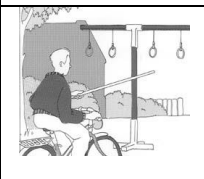
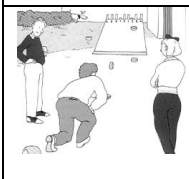
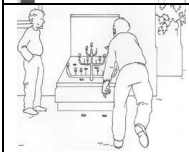


SPORTDIENST WEVELGEM



VOLKSSPELEN



Uitleenmodaliteiten volksspelen Wevelgem

- ✘ ENKEL activiteiten die plaats vinden op het grondgebied Wevelgem komen in aanmerking.
- ✘ De Volksspelen worden niet uitgeleend in de periode 15/07 tot en met 15/08

Kosten

- ✘ vooraf te vereffenen (ten laatste 10 dagen vóór gebruik):
 - ofwel op de sportdienst
 - ofwel door te storten op rekeningnummer 091-0120650-11 van sportpromotie met vermelding van de referte van de uitlening vb. 2020.10
- ✘ Bijdrage in de onkosten: 3 euro per spel / 30 euro per pakket van 10 of meer spelen
- ✘ Waarborg: 25 euro (bij eventuele beschadiging of verlies van het spelmateriaal, worden de kosten verrekend aan vervangwaarde volgens prijslijst);
- ✘ Annulering mogelijk tot 14 dagen voor de activiteit;
- ✘ Bij niet afhalen van besteld materiaal wordt de bijdrage gevorderd en dient de betaling uitgevoerd binnen de 14 dagen;
- ✘ De aanvrager staat zelf in voor het vervoer van het materiaal;

Voor meer inlichtingen en reservaties:

- ✘ Sportdienst, Menenstraat 78, Wevelgem – tel: 056 43 35 60 ([tijdens de openingsuren](#))
E-mail: sportdienst@wevelgem.be.
- ✘ Reservaties: ten laatste 14 dagen vóór de activiteit.

Prijslijst vervangwaarde volkssportmateriaal

Spel	Eenheidsprijs	Spel	Eenheidsprijs	Spel	Eenheidsprijs
Bakbolling bol	124 euro 4 euro	Tonspel schijf	318 euro 2 euro	Mannetjesspel loden kogeltje	159 euro 1 euro
Schuiftafel keu schuiftafelschijf	229 euro 8 euro 3 euro	Belgische vogelpik Engelse darts Pijltjes - darts	8 euro 35,50 euro 6 euro	Hamertjesspel hamertje bolletje	362 euro 4 euro 1 euro
Hoefijzerwerpen paaltje	1 euro 1 euro	Bakschieten schijf	153 euro 2 euro	Ringwerpen rubberen ring ringwerp bord	0,65 euro 24,50 euro
Trou-madame gaaibol	153 euro 4 euro	Tafelkegelspel tafelkegel tafelkegelbol	149 euro 2 euro 7 euro	Kubbspel kegel	40 euro 5 euro
Teerlingbak dobbelsteen	37 euro 1 euro	Sjoelbak sjoelbakschijf	126 euro 1 euro	Cijferkubbspel kegel	20 euro 5 euro
Toptafel toptafeltol toptafelkegel touwtje	224 euro 11 euro 1.30 euro 1 euro	Pudebak schijf Solitair	646 euro 2 euro 7 euro	Dopspel Tol Kogeltjes	87 euro 7 euro 0.20 euro
Gaaibard gaaibol	379 euro 4 euro	Stelten Touwtrekken touw	36 euro 140 euro	Klimbak Balletje	219.30 euro 0.70 euro
Galg ringsteken speer ringen	77 euro 11 euro 1 euro	Schijfschieten gaa schijf	191 euro 2 euro 2 euro	Pierbol Kegel	95 euro 5.50 euro
Tol	2 euro				

