



*Katholieke Bond van Ouderen (K.B.O.)*

*Made en Drimmelen.*

## **Koersbal.**

Koersbal is enigszins te vergelijken met jeu de boules.

De bedoeling van het spel is namelijk, de speelbal zo dicht mogelijk bij een doelballetje te krijgen.

Bij jeu de boules gebeurt dat door de speelballen min of meer te gooien, terwijl dat bij koersbal juist niet is toegestaan, hier mogen de ballen alleen gerold worden.

Daarnaast is jeu de boules een buitensport en koersbal wordt doorgaans binnen gespeeld, omdat er als buitensport zeer bijzondere voorzieningen getroffen zouden moeten worden.

Koersbal heeft vermoedelijk zijn naam te danken aan het feit dat de bal een gebogen lijn of koers volgt.

Deze kromme baan wordt veroorzaakt door het feit dat het zwaartepunt van bal iets uit het midden ligt.

Vooraf aan het einde van worp, als de snelheid laag is, kan de bal een vreemde draai maken.

### **Algemeen.**

Het hierna volgende is een samenvatting van de officiële spelregels en informatie die via internet verkregen is.

Mochten er in deze omschrijving onduidelijkheden of onvolmaaktheden voorkomen, dan worden wij, de KBO Made en Drimmelen, graag op de hoogte gebracht.

### **Het speelmateriaal.**

Het spel wordt doorgaans binnen gespeeld, op een groene viltmat van 8 meter lang, 2 meter breed en ca 7 mm dik.

Verder worden er in totaal 9 ballen gebruikt te weten:

1 wit doelballetje van ongeveer 5 cm groot en 120 gram zwaar, die de **jack** wordt genoemd.

4 zwarte koersballen.

4 gele koersballen. (kunnen ook bruin van kleur zijn)

De diameter van een koersbal is ca 10 cm en het gewicht bedraagt ongeveer 750 gram.

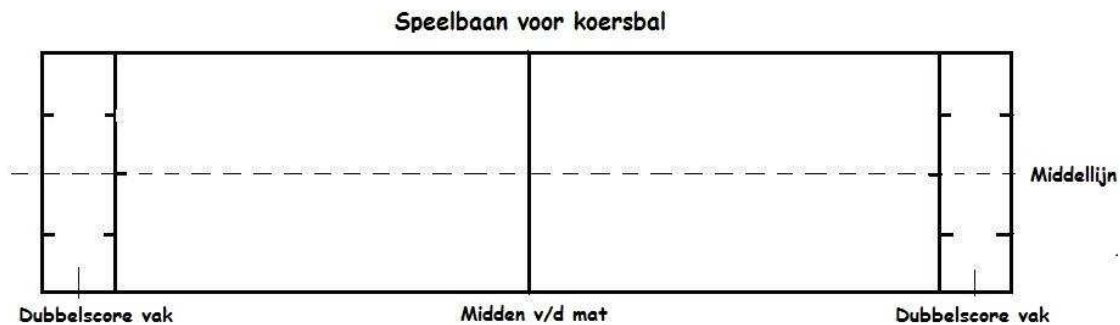
De vorm is min of meer vergelijkbaar met een Edammer kaasje.

Als hulpmiddelen zijn verder nog nodig een rolmaatje, om zonedig vast te kunnen stellen welke bal het dichtst bij de jack ligt en, omdat het verboden is om over de mat te lopen, een stok of iets dergelijk om de ballen van de mat te halen.

Een hockeystick is voor dit doel een geëigend attribuut.

### **De belijningen op de mat. (zie figuur 1.)**

De mat is, door een lijn in het midden, in 2 gelijke stukken van 4 meter lengte gedeeld.



Figuur 1.

Verder zijn aan de beide uiteinden van de mat nog 2 stroken van ca 0,5 meter afgebakend, die dubbelscore vak worden genoemd.

In de dubbelscore vakken zien we nog 4 lijntjes, symmetrisch ten opzichte van de middellijn. Als deze 4 punten met elkaar verbonden worden ontstaat een rechthoek, en in deze rechthoek moet de bal als eerst de mat te raken.

Deze speelregel is ingebracht om te voorkomen dat de bal al stuitend op de mat terecht komt.

Verder is er nog een denkbeeldige middellijn die niet als lijn getekend is maar toch een wezenlijke functie heeft.

Omdat de mat symmetrisch is, kan vanaf beide zijde gespeeld worden.

## **Het spel.**

Koersbal is een gezelschapsspel waaraan nauwelijks fysieke eisen worden gesteld.

Het is geschikt voor vrouwen en mannen en zelfs een handicap, hoeft in de meeste gevallen geen belemmering te zijn om koersbal te gaan spelen.

