

ALGEMENE NEDERLANDSE SJOELBOND

Spelreglement
Versie 2025.10



Inhoudsopgave

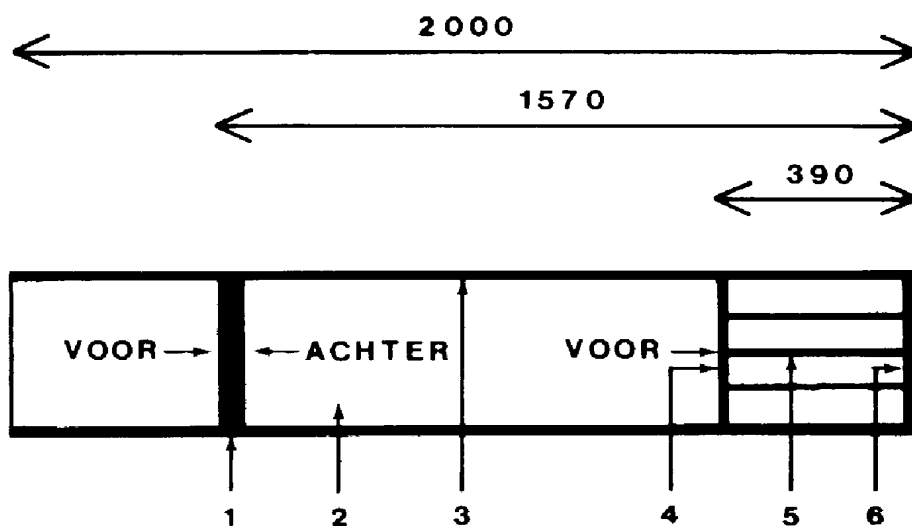
1.	Algemeen	3
2.	Spelmateriaal	4
3.	Spelregels	6
4.	Puntentelling	8
5.	Spelvolgorde	9
6.	Bepalingen	10
7.	Regels bij bondswedstrijden	11
8.	Slotbepalingen	12

1. Algemeen

- 1.1. De spelregels zoals in dit reglement omschreven, moeten bij alle bondswedstrijden in acht worden genomen.

2. Spelmateriaal

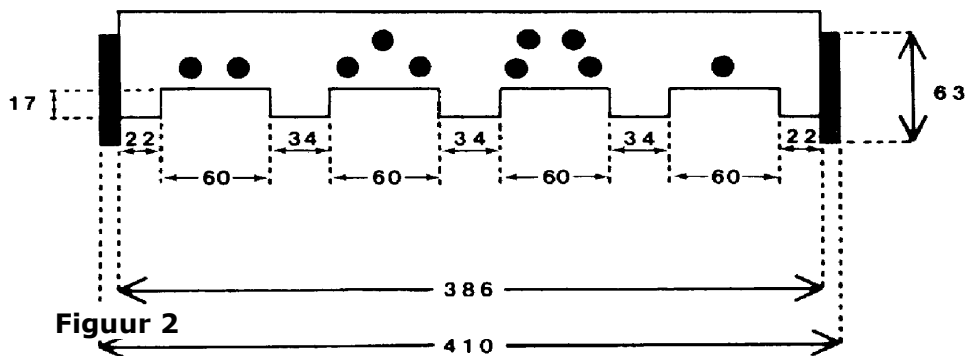
- 2.1. Het spelmateriaal zoals in dit reglement omschreven, is in overeenstemming met een door de bond goedgekeurde wedstrijdbak.
- 2.2. Sjoelbak, zie Figuur 1
De sjoelbak is samengesteld uit de volgende houten onderdelen:
 1. De afzetbalk
 2. Bodem
 3. Zijwanden
 4. Poortenbalk
 5. Tussenwanden
 6.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



Figuur 1

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.



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. Sjoelschijf.

- 2.5.1. Materiaal beukenhout
- 2.5.2. Glijvak 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:

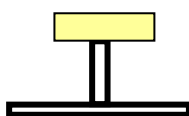
- 2.7.1 ± 3 mm voor de lengtemaat van 2000 mm.
- 2.7.2 ± 2 mm voor de lengtemaat van 1570 mm.
- 2.7.3 ± 1 mm voor de overige maten.