INHOUDSTAFEL

1. Sjoelbak
2. Schuiftafel
3. Bakschieten
4. Solitair
5. Hoefijzerwerpen
6. Bakbolling
7. Teerlingbak
8. Petanque
9. Steltlopen
10. Tafelkegelspel
11. Pudebak
12. Toptafel
13. Trou-madame
14. Gaaibard
15. Schijfschieten
16. Touwtrekken
17. Ringsteken
18. Draaitol
19. Tonspel
20. Mannetjesspel
21. Hamertjesspel
22. Belgische Vogelpik
23. Engelse darts
24. Ringwerpen
25. Kubbspel
26. Paalwerpen
27. Cijferkubbspel
28. Dopspel
29. Klimbak
30. Pierbol
31. Pannakooi

1. Sjoelbak

Afmetingen: 205 cm x 41 cm x 7 cm

Dertig schijven worden na elkaar weggeschoven. Het is de bedoeling de schijven in de vakken achter de poortjes te laten glijden. Dit kan ofwel rechtstreeks gebeuren ofwel na het raken van de zijkant of een andere reeds gespeelde schijf. Men mag éénmaal werpen met de dertig schijven (eerste worp) waarna een tweede worp plaats heeft met de schijven, die niet binnen de poortjes zijn beland. Tenslotte volgt de "derde worp" met de nog resterende schijven. Een schijf is pas binnen wanneer de voorzijde van het genummerde poortje volledig is gepasseerd. Een schijf die terug uit het vakje stuit of niet door het poortje naar binnen gaat, is ongeldig. Elke schijf mag per worp slechts éénmaal worden gespeeld. Een schijf die uit de sjoelbak vliegt of tot voorbij het stopplankje terugkeert, mag niet opnieuw worden gebruikt. Een schijf die van het plankje valt, is verloren voor die worp. De schijven in de vakjes mogen niet opgestapeld worden tijdens het spel. Men mag slechts tussen de worpen de schijven rangschikken. Na de drie worpen worden de punten geteld. Een schijf vertegenwoordigt de waarde boven de poortjes aangeduid. De treffers in de middelste vakken verdienen de hoogste score, de zijvakken hebben een lagere waarde. Ligt er in elk vak één schijf, dan worden de punten dubbel geteld. In dat geval krijgt men dus in plaats van 10 punten ($2 + 3 + 4 + 1 = 10$), 20 punten en dit voor elke verworven serie. Alle overige schijven tellen gewoon de puntenwaarde van het betreffende vakje. Het maximum te behalen punten is dus 148.



2. Schuiftafel

Afmetingen: 217 cm x 48 cm x 21 cm

Bij dit spel komt het erop aan met de keu de "schiet-ijzers" zo dicht mogelijk bij de verste pin, "toets" of "stek" te schuiven zonder dat ze hierbij in de "goot" belanden (schijven in de goot liggen immers buiten spel). Bij het begin van het spel ontvangt elke speler (of ploeg) vijf gemerkte "schietijzers". Om te bepalen wie opgaat doet elke partij één stoot naar het "poortje": wie het dichtst bij het poortje licht mag beginnen. Na diens eerste stoot is het de beurt aan de tegenstrever. Deze moet nu verder spelen tot één van zijn schijven dichterbij de verste toets ligt dan die van de eerste speler. Vanaf het ogenblik dat hij hierin slaagt, wacht hij en is het terug de beurt aan de ander partij. Wanneer alle schijven van beide partijen gespeeld zijn gaat men na wiens schijf het dichtst bij de verste toets ligt. Dit is de winnaar. Voor elke schijf die dichterbij ligt dan de dichtste schijf van de tegenstrever scoort hij 1 punt. De winnaar van de partij gaat op bij het volgende spel. Wie als eerste 12 punten behaalt is de eindwinnaar of "speelt uit".



3. Bakschieten

Afmetingen: 49 cm x 41 cm x 24 cm

Bij dit werpspel tracht men zoveel mogelijk schijven in de opening van de bak te werpen. Varianten van het bakschieten zijn de pudebak en het tonspel.



4. Solitair



In elke holte van het solitair spel worden knikkers geplaatst, met uitzondering van de centrale holte. Door met een bepaalde knikker een sprong te maken over een ander komt men in één vrije holte en mag men de knikker waarover men sprong wegnemen. Het doel van het spel is zoveel mogelijk knikkers wegnemen tot er nog slechts 1 knikker overblijft. De score is het aantal knikkers dat werd weggenomen.

