan uit cryptische omschrijvingen van straatnamen (die ook op de kaart staan).

Hiernaast een voorbeeld van de locatie waar die aanvullende opdracht vervuld wordt; dus in een gebied waar zich op dat moment geen Mistery X bevinden.

Ieder kwartier wordt een aanvullende opdracht vervangen door een volgende. Voor foto's die zijn gemaakt buiten het kwartier waarin die opdracht viel, krijgt het groepje géén punten (aandachtspunt; letten op tijdsaanduiding camera).



Als een groepje binnen de tijd een aanvullende opdracht heeft vervuld, SMS't zij dit naar de Commandopost (code: “<opdrachtnummer> antwoord”), waar het automatisch geregistreerd wordt. Groepjes laten pas ná het spel de foto's van aanvullende opdrachten aan de organisatie zien, ter controle.

Voor iedere vervulde aanvullende opdracht krijgt een groepje 20 punten.

## 2.2.5 Betrapt in het OV

Groepjes mogen gebruik maken van het openbaar vervoer. Echter: als het ene groepje het andere spot in het OV en herkenbaar op de foto zet volgt puntenaftrek (20 pt). voor het betrapte groepje. Er is géén beloning voor het groepje dat de foto maakt.

## 2.2.6 Overzicht regels

De volgende regels gelden voor deelnemende groepjes:

- Groepsgrootte 2 tot 4 personen, allen 18+.
- Groepjes moeten binnen het speelgebied blijven.
- Meld je als groepje aan door de volgende code te versturen: x aan naam
- Een Mister X is alleen rechtmatig gevangen als:
  - Hij duidelijk herkenbaar op de foto is gezet;
  - Mister X zélf de Centrale Post heeft gebeld met de melding dat hij is gepakt.
  - Het hele groepje (uiteindelijk) bij Mister X is.
- Groepjes mogen niet twee keer achter elkaar dezelfde Mister X pakken (ook niet als daar een aanvullende opdracht tussen zit).
- T.a.v. de X-Cab; als de strippenkaart eenmaal vol is, mag er niet meer gebruik worden gemaakt van deze taxi. Een taxirit wordt door het hele groepje gemaakt, niet door een deel ervan. De X-Cab halteert alleen op de daarvoor aangewezen taxihaltes.

In bijlage 2 is een meeneem-overzicht voor de deelnemers terug te vinden.

## 2.2.6 Puntentelling

Mister X gepakt	= 100 punten
Aanvullende opdracht vervuld	= 20 punten
Betrapt in het OV	= -20 punten



# 3. Uitvoering

Dit hoofdstuk vormt in feite het operationele plan. Per unit (post, persoon, materiaal) staat wanneer het waar moet zijn en wat het moet doen.

## 3.1 Programma en materiaal deelnemers

De ingeschreven groepjes hebben te horen gekregen dat Catch X om 19:30 start. Het programma voor de deelnemende groepjes ziet er als volgt uit:

19:15 Groepjes komen zich aanmelden op SP  
19:30 Uitleg + vragen, X'en vertrekken  
19:45 START; groepjes vertrekken  
22:30 SMS naar groepjes: nog een half uur, zorg dat je om 23:00 op de EP bent  
22:45 Laatste aanvullende opdracht, geen taxibestellingen meer  
22:55 Laatste keer X-locaties doorSMS'en  
23:00 EIND spel; groepjes komen aan op EP, controle foto's, bijwerken scores  
23:30 Prijsuitreiking, meteen erna pendeldienst naar CS

Tijdens het spel beschikken de groepjes over

- Mobiele telefoon (met opgegeven nummer) -> zelf voor zorgen
- Reserve mobiel -> zelf voor zorgen
- Digitale camera -> zelf voor zorgen
- Grote Catch X-overzichtskaart (zie paragraaf 3.4 voor details)
- Meeneem-overzicht spelregels (zie bijlage 2) met op de achterzijde de OV-kaart.
- Strippenkaart X-Cab

## 3.2 Posten en taken

Hieronder per post een beschrijving van de activiteiten die hier plaatsvinden. In bijlage 4 is per post een actieplan terug te vinden.

### 3.2.1 Startpost

De startpost bevindt zich op parkeerterrein De Bovenkruier  
Zie de foto.



Hier vindt plaats:

- Verzamelen groepjes
- Aanmeldingen, na-inschrijvingen en nabetalings
- Aanmeld-SMS + bevestiging
- Uitdelen spel materiaal (kaarten, strippenkaarten, spelregels)
- Parkeren
- Spel uitleg + vragen
- Startschot

### 3.2.2 Commandopost

De commandopost bevindt zich thuis bij de moeder van Lisa (Knorvriendinnetje van Bag, doet ook mee). Adres: Nijenrode 83. Hier vindt plaats:

- Opbellen Mistert X, opvragen locaties
- Door-SMS'en locaties aan groepjes via semi-automatische SMS-dienst.
- Taxi-bestellingen registreren en afhandelen
- X-arrestaties registreren
- Versturen aanvullende opdrachten
- Stand van zaken bijhouden op overzichtskaart

### 3.2.3 Eindpost / Borrellocatie

De eindpost bevindt zich in het clubhuis van Scouting Soekwa, op ca. 700m. van de Startpost (centraal gelegen en niet ver van centrum/CS). Adres: Pottenbakkerlaan 34. Hier vindt plaats:

- Innemen materiaal
- Controleren foto's aanvullende opdrachten
- Scores opmaken
- Bekendmaken einduitslag
- Prijsuitreiking
- Gezelligheid!

## 3.3 Operationeel

Gezien het hoge aantal deelnemende groepjes en de vele communicatielijnen is het operationeel plan tot in detail uitgewerkt., met per onderdeel en per functie een beschrijving.

Het operationeel tijdsplan is terug te vinden in bijlage 4.

De omschrijvingen van de verschillende functies zijn terug te vinden in bijlage 5 t/m 8.



### 3.4 (Nood)scenario's

#### Wat als...

##### *De SMS-service doodgaat?*

Dan gaan Annelies, Judith, Bag en Bert deze taak overnemen. D.w.z: Zij gaan niet alleen de Mistertjes X opbellen, maar ook ieder de locaties naar 1/4<sup>e</sup> van de groepjes doorSMS'en. Hiertoe moeten zij ervoor zorgen dat zij allen 1/4<sup>e</sup> deel van de contactnummers in hun mobiel hebben staan.

##### *Er één of meerdere taxi's uitvallen?*

Dan ter plekke kijken of:

- a) Wontolla (die buiten rondrijdt) als taxi gaat fungeren
- b) Er een groepsSMS rondgaat met de melding dat niet alle taxiverzoeken gehonoreerd kunnen worden wegens technische problemen.

##### *We toch niet op De Bovenkruier terecht kunnen?*

Dan doen we de uitleg en inschrijving gewoon aan de weg zelf. Motorkap is inschrijftafel.

##### *Een groepje zich niet meldt bij Soekwa?*

Eén keer bellen.

##### *Een groepje verdwaalt?*

Dan is dat groepje echt stom. Ze bellen wel.

