# Wedstrijdreglement

## Informatie t.a.v Zeskamp

* 9:00 uur Teamleiders bijeenkomst
* 9:30-9:45 uur aankomst alle deelnemende kinderen
* 10:00 uur Aanvang Zeskamp
* 16:00 uur Prijs uitreiking onder- en bovenbouw

## Alle kinderen dienen bij zich te hebben:

* reserve kleding ivm waterspelen
* lunchpakket en drinken. (geld ook voor de teamleiders!)

## Consumpties verkrijgbaar op het terrein:

* Aanmaak limonade en fruit is gratis verkrijgbaar.
* Chips, frisdrank, koffie, thee is te koop.
* Alcohol is niet toegestaan

PS1: op het terrein is ’n gedeelte gereserveerd waar alle teams bivak hebben. Alle spullen

komen buiten in de openlucht te liggen. Op dit terrein mogen wel zelf meegebrachte kleine

overkappingen geplaatst worden, zoals o.a. party tenten.

PS2: Vrijwilligers en begeleiders hebben een voorbeeldfunctie. Daarom vragen wij om in het

bijzijn van kinderen niet te roken, maar gebruik te maken van de rookplek aan de achterkant van de kantine

## Deelnemer reglement

1. Iedere basisschool kan meerdere teams voor de onder- en bovenbouw inschrijven.
2. De samenstelling per team van de basisscholen is aan de volgende regels gebonden:

* Team onderbouw, groepen 1 t/m 4
* teamgrootte minimaal 6 en maximaal 8 kinderen (de wedstrijdleiding kan besluiten om hier van af te wijken)
* ieder team heeft minimaal 2 begeleiders.
* Waar mogelijk ook ’n gelijke verdeling van jongens en meisjes.
* De groep samenstelling is op klasniveau.
  + Team bovenbouw, groepen 5 t/m 8
  + teamgrootte minimaal 8 en maximaal 10 kinderen ieder team heeft 2 begeleider
  + Waar mogelijk ook ’n gelijke verdeling van jongens en meisjes.
  + De groep samenstelling is op klasniveau.

1. Ieder team moet zich om 9.30 uur melden bij de jurytent.
2. Alle spelen worden om 9.00 uur met de teamleiders doorgenomen bij de jurytent, dan wel op een nader aangegeven plek.
3. Alle teams moeten duidelijk herkenbare kleding dragen.
4. Elk team zorgt voor een eigen joker. Deze kan één keer worden ingezet op 1 van de spelen. Voor het betreffende spel ontvangt men dan het dubbele van de behaalde punten. Als de joker ingezet wordt moet dit duidelijk, vooraf aan het spel, kenbaar gemaakt worden aan de scheidsrechter/jury.
5. Indien er technische gebreken aan ’n spel worden geconstateerd kan de jury beslissen het spel al dan niet over te laten spelen.
6. Bij gelijke eindstand van een of meerdere teams op het einde van de zeskamp is de onderlinge puntentelling van de spelen beslissend. Dit houdt in dat het team dat de meeste aantal keren als 1 ste , 2 de enz. is geëindigd, hoger eindigt dan de andere teams.
7. Het jeugdcomité stelt zich niet aansprakelijk voor verlies, diefstal e.d. van persoonlijke eigendommen, noch voor enig lichamelijk letsel van een der deelnemers.
8. Deelname geschied op basis van vrijwilligheid.
9. Puntentelling per spel onderbouw: het beste team krijgt 8 punten, 2 de krijgt 6 pnt, 3 de krijgt 4 pnt, 4 de krijgt 2 pnt.
10. Puntentelling per spel bovenbouw: het beste team krijgt 10 punten, 2 de krijgt 8 pnt,3 de krijgt 6 pnt, 4 de krijgt 5 pnt, 5 de krijgt 4 pnt, 6 de krijgt 3 pnt, de 7 de krijgt 2 pnt ende 8 ste krijgt 1 pnt.
11. Elk spel duurt 8 of 10 minuten. Er is een centraal start en stopsein.
12. Tijdens de spellen mogen alleen de directe deelnemers zich op het speelveld bevinden. Alle andere teamgenoten bevinden zich buiten het speelveld.
13. Indien men met opzet afwijkt van de spelregels, heeft dit diskwalificatie, 0 punten, als gevolg. Diskwalificatie vindt pas na het spel plaats.
14. Tijdens de spellen is het verplicht sportkleding te dragen, tenzij het spel anders aangeeft. Het is niet toegestaan om op slippers, sandalen of blootvoets deel tenemen aan de spelen. Dit in verband met de eigen veiligheid van de deelnemers.
15. Bij het te laat verschijnen bij een spel mag nog wel aan het spel worden deelgenomen. Echter, de reeds verstreken speeltijd kan niet meer ingehaald worden.
16. Dus bij het eindsein moet er ook gestopt worden en telt de dan behaalde score mee op de totaal lijst.
17. Wijzigingen in de spelen en/of spelregels kunnen tot op het laatste moment plaatsvinden. De eventuele wijzigingen worden door de spelleiding bepaald en aan de juryleden en groepsleiders medegedeeld.
18. In alle gevallen waarin dit reglement niet voorziet, beslist de spelleiding.