

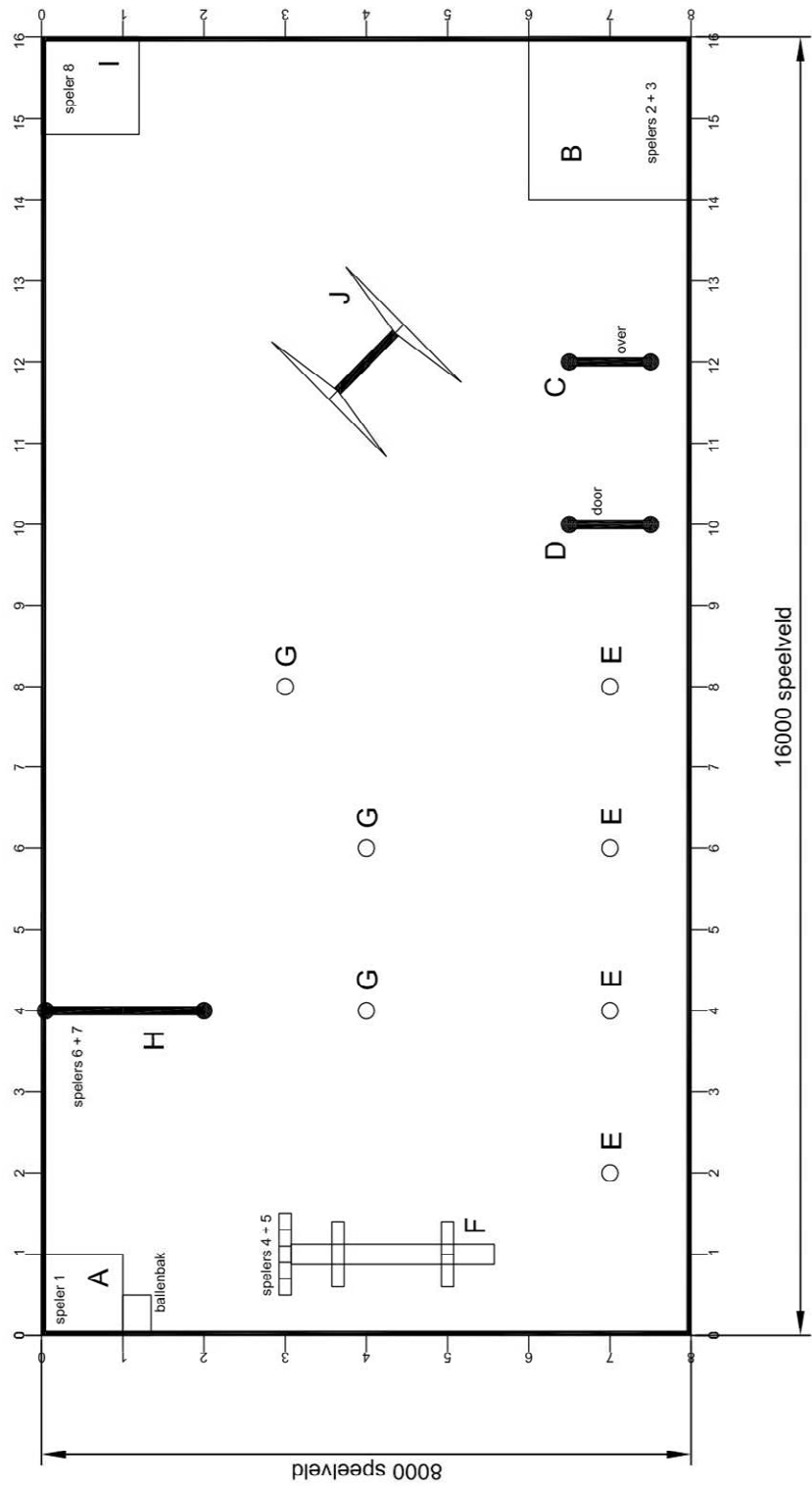


# Vierkamp 2018

**Spel GROEN**

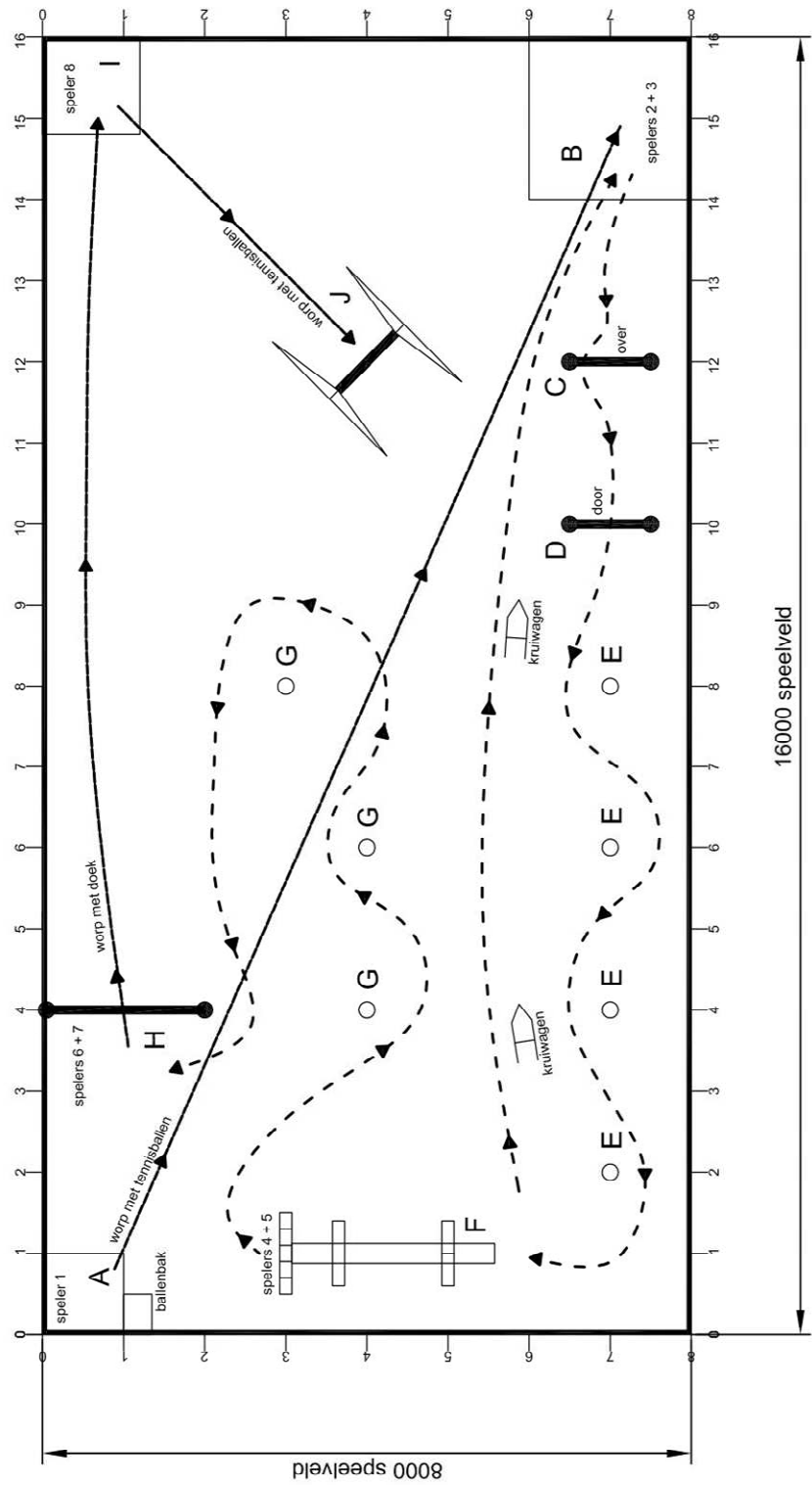
**“Alles kan beter...”**

"GROEN : Alles kan beter..."



opstelling speelveld

# "GROEN : Alles kan beter..."



looptlijnen

## **LEGENDE : opstelling speelveld**

- A = kader 1m x 1m + tennisballenbak met 40 ballen.
- B = kader 2m x 2m + 2 kruiwagens.
- C = poortje om over te stappen.
- D = deuropening met plastic flessen aan een koord om door te stappen.
- E = bierbakken voor slalom (4x).
- F = toog-constructie met opvangbak voor tennisballen + 2 vlindernetjes.
- G = bierbakken voor slalom (3x).
- H = evenwichtsbalk + 1 doek.
- I = houten fruitpalox.
- J = schommelframe met horizontale ligger met omgooiplankjes.

## **SPELERS van het spel**

- Speler 1 gooit de tennisballen naar spelers 2 + 3.
- Spelers 2 + 3 vangen de tennisballen op in hun kruiwagen en lopen het parcours zoals getekend + “droppen” hun tennisballen in toog F.
- Spelers 4 +5 vangen de tennisballen op met een vlindernetje aan het uiteinde van toog F + lopen het parcours zoals getekend en “droppen” hun tennisballen in de doek van spelers 6 + 7.
- Spelers 6 + 7 gooien met hun doek de tennisballen richting speler 8.
- Speler 8 vangt de tennisballen op binnen de fruitpalox en gooit richting de schommel J om zoveel als mogelijk plankjes om te gooien.
- Er zijn minstens 2 ballenrapers nodig : 1x rond kader B en 1x achter de schommel J.
- In totaal zijn dit 8 spelers + 2 ballenrapers.

## **DUUR en puntentelling**

- Spelduur = 4 minuten.
- In totaal zijn er 20 plankjes om om te gooien op schommel J. Ieder plankje krijgt een punt van 1 tot 5. De punten van de omgegooide plankjes worden opgeteld + men krijgt per letter in de juiste volgorde omgegoooid, beginnende bij de A van “Alles...” (na de spelduur) nog 1 punt extra. De kleur met het meest verzamelde punten binnen de spelduur wint.
- Moesten er meerdere kleuren alles omgegoooid hebben binnen de spelduur van 4 minuten dan wordt de snelste tijd de winnaar.

