

SJOELLEN

NL - Spelregels en onderhoud

EN - Game rules and maintenance



 **HEEMSKERK**[®]
play it

SPEELWIJZE

- a. Elk spel begint met 30 schijven.
- b. Een schijf is in het spel zodra deze de streep bij de afzetbalk geheel voorbij is.
- c. Is een schijf eenmaal in het spel dan mag deze door niemand meer aangeraakt worden. Uitzonderingen hierop zijn:
 - 1. Een schijf die buiten de bak geraakt.
 - 2. Een schijf die over de poortenbalk heen in een vak geraakt.
 - 3. Een schijf die, anders dan door de poortenbalk, uit het vak geraakt en op welke manier dan ook:
 - I. terugkomt in hetzelfde vak,
 - II. terugkomt in één van de overige vakken,
 - III. op één van de tussenwanden blijft rusten.

In bovenstaande gevallen neemt de jury de schijf direct uit het spel.

- 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.
- d. 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.

SPELVOLGORDE

Een sjoelbeurt bestaat uit 3 onderbeurten in de volgende volgorde te spelen:

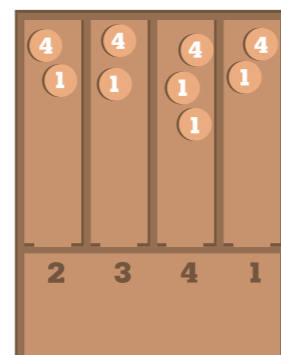
- a. Na toestemming van de jury werpt de speler de 30 schijven en geeft duidelijk te kennen dat alle schijven geworpen zijn.
- b. De jury bepaalt welke schijven in de vakken mogen blijven en geeft de resterende schijven terug, evenals de schijven die tot de uitzonderingen behoorden volgens de SPEELWIJZE.
- c. De jury stapelt vervolgens de schijven en geeft hierna toestemming met de resterende schijven te spelen. Het stapelen geschiedt volgens het spelreglement. De jury stapelt de schijven op stapels van 4 voor de eerste 4 in het vak zittende schijven De volgende stapels op 3. De speler controleert de terug te ontvangen schijven en start met de 2e onderbeurt.
- d. Na de 2e onderbeurt volgt de behandeling volgens b. en c.
- e. De speler werpt daarna voor de laatste maal met de dan overgebleven schijven, de 3e onderbeurt.
- f. 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 Heemskerk Sjoelscore wedstrijdk kaart, welke daarna desgewenst aan de speler wordt getoond.
- g. Als een speler in twee onderbeurten 148 heeft geworpen, dan krijgt hij één schijf terug om te proberen nog maximaal 4 bonuspunten te behalen. 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 bij de PUNTEENTELLING.
- h. 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.

PUNTEENTELLING

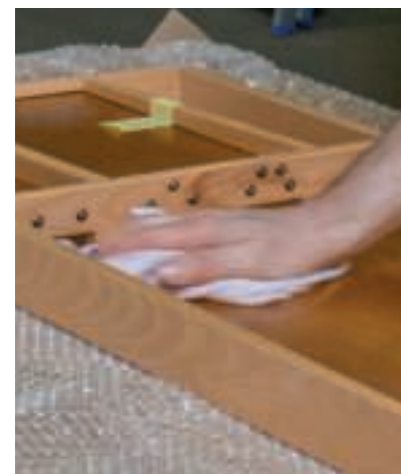
De puntentelling dient als volgt te geschieden:
 In elk vak 1 schijf = 20 punten,
 In elk vak 2 schijven = 40 punten,
 In elk vak 3 schijven = 60 punten, enz.
 Bevinden zich buiten deze berekening nog meer schijven in een vak dan tellen deze schijven elk voor de punten van dat vak.

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, als de speler de score van 148 punten behaald heeft in maximaal twee onderbeurten. Is de 148 behaald in twee onderbeurten, dan krijgt de speler één keer één schijf terug. Indien 148 in één onderbeurt is behaald krijgt de speler twee keer één schijf terug. 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.



ONDERHOUD VAN DE SJOELBAK

Omdat een sjoelbak gemaakt is van hout, is goed onderhoud essentieel voor een lange levensduur. Met de volgende tips houd je je sjoelbak in topconditie:

- Als de sjoelbak in het begin wat stroef aanvoelt, spray dan wat meubelspray op het speelveld en wrijf dit in met een doek. Doe dit alleen de eerste keer. Door overmatig gebruik van meubelspray kunnen de sjoelbak en de sjoelstenen vet worden en juist minder goed glijden.
- Na deze eerste keer kun je het beste sjoelpoeder gebruiken om de sjoelbak weer glad te maken. Sjoelpoeder is gemaakt van aardappelzetmeel en laat de sjoelstenen weer soepel door de sjoelbak glijden.
- Berg je sjoelbak bij voorkeur altijd liggend op, bijvoorbeeld onder het bed. Zet je de sjoelbak toch rechtop neer, zorg dan dat de kant waar de vakken zitten, waarin de sjoelstenen opgeborgen zijn, aan de onderkant komt. Dit is het zwaarste punt en heeft op deze manier het minste effect op de sjoelbak.
- Zet de sjoelbak nooit in een ruimte waarin het vochtig is, of waarin grote temperatuur verschillen zijn. Zet de sjoelbak ook nooit naast een verwarming of airco. Zo voorkom je dat het hout van de sjoelbak krom trekt.

