

# KERMISPELEN 2019

## WEDSTRIJDREGLEMENTEN

### I. ALGEMEEN

- Alle deelnemers worden geacht het reglement volledig te kennen en/of door hun gebuurteafgevaardigden volledig ingelicht te zijn hieromtrent.
- De deelnemers aan de kermispelelen zijn geboren in **2007** (eerste middelbaar) of vroeger.
- Welke mensen mogen deelnemen?
  - iedere bewoner of ex-bewoner van Meersel-Dreef.
  - Ex-bewoners dienen deel te nemen met hun oude gebuurte.
  - zijn of haar vaste relatie
- Iedere deelnemer verklaart zich automatisch akkoord met de spelreglementen, en met de beslissingen van de jury welke onherroepelijk zijn.
- Er is een verzekering voor rechtsbijstand en aansprakelijkheid vanuit het kermiscomité voorzien voor de deelnemers en voor de jury.
- De organisatie is niet verantwoordelijk voor ongevallen. Elke deelnemer neemt deel op eigen risico.
- Minderjarigen nemen deel onder begeleiding en verantwoordelijkheid van hun ouders of daartoe aangestelde personen.
- Van alle deelnemers wordt **een 100 % sportieve instelling** verwacht. Er moet een goede luisterbereidheid zijn door de deelnemers bij de uitleg van de spelreglementen door de jury.
- De gebuurte-afgevaardigden zorgen voor een correcte opvolging van het tijdschema en de reglementen.
- Op dinsdag bestaat de mogelijkheid om op één van de spelen de joker in te zetten, wat bonuspunten opbrengt; dit dient voor de aanvang van het spel duidelijk bij de jury gemeld te worden. Jury beslist zelfstandig hierover.
- Ieder gebuurte wordt verzocht de speelruimtes zo ruim mogelijk af te bakenen zodat het publiek niet hoeft te drummen om een glimp van het spel te kunnen opvangen. De gebuurten dienen de jury waar nodig te assisteren.
- Om de factor "geluk" te versterken, worden door de jury 2 vragen gesteld aan de gebuurten, welke het antwoord dienen binnen te brengen binnen een bepaalde tijd.
- De jury heeft het recht op een gebuurte en/of een speler te **diskwalificeren**.
- Voorafgaandelijk aan de voorstelling van maandag zal de jury een loting doen.
- **Aan iedereen: Heel veel plezier en succes met de spelen !**

## II. **VOORSTELLING OP MAANDAG 9 JULI (13 UUR uur)**

### **2.1 SAMENKOMST BIJ CAFÉ JANSEN&JANSEN OM 13.00 U STIPT**

### **2.2 VOORSTELLING BIJ CAFE JANSEN&JANSEN OM 13.15 U**

#### 3.1. Introductie thema aan de jury.

De 5 gebuurten worden verzocht wagens en andere toebehoren op te stellen voorbij of voor Café Den Bud omwille van de voorstelling en wegafsluiting.

Eén gebuurteafgevaardigde meldt zich bij de jury.

Jury mag voorwerpen en/of voertuigen verwijderen op elk moment indien dat nodig mocht zijn voor de veiligheid van zowel spelers, jury, deelnemers, toeschouwers e.a.

Geen beoordeling onderweg door jury omwille van veiligheid, orde en netheid. .

- **Elk gebuurt krijgt max. 5 minuten om hun thema te verduidelijken: jury maakt chrono.**

**Jury houdt hier rekening mee.**

- Tussen de voorstelling van de gebuurten is de pauze zo kort mogelijk.

Na de introductie stellen de gebuurten zich in dezelfde volgorde op.

Om 14.30 uur vertrekken we in die volgorde, met de jury op kop, richting Paterswielplein waar de kermiskramen staan. Ter hoogte van de kermiskramen zullen dan enkele pleinspelen gedaan worden op straat/plein.

### **2.3 VERTREK NAAR PATERWIELSPLEIN BIJ DE KERMIS OM 14.30 U**

### **2.4 VERKLEDE KERMISSPELEN OP HET PATERSWIELPLEIN OM 15.00 U**

#### **VERSCHILLENDE SPELEN:**

#### ***Spel 1: WATERESTAFETTE(Geiteneind)***

Tussen een kuip en een vat met water staan 5 personen van 1 gebuurte.

