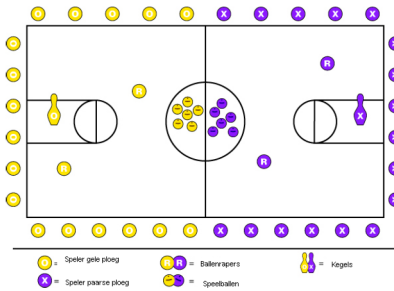


Het kegelspel werd in 1978 door de sportleerkracht David Marsh ontworpen, in een school te Connecticut.

Deze activiteit laat personen met een fysieke of visuele handicap toe hieraan deel te nemen. In 2003 beslisten Sportime en Coach Marsh om producten te ontwikkelen teneinde het spel te verbeteren.

BASIS VAN HET SPEL



Het kegelspel vindt plaats op een basketbalveld. Het aantal vereiste spelers kan tussen 17 en 60 schommelen. Voor kleinere groepen gebruikt U beter een half veld (zie verder). Het aantal te gebruiken ballen (14 tot 30) varieert naargelang het aantal spelers.

Twee ploegen nemen aan dit spel deel en worden gescheiden door de middellijn van het basketbalveld. Eén kegel wordt geplaatst in beide doelcirkels, op 6 of 7m van de middellijn.

Alle spelers dienen op hun helft van het terrein te blijven.

Het doel van het spel is om enerzijds met de speelballen de kegel van de tegenstanders omver te gooien en anderzijds te vermijden dat de eigen kegel omver gegooid wordt. De bal wordt als volgt gebruikt.

DE SPELERS

Elk team moet 2 ballenrapers aanwijzen. Deze verwijderen de ballen die op het veld blijven en hun medespelers kunnen hinderen bij het gooien, tevens zijn ze verantwoordelijk voor de kegel die overeind moet blijven.

De ballenraper mag niet :

- een bal gooien naar de kegel van de tegenstanders;
- een bal storen of raken die richting zijn eigen teamkegel rolt;
- de grond raken buiten het speelveld (met eender wék lichaamsdeel);
- tijd verliezen met het herpositioneren van zijn eigen teamkegel;
- de voet aanwenden om een bal op te rapen;
- de kegelzone binnentreden, uitgezonderd om de kegel recht te zetten (de kegelzone is de doelzone onder het basketbaldoel)

De speler :

- dient de bal langs onder te werpen of te rollen als hij naar de kegel van de tegenspeler mikt;
- mag trachten een aankomende bal van de tegenspeler van traject te laten veranderen door een eigen bal te werpen of te laten rollen teneinde de aankomende bal de teamkegel niet te laten raken;
- mag een pas geven aan een teamgenoot door de bal te rollen of werpen.

De speler mag niet :

- langs boven een bal gooien naar de kegel van de tegenspelers;
- de grond raken buiten het speelveld (met eender wék lichaamsdeel);
- een bal meer dan 3sec bijhouden;
- de bal laten rollen met een voetslag.

Het spel :

Alvorens het spel aan te vangen, dienen de kegels op hun plaats te staan en de ballen neergelegd bij de spelers in de binnencirkel. Alle spelers moeten in positie staan in hun kamp.

De ballenrapers, rechtop staande op het veld en buiten de doelzone, bevinden zich op enkele meters van de middellijn, klaar om ballen te rapen. Bij het fluitsignaal start de wedstrijd, de wedstrijd eindigt tevens met een fluitsignaal als één van de 2 ploegen 15 punten behaald heeft.

Indien het spel wordt stilgelegd bij een accident of om uitleg te geven, behouden de spelers die een bal hebben hun bal, het spel herbegint op het fluitsignaal.

De beste positie voor de arbiter is buiten het veld, in de verlenging van de middellijn. Op deze manier kan hij alle acties gadeslaan. Er mag eventueel een tweede persoon aangewezen worden voor de puntentelling, deze persoon dient dan naast de arbiter en buiten het terrain te staan. Een team verdient een punt indien het de kegel van de tegenstander omver gooit. De arbiter heeft het recht punten toe te kennen aan één ploeg indien de andere ploeg meerdere malen de regels niet naleeft.

