



Spelregels sjoelen

Het spel

- * Elk spel begint met 30 schijven
- * Een schijf is in het spel zodra deze voorbij de achterkant van de afzetbalk is gekomen.
- * Is een schijf eenmaal in het spel, dan mag deze schijf door niemand meer aangeraakt worden.
- * Een schijf is in het vak als deze onder de afzetbalk door, de voorkant van de poortenbalk geheel is gepasseerd.



Puntentelling.

De puntentelling dient als volgt te geschieden.

- In elk vak 1 schijf = 20 punten
- in elk vak 2 schijven = 40 punten
- in elk vak 3 schijven = 60 punten enz.

Bevinden zich buiten deze berekening nog meer schijven in een vak, dan tellen deze schijven elk voor de punten van dat vak.

Voorbeeld in elk vak liggen 5 schijven plus nog een extra schijf in vak 4
De telling is dan. $100 + 4 = 104$ punten.

Indien men 148 punten haalt in 2 beurten, krijgt men één schijf retour die men dan naar keuze nogmaals mag benutten. Met als resultaat een maximale score mogelijk van 152 punten

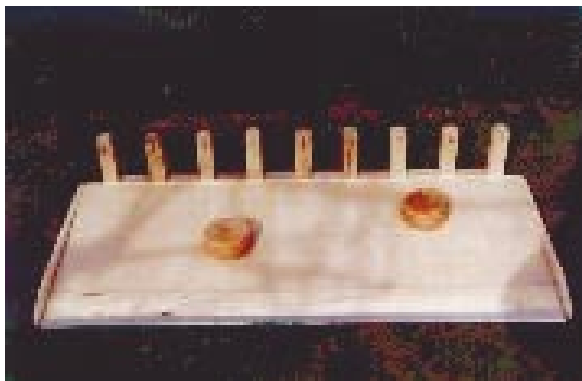
Spelvolgorde

- Na toestemming van de jury werpt de deelnemer 30 schijven en geeft te kennen wanneer alle schijven geworpen zijn.
- De jury bepaalt welke schijven hiervan in de vakken mogen blijven en geeft de resterende schijven aan de deelnemer terug, ook de schijven die tot de uitzondering behoorden
- De jury stapelt de schijven in het vak en geeft hierna de deelnemer toestemming met de overige schijven te werpen, 2de worp.
- Na de 2e worp handelt de jury zoals onder b en c.
- De deelnemer werpt daarna voor de laatste maal de nog overgebleven schijven, 3de worp
- De jury bepaalt vervolgens weer welke schijven in de vakken mogen blijven en gaat dan tot de puntentelling over.
- Zijn na de 1ste, eventueel 2e worp reeds alle schijven in de vakken, dan gaat de jury hierbij over tot de puntentelling.

Bepalingen

Tijdens het sjoelen mag niet aan de sjoelbak getrokken of geduwd worden.

- Een deelnemer mag naar eigen keuze zittend of staand sjoelen.
- Een deelnemer mag op verzoek 5 schijven als proef voorwerpen.
- Als een spel met meer dan 30 schijven gespeeld is vervalt de beurt en moet er opnieuw gespeeld worden.
- Is er met minder dan 30 schijven gespeeld dan is geen correctie mogelijk.



Gaaibol

De negen gaaien zijn vastgehecht aan het bord door middel van scharnieren. Wanneer de bol er tegen gerold wordt, klappen ze neer. Alle gaaien staan op een zelfde afstand van elkaar en elke gaai heeft een eigen puntenwaarde.



De platte houten gaaibollen (vijf per speler)

hebben een diameter van 12 cm en een dikte van 8 cm. De vlakke aanloopbaan varieert van 15 tot 20 m. De ondergrond kan gewone tegelvloer, beton, plankenvloer of gestampte aarde zijn.

SPELBESCHRIJVING EN REGLEMENTEN

Elke speler probeert met vijf ballen zoveel mogelijk gaaien om te bollen. Elke gaai is een aantal punten waard. De punten van iedere speler worden individueel of in ploegverband opgeteld. De speler of de ploeg met de hoogste score is de winnaar. Er wordt gebold van op een afstand van 15 tot 20 m, zodat een flinke worp nodig is. Goede spelers slagen erin per worp meer dan een gaai om te bollen. Waarschijnlijk schrikt de kracht die nodig is om de gaaibol te werpen de dames af want er zijn weinig vrouwelijke gaaibollers.