Ze hebben 1 klein emmertje.

Het is de bedoeling dat de persoon die bij het vat met water staat, een emmertje vol schept en deze boven zijn of haar hoofd doorgeeft aan de persoon die achter hem staat.

Dit gaat zo verder tot het emmertje bij de laatste persoon is, en deze giet het leeg in de kuip.

Het lege emmertje moet iedere keer weer terug naar de eerste persoon (lopen, gooien, alles mag), die hem weer vult met water, enz.

Speeltijd: 3 minuten.

Na afloop moet de jury de hoeveelheid water bepalen.

Score: meeste water in de kuip, gemeten met een duimstok.

#### ***Spel 2: HOEPELSPEL (Heieinde)***

Deelnemers : 4 vrouwen en 4 mannen per gebuurte.

Spelers staan voor de start op één lijn hand in hand. De laatste speler heeft een hoepel in de vrije hand. Wanneer de start gegeven wordt kruipt de laatste speler door de hoepel , daarna de tweede en zo verder. De laatste speler gaat wanneer de voorlaatste door de hoepel is vooraan staan. Zo bewegen ze naar het keerpunt en terug naar de aankomst.

Het spel eindigt wanneer de laatste persoon over de aankomst is.

Score : Snelste tijd.

#### ***Spel 3: PINK PANTY (Dreef-Midden)***

Dit spel wordt door alle gebuurten tegelijk gespeeld. 6 deelnemers per gebuurt,min 3 vrouwen

De eerste 2 deelnemers knopen de panty om hun hoofd, De 3e en 4e deelnemer knopen de panty om hun middel met de bal aan de voorkant en de laatste 2 deelnemers knopen de panty om hun middel met de bal aan de achterkant.

Als het startsein wordt gegeven, vertrekt de eerste deelnemer naar de overzijde van het speelveld, hij zwiert hier 1 van de met water gevulde flesjes om ver, steunend op voeten, enkels (niet liggen of knielen of gehurkt) als dit is gelukt rent hij/zij terug naar de startlijn. Als die de startlijn is gepasseerd

mag de 2e deelnemer starten. Zo verder tot de 6e deelnemer terug is over de startlijn.

Per team zijn maar 2 panty's aanwezig dus die van deelnemer 1 moet worden omgeknoopt bij deelnemer 3 en zo verder. Als je niet snel genoeg met knoopt kun je niet van start dus kost het jullie eigen speeltijd.

De winnaar is degene die als eerste met het volledige team over de finish is en alle flessen omver heeft geslingerd.

**Spel 4: BONUS-SPEL nog te bepalen Homo Universalis?**

JURY in overleg met kermiscomité

**Spel 5: SCHUIMPONG (Meersel)**

Benodigdheden: 30 pingpong balletjes (15 witte voor elk 1 punt, 10 gele voor elk 2 punten, 5 speciale voor elk 3 punten) ,kikkerbadje, water/tuinslang, schuim (zeep/badschuim), bakje om de balletjes in te verzamelen, 5 duikbrillen, mat(ten)

- 3 personen van elk gebuurt.
- Zo veel mogelijk punten (balletjes) verzamelen. Het team met de meeste punten wint.
- Eén balletje per speler per keer.
- De spelers starten ongeveer vijf meter van het kikkerbadje.
- Indien 2 gebuurten evenveel punten hebben, wint het gebuurt met de meeste balletjes.

Vanaf de start mag één speler van elk gebuurt met duikbril op in het met water en schuim gevulde kikkerbadje springen om een pingpongballetje te pakken. Op het moment dat de speler bij de jury aankomt met zijn/haar balletje geeft deze zijn duikbril af aan de volgende speler. Als de volgende speler de duikbril op heeft mag hij/zij naar het kikkerbadje rennen om een balletje te zoeken. De gebuurten gaan door tot het laatste balletje gevonden is.

Het gebuurt het meeste punten verdiend heeft, wint.

Voor de veiligheid worden er enkele matten voorzien onder en naast het kikkerbadje.

