

ALGEMENE NEDERLANDSE SJOELBOND



SPELREGLEMENT

Versie 2016.01

Geheel herzien.

Dit reglement is vastgesteld door de Top-/Breedtesportcommissie
en treedt in werking vanaf 1 september 2016.

Hiermee vervallen alle vorige uitgaven.

Spelreglement ANS

INHOUDSOPGAVE		Pagina
1.	Algemeen	2
2.	Spelmateriaal	3
3.	Spelregels	5
4.	Puntentelling	7
5.	Spelvolgorde	8
6.	Bepalingen	9
7.	Regels bij bondswedstrijden	10
8.	Slotbepalingen	11

Spelreglement ANS

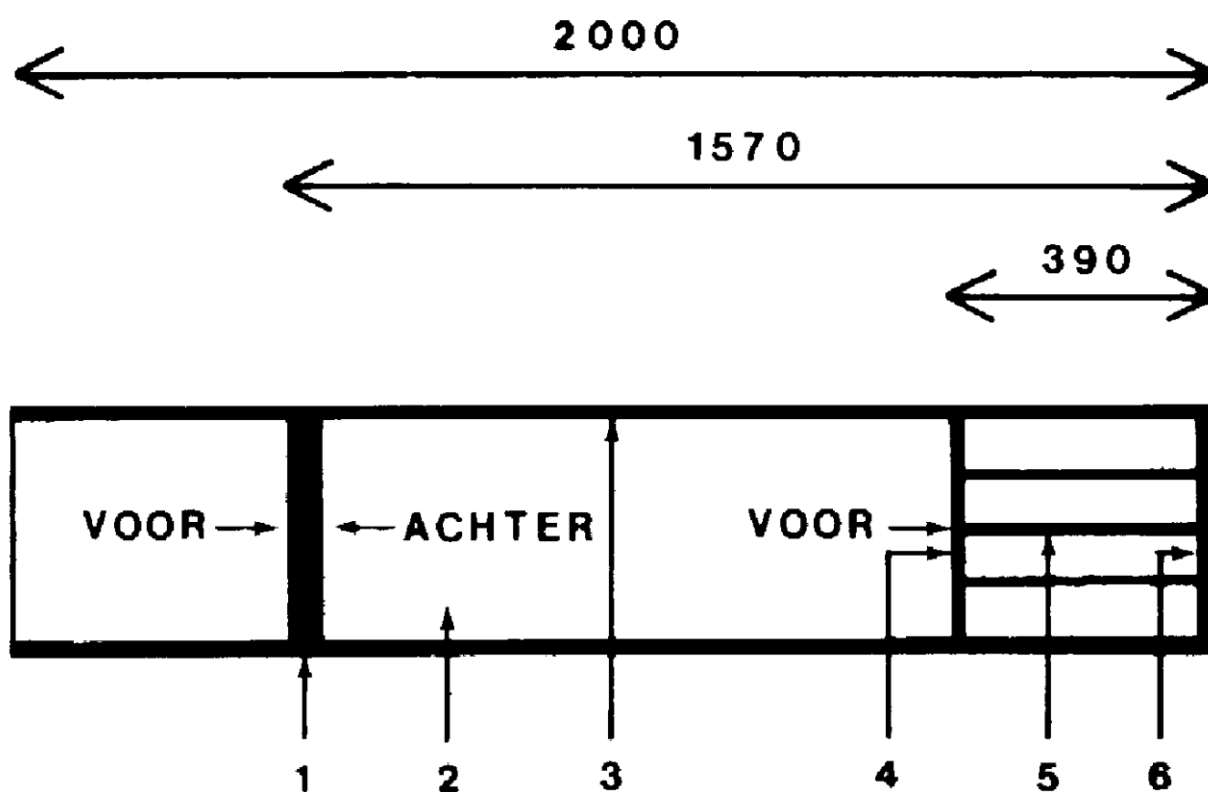
1 Algemeen

- 1.1. De spelregels zoals in dit reglement omschreven, moeten bij alle bondswedstrijden in acht worden genomen.
- 1.2. Bij bekerwedstrijden kan hierop door de bekercommissie een uitzondering worden gemaakt.