De variante speelwijzen ontstaan echter ook door de verschillende spelregels:

-de punten worden per speler of per ploeg samengeteld (zoals boven vermeld).

Er kan echter ook op een andere manier in ploegverband worden gespeeld.

Elke ploeg krijgt één kant van het bord, de linker- of rechterzijde. Wie het vlugst zijn kant én de middelste gaai afbolt heeft gewonnen. Als men een gaai van de andere kant afbolt, blijft die omver en is dat in het voordeel van de andere ploeg;

-een andere speelwijze, dikwijls toegepast tijdens wedstrijden, is de volgende: in plaats van naar alle gaaien te spelen, wordt er tussen twee rechtopstaande gaaien telkens één weggelaten. Hierdoor wordt het veel moeilijker een gaai te treffen.

Vloerbol

Het vloerbollen wordt vandaag slechts in beperkte

mate beoefend met een concentratie in de buurt van Aalst. De laatste jaren bleef het aantal verenigingen verder teruglopen. Vloerbollen wordt, zoals de benaming laat vermoeden, op de vloer gespeeld, meestal binnen in het café. De stekken of doelen

zijn in de vloer aangegeven door een spijker of een gekleurde tegel. Zelfs een bierkaartje kan als stek dienen. De vloerbol heeft ongeveer dezelfde vorm als de krulbol, maar hij is kleiner. De afmetingen zijn vrij uniform (loopvlak 5,4 cm en diameter 12,7 cm). De stekken zijn twee tot drie meter van elkaar verwijderd. Tijdens het spel tekent men met krijt twee halve cirkels op de grond. Bij het bollen mogen de spelers met geen enkel lichaamsdeel de grond raken voorbij deze halve cirkel.

Het vloerbolspel wordt gespeeld door twee ploegen, meestal bestaande uit drie spelers. Het aantal personen dat deel uitmaakt van één ploeg wordt enkel beperkt door het aantal aanwezige vloerbollen. Het spelverloop is hetzelfde als bij krulbol. Een spel gaat tot 11 punten.

In Poperinge had men vroeger het pijlbloksysteem: rond een soort vast punt, het centrum, werden enkele concentrische cirkels getrokken. Alle bollen binnen dezelfde twee cirkels tellen evenveel punten, of ze nu verder of dichterbij het middelpunt liggen, net zoals bij vogelpik. Natuurlijk verhoogt het aantal punten per cirkelschijf naar het centrum toe.

Meestal speelt men met vier bollen per speler.



Trou-madame



Trou -madame is al honderden jaren oud. Zo werd het op het einde van de 16de eeuw binnenskamers op een tafel gespeeld en was het niet alleen in onze streken gekend, maar ook in Frankrijk en Groot - Brittannië. Het spel evolueerde tot een openluchtbezigheid en is tot op heden populair gebleven in West-Vlaanderen. Maar we treffen het ook in Oost-Vlaanderen, het oostelijk deel van Brabant en Frans-Vlaanderen aan.



Tegenwoordig wordt de trou-madame vaak bovengehaald ter gelegenheid van de kermis of een clubfeest en dan wordt voornamelijk door vrouwen gespeeld. Het gebeurt ook regelmatig dat vrouwen, waarvan de mannen lid zijn van een of andere vereniging, samen komen om trou-madame te spelen terwijl manlief bijvoorbeeld gaat gaaibollen of boogschieten.

Bij trou-madame bolt elke speler van op een afstand, dikwijls bepaald door de beschikbare ruimte in het lokaal, een vast aantal bollen (in dit geval vijf) naar de poortjes in de bak. De puntenwaarde is aangegeven boven de poortjes.

TERREIN EN MATERIAAL

Dit spel vereist een vlakke ondergrond Zoals beton, gestampte aarde, een plankenvloer of een tegelvloer. Het kotof de bak is een houten constructie die in ons geval negen openingen telt. Het aantal openingen kan evenwel sterk variëren. Soms is er slechts één opening, Zoals bij gerrebolling. De platte bollen - vijf per speler - hebben een diameter van 10 tot 12 cm.

SPELBESCHRIJVING EN REGLEMENTEN

Men probeert zoveel mogelijk punten te halen door de vijf-bollen door de poortjes in de bak te bollen. Dit gebeurt vanop ongeveer 6 m. Elke bol die door een poortje gaat, krijgt het aantal punten dat boven het poortje is aangegeven.

