

HANDICAP

Aantal gespeelde schijven	30
Aantal onderbeurten	3
De puntentelling	Met series
Het opstapelen	Als bij LIBRE
Moeilijkheidsgraad	5
Mogelijkheden:	D-S

Wat is anders bij HANDICAP:

Je kunt dit sjoelsysteem zien als sjoelen op je limiet. Elke keer dat je 140 punten of meer haalt, start de volgende BEURT met 2 schijven minder in de onderbeurt waar je * in * zit. Haal je de 140 punten niet, dan krijg je 2 schijven meer.

Een voorbeeld om dit duidelijk te maken.

Start als bij LIBRE met 30 schijven in de eerste onderbeurt.

*Bij HANDICAP wordt dit als volgt genoteerd: **30 00 00***

Het begin is als bij LIBRE met 30 schijven in de eerste onderbeurt.

Elke keer dat 140 punten of meer wordt gescoord dan verandert de begin situatie.

In die eerste onderbeurt begin je met steeds minder schijven.

*Bij 140 punten t/m 143 punten wordt met 2 schijven minder begonnen in de eerste onderbeurt. (2^e bak wordt dan: **28 02 00**)*

*Bij 144 punten t/m 147 punten wordt met 3 schijven minder begonnen in de eerste onderbeurt. (2^e bak wordt dan: **27 03 00**)*

*Bij 148 punten en hoger wordt met 4 schijven minder aan de volgende onderbeurt begonnen. (2^e bak wordt dan: **26 04 00**)*

Bij minder dan 140 punten halen wordt juist met 2 schijven méér begonnen in de eerste onderbeurt. Zou dat direct gebeuren na de eerste BEURT **30 00 00** dan ziet de volgende Beurt er als volgt uit: **02 28 00 00**

U krijgt 2 schijven vooraf (4 onderbeurten, waarvan de eerste met 2 schijven)

U kunt nu zelf de volgende bakken invullen.

HANDICAP kan worden toegepast op meerdere sjoelsystemen.

Voordeel bij trainen: u sjoelt altijd op uw limiet van die dag.

Handicap kan toegepast worden op toernooien.

Hoogst haalbare maximum is **148 punten!**

Naam speler:	
Categorie:	
Soort wedstrijd:	
Bijzonderheden:	

Beurt	Onderbeurt		Score	Bonus bij 10 punten in 1 of 2x		TOT
	1e	2e				
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11*						

** Beurt 11 alleen bij 10 punten in de 10e beurt*

Over de bonus:

7	3	wordt 10+3=13	Bij een spare (10) dus in elk vak 1 schijf in 2 beurten, wordt de score van de 1e onderbeurt van de beurt daarna toegevoegd (3)
3	5		

10	-	wordt 10+8=18	Bij een strike (10) dus in elk vak 1 schijf in 1 beurt, wordt de score van de 1e + 2e onderbeurt van de beurt daarna toegevoegd (8). Of de 1e onderbeurt (bij 10) van de volgende beurt en de 1e onderbeurt van de beurt daarna
3	5		