



2024

Spelregels

Algemeen

Bij apenkooi probeer je over de toestellen weg te rennen van de tikkers, hierbij mag je niet de grond aanraken. Wordt je getikt of raak je toch de grond aan, dan krijgt het tikteam een punt. Als team kun je worden ingezet als tikker, of als speler.

Onderstaand vind je alle regels én het spelverloop.

Er is tijd ingepland om het parcours te verkennen. Dit vind je terug in het wedstrijd schema.

Alle deelnemers mogen niet op het speelveld wanneer ze niet aan de beurt zijn. Wanneer jouw team niet aan de beurt is, wacht je in het vrije speelveld.

Scheidsrechter

Er wordt eerlijk gespeeld, je kan niet in discussie gaan met de scheidsrechter.

Op ieder veld staan minimaal twee scheidsrechters, beide houden één tikker (kleur) in de gaten. Zodra een tikker een speler heeft getikt zal de scheidsrechter dit noteren. Aan de hand hiervan volgt er een score. Dit wordt bijgehouden door de wedstrijd administratie.

Als je getikt bent door een tikker of de grond hebt geraakt, dan moet je melden bij de jurytafel. De jury deelt minpunten uit wanneer je niet meldt.

Speelveld

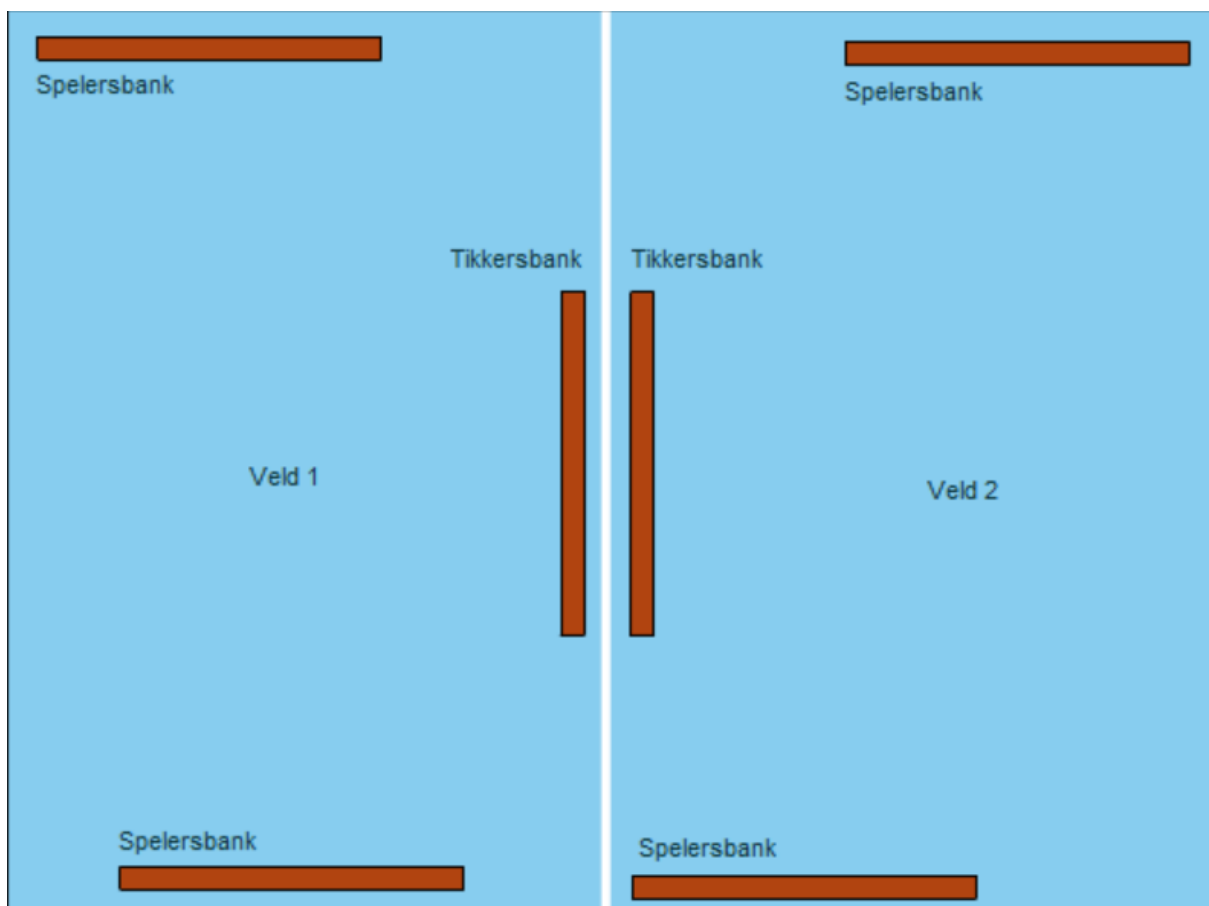
Per ronde is er één team dat tikker is en zijn er twee teams die renners zijn. Een ronde duurt vier minuten. Soms zitten er enkele rondes in dat je even kan wachten.

