

Egede, Hancate, Eelen & Rhaan

volgend

jaar

beter



Egede, Hancate, Eelen & Rhaan

Draaiboek 2019

INHOUD

- Voorwoord
- Reglement
- Spel 1 De playbackshow
- Spel 2 Spijkerslaan
- Spel 3 Flipperkast voetbal
- Spel 4 Band hangen
- Spel 5 Fotospel
- Spel 6 Blind water gooien
- Spel 7 Kennisronde
- Spel 8 Bandenwisselspel
- Spel 9 Telefoonnummerspel
- Spel 10 Schapen drijven
- Spel 11 Helmenrace
- Spel 12 Estafette
- Spel 13 Eindspel

Kijk ook eens op WWW.WEIDEFEEST.NL !!

Gelijk aan vorig jaar wordt het tijdschema weer strak gehandhaafd. Het eindspel zal om 16:00 uur beginnen. Teams die dan nog niet alle spellen hebben gedaan krijgen hiertoe ook geen kans meer. Ook zal de kennisronde om 14:00 uur plaats vinden. Ook hiervoor geldt: spel niet gedaan is pech gehad.

In het midden van dit boekje vindt je een tijdschema. Je kunt doormiddel van je teamletter zien bij welk spel je moet beginnen. Vervolgens ga je naar het tweede spel, derde spel enzovoort... Je moet als team dus 5 spellen doen voor de kennisronde en 5 spellen na de kennisronde. 5 spellen in 75 minuten: dat moet toch lukken!

Let op!! Houd je aan de volgorde zoals deze in het schema staat. Mocht er een discussie ontstaan welke ploeg het eerst mag, dan wordt er aan de hand van het schema bepaald welk team eerst mag. Het team dat zich niet aan de volgorde houdt moet dan wachten en krijgt misschien geen kans meer om het spel te doen.

Doe geen spellen die voor jouw team na de kennisronde gepland staan, al voor de kennisronde. Teams die dat wel doen krijgen strafpunten.

Wees sportief naar andere teams en scheidsrechters.

Ook dit jaar zijn we enthousiast bezig geweest om het weidefeest te organiseren. Helaas blijken de vaste lasten elk jaar hoger te worden, zoals de huur van de tent, en inkoop van drank. Na een succesvolle start van het Keizerskroon bier vorig jaar, hebben we dit jaar opnieuw gekozen voor dit bier. Dit bier zit in PET-flesjes, wat door een lagere literprijs en geen verspelling nog altijd een stuk goedkoper is dan tapbier. Desondanks worden ook de andere kosten omtrent het weidefeest ieder jaar hogen. Daarom hebben we moeten besluiten de muntprijs te verhogen naar €2,00 per munt.

Er zit geen statiegeld op de flesjes, dus deze mogen na consumptie in de plasticcontainer weggegooid worden. Graag willen we wel de doppen apart inzamelen en doneren aan een goed doel. Met deze doppen steunen we onder andere het Diabetes Fonds.

Leden van voetbalvereniging MVV '69 uit Marle staan ook dit jaar weer achter de bar. Samen zullen de vrijwilligers van de damclub, de volleybal en de voetbal, u graag helpen aan een lekker drankje!

Met elkaar zullen wij ook dit jaar weer ons best doen om het weidefeest tot een succes te maken.

Namens het bestuur een sportief en vrolijk weidefeest toegewenst!

REGLEMENT

Elke groep heeft 1 coach die de contactpersoon is tussen de organisatie en de groep.

Elke groep bestaat uit minimaal 6 personen van ten minste 12 jaar. De groep mag uit maximaal 9 personen bestaan, als de coach niet aan de spelletjes deelneemt.

Elke groep zorgt voor een eigen joker. Deze kan op 1 spelonderdeel worden ingezet. De behaalde punten tellen dubbel.

Per spel zijn er 1 of meerdere scheidsrechters aanwezig die de uitslagen doorgeven aan de jury. Alle uitspraken zijn bindend en geen onderwerp van discussie. De scheidsrechters leiden het desbetreffende spel. De deelnemers dienen hun aanwijzingen op te volgen. Bij weigering of overtreding krijgt men geen punten, of kan men van verdere deelname worden uitgesloten.