3. 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. Is een schijf éénmaal in het spel dan mag deze door niemand meer aangeraakt worden. Uitzonderingen hierop zijn:
- 3.2.4.1. Een schijf die buiten de bak geraakt. Als deze door de poortenbalk buiten het vak is geraakt, wordt deze in het vak terug gelegd. Als deze schijf door de poortenbalk weer terecht komt in het speelveld, gebeurt er niets en blijft de betreffende schijf in het speelveld liggen. Als de schijf buiten de bak raakt voor de poortenbalk, wordt de steen door het jurylid terzijde gelegd en eventueel bij een volgende onderbeurt ter beschikking gesteld aan de speler.
- 3.2.4.2. Een schijf die over de poortenbalk heen in een vak geraakt, wordt door het jurylid direct uit het spel genomen.
- 3.2.4.3. 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 schijf in figuur 4 moet in dat vak gelegd worden waar hij was voordat de situatie in figuur 4 ontstond. De schijven in figuur 3 worden goed gelegd wanneer de tussenbeurt is afgerond.

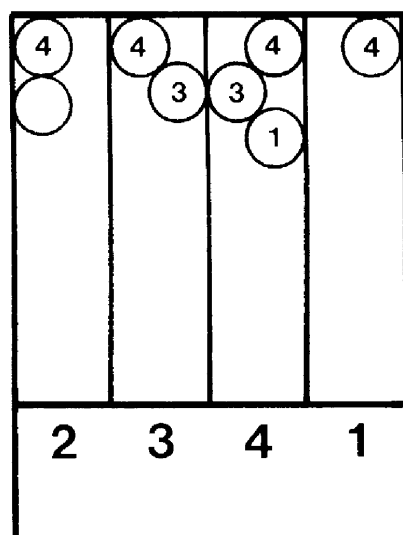


Figuur 3



Figuur 4

- 3.2.4.4. Een schijf die terugkomend, de streep aan de achterkant van de afzetbalk geheel is gepasseerd. De speler moet deze schijf na toestemming van de jury uit de bak nemen en naast de bak aan de kant van het jurylid leggen, zodanig dat deze gescheiden is van de overige schijven die nog gespeeld moeten worden
- 3.2.5. 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 schuiven, beweegt hierbij de schijf dan is deze niet in het vak.
- 3.2.6. 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 eerste stapel in alle 4 vakken wordt los van de achterwand geplaatst; max. 5 mm.



Figuur 5

4. 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. Bevin- den 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 pun- ten kan nog een bonus van maximaal 8 punten worden behaald indien de speler de score van 148 punten behaald heeft in maximaal twee onderbeur- ten. 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 gesta- peld. Indien de schijf twee keer terug moet worden gegeven, wordt diezelfde schijf nogmaals gespeeld. Alleen het resultaat van de gespeelde schijf in de eerste en, indien van toepassing, tweede keer telt. Het aantal behaalde bonus- punten 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:
- 4.1.1. 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.
- 4.1.2. 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.
- 4.2 De puntentelling bij systeem 20-2 is gelijk aan de puntentelling bij het nor- male 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.

5. 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. 3.2.4.
 - 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 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 schijven terug, maximaal zijn er nog 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.

6. 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 met behulp van strips of andere middelen zodanig onder de bak geplaatst dat deze zowel horizontaal als verticaal waterpas ligt.
De afzetbalk van de sjoelbak moet gelijk liggen met het begin van de tafel.
De strips / matjes dienen aan de voorkant van de tafel op de rand te liggen, aan de achterzijde worden deze ook onder de bak gelegd (of einde sjoelbak of einde tafel).

7. 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 het foute getal doorgestreept te worden en de juiste score rechts naast de foutieve score worden ingevuld en te worden geparafeerd of gestempeld door de ringleider.
- 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 ter plaatse aangetoond kan worden dat de speler toch ten voordele van zichzelf wijzigingen heeft aangebracht, zal de wedstrijdleider onmiddellijk strafmaatregelen nemen. Deze kunnen bestaan uit het aftrekken van een beurt tot het aftrekken van de totale 10 beurten.
- 7.7. Tijdens het sjoelen en jureren mag niet gedronken of gegeten worden.

8. Slotbepalingen

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