

52 Sjoelsystemen

De Sjoelsport kent vele vormen en soorten. De sjoel - vormen die in competitie verband worden gespeeld zijn o.a. Team sjoelen (NK) – Koppel sjoelen (NK) – LIBRE (NK) en Twintig-Twee (NK). Maar naast deze wedstrijdvormen zijn er nog vele tientallen andere prachtige varianten. Bekend zijn: **Libre – 20-2 – Combinatie – Helmonds – Single Count – Six-Pack – Switch – Triple Count** en Zaandams.

In de Pentathlon zie je vooral de dikgedrukte sjoelsystemen terug. Sommige sjoelsystemen vragen meer tijd, sommige wat minder. Ook is er verschil in moeilijkheidsgraad. Het maximaal haalbare is bij veel sjoelsystemen onmogelijk haalbaar.

Veel sjoelsystemen kunnen goed gebruikt worden als:

- Training
- Demonstratie
- Op Clubavonden
- Feestavonden
- Jeugdbegeleiding
- Vooral als wedstrijd

Voor de wedstrijden zijn scorekaarten ontworpen voor alle sjoelsystemen.

Mogelijkheden voor Recordwedstrijden.

In sommige sjoelsystemen is vanaf nu, onder auspiciën van de A.N.S. een officieel Nederlands Record/Wereld Record te vestigen en daarna te verbreken.

Er zijn vier verschillende disciplines op het hoogste niveau waarvan jaarlijks een nationale finale plaatsvindt. Het NK Teams, NK Koppel, NK 20-2 en het NK Individueel. Op basis van de resultaten van deze finales kunnen spelers zich plaatsen voor de NK Sjoelen meerkamp of PENTATHLON, dit is een vijfkamp in de klassieke Sjoel disciplines:

LIBRE – 20-2 – COMBINATIE – SWITCH EN SINGLE COUNT

Daarnaast moet dit ook kunnen tijdens Open Toernooien, georganiseerd door de Sjoel Verenigingen, echter, dit moet dan worden aangevraagd bij de A.N.S. Een aanvraag formulier is aangemaakt door de sjoelsystemen commissie en op te vragen bij de T.C.

Records kunnen alleen worden erkend indien dit gebeurt onder auspiciën van de A.N.S.

Kortom deze sjoelsystemen dienen het plezier in het sjoelen en hoe meer mensen plezier beleven in de Sjoelsport, des te leuker het wordt. Samen sjoelen geeft meer punten. Veel plezier met alle varianten.

MOEILIKHEIDSGRAAD SJOELSYSTEMEN & RECORDWEDSTRIJD SCHEMA

Bij de Sjoelsystemen ziet u ze terug

MOEILIKHEIDSDRAAD 1 (103,00 % - 95,00 %)

- 4 Chase pack
- 7 Dertig (30) onderbeurten
- 14 Koppel sjoelen
- 15 Libre
- 18 Moyenne 1
- 29 Serie sjoelen
- 40 Trio sjoelen
- 43 Twee beurten
- 47 Variant 156
- 48 Variant 168

MOEILIKHEIDSDRAAD 2 (94,90 % - 90,00 %)

- 3 Change
- 5 Combinatie
- 8 Drie dezelfde
- 11 Four dots
- 20 No sides
- 22 Nummerschijf sjoelen
- 24 One hundred and eighty
- 36 Switch
- 38 Systeem 9
- 49 Variant 180

MOEILIKHEIDSDRAAD 3 (89,90 % - 825,00 %)

- 2 Bonus sjoelen
- 6 Count down
- 19 Moyenne 2
- 21 Numbers
- 23 One higher
- 27 Pentathlon
- 44 Twintig twee (20-2)
- 52 7777+2

MOEILIKHEIDSDRAAD 4 (84,90 % - 75,00 %)

- 25 Oost Gronings
- 26 Paartjes gooien
- 30 Single count
- 37 Switch 180
- 41 Triple count
- 42 Triple ten

MOEILIKHEIDSDRAAD 5 (74,00 % - 00,00 %)

