



# Melhoekfeesten 2024

Zondag 25 Augustus 2024

## 44<sup>e</sup> Spel Met Grenzen

De spelen gaan door op de terreinen van de firma Stalibo, de ploegen worden verzocht om 14u00 aanwezig te zijn (weging van de koordtrekkers.) De spelen starten stipt om 15u00.

### Overzicht van de spelen

1. Circulatieplan Gent-Destelbergen
2. Koordtrekken - reeks 1-
3. Ballenestaffette
4. Koordtrekken - reeks 2-
5. Olifantspel
6. Koordtrekken - reeks 3-
7. Bal in de hooiberg (kinderspel)
8. Koordtrekken - FINALE-
9. Waterspel

### Informatie:

- Elke ploeg wordt vertegenwoordigd door een teamkapitein. Hij/zij zorgt ervoor dat hij voldoende spelers heeft voor elk spel en dat deze op tijd klaar staan om aan hun spel te beginnen.
- Spelers mogen aan verschillende spelen deelnemen, rekening houdend met eventuele voorwaarden qua leeftijd of geslacht.
- Over het algemeen zijn er voor de estafettespelen nodig:
  - o 3 tot 5 kinderen (max. 12 jaar) – indien nodig kunnen kinderen invallen in een andere ploeg indien ze niet op hetzelfde moment spelen
  - o 5 volwassenen (ploegkapitein niet inbegrepen)
- Er is een aparte competitie koordtrekken. Een ploeg 'trekkers' bestaat uit max. 6 personen, met de minimum leeftijd van 16 jaar die samen niet meer dan 400kg wegen.
- **De Joker:** Elke ploeg kan op één van de spelen zijn **joker** inzetten, die dan het aantal punten op dat spel verdubbelt . De ploegen dienen zelf voor een zo origineel mogelijke joker te zorgen. Hiermee maak je kans extra in de prijzen te vallen!
- Vraag informatie en uitleg zoveel je wil, maar doe dit op tijd en vóór een spel begint, niet daarna!
- Er is een EHBO-post op het domein aanwezig, indien nodig.

## **Spel 1: Circulatieplan Gent-Destelbergen**

Deelnemers: kinderen (4 - max. 12 jaar)

Maximum speeltijd: 4 minuten

Aan het startpunt liggen 12 bordjes waarop een deel van een stratenstelsel is uitgetekend.

De bedoeling is dat je vlot met de auto van Gent naar Destelbergen kan rijden.

Ieder kind loopt om beurt. Het kind neemt een bordje aan de start en loopt er mee naar het speelbord aan de jurywagen. Het kind mag het bordje plaatsen waar hij wil.

Het bordje mag in richting gewijzigd worden om zo aan te sluiten op een ander bordje.

Indien alle bordjes op het speelbord staan en er nog geen route kan gereden worden van Gent naar Destelbergen, dan mag het volgende kind lopen om twee bordjes van plaats te verwisselen of een bordje van richting te veranderen. Zo wordt er om beurt verder gelopen tot het einde van het spel.

Het spel eindigt als een traject kan gereden worden van Gent naar Destelbergen. Niet alle bordjes hoeven hierbij gebruikt te worden.

De snelste tijd wint.

Indien de max. tijd verstreken is, bepaalt het grootste aantal aaneengesloten bordjes die samen een (deel van een) traject volgen, de rangschikking.

De ploegleider mag enkel verbaal helpen.

## **Spel 2: Koordtrekken – Reeks 1**

### **Aparte Competitie !!!**

*Deelnemers: MAX. 6 spelers >= 16 jaar*

*Reeksen: 2 ploegen*

Het totale gewicht v.d. spelers in trekkledij mag de **400kg niet overschrijden.**

De spelers worden voor de aanvang van de spelen door de jury gewogen. Er mag alleen getrokken worden met sportschoenen zonder pinnen. Er wordt getrokken in reeksen.

De spelers plaatsen zich elk aan een kant achter de lijn. Aan beide kanten v.d. koord zijn 2 linten bevestigd, de eerste speler van iedere ploeg is verplicht voor dit lint te blijven.

Bijgevolg is deze verplicht mee achteruit te gaan wanneer zijn ploeg aan de winnende hand is. In het midden v.d. koord hangt een draad die verbonden is met een geluidsignaal (claxon). Wanneer een ploeg erin slaagt **reglementair** (door voldoende afstand – recht achteruit te trekken) de verbinding met het geluidsignaal (claxon) te verbreken wordt deze winnaar van zijn reeks.

