

**Herdenking berenning van Aardenburg  
1672-2022 (350 jaar)**



**Zeskamp zondag 12 juni 2022**

**Stichting Nieuwe Elan:**

- TC SJEF
- AVC Aardenburg
- Openlucht zwembad
- Sint Sebastiaan
- Hondenclub
- &
- Stadsraad Aardenburg

**Locatie: Sportpark Van Dongen**

## Dagdraaiboek

### Zeskamp ter herdenking van de berenning van Aardenburg



**Zondag 12 juni 2022**

## Programma:

Tijd	Wat	Waar	Wie
09:00 uur	Opstarten	Sportpark	Organisatoren
10:00 uur	Ontvangen Cowa-bunga (ander opblaas leverancier)	Sportpark	5 sterke mannen
10:30 uur	Klaarzetten spellen, etc.	Hoofdveld	5 verenigingen
12:00 uur	Ontvangen deelnemers/supporters	Naastgelegen grasveld achter het hoofdveld	
12:00 uur	Doorverwijzen deelnemers naar tribune	Tribune	
12:15 uur	Opening	Tribune	Jeffrey
<b>12:30 uur</b>	<b>Start zeskamp</b>	Hoofdveld AVC 1	
12:30 – 12:50 uur	Ronde 1	Vak A t/m E	
12:55 – 13: 15 uur	Ronde 2	Vak A t/m E	
13:-20 – 13: 40 uur	Ronde 3	Vak A t/m E	
<b>13:40 uur - 14:10 uur</b>	<b>Pauze</b>	Tent	
14:15 uur – 14:35 uur	Ronde 4	Vak A t/m E	
14:40 uur – 15:00 uur	Ronde 5	Vak A t/m E	
<b>15:00 – 15:15 uur</b>	<b>Pauze/ score berekening</b>	Jurytafel / tent	
15:20 uur – 16:00 uur	Finale	Veld 1	Bennie & Rowan
16:15 uur	Prijs uitreiking	Tribune	Jeffrey

## Wedstrijdschema:

De zeskamp bestaat uit 5 spellen die tegelijkertijd worden gespeeld en 1 finale spel waarbij de tegenstanders elkaar kunnen zien strijden tegen de andere teams.

Elk team heeft ook een joker tot zijn beschikking, deze kunnen ze inzetten bij welk spel ze maar willen, met uitzondering van het spel waar ze lid van zijn. (voetbalteam dus geen joker inzetten bij het voetbalspel). En niet bij het finalespel

Joker verdubbeld de punten na afloop van die ronde.

Puntenverdeling:

Verliezer – 0 punten

Winnaar – 3 punten

Gelijkspel – 1 punt

Joker – dubbele punten

Finale spel: winnaar 10 punten, nummer 2 t/m 10 steeds een punt minder ( 9 – 8 – 7 etc.). Finale spel wordt op tijd gespeeld, snelste tijd krijgt het meest aantal punten.

### Ronde 1:

Spel 1	Spel 2	Spel 3	Spel 4	Spel 5
Team 1	Team 2	Team 3	Team 4	Team 5
Team 6	Team 7	Team 8	Team 9	Team 10

### Ronde 2:

Spel 1	Spel 2	Spel 3	Spel 4	Spel 5
Team 5	Team 1	Team 2	Team 3	Team 4
Team 7	Team 8	Team 9	Team 10	Team 6

**Ronde 3:**

<b>Spel 1</b>	<b>Spel 2</b>	<b>Spel 3</b>	<b>Spel 4</b>	<b>Spel 5</b>
Team 4	Team 5	Team 1	Team 2	Team 3
Team 8	Team 9	Team 10	Team 6	Team 7

**Ronde 4:**

<b>Spel 1</b>	<b>Spel 2</b>	<b>Spel 3</b>	<b>Spel 4</b>	<b>Spel 5</b>
Team 3	Team 4	Team 5	Team 1	Team 2
Team 9	Team 10	Team 6	Team 7	Team 8