5. Hoefijzerwerpen



Vanop een afstand van 3 tot 5 m wordt getracht de hoefijzers rond het paaltje te werpen.

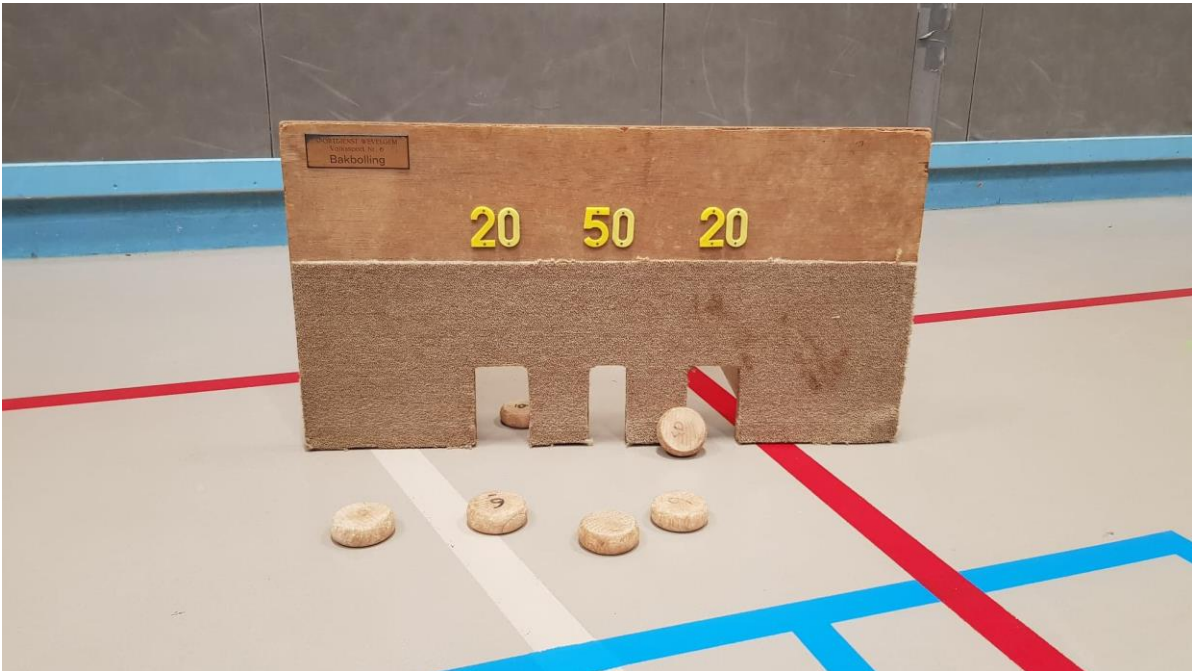
Ieder hoefijzer dat volledig rond het paaltje terecht komt, levert één punt op. Men kan bijvoorbeeld man tegen man spelen, ieder met vijf hoefijzers.

Winnaar wordt de speler die het hoogst aantal hoefijzers rond het paaltje kan gooien. Men kan ook ieder om beurt gooien en hij die het eerst tien punten scoort wint.

Variante spelwijze: Men kan rond het paaltje ook een "blazoën" (roos) tekenen. De puntenwaarde neemt dan af naargelang het hoefijzer verder van het paaltje belandt.

6. Bakbolling

Men probeert zoveel mogelijk punten te halen door de 10 bollen door de poortjes in de bak te bollen. Dit gebeurt van op ± 6 m afstand. Men krijgt het aantal punten die boven het poortje staan, waarin men gebold heeft.



7. Teerlingbak



Van het teerlingen- of dobbelspel, dat in een pietjesbak kan gespeeld worden, bestaan tientallen varianten. Een ervan, dat in onze streken dikwijls en met een in principe beperkt aantal deelnemers wordt beoefend, is het volgende:

Elke speler zet op zijn gedeelte van de rand van de pietjesbak negen verticale krijtstreepjes. Nu werpt ieder om beurt met één teerling en wie het hoogst aantal ogen gooit, begint. Daarna wordt in de wijzerrichting van de klok gespeeld tot elk aan de beurt is geweest. De speler die opgaat kan naar believen 1, 2 of 3 maal werpen, telkens met 3 dobbelstenen. De beste worp telt. Het aantal keren dat die speler geworpen heeft, bepaalt het aantal worpen dat iedere

speler krijgt. Is de eerste worp goed, dan heeft hij er alle belang bij geen tweede maal te werpen. Hij gunt op die manier zijn tegenstrevers zo min mogelijk kansen om zijn worp te verbeteren.

