

Reglement voor de zeskamp

Oranjecomité Veessen - Vorchten - Marle.

*Elke ploeg bestaat uit **5 heren, 3 dames en een ploegleider**, die woonachtig zijn in Veessen, Vorchten of Marle of zij, die eerder hier gewoond hebben. Ook mogen meespelen diegene die verkering hebben of verloofd zijn met inwoners uit bovengenoemde dorpen. Het aantal spelers van buitenaf is maximaal 3.

*In elke ploeg, tijdens de zeskamp, mogen ten hoogste vier jongeren meespelen, die de basisschool verlaten hebben en jonger zijn dan zestien jaar.

De dames en heren van de verschillende ploegen, die meespelen moeten van te voren worden opgegeven. Bij een eventuele blessure mag, na overleg met het comité, een andere speler worden ingezet. De ploegleider mag meedoen met de spellen.

*Het Oranje-comité draagt zorg voor degelijke toestellen, doch ieder speelt op **eigen risico**. Wij adviseren ten stelligste sieraden niet te dragen/af te doen, tijdens het deelnemen aan de zeskamp.

*Vrijdagavond wordt er de bonte avond gehouden. Indien er met de auto iets vervoerd moet worden richting tent, moet deze rijden via het schoolplein en niet over de kermis zelf.

*Zaterdag om 13.00 uur begint de zeskamp en duurt tot ca. 16.00 uur. Het is van belang, dat elke ploeg op tijd aanwezig is. Elke ploeg heeft een ploegleider(ster), die zorgt dat zijn/haar ploeg op tijd aan elke startplaats is. Kleding: sportkleding met trim- of gymschoenen. Elke ploeg is herkenbaar door b.v.gelijke kleur shirts. Op de waterbak en de evenwichtsbalk is het **verplicht** om schoenen te dragen ivm de veiligheid.

*Er mogen voor en tijdens de zeskamp door de deelnemende ploegleden geen alcoholische dranken of drugs worden gebruikt. Ook is het voor iedereen verboden om tijdens de 6-kamp **op** het speelveld te roken.

*Ivm de veiligheid is het niet toegestaan dat men zich op het speelveld bevindt als je niet met een spelletje bezig bent.

*De scheidsrechters voor de zeskamp zijn onpartijdig. Als hulpen bij de verschillende spelen fungeren de leden van het Oranjecomité. Het Oranjecomité bepaalt bij elk spelonderdeel de score. De puntentelling wordt op een bord op het veld bijgehouden. Opmerkingen over de puntenwaardering kan door de ploegleider(ster) via het Oranje-comité aan de scheidsrechters kenbaar worden gemaakt.

*Elke ploeg mag een joker inzetten bij een van de zeskampspelen, behalve bij de 'rode draad'. De jokerinzet geeft dubbele punten voor dat spel, en er wordt voor aanvang van de zeskamp aangegeven bij welk spel.

*De ploeg, die klaar is met een bepaald spel, moet het spelmateriaal weer naar de startplaats terugbrengen, zodat de volgende ploeg snel kan starten. De ploegleider(ster) wordt verzocht eraan mee te werken, dat zijn/haar ploeg het onderdeel tijdig vrijmaakt zodat andere ploegen kunnen spelen.

In gevallen waarin dit reglement niet voorziet beslist de het Oranjecomité, in overleg met de scheidsrechters.

Januari 2018

Gedurende de voorbereidingen, het weekend van en het afronden van de opruimwerkzaamheden mbt het oranjeveest is het voor iedereen **BETREDEN OP EIGEN RISICO** op het gehele terrein.