



# Spel Geel 2017 - Dallenslag



## Achtergrond spel

In de beginjaren van de Pinksterfeesten werd er nog geen Vierkamp georganiseerd. Het plein van Steborg lag er in die tijd ook nog niet bij zoals dat nu het geval is. Na een aantal jaren de Pinksterfeesten georganiseerd te hebben, was er de ambitie om het plein te vernieuwen met dallen. Om deze renovatie te bekostigen, organiseerden enkele leden van de Stevoortse gemeenschap een 'Dallenslag'. Het dorp werd in 4 kleuren ingedeeld en die kleuren zouden een aantal spelen tegen mekaar doen. Dit fenomeen werd later het ondertussen befaamde 'Vierkamp'. Vele jaren later bij de 50<sup>ste</sup> verjaardag van de Pinksterfeesten willen wij die Dallenslag eren met een spel en gaan ook wij een vloer met dallen bouwen. Voor de dallen aangelegd kunnen worden, moeten de dallen een aantal typische jaren '60-'70 spelen doorlopen.

## Doel van het spel

De 50 dallen zo snel mogelijk overbrengen en een plein bouwen met de dallen. De speeltijd is maximum 5 minuten. Indien niet alle dallen zijn overgebracht telt het aantal overgebrachte dallen.

## Speelveld:

8m x 16m

## Leeftijdscategorieën spelers

- Er zijn 8 spelers nodig in dit spel en eventueel rapers indien nodig geacht
- Minstens 3 vrouwen boven de 12 jaar (geboren in 2004 of vroeger)
- 2 spelers tussen 12 en 24 jaar (geboren in 1993 t.e.m. 2005)
- 2 spelers tussen 25 en 44 jaar (geboren in 1973 t.e.m. 1992)
- 1 speler van +45 jaar (geboren in 1972 of vroeger)
- De rest is vrij te kiezen

## Materiaal

- 50 houten dallen (49 gele + 1 zwarte)
- 1 metalen kruiwagen van 80L (elke kleur moet een eigen kruiwagen voorzien)
- 2 balken (Y en Z)
- 1 paar klompen
- 65 knikkers
- 1 hoelahoep
- 1 riep (met stokje)
- 3kaders (A, B en C)
- 2 melkkruiken om rond te slalommen
- 2 betonnen paaltjes om de riep door te rijden (staan 40cm uit mekaar)
- 1 schijfje om te hinkelen
- (1 hinkeltapijt)
- 1 gele bouwvakkershelm voor de kruiwagenrijder

- 2 schragen voor onder de knikkerbalk Z
- Nylondoek voor onder de knikkerbalk voor tijdens het oefenen. dit dient om te voorkomen dat de knikkers kapot gaan. Als je boven een zwembad oefent, is de doek niet nodig, dan vallen de knikkers in het water. De doek dient om de eerste val te breken.

### Opbouw van het spel

- Speler 1 staat bij start van het spel in Kader A klaar met het schijfje in de hand en mag al 2 dallen in de hand nemen. De rest van de dallen liggen in Kader A.
- Speler 2 staat bij start van het spel op de balk met de kruiwagen met helm op.
- Spelers 3 en 4 staan in Kader B en er ligt één dal in Kader B. Eén van de twee spelers heeft een paar klompen aan.
- Speler 5 staat voor Balk Z.
- Spelers 6 en 7 staan in Kader C.
- Speler 8 staat in zone D.

### Het spel

#### 1. Hinkelen

Speler 1 neemt 2 dallen in zijn handen, gooit met schijfje op vakje 1 en legt hinkelparcours af. Hinkelen wil zeggen telkens maar 1 voet (dezelfde voet) per vakje, uitgezonderd in vak 8, waar je met 2 voeten mag landen. Bij vakjes 2-3 en 5-6 mogen de linker- en rechervoet tegelijkertijd op de vakken gezet worden. Aangekomen in vak 8 mag hij de dallen in de kruiwagen van Speler 2 leggen (niet gooien).

Speler 1 doet hinkelparcours ook op terugweg, raapt schijfje op vanop het vakje voor het vakje waarop de schijf ligt (vb1. als schijf op vak 1 ligt, raapt hij schijfje op terwijl hij in vak 2 en 3 staat; vb2. als schijf op vak 2 ligt, mag hij het schijfje oprapen terwijl hij in vak 3 staat op 1 been; vb3. als schijf op vak 4 ligt, raapt hij schijfje op vanuit vak 5 en 6 met 1 been in elk vak) en begint opnieuw, maar nu moet schijfje in vakje 2. Op terugweg dient het vakje waarop de schijf lag, ook overgeslagen te worden. De volgorde is steeds oplopend van vakje 1 tot vakje 7. Vakje 8 moet niet gegooid worden, dit is telkens het eindstation om de dallen in de kruiwagen te leggen.