Puntentelling: 1 oog = 100 punten
 6 ogen = 60 punten
 2, 3, 4 en 5 ogen = respectievelijk 2, 3, 4 en 5 punten

Voorbeelden:

$(3, 4, 5) = 3 + 4 + 5 = 12$ punten	$(6, 3, 2) = 60 + 3 + 2 = 65$ punten
$(1, 4, 5) = 100 + 4 + 5 = 109$ punten	$(1, 6, 5) = 100 + 60 + 5 = 165$ punten
$(1, 1, 2) = 100 + 100 + 2 = 202$ punten	$(1, 1, 6) = 100 + 100 + 60 = 260$ punten

De winnaar van een beurt mag in principe 1 streepje wegvegen. In sommige gevallen echter 2, 3 of zelfs alle streepjes:

- ✘ liggen de drie teerlingen met hetzelfde vlak naar boven gekeerd, dan scoort men "zand" of "saint", bijvoorbeeld "zand van twee" bij worp (2, 2, 2). "zand van zes" is meer waard dan "zand van vijf", deze is op zijn beurt meer waard dan "zand van vier" etc. Zand is in waarde net boven 260 en is goed voor het uitvegen van twee streepjes.
- ✘ De combinatie (6, 5, 4) te samen 69 of "soixante-neuf" overtreft in waarde "zand" en laat toe drie streepjes te vegeen.
- ✘ Werpt men zand van enen (1, 1, 1) of "drie apen" en is men minstens al één streepje kwijt, dan mag men alle resterende streepjes uitvegen en is men dus uit. LET OP! Werpt men "drie apen" terwijl men nog alle streepjes staan heeft, dan is men onmiddellijk verloren en moet men een rondje betalen.
- ✘ Bij "gelijk spel" tussen twee of meerdere spelers spelen zij een barrage. Elke speler werpt om beurt één teerling. Het aantal ogen telt nu, dus 6 ogen tellen voor 6 punten, 1 oog voor 1 punt. De winnaar van zo een "gelijk spel" mag echter steeds slechts 1 streepje wegvegen, ongeacht de waarde van de worp van het gelijkspel. M.a.w. ook al gooiden twee spelers in dezelfde beurt "3 apen", dan nog mag de winnaar van het gelijke spel slechts 1 (en niet alle) streepjes wegvegen.
- ✘ Nog een "plaagregel": de pechvogel die de combinatie (2, 2, 3) werpt, de laagst mogelijke score, zet een streepje bij. Hetzelfde geldt voor wie bij zijn worp een teerling buiten de pietjesbak ziet belanden.

8. Petanque



Petanque wordt man tegen man of in twee ploegen gespeeld waarbij de ballen zo dicht mogelijk bij het "cochonnet" geworpen of gerold worden.

✘ Om te weten wie mag beginnen, wordt er getost.

✘ De ploeg (A) die de tos wint, trekt een cirkel (35 cm – 50 cm) en neemt plaats in die cirkel en werpt het mikballetje tussen 6 m en 10 m ver. Daarna plaatst hij zijn eerste bal. Nu is het aan een speler van ploeg (B) om plaats te nemen in de cirkel en te proberen dichterbij het mikballetje te werpen dan ploeg A.