Spelreglement ANS

Spelmateriaal

- 2.1. Het spelmateriaal zoals in dit reglement omschreven, is in overeenstemming met een door de bond goedgekeurde wedstrijdbak.
- 2.2. Sjoelbak, zie Figuur 1
De sjoelbak is samengesteld uit de volgende houten onderdelen:
 1. De afzetbalk
 2. Bodem
 3. Zijwanden
 4. Poortenbalk
 5. Tussenwanden
 6. Achterwand

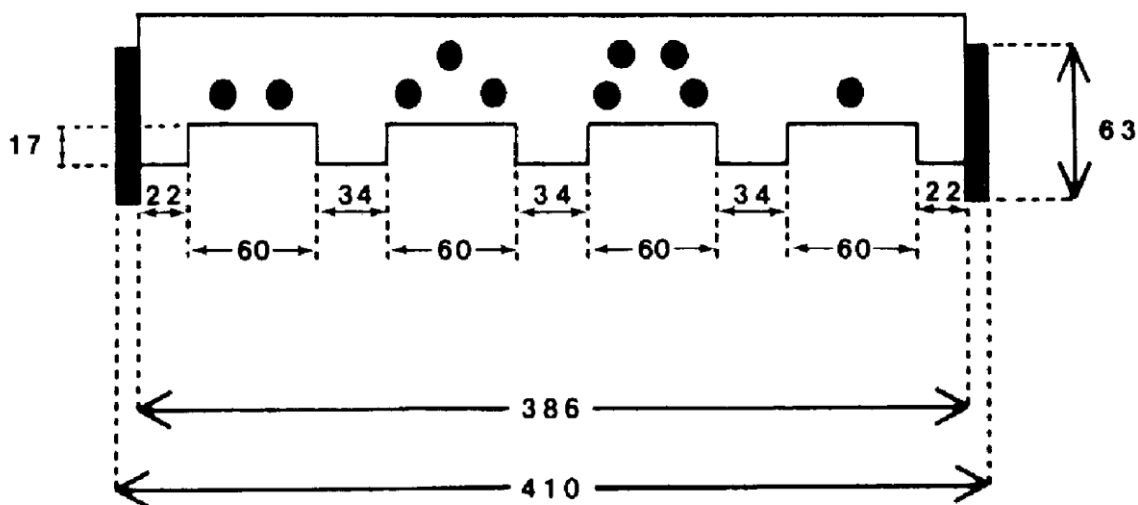


Figuur 1

Spelreglement ANS

2.3. Poortenbalk, zie Figuur 2

Aan de voorzijde van de poortenbalk zal boven elke opening een indicatie zijn aangebracht. Deze indicatie kan bestaan uit cijfers of ander middelen doch dient in ieder geval te bestaan uit een waardering die van links naar rechts gezien bestaat uit **2-3-4-1**.



Figuur 2

2.4. Afmetingen, zie figuur 1 en figuur 2. Waar in de afbeeldingen geen maten aangegeven, gelden de volgende afmetingen:

- 2.4.1. Dikte zijwanden: 12 mm.
- 2.4.2. Dikte tussenwanden: 12 mm.
- 2.4.3. Dikte achterwand: 14 mm.
- 2.4.4. Dikte poortenbalk: 14 mm.

2.5. Een sjoelschijf dient aan onderstaande beschrijving te voldoen:

- 2.5.1. Materiaal: beukenhout
- 2.5.2. Glijvlak: hol
- 2.5.3. Gewicht: 20 ± 3 gram
- 2.5.4. Diameter: 52 mm.
- 2.5.5. Dikte: 13 mm.

2.6. Controlestreep.

Op de bodem is een streep aangebracht loodrecht onder de achterkant van de afzetbalk.

2.7. Niet genoemde onderdelen of afmetingen worden voor de sjoelsport van minder belang geacht. Opmerking: alle maten zijn aangegeven in millimeters. Tolerantie:

- 2.7.1. ± 3 mm voor de lengtemaat van 2000 mm.
- 2.7.2. ± 2 mm voor de lengtemaat van 1570 mm.
- 2.7.3. ± 1 mm voor de overige maten.

Spelregels

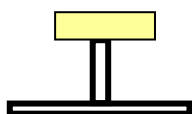
- 3.1 Algemeen: Indien in dit reglement hij, deelnemer, speler, enz. wordt vermeld, dan worden hiermee ook de vrouwelijke leden bedoeld, tenzij dit uitdrukkelijk anders is bepaald.
- 3.2. Speelwijze:
- 3.2.1. Elk spel begint met 30 schijven.
- 3.2.2. De deelnemer wordt geacht de schijven vóór aanvang van het spel te hebben geteld.
- 3.2.3. Een schijf is in het spel zodra deze de streep bij de afzetbalk geheel voorbij is.
- 3.2.4. Zodra een schijf een andere schijf raakt die in het spel is, zal deze schijf tellen als een gespeelde schijf. De schijf heeft immers invloed gehad op het spel.
- 3.2.5. Is een schijf in het spel dan mag deze door niemand meer worden aangeraakt.