Om te bereiken dat men, binnen de beschikbare speeltijd, een redelijk aantal malen kan spelen, moet men trachten de groeps grootte te beperken tot maximaal 16 spelers.

Bij een groter aantal is het gewenst een tweede mat aan te schaffen.

Het spel kan op 2 manieren gespeeld worden namelijk door het vormen van paren dat wil zeggen, 2 maal 2 spelers, of individueel dat wil zeggen, man tegen man.

Het spelen gebeurt aan de hand van een spelschema en omdat het van belang kan zijn of je het spel begint dan wel als laatste gooit, moet het schema er voor zorgen dat dit op de goede manier geregeld wordt.

Het is de bedoeling dat om beurten een bal gespeeld wordt, altijd te beginnen met een zwarte speelbal daarna een gele en daarna weer een zwarte, enz..

## **Spelregels.**

### **Het spelen en de regels van de jack.**

Degene, of het paar dat volgens het schema moet beginnen, brengt de jack (het kleine witte balletje) in het spel door deze vanaf de afspeelplaats in lengte richting over de mat te rollen.



Katholieke Bond van Ouderen (K.B.O.)

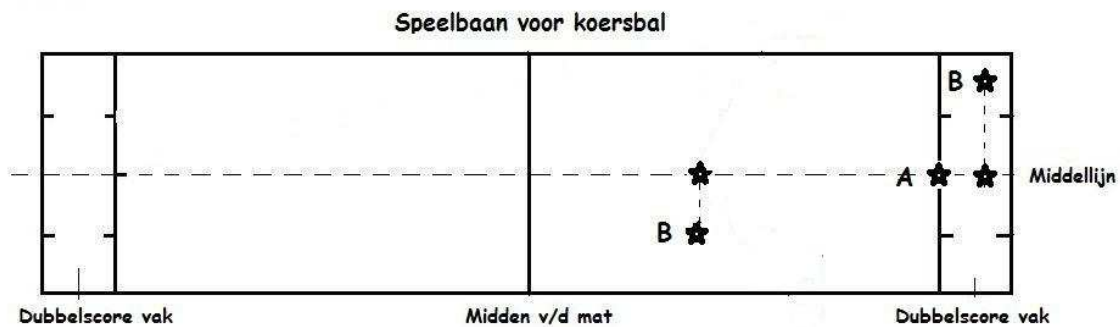
Made en Drimmelen.

In de meeste gevallen probeert men de jack aan de andere kant van de mat in het dubbelscore vak te krijgen, omdat dit een extra punt oplevert.

Rolt de jack van de mat, dan mag de tegenstander de jack in het spel brengen.

Lukt dit ook niet, dan wordt de jack op positie "A" gelegd. (zie figuur 2)

Als de jack wel ergens op de mat stil blijft liggen dan wordt hij loodrecht verplaatst naar de denkbeeldige middellijn zoals aangegeven met de verplaatsingen van "B" in figuur 2.



figuur 2.

Als de jack niet over de lijn rolt, die het midden van de mat aangeeft, dan is dat ook een ongeldige worp.

We kunnen als algemene regel stellen:

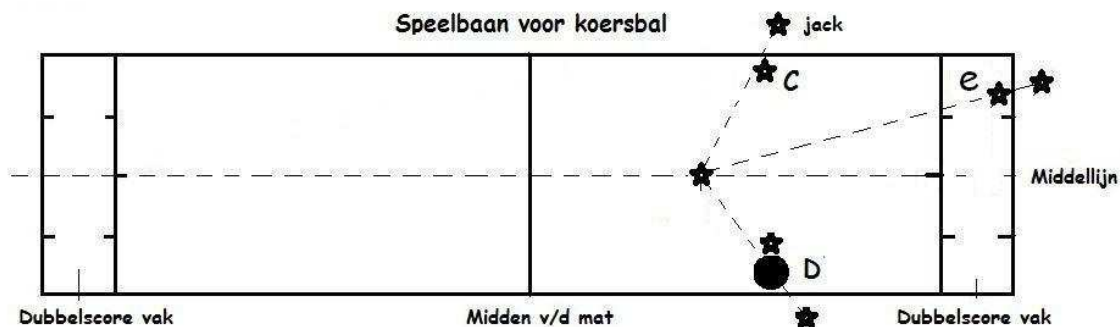
### Regel 1:

Alle ballen moeten gerold worden, en een gespeelde bal is alleen geldig als hij op de mat en achter de lijn, die het midden van de mat aangeeft, tot stilstand komt. (op die lijn is dus fout)

Tijdens het spel, kan het voorkomen dat de jack door een speelbal verplaatst worden.

Over het algemeen heeft dat geen consequenties gevolgen en blijft de jack gewoon op nieuwe plaats liggen.

