



VOLKSSPELEN 2026

ALGEMENE INFORMATIE EN WEDSTRIJDREGLEMENT

1. De coach of vertegenwoordiger van het team dient zich te melden bij het wedstrijdsecretariaat in de Gildetent tussen 9.30u-10.00u. Voor elk team dat zich niet voor 10.00u gemeld heeft zal een reserveteam opgeroepen worden.
2. De coach mag aan het spel deelnemen als het uitdrukkelijk in de beschrijving is vermeld.
3. De minimum leeftijd voor deelname is 15 jaar.
4. De wedstrijdspeaker kondigt de start- en stoptijden aan.
5. De spelvolgorde staat per spelonderdeel vermeld op uw wedstrijdformulier.
6. Zorg ervoor dat uw team tijdig bij het juiste te spelen spel aanwezig is. De volgorde van de spelen staat aangegeven op het spelformulier. Op bijgaande terreinindeling staan de namen en de nummers per spel vermeld.
7. Luister naar de aanwijzingen van de speaker vanuit de jurywagen.
8. Indien uw team niet tijdig aanwezig is bij het te spelen spel, wordt het team voor het desbetreffende spel gediskwalificeerd.
9. Het wedstrijdformulier dient direct na afloop van de spelen ingeleverd te worden bij het wedstrijdsecretariaat in de jurywagen.
10. De verwachte eindtijd van de Volksspelen is rond 15:00u, de prijsuitreiking vindt plaats tussen 16.30u en 17.00u in de Gildetent.
11. De beslissingen van de jury zijn bindend. Protesten worden niet in behandeling genomen.
12. Bij vernieling aan toestellen en/of materialen wordt de coach persoonlijk aansprakelijk gesteld voor de schade.
13. Deelname is geheel voor eigen risico.
14. De teams dienen zich te houden aan de huisregels van de Gildefeesten, deze zijn te vinden op de website van de Gildefeesten.
15. Het niet toegestaan eigen drank (met of zonder alcohol) mee te brengen. Eigen water om te drinken is uiteraard wel toegestaan.
16. Het is niet toegestaan om tijdens het deelnemen aan een spel alcoholhoudende dranken te nuttigen.
17. Bij onbehoorlijk gedrag, ruw spel en het niet volgen van het reglement of de huisregels, wordt het team gediskwalificeerd en van verdere deelname uitgesloten.
18. Gemotoriseerde voertuigen almede het afspelen van eigen muziek zijn niet toegestaan op het veld.
19. De teams ruimen zelf hun meegebrachte attributen op. Neem deze spullen weer mee naar huis.
20. De organisatie van de Volksspelen/Gildefeesten neemt geen verantwoording voor verlies en/of diefstal van geld of goed. Geef voorwerpen van waarde in bewaring bij de coach of uw supporters !!
21. Bij meerdere spellen kunt u schaafwonden oplopen! Wij adviseren u kleding met lange mouwen en lange pijpen te dragen.
22.

De teams	1 t/m 24	spelen in rondes:	1 t/m 4	,	17 t/m 20	en	33 t/m 36
De teams	25 t/m 48	spelen in rondes:	5 t/m 8	,	21 t/m 24	en	37 t/m 40
De teams	49 t/m 72	spelen in rondes:	9 t/m 12	,	25 t/m 28	en	41 t/m 44
De teams	73 t/m 96	spelen in rondes:	13 t/m 16	,	29 t/m 32	en	45 t/m 48

Ronde 1 begint om 10:30u, ronde 5 om 10:52u, ronde 9 om 11:14u en ronde 13 om 11:36u.
De overige rondes worden via de speaker doorgegeven!!!
23. In geval van letsel is de EHBO aanwezig, deze is aanwezig in de tent bij de kassa.
24. In de gevallen waarin dit reglement niet voorziet beslist de wedstrijdleiding of het bestuur.