**Ronde 5:**

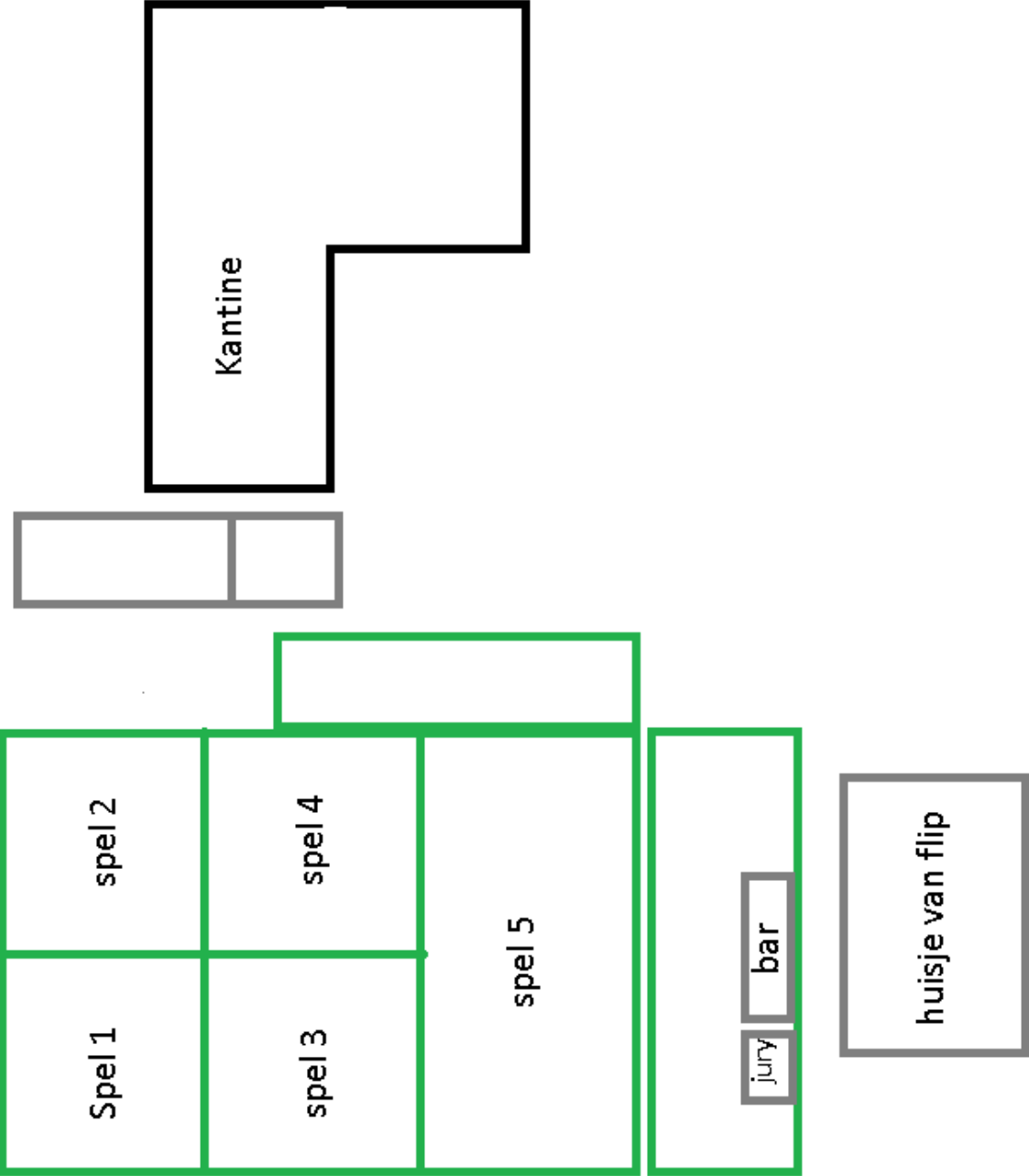
<b>Spel 1</b>	<b>Spel 2</b>	<b>Spel 3</b>	<b>Spel 4</b>	<b>Spel 5</b>
Team 2	Team 3	Team 4	Team 5	Team 1
Team 10	Team 6	Team 7	Team 8	Team 9

**Na ronde 5 alle spellen opruimen.**

**Finale ronde:**

Nummer 1	Nummer 3	Nummer 5	Nummer 7	Nummer 9
Nummer 2	Nummer 4	Nummer 6	Nummer 8	Nummer 10

Plattegrond:



## **Speluitleg :**

### **Spel 1 AVC :**

Parcours: 2 dezelfde banen waarbij de teams tegen elkaar strijden.

Ze starten met een bal aan de voet en een lepel met daarop een tennisbal in de hand. Door middel van slalommen moeten zij het parcours afleggen.

Wie als eerste alle spelers terug heeft wint.

Mocht de tennisbal vallen moeten ze opnieuw beginnen vanaf de start.

### **Spel 2 Tennis :**

Alle 4 de spelers hebben een eigen station in het parcours. Hierbij strijden beide teams tegelijkertijd tegen elkaar.

Speler 1 staat bij een mand met tennisballen en slaat de bal naar speler 2 die deze moet opvangen met het racket ( 5 meter afstand).

Speler 2 slaat de tennisbal door de basket die speler 3 moet opvangen.

Speler 3 brengt de bal op het racket naar een hellende pvc-buis en laat hem hierin vallen, speler 4 vangt deze bal op aan het einde van de buis met het racket.

Speler 4 brengt de bal op het racket naar de mand.

Wie de meeste ballen in de mand heeft wint deze ronde.

### **Spel 3 Hondenclub:**

## **Spel 4 Schutters:**

2 spellen: schijven gooien & schieten

Spel 1 Schijven gooien: een kleine wip staat op tafel waarbij de deelnemers met schijven proberen de vogels van de wip af te gooien. De vogels hebben verschil in aantal punten.

Spel 2 schieten: elke speler mag op het bord schieten, de punten per team worden opgeteld. Ook hierbij verschil in aantal punten (roos 10 en de ringen er rond worden steeds minder punten )

Aan het einde van de ronde worden de punten van beide spellen bij elkaar opgeteld en hier komt dan de winnaar uit.

## **Spel 5 Zwembad:**

Parcours waarbij beide teams tegelijk tegen elkaar spelen.

Een grote waterpistool moet worden opgevuld en daarmee moet een parcours worden afgelegd. Na het afleggen hiervan moet het pistool worden leeg gespoten in een emmer door iemand die deze emmer vasthoudt. ( tot 5 liter) Zodra 5 liter is behaald gaan alle 4 de spelers achter elkaar zitten met een emmer in de handen, enkel de voorste heeft de emmer met 5 liter water vast. Doormiddel van over het hoofd te gieten naar de volgende achter je moet er na speler 4 zoveel mogelijk water in je emmer blijven zitten.

Wie het meeste water overhoudt wint.

## **Finale spel:**

Wordt gespeeld op het opblaaskussen. Waarbij twee teams tegen elkaar strijden om een tijd neer te zetten. Tijdens dit spel moeten ze over/onder/tussen verschillende obstakels. De tijd wordt vergeleken met alle andere teams waarbij de nummer 1 10 punten krijgt en de laatste 1 punt krijgt.



## **Lijst deelnemende teams**

- De knoeiers
- FC Peperbusse
- KPJ Eede
- Brandweer
- Op Dreef
- AVC
- Tennis SJEF
- HCA
- Handbooggilde
- Zwembad