##### *Een deelnemer een verkeersongeval krijgt?*

Het groepje moet zelf 112 bellen if necessary. Zodra wij ervan horen gaat Wontolla erop af. De organisatie van Catch X is niet verantwoordelijk.

##### *Om wat voor reden dan ook het spel voortijdig moet worden afgebroken?*

Dan gaat er een SMS uit naar alle groepjes met de melding. Ter plekke bepalen waar we de groepjes naartoe sturen en wat we zeggen.

##### *Er iemand uitvalt op de Commandopost?*

Eén iemand kunnen we nog wel opvangen. Bij meer uitvallers: belletje naar Wontolla dat Jeffrey of president Lowietje (normaal samen met Wontolla buiten standby) komen helpen.

# 4 Voorbereiding

In dit hoofdstuk komt alles aan bod wat met de voorbereiding van Catch X te maken heeft, zoals materialen, kleding enzovoorts.

## 4.1 Materiaal

Iedere post heeft z'n eigen materiaal nodig. Hieronder per post de benodigheden (en acties!)

### Startpost

*Tafels en stoelen.*

- Meenemen van de Brakel. Hiervoor wordt een aanhanger geregeld. **(actie Simon)**

*Groot aanmeldschema.*

- De dag vantevoren uitprinten, na sluiting inschrijving. Schema moet i.i.g. bevatten: Groepsnummer, Naam, Scoutinggroep, Aantal personen, mobiel contactnummer, reserve mobiel contactnummer. **(actie Marlijn)**

*Uitdeelmateriaal:*

- Overzichtskaarten A2 (tweezijdig bedrukt) **(actie Wontolla (dwz: coördinatie))**
- Overzichten spelregels A3 (OV-kaart op achterzijde) **(actie Bag)**
- Stapel strippenkaarten X-Cab, zie bijlage 9 **(actie Bag)**

Al deze dingen moeten ook geplastificeerd worden (m.u.v. de strippenkaarten) **(mobiliseer-actie Bag).**

*Telefoonnummer-overzicht*

Zie bijlage 10.

*Aankleding*

Vlaggen, iedereen in themakleding.

*Megafoon?*

Aangezien we op besloten terrein staan (dus niet aan een drukke weg) lijkt dit overbodig. Mochten we er echter een hebben...

### Commandopost

- Voldoende laptops of pc's met monitor. Eventueel een beamer voor overzichtskaart **(actie Kees, Wontolla, Bag).**
- Overzicht van deelnemende groepjes en contactgegevens (zelfde als op Startpost) **(actie Marlijn).**
- Overzicht stand van zaken punten verdiend bij arrestaties en aanvullende opdrachten en het aantal maal dat gebruik is gemaakt van de taxi. **(actie Bag)**
- Contactgegevens van iedereen die in de organisatie actief is tijdens het spel **(actie Bag)**
- Enkele exemplaren van dit draaiboek **(actie Bag).**

- Pennen en stiften

### Eindpost Soekwa

- Overzicht van deelnemende groepjes en contactgegevens (exemplaar van Commandopost, geen actie, maar niet vergeten mee te nemen!)
- Overzicht stand van zaken punten verdiend bij arrestaties en aanvullende opdrachten en het aantal maal dat gebruik is gemaakt van de taxi. (exemplaar van Commandopost, geen actie, maar niet vergeten mee te nemen!)
- Contactgegevens van iedereen die in de organisatie actief is tijdens het spel (zie vorige)
- Microfoon, bij geen geluidsinstallatie desnoods aansluiten op Bag's boombox, waarschuw Bag tijdig! (**actie Guido**)
- 1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup> prijs (eventueel poedelprijs). (**actie Wontolla**)
- Naambandjes (**actie Wontolla**)
- Tap, drank en ander borrelmateriaal. (**actie Guido**)

### X-Cab taxi's

- Auto's met minimaal halfgevulde tank (**actie Kermit, Simon, LD, Sahi**)
- Witte tape om een grote "X" op de motorkap en de zijdeuren te zetten ter herkenning. (**actie Kermit**).
- Overzichtskaart taxihaltes en –routes voor de chauffeurs (uitprinten, **actie Bag**)
- Groepjesoverzicht met contactnummers (voor als opgetrommelde taxichauffeur geen groepje vindt bij een halte) (**actie Marlijn, Kermit**).

### Misters X

- Overzichtskaart, aan twee zijden bedrukt (zelfde als deelnemers)
- Aankleding: In zwart pak, zwarte hoed, undercover zeg maar.

### CREW-Kleding

Bestaat uit goedkope witte shirts (**actie Guido**) met de volgende opdruk:

- Een grote X (sjabloon, **actie Akeel**)
- PAS-logo (sjabloon, **actie Rich**)

## 4.2 Mobiele telefoons

Catch X valt of staat bij de mobiele telefoons. Het is überbelangrijk dat ze volgeladen zijn, dat alle benodigde telefoonnummers erin staan en dat de gebruikers bereikbaar zijn. In bijlage 10 is een groot telefoonnummer-overzicht terug te vinden van iedereen die betrokken is bij de organisatie van Catch X. Hierin staat ook wie welke nummers persé in zijn/haar mobiel opgeslagen moet hebben.

# 5 Evaluatie

Na Catch X komt er ergens een evaluatiemoment. Dit is niet alleen bedoeld om te zeggen dat het cool was, maar ook hoe het de volgende keer nóg beter kan (want dat kan ongetwijfeld). Hieronder een vragenlijst als leidraad voor de evaluatie.

## VOORBEREIDING / AANLOOP

1. Hoe vond je de voorbereiding van Catch X gaan?
2. Heb je het idee dat de jeugdopkomsten in het gedrang zijn geweest door Catch X? Zoja, hoe dan?
3. Was het voor jou snel genoeg duidelijk wat er van je verwacht werd tijdens de voorbereiding?
4. Hoe vond je (de uitoefening van) jouw functie tijdens de voorbereiding?

## UITVOERING SPEL / STARTPOST / COMMANDOPOST

1. Wat is jouw beeld van hoe de deelnemers het vonden?
2. Hoe vond je het zelf om eraan mee te werken / doen?
3. Hoe vond je (de uitoefening van) jouw rol tijdens het spel?
4. Was het voor jou snel genoeg duidelijk wat er van je verwacht werd tijdens de uitvoering?
5. Wat is je mening over het gebruikte materiaal? Kwam je iets tekort? Zoja, wat?
6. Overige opmerkingen m.b.t. de uitvoering

## Nazorg

1. Hoe vond je de afronding (opruimen, wegwezen etc) gaan?
2. Wat zijn voor jou de voornaamste aandachtspunten voor de volgende editie?