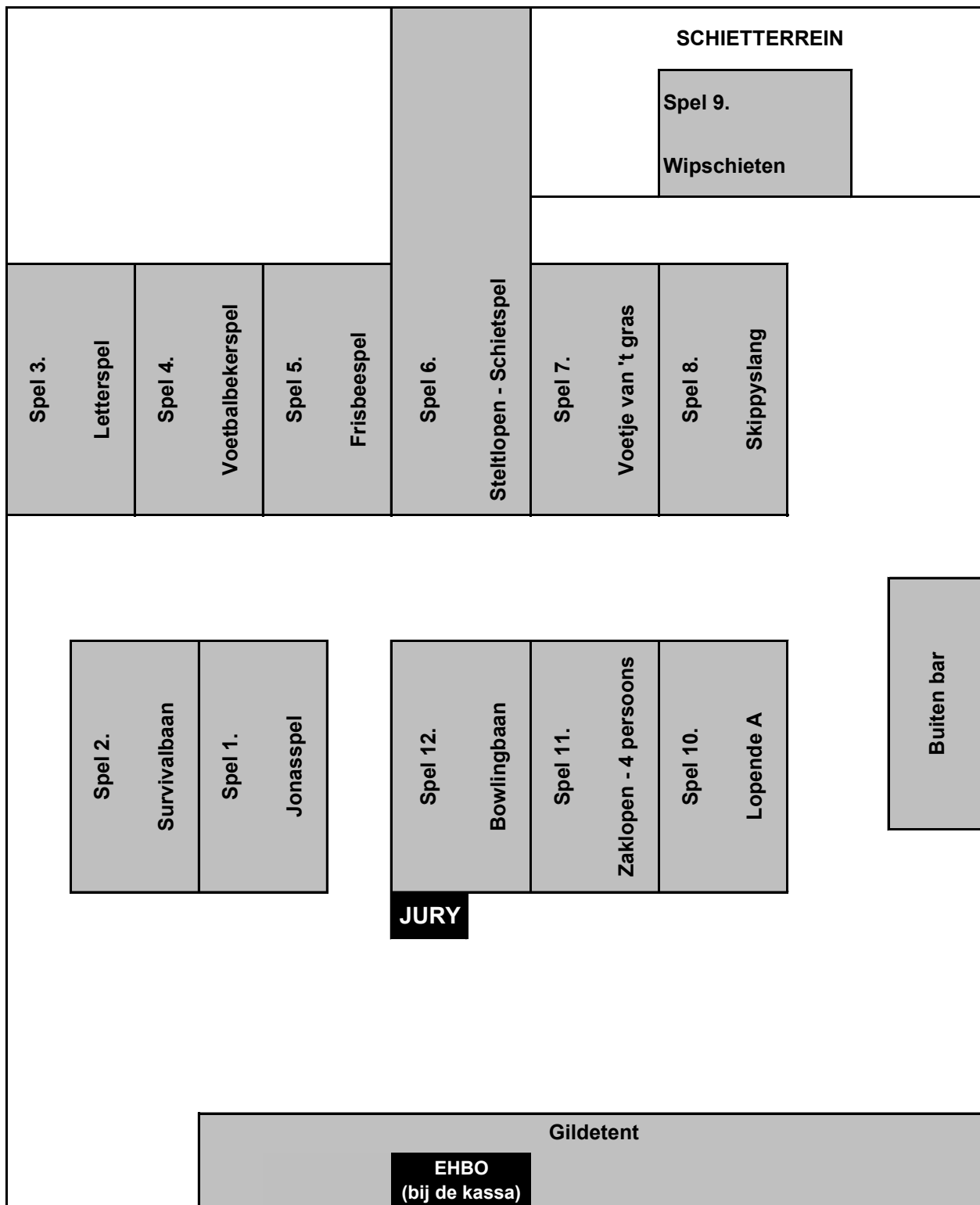
Bezorg met uw team, uw supporters en het talrijke aanwezige publiek, een plezierige dag met een spannend en sportief spektakel.

De organisatie wenst u een sportieve maar bovenal gezellige Volksspelen.

Comité Volksspelen



TERREININDELING VOLKSSPELEN 2026



Spel 1 Jonasspel

Deelnemers : 6 spelers + coach

Na het startsein gooit speler 1 een "volle" spons naar het Jonaszeil van spelers 2+3, vervolgens jonassen spelers 2+3 de spons naar het Jonaszeil van spelers 4+5. Op hun beurt jonassen spelers 4+5 de spons naar speler 6.

Speler 6 knijpt de spons uit in de maatbeker en geeft de "lege" spons aan de coach die hem naar speler 1 brengt. Speler 1 "vult" de spons weer en gooit deze naar het Jonaszeil van spelers 2+3, enz. enz.

Indien een spons gemist wordt met gooien, dient men de spons op te pakken en terug te leggen op het Jonaszeil en het spel verder te spelen.

Het is de bedoeling om zoveel mogelijk water over te brengen in de maatbeker.

Speeltijd : 3 minuten

Puntentelling : de hoeveelheid water in de maatbeker



Spel 2 Survivalbaan

Deelnemers : 6 spelers + Coach

De spelers stellen zich op bij de emmer met ballen.

Bij het startsein pakt speler 1 een bal uit de emmer en neemt de hindernissen van de "survivalbaan". Speler 2 mag pas starten wanneer speler 1 de tweede hindernis is gepasseerd.

Enz. enz.

Aan het einde van de "survivalbaan" staat achter het hek een emmer. Het is de bedoeling dat vanachter het hek de bal in 1 worp in de emmer wordt gegooid. Vervolgens kan men weer van vooraf aan beginnen.

Er mag per ronde maar één bal gegooid worden.

De coach haalt de naast gegooide ballen op en brengt ze in de emmer bij het startpunt.

