



AIRHOCKEY

DE SPELREGELS:

- **Doel:** als team zo veel mogelijk doelpunten te scoren
- **Spelers:** teams van 2 tegen 2
- **Scoreverloop:** elk doelpunt telt
- **Start spel:**

Ronde 1 wordt 5 minuten tegen elkaar gespeeld. De teams noteren hun goals.

Ronde 2 er mag gewisseld worden. Er wordt wederom 5 minuten gespeeld en dan worden de goals bij de eerste ronde opgeteld.

Ronde 3 er mag nog een keer gewisseld worden. Er wordt nog eens 5 minuten gespeeld. De goals uit de laatste ronde tel je op bij de rest.

EEN TEAM SCOORT EEN PUNT:

- wanneer een team scoort in het doel van de tegenpartij

T-TOURNAMENT SCORE

Het team wat na 20 minuten de meeste doelpunten heeft gemaakt heeft gewonnen of het is een gelijkspel.

PUNTENTELLING

Gewonnen = 3 punten

Gelijkspel = 1 punt voor beide teams

Verloren = 0 punten

Lever 1 scoreformulier in bij de jury aan de jurytafel!



BUMPER BALL

DE SPELREGELS:

- **Doel:** Zoveel mogelijk doelpunten maken in 20 minuten
- **Spelers:** teams van 4 tegen 4
- **Start spel:** de scheidsrechter geeft het startsein
- **Scoreverloop:** Elk doelpunt telt als 1 punt
- **Voortgang spel:**

Spelers dragen een opblaasbare bumper en proberen te scoren zoals bij voetbal
Duwen met de bumper is toegestaan, maar **alleen tegen de voorkant**
Je mag andere spelers niet opzettelijk laten vallen of je handen gebruiken

HET TEAM MET DE MEESTE DOELPUNTEN HEEFT GEWONNEN.

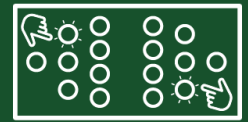
PUNTENTELLING

Gewonnen = 3 punten

Gelijkspel = 1 punt voor beide teams

Verloren = 0 punten

Lever 1 scoreformulier in bij de jury aan de jurytafel!



CATCH THE LIGHT

DE SPELREGELS:

- **Startopstelling:** Je speelt 1 tegen 1 en teamleden rouleren in 3 rondes.

Start spel: Van beide teams staat speler 1 klaar.

Ronde 1 wordt gespeeld. De score wordt genoteerd.

Ronde 2 wordt gespeeld en tel score op.

Ronde 3 wordt gespeeld en tel score op.

Ronde 1 t/m 3 herhalen met de overige teamleden.

EEN TEAM SCOORT EEN PUNT:

Tik op de oplichtende knoppen sneller dan je tegenstander! Druk niet op de knoppen die niet opgelicht zijn, want dan gaat je score omlaag. En laat zeker de bonussen niet voorbijgaan!

T-TOURNAMENT SCORE:

De scores van de 2 x 3 rondes wordt opgeteld.

PUNTENTELLING

Gewonnen = 3 punten

Gelijkspel = 1 punt voor beide teams

Verloren = 0 punten

Lever 1 scoreformulier in bij de jury aan de jurytafel!



DIGITAL DANCE

DE SPELREGELS:

- **Startopstelling:** In 1 spelronde spelen 4 teams tegen elkaar.
1 speler van elk team start en danst op het eerste nummer. De score wordt genoteerd. Dan wisselen van teamlid en gaat dansen op het volgende nummer.
- **Start spel:** Als de scheidsrechter de muziek aanzet.

T-TOURNAMENT SCORE:

Het team met de meeste overwinningen krijgt **3 punten** en wint.

PUNTENTELLING

Gewonnen = 3 punten

Gelijkspel = 1 punt voor beide teams

Verloren = 0 punten

Lever 1 scoreformulier in bij de jury aan de jurytafel!



DISCO TENNIS

DE SPELREGELS:

- **Doel:** meeste games scoren in 20 minuten
- **Spelers:** teams van 2 tegen 2
- **Scoreverloop:** rallypoint systeem: Met elke bal, of je nu serveert of niet, wordt een punt gescoord
- **Start spel:** het spel begint door een service van één van de teams vanaf de achterlijn over het net
- **Voortgang spel:** de spelers slaan de bal om beurt over het net

EEN TEAM SCOORT EEN PUNT:

- wanneer de bal **de grond bij de tegenstander** raakt
- wanneer de bal door de ander **in het net of onder het net geslagen** wordt
- wanneer de bal **uit wordt geslagen** door de tegenstander
- wanneer de tegenstander de bal **meer dan 1 x achter elkaar raakt**
- wanneer de tegenstander **terugslaat voordat de bal volledig over het net** is
- wanneer je tegenstander **het net raakt met het racket**
- wanneer de bal **het lichaam raakt**
- wanneer **de bal in je eigen veld valt** door een mislukte service
- wanneer de service **niet in het juiste servicevak** terecht komt
- wanneer je **in het veld of op de lijn staan bij het serveren**

T-TOURNAMENT SCORE

Het team wat na 20 minuten de meeste punten heeft gehaald heeft gewonnen.