De gescoorde punten worden bijgehouden door de jury en zullen 's avonds in de feesttent bekend worden gemaakt.

Bij onvoorziene gebeurtenissen tijdens de wedstrijd, en waarin dit reglement niet voorziet, beslist de jury, en deze heeft altijd gelijk.

Tijdens de weidefeesten is het de deelnemers verboden alcohol houdende dranken te nuttigen. Bij overtreding van 1 van de deelnemers wordt de gehele ploeg van verdere deelname uitgesloten.

De organisatie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor verlies, beschadiging of diefstal van persoonlijke eigendommen. Deelname is voor eigen risico. Voor de duur van de weidefeesten is een collectieve ongevallen verzekering afgesloten.

VOOR DE JONGSTEN

Groep 0, 1, 2 en de peuters kunnen zich opgeven voor een verrassingsactiviteit. **Aanvang circa 14:30 uur.**

Na het spel mogen ze grabbelen.

De kinderteams die meedoen aan de meerkamp mogen 's avonds tijdens de prijsuitreiking een kadootje uitzoeken. De prijsuitreiking zal tussen 20:30 en 21:00 uur plaatsvinden.

Zoals gewoonlijk is er op zaterdagavond een spectaculair feest ter afsluiting van de weidefeesten. De prijsuitreiking en de verloting zullen dan ook plaatsvinden, om 20:30 uur in de feesttent.

De muziek wordt verzorgd door “DJ Alfons Holterman”.



Playbackshow

Alle teams zijn verplicht om vrijdagavond een nummer te playbacken. Elk team krijgt hiervoor 10 minuten, duurt het nummer bijvoorbeeld 6 minuten dan blijven er 4 minuten over om het decor op te bouwen. Worden de 10 minuten overschreden zal de jury punten in mindering brengen. Het totale resultaat zal beoordeeld worden door een jury.

Dit jaar is gekozen voor het thema ‘Eurovisie Songfestival’.

I.v.m. de veiligheid en de houdbaarheid van het podium is het niet toegestaan om te schroeven en/of spijkeren in het podium. Een spijkertje kan snel worden vergeten en we willen ongelukken voorkomen. Het formaat van het podium is 6 x 4,8 meter en mag niet gewijzigd worden. Het gebruik van kabels, haspels, katrollen, enz. in overleg met organisatie. Vuur, fakkels, sterretjes, enz. zijn i.v.m. de brandveiligheid verboden net als het in gevaar brengen van overige deelnemers, personeel en toeschouwers. Mocht er confetti en/of dergelijks gebruikt worden tijdens de act, houdt er dan rekening mee dat alleen de afbreekbare varianten gebruikt mogen worden. Dit is wel zo prettig voor het vee wat naderhand op de weide komt te grazen.

Graag jullie begrip voor bovenstaande punten.



Spijkerslaan

Aantal spelers: 6 pers.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: meeste cm

Uitvoering:

Alle zes deelnemers slaan om de beurt zo snel mogelijk de spijker in het hout.



Eindspel

Aantal spelers: 4.

Max. Speelduur: geen.

Doel: sneller dan de rest.

Uitvoering:

4 deelnemers uit een team gaan de strijd aan tegen 4 spelers uit een ander team. Van beide teams wordt de tijd bijgehouden. Het team met de snelste tijd wint.



Estafette

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Minste tijd.

Uitvoering:

Leg het parcours zo snel mogelijk af.



Flipperkast voetbal

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Meeste punten.

Uitvoering:

De 6 ballen worden door de spelers in de flipperkast geschoten. Het vak waar de bal terecht komt bepaalt het aantal punten. Je mag net zo lang schieten tot de bal in een vak met punten terecht komt.

SPEL 4

Band hangen

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 minuten.

Doel: Meeste tijd.

Uitvoering:

6 spelers hangen zo lang mogelijk aan een autoband. Loslaten is nat worden!!



SPEL 11

Helmenrace

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Meeste ml.

Uitvoering:

4 spelers krijgen een helm op die aan elkaar vastzitten met daarop een dienblad. 1 speler plaatst bekertjes water op het dienblad. De 4 spelers met helm leggen het parcours af. De 6^e speler leegt de beker in een emmer. Breng op deze manier zoveel mogelijk water naar de andere kant van het parcours.