**2.4 EINDSPEL OM 17.45 U** : door jury

**2.5 PRIJSUITREIKING BIJ PATERSWIELPLEIN OM 18.00 U**

### **III. LUDIEKE STRAATSPELEN LANGS DE CAFÉS (vanaf 12.30 U)**

**12.30 uur: Samenkomst bij DE ZEVENSTER;**

#### **2.2 COMBISPEL ZAKSPRINGEN EN PAALDANSEN BIJ DE ZEVENSTER OM 12.50 U U DOOR DREEF-MIDDEN**

- 10 deelnemers per gebuurt: 5 mannen + 5 vrouwen.

1 man en 1 vrouw om rond de paal te draaien en 2 maal 2 mannen en 2 vrouwen om te zaklopen.

Deelnemer 1 loopt met het gekookt ei in de mond naar de overzijde en geeft deze aan het jurylid. Deelnemer 1 draait 10 rondjes met één hand op de paal (1m hoog) en hoofd vlak op die hand en de andere hand op de rug. het hoofd op de paal. Hij ontvangt dan de lepel met ei terug van het jurylid en loopt vervolgens terug naar de start. Moment van passeren van de finishlijn begint team 1 met zakspringen naar de overzijde en rond de paal. Daar wisselen de zakspringers en komt team 2 teruggesprongen. Als team 2 over de startlijn is gekomen gaat de 2e persoon met het ei in de mond

naar de overzijde. Draait hier wederom 10 rondjes rond de paal en rent weer met ei en lepel in de hand terug.

De winnaar is degene die als eerste met het volledige team over de finish is.

Ei kapot: 30 sec. straf tijd. Reserve-eieren worden ter beschikking van de jury gesteld.

Score: snelste tijd.

## **2.2 WATERMOLENSPEL NAAR CAFÉ DE DREEF DOOR MOLENEINDE + DREEF-MIDDEN OM 13.40 U**

- Beurtról wordt geloot door jury.
  - 9 deelnemers (M/V) per buurte.
  - speeltijd: max. 2 minuten per buurte.
  - speelwijze: 3 spelers met elk 10 ballonnen werpen deze ballonnen over een ondoorzichtbaar net met een vrije zone van 3 m. aan beide zijden van het net. Aan de andere zijde van het net, lopen drie kruiers met een kruiwagen met elk een passagier; de drie passagiers proberen ballonnen te vangen en bewaren deze in de kruiwagen. Wie welke ballon vangt, maakt niet uit. De ballonnen mogen niet van de grond worden opgeraapt. De kruiers moeten de kruiwagens met 2 handen vasthouden en de poten van de kruiwagen moeten van de grond zijn. Passagiers mogen met de voeten niet op de grond komen (anders tellen zijn ballonnen niet).
- Score: het aantal hele ballonnen na afloop.

## **2.3 NAGELKLOPPEN BIJ CAFE DE DREEF OM 14.00 U**

- Ploegen van 6 personen waarvan minstens 2 vrouwen
- Ploegen stellen zich op aan de startstreep.
- Bij het startsignaal loopt de eerste persoon naar de blok waarin de nagel vooraf klaar gezet is
- Hij/Zij klopt 1 X op de nagel . Opgelet. De nagel mag vooraf niet aangeraakt worden met de hamer. Indien dit wel gebeurt mag hij/zij niet slaan.
- **De deelnemers die terug komt van het kloppen dient achteraan de rij aan te sluiten. Elke deelnemer die voorkruipt wordt teruggestuurd zonder te mogen kloppen !!!**
- Dan loopt de deelnemer terug en bij over schreiden van de startstreep mag de tweede deelnemer starten.
- Wanneer de nagel krom is mag de deelnemer die hem krom geklopt heeft hem rechten maar mag niet op de kop van de nagel slaan.
- Indien iemand toch tweemaal op de kop slaat moet de volgende deelnemer wel aanlopen maar mag niet slaan op de nagel.
- Winnaar is diegene die de nagel eerst volledig in de blok geklopt heeft.
- Enkel de jury bepaald wanneer de nagel volledig weg is !!!

