

## DUBBELSCHIETEN: WAT MOET JE WETEN?

- Kom sportief gekleed! Je beweegt op de dag veel, dus makkelijk zittende of sportieve kleding is meer dan welkom.
- 's Morgens bestaat de dag uit een poulefase. Je kunt in alle potjes meedoen.
- 's Middags vindt de knock-outfase plaats. Verlies je een potje? Dan lig je er helaas uit en kun je vrienden/familie aanmoedigen.
- Het ochtendprogramma duurt tussen 9.45 en ca. 12.30. Daarna vindt de lunch plaats, waar voor iedereen gelegenheid is om lekkere broodjes bij ADO te halen. Het middagprogramma vangt om 14.00 aan.
- Alle scores worden bijgehouden. Hoe meer wedstrijdjjes je wint, hoe groter de kans is dat je in de knock-outfase een ronde over mag slaan.
- De wedstrijdleiding vind je in de tent aan de zijkant van het veld. Heb je vragen over het programma of de spelregels? Kom dan naar de tent.

## SPELREGELS DUBBELSCHIETEN

1. Een wedstrijd duurt 2 x 4 minuten. Na 4 minuten wordt er van korf gewisseld. De wedstrijdleiding geeft het start-, wissel- en eindsignaal aan.
2. De eerstgenoemde speler begint direct naast de korf met schieten. De laatstgenoemde heeft het recht op een "na-schot", zodat je allebei even vaak geschoten hebt.
3. Je schiet vanaf een plaats links of rechts naast de korf.
4. Wanneer je tegenstander mist, mag de bal geschoten worden vanaf de plaats waar je de bal vangt. De bal mag slechts eenmaal op de grond stuiten. Indien de bal meer dan eenmaal op de grond stuitert, moet de

speler weer vanaf naast de korf schieten.

5. Indien je de bal voorbij de korf van de tegenstander vangt, loop je terug naar de korf om hier weer vandaan te schieten.
6. Na elk doelpunt wordt naast de korf opnieuw begonnen met schieten.
7. Wanneer de bal terugkaatst van de korf, mag er **GEEN** doorloopbal genomen worden.
8. Indien een speler 2 minuten te laat is, begint de ander met een 3 – 0 voorsprong.
9. Indien een speler 4 minuten te laat is, wint de ander met 6 – 0.
10. De uitslag wordt op het uitslagformulier geschreven en ingeleverd bij de wedstrijdleiding.
11. Voor de eindstand in de poule-ronden is van belang:
  1. Aantal wedstrijdpunten
  2. Aantal gemaakte doelpunten
12. Indien bij het knock-outsysteem een wedstrijd in een gelijkspel eindigt, dient de wedstrijd direct verlengd te worden met 2 x 1 minuut (start-, wissel- en eindsignaal wordt aangegeven door de wedstrijdleiding).
13. In alle overige situaties beslist de wedstrijdleiding.