Let op bij het mikken: naast een poortje met een hoge Score staat meestal één met een lage Score, zodat niet alleen trefzekerheid maar ook geluk een rol speelt bij de uitslag.

Schuiftafel

SPELBESCHRIJVING EN REGLEMENTEN

Het komt er op aan de schietijzers zo dicht mogelijk bij de verste toets of stek te schuiven zonder dat ze hierbij in de goot belanden.



Schijven die in de goot terechtkomen omdat de speler te hard geschoten heeft of omdat de tegenstrever de schijf er heeft ingeduwd, tellen niet meer mee.

Men speelt één tegen één of in ploegverband. Het spel kan op twee manieren worden gespeeld.

De speler of ploeg met de X -schijven begint. Wie de X-schijven krijgt wordt door het lot bepaald. Er kan ook naar het poortje (de voorste stekken) worden gespeeld om te bepalen wie mag beginnen. De partij die het dichtst bij het poortje ligt mag opgaan.



VERLOOPVAN HET SPEL

EERSTE SPEELWIJZE

Bij het begin van het spelontvangt elke speler (of ploeg) vijf gemerkte schietijzers, 1 naargelang van de ploeg.

Met de keu worden de vijf schijven achtereenvolgens naar het doel geschoven.

Hierna is het de beurt aan de tegenspeler(s) om zijn vijf schijven zo kort mogelijk bij de verste stek te schuiven.

TWEEDE SPEELWIJZE

Na de eerste stoot is het de beurt aan de tegenstrever. Die moet verder spelen tot een van zijn vijfschijven dicht bij de verste toets ligt dan die van de eerste speler.

Indien hij er echter in slaagt een schijf dicht bij het doel te stoten dan de eerste spelerwacht hij en is het terug de beurt aan de andere partij om beter te doen.

PUNTENTELLING

Elke schijf die dicht bij het doel ligt dan die van de tegenspeler levert één punt op. De winnaarvan een partij gaat op bij het volgende spel. Wie als eerste twaalf punten behaalt is de winnaar van het spel of speelt uit.

TACTISCHE Richtlijnen

Het is duidelijk dat de speler die het voorrecht heeft als eerste te stoten niet alleen zal trachten zijn ijzers zo dicht mogelijk bij de achterste stek te schuiven, maar hij zal bovendien proberen zijn schijven strategisch te leggen zodat ze de tegenstrever zullen hinderen om bij het doel te komen.



MANNETJESPEL

Het mannetjesspel vertoont enige gelijkenis met het tafelkegelen maar in plaats van kegels zijn het in hout uitgesneden figuurtjes die moeten omgegooid worden. Het mannetjesspel is geen wijd verspreid spel. Hier en daar kan het teruggevonden worden in een herberg. Dit is het geval in Watou (West - Vlaanderen) of in Munkzwalm, Roborst en Sint - Maria- Horebeke in de buurt van Zottegem. Het spel heet daar pajottespel. Peetjesspel of peekessel zijn andere benamingen voor hetzelfde vermaak.

Eenhouten bakje met vijf (in Watou zes) houten mannetjes is aan de muur bevestigd op ooghoogte. De figuurtjes in het bakje zijn op een scharnier bevestigd en kunnen naar achter kantelen.

Aan het plafond hangt een touw met onderaan een loodje. Bij een mobiel mannetjesspel is het touwen bolletje vastgemaakt aan een kleine galg die vastzit aan het bakje. Bedoeling is het bolletje zo te zwieren dat in vijf beurten zoveel mogelijk mannetjes omkantelen. Elk mannetje heeft een eigen punten- waarde: aan de buitenzijde twintig punten, centraal tien en tussenin telkens vijftien punten. Wie het grootste aantal punten verzamelt, wint. Vooraf wordt het aantal beurten afgesproken.





Tonspel

SPELBESCHRIJVING EN SITUERING

De spelers nemen plaats achter de meet op zo'n 2,75 m van de pot. De schijven worden tussen duim en wijsvinger genomen en moeten doordvallen op het blad, zodat ze niet wegschuiven of rollen.

Men speelt om de hoogste score na een doorgang (twaalf schijven) of er wordt naar 30 punten gespeeld. Hier tellen dan de minste doorgangen.

Wordt er in ploegen van twee gespeeld, dan werpt men naar 50 punten. Met drie spelers per ploeg moeten 75 punten behaald worden en dan telkens 25 punten meer per extra speler.