## **SPELREGELS**

- **STARTPOSITIE :**

- ALLE tennisballen bevinden zich in de ballenbak naast kader A.
- Speler 1 staat in kader A.
- Spelers 2 + 3 staan in kader B met hun kruiwagen in de hand.
- Spelers 4 + 5 staan op het uiteinde van toog F met hun vlindernetje in de hand.
- Spelers 6 + 7 staan achter de evenwichtsbalk H met hun doek in de hand.
- Speler 8 staat in de fruitpalox.

- **HET SPEL :**

- HOOFDREGEL = tennisballen mogen de grond NIET raken !!!
- Een tennisbal die de grond raakt is verloren en dient terug in de ballenbak aan kader A gelegd te worden door de ballenraper.

- **Speler 1 :**

- Speler 1 gooit de tennisballen vanuit kader A richting spelers 2 + 3 in kader B. Het gooien gebeurt binnen de kader A (geen voeten op de kader).

- **Spelers 2 + 3 :**

- Spelers 2 + 3 vangen de tennisballen komende van speler 1 op in hun kruiwagen met beide voeten binnen kader B. De tennisballen mogen niet aangeraakt worden met de handen/lichaam. 1 tennisbal per kruiwagen. Het opvangen gebeurt binnen de kader B (geen voeten op de kader).
- Beide spelers lopen op hun beurt het parcours zoals getekend + “droppen” de tennisbal vanuit hun kruiwagen bovenop toog F. Dit alles gebeurt rechtstreeks vanuit de kruiwagen. De tennisballen mogen niet aangeraakt worden met de handen/lichaam.
- Na het “droppen” van de tennisbal loopt men terug naar kader B zoals getekend en vangt men de volgende bal op zoals hierboven beschreven.

- **Spelers 4 + 5 :**

- Spelers 4 + 5 vangen met hun vlindernetje de tennisbal op die onderaan toog F tevoorschijn komt. 1 tennisbal per vlindernetje.
- De tennisbal moet rechtstreeks in het vlindernetje opgevangen worden, deze mag niet eerst de grond raken buiten het netje.
- Beide spelers lopen op hun beurt het parcours zoals getekend + “droppen” de tennisbal in de doek van spelers 6 + 7, dit zonder

de tennisbal aan te raken met handen/lichaam. (men mag de punt van het netje wel vasthouden om de bal makkelijker te "droppen" in de doek).

- **Spelers 6 + 7 :**

- Spelers 6 + 7 houden hun beide handen te allen tijde vast aan de doek. Men mag de tennisballen NIET aanraken met de handen/lichaam.
- Enkel met een "gooibeweging" dmv de doek mag men de tennisbal richting speler 8 werpen.
- Beide spelers blijven het volledige spel achter de evenwichtsbalk staan.

- **Speler 8 :**

- Speler 8 vangt de tennisballen komende van spelers 6 + 7 op met zijn/haar handen. Enkel de ballen die uit de lucht gegrepen worden zijn geldig, ballen die opgeraapt worden tellen niet mee.
- Speler 8 blijft het volledige spel in de fruitpalox staan. Hij/zij mag tegen de randen leunen om ballen uit de lucht te grijpen.
- Vanuit de fruitpalox dient hij/zij de tennisballen richting schommel J te gooien om zo zoveel als mogelijk plankjes (op scharnieren) om te gooien.

## **AANDACHTSPUNTEN JURY**

- Geen voeten op de kaders A + B.
- Opvangen van tennisballen in kader B moet met beide voeten binnen de kader B gebeuren.
- Bij het opvangen van de tennisballen met het vliedernetje moet de bal rechtstreeks in het netje vallen, deze mag niet eerst botsen op de grond buiten het netje.
- Speler 8 mag enkel tennisballen gebruiken die hij/zij rechtstreeks uit de lucht "geplukt" heeft.
- De tijd noteren van de kleur die binnen de speluur alle plankjes heeft omgegooid.

## **LEEFTIJDSCATEGORIEEN SPELERS**

- Minstens 3 vrouwen boven 12 jaar per spel (geboren in 2005 of vroeger).
- 2 spelers tussen 12 en 24 jaar (geboren in 1994 tem 2006).
- 2 spelers tussen 25 en 44 jaar (geboren in 1974 tem 1993).
- 1 speler +45 jaar (geboren in 1973 of vroeger).
- Rest van de spelers is vrij te kiezen.

## **HULPLIJNEN :**

- Hans Thoelen (0473/11 92 08) = spelverantwoordelijke
  - hans.thoelen@telenet.be
- Sam Hendrix (0496/96 71 25) = voorzitter
- Rudy Lathouwers (0498/86 91 00) = spelleider
- Davy Jonet (0497/90 61 01) = spelleider



**SUCCES en HAVE FUN !!!**