



***43e Zeskamp
Wijdewormer
2018***

Beste captains / coaches,

- ☞ De captains / coaches mogen/ moeten, indien nodig aan de spelletjes meedoen;
- ☞ Het aantal deelnemers staat vrij, de minimum leeftijd is 14 jaar op de dag van de zeskamp ;
- ☞ De "rode draad" zal dit jaar, net als alle andere spellen, als één onderdeel achter elkaar afgewerkt worden. Hierbij mogen geen jokers worden ingezet;
- ☞ De Jokers moeten voor aanvang van het betreffende spel bij de geluidswagen aangemeld worden;
- ☞ Het is verplicht gymschoenen (schoenen met een gladde zool) te dragen;
- ☞ De buurtverenigingen moeten herkenbaar zijn middels kledij;
- ☞ Het O.C. Wijdewormer zorgt voor de attributen;
- ☞ Het aantal dames genoemd bij elk spelonderdeel is minimaal doch er mogen altijd meer dames worden ingezet;
- ☞ De deelnemers doen mee voor eigen risico
- ☞ Het is te doen gebruikelijk dat wanneer je langer dan één jaar niet meer woonachtig bent in je buurt, je niet meer mee doet met de zeskamp. Indien de buurt te kort deelnemers heeft mag de captain, in overleg met de zeskampcommissie van het OC, mensen welk niet woonachtig zijn in de buurt mee laten doen.

☞ ***Geen glaswerk aanwezig op terrein***

Wij wensen u een prettige dag met mooi weer en..... kom sportief gehumeurd.

1. Het houtje touwtje spel

Aantal personen: 2 dames en 4 heren.

Speeltijd 3 minuten

6 personen krijgen een touw vast en staan in een eigen vak.

Door middel van touwen wat met elkaar vast zit, is het de bedoeling om met een haak een emmer water op te pakken en deze te transporteren naar diverse glazen welke staan opgesteld in het veld. De emmer is lek, vanuit het lekgat is het de bedoeling alle glazen te vullen in het speelveld.

Wanneer alle glazen vol zijn is het einde tijd.

Score ;

1. Tijd
2. Hoeveelheid glazen/ inhoud water



2. Rode draad

Aantal personen: 2 dames en 4 heren.

Speeltijd 3 minuten



3. Watertransport

Aantal personen: 2 dames en 4 heren

Speeltijd: 3 minuten

6 personen krijgen een bouwhelm welke onderling gekoppeld is met een houten frame met daarop bevestigd een emmer.

De emmer moet gevuld worden met water en met het team wordt een parcours afgelegd om uiteindelijk zoveel mogelijk water te ledigen in de waterkuip(en).

Iedereen houdt hierbij zijn handen aan de helm.

De emmer wordt hierbij gevuld middels een trektouw. 1 persoon regelt het vullen van de emmer (en mag dan dus tijdelijk zijn helm loslaten). Dit is de persoon die geen zicht heeft op het vulpunt.

Score:

1. Tijd
2. Water



4. Keep m rolling.

Aantal personen: 2 dames en 4 heren

Speeltijd: 4 minuten

Met het team wordt middels houten rekjes met daarop een bal een parcours afgelegd. De bal mag alleen worden voortbewogen zonder dat gelopen wordt met het rekje waar de bal op legt.

De bal moet via het af te leggen parcours zo snel mogelijk geledigd worden in de kuip bij de finish lijn. De bal mag tussentijds niet vastgehouden worden/in contact komen met het lichaam en of de grond. Elke overtreding is 15 strafseconden.

Bij de start worden de rekjes opgepakt van de stapel (willekeurig volgorde) Bij aanvang start neemt iedereen positie waarna niet meer gewisseld mag worden van deze volgorde.

Score:

1. tijd



5. Obstakel race

Aantal personen: 2 dames en 4 heren

Speeltijd: 4 minuten

Bij de mag start één deelnemer een voorwerp gooien in een opvangbak welke de coach draagt. Als je mis gooit sluit je **achter in** de rij. Ofwel het team gaat in een startrij/volgorde staan. Gooi je in de opvangbak start de betreffende gooier met de rest van het spel.

Deze volgt het parcours naar het bassin met het ei in 1 hand. Je legt vervolgens je ei op het Eierdoppie van het vlot en trekt jezelf naar de overkant. Zonder je ei tijdens het varen vast te houden.

Maar 1 persoon tegelijk over het bassin. Als je valt in het bassin moet je terug naar "voorkant" bassin en een nieuwe start maken met vlotvaren.

Zoals gebruikelijk moet vervolgens de eerste persoon die de zeephelling op gaat in 1 hand 1 ei vasthouden. De andere deelnemers moeten eerst het ei, 1 per persoon, vanuit een band die op de grond ligt gooien naar de persoon die boven op de helling staat voordat ze zelf de helling op mogen. Alleen hulp van boven is toegestaan.

Op de zeephelling mag de zijkant en onderkant niet vast gehouden worden. Alleen contact aan de bovenkant en touw.

Score:

1. Aantal personen
2. Aantal hele eieren
3. Tijd



6. Zeepkistenrace

Aantal personen: 1 dame, 1 heer en 1 aanduwer

Start: per 2 tegelijk, start ieder aan een kant

Er worden 2 manches gereden per team. Iedere manche is 2 ronden. De eerste manche moet altijd op een eigen fiets worden gereden. De tijden van de 2 manches worden opgeteld en vormen de totaaltijd. Bij pech wordt een maximale speeltijd van 4 minuten toegekend en eventuele strafseconden. De Dame en Heer dienen uit de eigen buurt te komen en in onze polder te wonen.

De voeten mogen niet aan de trappers vast zitten. Het lichaam mag alleen vast gezet worden met een gordel met snelsluiting. Bij de startlijn staan twee pionnen met bal, je moet tussen de pionnen door anders volgt er diskwalificatie.

Tijdens de race wordt als nieuw onderdeel ringsteken toegevoegd. Het niet correct steken van de ring kost 20 strafseconden.

De eisen aan de zeepkist zijn:

- 4 wielen met trapinrichting, waarvan 2 bestuurbare voorwielen
- Er mag maar 1 trapinrichting aanwezig zijn. Deze moet tussen de wielen geplaatst zijn (in de breedte van de fiets) Zo ook de zitting
- Het gebruik van een motoraandrijving is verboden.
- De breedte van de zeepkist is maximaal 1.20 meter.
- De hoogte van het zitvlak is maximaal 0.70 meter, vanaf de grond gemeten.
- Snelsluiting houdt in dat we binnen 30 seconden kunnen starten. Anders sluit ie niet snel.

De keuring van de voertuigen zal voor de race gedaan worden door de hoofdscheidsrechter. Het is verplicht een helm te dragen en tevens is het verplicht het parcours zittend af te leggen.

- **De kont van het zadel is 30 strafseconden per keer.**
- **Ring niet "gestoken" 20 strafseconden per keer.**
- **Een bal van de pion af is 10 strafseconden.**
- **De aanduwhulp mag alleen bij de start aanduwen in het daarvoor bestemde vlak.**
- **Voet over de lijn bij het aanduwen is 30 strafseconden per voet.**