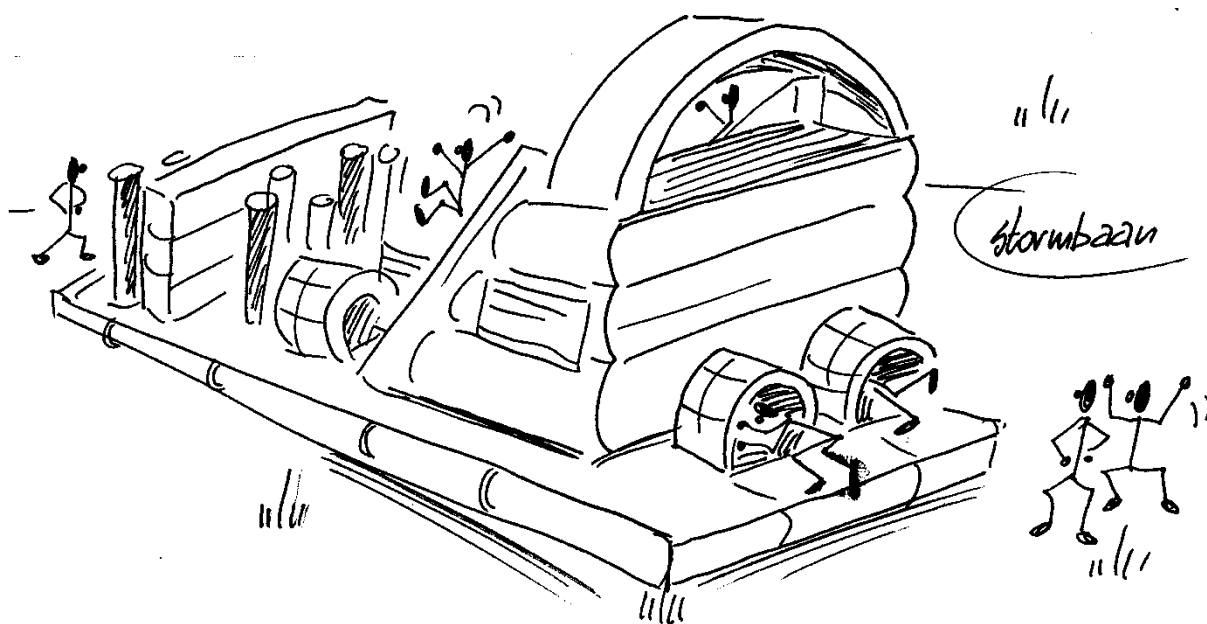
Het is de bedoeling om in 3 minuten zoveel mogelijk punten te behalen.

Speeltijd : 3 minuten

Puntentelling : elke goed gegooide bal in de emmer is één punt

PS. U kunt bij dit spel schaafwonden oplopen!!!

U wordt dan ook geadviseerd om bij dit spel kleding met lange mouwen en lange pijpen te dragen.



Spel 3 Letterpakkenspel

Deelnemers : 6 spelers + coach

Vier spelers trekken de letterpakken aan.

De coach roept de omschrijving van het te vormen woord. De vier spelers proberen dan zo snel mogelijk het juiste vier letterige woord te vormen.

De andere twee spelers mogen helpen de woorden te vormen

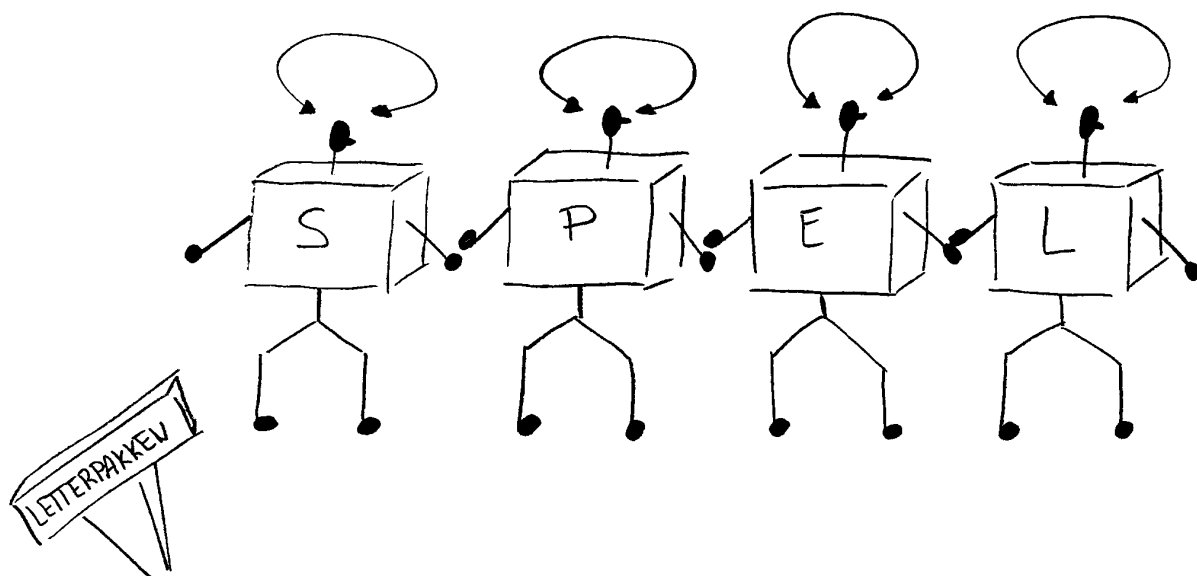
Probeer in zo kort mogelijke tijd de woorden te vormen.

Het is de bedoeling om in zo kort mogelijke tijd de woorden te vormen.

Speeltijd : maximaal 3 minuten

Puntentelling : benodigde tijd

Strafpunten : aantal woorden die niet uitgevoerd zijn



Spel 4 Voetbalbekerspel

Deelnemers : 6 spelers + Coach

Spelers 1 t/m 6 gaan bij de "gooiplaats" staan. Spelers 1 t/m 3 nemen ieder een bal, de coach staat bij de beker.

Er zijn 3 ballen per team aanwezig.

