

No balls, no glory!

Spelduur

Maximum 4 minuten

Aantal spelers: 10

- Minstens 3 vrouwen boven 12 jaar per spel (geboren in 2002 of vroeger)
- 2 spelers tussen 12 en 24 jaar (geboren in 1991 tot en met 2003)
- 2 spelers tussen 25 en 44 jaar (geboren in 1971 tot en met 1990)
- 1 speler +45 jaar (geboren in 1970 of vroeger)
- Rest is vrij te kiezen
- + ballenrapers

Doel van het spel

Het is de bedoeling om zo snel mogelijk alle gaten op de "B"-plaat te vullen met de overgebrachte balletjes.

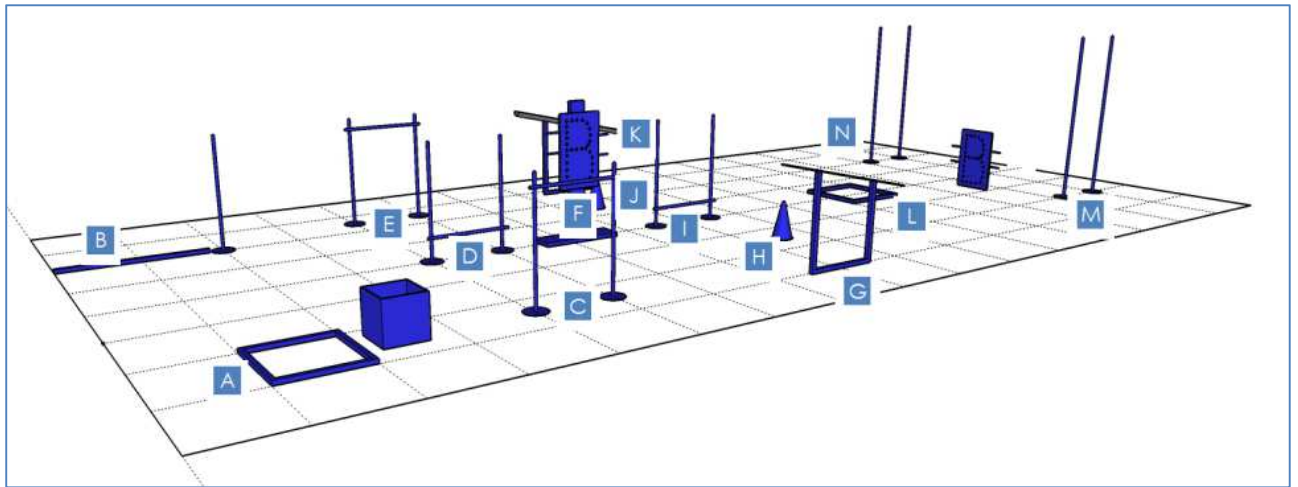
Deze balletjes worden via een hindernissenparcours overgebracht, en mogen gedurende het volledige parcours de grond niet raken.

Zodra de "B"-plaat volledig gevuld is, wordt ze op de ezel gezet, en moet er afgefloten worden.

Indien de plaat niet gevuld is voordat de 4 minuten speeltijd om zijn, wordt het aantal ballen in de "B"-plaat geteld.

De kleur die de "B"-plaat het snelst gevuld heeft, is gewonnen.

Speelveld



In vak "A" staat "speler ①", met naast hem een bak met 32 ballen.

Op plaats "B" staan "speler ②", "speler ③" en "speler ④". Zij hebben alledrie een badmintonraket vast.

Aan het uiteinde van plank "G" staan "speler ⑦" en "speler ⑧". Zij hebben beiden een badmintonraket vast.

Aan het uiteinde van goot "K" staan "speler ⑤" en "speler ⑥". Zij hebben beiden een stok vast.

Aan ezel "F" staan "speler ⑨" en "speler ⑩". Aan deze ezel hangt ook een fluitje.

Verloop van het spel

Zodra het spel start, lopen "speler ⑨" en "speler ⑩" met de "B"-plaat naar het midden tussen doorgang "M" en "N".