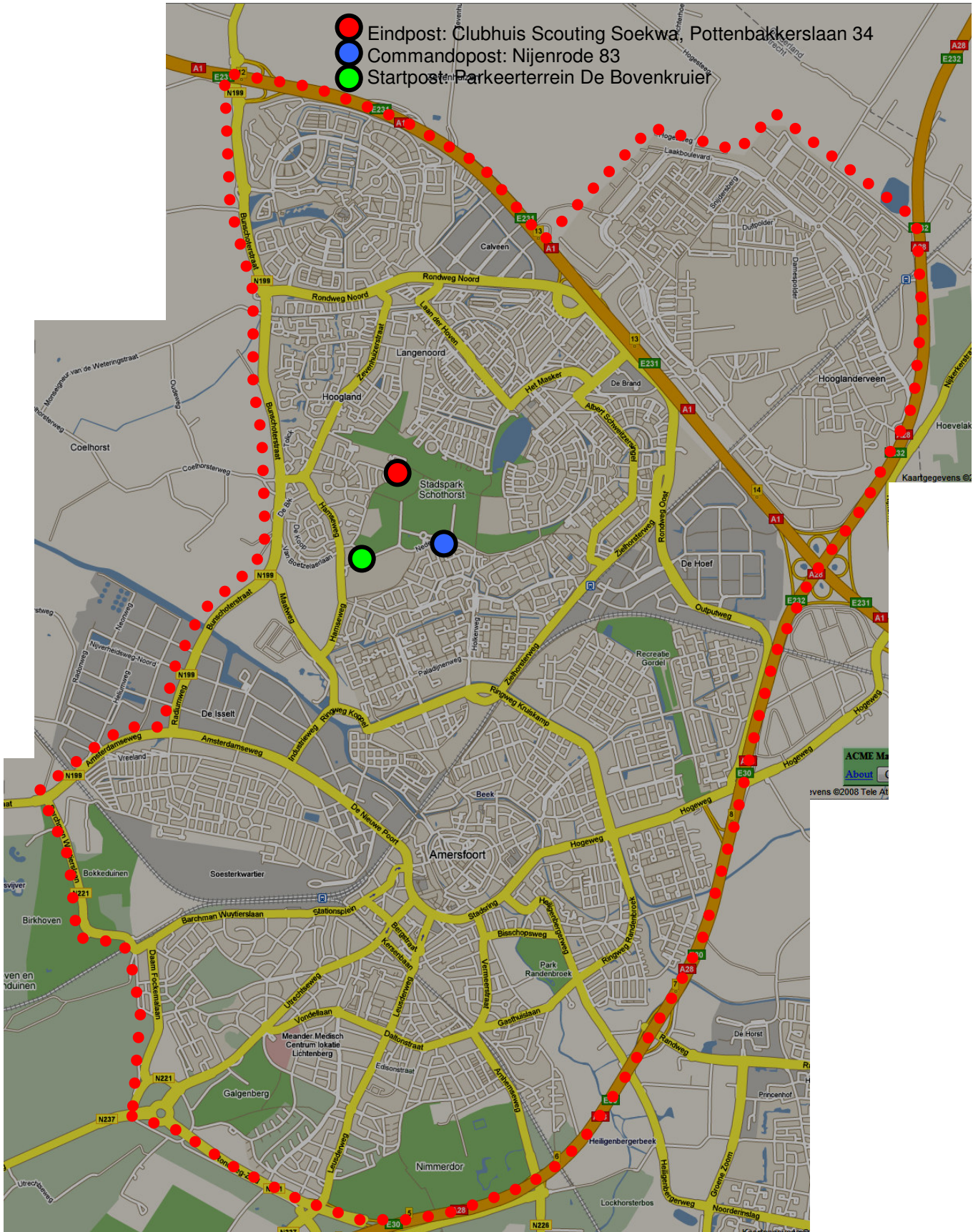
ca 14 juni @ Amersfoort  
Regio: Utrechtse Heuvelrug





# Bijlage 1

## Overzichtskaart Catch X '08





# Bijlage 2:

## **Overzicht spelregels en OV-kaart (A3)**

(uitdeel-exemplaar, los bestand, volgt)

# Bijlage 3:

## **Overzichtskaart voor X-Cab chauffeurs**

(met op de pagina erna een luchtfoto-overzicht van de halteplaatsen, los bestand, volgt)



# Bijlage 4

## Operationeel tijdsplan

### Deel 1: De Brakel

Tijd	Locatie	Actie	Wie	Materiaal	Letten op
	<b>Brakel</b>				
Middag		Plastificeren kaarten en spelregels (voor zover nog niet af)	Aanwezige (vrije) PAS'sers	Plastificeerspul, kaarten	
16:00		Taxi's uiterlijk aanwezig (de auto's dus)			
16:00		Taxi's aankleden (met witte tape een X op de motorkap)	Aanwezige (vrije) PAS'sers	Witte tape	Taxi's aanwezig
16:00		Limonade klaarmaken en in taxi's zetten	Aanwezige (vrije) PAS'sers	Jerrycans, bekers	
16:30		Opruimen jeugdopkomsten	TL's co		
17:30		Friet halen voor 20 man	2 vrijwilligers		Noteren op barlijst
17:30		GROTE BRIEFING	Iedereen		
18:00		Friet eten	Iedereen	Friet	
18:00		Bag, Cees en Jos naar CP	Judith, Annelies, Bert, Bag, Cees, Jos	Alles computers en kaarten voor de CP	
18:30		Vertrek van Brakel (uiterlijk)	Guido, Bert, Annelies en Judith naar de CP, de rest naar de startpost	Alles	

## Deel 2: Startpost Nieuw-Rotsoord

Tijd	Locatie	Actie	Wie	Materiaal	Letten op
	<b><u>Startpost De Bovenkruier</u></b>				
19:00	Aanwezig op Startpost, klaarzetten aanmeld-tafels		Marlijn, Misters X, X-Cabchauffeurs, Simon, Bag, Joost, Gijs		
19:15	Welkom, start aanmelding groepjes + uitdelen materiaal		Marlijn, X-Cabchauffeurs, Bag, Joost, Gijs	Tafels, stoelen, groepjesoverzicht, kas	Vraag of ze mobiel + camera bijhebben, check of betaald is. Vervolgens verwijzen naar hulpblad aanwijzingen voor aanmelding.
19:15	Parkeerbeheer		Gijs en Joost		
19:30	Uitleg + vragen		Bag	Uitdeelmateriaal, Overzicht belangrijke uitlegpunten, Megafoon	Duidelijk zijn
19:35	Wegsturen Misters X, Bag geeft signaal aan CP voor SMSjes		Misters X	Kaarten, mobieltjes	Allemaal andere kant op
19:45	Check of taxi's gereed zijn		Bag, X-Cabchauffeurs	Auto's, A3'tjes, magneetplaten, overzichtstabellen voor chauffeurs, gevulde jerrycan	
19:45	START: Groepjes op pad		Bag		
19:46	Bag meteen naar CP		Bag		
19:50	Sluiten en afbreken CP, naar de Eindpost		Simon, Gijs, Joost		
19:50	X-Cabchauffeurs blijven op Startpost tot eerste bestellingen		X-Cabchauffeurs		