PUNTENTELLING

Gewonnen = 3 punten

Gelijkspel= 1 punt voor beide teams

Verloren = 0 punten

Lever 1 scoreformulier in bij de jury aan de jurytafel!



SPELREGELS



ELECTRONIC BASKETBALL

DE SPELREGELS:

- **Startopstelling:** In 1 spelronde spelen 2 teams tegen elkaar.
6 spelers staan opgesteld om te rouleren. De eerste schiet en sluit achter aan,
de tweede schuift naar voren en schiet en sluit weer achteraan.
Je rouleert gedurende 20 minuten.

T-TOURNAMENT SCORE:

Het team met de hoogste score wint.

PUNTENTELLING

Gewonnen = 3 punten

Gelijkspel = 1 punt voor beide teams

Verloren = 0 punten

Lever 1 scoreformulier in bij de jury aan de jurytafel!



SPELREGELS



FIETSRENBAAN

DE SPELREGELS:

- **Doel:** als team zo veel mogelijk rondes winnen
- **Startopstelling:** In 1 spelronde spelen 4 teams tegen elkaar.
Van elk team neemt de eerste deelnemer plaatst.
Ronde 1: Bij start van de scheidsrechter begint de eerste ronde. De fietser die het eerste over de finish komt wint deze ronde.
Wissel van teamlid.
Ronde 2: Start volgende ronde, etc.
Er worden totaal 6 rondjes gefietst. In 20 minuten komen er 6 personen van elk team aan de beurt.

T-TOURNAMENT SCORE:

Het team met de meeste overwinningen krijgt **3 punten** en wint.

PUNTENTELLING

Gewonnen = 3 punten

Gelijkspel = 1 punt voor beide teams

Verloren = 0 punten

Lever 1 scoreformulier in bij de jury aan de jurytafel!



JEU DE BOULES

DE SPELREGELS:

- **Doel:** meeste games scoren in 20 minuten
- **Spelers:** teams van 2 tegen 2
- **Scoreverloop:** score van elke game doortellen
- **Start spel:** iedere speler ontvangt 3 boules. Het butje wordt tussen de 6 en 10 meter weggeworpen en dient min. 0.5m van een opstakel te liggen.
- **Voortgang spel:** de spelers gooien 1 voor 1 om zo dicht mogelijk bij de but uit te komen.
 - Werp je per ongeluk tegen een boule van de tegenstander waardoor deze dichterbij het butje komt dan geldt dit als hadden zij deze boule zelf geworpen.
 - Je mag ook een boule van de tegenstander expres wegketsen waardoor jezelf het dichtst bij de but komt te liggen.
 - Nadat alle boules zijn geworpen wordt er gekeken welke boule het dichtste bij het butje ligt.

EEN TEAM SCOORT EEN PUNTEN:

Het team waarvan **de boule het dichtste bij het butje** ligt, ontvangt 1 punt. Kijk vervolgens welke boule er nu het dichtst bij het butje ligt, is deze van de tegenstander dan stopt de telling. Is deze **boule van hetzelfde team** dan tel je er een punt bij. Ga net zolang door totdat je een boule van de tegenstander het dichtst bij het butje ligt, de telling stopt dan. Liggen er twee boules (van elk team) exact gelijk, dan stopt ook de telling, het kan dus dat er niemand punten heeft.

T-TOURNAMENT SCORE

Het team wat na 20 minuten de meeste punten heeft gehaald heeft gewonnen.

PUNTENTELLING

Gewonnen = 3 punten

Gelijkspel = 1 punt voor beide teams

Verloren = 0 punten

Lever 1 scoreformulier in bij de jury aan de jurytafel!



KORFBAL

DE SPELREGELS:

- **Doel:** Scoor punten door de bal door in de korf te gooien.
- **Spelers:** teams van 6 tegen 6 (3 per team per vak met korf, elk team verdeelt zich in twee vakken: aanval en verdediging.)
- **Start spel:** met een inworp vanaf het midden
- **Voortgang spel:**
Je kan doelpunten maken door onderhands of bovenhands de bal in de korf te gooien. Spelers blijven in hun eigen vak. **Tot dat er 2 doelpunten gescoord zijn, dan wisselen de vakken om. (aanval wordt verdediging en andersom).**

REGELS:

- Je mag **niet lopen met de bal** (ook niet dribbelen). Je moet de bal dus **overgooien** met je team.
- Als de bal over de lijn is, is het uit en gaat de bal naar de tegenstander.
- Je mag de bal niet uit de handen slaan.
- **Het doelpunt telt alleen als je niet verdedigd bent.**
- **Je bent verdedigd als: De verdediger tussen jou en de korf staat, binnen armlengte is en arm omhoog houdt.**

PUNTENTELLING

Gewonnen = 3 punten

Gelijkspel= 1 punt voor beide teams

Verloren = 0 punten

Lever 1 scoreformulier in bij de jury aan de jurytafel!