## **2.4 EI-SPEL VAN CAFE DE DREEF NAAR DEN BUD VAN 14.50 U TOT 15.00 U DOOR GEITENEINDE**

- 10 deelnemers (minstens 3 dames) per buurte + 5 rauwe eieren per buurte die het jurylid bewaart + 1 reserve-ei voor het jurylid, samen in een zes-eier-doozje .
- Traject: tussen Cafe De Dreef en Den Bud
- Spelwijze: per buurte gaan de deelnemers in een rij staat (op zolang mogelijk afstand van elkaar). De deelnemers houden één hand op de rug en in de andere hand de lepel. Het jurylid legt het eerste ei op de lepel van de eerste deelnemer. Deze geeft het ei door aan de tweede deelnemer welke deze aanneemt met de lepel en weer doorgeeft aan de volgende. Als het ei is doorgegeven; gaat de deelnemer weer achteraan aansluiten. Deelnemers mogen niet lopen met ei. Aan het keerpunt gaat men de andere richting uit.
- **Opgelet : Steeds verder lopen achter de rug van de deelnemers !**
- Beoordeling: als het ei valt (het ei mag niet gevangen worden), telt de jury 10 strafsec. bij de totaal tijd. De jury brengt een nieuw ei in het spel waar het vorige ei stuk ging; gebeurt dit bij de overdracht, dan wordt het ei op de lepel van de gever gelegd, niet op de ontvanger.

- Zijn de 5 eieren op (= kapot), dan stopt het spel voor dit gebuurte.

Punten: het gebuurte die het parcours het snelst heeft afgelegd + strafseconden.

Laatst: het gebuurte dat de 5 eieren stuk heeft laten vallen voor het einde van het parcours en de kortste afstand heeft afgelegd (strafsec. speelt dan geen rol).

## **2.5 LUNCHSPEL BIJ DEN BUD OM 15.10 U DOOR HEIEINDE.**

5 deelnemers per gebuurte (minimaal 2 dames)

Voor ieder gebuurte staat er een tafel klaar met daarop 5 vaste gerechten, zijnde:

- één bord met een eierkoek en een glas melk
- één bord met 1 boterham met pindakaas en een glas bier
- één bord met een rijstepap (zonder lepel) en een glas cola.
- één bord met een kinderzakje chips en een hard gekookt afgepeld eitje
- één bord met een banaan en een glas tomatensap.

Alle gebuurten starten van achter een getrokken streep op ong. 10 m. afstand van de tafels.

Bij het startsignaal start speler 1 te lopen naar de tafel, eet één van de 5 gerechten op, en toont daarna zijn/haar lege mond aan de Jury.

Na goedkeuring van de jury loopt men terug naar de startlijn, en start speler 2, enz.

Loting plaats door Jury.

Score: beste eindtijd.

## **2.6 GOLFSPEL (ongeveer vanaf Den Bud) NAAR MOSKES OF JANSEN&JANSEN OF NIEUWE ZAAK 16.10 U TOT 16.20 U DOOR DREEF-MIDDEN**

Deelnemers: 2 vrouwen en 3 mannen per gebuurte.

DEEL I:

A start en moet met golfstok de softbal door 2 poortjes tikken en dan verder tot wisselzone.

B moet de softbal door een lange doos spelen en dan verder tot wisselzone.

C moet de softbal ook weer door 2 poortjes tikken en dan verder tot wisselzone.

D moet dan verder met een tennisbal via een buis door een gat in een plank tikken en dan verder tot wisselzone.

De softbal/tennisbal mag niet met de handen worden aangeraakt (= 10 sec. straftijd per keer).

Spelers mogen elkaar niet hinderen (= 10 sec. straftijd per keer).

Eindtijd is score van 5 tot 1.

DEEL II:

Daarna moet E één tennisbal slagen in een scorebord van 1 tot 5 punten totdat de bal in een hole van het scorebord valt (dus men mag aanleggen zoveel als nodig).

Score: de samengestelde puntentelling is het eindresultaat.

Loting plaats op de straat door Jury.

Laatst: het gebuurte dat de 5 eieren stuk heeft laten vallen voor het einde van het parcours en de kortste afstand heeft afgelegd (strafsec. speelt dan geen rol).

## **2.7 VLEGELHANGEN BIJ MOSKES/JANSEN JANSEN/NIEUWE ZAAK 17.00 U TOT 17.15 U DOOR GEITENEINDE**

- Ploeg van 2 personen (1 heer en 1 dame) per gebuurte + 1 gebuurteploeg (5 personen waarvan minstens 1 dame)

- De eerste 2 series worden door alle 5 ploegen gelijktijdig gespeeld. (1 mannenserie + 1 damesserie)

- Zodra de laatste speler van de eerste serie heeft losgelaten, volgt de volgende serie .

