Regels voor recreatief gebruik.

SPELREGELS SHUFFLEBOARD



HEEMSKERK

SPELREGELS RECREATIEF AMERICAN SHUFFLEBOARD

1. De tafel, de pucks en het zand
American shuffleboard speel je op een lange, gladde tafel met aan beide uiteinden een scorezone. Twee spelers of twee teams staan aan hetzelfde uiteinde en schuiven om beurten naar de overkant. Elke speler heeft vier gewogen pucks in een eigen kleur, meestal rood en blauw. Je schuift met de hand en laat de puck los voordat je hand voorbij de vakken aan jouw kant komt. Het is een ander spel dan sjoelen.

Voor je begint strooi je een dunne laag shuffleboard zand over het speelveld; die fijne korrels dragen de puck. Een tafelshuffleboard heeft geen banden: een puck die zijwaarts in de goot raakt, is uit de ronde. Dat geldt ook voor pucks die je tegenstander wegstoot, want wegstoten hoort bij de tactiek.

2. Wie begint en hoe een ronde verloopt
Wie begint, bepaal je met een muntje of een proefpuck. Daarna schuiven jullie om beurten tot alle acht pucks liggen; bij teams schuiven de teamgenoten om en om. Dan wordt er geteld, loop je naar de andere kant en speel je terug.

De speler die punten heeft gescoord, begint de volgende ronde. Dat is geen beloning: de laatste puck van een ronde is de sterkste, omdat je dan precies weet wat je moet doen om de stand om te draaien.

3. De foutlijn
Een puck die niet volledig voorbij de foutlijn komt, telt niet mee en gaat meteen van de tafel. Officieel zijn er twee foutlijnen: bij de korte moet je puck voorbij de scorezone aan jouw eigen kant komen, bij de lange tot in de scorezone aan de overkant. Spreek vooraf af welke geldt. Staat er geen foutlijn op het speelblad, houd dan aan dat de puck uit de vakken voor je moet liggen; blijft hij in de scorezone aan jouw kant hangen, dan gaat hij eraf.

4. De vakken en de hanger
De scorezone is met dwarslijnen verdeeld in vier vakken: 1, 2, 3 en 4, met het vak van 4 punten helemaal aan het einde van het speelveld. Een puck telt voor het vak waar hij volledig in ligt. Ligt hij over een lijn, dan telt het laagste van de twee vakken: half in de 4 en half in de 3 is dus 3 punten.

Een puck die aan het einde van het speelveld half over de rand hangt zonder te vallen, heet een hanger. Op dit speelveld hoort die puck gewoon bij het vak van 4 en telt hij 4 punten, zolang hij blijft liggen. Meer dan 4 punten per puck bestaat hier niet. Valt hij alsnog van de rand, dan levert hij niets op.

5. Per ronde scoort maar één speler
Dit is de regel die de meeste spelers verkeerd hebben. Per ronde scoort alleen de speler wiens puck het dichtst bij het einde van het speelveld ligt. Hij telt al zijn eigen pucks die verder liggen dan de beste puck van zijn tegenstander. Alle pucks daarachter tellen niet, ook niet in een scorevak. Zijn tegenstander scoort die ronde nul, net als bij jeu de boules.

Voorbeeld:
Rood heeft een puck in het vak van 3 en drie pucks in het vak van 1. Blauw heeft één puck in het vak van 1, die verder ligt dan twee van de rode pucks maar minder ver dan de derde. Rood ligt het verst en telt: 3 punten voor de puck in het hoge vak en 1 punt voor de rode puck die nog voorbij de blauwe ligt, samen 4. Blauw scoort niets, ook al ligt die puck in een scorevak.

6. Tot slot
De punten van elke ronde worden opgeteld tot een speler of team de 15 (enkelspel) of 21 (teams) bereikt. Pucks die al op het speelveld liggen, raak je niet met de hand aan: verplaatsen mag alleen met een andere puck. De tafel bewegen, erop leunen of je tegenstander afleiden mag niet; een foute schuif gaat eruit.

Deze regels zijn bedoeld voor recreatief gebruik, in de bar, op kantoor, in het clubhuis of thuis. Dit blad is vrij te printen en te delen, bijvoorbeeld in je bar, kantine of gameroom.