

SIXDAY 2010

Van harte welkom op de **35^e Sixday** van de S.V. Almen. Ook dit jaar zijn er bijzonder veel inschrijvingen (36 seniorenteams en nog enkele reserveteams). Heel in het kort komt ons programma hierop neer: We spelen een (onvolledige) competitie waarbij in poulevorm min of meer gelijksterken verslaand een weg naar boven op de ranglijst gevonden moet zien te worden. Daarbij wordt gepoogd teams niet vaker dan 1 x tegen elkaar uit te laten komen (lukt niet altijd). Wat verder uitgewerkt ziet het 'reglement' er als volgt uit:

1. **Sportiviteit** blijft het belangrijkste, winnen is een aangename bijzaak (vandaar geen inschrijfgeld en geen grote prijzen).
2. De organisatie wordt gestuurd vanuit de **bestuurskamer** en daar zijn **alleen aanvoeders** welkom (anders krijgen we teveel inloop). Protesteren hoort niet bij deze dag dus daar zullen wij niets mee doen !
3. Er wordt gespeeld in **12 poules van 3 teams**, waarbij de eerste ronde op de site van S.V. Almen is gepubliceerd en het *vervolg* in de loop van de dag gemaakt zal worden op basis van de stand op de ranglijst. Binnen zo 'n poule speelt 1 tegen 2, 3 tegen 1 en 2 tegen 3, waarbij steeds het niet-spelende team voor **één** scheidsrechter zorgt. Als iedereen bovengenoemde 2 wedstrijden heeft gespeeld, is **ronde 1** afgelopen. Zodra alle uitslagen binnen zijn, wordt een nieuwe stand en dus ook weer een nieuwe poule-indeling gemaakt.
4. Alle **aanvoeders** hebben op dat moment een verantwoordelijke taak: Na de 1^e ronde moeten zij de nieuwe indeling **aflezen** op de aangeplakte programma's (binnen en buiten) **én één scheidsrechterskaartje ophalen bij de organisatie**.
5. We spelen minimaal 3 rondes en maximaal 4. Wie dan bovenaan staat in de ranglijst, is de winnaar. Ook is mogelijk dat we voor de 4^e ronde alleen de bovenste 12 nog door laten gaan ! Een en ander is afhankelijk van het weer, het verloop van de dag, de zin bij de spelers enz. De beslissing hieromtrent ligt bij de toernooileiding.

Punten

Winst = 6 punten Gelijkspel = 3 punten Verlies = 0 punten

Bonus: doelsaldo wordt daarbij opgeteld

Voorbeeld: 5 – 2 winst = 9 punten (6 voor de winst + 3 voor het saldo).

Veldindeling: Vanuit de kantine gezien:

Veld 1	B O M E N	Veld 3	L O O P P A D	Veld 5
Veld 2	G R A S	Veld 4		Veld 6

Kantine	Bestuurs Kamer Wedstr. leiding
---------	---

Heel belangrijk:

- Bal, fluit en pen op het veld laten (overhandigen aan de volgende scheids, soms even wachten dus) en meteen daarna de uitslag inleveren in de bestuurskamer. **Alleen aan het eind van een volledige ronde (wordt omgeroepen) alles in de bestuurskamer brengen.** Geen ballen op het veld achterlaten dus !!!
- Wedstrijden duren 15 minuten, die **centraal** worden aangegeven. Eindsignaal is tevens beginsignaal van de volgende wedstrijd, dus de tijd loopt door. Scheidsrechters mogen geen tijd bijtellen ! (uiteraard i.v.m. het toernooischema).
- Let goed op welk veld je moet spelen !
- Niemand speelt 2 wedstrijden achter elkaar.
- **Scheidsrechters graag op tijd bij de velden (= iets eerder dan het begin/eindsignaal !!!)**
- **Veel plezier en houd het SPORTIEF !!!**

Freddy Israel en Peter Diepeveen