- De spelers mogen bij de start de vlegel tussen de borst(en) en arm klemmen.

- Het spel wordt gespeeld met blote handen en zonder hulpmiddelen.

- Iedere serie wordt door de jury beloont met punten van 1 tot 5, naargelang wie het langst blijft hangen.

- De 4de serie wordt gespeeld door elk gebuurte afzonderlijk : 5 personen (waarvan minstens 1 dame) blijven zolang hangen als zij kunnen: hun 5 verschillende chrono's worden samengeteld om de uitslag te bepalen ten opzichte van de andere gebuurten.

- De puntdeling is als volgt: 3 series : 5/4/3/2/1 punt

4° serie: 10/8/6/4/2 punten

- Winnend gebuurt is het gebuurt met het hoogste aantal punten
- Loting van de hangorde der gebuurten.

## **2.7 PLANKLOPEN VAN CAFÉ MOSKES/JANSENJANSEN/NIEUWE ZAAK NAAR KOFFIEHUIS MARTENS VAN 17 U TOT 17.15 U DOOR HEIEINDE**

- ploegen van 6 personen
- De ploegen gaan gelijktijdig van start, loting startplaats
- Afmetingen planken:

|         |            |
|---------|------------|
| lengte  | 4 meter    |
| breedte | 11 à 12 cm |
| dikte   | 2 à 2,5 cm |
- Start van het planklopen is ergens in het midden tussen Moskes en Koffiehuis Martens. (ter hoogte van Jansen&Jansen? Heieinde zet klaar en beslist).
- De spelers moeten met hun voeten op de planken blijven (voet uit plank : stoppen & opnieuw starten).
- In het parcours worden 2 hindernissen ingebouwd:
  - 1) Een hindernis waar men de planken moet schransen, dwz men moet met gespreide benen over de hindernis, aan beide zijden van de hindernis passeert de plank.
  - 2) De tweede hindernis is een koord (elastiek) waar men onderdoor moet zonder deze te raken. De koord hangt op ongeveer 1m40cm. hoogte. Opgelet voor passerend verkeer !!

Na de twee hindernissen is er een drinkpauze. Elk jurylid krijgt een kratje met 6 drankjes (4 pintjes & 2 plat waters) die de 6 lopers één voor één volledig moeten uitdrinken. Als de laatste zijn consumptie op heeft, mogen de lopers pas verder richting Finish-lijn.

- De ploeg die reglementair het eerste aankomt is winnaar. Elk gebuurt moet met gans de plank over de aankomstlijn zijn.

## **2.8 PAAPGOOIEN BIJ KOFFIEHUIS MARTENS VAN 18.00 DOOR MEERSEL**

- Ploegen van 4 personen waarvan de gezamenlijke leeftijd minimum 150 jaar moet bedragen; haalt men deze leeftijd niet dan wordt het puntenaantal vermenigvuldigd met een coëfficiënt (bv 100 jaar geeft 50 punten x 100/150 = 33 punten).
- Het spel wordt per gebuurt afgewerkt, loting volgorde.
- De deelnemers moeten met een **schijf** (geen hamer) een paaltje omgooien waarop een dobbelsteen ligt; bij het omvallen geeft de dobbelsteen het aantal punten aan
- De werpafstand is 5 meter, hoogte paaltje 20 cm.
- Iedere speler mag 3 maal gooien.
- Het spel wordt gespeeld om het meeste aantal punten (ogen).
- Meersel begint!

## **2.9 BUIZEN-ESTAFETTE BIJ CAFÉ 'T JACHTHUIS OM 18.15**

- 2 mannen en 2 vrouwen per gebuurt → 2 helpers , 2 lopers
  - Elk team heeft een buis (met gaten), een grote zwarte spacecub en bakjes om water te scheppen.
  - De bedoeling is om het pingpongballetje dat naar bovenkomt in de buis als eerste naar boven te laten komen. Ze moeten telkens een voor een de ladder op met hun water en het in de buis kappen.
  - De ploeg die de beste tijd neerzet, wint.
- Jury: tijd

## **2.10 .TWEË KWISVRAGEN – door jury**

## **2.11 EINDOPDRACHT – door jury**

## **2.12. PRIJSUITREIKING om 18 U bij CAFE 'T JACHTHUIS**