

Koersbal

Spelregels koersbal



HET SPEL

Het spel bestaat uit een mat van 8 x 2 meter, een koffer met 4 zwarte en 4 gele koersballen, een jack en een meetlint.

De bedoeling van het spel is de koersbal (gele of zwarte bal) zo dicht mogelijk bij de jack (kleine witte bal) te rollen. De bowl is niet helemaal rond waardoor deze bij het afremmen een curve (bocht) maakt. De mat is verdeeld in een aantal vakken en er wordt in twee richtingen over gespeeld. Bij aanvang van het spel staan alle spelers aan één zijde van de mat. Er wordt in het algemeen door paren tegen elkaar gespeeld. Het ene paar speelt met de zwarte bowls, het andere paar met de gele bowls. Het is het leukst als deze paren door middel van loting worden samengesteld. Zo speel je iedere keer weer met iemand anders. Zet de namen van de paren op het wedstrijdformulier (te verkrijgen bij Vilton Sport). U kunt spelen volgens onderstaande speelschema. De paren die aan het spelen zijn staan bij de mat. De overige paren zitten erom heen om zo het spel goed te kunnen volgen.

HET BEGIN

Het paar dat begint speelt met zwart en gooit als eerste de jack. Als de jack tot stilstand is gekomen wordt deze in het midden op de mat gelegd ter hoogte van de plaats waar hij tot stilstand kwam. De jack moet echter wel over de middellijn komen. Is dit niet het geval dan mag het andere paar de jack inrollen. Als het deze keer ook niet lukt wordt de jack op het witte dwars streepje voor het dubbelscore vak gelegd. Nu gaat het spel beginnen. Het paar dat begint rolt zijn eerste zwarte koersbal. Rol een beetje naar rechts (of links) zodat de bowl met een curve terug rolt naar het midden. Aan één kant van de bowl staan letters en kleine ringen, hou deze aan de binnenkant van de mat voor de juiste curve. Daarna rolt het andere paar zijn eerste gele koersbal. Vervolgens rolt het eerste paar weer een zwarte koersbal en gaat men om beurten verder totdat alle koersballen zijn gerold.

- Koersballen die de middellijn niet halen doen niet meer mee
- Koersballen die van de mat afrollen worden uit het spel gehaald
- Als de jack van de mat af wordt gerold, wordt deze in het midden van de mat gelegd ter hoogte van de plek waar hij van de mat afrolde
- Als een koersbal de jack raakt en deze verplaatst blijft de jack liggen waar deze tot stilstand komt
- Als iemand een koersbal van de andere partij eruit rolt krijgen deze 1 punt

- Voordat men aan het spel begint is het handig om een wedstrijdleader aan te wijzen. Deze zorgt voor een indeling van de paren en vertelt wie er aan de beurt zijn. (zie ook het wedstrijdschema) Ook kan hij de puntentelling bijhouden op het bijgeleverde wedstrijdformulier.

DE PUNTENTELLING

De koersbal die het dichtst bij de jack ligt krijgt een punt. Deze koersbal wordt dan weggehaald en dan ga je kijken welke koersbal nu het dichtst bij de jack ligt, is deze koersbal van dezelfde partij dan krijgt deze partij er een punt bij. Is deze koersbal van de tegenpartij dan stopt de puntentelling. Er is dus altijd maar één paar dat punten krijgt tenzij er een koersbal is uitgetikt.

DUBBELSCORE VAK

Aan het eind van de mat ligt het dubbelscore vak. Wanneer een speler de jack raakt waarna deze in het dubbelscore vak komt, krijgt dit paar een extra punt. Dit geldt ook als de jack bij het in het spel brengen in het dubbelscore vak terecht komt. Dit punt blijft altijd tellen, ook als iemand de jack tijdens het spelen van de mat rolt, en moet worden bijgeschreven op het wedstrijdformulier. Wanneer de jack in het dubbelscore vak ligt tellen alle koersballen die in het dubbelscore vak liggen dubbel.

In dit geval heeft het paar met de gele bowls 1 punt behaald. Als de jack in het dubbelscore vak had gelegen en de koersballen lagen net zoals nu dan had het paar met de zwarte koersballen 3 punten behaald. (2 voor de koersbal die in het dubbelscore vak ligt en 1 voor de dichtstbijzijnde zwarte koersbal)