

SPEL ROOD : GET RED ON FIRE

Verantwoordelijke:

Lieve : 0495/516698

Doel van het spel:

Tennisballen van het statief schieten met waterpistool

Aantal spelers:

8 spelers + 1 ballenjongen

Materiaal:

1 waterrad, 1 watergoot, 1 statief voor tennisballen, 2 slingers (één met driehoek en één met plankje), 1 paaltje, 3 kaders (1m²), 2 emmers, 1 bak (om in te gaan staan), 20 tennisballen, 1 cavaletti, 1 sjoelbak, ... kleine cola flesjes, 2 plankjes, 1 tafel, 3 kleine emmertjes en 1 doorgooibuis.

Spelverloop:

1. De grote vlam wordt gevuld met tennisballen. Wanneer alle ballen er op liggen wordt het statief omhoog gezet, dit wordt gedaan door de spelers 5 en 8. Terzelfder tijd is speler 1 aan het rad beginnen draaien. Het rad staat in het zwembad. Er mag enkel met behulp van het rad water in de buis komen door aan de hendel te draaien.
2. Speler 2 staat in de kader en neemt het emmertje dat onder de buis staat en giet het water over in het emmertje van slinger 1. Slinger 1 moet tussen de paal en het houten plankje gaan en opgevangen worden door speler 3.
3. Speler 3, die in de bak staat tussen de twee slingers, vangt slinger 1 en 2 (speler 4 gooit bij het begin slinger 2 eerst naar speler 3) op en vult het emmertje van slinger 2. Werpt eerst slinger 1 terug langs dezelfde weg. Slinger 2 wordt rond de driehoek gegooid, langs de kant van de driehoek naar speler 4.
4. Speler 4 vangt slinger 2 op en giet het water in de emmer. En gooit slinger 2 langs dezelfde weg terug naar speler 3.
5. Speler 5 vult de kleine cola flesjes, draait de dop erop en gooit ze door de buis. Speler 5 vangt het flesje zelf op aan de andere kant van de buis zonder dat het flesjes de grond heeft geraakt. Na het opvangen zet hij de flesjes op de plateau van spelers 6 en 7.
6. Speler 6 en 7 leggen het parcours af (met hun flesjes op de plateau) door 1 rondje rond het paaltje te draaien. En vervolgens over de sprong en onder de tafel te gaan. Speler 8 mag enkel de flesjes van de plateau nemen.
7. De flesjes moeten al glijdend (hand niet verder dan balkje) tot aan de schans, over het balkje achter de schans en in het gat van de sjoelbak geraken.
8. Speler 6 en 7 nemen zelf het flesje uit de bak onder de sjoelbak. Ze klimmen op de tafel en draaien het flesje pas op het geweer wanneer ze volledig op het platform van de tafel staan. Er moet afwisselend geschoten worden tussen speler 6 en 7.
9. Tennisballen worden één voor één afgeschoten. Wanneer het laatste balletje valt wordt de klok gestopt. Indien dit niet binnen de 5 minuten gebeurt, telt het aantal afgeschoten ballen op dit moment.

Regels:

!!!FLESJE OP DE GROND = FLESJE UIT HET SPEL!!!

!!!WATERPISTOLEN ZIJN SCHAARS, ENKEL RESERVE VOOR VIERKAMP ZELF!!!

Speler 1, raddraaier:

- Enkel draaien aan het rad met aantal handen naar keuze

Speler 2, slinger 1:

- Beide voeten blijven steeds op de grond in de kader
- Speler 2 heeft bij aanvang slinger 1 vast
- Indien 1 van de twee slingers tegen de paal hangt, en dus niet bij speler 2, 3 of 4 geraakt, gaat deze terug naar de persoon wie het emmertje als laatste geworpen heeft.

Speler 3, tussen slinger 1 en 2:

- In de beginpositie mag hij geen van de twee emmertjes vasthouden
- Moet gedurende het hele spel in de bak blijven staan
- Enkel indien de slinger niet aan de andere kant geraakt, mag speler 3 uit de bak en de slinger die hij gegooid heeft terug halen naar zijn plaats (in de bak).

Speler 4, slinger 2:

- Hij moet in zijn kader blijven staan.
- Mag enkel de kader verlaten wanneer slinger 2 vast hangt tegen zijn paal.

Speler 5, flesje gooien:

- Wanneer het flesje in de buis blijft liggen, mag het flesje teruggehaald worden door de speler die gegooid heeft en mag deze speler het opnieuw gooien.
- Wanneer bij het gooien de arm in de buis komt, wordt het flesje opnieuw gegooid.

Speler 6 en 7, lopers met plateau:

- Ze blijven in de kader tot er een colaflesje op zijn plankje staat.
- Ze mogen in geen geval het flesje met de handen raken vooraleer ze bij de sjoelbak geweest zijn. Wanneer dit toch gebeurt wordt het flesje uit het spel gehaald.
- Ze houden de plateau vast onder de daarvoor voorziene streep.

Speler 8, sjoelbakker:

- Als de flesjes blijven liggen, worden ze uit het spel gehaald.

Einde van het spel:

- Wanneer de 5 minuten om zijn of wanneer alle tennisballen en de grote bal van de vlam zijn afgeschoten.

Leeftijdscategorieën:

- 3 vrouwen boven de 12 jaar per spel (geboren in 2004 of vroeger)
- 2 spelers tussen 12 en 24 jaar (geboren in 1993 tot en met 2005)
- 2 spelers tussen 25 en 44 jaar (geboren in 1973 tot en met 1992)
- 1 speler 45+ jaar (geboren in 1972 of vroeger)