Ploeg B moet spelen totdat zij dichterbij het mikballetje liggen dan ploeg A. Dan is het opnieuw aan ploeg A. Wanneer ploeg A terug dichterbij werpt, is het opnieuw de beurt aan ploeg B, enz.. Wanneer er geen ballen meer te spelen zijn, worden er evenveel punten toegekend als er ballen van één ploeg dichtst bij het mikballetje liggen. Wanneer tijdens een mène het mikballetje op verboden terrein komt en beide ploegen hebben nog ballen te spelen dan is de mène nietig. Wanneer alleen 1 ploeg nog ballen te spelen heeft, tekenen zij zoveel punten aan als er nog te spelen ballen zijn. Indien het mikballetje raakt aan ballen van beide ploegen, is het aan de ploeg welke het laatst gespeeld heeft om te werpen. Indien zij daar niet in slagen, is het aan de tegenstrever om te spelen. Afwisselend verder spelen tot een ploeg erin slaagt het punt te nemen. **(afzonderlijk te reserveren op de Sportdienst Wevelgem)**

9. Steltlopen

Op stelten tracht je zo lang mogelijk het evenwicht te bewaren of om ter eerst een afstand of parcours af te leggen.



10. Tafelkegelspel



Afmetingen: 100 cm x 51 cm x 11 cm

Het doel van het spel is om met één slingerbeweging van de bol zoveel mogelijk kegeltjes omver te doen vallen.

De kleine houten bol wordt van links-vooraan naar achteren gezwaaid (van de plaats van de speler gezien) om in zijn terugkerende baan de kegels te vloeren.

Per spel zwaait elke deelnemer één tot twee maal.

Opgelet: per slingerbeweging mag de bol slechts éénmaal de kegels passeren. Een worp waarbij de bol verschillende malen rond de stok draait, is ongeldig.

11. Pudebak

Afmetingen: 53 cm x 43 cm x 83 cm

De koperen schijven worden van op een afstand van ± 2 m 75 naar de openingen in het tonspel gemikt. Elke schijf die in een holte verdwijnt, levert de aangeduide puntenwaarde op.



12. Toptafel

Afmetingen: 70 cm x 70 cm x 11 cm

Men plaatst de opgewonden top aan de binnenkant van de voorzijde van de toptafel en trekt de peze door de gleuf. Met een krachtige ruk aan het touwtje lanceert men de top, dat in zijn gang over de toptafel de kegeltjes omkeilt.

Alleen de omvergevallen kegeltjes leveren punten op. De som van de puntenwaarde toebedeeld aan de omgetolde kegeltjes geeft een puntentotaal. De maximumscore is 400. De middenste kegel levert namelijk 100 punten op, de 4 hoekkegels elk 50 en de 10 kleine kegeltjes elk 10 punten.



13. Trou-madame



Afmetingen:

155 cm x 22 cm x 26 cm

Men probeert zoveel mogelijk punten te halen door de 5 bollen door de poortjes in de bak te bollen. Dit gebeurt van op ± 6 m afstand. Men krijgt het aantal punten die boven het poortje staan, waarin men gebold heeft.

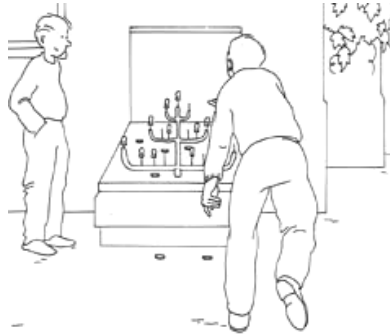
14. Gaaibard

Afmetingen: 255 cm x 122 cm x 25 cm

Met een flinke zwaai worden de bolletjes naar de gaaien of kleppen achteraan het gaaibard gebold. Elke omgevallen gaai levert punten op.



15. Schijfschieten



Afmetingen: 77 cm x 60 cm x 10 cm

Met de schijven tracht men zoveel mogelijk blokjes of "gaaien" af te werpen.

Elk afgeschoten blokje is een aantal punten waard.

16. Touwtrekken

Afmetingen: ± 32 m, ø 4 cm

Twee ploegen plaatsen zich tegenover elkaar langs het touw. Met man en macht wordt er getrokken, waarbij de sterkste ploeg zal winnen.



17. Ringsteken

Afmetingen: 2 balken van 190 cm en 2 dwarsstukken van 160 cm

Bij dit behendigheidsspel moet je, al rijdend op een fiets, zoveel mogelijk ringetjes aan je speer rijgen. Je mag natuurlijk niet stoppen of met je voeten de grond raken.