Uitzonderingen hierop zijn:

- 3.2.5.1. Een schijf die buiten een vak of buiten de bak geraakt.
- Indien de schijf buiten de bak geraakt vanuit het speelveld dan wordt die schijf door het jurylid terzijde gelegd en bij een eventuele volgende onderbeurt weer ter beschikking van de speler gesteld.
 - Indien de schijf door de poortenbalk in een vak was geraakt en hierna buiten dit vak belandt zonder opnieuw door de poortenbalk te zijn gegaan, meldt het jurylid aan de speler uit welk vak de schijf is gekomen. Aan het einde van de onderbeurt wordt de schijf door het jurylid in het betreffende vak teruggelegd.
 - Indien een schijf vanuit een vak door de poortenbalk weer in het speelveld terecht komt gebeurt er niets en blijft de betreffende schijf in het speelveld liggen.
- 3.2.5.2. Een schijf die over de poortenbalk heen in een vak geraakt, wordt door het jurylid direct uit het spel genomen.
- 3.2.5.3. Een schijf die door de poortenbalk van een vak in een ander vak of op een van de tussenwanden of zijwanden blijft liggen, wordt door het jurylid in het vak terug gelegd. De situaties in figuur 3 en 4 geven dus aan dat de schijf telt en dus niet wordt weg genomen. De schijven in figuur 3 en 4 worden goed gelegd wanneer de onderbeurt is afgerond.



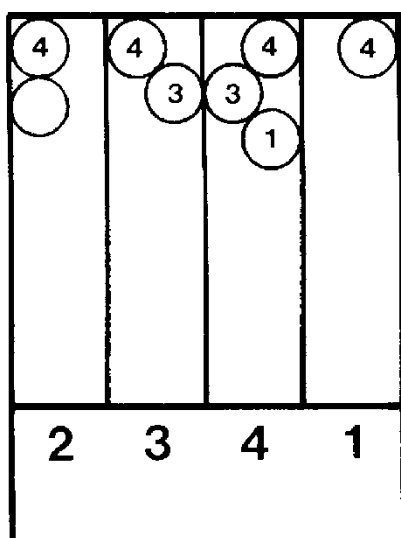
Figuur 3



Figuur 4

Spelreglement ANS

- 3.2.5.4. Indien een schijf terugkomend de streep aan de achterkant geheel is gepasseerd, dient de speler na toestemming van de jury de schijf uit de bak te nemen en deze of een ander nog niet gespeelde schijf naast de bak aan de kant van de jury te leggen, zodanig dat deze gescheiden is van de overige schijven die nog gespeeld moeten worden.
- 3.2.6. Een schijf is in het vak als deze onder de afzetbalk door de voorkant van de poortenbalk geheel is gepasseerd. In twijfelgevallen dient de jury een recht afsluitlatje tegen de voorkant van de poortenbalk te plaatsen, beweegt hierbij de schijf dan is deze niet in het vak.
- 3.2.7. De jury stapelt de schijven op stapels van 4 voor de eerste 4 in het vak zittende schijven. De volgende stapels op 3, zie figuur 5. De onderste schijf van de voorste stapel in alle 4 vakken wordt los van de achterwand c.q. achterliggende schijf geplaatst; max. 5 mm.



Figuur 5

Puntentelling

4.1. 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 etc. 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 en een extra schijf in vak 4. De telling is dan $100 + 4 = 104$ punten. Maximaal haalbaar is dus 148 punten.

Boven de maximale score van 148 punten kan nog een bonus van maximaal 8 punten worden behaald.

Indien 148 in één onderbeurt is behaald krijgt de speler twee keer één schijf terug. Is de 148 behaald in twee onderbeurten, dan krijgt de speler één keer één schijf terug. De schijf wordt gespeeld waarna opnieuw wordt gestapeld.

Alleen het resultaat van de gespeelde schijf in de eerste en, indien van toepassing, tweede keer telt.

Het aantal behaalde bonuspunten wordt berekend volgens bovenstaande puntentelling, maximaal kan dus twee keer 4 bonuspunten worden behaald. De uiteindelijke score is de som van de behaalde punten en bonuspunten.

Voorbeelden:

- Een speler heeft 148 punten gescoord in twee onderbeurten. Hij krijgt nu nog één schijf terug, welke hij in vak 2 werpt. De speler heeft nu $148 + 2 = 150$ punten behaald.
- Een speler heeft 148 punten gescoord in één onderbeurt. Hij krijgt nu nog twee keer één schijf terug. De eerste keer werpt hij deze in vak 4, de tweede keer in vak 1. De speler heeft nu $148+4+1=153$ punten gescoord.