Bij een wedstrijd per ploeg is het aantal gewonnen doorgangen van doorslaggevend belang. Alle leden van ploeg A werpen beurtelings hun twaalf schijven. Hun punten worden samengeteld. Dan is het de beurt aan de spelers van ploeg B. Hun score wordt vergeleken met die van ploeg A.

De ploeg met de hoogste score krijgt twee punten, de verliezers krijgen geen enkel punt. Bij gelijke stand krijgt elke

ploeg (A en B) één punt. Er worden drie doorgangen gespeeld en de punten worden samengeteld. De winnaar krijgt nog eens twee punten extra. Bij gelijke eindstand krijgen beide ploegen één punt erbij. De mogelijke uitslagen zijn dus: 8-0 17-116-215-314-4.

Tijdens het werpen mag de voet de meet niet overschrijden of de worp is ongeldig. Een schijf die op de grond valt mag niet opnieuw worden geworpen. Een speler werpt een sigaar als hij in één doorgang (twaalf schijven) geen enkel punt scoort. Na drie sigaren betaalt men een boete (bijvoorbeeld 15 fr). Wie in drie doorgangen minder dan tien punten werpt betaalt 5 fr;

Het is een traditie dat wie het hoogste punten aantal behaalt een glas krijgt betaald door de speler met het laagste puntenaantal. Als men met dertien speelt, betalen de laagste zes een pint aan de hoogste zes. De dertiende neemt een pint voor zichzelf !'



ADVENTURE ENT.

www.adventure-ent.be

Hoefijzerwerpen

Hoefijzerwerpen is een spel waar men heel wat plezier kan aan beleven en waar toch betrekkelijk weinig materiaal voor nodig is. Diegenen die dachten dat dit spel een rasecht cowboyspel uit Texas

was, hebben het mis, want hoefijzerwerpen blijkt een spel te zijn dat reeds heellang in onze streken bestaat. Zo vindt men in de stadsarchieven van Sint - Truiden een verbodsbepaling terug, daterend van 1662, die het hoefijzerwerpen verbiedt op de wallen en de stadsversterkingen. Het is een van de typische spelen waarbij eenvoudige voorwerpen uit het dagelijkse leven speels worden aangewend. Het verwondert dan ook niet dat we het hoefijzerwerpen in heel wat streken aantreffen.



TERREIN EN MATERIAAL

Meestal wordt er gespeeld met tien hoefijzers. Het paaltje moet een lengte van ongeveer 40 cm hebben en een doormeter van een vijftal centimeter. Dit paaltje wordt stevig in de grond geplant zodat het ongeveer 20 cm boven de grond uitsteekt. De aangegeven afmetingen zijn zeker niet bindend en verschillen naargelang men een ijzeren staafje of een houten paaltje gebruikt.

SPELBESCHRIJVING EN REGLEMENTEN

Vanop een afstand van 3 tot 5 m wordt getracht de hoefijzers rond het paaltje te werpen. Leder hoefijzer dat volledig rond het paaltje terecht komt levert één punt op. Men kan bijvoorbeeld man tegen man spelen, ieder met vijfhoefijzers. Winnaar wordt hij die het hoogste aantal hoefijzers rond het paaltje

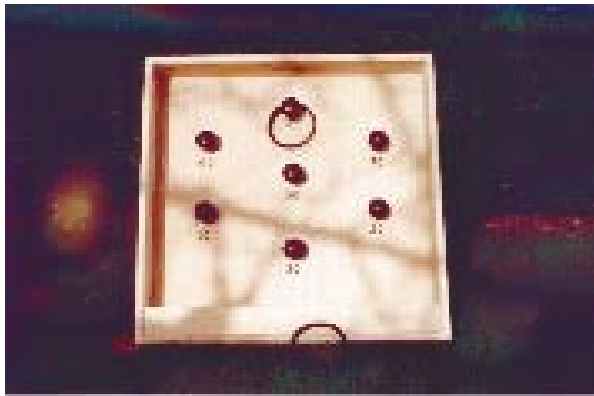
kan gooien. Men kan ook ieder om de beurt gooien. De speler die het eerst tien punten behaalt, wint

VARIANTE SPEELWIJZE

1. BLAZOEN

Rond het paaltje kan ook een blazoen worden getekend, dat bestaat uit drie concentrische cirkels. Een hoefijzer rond de staak levert 100 punten op terwijl de ijzers die in de opeenvolgende cirkels belanden goed zijn. Voor respectievelijk 50, 20 en 5 punten.

