

## Reglement Diksmuidse zevenkamp cafésporten

Start om 14 u., einde verwacht rond 18 u.

Maximum 8 teams (beperkte plaatsen).

Teams van 3 spelers, de spelers wisselen elkaar af per discipline. Elk team beslist zelf welke speler(s) ze bij de verschillende disciplines inzetten (afhankelijk van spel: een of twee deelnemers).

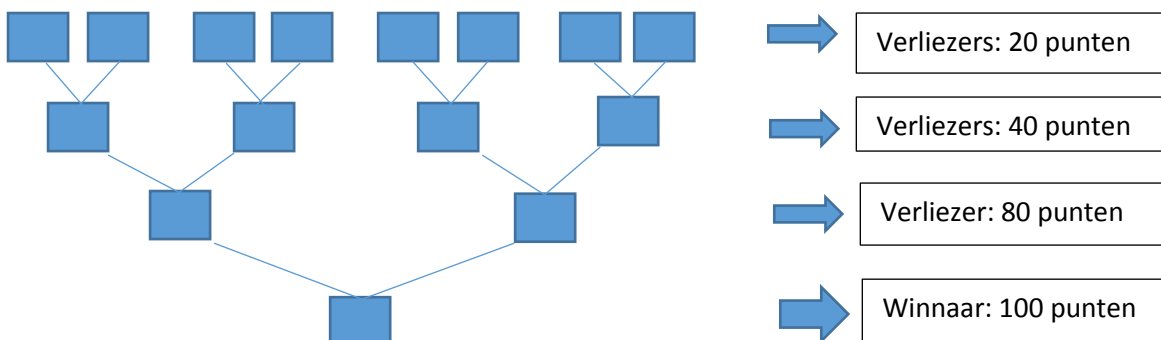
### Puntensystemen

#### 1. Tafelvoetbal, Tapbiljart en Manillen

Twee spelers per team gaan de uitdaging aan tegen de andere teams.

Bij deze drie spelen hanteren we hetzelfde puntensysteem:

We starten met 16 spelers ofte 8 teams (2 spelers per team) die het tegen elkaar opnemen (er is een loting per discipline tegen wie je het in de eerste ronde moet opnemen). De vier winnende teams gaan door naar de halve finale, tot slot nemen de twee beste teams het op tegen elkaar in de finale. De winnaar behaalt 100 punten, de tweede 80 punten, de halve finalisten elk 40 punten, de overige 20 punten.



Wanneer lopen de spelen af?

- tafelvoetbal: tot er geen ballen meer zijn OF max. 15 minuten/spel.
- tapbiljart: tot er 5 ballen weg zijn OF max. 15 minuten/spel.
- manillen: tot 61 punten OF max. 15 minuten/spel.

#### 2. Vogelpiek

Elk team kiest één van z'n drie spelers om dit spel te spelen.

De beste uit drie pogingen telt om mee te dingen naar de overwinning. 1 poging = 3 pijlen gooien!

Winnaar krijgt 100 punten, 2<sup>de</sup> 80, 3<sup>de</sup> 60, 4<sup>de</sup> 50, 5<sup>de</sup> 40, 6<sup>de</sup> 30, 7<sup>de</sup> 20, 8<sup>ste</sup> 10.

### 3. Flipperen

Elk team kiest één van z'n drie spelers om dit spel te spelen.

De beste uit drie spelletjes telt om mee te dingen naar de overwinning.

Winnaar krijgt 100 punten, 2<sup>de</sup> 80, 3<sup>de</sup> 60, 4<sup>de</sup> 50, 5<sup>de</sup> 40, 6<sup>de</sup> 30, 7<sup>de</sup> 20, 8<sup>ste</sup> 10.

### 4. Nagelen

Elk team kiest één van z'n drie spelers om dit spel te spelen.

Iedere deelnemer heeft een nagel. De nagels worden een klein beetje ingeklopt - allen even hoog. Het spel kan beginnen: je draait de hamer, de speler waarbij de steel terechtkomt begint. De eerste ronde moet je (best zacht) op je eigen nagel kloppen. De volgende rondes kan je op alle nagels kloppen. De eerste waarvan de nagel in de stronk zit en de laatste vallen uit (1<sup>ste</sup> spel met 8, 2<sup>de</sup> spel met 6, 3<sup>de</sup> spel met 4). De eersten die uitvullen krijgen na 3 spelletjes een herkansing (4<sup>de</sup> spel is herkansingspel met de 3 spelers die in de vorige 3 rondes als 1<sup>ste</sup> hun nagel in de blok hadden) en de winnaar kan alsnog meedoen in het finalespel. Finale: de twee overgebleven spelers uit spel 3 en de winnaar uit spel 4 nemen het tegen elkaar op.

Winnaar krijgt 100 punten, 2<sup>de</sup> 80, 3<sup>de</sup> 60, 4<sup>de</sup> 50, 5<sup>de</sup> 40, 6<sup>de</sup> 30, 7<sup>de</sup> 20, 8<sup>ste</sup> 10.

