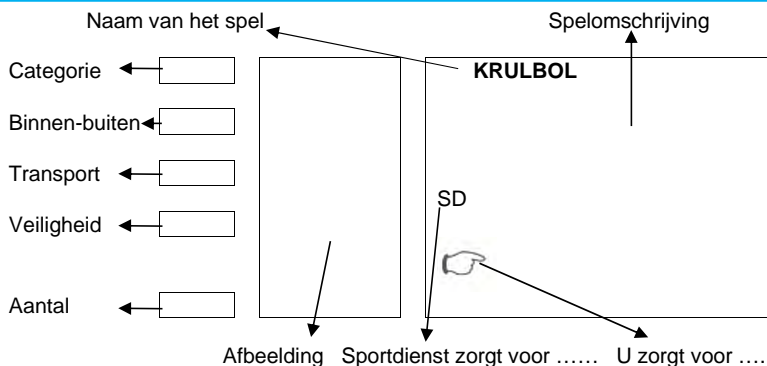




MATERIALEN
UITLEENDIENST
SPORTDIENST

Bij Sport van Harelbeke kunnen organisaties, verenigingen en particulieren terecht voor het ontlenen van bepaalde sportmaterialen, volksspelen en teambuildingsmaterialen.

TIPS VOOR HET RAADPLEGEN VAN DEZE BROCHURE



De volksspelen kunnen ondergebracht worden in volgende categorieën :

	Balspelen		Schietspelen
	Bolspelen		Steek- en vechtspelen
	Gezelschapsspelen		Verplaatsingspelen
	Kermispelen		Werpspelen
	Spelen voor binnen		Vervoer van het materiaal is mogelijk met een gewone personenwagen (controleer toch nog even de afmetingen)
	Spelen voor buiten		Vervoer van het materiaal met een gesloten bestelwagen of vrachtwagen is noodzakelijk
1	Het aantal ter beschikking		Besteed extra aandacht aan de veiligheid, onder meer door afbakening van het terrein, permanente begeleiding,

Via de website: <https://www.harelbeke.be/sportdienstharelbeke> -> webshop

Voor vragen:

- Telefoon: +32(56) 73.34.60
- Mail: sport@harelbeke.be

Ophalen en terugbrengen:

Sporthal De Dageraad, Stasegemsesteenweg 21 in Harelbeke.

REGLEMENT

CATEGORIE A: Gratis gebruikers

Hieronder wordt begrepen: het stadsbestuur en Huis van Welzijn, het zorgbedrijf, personeelskring Stad Harelbeke, gemeentelijke VZW's, rode kruis (voor de organisatie van de bloedinzameling), politiezone Gavers, erkende adviesraden, erkende feestcomités, Harelbeekse lagere scholen, Harelbeekse middelbare school (niet voor sport), jeugdsportclubs (enkel voor verhuur sportinfrastructuur conform de gebruikelijke accommodatie noodzakelijk voor desbetreffende sport) en kunstonderwijs, andere gemeentebesturen in het kader van wederzijdse uitwisseling.

CATEGORIE B: Feitelijke en erkende Harelbeekse verenigingen, dit wil zeggen verenigingen die een duidelijke werking in Harelbeke kunnen aantonen en zich als Harelbeekse verenigingen kunnen profileren.

CATEGORIE C: Niet-Harelbeekse verenigingen en niet Harelbeekse scholen & commerciële instellingen of activiteiten.

CATEGORIE D: Harelbeekse particulieren

CATEGORIE E: Niet Harelbeekse particulieren

- Harelbeekse en Niet-Harelbeekse particulieren kunnen enkel de infrastructuur afhuren indien het gaat om de organisatie van publieke evenementen (met uitzondering van de repetitieruimtes en sportactiviteiten zoals bijv. huur tennisterrein,...).
- Bij gelijktijdige reserveringen (= de dag zelf) krijgen Harelbeekse verenigingen voorrang op particuliere initiatieven.