Na het startsignaal probeert speler 1 een bal in de beker te gooien. Als deze speler de bal misgooit gaat hij zelf deze bal ophalen en geeft deze aan speler 4. Als speler 1 gegooid heeft mag speler 2 een poging wagen de bal in de beker te gooien. Als speler 2 misgooit moet ook hij de bal zelf ophalen en vervolgens aan speler 5 geven. Als een speler de bal in de beker gooit moet de coach de bal terugbrengen en deze aan de volgende speler bij de "gooiplaats" geven.

Enz. enz.

Bij dit spel spelen beide teams op 1 speelveld.

Het elkaar opzettelijk hinderen tijdens het spel wordt onherroepelijk bestraft.

Speeltijd : 3 minuten

Puntentelling : aantal raak gegooide ballen in de beker



Spel 5 Frisbeespel

Deelnemers : 6 spelers

De Spelers nemen plaats achter de hekken en nemen ieder een aantal Frisbees. De spelers mogen nu proberen de Frisbee in de ton te gooien.

Als alle Frisbees van alle spelers gegooid zijn mogen de Frisbees (zowel die raak als mis zijn gegooid) worden opgehaald.

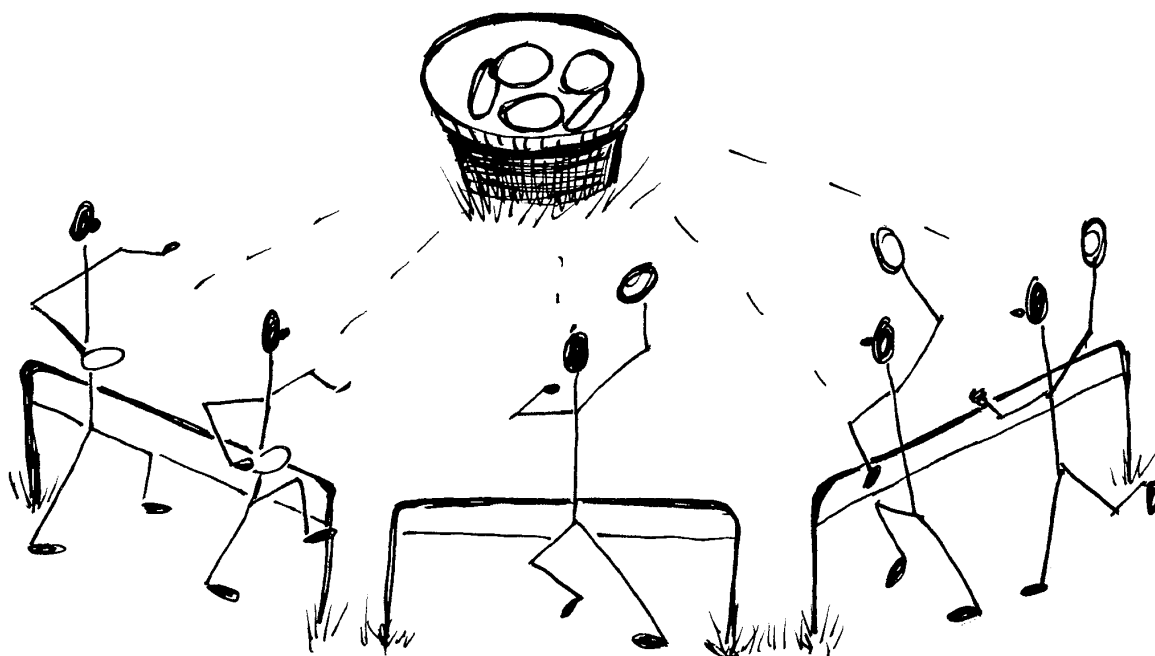
Als alle spelers weer terug achter de hekken zijn kunnen de spelers nogmaals de Frisbees gooien.

Enz. enz.

Het spel gaat door tot de 3 minuten gespeeld zijn. Het is de bedoeling zo veel mogelijk Frisbees in de ton te gooien.

Speeltijd : 3 minuten

Puntentelling : elke goed gegooide Frisbee in de ton is één punt



Spel 6 Steltlopen - Schietspel

Deelnemers : 6 spelers

Na het startsignaal stapt speler 1 op de stelten en legt het parcours af naar het schietpunt.

Daar aangekomen schiet hij in de roos(?) en gaat vervolgens lopend terug. Als hij aan de terugweg begint, mag speler 2 starten.

Speler 3 krijgt de stelten van speler 1 en mag pas starten als speler 2 aan de terugweg begint.

