



Reglement Zeskamp Escharen

De Ploeg

- Een ploeg moet minimaal uit 6 personen en mag maximaal uit 12 personen bestaan, waarvan minimaal 2 dames, aangevuld met 1 teamleider.
- De minimum leeftijd is 15 jaar.
- Het laten deelnemen van verschillende ploegleden c.q. reserves op verschillende wedstrijdonderdelen is toegestaan.
- Elk spelonderdeel zal worden gespeeld door 6 spelers met minimaal 1 dame of anders zoals vermeld in het programmaboekje.
- De teamleider mag, indien aangegeven, als 7e speler fungeren.
- De leden van een ploeg worden verzocht om tijdens de zeskamp allen, zoveel mogelijk, dezelfde kleding te dragen, om zodoende voor de juryleden en toeschouwers herkenbaar te zijn.

De Scheidsrechters

- De beoordeling berust bij de algehele leiding en de scheidsrechters (herkenbaar aan uniforme kleding).
- De aanwijzingen van de scheidsrechter moeten steeds onmiddellijk worden opgevolgd.
- Bij onregelmatigheden kan de scheidsrechter een wedstrijdonderdeel opnieuw laten spelen.
- Bij meerdere opzettelijke onregelmatigheden kan een ploeg door de algehele leiding - na overleg met de scheidsrechters - worden gediskwalificeerd. Tegen deze beslissing is géén beroep mogelijk.
- Protesten tegen een beslissing kunnen alleen door de ploegleider worden ingediend bij de algehele leiding. De algehele leiding beslist, nadat de desbetreffende scheidsrechter gehoord is. Op de beslissing van de algehele leiding is geen beroep mogelijk.
- Als bij de scheidsrechters de indruk bestaat dat bij een ploeg of deelnemers daarvan door overmatig alcoholgebruik niet meer aan de wedstrijden kan worden deelgenomen, dan kunnen deze van verder deelname worden uitgesloten.
- Men moet op tijd, enkele minuten voor aanvang, bij de start van het opgegeven spelonderdeel aanwezig zijn.
- In zaken, waarin dit reglement niet voorziet, wordt door de algehele leiding beslist.

De Puntentelling

- De ploegen worden per 'spelonderdeel' gerangschikt naar 'prestatie', dus b.v. bij een aantal van 20 teams krijgt het team dat als 1^e geëindigd is bij dat spel 20 punten, nr. 2 krijgt 19 punten en nr. 20 krijgt 1 punt.
- Wanneer 2 of meer ploegen bij een spel gelijk eindigen, krijgen zij hetzelfde aantal punten, terwijl er daarna zoveel plaatsen en punten kunnen worden overgeslagen als er gelijke plaatsen zijn, min één.
- Wanneer bij de einduitslag 2 of meer ploegen gelijk eindigen met het hoogste aantal punten, dan wordt gekeken naar het grootste aantal eerste plaatsen dat werd behaald op de diverse spelonderdelen. Is dat ook gelijk, dan beslist het lot.

Kop of munt

- Bij een aantal spelen kunnen 2 ploegen tegelijkertijd het parcours afleggen. De scheidsrechter zal door een muntstuk op te werpen bepalen welke ploeg in de linkerbaan en welke ploeg in de rechterbaan moet starten.

Rugnummers

- De ploegleider draagt tijdens de wedstrijd een rugnummer dat aangeeft welke ploeg hij tijdens de wedstrijd leidt. Het rugnummer wordt door de organisatie voor aanvang verstrekt

Technische gebreken

- Wanneer een spelonderdeel door technische gebreken of overmacht niet door alle ploegen kan worden gespeeld, komt het spelonderdeel voor iedereen te vervallen. Daarvoor in de plaats komt eventueel een reserve-spel.

De Ploegleider

- De ploegleider mag zich op het wedstrijdterrein bevinden om de ploeg te verzorgen, te leiden en aanwijzingen of commando's te geven. Hij zal zich echter niet bemoeien met de beoordeling. Hij mag zich bovendien alléén op het wedstrijdterrein bevinden als zijn eigen ploeg aan het spelen is.

E.H.B.O.

- De Eerste Hulp Bij Ongelukken is in handen van de E.H.B.O.-vereniging afdeling Grave. De E.H.B.O.-post is op het wedstrijdterrein nabij de spellen.

Verklaring eigen risico

- De ploegleider tekent bij inschrijving voor de zeskamp een verklaring eigen risico. Deze verklaring geldt voor de hele ploeg .

Algemeen

- De organisatie is niet verantwoordelijk voor schade en/of vermissingen van persoonlijke eigendommen.
- Het deelnemen aan de zeskamp is geheel op eigen risico. Voor het geval een deelnemer aan een andere deelnemer letsel zou toebrengen, wordt er vanuit gegaan dat alle deelnemers een 'W.A.-verzekering particulier' hebben.
- Heeft een ploeg zich ingeschreven en is het inschrijfgeld betaald, dan is het inschrijfgeld niet meer terug te vorderen.

Joker

- Elk team krijgt van tevoren door het secretariaat een Joker uitgereikt.
- Deze Joker kan bij 1 van de spellen ingezet worden. Denkt het team bij dit spel het beste te kunnen presteren, en levert men de Joker hierbij in, dan zal het aantal punten van de einduitslag **DUBBEL** worden geteld. Bijv.: Wordt men in de einduitslag 1e, levert dit 20 punten op. Is de Joker ingezet wordt dit 40 punten enz.
- De Joker dient voor aanvang van het spel ingeleverd te worden bij het secretariaat.
- Als, door omstandigheden een spel uit de zeskamp wordt genomen, zullen de ploegen die bij dat onderdeel hun joker hebben ingezet, de joker van de spelleiding terug ontvangen. Zij kunnen de joker bij een ander spelonderdeel opnieuw inzetten.

Veel succes!