Sportmateriaal

Omschrijving	Cat. A	Cat. B	Cat. C	Cat. D	Cat. E
Nordic Walking	0 euro	1 euro	1,50 euro	1,25 euro	2 euro
kogels (kogelstoten)	0 euro	1 euro	1,50 euro	1,25 euro	2 euro
Hartslagmeter	0 euro	0 euro	4,50 euro	3,75 euro	6 euro
grote digitale chronometer	0 euro	40 euro	50 euro		
Megafoon	0 euro	2,50 euro			

Volksspelen

Omschrijving	Cat. A	Cat. B	Cat. C	Cat. D	Cat. E
volkspel per stuk	0 euro	3 euro	4,50 euro	3,75 euro	6 euro

Teambuildingsspelen

Omschrijving	Cat. A	Cat. B	Cat. C	Cat. D	Cat. E
spel per stuk	0 euro	3 euro	4,50 euro	3,75 euro	6 euro

Artikel 3. Aanvraag en reservatie

3.1. De aanvraag tot het gebruik het materiaal gebeurt via de website www.harelbeke.be of via het loket van de desbetreffende dienst.

3.2. Alle materialen kunnen maximum 12 maanden voor een activiteit aangevraagd en vastgelegd worden.

De aanvrager ontvangt uiterlijk binnen een termijn van 3 weken een reactie en de bevestiging of het gevraagde materiaal al dan niet ter beschikking is.

Artikel 4. Vaststelling herstellkosten/verloren materiaal

De herstelling van kosten kan zowel door een externe firma verricht worden als door de stad Harelbeke. De stad Harelbeke kan hiervoor, naast materiaalalkosten, ook de eigen personeelskosten in rekening brengen. De herstellkosten worden teruggevorderd door middel van een factuur. Wanneer er spel /benodigdheid te kort is, wordt de kostprijs er van aangerekend.

Artikel 5. Annulatie

Alle reservaties kunnen kosteloos opgezegd worden tot 14 dagen voor de dag van de geplande activiteit(en). Reservaties welke verbroken worden na deze gestelde tijdslijmiet zullen toch verrekend worden aan de gangbare tarieven.

Artikel 6. Overmacht

Indien een activiteit omwille van overmacht niet kan plaatsvinden, kan het College van Burgemeester en Schepenen beslissen om de huurprijs geheel of gedeeltelijk te laten vallen.

Artikel 7. Verzekering, verantwoordelijkheid en veiligheid

De ondergetekende aanvrager of verantwoordelijke leeft volgende verplichtingen na bij het gebruik van het materiaal :

- gebruik en in bewaring houden van het materiaal volgens het principe van de goede huisvader;
- alle verantwoordelijkheid opnemen bij eventuele ongevallen die hierdoor zowel stoffelijke als lichamelijke herstelkosten aan derden kunnen veroorzaken;
- een verzekering afsluiten inzake burgerlijke verantwoordelijkheid tegenover derden voor de voorbereidingen, de activiteit zelf en alle nawerken, dit ook ter ontlasting van de verantwoordelijkheid van de stad Harelbeke.

Artikel 8. Huur- en gebruikstermijn

Alle bovenstaande tarieven gelden per begonnen termijn van 3 volle gebruiksdagen.

Artikel 9. Afhalen en terugbrengen van het materiaal

Het materiaal wordt door de gebruiker zelf afgehaald en teruggebracht. Het stadsbestuur voorziet geen vervoer van het materiaal.

De ondergetekende aanvrager of zijn afgevaardigde voert bij de afhaling een tegensprekelijke controle van de materialen uit en tekent een ontvangstbewijs waarin hij verklaart de materialen in goede staat ontvangen te hebben.






Bij het terugbrengen zorgt de aanvrager ervoor dat alle materialen in onberispelijke staat verkeren.

		<p>BALLO SMITTO</p>
		<p>Vanop een afstand tracht je de balletjes door de openingen van het bord te werpen. Je scoort telkens als je een bal door de opening werpt.</p>
		<p>SD : 5 balletjes, 1 ballo smitto (120x80x4)</p>
<p>1</p>		

		<p>BILLARD NICOLAS</p>
		<p>Op het rond houten bord van de Franse blaasbiljart wordt een bolletje rond geblazen met behulp van blaaspeertjes. Vier spelers verdedigen elk hun eigen doel.</p>
		<p>SD : 1 bolletje, 1 blaasbiljart (Ø 75) 4 blaaspeertjes + haakjes</p>
<p>1</p>		<p> 1 tafel</p>