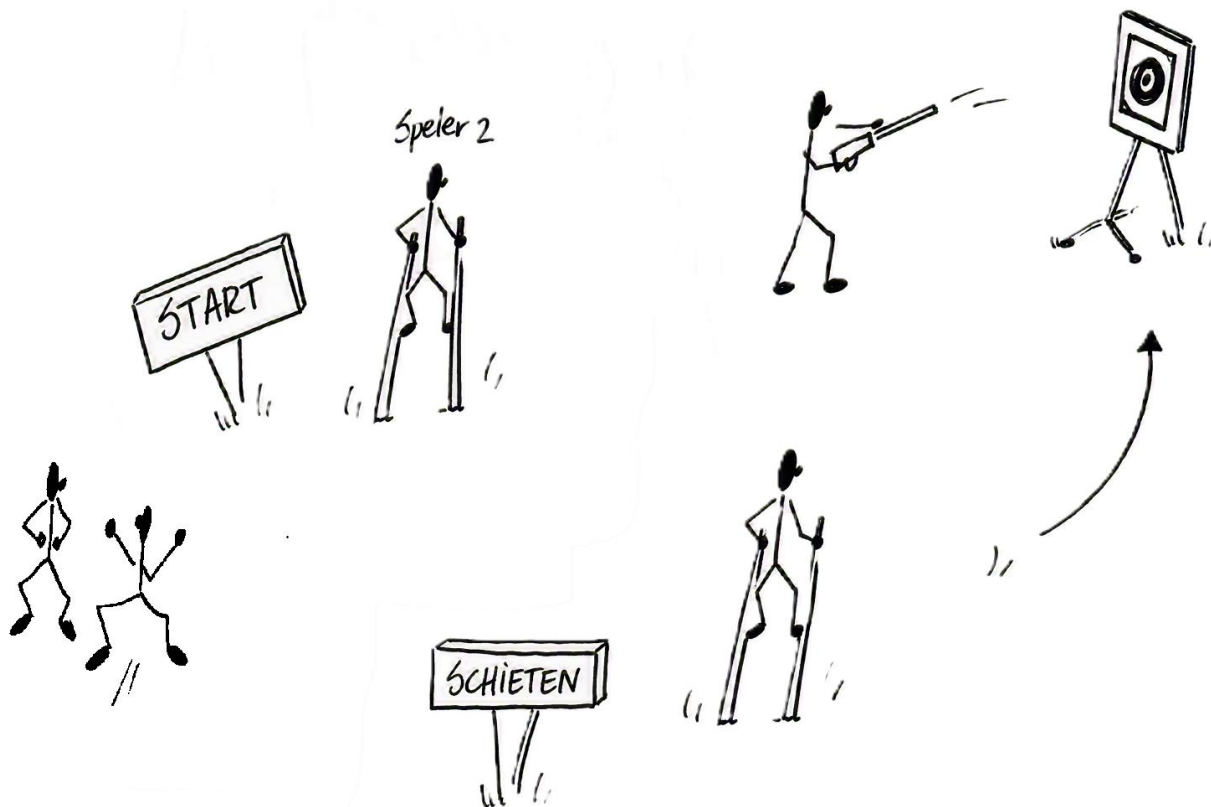
Enz. enz.

Er zijn 2 sets met stelten per team in het spel.

Het is de bedoeling om in 3 minuten zoveel mogelijk punten te behalen.

Speeltijd : 3 minuten

Puntentelling : aantal geschoten punten op het kaartje



Spel 7 Voetje van 't gras

Deelnemers : 6 spelers + Coach

Alle spelers nemen een krat in de hand en stellen zich op achter de startlijn. Na het startsignaal zet speler 1 de krat voor zich neer om er vervolgens plaats op te nemen.

Speler 2 geeft vervolgens zijn krat aan speler 1 die deze ook voor zich neerzet om er plaats op te nemen. Speler 2 neemt plaats op de vrijgekomen krat.

Speler 3 geeft zijn krat aan speler 2 die hem weer doorgeeft aan speler 1.

Speler 1 zet de krat voor zich neer en neemt er plaats op.

Speler 2 schuift ook een plaats op en speler 3 gaat op de vrijgekomen krat staan.

Speler 4 geeft zijn krat aan speler 3.

Speler 3 geeft de krat vervolgens door aan speler 2.

Speler 2 geeft de krat vervolgens door aan speler 1.

Speler 1 neemt vervolgens plaats op de krat.

Enz. enz.

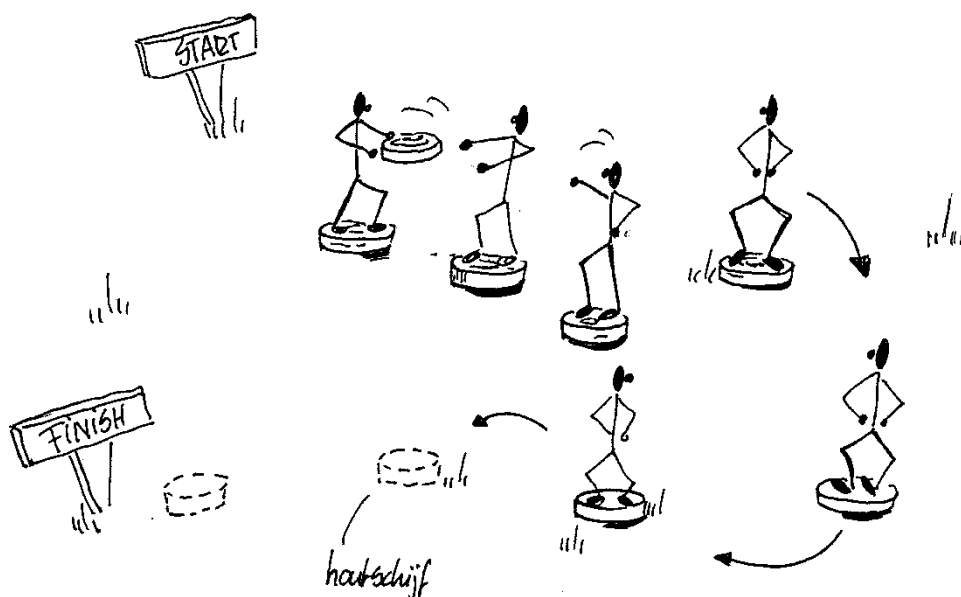
Als speler 6 zijn krat aan speler 5 heeft gegeven geeft de coach een krat aan speler 6.

