

SPELREGELS JEUGDSPOORTMARATHON

Donderdag en vrijdag: 27 en 28 december 2018

Puntentelling voor alle sporten:

winnen 30 punten / gelijkspel 20 punten / verliezen 10 punten

(controleer bij de scheidsrechter met paraaf)

Criteria voor de bepaling van de plaats bij een gelijk aantal punten:

Bij een gelijk aantal punten is het aantal **gewonnen** wedstrijden bepalend.

Indien ook het aantal gewonnen wedstrijden gelijk is, is het aantal **gelijk gespeelde** wedstrijden bepalend.

Indien ook het aantal gelijk gespeelde wedstrijden gelijk is, is een **onderling gespeelde wedstrijd** bepalend.

Indien dit niet mogelijk is, of dit ook een gelijke stand oplevert, is de **snelste tijd bij het hardlopen** bepalend.

In alle overige gevallen beslist de organisatie.

SPELREGELS JEUGDSPOORTMARATHON

Donderdag: 27 december 2018

HAL 1

VOETBAL: (7pers waarvan minstens 3 meisjes)

Het is de bedoeling, de bal met de voet of het hoofd in het doel van de tegenstander te schieten. Er mogen geen slidings gemaakt worden. Er mag doorlopend gewisseld worden

TOUWTREKKEN: (8 pers. waarvan minstens 3 meisje)

Er wordt twee keer getrokken

HAL 2

TAFELTENNIS: (4 pers. waarvan minstens 1 meisje)

Elk team speelt met vier personen 2 of 3 games afhankelijk van het resultaat en de beschikbare tijd. Een of meer van de vier moet een meisje zijn. Elke game tot 11 punten of langer tot er 2 punten verschil bereikt zijn. Service wisselt na elke twee punten en boven de 10 is dat om en om. Alle gewonnen games worden per team geteld.

GYM: (8 pers, waarvan minstens 3 meisjes)

Hierbij moet je een hindernisbaan doorlopen waarin je allerlei gymoefeningen laat zien. Wie het eerst met het hele team 2 ronden heeft afgelegd heeft gewonnen

KORFBAL: (8 pers, waarvan minstens 2 meisjes)

Bij het onderdeel korfbal wordt er in partijvorm 4 tegen 4 gespeeld, het zogenaamde 4Korfbal.

- Er worden twee partijen gespeeld van 5 minuten.
- Na deze vijf minuten is er één minuut rust waarin gewisseld kan worden. Bij voorkeur spelen er de tweede 5 minuten vier andere kinderen dan de eerste 5 minuten.
- De partijen worden los van elkaar geteld. Na 5 minuten start de teller weer op 0-0.
- Allebei de partijen moeten worden gewonnen om 30 punten te krijgen.

Spelregels 4Korfbal:

- Allebei de teams hebben vier spelers, waarvan minimaal één meisje.
- Er is geen verdedigd, er mag altijd geschoten worden.
- Er mag gehinderd worden om scoren te voorkomen. Iedereen mag elkaar hinderen, maar let op: hierbij mag geen sprake zijn van lichamelijk contact en de bal mag niet uit de handen worden getikt.
- De bal mag maximaal tien seconden vastgehouden worden.
- Een doelpunt telt voor één punt.
- Achter de korf wordt een lijn aangegeven op 2 à 3 meter. Als er vanachter deze lijn wordt gescoord telt het doelpunt voor twee punten.

Puntentelling voor alle sporten:

winnen 30 punten / gelijkspel 20 punten / verliezen 10 punten

(controleer bij de scheidsrechter met paraaf)

SPELREGELS JEUGDSPOORTMARATHON

Vrijdag: 28 december 2018

ZWEMBAD

WATERPOLO: (8 pers waarvan minstens 3 meisjes)

We spelen waterpolo. Het spel start met alle 8 spelers, vanaf de kant (vasthouden) van het doel /bij fluitsignaal wordt om de bal gezwommen. Bij groep 7/8 mag er maar met een hand gespeeld worden. Door over te spelen trachten de teams te scoren. Er mag doorlopend worden gewisseld aan de kant van het doel. We spelen de bal, dus niet de man; (onder)duwen wordt niet getolereerd! Als de bal onder water wordt geduwd, krijgt de tegenstander de bal! Na doelpunt start elk team weer op de eigen helft!