RINGWERPEN



Ringwerpen is op hetzelfde principe gebaseerd als het hoefijzerwerpen. In plaats van een hoefijzer worden vijf plastieken of rubberen ringen van een tiental centimeter gebruikt.

Een andere vorm van ringwerpen is een aan de muur bevestigd bord met een aantal haken. Hier komt het eropaan de ringen rond de haken te gooien.





Aunt Sally

Dit is een oud Engels pupspel dat nu nog in de buurt van Cambridge gespeeld wordt. Met 5 houten stokken tracht men een vogel af te gooien.

Dit lijkt simpel, maar de vogel moet zuiver afgegooid worden. Men mag dus geen ijzer raken. De stokken moeten onderhands gegooid worden zonder dat ze horizontaal of vertikaal slingeren. Niet zo eenvoudig. De stokken worden vanop een afstand van 12 meter gegooid. Er wordt gespeeld in twee ploegen. De ploeg die het eerst 9 - 12 of 21 vogels gooit wint.





ADVENTURE ENT.
www.adventure-ent.be

De duivel tussen de kegels (toptafel)

Met een tol tracht men zoveel mogelijk kegeltjes om te gooien. Elk kegeltje heeft een puntenwaarde. Wie de meeste punten scoort Bvb 5 manches wint.

Dit spel is een Amerikaanse variant van het bij ons beter bekende toptafel.



Rekken-trekker

Dit spel is een variant van het sjoelbakspel. Er zijn vijf schijven in het spel. Twee aan elke speelhelft en een in het

middenste gat. Wie alle vijf schijven op de speelhelft van de tegenstander krijgt wint.

Dit spel vindt enorme bijval bij kinderen. Een zeer snel en bijna verslavend spel.



ADVENTURE ENT.

www.adventure-ent.be

Zaklopen

Wat was vroeger een Vlaamse kermis zonder zaklopen.

Wordt op gras gespeeld.



Dit afbeelding is 'penny-board' is een versimpeld spel

Schuif een muntje



Dit is een oud
Engels pupspel.

Negen vakken met een eigen punten-
waarde.

Elke speler schuift telkens vijf munt-
jes. Het komt erop aan in een beurt 3
munten in eenzelfde vak te schuiven.
Telkens men daarin slaagt wordt er met
een krijtje een teken gezet aan de rand
van het bord.

Wie erin slaagt alle vakken uit te

spelen is winnaar.

Om geldig te zijn mogen de muntjes de lijnen niet raken.

Variant: 1 munt per vak spelen

Variant: in drie beurten zoveel mogelijk punten scoren. Let wel enkel de muntjes die tussen de lijnen liggen zijn geldig.

Knikkerstraat

Probeer de knikkers in de huisjes te schieten. Iedere deur geeft een aantal punten.



Dopspel

Leg de kogeltjes in het midden van het spelbord. Door de tol te laten draaien worden de kogeltjes weggeschoten. Voor elk kogeltje in de eerste ring krijgt men 1 punt, de tweede ring 3 en de buitenste ring 5 punten.

Kazenspel

Leg een knikker beneden in het oog. Probeer nu d.m.v. de twee touwtjes de knikker naar boven te loodsen zonder in de kaasgaten te vallen.

Wie de eerste lijn bereikt krijgt 1 punt, de tweede 3 de derde 5 en het eindgat 10 punten.

Kop van jut



ADVENTURE ENT.
www.adventure-ent.be

Dit spel is simpel. Sla zo hard als het maar kan met de hamer op de hefboom en laat de bel rinkelen.

De mast is ingedeeld in punten van 1 tot 10 (=bel)

TONSPEL

(prononcer “tonnespelle”, avec le premier
“e” muet)

(l’accent tonique est sur la syllabe
soulignée)



Les joueurs se placent derrière la ligne à une distance d’environ 2,75m du plateau. Lors du lancer, les «schijven» (disques, prononcez «skeyve») sont tenus entre le pouce et l’index et doivent tomber à plat, sans rouler ni pousser d’autres disques.

On joue pour le plus haut score en un «passage» (lancer de 12 disques). Pendant le lancer, le pied du joueur ne peut dépasser la ligne, sinon le lancer est nul. Un «schijf» (singulier de «schijven») tombé par terre ne peut être relancé.