### 5. Pietjesbak

Elk team kiest één van z'n drie spelers om dit spel te spelen.

Wie als eerste al zijn streepjes (9) uitgewist heeft (zie spelregels in bijlage), wint het spel; de rest speelt verder tot er één persoon overblijft (en het spel dus verliest).

Winnaar krijgt 100 punten, 2<sup>de</sup> 80, 3<sup>de</sup> 60, 4<sup>de</sup> 50, 5<sup>de</sup> 40, 6<sup>de</sup> 30, 7<sup>de</sup> 20, 8<sup>ste</sup> 10.

## Bijlage: gedetailleerde spelregels per spel

We hanteren de algemene regels.

### Tafelvoetbal

Draaien of 360° is niet toegestaan!

### Tapbiljart

#### *Startopstelling tapbiljart*

De spelers stellen zich op aan beide korte zijden van het biljart. Elke speler speelt met vijf ballen (rode of witte). De ballen worden op bepaalde stippen gelegd aan de korte band: twee ballen links en twee ballen rechts van het doel. De vijfde bal ligt vlak voor het doel.

#### *Doel van het spel*

Winnaar is degene die als eerste zijn vijf ballen kan potten in het overstaande doel. Dit doet men door met een keu op de eigen bal te stoten, en zo een bal te potten of goed te leggen.

#### *Openingsstoot*

Beide spelers beginnen gelijktijdig aan de wedstrijd. Ze spelen de middelste bal naar links in de richting van het overstaande doel. De bal van de ene speler moet vertrokken zijn voor de bal van de andere speler de band raakt. Degene van wie de bal het dichtst bij het doel van de tegenstander ligt mag verder spelen.

### *Spelverloop*

Het spel wordt gespeeld door twee maal twee spelers, die om de beurt spelen. Wie een bal in het doel stoot, blijft aan de beurt.

We spelen tot een van beide teams vijf ballen kwijt is, of wanneer het spel max. 15 min. duurt.

Nu moet men proberen met de eigen ballen te stoten om die in het doel aan de overkant te potten. Dit kan door rechtstreeks in het doel te potten of onrechtstreeks langs de band of langs een andere bal.

Het is niet toegelaten om met de eigen bal rechtstreeks tegen een andere bal van dezelfde kleur te stoten: dit telt als een fout.

Ook is het niet toegestaan een bal over de toppen te stoten, de bal moet te allen tijde voeling met het blad houden. Dit telt ook als een fout.

De bal mag ook niet rechtstreeks voor je eigen pot gespeeld worden of je eigen bal moet eerst een bal, band of top geraakt hebben.

### *Manillen*

Er wordt gespeeld met 32 kaarten, de zogenaamde Piketkaarten. De 10 (de manille genoemd) levert vijf punten op, de aas vier, de heer, koningin en boer respectievelijk nog drie, twee en één.

Er wordt gespeeld totdat een groep 61 (halve boom) punten bereikt.

### *Basisregels*

Men moet altijd volgen. Dit betekent dat men altijd dezelfde soort kaart moet opgooien als waarmee is uitgekomen.

Als men niet kan volgen, moet men kopen. Kopen is het opgooien van een troef. Een troef overtreft elke kaart van een andere soort.

Men mag niet onderkopen. Dit is het opgooien van een troef die lager is dan een troef die al op tafel ligt. Dit mag wel wanneer men niet anders kan.

Men moet altijd de slag naar het eigen team proberen te halen. Dit kan door een kaart op te gooien die hoger is dan de kaart die op tafel ligt, of door te kopen.

Als de slag aan het eigen team ligt en het ander team koopt, moet men bovenkopen. Dit enkel als men niet meer kan volgen op de uitgekomen kaart.

### *Voor 4 personen*

Er wordt gespeeld met de 32 piketkaarten: alle kaarten lager dan zeven worden uit het pak verwijderd. De meest gangbare vorm van dit spel wordt gespeeld in 2 teams van 2 mensen elk.

Delen: Iemand begint te delen. Hij schudt de kaarten. Degene die rechts van hem zit neemt af. Dit betekent dat hij/zij een deel van het stapeltje ervan af neemt (minimum 3 kaarten). De deler legt het overblijvende stapeltje dan op het pas afgenomen stapeltje. Dit wordt gedaan om vals spelen te vermijden: als de tegenpartij vermoedt dat de deler vals speelde, kan ze 3 kaarten afnemen, waardoor de kaarten dan goed zitten voor hen. Hij kan ook kloppen op het stapeltje. Dit betekent: "Ik wil niet afpakken, de kaarten liggen goed." Daarna wordt er gedeeld. Er wordt 3 - 2 - 3 gedeeld, iedereen krijgt dus 8 kaarten.

De deler bekijkt zijn kaarten en kiest daarmee troef. Zijn teamgenoot bekijkt zijn kaarten niet tot er troef is gekozen. Dit is het soort kaarten (klaver, harten, ruiten of schoppen) waarmee gekocht kan worden. We veronderstellen dat hier ruiten als troef wordt gekozen.