Net buiten deze gele lijnen bevinden zich de teambanken.

- De twee banken (onderaan in het figuur) voor de twee teams die spelers leveren.
- De bank bovenaan (zie figuur) voor het team dat de tikkers levert.

Voorafgaand aan de speelronde verzamelt het hele team op de desbetreffende bank. In het wedstrijdschema zal aangegeven worden welk team op welke bank plaats mag nemen.

Er is een vrij speelveld, hier kan je opwarmen of wachten tot je aan de beurt bent.



Regels speelveld

1. Een ronde duurt 4 minuten.. Je speelt binnen het speelveld wat duidelijk aangegeven wordt door een gekleurde lijn.
2. Ieder team moet in zijn eigen poule één keer tikken en twee keer lopen.
3. Na vier minuten is de ronde afgelopen en zijn de punten definitief.

Regels voor de Renners

- Twee teams zorgen allebei voor zes renners, deze proberen niet getikt te worden en mogen de grond niet aanraken. In totaal zijn er dus 12 renners in het veld.
- Bestaat een team uit meer dan 6 leden, dan zijn de extra spelers wissels. In de finale ronde zorgt slechts één team voor zes renners.
- Ben je getikt? Dan ben je af, je meldt je bij de scheidsrechter en mag daarna weer meedoen. Het team van de tikkers krijgt een punt.
- Raak je de grond aan? Dan ben je af, je meldt je bij de scheidsrechter en mag daarna weer meedoen. Het team van de tikkers krijgt een punt.
- Ben je getikt of heb je de grond aangeraakt, maar heb je je niet gemeld bij de scheidsrechter? Dan telt dit twee keer zo zwaar. Het tikkende team krijgt hiervoor dus twee punten. De scheidsrechters letten heel goed op.

Regels voor de tikkers

- Elke ronde zorgt één team voor twee tikkers, deze tikkers mogen elkaar tussendoor afwisselen. Zo komt iedereen aan de buurt en raak je niet te vermoeid.
- Als je iemand hebt getikt, dan loopt deze spelers naar de scheidsrechter om zich te melden. Jij hebt dan een punt verdiend voor jouw team.
- Raakt een van de tikkers de grond aan? Dan verliest het team van de tikkers twee punten en moet deze tikker wisselen met de volgende op de bank.
- Ben je getikt of heb je de grond aangeraakt, maar heb je je niet gemeld bij de scheidsrechter en je bent niet gaan wisselen? Dan telt dit twee keer zo zwaar. Het tikkende team krijgt hiervoor dus twee min-punten. De scheidsrechters letten heel goed op. Bij meer dan 3 strafpunten per ronde wordt jouw team uitgesloten van de loting, waarbij leuke prijzen verloot worden.
- Tikkers worden verwacht spelers te tikken. Dus niet te slaan, duwen, trekken e.d.! Gebeurt dit wel wordt een strafpunt geteld voor de tikkers.