HAL 1

HANDBAL: (7 pers. waarvan minstens 2 meisjes, Er mag doorlopend gewisseld worden)

Handbal wordt gespeeld door de bal al stuiterend over het veld te laten gaan of door middel van overgooien naar een teamgenoot. Doelpunten kunnen alleen gescoord worden als je buiten de doelcirkel staat. Je mag maximaal 3 passen lopen met de bal. Er mag gewisseld worden.

Let op!!!Publiek op de tribunes in verband met de hardloopwedstrijd tegelijkertijd om het handbalveld heen.

HARDLOPEN: (8 pers, waarvan minstens 3 meisjes)

De deelnemers lopen ieder een rondje om de zaal in estafettevorm. Dit gaat om het handbalveld heen.

HAL 2

BADMINTON: (6 pers. waarvan minstens 3 meisjes)

Bij dit spel wordt 2 tegen 2 gespeeld. Er moet onderhands geserveerd worden .Je scoort een punt als de tegenstander de shuttle buiten jouw speelveld op de grond slaat; als de tegenstander in het net, onder het net, tegen het plafond of zijmuren slaat; als de tegenstander de shuttle twee keer raakt; als de shuttle op het speelveld van de tegenpartij op de grond komt.

VOLLEYBAL: (6 pers waarvan minstens 3 meisjes)

1. Men begint met de onderhandse service deze moet in één keer over het net.
2. De tegenpartij moet de bal vangen. Lukt dit niet gaat de speler die het dichtst bij staat of die de bal als laatste raakte er uit.
3. Het serveren mag maximaal 3x en hierna moet er doorgedraaid worden (met de klok mee) zodat er weer iemand anders kan serveren.
4. Er mag maximaal 3x in het team overgegooid worden. Dus vangen, naar speler 1 spelen. Speler 1 speelt naar speler 2 en speler 2 moet dan de bal over het net spelen.
5. Mocht de speler uit serveren of tegen het dak moet deze speler er uit.
6. Een speler moet er ook uit als deze de bal in het net of uit gooit of als de speler de bal niet vangt.
7. Als de tijd voorbij is wordt er gekeken hoeveel spelers er nog staan. Het team dat dan nog de meeste spelers heeft staan krijgt nog een punt.
8. De scheidsrechters bepalen aan het begin van de wedstrijd of desnoods indien nodig tussen door vanaf welke lijn er geserveerd word. Dat hangt af van de gemiddelde leeftijd enz.

TENNIS: (heel het team)

De teams verdelen zich over de 2 banen.

Het kleinste team bepaalt het aantal deelnemers aan beide kanten.

Dus team A met 8 spelers en team B met 11 spelers, betekent dat er de eerste ronde 3 wissels zijn bij team B. Ieder team heeft zijn eigen baan!

We spelen rondom de baan.

Het doel is om de bal over het net en binnen de lijnen te slaan.

Het is een samenwerkingsopdracht waarbij je je teamgenoten moet helpen.

1. je begint elk punt met een onderhandse service
2. heb je geslagen, dan loop je naar de andere kant van het net en sluit je achteraan de rij weer aan.
3. heb je de bal fout geslagen (uit of in het net) dan lig je even uit het spel en wacht je aan de zijkant.
4. dit gaat door tot er nog maar 2 spelers over zijn, zij spelen een laatste rally, zonder dat ze hoeven om te lopen.
5. Als team A als eerst nog maar 1 speler over heeft verliest het de ronde, en wint team B een punt.
6. Daarna wordt er een nieuwe ronde gestart, dit gaat door zo lang de tijd dit toelaat.

Het team dat de meeste punten heeft gewonnen wint de wedstrijd!