Verloop van een slag: Nu begint de speler links van de deler het spel. Er wordt steeds gespeeld in de richting van de klok. De volgorde van de kaarten is in de tabel rechts te zien. De bedoeling van het spel is om zo veel mogelijk punten te halen met je team. Er wordt dus een eerste kaart gesmeten (uitkomen). Stel dat persoon A met klaver-aas (1♣) uitkomt.

Persoon B moet proberen om de slag naar zich toe te halen. Hij moet proberen om deze slag te halen, zodat zijn team de kaarten krijgt die op tafel liggen. Hij moet echter ook volgen. Als hij kaarten van dezelfde soort heeft als waarmee is uitgekomen, dan moet hij die smijten. Persoon B heeft een klaver-negen (9♣) en een klaver-dame (Q♣). Hij kan de slag dus niet winnen. Hij denkt dat persoon D, zijn teamgenoot, de slag zal kunnen halen (de hoogste kaart zal gooien) en smijt dus klaver-dame. Dit heet vetten, zorgen dat een slag meer waard wordt.

Persoon C moet ook proberen om de slag naar zich toe te halen. Hij heeft een klaver-boer (V♣) en een klaver-zeven (7♣). Omdat persoon B heeft gevet, vreest hij dat persoon D de slag zal kunnen winnen. Hij smijt dus (7♣), aangezien die kaart geen punten waard is. De slag ligt echter nog steeds aan team A-C.

Persoon D moet de slag naar zich toe halen. Hij moet volgen, maar heeft geen klavers. Hij kan dus kopen. Persoon D heeft ruiten-acht (8♦) en ruiten-heer (H♦). Hij smijt een ruiten-acht, omdat hij de heer wil sparen voor later in het spel. Daardoor wint team B-D de slag.

Team B-D heeft zo al klaver-aas (1♣) + klaver-dame (Q♣) + klaver-zeven (7♣) + ruiten-acht (8♦) = 6 punten.

De volgende ronde mag persoon D uitkomen, hij heeft immers de winnende kaart gespeeld. Zo wordt het spel doorgespeeld tot alle kaarten gespeeld zijn.

Puntentelling: Als alle kaarten zijn gespeeld, worden de punten geteld. Stel dat team A-C 24 punten heeft en team B-D 36 (som is altijd 60), dan krijgt team B-D voor dit partijtje 6 punten (36 - 30).

In de praktijk weten de spelers meestal welk team verloren is. Dan telt alleen het verliezende team. Het winnende team kan altijd hun eigen punten tellen ter controle.

Er wordt gespeeld tot 61, of max 1 kwartier.

### Pietjesbak

Elke speler zet hetzelfde aantal streepjes op zijn kant van de pietjesbak, bijvoorbeeld negen. Iedereen gooit één dobbelsteen om te bepalen wie er begint. Bij een ex aequo wordt er nogmaals gegooid.

De eerste speler gooit drie dobbelstenen. Na de eerste worp mag hij stoppen (= met stoef) of nog één of twee keer gooien met de drie stenen. De waarde van zijn laatste worp geldt. De andere spelers hebben slechts hetzelfde aantal pogingen als dat de beginner gooide. Dus de andere spelers hebben maximaal drie pogingen. Wie de hoogste worp gegooid heeft mag één, twee of drie streepjes uitwissen (afhankelijk van wat hij/zij gooit).

Dit is de waarde van één dobbelsteen:

1 oog = 100 punten

6 ogen = 60 punten

5, 4, 3, 2 ogen = 5, 4, 3, 2 punten

Dit is de totale waarde van de drie dobbelstenen, gerangschikt van hoog naar laag:

Drie apen, azen: 1, 1, 1.

soixante-neuf: 6, 5, 4.

Zand: driemaal dezelfde waarde. 5,5,5 is beter dan 4, 4, 4 enz.

Andere: som van de drie dobbelstenen, vb. 1, 4, 3 is 107. Hoe hoger de som, hoe beter.

Zeven: 2, 2, 3. Dit is de laagst mogelijke worp.

De hoogste worp wint. Na een ex aequo wordt er nogmaals gegooid met één dobbelsteen - zes is dan het hoogste. De winnaar mag een streepje uitwissen. Als hij zand gegooid heeft, mag hij twee streepjes uitwissen; na een soixante-neuf drie. Als iemand met "stoef" wint mag hij twee streepjes wegvegen, verliest hij dan moet hij er twee bijschrijven (de winnaar mag er dan geen wegvegen). Als iemand drie apen gooit, wint hij het spel op slag, dit op voorwaarde dat hij daarvoor al minstens één streepje uitgewist had. Zo niet is hij direct uitgeschakeld in het spel. Bij een zeven moeten alle spelers een streepje bijschrijven.

Wie als eerste al zijn streepjes uitgewist heeft, wint het spel.