

*45e Zeskamp
Wijdewormer
2022*

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. De klos

Aantal personen: 2 dames en 4 heren

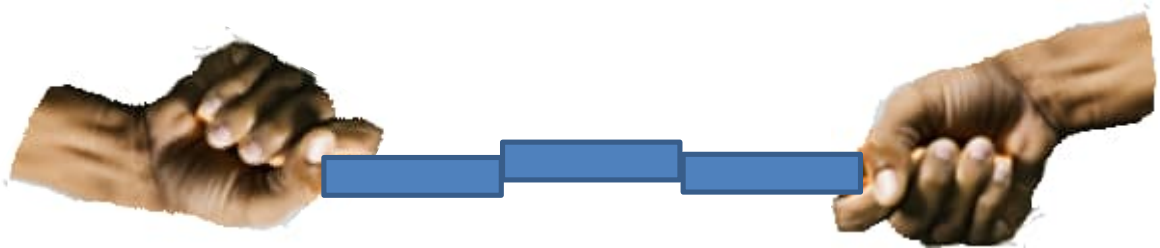
Speeltijd: 3 minuten

Iedere speler houdt in elke hand een klos vast, en klemt met de mede spelers gezamenlijk de overgebleven houten klosjes. Met je team werk je vervolgens een hindernis parcours af, waarbij de klossen niet mogen vallen. De losse klossen mogen alleen vast gepakt worden als ze vallen.

Bij loslaten klos, mag deze door een hulp worden opgepakt, totdat alles weer geklemd is het parcours verder afleggen. Klos op de grond 15 extra strafsecondes.

Score ;

1. Tijd



2. Rode draad

Score:
Bij uitleg



3. Waterdragen

Aantal personen: 2 dames en 4 heren

Speeltijd: 4 minuten

1 persoon gaat op een draagbaar liggen en houdt een dienblad vast, welke vol gezet wordt (door het draagteam van 4 personen) met glazen water. Als men vindt dat men voldoende water mee kan nemen, wordt de draagbaar opgetild door 4 teamleden en wordt een parcours afgelegd. De persoon met het dienblad moet altijd blijven liggen op de draagbaar en het dienblad vast houden.

Tijdens het transport wordt onder andere een werpvak gepasseerd waarbij de werper van de tegenpartij de glazen met sponzen mag proberen om te werpen. Alle teamleden mogen hierbij het dienblad met glazen niet beschermen / de sponzen weg slaan.



Score:

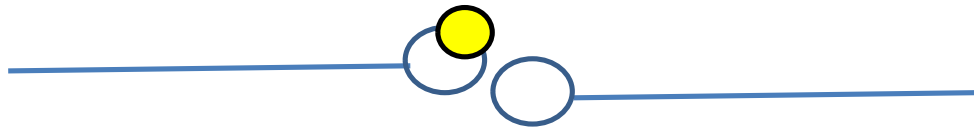
1. Water
2. Tijd

4. Balhengelen

Aantal personen: 2 dames en 4 heren

Speeltijd: 3 minuten

Alle teamleden van dit spel staan in een eigen vak. Middels een hengel met daaraan een oog moet een bal overgegeven worden aan de volgende hengelaar. Zo moeten zoveel mogelijk ballen via alle hengels van de medespelers overgeheveld worden naar een ballenbak. Wanneer de bal valt moet deze als verloren worden beschouwd.



Score:

1. Ballen
2. Tijd

5. Obstakel race

Aantal personen: 2 dames en 4 heren

Speeltijd: 4 minuten

Vanachter een hekwerk moet een bal via het gaas door de spelers naar de zijkant van het hek in een opvangbakje/ eindvak worden getransporteerd. Wanneer de bal in het eindvak ligt pakt men een ei en rent men naar het bassin.

Het vervolg van het parcours naar het bassin is 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
2 hulpen bij "je eigen ring"

Start: per 2 tegelijk, start ieder aan een kant

Onderweg dien je je eigen ring "te steken". Bij foutief steken 30 strafseconden en andere team mag herrijden.

Na de manche wissel je van paal, ofwel de hulpen wisselen met hun tegenstander per paal.

Er worden 2 manches gereden per team. Iedere manche is 2 rondes. De eerste manche moet altijd op een eigen fiets worden gereden. De tijden van de 2 manches worden opgeteld en vormen de totaal tijd. 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.

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.
- 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.