		<p>CORNHOLE</p>
		<p>Op een afstand van 8 meter, probeert men de zakjes op de cornholeboard te werpen.</p>
		<p>Zakje op het board : 1 punt Zakje in de hole : 3 punten Wie eerst 21 punten heeft, wint</p>
<p>4</p>		<p>SD : 1 cornhole, 1 steunplankje 3 zakjes</p> <p> /</p>

		<p>EGGESCHIETEN Vanop 3 meter of meer gooit men de stuivers naar de "egge" en tracht men zoveel mogelijk punten te scoren.</p> <p>SD : 10 schijven en een 'eg' (87 x 75 x 10)</p>  /
		
 1		

		<p>FLIPPER De voorloper van het bekend caféspeel. Schiet de ballen af om punten te maken.</p> <p>SD : 8 balletjes in hout 1 houten flipper (±120 x 60 x 15)</p>  1 tafel
		
 1		

		<p>DAMMEN Wit begint en zwart wint? Damspel van weerbestendig foam, afmeting speelveld 120X120 cm. Eenvoudig in elkaar te zetten (soort puzzelstukken)</p> <p>SD : 36 zwarte puzzelstukken 12 zwarte en 12 witte schijven</p>  Vlakke ondergrond
		
 1		

		<p>HAMERTJESPEL</p> <p>Met één hamertje verdedigt elke speler zijn twee doelen. Tegelijkertijd tracht hij de knikker in het doel van één van zijn tegenstanders te stoten.</p>
		<p>SD : 4 hamertjes, 1 knikker 1 hamertjesspel (76 x 76 x 9)</p>
		<p> 1 tafel</p>
<p>1</p>		

		<p>HOEFIJZERWERPEN</p> <p>De kunst van dit spel bestaat erin zoveel mogelijk hoefijzers netjes rond de staak te werpen. Wil je punten scoren dan dient een hoefijzer volledig rond het paaltje te liggen.</p>
		<p>SD : 10 hoefijzers 1 metalen staak</p>
		<p> een grasveld of niet verharde ondergrond</p>
		
<p>1</p>		

		<p>KEGELEN</p> <p>In één of meerdere beurten tracht je zoveel mogelijk kegels te vloeren met de zware kegelbol</p>
		<p>SD : 9 houten kegels, 1 kegelbol</p>
		<p> vlakke ondergrond, opvang van kegelbol achter de kegels</p>
<p>1</p>		

		<p>KEGELEN - KINDEREN In één of meerdere beurten tracht je zoveel mogelijk kegels te vloeren met de kegelbol</p>
		<p>SD : 9 houten kegels, 1 met houten kegelbol</p>
		<p> vlakke ondergrond, opvang van kegelbol achter de kegels</p>
<p>2</p>		

		<p>KLIMBAK Door aan de touwtjes te trekken probeer je het houten balletje zo hoog mogelijk te laten klimmen. Hoe hoger je met het balletje geraakt, hoe hoger je score. De opening waar het balletje in terecht komt bepaalt je score!</p>
		<p>SD : 1 houten balletje, 1 klimbak (103x63x6)</p>
		<p> 1 tafel</p>
<p>1</p>		

		<p>KNIKKERHUISJE Het knikkeren kent vele variante speelwijzen zoals "hoopkens zetten", "in d'O schieten",... Bij het knikkerhuisje tracht men zoveel mogelijk knikkers in het huisje te laten verdwijnen, waarbij elk deurtje een andere puntenwaarde heeft.</p>
		<p>SD : 20 knikkers knikkerhuisje (60 x 11 x 18)</p>
		<p> /</p>
 <p>1</p>		

		PLATTE KRULBOL Man tegen man of in twee ploegen worden de afgeschuinde bollen zo kort mogelijk bij het paaltje gebold. Elke bol dichter bij de staak dan een bol van de tegenpartij levert een punt op.
		
		
1		SD : 6 houten krulbollen en 2 paaltjes  opvang van de krulbollen achter de staken, hamer, vlakke niet-verharde ondergrond en 2 paaltjes

		KUBB Kubb is een klassiek spel dat al gespeeld werd in de tijden van de Vikingen. Kubb wordt buiten gespeeld door twee teams. Doel van het spel is om eerst alle ridders van de tegenstander om te gooien en daarna de koning.
		
		
2		SD : 1 x koning, 10x kubb blokken, 6x werpstokken, 4x hoekstokken.  Benodigd speelveld 4 x 6 meter op gras.

		MANNETJESPEL Met het loden bolletje tracht men, door nauwkeurig mikken, zoveel mogelijk mannetjes omver te doen vallen. Alleen zij die achterover gevallen zijn leveren punten op.
		
		
2		SD : 1 mannetjesspel met galg en loden bolletje (47 x 60 x 85)  1 tafel






		MÖLKKY Mölkky of “ <i>Nummer kubb</i> ” is een Fins spel wat veel weg heeft van kegelen. Paaltjes genummerd van 1 tot 12 moeten worden omgegooid. In plaats van een bal wordt er een 13de paaltje gebruikt.
		
		
2		
		SD : 12 genummerde paaltjes en werppaaltje  Speelveld-gras

		PAGSCHIETEN De kunst van dit spel bestaat erin de knotsen tussen of zo dicht mogelijk bij de driepikkel te doen belanden. Twee ploegen komen tegen elkaar uit.
		
		
		
1		SD : 6 pags of knotsen, 6 palen (200 x Ø 10), 2 touwen Opgelet: lange palen (vervoer) zelf te sjoeren.  een niet verharde ondergrond, zoals gras, van ongeveer 25 meter op 10 meter





		PETANQUE Het Provençaals bolspel wordt man tegen man of in twee ploegen gespeeld waarbij de bollen zo dicht mogelijk bij de ‘cochonnet’ geworpen of gerold worden.
		
		
2		
		SD : 1 mikballetje, 6 stalen petanqueballen opgeborgen in een koffertje (29x19x9)  een niet verhard speelterrein b.v. aarde

		REKKER TREKKER
		Elke speler schiet met de rekker zo vlug mogelijk zijn schijven door het poortje naar de andere helft van de bak. Wie als eerste al zijn schijven op de speelhelft van zijn tegenstander krijgt, wint
		SD : 10 houten schijven, 1 rekker-trekkerspel
1		 Een tafel

		RINGSTEKEN
		Al fietsend tracht je zoveel mogelijk ringetjes aan de speer te rijgen, dit zonder te stoppen of met je voeten de grond te raken.
		SD : 1 speer, 8 ringen met klemmetjes 2 galgen te monteren met 2 staanders (2 balken, 2 dwarsstukken)
1		 1 fiets, zandzakjes om de voet van de galg te verzwaren



		RINGWERPEN
		Punten scoren door de ringen te gooien op de staven.
		SD :8 ringen 1 ringwerpspel (±15 x 40 x 60)
1		 1 tafel

		<p>SCHIETBAK Bij dit werpspel tracht men zoveel mogelijk schijven in de opening van de bak te werpen.</p>
		<p>SD : 5 schijven 1 bakspel (49 x 41 x 24)</p>
		<p> 1 tafel of één paar schragen</p>
<p>1</p>		

		<p>SCHIJFSCHIETEN Met de schijven tracht elke speler zoveel mogelijk 'gaaien' of houten blokjes van de kleine wip te gooien. Elke gaai heeft zijn eigen puntenwaarde.</p>
		<p>SD : 6 schijven, 11 gaaien, een ijzeren wip, koffer (75x60x10)</p>
		<p> 1 tafel of één paar schragen</p>
<p>1</p>		

		<p>SCHUIFBAK Bij deze kruising van een sjoelbak en een tonspel, worden de schijven geworpen naar drie ronde gaten en vier gleuven. Elke schijf die in een opening verdwijnt brengt de aangeduide puntenwaarde op.</p>
		<p>SD : 8 schijven 1 schuifbak (69 x 41 x 9)</p>
		<p> 1 tafel</p>
<p>1</p>		

		<p>SCHUIFTAFEL Man tegen man of in twee ploegen tracht men met de keu de schijven zo kort mogelijk bij de achterste pin te schuiven. Elke schijf korter bij die staak dan een schijf van de tegenstander levert één punt op.</p> <p>SD : 2 keus, 10 schijven, 1 schuiftafel (217x48x21)</p> <p>Opgelet: met 2 personen af te halen.</p> <p> 2 tafels of 1 paar schragen</p>
<p>1</p>		