18. Draaitol



Het touw wordt rond de tol gedraaid, op een manier die toelaat de tol een snel draaiende beweging te geven, na een ruk aan het touw. De bedoeling is de tol zo lang mogelijk draaiende te houden.

19. Tonspel



Afmetingen: 70 cm x 58 cm x 38 cm

De koperen schijven worden naar de 12 openingen in het tonspel gemikt. Elke schijf die in een holte verdwijnt levert de aangeduide puntenwaarde op.



20. Mannetjesspel

Afmetingen: 47 cm x 60 cm x 85 cm

Met het loden bolletje tracht men, door nauwkeurig mikken, zoveel mogelijk mannetjes omver te doen vallen. Alleen zij die achterover gevallen zijn leveren punten op.

21. Hamertjesspel

Afmetingen: 76 cm x 76 cm x 9 cm

Met één hamertje verdedigt elke speler zijn twee doelen. Tegelijkertijd tracht hij de knikker in het doel van één van zijn tegenstanders te stoten.



22. Belgische vogelpik

Het doelblok heeft een diameter van 18 cm en is verdeeld in 6 concentrische gebieden. Een pijltje in de roos levert 50 punten op. De overige cirkels van het blazoen hebben van binnen naar buiten volgende waarden: 25, 20, 15, 10, 5. Het middelpunt van de roos hangt anderhalve meter boven de grond.



Naargelang de afspraak krijgt iedere speler 3 of 4 pijltjes. Van op een afstand van 1,5 m tot 2 m werpt iedere speler beurt om beurt zijn 3 of 4 pijltjes achtereenvolgend naar het doel. Dit gebeurt bovenhands en vanuit de pols. De zone waarin het pijltje belandt, bepaalt de punten. Per speler worden de punten van de 3 of 4 pijltjes samengeteld. De winnaar is vanzelfsprekend diegene met de hoogste score. Er kan gespeeld worden in een vooraf bepaald aantal worpen of naar een vooraf bepaald getal.

Variante speelwijze: Soms speelt men naar een aantal rozen (bijvoorbeeld 10). Dit wil zeggen dat enkel de pijltjes die in de roos belanden een punt opleveren. De speler, die als eerste 10 rozen werpt, is de winnaar.

23. Engelse darts



Bij de Engelse vogelpik probeert elke speler in zo weinig mogelijk beurten 301 of 501 punten te scoren, dit naargelang het aantal spelers en de gemaakte afspraak. Wie als eerste het afgesproken aantal behaalt, wint! Belandt de pijl in de buitenste smalle ring, dan verdubbelt het puntenaantal en bij de middelste smalle ring worden de punten vermenigvuldigd met 3.
Afstand tot dartsblok: 2,37 m
Hoogte: middelpunt dartsblok op 1,73 m

24. Ringwerpen

Van op een afstand, dichtbij of verderaf, mik je de zeven ringen naar het ringwerp bord. Elke ring die je rond een paaltje werpt, levert punten op.



25. Kubbspel



Kubb is te spelen 1 tegen 1 of in teamverband, enkel op gras of zand.

Attributen: 1 Koning, 10 Torens, 6 werpsticks

Doel van het spel: Alle Torens van de tegenpartij omgooien en vervolgens de Koning.

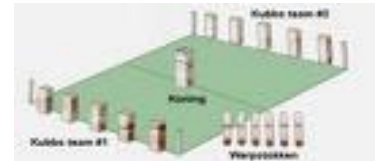
Veld:

10 m in de lengte en 5 meter in de breedte.

Plaats de 5 torens op telkens 1 meter afstand op de breedtelijn (basislijn). Plaats de Koning in het midden van het veld (op 5 meter afstand van de middelste toren).

Hoe te spelen

Het team die een werpstick het dichtst bij de Koning gooit, begint. De Koning mag niet geraakt worden. De eerste speler kiest een plaats op zijn/haar basislijn. De werpsticks dienen onderhands gegooid te worden. Team 1 gooit zijn werpsticks op de Torens van



de tegenstander. Elke toren die omgegooid wordt, verandert in een Ridder. Wanneer de 6 sticks gegooid zijn, gaat de beurt naar team 2.