Het is de bedoeling het uitgezette parcours zo snel mogelijk af te leggen.

Speeltijd : maximaal 3 minuten

Puntentelling : benodigde tijd

Strafpunten : elke niet afgelegde meter



Spel 8 Skippyslang

Deelnemers : 6 spelers

Alle 6 de teamleden nemen plaats op de skippyslang. Het team begeeft zich al "skippy-end" naar het eind van het parcours, keert de skippyslang en gaat in dezelfde beweging terug naar het startpunt.

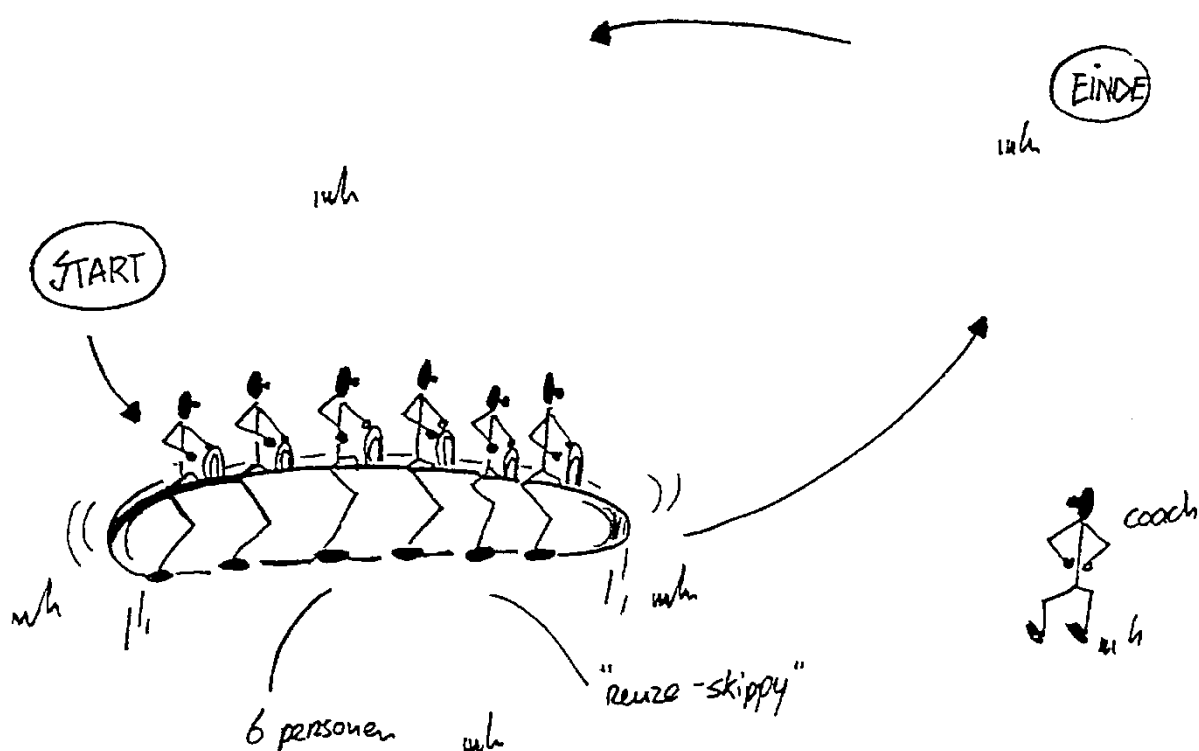
Geen van de teamleden mag tijdens het spel van de skippyslang af.

Het is de bedoeling om zo snel mogelijk terug te zijn.

Speeltijd : maximaal 3 minuten

Puntentelling : benodigde tijd

Strafpunten : elke niet afgelegde meter



Spel 9 Wipschieten

Deelnemers : 6 spelers

Voor dit spel dient men zich te melden bij de schietbomen achter op het veld.
De deelnemers dienen minimaal de leeftijd van **18 jaar** bereikt te hebben.
Voor jongere deelnemers is het toegestaan een vervanger in te schakelen.