Schape drijven

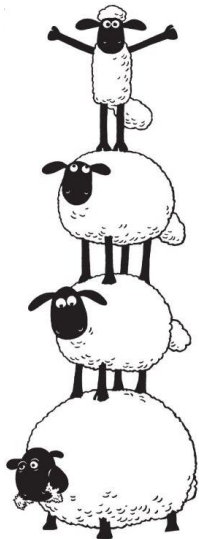
Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Snelste tijd.

Uitvoering:

Een speler (de herder) leidt de 5 andere geblindoekte kruipende spelers (de schape) pratend, zonder aan te raken, zo snel mogelijk over het parcours. Ook de schape mogen elkaar niet aanraken!



Fotospel

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Meeste punten.

Uitvoering:

Puzzel de gezichten compleet en noem de naam van de persoon. Elk complete gezicht levert 1 punt op. Weet je ook de goede naam, dan levert dit 5 punten op.



SPEL 6

'Blind' water gooien

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Meeste ml water.

Uitvoering:

3 spelers aan één kant van het veld, 3 speler aan de andere kant, gescheiden door een scherm. De speler vangen de sponsen gevuld met water op, en knijpen deze uit in een emmer.



SPEL 9

Telefoonnummerspel

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Meeste punten.

Uitvoering:

Zoek zo snel mogelijk het telefoonnummer op van de 10 genoemde personen. Elk goed telefoonnummer levert een punt op!



Bandenwisselspel

Aantal spelers: 4.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: snelste tijd

Uitvoering:

Wissel zo snel mogelijk de twee achterbanden van de auto. De momentsleutel geeft aan wanneer de bout goed aangedraaid is.



Kennisronde

Aantal spelers: 2.

Max. Speelduur: 15 min.

Doel: Meeste goede antwoorden.

Uitvoering:

Beantwoord de vragen.



Tijdschema **Handleiding achter in dit boekje**

Team	Begin deel 1	1 ^e Spel	2 ^e Spel	3 ^e Spel	4 ^e Spel	5 ^e Spel	Kennis ronde7	Begin deel 2	6 ^e Spel	7 ^e Spel	8 ^e Spel	9 ^e Spel	10 ^e Spel	Eind spel 13
A	12:30	2	12	11	10	9	14:00	14:45	8	6	5	4	3	16:00
B	12:30	3	2	12	11	10	14:00	14:45	9	8	6	5	4	16:00
C	12:30	4	3	2	12	11	14:00	14:45	10	9	8	6	5	16:00
D	12:30	5	4	3	2	12	14:00	14:45	11	10	9	8	6	16:00
E	12:30	6	5	4	3	2	14:00	14:45	12	11	10	9	8	16:00
F	12:30	8	6	5	4	3	14:00	14:45	2	12	11	10	9	16:00
G	12:30	9	8	6	5	4	14:00	14:45	3	2	12	11	10	16:00
H	12:30	10	9	8	6	5	14:00	14:45	4	3	2	12	11	16:00
I	12:30	11	10	9	8	6	14:00	14:45	5	4	3	2	12	16:00
J	12:30	12	11	10	9	8	14:00	14:45	6	5	4	3	2	16:00
K	12:35	2	12	11	10	9	14:00	14:45	8	6	5	4	3	16:00
L	12:35	3	2	12	11	10	14:00	14:45	9	8	6	5	4	16:00
M	12:35	4	3	2	12	11	14:00	14:45	10	9	8	6	5	16:00
N	12:35	5	4	3	2	12	14:00	14:45	11	10	9	8	6	16:00
O	12:35	6	5	4	3	2	14:00	14:45	12	11	10	9	8	16:00
P	12:35	8	6	5	4	3	14:00	14:45	2	12	11	10	9	16:00
Q	12:35	9	8	6	5	4	14:00	14:45	3	2	12	11	10	16:00
R	12:35	10	9	8	6	5	14:00	14:45	4	3	2	12	11	16:00
S	12:35	11	10	9	8	6	14:00	14:45	5	4	3	2	12	16:00
T	12:35	12	11	10	9	8	14:00	14:45	6	5	4	3	2	