Team 2 werpt zijn zojuist omgegooide Torens- indien aanwezig – in het vak van team 1. Per Ridder zijn hier 2 pogingen voor. Slaagt een team er niet in om een Ridder in het vak van de tegenstander te gooien, dan mag de tegenstander de Ridder plaatsen waar het zelf wil. Voorwaarde hiervoor is dat de Ridder één stoklengte van de Koning staat. Als de Ridders gegooid zijn en in het vak van de tegenpartij beland zijn, worden ze rechtop geplaatst.

Nadat de Ridders op deze manier geplaatst zijn, moet team 2 deze Ridders eerst omgooien alvorens op Torens van team 1 te gooien. Als team 2 alle werpsticks heeft gegooid, begint beurt 2 met team 1.

Dus indien Torens omgegooid zijn, worden deze in het veld van de tegenstanders geplaatst, deze Ridders worden met de sticks omvergegooid, en daarna wordt er op de Torens van team 2 gegooid enz., enz.

Als er een team er niet in slaagt om in een beurt alle Ridders om te gooien, dan mag de tegenpartij zijn basislijn naar voren verplaatsen, ter hoogte van de eerste Ridder.

Zodra de Ridder omgegooid wordt, verplaatst de basislijn naar de originele positie.



Als alle Torens en Ridders omvergegooid zijn, moet de Koning omgegooid worden als een speler minstens 2 stokken over heeft. Dit om te voorkomen dat het spel in de eerste beurt al afgelopen is.

Enige overige punten:

- Gooien gebeurt altijd vanaf de basislijn.
- Gooien gebeurt altijd onderhands.
- Indien er een Toren omvergegooid wordt terwijl er nog Ridder(s) stonden, dan wordt de Toren weer rechtop gezet.
- Wordt de Koning omvergegooid voordat alle Torens of Ridders weg zijn, verliest degene die de Koning omgegooid heeft.

26. Paalwerpen

Paalwerpen is het bekendste evenement tijdens de Highland Games. In tegenstelling tot wat vaak gedacht wordt, is niet de afstand maar de stijl van uitvoeren het belangrijkste. De deelnemer dient de rechtop geplaatste stam, met het dikste eind bovenaan, zelf op te tillen. Na een aanloop stopt hij plotseling en werpt de stam omhoog. De stam moet echt kantelen, anders is de worp ongeldig. De meeste punten worden toegekend aan de hand van de ligging van de stam. Een boomstam die loodrecht van de deelnemer is weg gekanteld, een '12 o'clock' genoemd, krijgt de hoogste score.



27. Cijferkubbspel

Om het spel te kunnen spelen moeten er twee of meer spelers zijn. Hoe meer zielen hoe meer vreugd... **Enkel op gras of zand. enkel op gras of zand.**

Het spel kan op gras of in het zand worden gespeeld. Kies de plaats waar u het spel wilt spelen en plaats de kegels met de cijfers (1-12) in een groep, dicht bij elkaar, bijvoorbeeld op deze manier:

Rij 1: 1 en 2

Rij 2: 3 en 10 en 4

Rij 3: 5 en 11 en 12 en 6

Rij 4: 7 en 9 en 8

De afstand van de kegels tot de werpstreep is ongeveer 4 meter.

Kies de volgorde waarin de spelers moeten gooien. Per ronde heeft elke speler slechts één werpbeurt. Het is alleen toegestaan om onderhands te gooien.



Wanneer je één kegel omgooit is het getal op de kegel jouw score. Wanneer je meer dan één kegel omgooit, is het totaal aantal kegels dat je omgooide uw score.

Een kegel telt niet mee als hij niet horizontaal op het gras of op het zand ligt. Bijvoorbeeld: wanneer je 3 kegels omgooit is jouw score 3 punten, ongeacht de getallen op de kegels.

Wanneer je 3 maal na elkaar alle pionnen mist, ben je uit het spel.

Voordat de beurt naar de volgende speler gaat, moeten alle kegels op precies dezelfde plaats staan als waar ze gevallen zijn. Verplaats ze niet!

De speler die als eerste precies 50 punten heeft is de winnaar.

Als je meer dan 50 punten scoort worden er 25 punten afgetrokken van uw totaalscore en moet je verder spelen.