SPELREGELS



STORMBAAN



MEGA STORMBAAN

DE SPELREGELS:

- **Doel:** Zo snel mogelijk met het hele team door de stormbaan.
- **Spelers:** Er zijn 4 stormbaan rondes in 20 minuten. Per sub ronde strijden steeds 2 teams tegen elkaar.
- **Duur stormbaan run:** een ronde bij de stormbaan duurt max. 5 minuten. Dit spel wordt in de spelronde van 20 minuten dus 4 keer gespeeld (steeds 2 teams tegen elkaar) door 8 verschillende teams.
- **Scoreverloop:** Het team dat als eerst door de stormbaan is wint.
- **Start spel:** De scheidsrechter geeft het startsein
- **Voortgang spel:**
 - Spelers van elk team gaan achter elkaar klaar staan.
 - Er kan steeds van elk team één iemand over de stormbaan heen.
 - Het volgende teamlid mag pas starten wanneer zijn/haar voorganger weer terug bij het startpunt is.
 - Het team dat als eerst allemaal door de stormbaan heen is en weer compleet bij het startpunt staat, wint het spel.

T-TOURNAMENT SCORE

Winnaar van het spel is het team dat als eerst door de stormbaan heen is en weer compleet bij het startpunt staat.

PUNTELLING

Gewonnen = 3 punten

Gelijkspel= 1 punt voor beide teams

Verloren = 0 punten

Lever 1 scoreformulier in bij de jury aan de jurytafel!



SWEEPER

DE SPELREGELS:

- **Doel:** Zolang mogelijk je evenwicht bewaren en blijven staan
- **Spelers:** Er zijn 4 rondes in 20 – 25 minuten. Elke ronde teams van 4 tegen 4
- **Duur surfronde:** Een ronde duurt max. 5 minuten
- **Teams:** In elke ronde strijden er 2 teams tegen elkaar. Er staan dus 8 teams!!
- **Spelers: Elk team wijst 4 personen aan.** Per ronde strijden er 2 teams.
- **Scoreverloop:** Het team met de persoon die het langst blijft staan wint.
- **Start spel:** De scheidsrechter geeft het startsein
- **Voortgang spel:**

Van elk team kunnen er 4 personen spelen. Zij nemen plaats op het plateau. Verlies je je evenwicht? Dan ben je af. Het team van degene die het langst blijft staan wint het spel.

Dit geldt ook voor **ronde 2, 3 en 4!**

T-TOURNAMENT SCORE

De punten gaan naar het team die het langste blijft staan!

PUNTENTELLING

Gewonnen = 3 punten

Gelijkspel= 1 punt voor beide teams

Verloren = 0 punten

Lever 1 scoreformulier in bij de jury aan de jurytafel!



TAFELVOETBAL

DE SPELREGELS:

- **Doel:** als team zo veel mogelijk doelpunten te scoren
- **Spelers:** teams van 6 tegen 6
- **Scoreverloop:** elk doelpunt telt. Let op, er wordt met 2 ballen tegelijk gespeeld.
- **Start spel:** de scheidsrechter geeft het startsignaal.

EEN TEAM SCOORT EEN PUNT:

- wanneer een team scoort in het doel van de tegenpartij

T-TOURNAMENT SCORE

Het team wat na 20 minuten de meeste doelpunten heeft gemaakt heeft gewonnen of het is een gelijkspel.

PUNTENTELLING

Gewonnen = 3 punten

Gelijkspel = 1 punt voor beide teams

Verloren = 0 punten

Lever 1 scoreformulier in bij de jury aan de jurytafel!



VOLLEYBAL

DE SPELREGELS:

- **Doel:** meeste punten scoren in 20 minuten
- **Spelers:** teams van 6 tegen 6
- **Scoreverloop:** rallypoint systeem: Met elke bal, of je nu serveert of niet, wordt een punt gescoord
- **Start spel:** het spel begint door een service van één van de teams vanaf de achterlijn over het net
- **Voortgang spel:** de tegenstanders houden de bal in de lucht door te spelen met de handen. *De bal mag daarbij maximaal 3 x door iemand van het team geraakt worden voordat de bal weer terug over het net moet.*

EEN TEAM SCOORT EEN PUNT:

- wanneer de bal **de grond bij de tegenstander** raakt
- wanneer de bal **buiten het veld** gaat nadat deze is aangeraakt door de tegenstander
- wanneer de bal **uit wordt geslagen** door de tegenstander
- wanneer de bal door de tegenstander **meer dan 3 x naar elkaar gespeeld** wordt
- wanneer een van de tegenstanders de bal **2 x achter elkaar raakt (dubbel raken)**
- wanneer een van de tegenstanders **te lang contact heeft met de bal**, zoals het dragen of vangen van de bal.

T-TOURNAMENT SCORE

Het team wat na 20 minuten de meeste punten heeft gehaald heeft gewonnen.

PUNTENTELLING

Gewonnen = 3 punten

Gelijkspel = 1 punt voor beide teams

Verloren = 0 punten

Lever 1 scoreformulier in bij de jury aan de jurytafel!