

Koersbal spelregels. Het spel bestaat uit een mat van 8 x 2 meter, 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 bal 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 beide spelers aan één zijde van de mat.

De ene speler speelt met de zwarte ballen, de andere met de gele ballen.

De volgorde van spelers wordt vastgesteld aan de hand van voorgaande ranglijsten.

De overige spelers zitten erom heen om zo het spel goed te kunnen volgen.

HET BEGIN: De speler die 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 de andere speler de jack inrollen.

Is het deze keer ook niet gelukt dan wordt de jack op het witte dwars streepje voor het dubbelscore of eind vak gelegd.

De speler die als eerste de jack rolde, rolt zijn eerste zwarte koersbal.

Richt een beetje naar rechts (of links) zodat de bal met een curve terug rolt naar het midden.

Aan één kant van de bal staan letters en kleine ringen, houd deze aan de binnenkant van de mat voor de juiste curve.

Daarna rolt de andere speler zijn eerste gele koersbal.

Vervolgens rolt de eerste speler weer een zwarte koersbal, en zo gaat men om beurten verder totdat alle koersballen zijn gespeeld.

- 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 de Jack via het eindvak van de mat rolt, mag er geen punt worden geteld.

- Als iemand een koersbal van de andere partij voor de streep van het eindvak eruit rolt krijgt de andere partij 1 punt extra. (strafbal)

De wedstrijdleider zorgt voor de indeling. In de club zijn er altijd één of twee schrijvers die de puntentelling bijhouden.

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 speler die de 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 en deze daarna in het dubbelscore vak komt, krijgt deze speler 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 stoot.

Wanneer de jack in het dubbelscore vak ligt tellen alle koersballen die in het dubbelscore vak liggen dubbel.