"Speler ①" gooit één balletje naar "speler ②", die dit balletje opvangt met de badmintonraket. "Speler ②" begint dan aan het hindernissenparcours met het balletje al jonglerend op zijn badmintonraket.

Ondertussen gooit "speler ①" het volgende balletje naar "speler ③", en daarna een volgend balletje naar "speler ④". Die telkens op hun beurt op dezelfde manier aan het hindernissenparcours beginnen met hun balletje jonglerend op hun badmintonraket.

Verloop van het hindernissenparcours:

De speler loopt rond het paaltje naar poortje "C", waar hij onderdoor loopt, en het balletje langs boven passeert. Dan loopt hij naar poortje "D", waar hij over springt/stapt, en vervolgens loopt hij onder poortje "E" door, en het balletje weer langs boven.

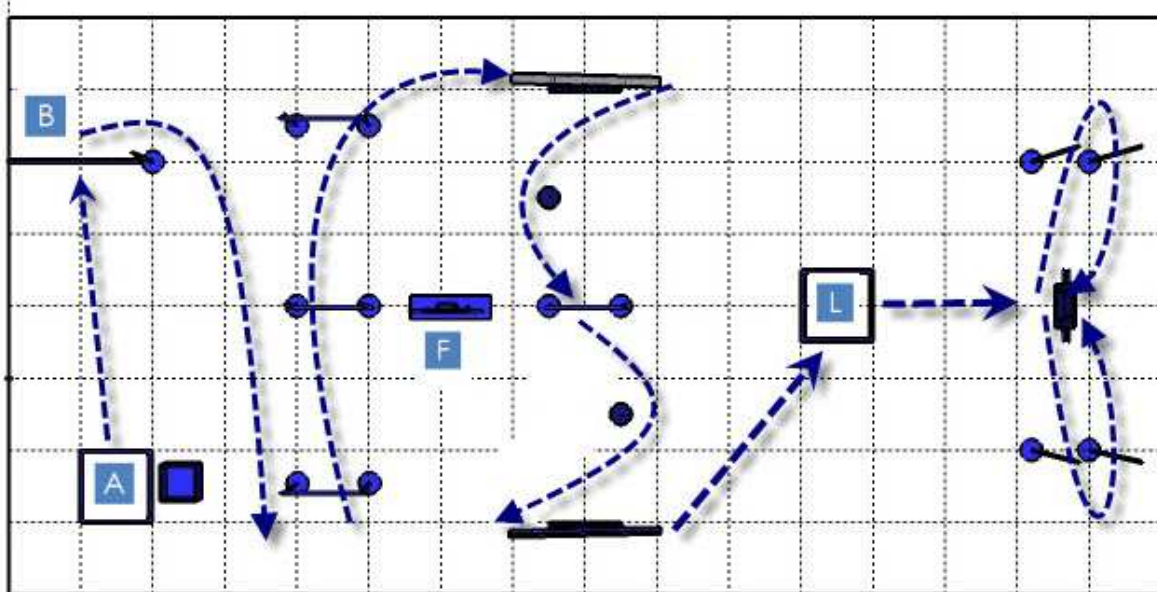
Daarna legt hij met de badmintonraket het balletje in de goot "K" en start het hindernissenparcours terug vanaf plaats "B".

Aan de andere kant van deze goot vangt "speler ⑤" dit balletje op met de stok.

"Speler ⑤" gaat met de stok en het balletje, langs kegel "J", over poortje "I", en daarna langs kegel "H". Daarna gooit hij het balletje met behulp van de stok op de plank "G" (de stok mag het balletje begeleiden tot aan het muizenpoortje). Het balletje zal zo naar de andere kant van de plank rollen, waar het in de emmer zal vallen en opgevangen wordt met de badmintonraket van "speler ⑦". Deze speler gaat met het balletje op de badmintonraket naar het vierkant "L".

Vanuit dit vierkant "L" gooit hij het balletje met de badmintonraket naar de "B"-plaat die wordt vastgehouden door "speler ⑨" en "speler ⑩", die het balletje opvangen met de "B"-plaat.