Als de jack echter door een speelbal van de mat gestoten wordt, dan moet de jack op de rand van mat gelegd worden en wel op de plaats waar hij de mat verlaten heeft. Zie figuur 3/c en e



Figuur 3



*Katholieke Bond van Ouderen (K.B.O.)*

*Made en Drimmelen.*

Ook als de bal terugkaatst over de lijn van het midden, of uit het dubbelscore vak wordt geduwd, moet bij behandeld worden alsof hij van de mat was geduwd.

Als de jack door de positie van een koersbal niet op de rand gelegd kan worden, dan wordt de jack tegen die koersbal aan gelegd. Zie figuur 3/d.

### **Het spelen van de koersballen.**

Als de jack volgens de regels op zijn plaats ligt, dan begint **zwart** met het spelen van de eerste koersbal.

Een koersbal is aan beide zijden voorzien van ringen en tussen de ringen zit het loopvlak. Het is de bedoeling dat de bal over het loopvlak rolt en de ringen aan zijkant zichtbaar blijven tijdens het rollen.

Als een bal op de goede manier rolt, dan rolt hij met een boog, waarbij de kant met de grootste ringen aan de buitenkant van de boog zitten.

Er zijn verschillende manieren om de bal vast te houden en hem vanuit die positie op de mat te rollen, en men is hier volkomen vrij in.

Ballen die niet op de hiervoor beschreven manier in het spel gebracht worden, rollen op een vreemde manier, die dwarrelen genoemd wordt.

Deze ballen volgen doorgaans geen koers, maar hobbelen vaak recht door.

Als men **bewust** dergelijke ballen speelt, is er sprake van spelbederf en wordt de gespeelde bal van de mat gehaald.

**Tip:** Als u de bal in de hand heeft en de grote groene ringen zitten rechts, speel de bal dan langs de rechterzijde van de mat.

Als ze links zitten dan uiteraard spelen langs de linkerkant van de mat.

Nogmaals wordt benadrukt, dat de koersbal met een vloeiende beweging vanuit de hand op de mat moet komen en niet mag stuiten.

De juiste plaats is op het afspeel vak, in de denkbeeldige rechthoek, tussen de 4 streepjes.

U mag overigens gaan staan waar u wilt, als u de bal maar op de juiste plaats op de mat brengt.

Verder mag U een bal van de tegenstander niet van de mat stoten, tenzij die bal in het dubbelscore vak ligt.

Als u dat wel doet, wordt u hiervoor gestraft door de tegenstander een extra punt te geven.

Als u echter een bal van de tegenstander van de mat stoot, die in het dubbelscore vak ligt, wordt dat gezien als een strategische worp en dus niet bestraft.

### **Puntentelling.**

We hebben in het voorgaande gezien dat je extra punten kunt verdienen of krijgen, door of, de speelbal in het dubbelscore vak te spelen, of door een fout van de tegenstander die jouw bal, op een niet toegestane plaats, van de mat duwt.

Met betrekking hierop nog het volgende:

a) Als een zwarte bal tegen een gele stoot en deze duwt vervolgens de jack in het dubbelscore vlak, dan is zwart de veroorzaker en die ontvangt het extra punt.



*Katholieke Bond van Ouderen (K.B.O.)*

*Made en Drimmelen.*

b) als een zwarte bal tegen een gele stoot en die stoot vervolgens een andere gele van de mat, dan is zwart de veroorzaker en krijgt geel een extra punt.

Extra punten kunnen niet ongedaan gemaakt worden, gegeven blijft gegeven.

c) als een zwarte bal tegen een gele stoot en die stoot vervolgens een zwarte bal van de mat, dan krijgt zwart geen punt, ondanks het feit dat geel er een zwarte afstoot.

De directe veroorzaker is namelijk zwart en het feit dat geel nog een tussen rol vervult telt doet er niet toe.

Los van de extra punten krijgt de speler van wie de bal het dichtst bij de jack ligt, 1 punt.

Stel dat dit een gele bal is, dan krijgt geel 1 punt.

Deze bal wordt verwijderd en opnieuw wordt gekeken wie het dichtst bij de jack ligt.

Als dat opnieuw een gele bal is, dan krijgt geel opnieuw 1 punt en wordt ook die bal verwijderd, enz.

Dit gaat door tot de bal die daarna het dichtst bij de jack ligt een andere kleur heeft.

In twijfel gevallen moet een meting uitsluitsel geven.

Als door meting komt vast te staan dat beide ballen even dicht bij de jack liggen, dan krijgt geen van de spelers een punt.

### **Dubbele punten.**

De voorgaande telling geldt, als de jack *niet* in het dubbelscore vak ligt.

Als de jack *wel* in het dubbelscore vak ligt, dan verandert de telling als volgt.

Elke bal die volgens de hiervoor geldende regel 1 punt krijgt, die krijgt 2 punten als hij eveneens in het dubbelscore vak ligt.