

### Proeven

- De speeltijd van de proeven 1 t/m 8 bedraagt 5 minuten.
- Bij alle proeven is het verplicht (gym)schoenen (tenzij anders vermeld) te dragen zonder noppen en/of spijkers. Het dragen van sieraden is verboden.
- Algemene regel voor de spelen: 1e: 40 punten.;  
2e: 39 punten.;  
3e: 38 punten.; etc.
- Bij de proef waarop een team de Joker heeft ingezet worden de punten verdubbeld.
- Wanneer teams bij een spel gelijk eindigen, dan krijgen deze teams allen hetzelfde aantal punten voor die plaats. De volgende plaats krijgt dan weer het normale aantal punten.
- Wanneer op het einde van de dag teams met een gelijk aantal punten eindigen, die in aanmerking komen voor een prijs, dan geldt in volgorde van belangrijkheid:
  - A) Het hoogste aantal 1e plaatsen over de gehele dag.  
Eindigen ze hierbij ook gelijk dan:
  - B) Gewogen telling: iedere 1e plaats 2 pnt.;  
iedere 2e plaats 4 pnt.;  
iedere 3e plaats 6 pnt.; etc.  
Het minste aantal punten wint. Eindigen ze hierbij ook gelijk dan:
  - C) Loting
- De Zeskampcommissie behoudt het recht om proeven te wijzigen.
- Een team/speler die een hindernis mist of niet op de voorgeschreven manier neemt, moet deze hindernis opnieuw nemen, zo niet: wordt dit team gediskwalificeerd voor deze proef. Tevens mogen teams elkaar niet hinderen en anders geldt dezelfde consequentie.
- Waar in dit reglement niet voorziet, neemt de Zeskampcommissie een bindende beslissing.