Zodra het balletje in een gat van de "B"-plaat ligt gaan zij samen met de "B"-plaat door smalle doorgang "N", en daarna terug naar hun beginpositie tussen doorgang "N" en doorgang "M". Zodra ze het volgende balletje in de "B"-plaat hebben opgevangen gaan zij door doorgang "M". Dit wordt telkens herhaald totdat de "B"-plaat volledig gevuld is met balletjes. Zodra deze vol is plaatsen "speler ⑨" en "speler ⑩" de plaat op de ezel "F" en fluiten af.

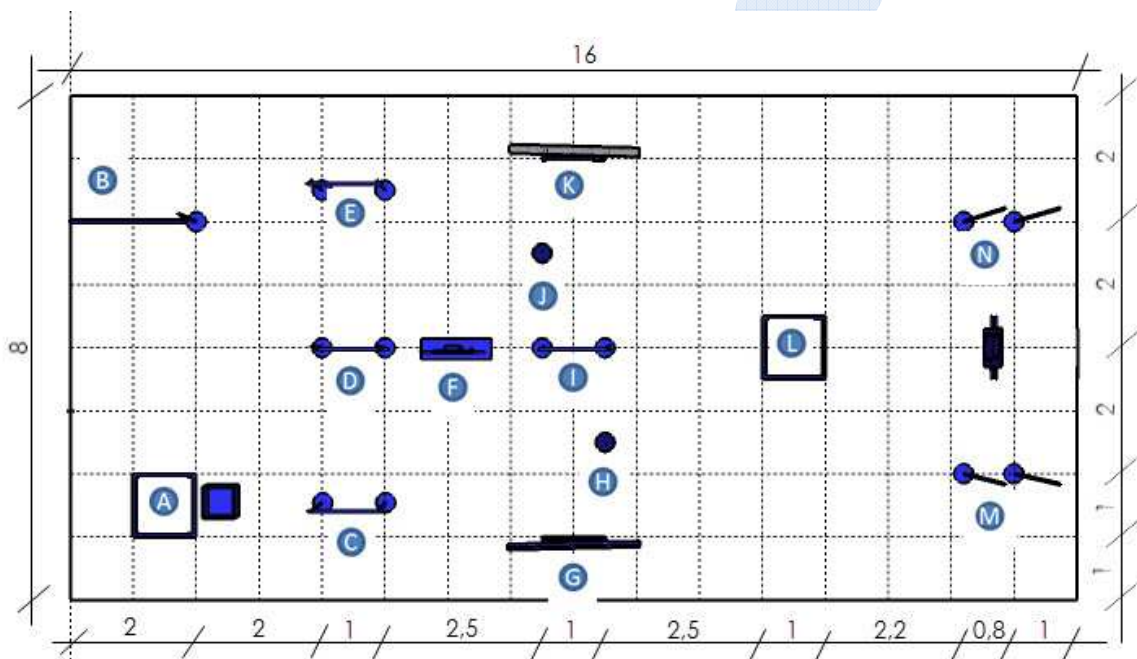


Reglementen:

- Het balletje mag nooit de grond raken. Indien dit toch gebeurt, moet het terug in de bak van "speler ①" gelegd worden.
- De balletjes mogen nooit met de handen aangeraakt worden, behalve door "speler ①".
- De stok mag vastgehouden met 2 handen, tot aan de markering.
- Het balletje moet telkens gejongleerd worden op de badmintonraketten van "speler ②", "speler ③" en "speler ④".
- Indien een balletje blijft liggen op de plank "G", moet dit terug in de ballenbak gelegd worden bij vak "A".
- Als er een poortje wordt afgelopen tijdens het parcours, mag desbetreffende speler gewoon verder lopen, maar dit poortje moet wel hersteld worden, alvorens de volgende speler deze hindernis neemt.
- Tijdens Vierkamp wordt er met 2 nieuwe "B"-platen gespeeld.

Speelveld afmetingen

8 m x 16 m



4 |!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!Shocking Blue!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!