## Deel 3: Commandopost Nijenrode 83

Tijd

Locatie

### Commandopost Nijenrode

Actie	Wie	Materiaal	Letten op
18:30 Aankomst de CP, klaarmaken CP	Bag, Cees, Jos	Computers (Cees, Jos, Bag), kabels, kaarten	
19:15 Checken aanmeldingen-proces	Cees, Jos		
19:40 Sluiting aanmeldingen			Check of alle ingeschreven groepjes aangemeld staan, en de bevestiging naar iedereen is verstuurd
19:44 1e keer Mistery X bellen, invoeren & doorSMS'en locaties	Annelies, Judith, Bert, Jos, Cees		
19:45 START: Groepjes op pad, 1e SMS verstuurd			
19:55 Aankomst Bag, Jos naar buiten			Jos: Jeff & pres. Lowietje oppikken op Startpost
<b><u>Standaardprocedure tijdens spel</u></b>			
V.a. 19:44 Mistery X bellen	Annelies, Judith, Bert (Bag)		Hou tijd goed in de gaten!
V.a. 19:45 Locaties doorSMS'en	Cees		Hou tijd goed in de gaten!
Tot ca. 23:00 iedere 5 minuten herhalen			Hou tijd goed in de gaten!
Taxibestellingen opnemen, registreren en doorgeven	Guido	Tabel stand van zaken	
Arrestaties registreren	Cees		100pt, Niet 2x een Mister X door hetzelfde groepje
Aanvullende opdrachten doorgeven (ieder kwartier) Bag selecteert, Cees verstuurt	Bag, Cees	Overzicht aanvullende opdrachten	
22:30 Sms groepjes dat ze zich over 30min moeten melden op de eindpost	Cees		<b>SMS tekst: "Nog een half uur! Zorg dat je op 23:00 op de eindpost (Scouting Soekwa) bent! De X-cabs rijden tot 22:45"</b>
22:30 Laatste aanvullende opdracht versturen	Cees, Bag		Opdracht duurt tot 22:45, daarna geen meer.
22:45 Jos komt en pikt Guido en Bag op, samen naar Eindpost	Jos, Guido, Bag		
22:55 Laatste SMS + "Laatste SMS! Zorg dat je over 5 min op de eindpost bent"	Cees		
23:00 Afronden CP, overzicht met scores op papier zetten	Iedereen		

23:30 Afsluiten, naar Eindpost Iedereen

Netjes achterlaten, Bedankje moeder Lisa

## Deel 4: Eindpost Scouting Soekwa

### Tijd Locatie

#### Scouting Soekwa, Pottenbakkerslaan 34

Actie	Wie	Materiaal	Letten op
20:00 Aankomst Soekwa, klaarmaken	Simon, Gijs, Joost		Klaarzetten tafel voor afmelden en controle foto's. Ergens een A4tje ophangen met melding van pendeldienst naar CS vanaf 23:30 (Bert = co)
22:55 Aankomst	Jos & Jeff, Bag, Guido, X-Cabs		
23:00 Aankomst groepjes, X'en			
23:00 Afmelden groepjes, controle foto's aanv. Opdrachten	Jos, Bag	Lijst met scores groepjes, en overzicht uitgezonden aanv. Opdrachten	Zorg voor duidelijk overzicht van uitgezonden opdrachten + tijden. Aanv. Opdrachten ALLEEN controleren voor 10 beste groepjes. <b>Uitdelen naambandjes</b>
23:20 Bekendmaking uitslag, prijsuitreiking, bedankjes	Jos / Bag	Prijzen	Pendeldienst noemen!
23:30 Start pendeldienst naar C.S.	Bert (co), Winny		
24:00 Sluiten Eindpost +++??	Guido (co) & de rest vd aanwezigen		



# Bijlage 5

## Rolbeschrijving Mistery X

**Mister X 1:** Florine & Erwin  
**Mister X 2:** Marlijn & Akela  
**Mister X 3:** Boris & Willemijn  
**Mister X 4:** Baloe & Raksha  
**Mister X 5:** Auke & Richard (1<sup>e</sup> aanspreekpunt!)

### Aanwezigheid start/eind

Zorg dat je uiterlijk om 18:00 op de Brakel bent, of om 19:00 op de Startpost (parkeerterrein De Bovenkruier Amersfoort). Zorg dat je je rond 23:00 afmeldt in 't clubhuis van Scouting Soekwa (Pottenbakkerslaan 34).

### Taak

Je loopt door Amersfoort binnen het afgebakende gebied. Je hebt een grote overzichtskaart mee met een coördinatenstelsel erop. Iedere 5 minuten word je door de Commandopost opgebeld met de vraag in welk vakje je bent. Geef dit coördinaat op. Dit wordt meteen daarna vanaf de Commandopost naar de groepjes ge-SMS't.

### Groepjes

Er lopen 35 à 40 groepjes van 2 tot 4 man rond. Hun hoofddoel is jullie te "arresteren", dwz herkenbaar op de foto te zetten. Dit door na te gaan waar jullie heengaan en proberen jullie op heterdaad te betrappen.

### Arrestatie

Zodra een groepje een foto van jullie heeft gemaakt en jullie het idee hebben dat dat herkenbaar is gebeurd vragen jullie aan het groepje hun groepsnummer (bijvoorbeeld 29). Controleer de foto. Hierna meld je de arrestatie per SMS aan de Commandopost, en wel via de volgende code: (...). Dat je het volgens deze code doet is belangrijk want alleen dán wordt het automatisch geregistreerd.

### Aankleding

In pak, met zwarte hoed.

### Mag wel / mag niet

Je mag lopen en onbeperkt gebruik maken van het openbaar vervoer (het hele speelgebied bevat 2 OV-zones). Je mag geen gebruik maken van de X-Cab of normale taxi.

### Aanwijzingen

- Blijf altijd mobiel bereikbaar!!!!
- Jullie zijn een van de belangrijkste factoren voor het succes van de groepjes. Maak het ze niet te makkelijk, maar zeker ook niet te moeilijk. Maak zoveel gebruik van het OV als je wilt.
- Zorg dat de route die jullie lopen een beetje te voorspellen is, dus geen rare kronkelroute (maar een rechte lijn hoeft natuurlijk ook niet).
- Je hoeft natuurlijk niet midden op straat te gaan lopen, maar sluipen hoeft ook niet.
- Een groepje mag niet twee keer achter elkaar dezelfde Mister X fotograferen. De Commandopost houdt dit in de gaten.
- Als je een groepje ziet dat jullie niet ziet; vette pech voor het groepje☺
- Groepjes die samenwerken mag niet. Wordt je gepakt door samenwerkende groepjes, meldt dit dan.
- Het kan zijn dat de Commandopost contact met je opneemt om aanwijzingen te geven over je richting of snelheid. Dit voor spelbalans etc. (als bijv. een heleboel X'en bij elkaar in de buurt zitten zal de CP ze meer uit elkaar halen).