28. Dopspel



Door het tolletje aan het draaien te brengen, worden de kleine bolletjes weggeschoten. Komen ze in een van de gaatjes van het dopspel terecht, dan leveren ze de speler punten op.

29. Klimbak

Afmetingen: 103 cm x 63 cm x 6 cm

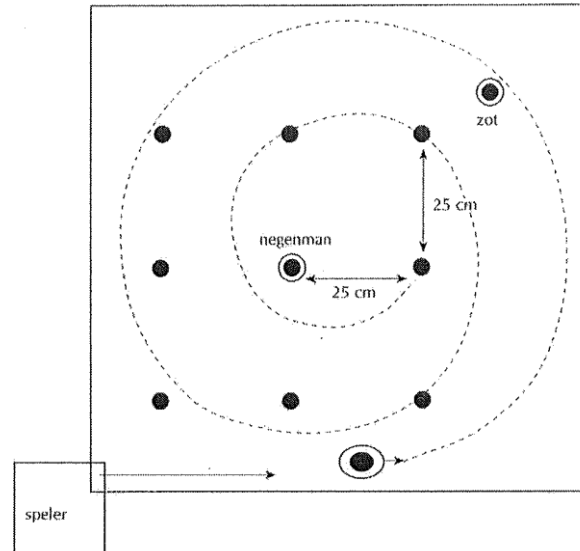
Door aan de touwtjes te trekken probeer je het houten balletje zo hoog mogelijk te laten klimmen. Hoe hoger je met het balletje geraakt, hoe hoger je score. De opening waar het balletje in terecht komt bepaalt je score.



30. Pierbol

In twee beurten tracht men zoveel mogelijk kegels te vloeren met de pierbol, waarbij je steeds voorbij de zot of tiende kegel moet spelen. Na de eerste beurt moeten alle kegels die al omgegooid zijn blijven liggen, alleen de zot wordt terug geplaatst.

Opstelling:



31. Pannakooi



Afmetingen: 2 m x 60 cm x 1 m

- Pannakooi opgebouwd uit 8 panelen (6 standaard panelen en 2 goal panelen) en 2 doeltjes
- afmetingen afzonderlijk paneel: 2 m x 60 cm
- Hoogte boarding: 60cm
- opstellen en afbreken is mogelijk door 1 persoon (opsteltijd: 5 minuten door 1 persoon)

Een panna is een beweging waarbij één voetballer de tegenstander dribbelt tussen de benen.

Pannavoetbal is een vorm van straatvoetbal op een klein veldje waarbij 1 tegen 1 tot 5 tegen 5, maar bij voorkeur 2 tegen 2 spelers, door middel van behendige voetbaltrucs proberen te scoren

Wedstrijden duren niet langer dan 5 minuten, na maximaal 5 minuten telt het doelsaldo. De winnaar van de wedstrijd blijft staan en de verliezer moet het veld verlaten.

Curve bowls

Het spel is afkomstig uit Engeland.

Letterlijk vertaald is het een bochten- bollenspel.

Het eigenaardige aan de curvende bollen uit kunststof (vroeger uit een harde houtsoort Lignum Vitae) is dat ze een afwijking hebben: nl. het zwaartepunt ligt niet in het midden maar opzij. Dit heeft tot gevolg dat wanneer de bol haar snelheid verliest dit zwaartepunt gaat inwerken op de baan van de bol en deze een curve (bocht) tot gevolg heeft. De bol moet gerold worden om dat effect te bekomen.



De curvende bol wordt naar een kleine witte bol (JACK) gespeeld staande van op een klein rubberen rechthoekig matje. De puntentelling is gelijkend op deze van het petanquespel. De punten (1 per bol) worden slechts aan één partij gegeven, wiens bollen het dichtst bij de JACK liggen en dichter dan de eerste bol van de tegenpartij. De winnaar is diegene die het eerst 21 punten scoort.



Reservatie: De sportdienst beschikt over 9 matten (max. 8 deelnemers per mat). Curve Bowls kan enkel gespeeld worden in De Vlaschaard, sporthal Gullegem of sporthal Moorseele. De zaal dient dus tijdig aangevraagd te worden op de sportdienst.