SPELSTRATEGIËN

Aanval en verdediging :

Het verdelen van de verantwoordelijkheid op vlak van aanval en verdediging, is van uiterst belang bij het kegelspel. De spelers die zich het dichtst bij hun eigen kegel bevinden, moeten verhinderen dat de tegenspelers punten scoren. De spelers het meest verwijderd van hun eigen kegel moeten in tegenstelling de kegel van de tegenstander omver werpen.

Naargelang de spelers de spelregels goed onder de knie krijgen, kunnen complexere tactieken ontwikkeld worden. Indien meerdere partijen worden gespeeld, is het aan te raden de spelers op andere posities te plaatsen, zodoende krijgt iedereen de kans om zowel in aanval als in verdediging bij te leren.

Het plaatsen van de kegel en het verhinderen :

De plaatsbepaling van de kegel is zeer belangrijk bij het verloop van het spel. Het plaatsen van de kegel zo dicht mogelijk bij de achterlijn bevordert het verdedigen. In het andere geval zal het ten goede komen van de tegenspelers. Daarom kan een spel van 15 punten tussen 3 en 30 minuten duren, in functie van de plaatsing van de kegel.

Normaal gezien wordt de kegel op zo'n 6 à 7m van het centrale punt van elke doellijn. Indien een groep met minder fysieke capaciteiten speelt, is het nuttig om de kegel meer vooraan te plaatsen, wat de aanvals- en verdedigingskansen van beide teams zal verhogen. Het tegengestelde is dan weer van toepassing bij meer ervaren spelers.

Indien er een groot niveauverschil zou bestaan tussen beide teams, kan uiteraard slechts in 1 ploeg de kegel makkelijker of moeilijker geplaatst worden. Dit laat tevens toe om verschillende leeftijdscategoriën tegen elkaar te laten spelen, bv derdejaars tegen vijfdejaars van het lager onderwijs. De kegel van de vijfdejaars zou dus meer vooraan in de doelzone geplaatst worden teneinde een evenwicht tussen beide teams te creëren. Om de taak van de kegelraper te vergemakkelijken, kan de plaats van de kegel gemarkeerd worden.

Voor meer info betreffende 'het verhinderen' tijdens het spel, zie verder.

Ballenrapers :

De ballenrapers bewegen constant tijdens het spel, zij mogen vervangen worden. Bij meer dan 24 spelers, is het aangeraden om een tweede ballenraper te voorzien per team. De eerste ballenraper houdt zich bezig met de ballen dicht bij de middellijn, de tweede positioneert zich dicht bij de kegel teneinde deze opnieuw recht te zetten als hij over valt.

Een kegel bij plaatsen :

Indien U met meer dan 36 spelers bent, raden wij U aan om een tweede kegel (per ploeg) te voorzien.

Plaats deze op 6 à 7m van de centrale doellijn en laat enkele meters tussen beide kegels. Deze manier van spelen vraagt een hoger aantal verdedigers om de 2 kegels te verdedigen.

Eén van de ploegen kan per ongeluk een eigen kegel omver helpen bij het verdedigen, nl bij het trachten de aankomende bal van zijn traject te laten afwijken door er een eigen bal naartoe te werpen. In dit geval gaat er een punt naar de tegenstander. Hierbij is het zeer belangrijk dat de kegelraper zich niet in de doelzone bevindt en mogelijk gekwetst wordt door de vallende kegel.

Steeds erop toezien dat de kegelraper zicht slechts in de spelzone begeeft pas als de kegel gevallen is.

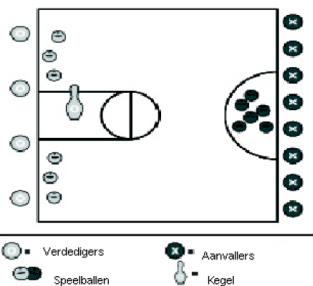
Het bepalen van het niveau van uw team

Het niveau van het team wordt bepaald door de plaatsing van de kegels. Als U denkt zeer sterke teams te hebben, dan plaatst U de kegel verder van het hoofd van de doelzone, richting achterlijn.

