

Schrumpke Sjieten

Het Officiële Regelboek

Het Olympisch Comité voor Schrumpke Sjieten¹

7 Juni, 2015

¹Met speciale dank aan Allaerts Dries, Driesen Joep en Somers Bran

Inhoud

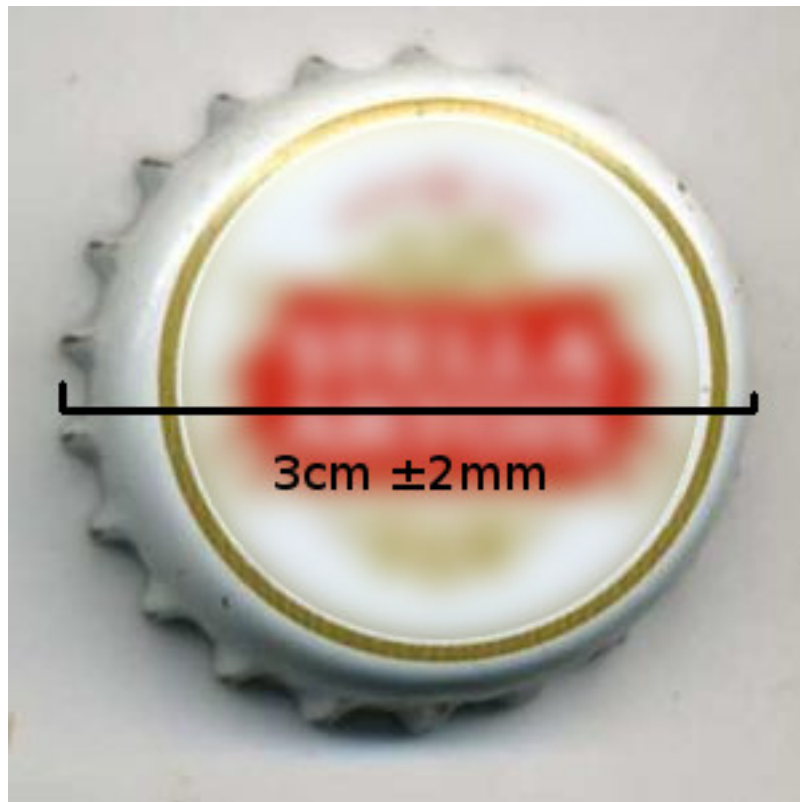
1	Officiële Jargon	2
2	De schrump	3
3	Het speelveld	4
4	De werptechniek	5
5	Het scoresysteem	6
6	De touwmeester	7
7	Het Spelverloop	8
7.1	Bepaling van de sjietorde	8
7.2	Het sjieten	8
7.3	Toekennen van de score	8
7.4	Einde van het spel	9

1 Offici el Jargon

<i>Een touw</i>	Een <i>sjiet</i> waarbij de <i>schrump</i> het touw raakt, er niet over valt en bijgevolg 3 punten oplevert voor de <i>sjierter</i> .
<i>Illegale Sjiet</i>	Een volledige <i>sjiet</i> die niet volgens de offici�le sjiettechniek gebeurt.
<i>Onvolledige Sjiet</i>	Een <i>sjiet</i> waarbij de <i>sjierter</i> voor het vervolledigen van de <i>sjiet</i> door onvoorziene omstandigheden de <i>schrump</i> op een minimale afstand achter de <i>sjietlijn</i> laat vallen.
<i>Overschrump</i>	Een <i>sjiet</i> waarbij de <i>schrump</i> over het touw heen gaat.
<i>Reschrump</i>	De tweede poging tot een volledige <i>sjiet</i> na een <i>onvolledige sjiet</i> .
<i>Schrump</i>	Het spelvoorwerp waarmee gesjoten wordt (zie hoofdstuk 2).
<i>Schrumplijn</i>	De imaginaire lijn van de <i>schrump</i> die het dichtste bij het touw ligt en nog meedingt naar het <i>schrump point</i> .
<i>Schrump Point</i>	Het punt dat toegekend wordt aan de speler wiens <i>schrump</i> het dichtste bij het touw ligt zonder uit het spel verwijderd te zijn.
<i>Schrump Set</i>	Een spelsituatie waarin een speler met zijn laatste <i>sjiet</i> een nieuwe <i>schrumplijn</i> gedefini�erd heeft.
<i>Serve</i>	De eerste <i>sjiet</i> in een ronde.
<i>Sjiet</i>	Het werpen van een <i>schrump</i> volgens de offici�le werptechniek (zie hoofdstuk 4).
<i>Sjierter</i>	De werper van een <i>schrump</i> .
<i>Sjietlijn</i>	De lijn waarachter elke <i>sjierter</i> moet staan tijdens het <i>sjieten</i> van zijn <i>schrump</i> .
<i>Underschrump</i>	Een <i>sjiet</i> waarbij de <i>schrump</i> onder het touw door gaat.