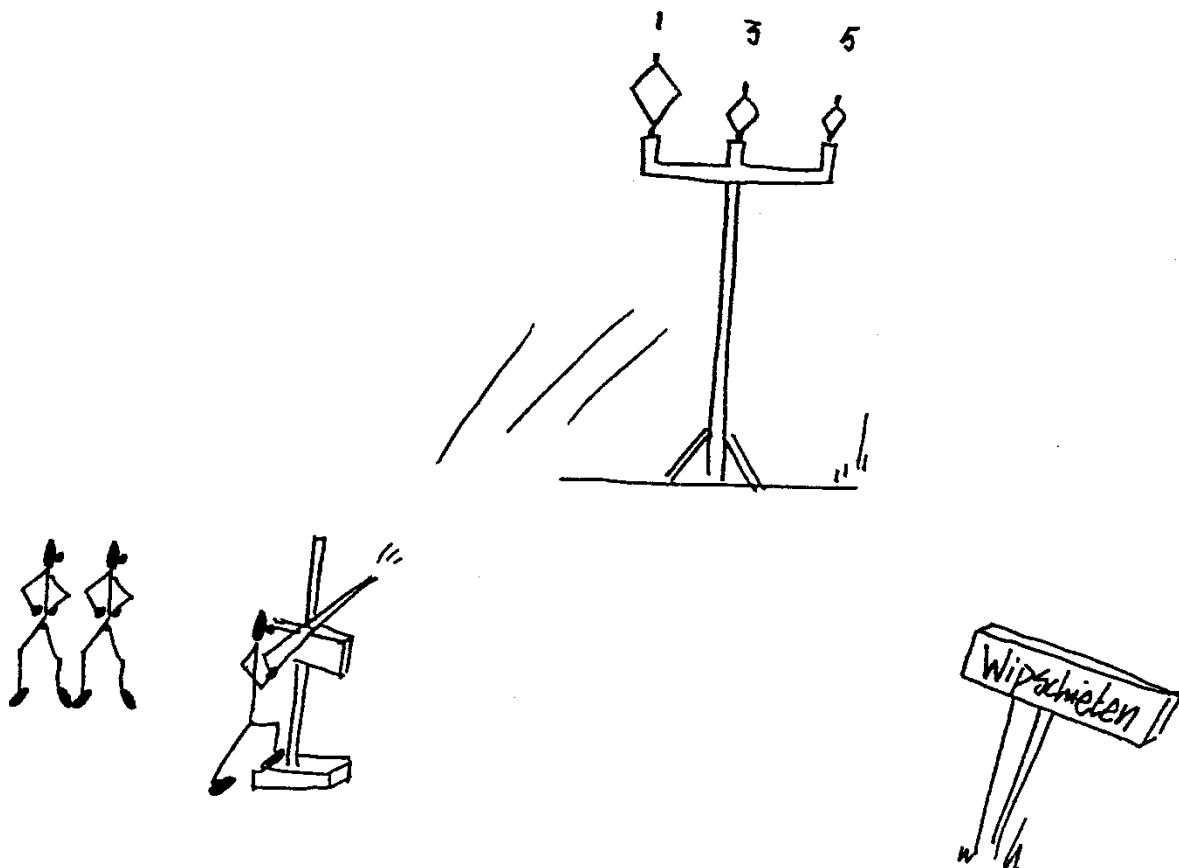
Het is absoluut noodzakelijk dat de instructies van de leden van de schietcommissie zorgvuldig opgevolgd worden!!!

Boven op de schietboom zijn 3 schijven geplaatst van verschillende grootte.
Elke speler lost 1 schot op 1 van de drie schijven.
De grootste schijf levert 1 punt op, de middelste schijf 3 punten en de kleinste schijf 5 punten.

Een serie van 1, 3 en 5 punten levert 18 punten. De serie hoeft niet opeenvolgend gemaakt te worden. Het spel wordt gestopt als de tijd om is.

Speeltijd : 3 minuten

Puntentelling : aantal punten



Spel 10 Lopende A

Deelnemers : 6 spelers + coach

3 spelers pakken de touwen aan de linkerkant en 3 spelers de touwen aan de rechterkant om zo de Lopende A in evenwicht te houden. Een speler gaat op de dwarsbalk staan van de Lopende A.

Als de 3 spelers aan de linkerkant trekken komt de Lopende A aan de rechterkant van de grond. De 3 spelers aan rechterkant kunnen nu de Lopende A naar voren bewegen. De spelers links laten de touwen iets vieren en de Lopende A staat weer. Vervolgens trekken de 3 rechterspelers de linkerkant van de grond en bewegen de linkerspelers de Lopende A naar voren.

Het is de bedoeling het parcours zo snel mogelijk af te leggen.

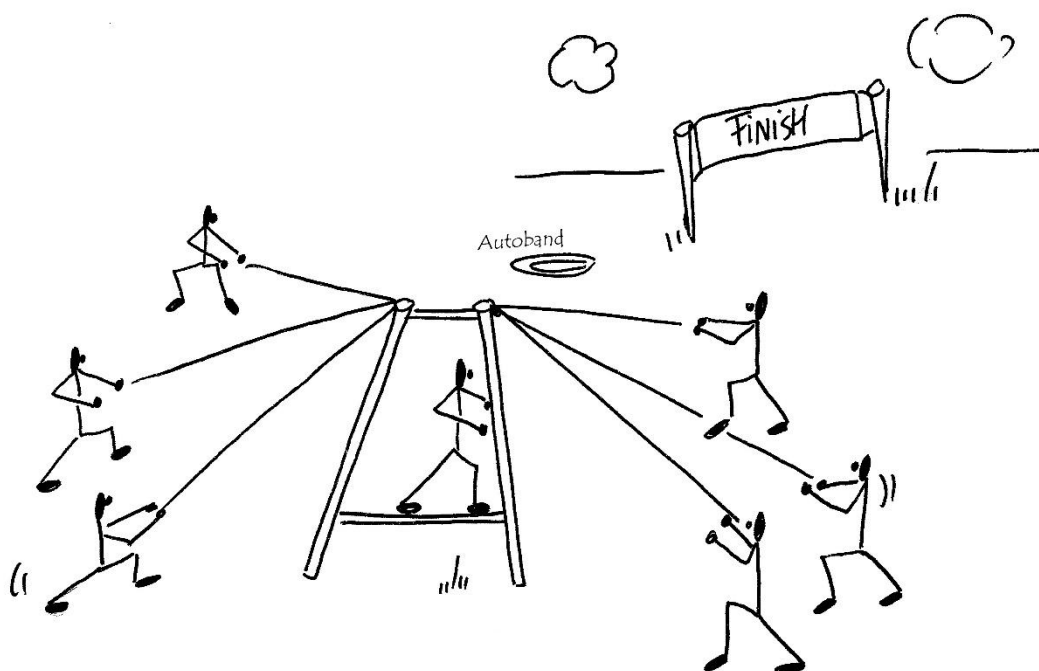
Op zowel de heen als de terugweg moet 1 poot van de Lopende A minstens 1 maal in de autoband komen.

