

REGLEMENT TABLE-TOUR

(alle rechten voorbehouden)

ALGEMEEN:

Het spel wordt gespeeld door 2 tot en met 6 personen. Elke speler (PLOEGLEIDER) heeft 3 renners; wanneer er 5 of 6 spelers zijn, heeft ieder 2 renners. Van elke ploeg wordt één renner (d.m.v. een over de rug geplakt no. of ander kenmerk als KOPMAN aangewezen).

Nadat alle kaarten geschud zijn, ontvangt elke ploegleider, wanneer hij 3 renners heeft 10 en wanneer hij 2 renners heeft 8 SNELHEIDS- of cijferkaarten (gedekt).

Hij neemt de kaarten in de hand en is vrij in de keuze, welke kaart hij voor een bepaalde renner wil uitspelen.

VERPLAATSING DER RENNERS:

Dit geschiedt door het uitspelen van een cijferkaart voor de renner, die aan de beurt is en die daarna het door de kaart aangewezen aantal vakken voorwaarts gaat.

Hij mag ook minder vakken vooruit gaan.

Bij dit voorwaarts gaan moet hij de lijnen volgen en mag over elk ander bezet vak gaan, doch hierop niet plaats nemen.

ETAPPES:

Vooraf wordt het aantal en de soort der etappe's, die men wenst te spelen, vastgesteld.

De startplaatsen zijn op het speelbord aangegeven.

Bij de Berg-étappe wordt — kort voorbij de „ravitaillering“ — een andere weg gevolgd.

Hieronder: voorbeeld ronden-samenstelling

DE START: (eerste etappe)

Ploegleider A speelt een kaart uit en plaatst één van zijn renners op het zoveelste vak voorbij de startstreep als zijn kaart aanwijst. Daarna volgt ploegleider B, dan C enz. Als ieder één renner geplaatst heeft, vervolgt ploegleider A met zijn 2e renner te plaatsen, daarna ploegleider B, C, enz. Als men 3 renners heeft, wordt de 3e renner op dezelfde wijze ingezet.

De renners zijn nu gestart en het peleton is gevormd.

Bij de 2e etappe start als eerste ploegleider B; bij de 3e etappe ploegleider C, enz.

VOLGORDE DER ZETTEN:

De volgende zetten geschieden in een geheel andere volgorde. De renners worden nu nl. verplaatst in volgorde van hun plaats op de baan.

Dus eerst gaat de voorste renner, dan de volgende en zo vervolgens tot en met de achterste renner.

Dit is een „zettenreeks“. Staan 2 of 3 renners gelijk, dan gaat de binnenbaan vóór.

AANVULLING CIJFERKAARTEN:

Na de start en na iedere zetten-reeks ontvangen de ploegleiders zoveel nieuwe kaarten als zij hebben uitgespeeld, dus 2 of 3. Ook na iedere etappe worden de kaarten aldus aangevuld, want men speelt met de overblijvende kaarten door.

De uitgespeelde kaarten worden apart gehouden en komen dus weer in het spel als alle andere kaarten uitgespeeld zijn.

TREKKERSVOORDEEL (wielje-houden):

Voor de renner, die vlak achter (niet naast) een andere renner staat en die — na te zijn verplaatst — opnieuw achter dezelfde of een andere renner aanloopt, mag een kaart met 1 punt minder

DE RAVITAILLERING:

Wanneer een renner op één der vakken van de „ravitaillering“ plaats neemt (langs de aangegeven wegen) ontvangt zijn ploegleider zoveel cijferkaarten als het cijfer in dat vak aangeeft. Deze ploegleider moet dan een gelijk aantal kaarten inleveren.

Hij neemt hiervoor natuurlijk zijn laagste kaarten.

Iedere renner mag slechts 1 keer per etappe ravitailleren. Het trekkersvoordeel geldt voor een renner die op een ravitailleringenvak plaats neemt en wanneer hij vandaar weer vertrekt, niet.

PECH- en PREMIKAARTEN:

Tot het spel behoren een aantal kaarten, welke op de ene helft een voordeel en op de andere helft een nadeel vermelden.

Wordt een renner op één der stervormige vakken geplaatst, dan mag zijn ploegleider een dergelijke kaart trekken en geldt voor hem de zg. „premie-kaart“. Bij de afdaling in de bergen geldt echter de „pech-kaart“ (zie berg-traject).

DE FINISH:

Zodra een renner de finish gepasseerd is, is de etappe — nadat eerst ook de overige renners hun laatste zet nog gedaan hebben — geëindigd. (Laatste zettenreeks).

BEZEMWAGEN:

Voor de laatste renner en voor de renner(s), die naast hem staat (n), moet 1 cijferkaart worden ingeleverd. (de hoogste)

GEMAAKTE TIJDEN PER ETAPPE (puntentelling):

De achterste renner krijgt 0 punten. De volgende renners krijgen zoveel punten als zij vakken voorbij de laatste staan.

