**Naam proef**

|  |  |
| --- | --- |
| **2020** | **Held van ’t veld ………………………(Provincie)** |

**Doel van het spel (omschrijving)**

**Spelverloop (uitleg in puntjes van startsein tot einde)**



**Puntenverdeling**

*Alle resultaten zullen bepaald worden door een objectieve eenheid: afstand, tijd, aantal, gewicht, …*

*Het maximum aantal punten dat er op een proef behaald kan worden, wordt bepaald door het aantal deelnemende teams.*

*De ploeg die het minst scoort op een proef krijgt voor deze proef 50 punten. De volgende ploeg in rang krijgt 60 punten, 70 punten, …*

*De einduitslag van de wedstrijd is dus pas beslissend als alle teams alle proeven hebben afgelegd.*

*Elk team kan ook voor de wedstrijd start op 1 proef een joker inzetten. De punten van deze proef worden verdubbeld nadat het team de proef heeft afgelegd.*

*Wanneer het spel in een parcours gegoten wordt is het de tijd op het einde die genomen wordt om het klassement te berekenen.*

*Belangrijk is dan dat je aangeeft of er op deze proef straftijd kan gegeven worden, waarom en hoeveel. Zodat deze bij de eindelijke tijd kan worden bijgeteld.*

**Puntenfiche bij beurtrolsysteem**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aantal (objectief getal noteren)** | **Joker** |
| ….. cm/m/L/sec./ …. | Ja / Nee |

## Puntenfiche bij parcours

|  |  |
| --- | --- |
| **Aantal seconden straftijd** | **Straftijd verdiend door ….** |
|  |  |

**Materiaal**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Materiaal spel omschrijving** | **Wie** | **In orde** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Proefopstelling (maak zelf een zo duidelijk mogelijke tekening)**