Het spel is over als de beide poten van de Lopende A over de eindstreep zijn.

Speeltijd : maximaal 3 minuten

Puntentelling : *benodigde tijd*

Strafpunten : elke niet afgelegde meter



Spel 11 Zaklopen 4 persoons

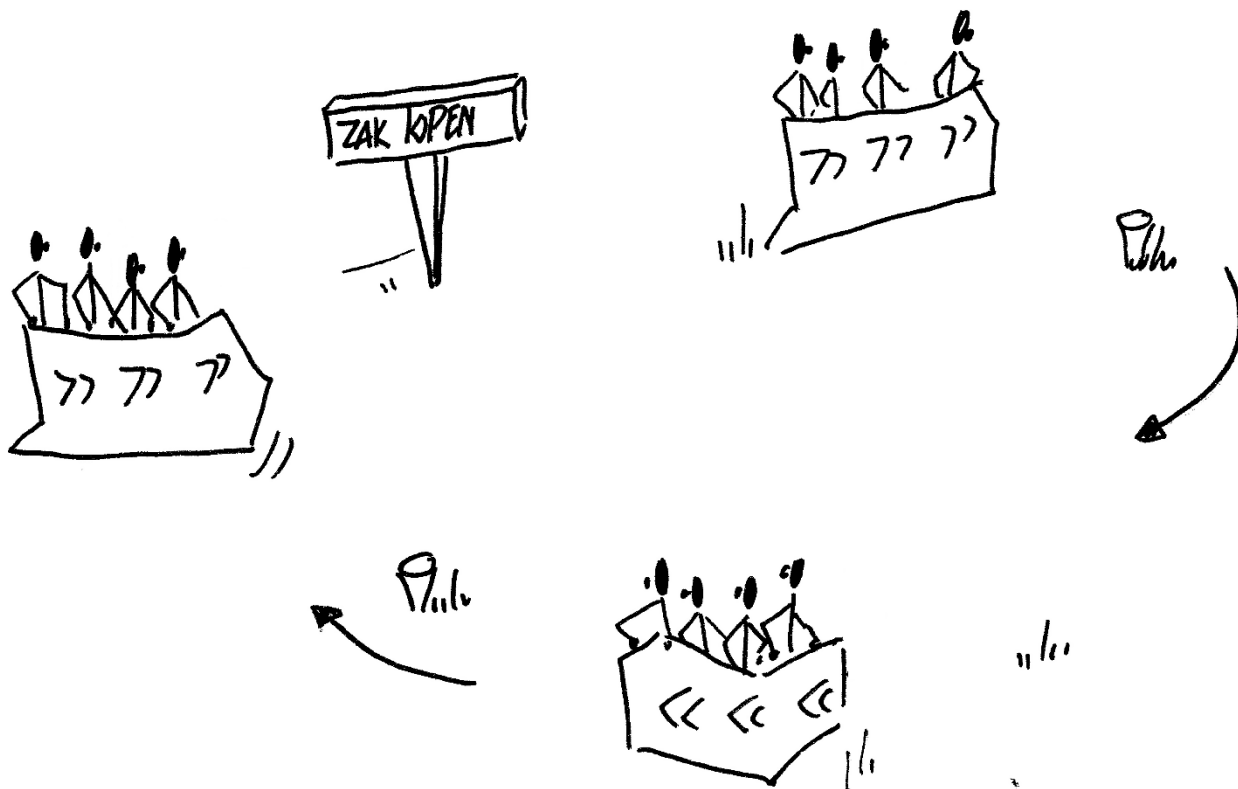
Deelnemers : 4 spelers

Volg het parcours, deze dient 1x afgelegd te worden, het is toegestaan onderweg spelers te wisselen, de overige spelers geven aanwijzingen.

speeltijd : maximaal 3 minuten

puntentelling : benodigde tijd

Strafpunten : elke niet afgelegde meter



Spel 12 Bowlingbaan

Deelnemers : 6 spelers

Speler 1 rolt de bowlingbal over de baan en probeert zoveel mogelijk kegels om te gooien (er wordt maar 1x gegooid). De omgegooide kegels worden geteld en alle kegels worden weer recht gezet. Hierna kan speler 2 hetzelfde doen. Enz. enz.

Het spel gaat door totdat de tijd om is.

Elke kegel telt als 1 punt, een "strike" geldt als 15 punten.

Het is de bedoeling om in 3 minuten zoveel mogelijk punten te behalen.

Speeltijd : 3 minuten

Puntentelling : 1 punt per omgegooide kegel, elke "strike" geldt als 15 punten