Voor een renner die b.v. 3 vakken verder staat, worden 3 punten genoteerd.

De etappe-winnaar krijgt 1 punt extra (bonificatie). De punten, die door de „Kopman“ zijn behaald, worden op de Klassementslijst onder „Trui“ geboekt. Hierna worden de punten van de renners per ploeg bijeengeeld, waardoor het ETAPPE-PLOEGEN-KLASSEMENT wordt vastgesteld.

Ook deze punten worden genoteerd op de klassementslijst.

GELE TRUI en ALGEMEEN PLOEGENKLASSEMENT:

Na het spelen van de tweede (en volgende etappe's) worden de behaalde punten telkens tezamen geteld.

De ploegleider, die het hoogste totaal voor zijn „Kopman“ heeft, is houder van de GELE TRUI. Hij ontvangt, zolang hij deze trui in zijn bezit houdt, per etappe f 500,—.

Hij voorziet deze renner van het daarvoor bestemde kenteken (gele halskraag).

De ploegleider, die het hoogste puntentotaal voor zijn gehele ploeg heeft, is leider van het ALGEMEEN PLOEGENKLASSEMENT.

ETAPPE-PRIJZEN (uitbetaling na elke etappe):

Individueel 1. f 1.000,— Ploegenklassement 1. f 1.000,—
2. f 500,— 2. f 500,—

EINDPRIJZEN:

	8 etappen	6 etappen	4 etappen
Gele trui (individueel)	1. f 6.000,— 2. f 3.000,— 3. f 1.500,—	f 4.000,— f 2.000,— f 1.000,—	f 2.000,— f 1.000,— f 500,—
Algemeen Ploegenklassement	1. f 10.000,— 2. f 5.000,— 3. f 2.500,—	f 6.000,— f 3.000,— f 1.500,—	f 5.000,— f 2.500,— f 1.000,—

Tijdens de laatste zetten-reeks in deze berg-étappe (er is dus al een renner de finish gepasseerd) geldt voor de pechkaart „halve snelheid“: 3 vakken achteruit; en voor „een beurt wachten“: 6 vakken terug. In het laatste geval mag men echter de uitgespeelde kaart terugnemen.

TIJDRITTEN- EN ANDERE KLASSEMENTEN:

In de TIJDRIJ (individueel) rijdt elke renner alleen en doet achter elkaar 3 zetten, waarna hij op het aldus bereikte vak blijft staan. Voor iedere renner, die de finish is gepasseerd, wordt 1 punt extra toegekend.

Zijn ploegleider ontvangt weer 2 of 3 kaarten voor aanvulling.

Trekkersvoordeel geldt hier niet; premie-kaarten evenmin. Overigens dezelfde bepalingen.

In de PLOEGEN-TIJDRIJ rijdt elke ploeg afzonderlijk en gaat alleen over de baan. In totaal doet men 3 zetten-reeksen. (De kaarten worden telkens aangevuld). Voor de puntentelling geldt de „tijd“ van de achterste renner indien de ploeg niet aaneengesloten eindigt en van de voorste renner, als de ploeg wel aaneengesloten aankomt.

Wanneer een ploeg in z'n geheel de finish is gepasseerd krijgt iedere renner 1 punt extra.

Trekkersvoordeel is hier wel van kracht.

GROENE TRUI:

Voor dit klassement worden — wanneer b.v. 12 renners deelnemen — voor de voorste renner 12 punten genoteerd, voor no. 2 11, voor no. 3 10 punten, enz. 5-3-2-1

BERGKLASSEMENT:

Hierbij wordt voor de renners, die de eerste top bereikt hebben of die deze gepasseerd zijn: 1 punt, voor de tweede top: 2 en voor de derde top: 3 punten berekend.

Voorbeeld: Ronden-samenstelling

RONDE VAN NEDERLAND

Lange etappe
Korte etappe
Tijdrit (Indiv.)
Lange etappe

GIRO D'ITALIA

Lange etappe
Korte etappe
Berg-étappe
Tijdrit (Indiv.)
Berg-étappe
Lange etappe

TOUR DE FRANCE

Lange etappe
Berg-étappe
Tijdrit (Indiv.)
Korte etappe
Berg-étappe
Berg-étappe
Ploegen-tijdrit
Lange etappe

PRIJSLIJST ONDERDELEN:

18 (6 x 3) reennertjes	f 2,—
1 set cijferkaarten (100 stuks)	f 2,50
1 set pech- en premiekaarten	f 1,—
speelbord	f 2,50
50 klassementen	f 1,—
groene en gele trui (tezamen)	f 0,25

ner (d.m.v. een over de rug geplakt no. of ander kenmerk als KOPMAN aangewezen.