HOW TO PLAY

- a. Each game starts with 30 discs
- b. A disc is in play as soon as it has passed the control line under the back side of the start bar completely.
- c. Once a disc is in play, no one is allowed to touch it anymore. Exceptions to this rule are:
 - 1. A disc which gets out of the board;
 - 2. A disc which enters the compartment over the gate bar;
 - 3. A disc which gets out of the compartment otherwise than through the gate bar and somehow;
 - I. Returns in the same compartment,
 - II. Returns in one of the other compartments,
 - III. Remains on one of the partition walls.

In these cases the jury takes the disc out of play.

- 4. A returning disc which has passed the control line under the back side of the start bar completely. After permission of the jury, the player has to remove the disc from the board and deliver it to the jury.
- d. A disc is in the compartment if it has passed, under the start bar, the front side of the gate bar completely. In case of doubt the jury must shove a straight gate stopper along the front side of the gate bar. If the disc moves, it is not in the compartment.

GAME SEQUENCE

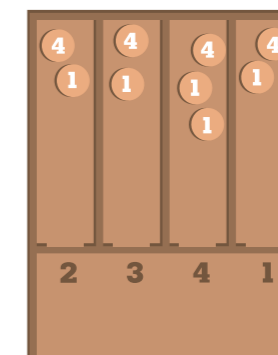
A turn is composed of 3 subturns to be played in the following sequence:

- a. After permission from the jury the player shoves the 30 discs and clearly signifies when no more discs are left.
- b. The jury decides which discs stay in the compartments and returns the remaining discs, including the discs according to the exceptions stated at HOW TO PLAY.
- c. The jury piles the discs and then allows the player to shove the remaining discs. Piling is in conformity with the game regulations. The jury stacks the discs on stacks of 4 for the first 4 in the box discs. The following stacks on 3. The player checks the returned discs and then starts the second subturn.
- d. After the second subturn the procedure as described in b and c is followed.
- e. The player shoves the remaining discs for the last time (the third subturn).
- f. The jury again decides which discs stay in the compartments and counts the score. The jury clearly informs the player of the score and when the player agrees the score is noted on the Heemskerk Sjoelscore matchcard which thereafter, if required, is shown to the player.
- g. If a player has thrown 148 in two under-turns, he will get one disc back to try and earn a maximum of 4 bonus points. If 148 is scored in one match, the player will get one disc back twice to try to earn a maximum of 8 bonus points as described in the POINTING.
- h. If after the 1st or 2nd underrun all the discs are already in the boxes, but no 148 has been scored, the jury will proceed to the scoring.

SCORE COUNTING

Score counting is done as follows:
 1 disc in each compartment = 20 points,
 2 discs in each compartment = 40 points,
 3 discs in each compartment = 60 points, etc.
 In any case compartment contains more discs than the others, these discs will count for the value indicated on the compartment.

Example:
 Each compartment contains 5 discs plus an extra disc in compartment with value 4.
 The score is then $100 + 4 = 104$ points.
 The maximum possible score is therefore 148.



Additional to the maximum of 148 points, a bonus of max. 8 points can be earned. If a player reaches a score of 148 points in max. 2 subturns, this player receives 1 extra disc to play. A bonus of max. 4 points can be earned. If a player reaches a score of 148 points in max. 1 subturn, this player receives 2 extra discs to play. A bonus of max. 8 points can be earned. These bonus points will be added to the points earned in the regular game.



MAINTENANCE OF THE SHUFFLEBOARD

Because a sjoelbak is made of wood, proper maintenance is of great importance to ensure its durability. With these tips, you can keep your sjoelbak in top condition:

- If the sjoelbak does not feel completely smooth when you first receive it, you can use furniture spray on the playing surface. Buff the spray in with a cloth. Only do this the first time. Overusage of furniture spray can make the sjoelbak greasy and less smooth.
- After the first time, you can use sjoelpowder to make the shuffleboard smooth again. Sjoelpowder is made with potato starch, which lets the sjoeldiscs slide smoothly through the sjoelbak again.
- Store your sjoelbak lying down if possible, under the bed for example. If you do store the sjoelbak standing up, make sure the part with the disc compartments is at the bottom. This is the heaviest part and this way it has the least effect on the sjoelbak.
- Never store your sjoelbak in a room that is humid, or that has big changes in temperatures. Never place your sjoelbak next to a heater or airconditioner to prevent the wood of the sjoelbak from warping.



SJOEL ACCESSOIRES / SJOEL ACCESSORIES



Sjoelkatapult



Sjoelscore



Sjoelpoeder/Sjoelpowder



Sjoeltafel/Sjoeltable

MEER VAN / MORE FROM **HEEMSKERK**



TAFELTENNIS



TAFELVOETBAL



AIRHOCKEY



BILJART

OVER/ABOUT

HEEMSKERK

GESCHIEDENIS

Heemskerk begon in 1939 met de verkoop van tafeltennisartikelen. In de jaren 70 en 80 was Heemskerk hiermee marktleider in Nederland. Daarna kwamen daar nog biljart, tafelvoetbal, sjoelen, airhockey en darts bij.

HISTORY

In 1939, Heemskerk began with the selling of table tennis products. In the 70s and 80s Heemskerk was marketleader in the Netherlands. After this, billiards, table soccer, sjoelen, airhockey and darts have been added.



HEEMSKERK
play it

Heemskerk Sports & Games B.V. • Energieweg 45 • 2404 HE Alphen aan den Rijn • HOLLAND

+31(0)71 331 24 95 • sales@playheemskerk.com • www.playheemskerk.com