- 1 Bonus serie
- 9 Eén beurt met en zonder series
- 10 Extreme
- 12 Handicap
- 13 Helmonds
- 16 Libre 1
- 31 Six pack
- 32 Snooker sjoelen
- 33 Som sjoelen
- 35 Straight split
- 34 Square
- 39 Ten pack
- 50 Variant 192
- 51 Zaandams

RECORD-WEDSTRIJDEN

Mogelijk bij de volgende sjoelsystemen

- 4 Chase pack
- 5 Combinatie
- 10 Extreme
- 14 Koppel sjoelen
- 15 Libre
- 30 Single count
- 31 Six pack
- 32 Snooker sjoelen
- 36 Switch
- 39 Ten pack
- 41 Triple count
- 43 Twee beurten
- 44 Twintig twee (20-2)

Spelreglement & Wedstrijdreglement

Het Spelreglement en het Wedstrijdreglement van de A.N.S. zijn van toepassing op alle sjoelsystemen. De uitzonderingen op dit Spelreglement en/of Wedstrijdreglement wordt bij de sjoelsystemen aangegeven. In alle gevallen die onduidelijk zijn beslist de wedstrijdleider.

- Het aantal schijven waarmee wordt gesjoeld kan anders zijn.
- De puntentelling kan anders zijn.
- Het stapelen van de schijven kan aangepast zijn.
- Er kan een BONUS mogelijk zijn.
- De scorekaarten kunnen verschillen per sjoelsysteem.
- Mogelijkheden: Meerkamp (M) – Wedstrijd (W) – Duel (D) – Spelletje (S) – Record mogelijkheid (R), u ziet dit terug in de index.

Voorbeeld daarvan: 1 A LIBRE (M-W-D-S-R)

- Met cijfers is de moeilijkheidsgraad aangegeven. Een lager cijfer betekent makkelijker.
Er zijn 5 categorieën gemaakt.
Gekeken is naar de te behalen score in procenten van het maximum haalbare.
1 (van 102,7 % - 95,0 %)
2 (van 94,9 % - 90,0 %)
3 (van 89,9 % - 85,0 %)
4 (van 84,9 % - 75,0 %)
5 (van 74,9 % - 00,0 %)

Mogelijkheden voor Recordwedstrijden.

In enkele sjoelsystemen zijn Record wedstrijden mogelijk. Tijdens NK, WK en Bekerwedstrijden kunnen records al worden gebroken of gevestigd, omdat deze wedstrijden onder auspiciën van de A.N.S. worden georganiseerd, of door de A.N.S. worden georganiseerd.

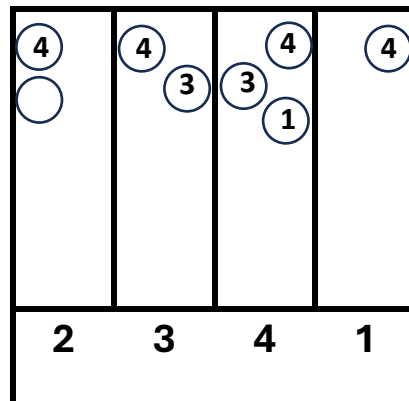
Daarnaast moet dit ook kunnen tijdens Open Toernooien, georganiseerd door de Sjoel Verenigingen.

Echter, dit moet dan worden aangevraagd bij de A.N.S. Een aanvraag formulier is aangemaakt door de sjoelsystemen commissie en op te vragen bij de T.C.

Records kunnen alleen worden erkend indien dit gebeurt onder auspiciën van de A.N.S.

Het stapelen

De jury stapelt de schijven op stapels van 4 voor de eerste 4 in het vak zittende onderste schijf van de voorste stapel in alle 4 de vakken wordt los van de achterwand c.q. achterliggende schijf geplaatst; max. 5 mm.



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 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 twee schijven. De eerste werpt hij deze in vak 4, de tweede in vak 1. De speler heeft nu $148 + 4 + 1 = 153$ punten gescoord.

De puntentelling bij systeem 20-2 is gelijk aan de puntentelling bij het normale sjoelen. Uitzondering hierop is dat indien een speler in één onderbeurt 100 punten heeft gehaald dat hij één bonusschijf terugkrijgt voor de tweede onderbeurt. Maximaal kan hij dus 104 punten scoren.