### Belangrijke telefoonnummers

Doorgeven arrestatie:	SMS	@ 06 - 20340624
Vragen / alg. contact:	Bag (CP)	@ 06 - 23602850
	Of Jos (buiten)	@ 06 - 11447716

# Bijlage 6

## Rolbeschrijving X-Cab chauffeurs

**Chauffeurs:** Kermit (1<sup>e</sup> aanspreekpunt) Simon, Lange Doener, Sahi

### Aanwezigheid start / eind

Zorg dat je auto rond 16:00 op de Brakel bent. Mocht je zelf je auto willen X-en (zie "Aankleding"), dan volstaat 17:30. Na 23:20 krijg je geen nieuwe opdrachten meer. Als het spel afgelopen is (23:30) en je hebt nog zin om mee na te borrelen kun je de auto kwijt bij Soekwa. Na de Start van Catch X kun je op de Startpost blijven wachten op je eerste bestelling.

### Taak

Je vervoert groepjes op bestelling in je auto; de X-Cab!

### Groepjes

De groepjes proberen zo vaak de loslopende Mistertjes X te arresteren (herkenbaar op de foto te zetten). Hierbij kunnen ze gebruik maken van het openbaar vervoer én van jullie, de taxi's. Ze hebben hiervoor een strippenkaart.

### Route / taxihaltes

Je routes en in- / uitstaphaltes zijn beperkt; Je mag alleen gebruik maken van de wegen zijn gemarkeerd op de kaart die je meekrijgt. Bovendien mogen de groepjes maar op een beperkt aantal plaatsen in- en uitstappen. Ook de haltes staan op de kaart aangegeven (met letters). Deze haltes zijn zo gesitueerd dat je er veilig kunt parkeren en stil kunt staan. Ook de groepjes hebben een routekaart.

### Taxi bestelling

Wanneer een groepje gebruik wil maken van de taxi, belt het naar de Commandopost (Guido, telnr zie onder) en geeft het daar door waar het in wil stappen en waar het er weer uit wil. De taxichauffeur die zich het dichtst bij het opstappunt bevindt wordt vervolgens door de Commandopost opgebeld met de opdracht om naar locatie X te gaan op groepje Y op te pikken. Als je op de halte bent aangekomen en je ziet niemand, bel dan het contactnummer van het groepje. Je krijgt een lijst met groepsnummers mee.

Eventueel kan een groepje *aan het begin van de rit* de bestemming nog wijzigen. Vraag dan wel aan het groepje of ze dit aan de Commandopost wil doorgeven.

*Belangrijk:* Als je een groepje op een halte hebt afgezet, blijf dan zelf op die halte staan! Dan weet de Commandopost waar de X-cabs zich bevinden en kunnen ze bij volgende bestellingen makkelijk zien welke X-cab het dichtst in de buurt is.

### Vervoerbewijzen

Ieder groepje heeft een strippenkaart. Voor iedere mogelijke verplaatsing geldt een aantal strippen (max. 3). Kruis op de strippenkaart het juiste aantal strippen af. Op de overzichtskaart die je meekrijgt kun je precies aflezen hoeveel strippen de rit kost dit het groepje wil maken Zie bijlage 9 voor een voorbeeld van de strippenkaart.

### Aankleding

D.m.v. de inmiddels bekende PAS-magneetplaten worden de taxi's aangekleed. Daarnaast komt er nog een extra A3'tje aan de binnenkant te hangen met de tekst "X-Cab" (o.i.d.) erop.

### Aanwijzingen

- Verzeker jezelf ervan dat je 3 gordels achterin hebt!
- Neem alleen volledige groepjes mee!
- Zorg voor een minimaal halfvolle benzinetank!
- Zorg dat je mobiel bereikbaar bent (in ieder geval zolang je niet aan het rijden bent).
- Volledig ten overvloede: hou je aan de scoutingverkeersregels (dus)
- Als je eenmaal met een groepje onderweg bent naar een halte, wijk dan niet meer van je route af, ook niet als een groepje vanuit je X-cab een van de Mistertjes X ziet!

### Belangrijke telefoonnummers:

**Taxicontactpersoon Commandopost:**

**Vragen / alg. Contact:**

<b>Guido</b>	<b>@ 06 - 45368582</b>
<b>Bag (CP)</b>	<b>@ 06 - 23602850</b>
<b>Of Jos (buiten)</b>	<b>@ 06 - 11447716</b>



# Bijlage 7

## Rolbeschrijvingen Startpost

Hieronder de planning voor de activiteiten op de Startpost (kruising Briljantlaan – Rotsoord):

<b>Tijd</b>	<b>Locatie</b>	<b>Actie</b>	<b>Wie</b>	<b>Materiaal</b>	<b>Letten op</b>
	<b><u>Startpost De Bovenkruier</u></b>				
19:00		Aanwezig op Rotsoord, klaarzetten aanmeld-tafels	Marlijn, Misters X, X-Cabchauffeurs, Simon, Bag, Joost, Gijs, Jeff		
19:15		Welkom, start aanmelding groepjes + uitdelen materiaal	Marlijn, Sahi, Kermit	Tafels, stoelen, groepjesoverzicht, kas	Vraag of ze mobiel + camera bijhebben, check of betaald is. Vervolgens verwijzen naar hulpblad aanwijzingen voor aanmelding.
19:15		Parkeerbeheer	Gijs en Joost		
19:30		Uitleg + vragen	Bag	Uitdeelmateriaal, Overzicht belangrijke uitlegpunten, Megafoon	Duidelijk zijn
19:35		Wegsturen Misters X	Misters X	Kaarten, mobieltjes	Allemaal andere kant op
19:45		Check of taxi's gereed zijn	Bag, X-Cabchauffeurs		
19:45		Eerste sms vanaf CP	Bag, Cees		Bag geeft signaal aan Cees
19:45		START: Groepjes op pad	Bag		
19:46		Bag meteen naar CP	Bag		
19:50		Sluiten en afbreken CP, naar de Eindpost	Simon, Gijs, Joost, Jeff		Jeff wordt even later op de Eindpost opgepikt door Jos voor Ondersteuning Buiten.
19:50		X-Cabchauffeurs blijven op Startpost tot eerste bestellingen	X-Cabchauffeurs		Eerste bestellingen vanaf 20:00



## **Momenten:**

### **19:00 Aanwezig op De Bovenkruier, klaarzetten aanmeldtafels (Marlijn, Misters X, X-Cabchauffeurs, Simon, Bag, Joost, Gijs)**

**Taak:** Klaarzetten tafels en stoelen voor aanmelding  
Overzicht van groepjes klaarleggen

### **19:15 Welkom, start aanmelding groepjes (Marlijn, Sahi, Kermit)**

**Taak:** De groepjes melden zich bij de aanmeld-tafel. Hier worden de volgende dingen gecheckt:

- Aanwezigheid groepje
- Of iedereen van het groepje er is
- Of ze betaald hebben. Zoniet dan nu contant.
- Of ze het juiste materiaal mee hebben: Mobiel, Digicam.

Verder wordt hier ook het materiaal uitgedeeld, nl:

- Overzichtskaarten (aan de ene kant met straatnamen, aan de andere kant met locatienummers) met
- Extra A3 (met aan de ene kant de spelregels, aan de andere kant de OV-routes)
- Strippenkaarten (3 per groepje)

Naar het A3 hulpblad wordt specifiek verwezen voor de aanmeld-instructie.

