



Spelregels HDL Apenkooi Toernooi

De regels voor het apenkooi toernooi zijn voor de jeugd en de volwassenen grotendeels hetzelfde. Indien er een verschil tussen zit, staat dat duidelijk aangegeven.

Algemeen

Bij apenkooi probeer je over de toestellen, matten, banken en andere obstakels 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 team van de tikkers een punt. Als team kun je worden ingezet als tikker, of als speler. Onderstaand vind je alle regels én het spelverloop.

Speelveld

Het speelveld bestaat uit verschillende gymzaal materialen. Banken, matten, toestellen, hoepels, touwen en andere obstakels. De renners en tikkers verplaatsen zich alleen over deze toestellen. Net buiten het speelveld bevinden zich de teambanken.

Aan het begin van elke ronde verzamelt elk team zich op de teambank.

Renners

Iedere ronde worden er per veld drie teams ingedeeld als spelers (de renners). Van elk team mogen 4 spelers het speelveld betreden.

Is een renner getikt, dan moet deze terug naar de teambank. Dit doe je zo snel mogelijk, zonder andere renners of tikkers te hinderen. Terwijl je terugloopt, steek je een arm in de lucht, om aan te geven dat je getikt bent. Zodra de getikte speler de teambank aanraakt, mag de volgende renner uit het team het veld in. Bestaat een team uit slechts 4 personen? Dan zitten er geen reservespelers op de bank. In dat geval mag de getikte renner direct weer deelnemen, zodra deze de bank heeft aangeraakt.

Raakt een renner tijdens het spelen de grond? Daarvoor geldt hetzelfde als getikt worden: je steekt een arm in de lucht, en gaat terug naar de teambank. Tevens geef je door aan een van de scheidsrechters dat je de grond hebt geraakt (zij focussen op de tikkers en hebben het wellicht niet gezien).

Tikkers

In iedere ronde wordt één team ingedeeld als tikker. Deze tikkers gaan proberen zo veel mogelijk spelers te tikken. Van het team mogen twee tikkers het veld in. Beide tikkers krijgen een ander kleur lintje. Als tikkers moe zijn, mogen ze zelf wisselen bij hun teambank. In dit geval wordt het lintje doorgegeven (of er wordt gewisseld met een teamgenoot, die al een zelfde kleur lintje had).



Speelduur

Een ronde duurt 4 minuten. Zodra de ronde start, vertrekken de renners van elk team vanaf hun teambank en zoeken een plekje in het veld. Na 10 seconden mogen ook de tikkers vanaf hun bank het veld in.

Scheidsrechters

In het veld staan twee scheidsrechters. Elke scheidsrechter houdt één van de tikkers in de gaten (één kleur lintje). Zodra een tikker een van de renners tikt, zal de scheidsrechter dit noteren. Hieruit wordt uiteindelijk een score opgemaakt.

Ziet een scheidsrechter dat een van de tikkers de grond raakt, dan worden drie minpunten genoteerd. Bovendien moet de tikker direct wisselen bij de teambank. Ook voor duwen, trekken of onnodig gevaarlijk spelen door tikkers worden drie minpunten genoteerd.

Veldcoördinatoren

Rondom het speelveld staan ook een aantal veldcoördinatoren. Zij houden een bepaald gedeelte van het veld, of een bepaald team in de gaten. Betrappen zij een renner op het overtreden van de regels? Dan worden strafpunten gerekend. Deze worden opgeteld bij het team van de tikkers. De volgende strafpunten worden genoteerd:

- Onnodig traag terugkeren naar de teambank: 1 punt
- De grond raken en toch doorspelen: 3 punten
- Getikt worden en toch doorspelen: 3 punten
- Duwen, trekken, of onnodig gevaarlijk spelen: 3 punten

Bij onnodig veel strafpunten, kan een team vanwege onsportief spel door de wedstrijdleiding worden uitgesloten van verdere deelname aan het toernooi.

Leeftijdscategorieën

Bij de jeugd worden twee leeftijdscategorieën gehanteerd: 7 t/m 9 jaar en 10 t/m 12 jaar. Er worden alleen wedstrijden gespeeld binnen de eigen leeftijdscategorie.