Un joueur «lance un cigare» s’il ne marque pas un seul point sur un «passage». Après trois cigares il doit payer une amende (une pintje -un verre de bière- aux autres joueurs par exemple).

Toptafel

(prononcer «toptafeule»)



On essaie, au moyen d'une toupie, de renverser autant de «kegeltjes» (petites quilles, prononcez «kégueultjeusse») (*mais non, ce n'est pas si difficile que ça n'en n'a l'air*) que possible. Chaque kegeltje compte pour un certain nombre de points. Celui qui a le plus haut score gagne.

Sjoelbak

(prononcer «sioulbaque»)



ADVENTURE ENT.
www.adventure-ent.be



Le jeu commence avec 30 “schijven” (disques, pour rappel).

Un «schijf» est en jeu dès qu’il a dépassé la face arrière de la planche d’appel.

Dès qu’un schijf est en jeu, il ne peut plus être manipulé par aucun joueur

Les exceptions à cette règle sont les suivantes:

- 1. Un schijf qui est sorti du sjoelbak lors du lancer, de quelque manière que ce soit.**
- 2. Un schijf qui en rebondissant repasse entièrement derrière la face arrière de la planche d’appel.**

Le jury décide souverainement si une exception s’applique et remet en jeu le disque concerné.

Le décompte des points se passe de la manière suivante.

1 schijf dans chaque case = 20 points

2 schijven dans chaque case = 40 points (nous rappelons que schijven est le pluriel de schijf)

3 schijven dans chaque case = 60 points, etc.

Si, après ce calcul, il y a des schijven supplémentaires dans une case, ils comptent pour les points indiqués sur cette case.

Par exemple 5 schijven dans chaque case, plus un schijf supplémentaire dans la case 4. Le décompte est alors $100 + 4 = 104$. (Bien entendu le calcul est effectué dans les limites définies par les figures 2.12 à 2.21 de l’Annexe 14 de l’OACI, troisième édition - juillet 1999).

Mannetjespel

(prononcer «manneutjeuspelle»)

Le but est de lancer la «bolletje» (petite boule) de telle manière qu'en 5 coups, autant de mannetjes (petits bonshommes) que possible soient renversés. Chaque mannetje a une certaine valeur : ceux de l'extérieur 20 points, celui du centre 10 et les intermédiaires 15. Celui qui obtient le plus grand nombre de points gagne.

Rekkentrekker

(prononcer «rèqueune-trèqueur»)

**Il y a 5 schijven (disques) en jeu.
Deux de chaque côté et un au milieu
de la porte centrale. Celui qui arrive à
envoyer les 5 schijven du côté de
l'adversaire a gagné.**



Dospel

(prononcer «dop-spelle»)

**Au moyen d'une toupie, il faut déplacer les billes installées sur le plateau. Une bille qui tombe dans l'isocandela principale vaut un point.
Deuxième isocandela : 3 points.
Isocandela extérieure : 5 points.**

Knikkerstraat

(«rue des billes», prononcer
«kniqueurstrate» avec un «a» long)

**On envoie les billes dans les petites
maisons.**

**Chaque porte passée vaut un
certain nombre de points.**

Kazenspel

(«le jeu du fromage», prononcer
«quazeunspelle)

En tirant sur les deux cordes on fait cheminer la bille entre les trous du fromage.

Atteindre la première ligne rapporte 1 point, la deuxième 3, la troisième 5 et le trou final 10 points.

Note : ce jeu est amusant avec un fromage belge. A éviter avec un Munster ou un Camembert bien fait.

Gaaibol

(le «g» est imprononçable pour un francophone, sauf en cas de maladie de gorge)

Chaque joueur essaie de renverser autant de «gaaïen» (quilles) que possible avec cinq boules. Chaque «gaaï» rapporte un certain nombre de points. Le joueur avec le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur. On lance les boules d'une distance de 15 m, ce qui demande un bon coup de poignet. Les bons joueurs arrivent à renverser plusieurs «gaaïen» à chaque lancer.



Shove ha'penny

(c'est de l'Anglais, ça ne se prononce pas)

Chaque joueur fait glisser à chaque coup 5 pièces de monnaie sur le plateau. Il faut essayer d'envoyer 3 pièces dans la même rangée.

Lorsque c'est réussi, on fait un signe à la craie sur le bord du plateau. Le vainqueur est le premier à avoir un signe dans chaque rangée.

Pour être valable, les pièces ne peuvent pas mordre les lignes.

