



'Gheynspark' Buurtvereniging

GHEYNSPARK 15, 5706 VE HELMOND, 04920 - 22948

CIRCULAIRE
11 FEBRUARI 1996

VERSPREIDING: 1 EXEMPLAAR PER VOORDEUR
ALLEEN VOOR DEELNEMERS SJOELWEDSTRIJD (25 - 02 - 96)

Beste sjoelers,

Drieëntwintig leden en één introduc  hebben zich opgegeven voor deelname aan onze sjoelwedstrijd. Dat betekent dat twaalf paren zullen gaan strijden om een pracht van een "Gheynspark" - wisselbeker. Het winnende paar en alle deelnemende jeugdleden stellen we bovendien fraaie medailles in het vooruitzicht!

We spelen drie ronden. In elke ronde komt elke speler twee maal aan de beurt. Hij/zij mag dan in elke beurt proberen om in drie keer alle schijven binnen te schuiven. Na afloop van de eerste ronde stellen we paren samen: de hoogste scorende speler vormt een paar met de laagst scorende speler, de op   n na hoogst scorende speler met de op   n na laagst scorende speler enz.

De in de eerste ronde behaalde scores tellen wel mee voor het eindresultaat. Dat houdt in dat het paar dat over drie ronden de hoogste score behaalt winnaar is en een jaar lang met de wisselbeker mag pronken!

Op de achterzijde staan de spelregels vermeld die wij zullen hanteren. Ze zijn bijna hetzelfde als het vorig jaar en grotendeels (soms vereenvoudigd) ontleend aan het boekje "Sjoelen - een oud spel, een nieuwe sport". Dit is een uitgave ter gelegenheid van het 10-jarig bestaan van de Algemene Nederlandse Sjoelbond (1988). Het ISB-nummer is: 90-6076-280-0.

Het boekje is voor de liefhebber zeer interessant. Het bevat onder meer hoofdstukken over speeltechnieken, spelsystemen en het ontstaan van het spel.

Voor meer informatie, vragen, opmerkingen, suggesties, donaties en sponsoring kun je terecht bij   n van ons.

Wij wensen iedereen veel succes!

Jan Nijssen
Gerda Zieverink

Spelregels sjoelwedstrijd

Speelwijze:

1. Schijven naast de bak opstapelen
2. Schijven tellen, vóór men begint (30!)
3. Een schijf is in het spel, zodra deze voorbij de afzetbalk is gekomen
4. Is een schijf eenmaal in het spel, dan mag deze niet meer worden aangeraakt, behalve om hem uit het spel te nemen (zie 5.)
5. Een schijf wordt uit het spel genomen (tot de volgende beurt):
 - a. wanneer hij de afzetbalk passeert en weer onder de afzetbalk door terugstuit
 - b. wanneer hij buiten de bak raakt
 - c. wanneer hij buiten één van de vakken raakt en weer terugkomt in één van de vakken of op één van de tussenwanden blijft rusten
6. Een schijf is in het vak, wanneer hij de voorkant van de poortenbalk geheel is gepasseerd (in geval van twijfel: een latje tegen de voorkant van de poortenbalk schuiven - als de schijf dan beweegt, is hij niet in het vak)

Puntentelling:

1. In elk vak 1 schijf = 20 punten
In elk vak 2 schijven = 40 punten
In elk vak 3 schijven = 60 punten (enz.)
2. Extra schijven per vak = waarde bijtellen
3. Maximum haalbaar = 148 punten

Overige bepalingen:

1. Tijdens het sjoelen mag de bak niet bewogen worden
2. Men mag naar keuze staande of zittend sjoelen
3. Elke deelnemer mag op verzoek 5 schijven als proef spelen
4. Schijven stapelen in de vakken mag pas na het spelen
5. Schijven mogen niet op de afzetbalk gezet worden
6. Bij de aanvang van elke speelronde verdelen de spelers zich indien mogelijk zodanig over de 6 bakken, dat niemand op zijn eigen bak speelt. Vanaf de eerste ronde moet men bovendien indien mogelijk op een andere bak spelen dan in de vorige ronde.
7. Na afloop van elke speelronde levert elke speler/elk paar zijn scorekaart in bij de telpost.
8. In gevallen waarin deze regels niet voorzien, probeert men het onderling eens te worden. Sportiviteit is hierbij beslissend.