### **19:15 Parkeerbeheer (Gijs en Joost)**

**Taak:** Gijs en Joost zorgen ervoor dat de geparkeerde auto's niet helemaal over de weg uitwaaiëren als het parkeerterrein vol raakt.

### **19:30 Uitleg + vragen (Bag)**

Bag legt nog even kort de regels uit en beantwoordt vragen. Hou het kort; de meeste vragen worden waarschijnlijk beantwoord op het reeds uitgedeelde spelregelblad. Even checken of we een megafoon nodig hebben.

### **19:35 Wegsturen Misters X (Bag, Misters X)**

Aan het begin van de uitleg worden de Misters X uitgezwaaid. De Misters X gaan (te voet) op pad. Ze hebben tien minuten voordat ze voor het eerst hun locatie moeten doorgeven (ze worden hierbij vanaf de CP opgebeld). Er op letten dat ze alledrie een andere kant opgaan. Vantevoren evt een globale richting bespreken.

### **19:45 Check of taxi's gereed zijn (Bag, Kermit)**

### **19:45 START; groepjes op pad (Bag) plus Eerste SMS vanaf CP (Cees)**

Na de uitleg worden de groepjes succes gewenst en op pad gestuurd. Op datzelfde moment krijgen ze vanaf de CP hun eerste SMS.

### **19:46 Bag meteen naar de CP, Sluiten en afbreken CP, naar de Eindpost (Simon, Gijs, Joost, Jeff)**

Meteen na het wegsturen van de groepjes gaat Bag naar Nijenrode. Jeff, Simon, Gijs en Joost breken de Startpost af (ondersteund door X-Cabchauffeurs) en rijden naar Soekwa voor het opbouwen van de Eindpost. Jeff wordt bij Soekwa opgepikt door Jos voor de Ondersteuning Buiten.

### **19:46 X-Cab's blijven op Startpost tot eerste bestellingen (Kermit, Lange Doener, Sahi, Jasper, Winny)**

De taxichauffeurs gaan op hun starthalte posteren. Vanaf 20:00 kunnen zij voor het eerst worden besteld, rond 22:45 voor 't laatst.

# Bijlage 8

## Rolbeschrijvingen Commandopost / organisatie

*Op de Commandopost vinden tijdens Catch X de onderstaande acties plaats.*

### **Optuigen Commandopost (Cees, Annelies, Judith, Bert, Guido, Jos)**

#### **Taak / tijden**

Uiterlijk om 18:30 zijn Cees, Annelies, Judith, Guido, Bert en Jos op de Commandopost. De volgende acties moeten worden gedaan:

- Installeren PC's / laptops (Cees' computer, Bags laptop, computer van de Tra).
- Internetverbinding met SMS-service tot stand brengen (met Cees wireless router).
- Taxicentrale optuigen (kaarten etc)
- Drinken en knabbels regelen.

### **Checken aanmeldingen (Cees)**

#### **Taak / tijden**

Zodra de groepjes zich op de Startpost melden kunnen zij zich voor de SMS-service aanmelden. Dit zal zo tussen 19:10 en 19:35 gebeuren. Twee dingen moeten op de Commandopost gecheckt worden:

- Of alle ingeschreven groepjes zijn aangemeld;
- Of het verzenden van de bevestigings-SMS goed verloopt.

#### **Materiaal**

- Lijst met ingeschreven groepjes
- DE internet-PC

### **Bellen Mistert X (Annelies, Judith, Bert, (Bag))**

#### **Taak / tijden**

De Commandopost moet vanaf 19:00 operationeel zijn.

Rond 19:35, als Bag op de Startpost de Mistert X wegstuurt, zal hij naar de Centrale post bellen met het signaal dat vanaf nu de X'en iedere 5 minuten gebeld kunnen worden, en hun locaties doorgesms't. Al tijdens de uitleg op de Startpost zullen de groepjes dus SMSjes ontvangen met de locaties van de Mistert X. Dit zodat ze al een route/trend hebben zodra ze beginnen te lopen.

Annelies belt Mister X 1

Judith belt Mister X 2

Bert belt Mister X 3

De Mistert X 4 en 5 worden gebeld door degenen die als eerste klaar zijn met 1/2/3. Als Bag (zodra aanwezig) op dat moment niets te doen heeft zal ook hij een X bellen.

#### **Belangrijk**

Hou het gesprek met de X'en beperkt tot de vraag op welk coördinaat ze zich bevinden. Hoe sneller daarna de nummers worden doorge-SMS't, hoe beter.

#### **Materiaal**

- Deze taakbeschrijving
- Mobieltjes (duh) met accu's
- Grote X-locatietabel

## Locaties SMS'en naar groepjes (Cees)

### Taak / tijden

Vanaf het moment dat door Bag het sein wordt gegeven, zorgt Cees dat iedere 5 minuten een SMS uitgaat naar alle groepjes met daarin de coördinaten van alle vijf de Mistertjes X.

Daarnaast de volgende aankondigingen t.a.v. de tijd:

- 22:30: SMS aan alle groepjes naast de locaties ook de tekst: "Nog een half uur! Zorg dat je op 23:00 op de eindpost (Scouting Soekwa) bent! De X-cabs rijden tot 22:45"
- 22:55: SMS aan alle groepjes naast de locaties ook de tekst: "Laatste SMS! Zorg dat je over 5 min op de Eindpost bent"

### Belangrijk

Om de doorgegeven locaties zo accuraat mogelijk te maken is het belangrijk dat ze zo snel mogelijk na het doorbellen worden doorgeSMS't.

Mocht de SMS-service (of de internetverbinding) het loodje leggen, dan gaan de Annelies, Judith, Bert (en Bag) de coördinaten van de Mistertjes X zelf doorSMS'en met hun eigen mobiel (declareren), de zng. Back-up Mobieltjes. *Hiervoor is het belangrijk dat zij allen een deel van de contactnummers van de deelnemende groepjes in hun mobiel hebben opgeslagen.*

### Materiaal

- Deze taakbeschrijving
- DE internet-PC
- Overzicht groepjes met contactnummers
- Mobieltjes (dus) waarin de contactnummers van de deelnemende groepjes als Groep opgeslagen zijn voor noodgevallen als hierboven schuingedrukt beschreven.

## Taxibestellingen (Guido)

### Taak / tijden

Guido neemt vanaf 20:00 taxibestellingen op (ca 15 min na vertrek groepjes). Hij wordt gebeld door groepjes en noteert de letters van de in- en uitstaphalte en het nummer van het groepje. Hij checkt welke taxichauffeur het dichtstbij is, belt deze op en geeft de bestelling door. Na 22:45 worden er geen bestellingen meer aangenomen.

