



# ALT KLEURT 2026

## MATCHMANIA-SPEL

**Dit spel is een belangrijk voortraject voor het Alt Kleurt sponsorboekje (A/vertentieboekje) dat in april wordt uitgebracht. De deelnemende handelaars krijgen in dat boekje elk een kleur (blauw, geel of rood). Dit Matchmania-spel bepaalt welke kleur naar welke handelaar gaat. Er zal een kleurenbox bij de handelaars worden geplaatst en het aantal ingeleverde A/vertenties hierin leveren punten op voor de respectievelijke kleur.**

### Doel van het Matchmania-spel op 29 maart:

Het doel van het spel is om zo snel mogelijk twee dezelfde sponsors te vinden in het speelveld van je kleur en deze op de centrale verzamelplaats te leggen. De volgorde van het inleveren bepaalt uiteindelijk welke handelaar aan jouw kleur - en niet aan een andere kleur - wordt gekoppeld.

### Spelers:

Aangezien er minstens 2 rondes worden gespeeld zijn wij op zoek naar 12 spelers. Per ronde vaardig je 6 spelers af. Vooraf wordt bepaald of deze 6, ronde 1 of ronde 2 voor hun rekening nemen.

Spelers voldoen per ronde aan deze criteria:

- 1 jongen en 1 meisje t.e.m. 14 jaar
- 1 man en 1 vrouw tussen 15 en 59 jaar
- 1 man en 1 vrouw van 60 jaar of ouder

Belangrijk: iedereen moet afzonderlijk in het speelveld lopen en is duidelijk zichtbaar in zijn specifieke kleur en rugnummer. De volgorde van de spelers wordt voor de start van het spel bepaald en blijft ongewijzigd gedurende de hele ronde!

Bij extra rondes blijven de bovenstaande criteria gelden, maar mogen spelers van ronde 1 en ronde 2 opnieuw deelnemen.

Bij ernstige kwetsuren, ten gevolge van het spel, word je doorverwezen naar de EHBO en kan je vervangen worden door een leeftijdgenoot van een andere ronde. Het spel wordt echter niet stilgelegd.

### Sponsors:

Deelnemende sponsors: Zie alfabetische lijst die wordt bezorgd op 12 maart 2026!  
(Zie ook sectie speelveld)

Een deelnemende sponsor is een sponsor die in het **Alt**vertentieboekje verschijnt en bij wie er **een kleurenbox** geplaatst wordt. Deze sponsors kunnen jullie punten opleveren. De uiteindelijke puntenverdeling gebeurt begin juni.

Het logo van elke deelnemende sponsor ligt tweemaal in het speelveld.

Niet deelnemende sponsor: Een niet deelnemende sponsor, is een sponsor die ook in het **Alt**vertentieboekje verschijnt maar waarbij **geen kleurenbox** geplaatst wordt. Deze sponsors leveren jullie dus niets op.

Het logo van een niet deelnemende sponsor ligt slechts éénmaal in het speelveld.

Het spel wordt gespeeld in verschillende rondes. Er worden zoveel rondes gespeeld als nodig is om alle deelnemende sponsors evenredig te kunnen verdelen.

## Speelveld:

Elke kleur speelt op een speelveld van 9m x 7,5m. Deze 3 speelvelden liggen naast elkaar. Elk speelveld is 1,5 x 1,5m groot, met in het midden een stip waarop een plaatje ligt. Elk speelveld heeft een scheidsrechter, een startstreep en een alfabetische lijst van uitsluitend de deelnemende sponsors (Zie ook sectie sponsors) in de specifieke ronde. Er is ook één verzamelplaats en één bel. De afstanden vanuit het speelveld tot aan de verzamelplaats en de bel zijn voor elke kleur gelijk. (15 meter)

## Plaatje(s):

Mogelijke plaatjes in het spel + betekenis:

- Sponsorplaatjes (Zie deelnemende/ niet deelnemende sponsors)

De deelnemende sponsorplaatjes moeten in duo worden afgeleverd op de algemene verzamelplaats.

De niet deelnemende sponsorplaatjes verlaten het speelveld niet maar zijn een stoorzender.

- Rivaalplaatjes

Er liggen ook 'rivalen' in het spel, draai je deze om, dan laat je de afbeelding naar boven gedraaid liggen, dan loop je naar de bel. Deze moet je drie keer rinkelen en een leuke *vloek* uitschreeuwen over je rivaal. Daarna loop je terug naar het rivaalplaatje, draait deze terug en gaat naar de startstreep.

De plaatjes moeten altijd op de stip teruggeplaatst worden.

## Verzamelplaats:

Er is 1 verzamelplaats. Deze ligt centraal en op dezelfde afstand van de drie speelvelden. Hier worden de ingeleverde duo's van alle speelvelden in volgorde ingeleverd en door de jury bewaard. Na afloop van het spel worden de kleuren toegekend aan de sponsors. Wanneer een kleur als eerste een bepaald sponsor duo inlevert, vervalt diezelfde sponsor voor de andere kleuren in de telling en is deze dus toegewezen aan de eerste kleur die hem inleverde.

## Rondes:

Het spel wordt gespeeld in 4 verschillende rondes. Er worden zoveel rondes gespeeld als nodig is om alle deelnemende sponsors evenredig te kunnen verdelen.

## Verloop van het spel:

Per ronde staan de 6 spelers in een vooraf bepaalde volgorde, met rugnummer, in een lange rij aan de startstreep. Na het startshot loopt de eerste speler het speelveld in en draait 1 plaatje naar keuze om. De speler mag aan het team bekend maken over welk plaatje het gaat en samen beslissen of deze open blijft liggen of teruggedraaid wordt.

- **laat de speler het plaatje openliggen**: dan kiest hij/zij ervoor het koppel te vervolledigen. Zolang dit plaatje openligt, zoekt het volledige team, 1 voor 1 verder naar het duo.

- **draait de speler het plaatje terug**: Hij staakt zijn zoektocht voor dit duo.

De speler loopt terug over de startstreep waarna de volgende speler pas mag vertrekken. Spelers lopen het speelveld in en hebben altijd deze twee opties. Er mag altijd maar 1 plaatje omgedraaid of teruggedraaid worden.

De plaatjes moeten ALTIJD op de stip teruggeplaatst worden!

## Algemene richtlijnen:

- Er mag niets genoteerd worden, je gebruikt je collectief geheugen.
- Er is geen tijdslimiet, we spelen tot alle sponsor duo's in het speelveld zijn binnengeleverd.
- Fairplay is essentieel. Scheidsrechters en jury hebben het laatste woord.

## Punten:

In juni worden alle binnengebrachte **Alt**vertenties per kleur geteld. We maken een ranking op basis van de hoeveelheden en verdelen zo 3, 2 of 1 punt(en) over de 3 kleurenteam.