### **Spel 3: Ballenestafette**

Materiaal: hindernissen (over stro, rond kegel, onder lint), plateaus, ballen, (water)kokers)

Deelnemers: 3 volwassenen

Maximum speeltijd: 4 minuten

Spelers 1 en 3 nemen plaats aan de jurywagen. Speler 2 neemt plaats aan de overzijde van het terrein.

Speler 1 neemt bij het startsignaal een bal en legt deze op de onderkant van een dienbord (plateau). Hij loopt via hindernissen richting speler 2, die ook klaarstaat met een omgekeerde plateau.

Speler 1 rolt zijn bal over naar de plateau van speler 2 en blijft daar staan.

Speler 2 neemt de hindernissen richting de jurywagen. Aan de eindlijn rolt hij de bal in een koker. Hij blijft daar staan.

Als de bal valt, raapt de speler de bal op en keert de speler terug naar ZIJN startplaats. Hij vertrekt dan opnieuw en het spel gaat verder.

Speler 3 mag pas opnieuw vertrekken als speler 2 over de eindmeet is.

De ballen mogen, behalve bij vertrek, niet met de handen aangeraakt worden. De plateau wordt met 1 hand onderaan gedragen en mag niet tegen het lichaam worden gehouden.

Het spel stopt na 4 minuten. De rangschikking wordt opgemaakt op basis van het aantal ballen in de koker van de ploeg zit.

### **Spel 4 Koordtrekken – Reeks 2**

#### **Spel 5: Olifantenspel**

Materiaal: nylonkous, tennisbal, kegels en flessen

Deelnemers: 2 volwassenen

Maximum speeltijd: 3 minuten

De speler van elke ploeg krijgt een nylonkous over zijn hoofd, met in de punt v/d kous een tennisbal . Op het terrein staan een aantal kegels en flessen gevuld met water welke door de speler, met de als slinger gebruikte nylonkous, dienen omver geworpen te worden.

De speler moet de handen op de rug houden en enkel met zijn hoofd de bewegingen maken.

Beste tijd wint. Na de max. tijd bepaalt het aantal kegels en flessen de uitslag.

Elke fles water die wordt omgegooid, levert een bonustijd op. (per fles gaan 5 seconden af van de totaal tijd)

### **Spel 6: Koordtrekken – Reeks 3**

### **Spel 7: Bal in de hooiberg (kinderspel)**

Deelnemers: min. 2 en max. 5 spelers (max. 12 jaar)

Max. Speeltijd: geen

Reeksen: geen, allemaal samen

Materiaal: gekleurde ballen, 1 buis per ploeg, stro, groot zeil

In een hooiberg zitten heel veel ballen verstopt. Bij het startsignaal lopen alle eerste kinderen van alle ploegen richting de hooiberg. Als ze een bal gevonden hebben, lopen ze terug naar de startlijn en plaatsen de bal in een koker. Op dat moment vertrekt het tweede kind van de ploeg. Zo wisselen ze elkaar af. De tijd stopt als de koker vol zit met ballen. Het klassement wordt opgemaakt op basis van de tijd, met het meeste punten voor de beste tijd.

### **Spel 8: Koordtrekken – Finale**

### **Spel 9: Waterspel**

Materiaal: water, wc ontstopper, kokers, kannen, ballen, kegels, bakken

Deelnemers: 2 volwassenen

Maximum speeltijd: 3 minuten

De spelers vertrekken om beurt aan de jurywagen. Bij vertrek wordt een wc ontstopper gevuld met water. De speler vertrekt en neemt de hindernissen (over, onder, rond) heen en terug.

Bij terugkeer over start/eindmeet, giet de speler de ontstopper leeg in een waterkan waar een balletje inzit.

Speler 2 vertrekt als speler 1 terug over de startlijn komt.

De steel mag niet boven de markering worden vastgehouden, behalve om het water uit te gieten.

De tijd stopt als het balletje uit de kan kan worden genomen. De snelste tijd wint. Er is een maximum speeltijd van 5 minuten. Indien binnen deze tijd, de bal niet kan genomen worden, wordt de waterstand gemeten.

Het bestuur van DEKENIJ MELHOEK wenst jullie VEEL SUCCES !!!!!!!
--

Speel om te winnen maar wees een faire verliezer!