Nadat alle kaarten geschud zijn, ontvangt elke ploegleider, wanneer hij 3 renners heeft 10 en wanneer hij 2 renners heeft 8 SNELHEIDS- of cijferkaarten (gedekt).

Hij neemt de kaarten in de hand en is vrij in de keuze, welke kaart hij voor een bepaalde renner wil uitspelen.

VERPLAATSING DER RENNERS:

Dit geschiedt door het uitspelen van een cijferkaart voor de renner, die aan de beurt is en die daarna het door de kaart aangewezen aantal vakken voorwaarts gaat.

Hij mag ook minder vakken vooruit gaan.

Hij dit voorwaarts gaan moet hij de lijnen volgen en mag over elk ander bezet vak gaan, doch hierop niet plaats nemen.

ETAPPE'S:

Vooraf wordt het aantal en de soort der etappe's, die men wenst te spelen, vastgesteld.

De startplaatsen zijn op het speelbord aangegeven.

Bij de Berg-étappe wordt — kort voorbij de „ravitaillering“ — een andere weg gevolgd.

Hieronder: voorbeeld ronden-samenstelling

DE START: (eerste etappe)

Ploegleider A speelt een kaart uit en plaatst één van zijn renners op het zoveelste vak voorbij de startstreep als zijn kaart aanwijst. Daarna volgt ploegleider B, dan C enz. Als ieder één renner geplaatst heeft, vervolgt ploegleider A met zijn 2e renner te plaatsen, daarna ploegleider B, C, enz. Als men 3 renners heeft, wordt de 3e renner op dezelfde wijze ingezet.

De renners zijn nu gestart en het peloton is gevormd.

Hij de 2e etappe start als eerste ploegleider B; bij de 3e etappe ploegleider C, enz.

VOLGORDE DER ZETTEN:

De volgende zetten geschieden in een geheel andere volgorde. De renners worden nu nl. verplaatst in volgorde van hun plaats op de baan.

Dus eerst gaat de voorste renner, dan de volgende en zo vervolgens tot en met de achterste renner. Dit is een „zettenreeks“. Staan 2 of 3 renners gelijk, dan gaat de binnenbaan vóór.

AANVULLING CIJFERKAARTEN:

Na de start en na iedere zetten-reeks ontvangen de ploegleiders zoveel nieuwe kaarten als zij hebben uitgespeeld, dus 2 of 3. Ook na iedere etappe worden de kaarten aldus aangevuld, want men speelt met de overblijvende kaarten door.

De uitgespeelde kaarten worden apart gehouden en komen dus weer in het spel als alle andere kaarten uitgespeeld zijn.

TREKKERSVOORDEEL (wielje-bouden):

Voor de renner, die vlak achter (niet naast) een andere renner staat en die — na te zijn verplaatst — opnieuw achter dezelfde of een andere renner aansluit, mag een kaart met 1 punt minder worden uitgespeeld.

B.v. 6 plaatsen vooruit met een kaart van 5 punten. Hieruit volgt, dat bij de start nog geen sprake is van enig trekkersvoordeel. Voor renners die op kop of die alleen rijden moet dus steeds het volle aantal punten worden uitgespeeld.

Deze ploegleider moet een gelijk aantal kaarten inleveren.

Hij neemt hiervoor natuurlijk zijn laagste kaarten.

Iedere renner mag slechts 1 keer per etappe ravitailleren. Het trekkersvoordeel geldt voor een renner die op een ravitailleringenvak plaats neemt en wanneer hij vandaar weer vertrekt, niet.

PECH- en PREMIËKAARTEN:

Tot het spel behoren een aantal kaarten, welke op de ene helft een voordeel en op de andere helft een nadeel vermijden. Wordt een renner op één der stervormige vakken geplaatst, dan mag zijn ploegleider een dergelijke kaart trekken en geldt voor hem de zg. „premie-kaart“. Bij de afdaling in de bergen geldt echter de „pech-kaart“ (zie berg-traject).

DE FINISH:

Zodra een renner de finish gepasseerd is, is de etappe — nadat eerst ook de overige renners hun laatste zet nog gedaan hebben — geëindigd. (Laatste zettenreeks).

BEZEMWAGEN:

Voor de laatste renner en voor de renner(s), die naast hem staat (n), moet 1 cijferkaart worden ingeleverd. (de hoogste)

GEMAAKTE TIJDEN PER ETAPPE (puntentelling):

De achterste renner krijgt 0 punten. De volgende renners krijgen zoveel punten als zij vakken voorbij de laatste staan.

Voor een renner die b.v. 3 vakken verder staat, worden 3 punten genoteerd.