Het schijfje moet minstens de rand van het vlak raken. Indien de schijf buiten of niet in het juiste vak ligt, mag enkel Speler 1 deze gaan oprapen en herbeginnen.

#### 2. Kruiwagen

Speler 2 loopt op en af de balk met de dallen. Hij/Zij raakt de dallen niet aan en houdt kruiwagen steeds met 2 handen vast. Wiel moet steeds over markering (deze staat aangegeven op de balk) bij het heen- en weer bewegen. Het wiel blijft steeds op de balk. Indien de kruiwagen van de balk valt, mag deze enkel met behulp van een spelleider terug op de balk geplaatst worden. Er mag verder gegaan worden met dallen indien die in de kruiwagen lagen op het moment van de val.

#### 3. Lopers

Speler 3 of 4 draagt houten klompen. Spelers 3 en 4 pakken ieder 1 dal uit de kruiwagen en vangen een knikker op die Speler 5 over de balk knikkert. Spelers 3 en 4 mogen ook de twee dalen uit de kruiwagen nemen en één dal in het kader leggen. Met de knikker op de dal leggen zij het parcours af. De knikker mag het lichaam van de speler 3 en 4 niet raken. Eens aangekomen aan Kader C laten ze de

knikkers in de deksel rollen en geven de dal aan spelers 6 of 7. Indien Speler 6 of 7 niet aanwezig, mag de dal in kader C gelegd worden.

De knikkers die niet (of niet correct) worden opgevangen of de knikkers die vallen tijdens het afleggen van het parcours mogen, enkel door een raper, teruggebracht worden naar speler 5, met uitzondering van de knikkers die in het zwembad vallen (zie 4. Knikkeren). Als de knikker valt tijdens het afleggen van het parcours moet de Speler herstarten met zijn dal en een nieuwe knikker gaan opvangen die door Speler 5 geknikkerd wordt.

#### **4. Knikkeren**

Speler 5 knikkert met de duim over de balk. Indien zijn knikkers op zijn, moet hij zelf de verloren knikkers uit het zwembad gaan halen. De knikker moet onder de hindernis (poortje) gaan die op de balk is gemonteerd om te vermijden dat er gegooid wordt met de knikkers. Speler 5 moet steeds met zijn lichaam achter de balk blijven staan.

#### **5. Hoelahoepen + Rieprijden**

Spelers 6 en 7 krijgen de dallen van spelers 3 en 4 en leggen al hoelahoepen of rieprijdend de weg richting speler 8 af. Er mag per speler maar telkens één dal tegelijk worden overgebracht. Op terugweg moeten ze niet hoelahoepen of rieprijden.

De rieprijder vertrekt uit stilstand vanuit de kader, de riep zelf mag buiten de kader staan. Eens de speler uit de kader is mag de riep niet meer met een lichaamsdeel worden aangeraakt, enkel met het stokje. Bij het afleggen van het parcours moet het stokje de riep steeds raken. De riep moet door de hindernis en mag na de hindernis tegengehouden worden door Speler 8. Speler 8 blijft te alle tijde binnen zijn kader.

De hoelahoeper moet tenminste tot na de hindernis hoelahoepen (staat aangeduid met een lijn), maar moet niet door de hindernis.

Bij een fout moet de rieprijder terug starten in kader C, de hoelahoeper mag zich herstellen maar enkel vanuit stilstand.

#### **6. Plein bouwen**

Speler 8 bouwt het speelterrein met 49 dallen. De speler komt nooit uit de getekende zone van 2.10mx2.10m. Als het plein met de 49 dallen licht mogen alle spelers zich naar het dallenplein begeven. Speler 8 steekt dan de 50<sup>ste</sup> dal in de lucht en het spel is afgelopen.

### Aandachtspunten Jury

- Speler 1: schijfjes gooien dient in de juiste volgorde te gebeuren (van 1 naar 7)
- Speler 2: wiel van de kruiwagen moet steeds voorbij de aangegeven markering
- Spelers 3 & 4: bij het opvangen van de knikker op de dal mag de knikker het lichaam niet raken
- Speler 6: rieprijder vertrekt uit stilstand vanuit de aangegeven kader, eens uit de kader mag de riep niet meer met een lichaamsdeel aangeraakt worden
- Speler 7: hoelahoeper moet bij een fout onmiddellijk stoppen en uit stilstand zich herstellen, zoniet dient deze te herstarten vanuit kader C
- Spelers 6 & 7: er mag per keer maar één dal tegelijk worden overgebracht
- Speler 8: alle dallen moeten liggen en alle spelers moeten in de kader staan alvorens de 50<sup>ste</sup> dal in de lucht mag gestoken worden

### Contact

Jeroen Bogaerts: +32 477 27 05 95

Opstelling spel:

