

## Vierwielwagen

2018	Held van 't Veld
------	------------------

### Doel van het spel

Binnen een zo snel mogelijke tijd de wagen laden, uitrijden, parkeren en alles weer op de startpositie lossen.

### Spelverloop

- De jury geeft het startsignaal en neemt de tijd op
  - Een minimum bepaald aantal balen stro moet veilig geladen worden. (afhankelijk van de grootte van de wagen en de grootte van de balen, het organiserende gewest beslist\*)
  - De teamleden trekken de wagen handmatig uit de startpositie en parkeren hem in de voorziene parkeerplaats, bestaande uit 6 kegels
  - Vervolgens moet de wagen opnieuw naar de startpositie gebracht worden
  - Als laatste moeten de teamleden de balen stro opnieuw lossen en terugplaatsen zoals lagen bij het begin van het spel.
  - Jury zet nu de timer stop en noteert de tijd en het aantal geladen balen stro en het aantal geraakte kegels.
- \*belangrijk hierbij is dat er maar een maximum aantal balen ter beschikking mag worden gesteld

### Puntenverdeling

Het team dat het snelst de opdracht tot een goed einde brengt, wint de meeste punten.

Het team dat het traagst de opdracht volbrengt krijgt 50 punten. Het volgende team 60, ...

Zet het team een joker in voor dit spel dan worden de punten verdubbeld.

### Puntenfiche

<b>Hoeveelheid: gereden tijd</b>	<b>Joker</b>
....min .... Sec ...	Ja / nee

### Materiaal

Materiaal voor spel	Wie	In orde
Vierwielwagen	Gewest	

Stro balen (afhankelijk van de grootte van de wagen + enkele reserve)	Gewest	
Kegels	Nationaal	
<b>Materiaal voor jury</b>	<b>Wie</b>	<b>In orde</b>
Proevenfiche	Nationaal	
Puntenfiche één per deelnemend team	Nationaal	
Gsm met timerfunctie	Gewest / jurylid	
Balpen	Nationaal	

## Proefopstelling