De etappe-winnaar krijgt 1 punt extra (bonificatie). De punten, die door de „Kopman“ zijn behaald, worden op de Klassementslijst onder „Trui“ geboekt. Hierna worden de punten van de renners per ploeg bijeengeeld, waardoor het ETAPPE-PLOEGEN-KLASSEMENT wordt vastgesteld.

Ook deze punten worden genoteerd op de klassementslijst.

GELE TRUI en ALGEMEEN PLOEGENKLASSEMENT:

Na het spelen van de tweede (en volgende etappe's) worden de behaalde punten telkens tezamen geteld.

De ploegleider, die het hoogste totaal voor zijn „Kopman“ heeft, is houder van de GELE TRUI. Hij ontvangt, zolang hij deze trui in zijn bezit houdt, per etappe f 500,—.

Hij voorziet deze renner van het daarvoor bestemde ken-teken (gele halakraag).

De ploegleider, die het hoogste puntentotaal voor zijn gehele ploeg heeft, is leider van het ALGEMEEN PLOEGENKLASSEMENT.

ETAPPE-PRIJZEN (uitbetaling na elke etappe):

Individueel 1. f 1.000,— Ploegenklassement 1. f 1.000,—
2. f 500,— 2. f 500,—

EINDPRIJZEN:	8 etappen	6 etappen	4 etappen
Gele trui (individueel)	1. f 6.000,— 2. f 3.000,— 3. f 1.500,—	f 4.000,— f 2.000,— f 1.000,—	f 2.000,— f 1.000,— f 500,—
Algemeen Ploegen-klassement	1. f 10.000,— 2. f 5.000,— 3. f 2.500,—	f 6.000,— f 3.000,— f 1.500,—	f 3.000,— f 1.500,— f 500,—

HET BERG-TRAJECT:

Volgt een renner (niet verplicht) één of meer stippelijnen, dan slaat hij telkens 2 vakken over. Voor elke afdaling die op deze wijze plaats vindt, moet echter een zg. pechkaart worden genomen.

TIJDRITTEN- EN ANDERE KLASSEMENTEN:

In de TIJDRIJ (individueel) rijdt elke renner alleen en doet achter elkaar 3 zetten, waarna hij op het aldus bereikte vak blijft staan. Voor iedere renner, die de finish is gepasseerd, wordt 1 punt extra toegekend.

Zijn ploegleider ontvangt weer 2 of 3 kaarten voor aanvulling.

Trekkersvoordeel geldt hier niet; premie-kaarten evenmin. Overigens dezelfde bepalingen.

In de PLOEGEN-TIJDRIJ rijdt elke ploeg afzonderlijk en gaat alleen over de baan. In totaal doet men 3 zetten-reeksen. (De kaarten worden telkens aangevuld). Voor de puntentelling geldt de „tijd“ van de achterste renner indien de ploeg niet aange-sloten eindigt en van de voorste renner, als de ploeg wel aange-sloten aankomt.

Wanneer een ploeg in z'n geheel de finish is gepasseerd krijgt iedere renner 1 punt extra.

Trekkersvoordeel is hier wel van kracht.

GROENE TRUI:

Voor dit klassement worden — wanneer b.v. 12 renners deelne-men — voor de voorste renner 12 punten genoteerd, voor no. 2 11, voor no. 3 10 punten, enz. 5-3-2-1

BERGKLASSEMENT:

Hierbij wordt voor de renners, die de eerste top bereikt hebben of die deze gepasseerd zijn: 1 punt, voor de tweede top: 2 en voor de derde top: 3 punten berekend.

Voorbeeld: Ronden-samenstelling

RONDE VAN NEDERLAND	GIRO D'ITALIA	TOUR DE FRANCE
Lange etappe	Lange etappe	Lange etappe
Korte etappe	Korte etappe	Berg-étappe
Tijdrit (Indiv.)	Berg-étappe	Tijdrit (Indiv.)
Lange etappe	Tijdrit (Indiv.)	Korte etappe
	Berg-étappe	Berg-étappe
	Lange etappe	Berg-étappe
		Ploegen-tijdrit
		Lange etappe

PRIJSLIJST ONDERDELEN:

18 (6 x 3) rennertjes	f 2,—
1 set cijferkaarten (100 stuks)	f 2,50
1 set pech- en premiekaarten	f 1,—
speelbord	f 2,50
50 klassementen	f 1,—
groene en gele trui (tezamen)	f 0,25

TRADING COMPANY „ES-ES-ES“

Oosteinde 341, VOORBURG (Holland)

Telefoon K-1700 728885 — Girorekening: 459686.

WINNAAR ETAPPE: 500

BERGKLASSEMENT: 1000

TWEEDE: 500

PUNTEYKLASSEMENT: 2000
1000
500