Het spel dient aangepast te worden als:

- het steeds hetzelfde team is dat wint of verliest.
- beide teams van hetzelfde niveau zijn, maar het spel eindigt steeds na 8 minuten of minder (in dit geval de kegel verder plaatsen bij beide teams).
- beide teams zijn even sterk, maar het spel eindigt steeds na 12 minuten of meer in dit geval beide kegels dichter plaatsen).
- Een team met een té groot verschil wint (bv. 15-4).

HET SPEL OP EEN HALF VELD



Hier gebruiken we één kant van het veld. Het spel leent zich nu aan groepen van 9 tot 20 spelers.

We plaatsen de kegel in de doelzone net als bij het traditioneel spel. De verdedigers plaatsen zich achter de achterlijn van het veld, de aanvallers net achter de middellijn. In het algemeen zijn er 2x meer aanvallers dan verdedigers.

Bv.: in een groep van 12 personen zijn er 4 verdedigers en 8 aanvallers. De regels blijven ongewijzigd, behalve:

- **Ballenrapers** : er zijn geen ballenrapers bij dit variant van het spel. Elke speler mag het speelveld betreden en de storende ballen verwijderen. Alle spelers mogen de kegel opnieuw

recht zetten.

Idealiter plaatst één van de aanvallers zich achter de achterlijn (en dus achter de verdedigers). Op deze manier kan hij de ballen terug naar zijn ploegmaten werpen, hij mag enkel niet de kegel omver gooien, enkel de aanvallers achter de middellijn hebben dit recht.

- **Rotatie van de spelers** : maak 3 groepen van 4; A, B en C. Om te beginnen staat groep A in de verdediging en zijn groepen B en C de aanvallers. Als de aanvallers 10 punten hebben gescoord, zal groep B in de verdediging gaan terwijl A en C in de aanval staan, tot als deze weer 10 punten hebben behaald, op dat moment zal C verdedigen tegen de groepen A en B. Om het competitiegehalte te verhogen, kan U een periode van 2 à 5 minuten vooropstellen en tellen hoeveel keer elk aanvallend team de kegel omver heeft geworpen tijdens deze periode. Deze score wordt toegekend aan elk verdedigend team. Het team met de laagste verdedigingsscore wint. Bv.: B en C vallen aan, de kegel valt 5 maal, m.a.w. 5 punten voor het verdedigend team A. C en A vallen aan en werpen 2 maal de kegel om, dus 2 punten voor team B. A en B vallen aan en scoren 3 maal, hetzij 3 punten voor ploeg C. In dit geval wint ploeg B als best verdedigend team.
- **Verhinderung** : zoals reeds eerder vermeld bestaat de mogelijkheid het spel moeilijker te maken voor één of alle teams, simpelweg door

de positie van de kegel te veranderen.

KEGELSPER TORNOOI

Een kegelspel toernooi organiseren, is hetzelfde als een toernooi organiseren voor eender welke sport. Het kan hier gaan over een toernooi mits uitschakeling, dubbele uitschakeling, in verschillende poules, 1 of 2 winnende wedstrijden. De kansen om te winnen zijn dezelfde voor elk team. Volgende paragrafen geven U een paar ideeën bij het organiseren van een kegeltornooi.

Dankzij het spelen in poules kunnen sterkere ploegen hogerop geraken en zwakkere ploegen troostwedstrijden spelen. Uiteraard blijft nog steeds de mogelijkheid om het spelniveau aan te passen door de kegel te verplaatsen, zelfs na de poulewedstrijden.

Een zeer goede manier om ee toernooi te spelen is de formule « 2 winnende wedstrijden ». Tijdens het spel bevinden de aanvallers zich aan de linker-en rechterkant van het veld en achter de achterlijn. Indien er 3 wedstrijden worden gespeeld, krijgen alle spelers dankzij een rotatie de kans om de 3 posities in te nemen.

De 2 beste verdedigingsscores gaan door.

VOORDELEN

Oorspronkelijk werd het kegelspel ontworpen om de basis van bowling aan te leren tijdens de lichamelijke opvoeding. Vrij snel werd dit spel door grote groepen gespeeld. Na verloop van tijd werd een ander voordeel duidelijk: kinderen met een handicap die doorgaans niet mee konden spelen met de traditionele schoolactiviteiten, kunnen nu in alle veiligheid het kegelspel in groep beoefenen.