### Belangrijk

- In tegenstelling tot vorig jaar wordt er met (10-) strippenkaarten gewerkt. Iedere mogelijke rit (van A naar F, van E naar B, noem maar op) kost een bepaald aantal strippen. Het aantal benodigde strippen voor een X-Cab rit wordt door de taxichauffeur afgestreept, dus niet langer door Guido. Guido hoeft dus niet langer te controleren of een groepje niet te vaak een taxi bestelt.
- Als een taxichauffeur na 2x niet opneemt voor een bestelling, probeer dan de volgende dichtstbijzijnde chauffeur.

### Materiaal

- Deze taakbeschrijving
- Mobiel (zes) met accu
- Overzichtstabel waarop per groepje de taxibestellingen aangegeven wordt
- Een eigen exemplaar van de grote overzichtskaart met pionnen o.i.d. voor de actuele locaties van de taxichauffeurs (de haltes waar ze 't laatste een groepje hebben afgezet).

### Taxichauffeurs met telefoonnummers

Lange Doener @ 06 – 44464663  
Kermit @ 06 – 46122787  
Sahi @ 06 – 30429199  
Winnie @ 06 - 28110949  
Jasper @ 06 - 45766116

## Registratie arrestaties (Cees)

### Taak / tijden

Aangezien registraties via de SMS-service automatisch worden geregistreerd is deze taak veel minder intensief dan vorig jaar.

### Belangrijk

- Check of een groepje niet tweemaal achter elkaar dezelfde Mister X heeft gearresteerd (dwz zonder in de tussentijd een andere Mister X te arresteren). If so, dan is de tweede arrestatie ongeldig.

### Materiaal

- Deze taakbeschrijving
- Overzichtstabel waarop per groepje het aantal arrestaties aangegeven wordt (zelfde formulier als waar het aantal taxibestellingen opstaat).

## Versturen aanvullende opdrachten (Bag, Cees)

### Taken / tijden

Met ingang van 20:00 wordt ieder kwartier per SMS een aanvullende foto-opdracht verzonden. Welke foto-opdracht dit is wordt geografisch bepaald (zie paragraaf 2.2.4). Het verzenden van een nieuwe opdracht betekent automatisch dat de oude vervalt. Bag bepaalt de opdracht, Cees verstuurt hem. Alleen foto's die binnen de opdrachtperiode zijn gemaakt, zijn geldig. De laatste opdracht wordt om 22:30 verzonden.

Vanaf 23:00 kunnen groepjes zich bij Bag en Jos afmelden op de Eindpost. Zij controleren hierbij o.a. de gemaakte foto's voor de aanvullende opdrachten. Hierbij letten op:

- Of de foto correct en duidelijk is;
- Of de foto binnen de opdrachtperiode is gemaakt.

Voor iedere juist vervulde opdracht krijgt een groepje 20 punten.

### Materiaal

- Overzicht aanvullende opdrachten
- (Tijdens spel bijgehouden) lijst met welke opdracht gedurende welke periode gold.
- Mobiel (porno) + accu

## Standby buiten (Jos en Jeffrey)

### Taak / tijden

Zodra Bag op de Commandopost aankomt (ca. 19:55) gaat Jos naar Soekwa om daar Jeffrey op te pikken en rond te rijden voor:

- Noodgevallen
- Overzicht buiten
- Eventueel plaatselijk contact met Mistert X en Taxichauffeurs
- Om 't half uur ff bellen met de Commandopost

Jos en Jeffrey zorgen ervoor dat ze uiterlijk om 22:50 op de Eindpost (Soekwa) zijn voor de ontvangst van de groepjes en afmeldingen.

## Wijzigingen contactnummers SMS

### Taak / tijden

Als een groepje een contactnummer wijzigt gebeurt dit helemaal automatisch. Wel is het belangrijk dat dit dan ook meteen gewijzigd wordt in het bijbehorende back-up mobieltje.

### Materiaal

- Mobiel (...)

## Afsluiten Commandopost

### Taak / tijden

Om 22:45 halen Jos en Jeffrey Bag en Guido op op de Commandopost. Zij gaan alvast met z'n 3en naar de Eindpost. Guido voor de coördinatie van de borrel, Bag en Jos voor de ontvangst, afmelding en controle van de groepjes. Bag zorgt dat hij een uitgedraaide / -geschreven lijst heeft met de scores van de groepjes.

Bag zal als contactpersoon richting onze gastvrouw (moeder van 'Kandersteg' Lisa) voor een presentje zorgen.

Cees, Annelies, Judith en Bert zorgen ervoor dat de ruimte zo lijkt alsof er nooit een Commandopost is geweest, en gaan meteen daarna naar de Eindpost (Soekwa).