Spelvolgorde

- 5.1. Een sjoelbeurt bestaat uit 3 onderbeurten in de volgende volgorde te spelen:
 - 5.1.1. De speler telt de 30 schijven.
 - 5.1.2. Na toestemming van de jury werpt de speler deze 30 schijven en geeft duidelijk te kennen dat alle schijven geworpen zijn.
 - 5.1.3. De jury bepaalt welke schijven in de vakken mogen blijven en geeft de resterende schijven terug, evenals de schijven die tot de uitzonderingen behoorden volgens art. 3.2.5.
 - 5.1.4. De jury stapelt vervolgens de schijven en geeft hierna toestemming met de resterende schijven te spelen. Het stapelen geschiedt volgens het spelreglement. De speler controleert de terug te ontvangen schijven en start met de 2e onderbeurt.
 - 5.1.5. Na de 2e onderbeurt volgt de behandeling volgens art. 5.1.3. en 5.1.4.
 - 5.1.6. De speler werpt daarna voor de laatste maal met de dan overgebleven schijven, de 3e onderbeurt.
 - 5.1.7. De jury bepaalt vervolgens weer welke schijven in de vakken mogen blijven en gaat dan tot de puntentelling over. De jury zegt aan de speler de score en na instemming van de speler wordt het resultaat genoteerd op de wedstrijdkaart, welke daarna desgewenst aan de speler wordt getoond.
 - 5.1.8. Als een speler in twee onderbeurten 148 heeft geworpen, dan krijgt hij één schijf terug om te proberen nog maximaal 4 bonuspunten te behalen zoals is beschreven in art. 4. Wordt in één onderbeurt 148 gescoord, dan krijgt de speler twee keer één schijf terug om te proberen nog maximaal 8 bonuspunten te behalen zoals is beschreven in art. 4.
 - 5.1.9. Zijn na de 1e of 2e onderbeurt reeds alle schijven in de vakken, maar is er geen 148 gescoord, dan gaat de jury over tot de puntentelling.

Bepalingen

- 6.1. Een speler mag naar eigen keuze zittend of staand sjoelen, maar blijft tijdens en na het spel te allen tijde achter de bak.
- 6.2. Een speler mag op verzoek 5 schijven op proef spelen.
- 6.3. Na aanvang van een beurt, dus na het werpen van de eventuele 5 proefschijven, mag niet meer aan de sjoelbak geschoven worden. Iedere speler draagt er zorg voor dat de bak in de oorspronkelijke stand terug geplaatst wordt. Een speler mag geen veranderingen aan het spelmateriaal aanbrengen door glijmiddelen of tussentijds poetsen.
- 6.4. Als tijdens het spelen een schijf breekt dan moet de gehele beurt opnieuw gespeeld worden.
- 6.5. Als een spel met meer dan 30 schijven is gespeeld dan vervalt de beurt en moet opnieuw gespeeld worden.
- 6.6. Is het spel met minder dan 30 schijven gespeeld dan is geen correctie mogelijk.
- 6.7. Tijdens het sjoelen mag de jury niet praten en/of andere handelingen verrichten die de speler kunnen beïnvloeden. Alleen op verzoek van de speler mag de jury aangeven hoeveel schijven in de vakken zijn.
- 6.8. Op de afzetbalk mogen geen schijven geplaatst worden.
- 6.9. De wedstrijdorganisatie zorgt ervoor dat de sjoelbak stabiel op tafel ligt. Dit kan met behulp van strips of andere middelen.

Regels bij bondswedstrijden

- 7.1. Tijdens het jureren mag het jurylid zijn eigen wedstrijdkaart niet op de tafel hebben.
- 7.2. Indien de jury fout schrijft, dient voordat er naar de volgende bak wordt doorgeschoven:
 - de juiste score wordt vastgesteld door de ringleider
 - de foutieve score wordt door de ringleider doorgestreept
 - de juiste score wordt door de ringleider rechts naast de foutieve score ingevuld
 - de ringleider plaatst de stempel ter goedkeuring.
- 7.3. Bij doorhalingen, welke dan ook, telt automatisch het laagste leesbare getal.
- 7.4. De jury geeft de wedstrijdkaart door aan het jurylid van de volgende bak.
- 7.5. Na de 10e beurt genoteerd te hebben moet het jurylid de kopie van de wedstrijdkaart aan de speler geven en het origineel aan de ringleider. In geen geval mag de complete kaart aan de speler worden gegeven.
- 7.6. Indien op aanwijzing van de ringleider/wedstrijdleader een complete sjoelbeurt overgespeeld dient te worden vindt dit plaats na de afloop van de 10^e sjoelbeurt.
- 7.7. Tijdens het sjoelen en jureren mag niet gerookt, gedronken of gegeten worden.

Spelreglement ANS

Slotbepalingen

8.1 In die gevallen waarin dit reglement niet voorziet beslist de wedstrijdleiding.