2 De schrump

De schrump is eender geconventioneerde kroonkurk met als origine de afsluiting van een glazen flesje bier. De kroonkurk dient een diameter van 3cm ($\pm 2\text{mm}$) te hebben.



Figuur 1: Een schrump die voldoet aan de officiële voorwaarden (de sponsortext is in deze afbeelding onleesbaar gemaakt om neutraal te blijven over onze voorkeuren in bier).

De schrump mag aan de bovenkant sponsortekst en -logo's bevatten.

Addendum juli 2007: Verzwaarde Schrumps

Het is ten strengste verboden een schrump te verzwaren met inserts of andere middelen. Betrapt worden op verzwarende middelen zal leiden tot een directe diskwalificatie voor het evenement, een verder onderzoek door de OCSS en mogelijk een permanente schorsing.

3 Het speelveld

Er wordt steeds gespeeld op gras.



Figuur 2: De opbouw en afmetingen van een officieel schrikmveld.

4 De werptechniek

5 Het scoresysteem

De spelers kunnen op 3 manieren punten verdienen:

1. Een speler wiens schrump het touw raakt (en er niet over gaat) scoort een 'touw'.
Dit is 3 punten waard.
2. Een speler wiens schrump onder het touw gaat en volledig voorbij het touw belandt scoort een 'underschrump'.
Dit is 2 punten waard.
3. Elke schrump die binnen het speelveld ligt en niet onder één van voorgaande categoriën valt, dingt mee naar het schrump punt. Dit punt wordt op het einde van de ronde toegekent aan de spelers wiens schrump het dichtste bij het touw ligt.

Een spelers wiens schrump over het touw heen gaat, kan die ronde geen punten verdienen (ookal raakt hij het touw, hij dingt dus ook niet meer naar het schrump punt).

6 De touwmeester

7 Het Spelverloop

7.1 Bepaling van de sjietorde

- Voor de eerste ronde van een spel sjieten alle spelers tegelijkertijd een schrump richting het touw. De speler wiens schrump het verste van het touw ligt, sjiet in de komende ronde eerst. De volgende schrump sjiet als tweede, etc.. In deze spelfase tellen ook schrumps die over het touw heen gaan mee.
- Voor elke volgende ronde sjieten spelers die in de vorige ronde een hoger aantal punten hebben behaald eerst.
- Indien er een gelijk aantal punten behaald werd, sjiet de persoon die in de vorige ronde later was, nu eerder.

7.2 Het sjieten

De speler sjieten één voor één, in volgorde van de sjietorde, hun schrump richting het touw volgens de officiële sjiettechniek. Tijdens deze ronde mogen de speler het veld niet voorbij de sjietlijn komen, noch deze aanraken met de schoen. Het is voor de spelers die reeds gesjoten hebben wel toegelaten naast het speeldveld te gaan staan teneinde het verdere verloop van de ronde beter te kunnen waarnemen.

Een speler mag de touwmeester steeds vragen een eerder gesjoten schrump aan te duiden in het geval deze niet duidelijk zichtbaar is.

Een schrump die over het touw heen gaat wordt voor de rest van de ronde niet meer beschouwt en de sjierter kan bijgevolg geen punten verdienen.

7.3 Toekennen van de score

Wanneer alle spelers gesjoten hebben, is het aan de touwmeester de score te bepalen (indien nodig het veld te betreden om metingen uit te voeren) en toe te kennen. Pas wanneer de touwmeester dit aangeeft, mogen de spelers het veld betreden om hun schrump op te rapen.

Het is de spelers steeds toegestaan een hermeting aan te vragen indien er redelijk twijfel kan bestaan over het resultaat. Hierna staat de beslissing van de touwmeester echter buiten discussie.

7.4 Einde van het spel

Een spel bestaat uit meerdere ronden. Het spel eindigt wanneer een speler de winscore behaalt heeft en bovendien minstens 2 punten meer heeft dan de speler met de volgende hoogste score. De winscore wordt op voorhand bepaald en aangekondigt door de organiserende instantie van het evenement. Het OCSS raadt echter volgende winscores aan naargelang de aard van het evenement:

Vriendschappelijk	6
Kampioenschap	11
Olympisch	15

Het is uiteraard ook toegestaan doorheen een evenement een variabele winscore te hanteren, zolang dit duidelijk aangekondigt is.