# Bijlage 9

## X-Cab strippenkaart (Uitdraai-exemplaar)

**Strippenkaart**  
**X-CAB**

*"Mr. X watch your step  
Here comes the mighty X-CAB!"*



**Strippen**

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

This is a quality PAS-production



**CATCH X**  
.nl

Geldig op 14  
juni 2008

**Strippenkaart**  
**X-CAB**

*"Mr. X watch your step  
Here comes the mighty X-CAB!"*



**Strippen**

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

This is a quality PAS-production




**CATCH X**  
.nl

Geldig op 14  
juni 2008

**Strippenkaart**  
**X-CAB**


*"Mr. X watch your step  
Here comes the mighty X-CAB!"*



**Strippen**

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

This is a quality PAS-production




**CATCH X**  
.nl

Geldig op 14  
juni 2008

**Strippenkaart**  
**X-CAB**

*"Mr. X watch your step  
Here comes the mighty X-CAB!"*



**Strippen**

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

This is a quality PAS-production



**CATCH X**  
.nl

Geldig op 14  
juni 2008

# Bijlage 10

## Overzicht mensen, taken en contactnummers

Team	Naam	Functie	Nummer	Mobiel moet iig nrs bevatten van:
Misters X	Florine	Mister X 1	06 - 30579369	Iedereen op de Commandopost
	Erwin	Mister X 1	06 - 27386759	Iedereen op de Commandopost
	Marlijn	Mister X 2	06 - 29306648	Iedereen op de Commandopost
	Arvid	Mister X 2	06 - 44410284	Iedereen op de Commandopost
	Boris	Mister X 3	06 - 50205896	Iedereen op de Commandopost
	Willemijn	Mister X 3	06 - 647136617	Iedereen op de Commandopost
	Baloe	Mister X 4	06 - 38106171	Iedereen op de Commandopost
	Raksha	Mister X 4	06 - 36145389	Iedereen op de Commandopost
	Auke	Mister X 5	06 - 44766315	Iedereen op de Commandopost
Rich	Mister X 5	06 - 11220021	Iedereen op de Commandopost	
Commando-post	Annelies	Opbellen Misters X, Back-up mobiel	06 - 49602465	(1/3e (3) van de groepjes (want back-up GSM)
	Judith	Opbellen Misters X, Back-up mobiel	06 - 55500300	(1/3e (3) van de groepjes (want back-up GSM)
	Bert	Opbellen Misters X, Back-up mobiel, Co pendel naar CS na afloop	06 - 20302574	(1/3e (3) van de groepjes (want back-up GSM)
	Cees	Beheerder SMS-server	06 - 30102133	Jos
	Guido	Contactpersoon X-cabs (taxibestellingen), borrelco	06 - 45368582	Alle X-Cab chauffeurs
	Bag	Hoofdco, Start & Uitleg, bijspringen Commandopost, aanvullende opdrachten	06 - 23602850	pff...iedereen maar?
	SMS-server	Versturen SMS'jes met X-locaties, registreren arrestaties	06 - 20340624	
Bui-ten	Jos	Opbouwen Commandopost, ondersteuning buiten	06 - 11447716	Bag, Kermit, Simon
	Jeffrey	Ondersteuning buiten (bij Jos in auto)	06 - 23368801	Bag, Kermit, Simon
Opbouw Eindpost	Simon	Materiaalvervoer, opbouwen eindlocatie	06 - 24696521	Guido
	Gijs	Opbouwen eindlocatie, contact Project4	06 - 22210869	Guido
	Joost	Opbouwen eindlocatie	06 - 12685372	Guido
X-Cab chauffeurs	Kermit	Taxichauffeur X-Cab (1e aanspreekpunt)	06 - 46122787	Guido, Bag, Jos
	Lange Doener	Taxichauffeur X-Cab	06 - 44464663	Guido, Bag, Jos
	Sahi	Taxichauffeur X-Cab	06 - 30429199	Guido, Bag, Jos
	Winy	Taxichauffeur X-Cab, ondersteuning pendel naar CS na afloop	06 - 28110949	Guido, Bag, Jos
	Jasper	Taxichauffeur X-Cab	06 - 45766116	Guido, Bag, Jos
	Commandopost (moeder Lisa)	Nijenrode 83		
	Eindpost: Scouting Soekwa	Pottenbakkerslaan 34	033 - 4808704	





# Bijlage 11

## Overzicht standaard-SMSjes

=====start sms na aanmelden =====

Je bent nu aangemeld met groepsnaam .....en groepsnummer ...  
Deelname aan CatchX is op eigen verantwoordelijkheid. Veel plezier!

=====

===== 1e sms X-locaties om 19:45 (op aangeven bag) =====

===== 1e opdracht om 20:00 (daarna elk kwartier een opdracht ) =====

=====sms 22:30 =====

Het spel is over een half uur afgelopen, zorg dat je om 23.00 uur op: 330, 495 bent (Scouting Soekwa) voor de naborrel en de prijsuitreiking (23:30).

=====

===== laatste opdracht om 22:45 =====

===== laatste sms X-locaties om 22:55 =====

===== 23:00 sms 1/3=====

Bedankt voor het deelnemen aan CatchX.  
De organisatie van CatchX hoopt dat je het leuk vond.  
Bekijk de routes en fotos als je thuiskomt op [www.catchx.nl](http://www.catchx.nl).

=====

===== 23:00 sms 2/3=====

CatchX sponsort [www.project4.nl](http://www.project4.nl)  
Waar de armste kids nieuwe kansen krijgen! dmv stichting ministries argentinas  
Koop een drankje & steun het project in Argentinië

=====

===== 23:00 sms 3/3=====

Dit is de laatste CatchX sms

CatchX werd mede mogelijk gemaakt door:  
Prinses Amalia Stam Zeist  
Regio Utrechtse-Heuvelrug

=====



# Bijlage 12

## Lijst en kaart met aanvullende opdrachten

Nr.	Aanwijzing	Straat
1.	In deze straat is het altijd plezant.	Belgenlaan
2.	Deze Doctor is 50 jaar oud.	Doctor Abraham Kuijperlaan
3.	De overgrootmoeder van de prinses waarnaar de organiserende S tam vernoemd is.	Koningin Wilhelminalaan
4.	Deze meneer zat op Slot Loevestein gevangen	Hugo de Grootlaan
5.	Wordt ook wel S ulawesi genoemd.	Celebesstraat
6.	Wat is DAT nou voor een tijger!	Woestijgerweg
7.	Deze heer was de eerste Gouverneur-Generaal van Nederlands-Indië	Pieter Bothlaan
8.	Straat van een typisch Nederlandse bloem	Tulpstraat
9.	De schilder van "Het Melkmeisje"	Vermeersstraat
10.	Glinsterende weg	Diamantweg
11.	Ha! Ik ken nog wel langere grachten	Langegracht
12.	Vaandeldragersvereniging	Drapiersgilde
13.	Wat?! Is er een straat naar Marjanne vernoemd?	Weberstraat
14.	Die gast van Eine Kleine Nachtmusik	Mozartweg
15.	Aanvoerder van de Nina, Pinta en Santa Maria	Columbusweg
16.	Hiervan heb je de Kreeft en de Steenbok	Keerkring
17.	Zo is fruit 't lekkerst	Rijpsstraat
18.	Met de staart van deze vogel wordt de temperatuur gemeten.	Kwikstaartpad
19.	Hier kun je je gang gaan.	Weg van de Vrijheid
20.	Dit komt er uit.	Outputweg
21.	De beroemdste vos.	Reinaartpad
22.	Eiland uit de Keltische mythologie	Avalon
23.	HOEVEEL akkers heb jij?	De vier Akkers
24.	Die ene van Dan Browns Mysterie	Berninistraat
25.	Zet dit op je hoofd en je wordt onherkenbaar	Het Masker
26.	SSSSST! In deze steeg	S tille Steeg West
27.	Hier bakt men potten	Pottenbakkerslaan
28.	Dit instrument slaat in als een bom	Bombardon
29.	Samen met Plato en Socrates DE filosofen van de westerse wereld	Aristotelesstraat
30.	Rechts op een boot	Stuurboord
31.	Zo ver kun je kijken	De Horizon
32.	Griezelige weg	Engweg
33.	Deze pastoor zit bovenin	Pastoor Pieckweg
34.	Als je ver wilt komen moet je hier springen.	De Schans
35.	S tof voor je kleren	Textielweg
36.	Iemand van de jongste scoutingspeltak	Bever
37.	Deze munt is vast veel waard	De Oude Munt
38.	Grote kat die te lang in de zon heeft gelegen	De Rode Leeuw
39.	Franse satelliet	Ariane
40.	Russische reactie op de astronaut	Kosmonaut
41.	Ze mogen 't licht welleens aandoen hier	Duisterweg
42.	Doet u mij maar een met cola en friet!	Hamburgerweg
43.	Beroemde berg	Olympus
44.	Hier vertrekt de boot naar Terschelling	Harlingenstraat
45.	Deze boulevard is vernoemd naar dingen die er in Nederland NIET zijn	Bergenboulevard
46.	We zitten samen in de kamer, met de stereo op TIEN...	Suzannepolder
47.	De echtgenoot van prinses Margriet	Vollenhovekade
48.	Geen idee waar Emiclaer ligt, maar er loopt in ieder geval een weg naartoe	Laan naar Emiclaer
49.	De fik erin!	De Brand
50.	De in de VS gebruikte temperatuureenheid	Fahrenheitstraat
51.	De naam van dit materiaal is afgeleid van het Latijnse radius	Radiumweg