		<p>SHOVE HA' PENNY Bij dit behendigheidsspel (Engelse schuiftafel) trachten de spelers zo vlug mogelijk drie munten in elk van de negen vakjes te schuiven. Om beurt speelt een speler vijf munten.</p> <p>SD : 10 munten, 1 shove ha'penny-bord (60x40x3)</p> <p> 1 tafel, krijt</p>
<p>1</p>		

		<p>SJOELBAK De schijven worden in drie beurten naar de poortjes achteraan in de sjoelbak geschoven. Wie zijn schijven gelijkmatig over de vier vakjes kan verdelen, verdubbelt zijn score voor die reeks.</p> <p>SD : 20 sjoelschijven 1 sjoelbak (205 x 41 x 7)</p> <p> 1 of 2 tafels of één paar schragen</p>
<p>3</p>		

		STELTLOPEN Op stelten tracht je zo lang mogelijk het evenwicht te bewaren of om het eerst een afstand of parcours af te leggen.
		
		
		
8		SD : 8 paar stelten  vrije ruimte, vlakke ondergrond

		TAFELHOCKEY KLEIN Twee spelers hebben elk een puck. De bedoeling is de schijf in het doel van de ander te slaan. Een snel, behendig en vooral verslavend spel!
		
		
1		SD : 2 kleine handvatten + 1 schijf 1 tafelhockey (±100 x 50 x 6)  1 tafel






		TAFELKEGELSPEL De bol wordt via de buitenzijde van het tafelkegelspel naar de kegels geslingerd. Wie in één of meerdere beurten het hoogst aantal kegeltjes vloert, wint.
		
		
		
2		SD : 9 kegeltjes 1 tafelkegelspel (100 x 51 x 11)  1 tafel of één paar schragen

		TONSPEL Koperen schijven worden naar de 12 openingen in het tonspel gemikt. Elke schijf die in een holte verdwijnt levert de aangeduide puntenwaarde op.
		SD : 12 schijven 1 tonspel (70 x 58 x 38)
		 1 tafel of één paar schragen
2		

		TOPTAFEL Met een krachtige ruk aan het touwtje lanceert men een toletje, dat in zijn gang over de toptafel de kegeltjes omkeert. Alleen de omvergefallen kegeltjes leveren punten op.
		SD : 2 toletjes, 2 touwtjes, 15 kegeltjes, 1 toptafel (70 x 70 x 11)
		 1 tafel of één paar schragen
2		

		TOUWTREKKEN Twee ploegen plaatsen zich tegenover elkaar langs het touw. Met man en macht wordt er getrokken, waarbij de sterkste ploeg zal winnen.
		SD : 1 touw, klittenband
		 bij voorkeur een niet verharde ondergrond
1		

		TROU MADAM De poortjes vormen het doelwit van de bakbolletjes. Bolletjes die in de poortjes verdwijnen leveren de aangeduide puntenwaarde op.
		
		
4		SD : 5 bakbolletjes 1 trou madam (155 x 22 x 26)  een vlakke ondergrond

		UILEBOLLING Een bol in het middelste vakje levert nul punten op. Bollen door de nul werd in de volksmond wellicht omgevormd tot bollen door den uil.
		
		
1		SD : 5 bakbolletjes, 1 uilebolling (52 x 20 x 24)  een vlakke ondergrond

		VOGELPIK Bij dit alom bekende spel worden de pijltjes naar het doelblok gegooid. Hoe dichterbij de roos terecht komen, hoe meer punten zij opleveren.
		
		
		
1		SD : 3 pijltjes 1 ophangbord 1 doelblok  afbakening

  		<p>ZAKSPRINGEN Beiden voeten in de zak en springen maar! Om ter vluugt een bepaalde afstand afleggen, daar komt het op aan.</p> <p>SD : 5 juten zakken</p>
2		

AANBOD VAN TEAMBUILDINGSSPELEN

   		<p>WANDELENDE A</p> <p>1 persoon staat op de A en 4 personen trekken en lossen elk een touw. Werk samen en probeer de wandelende A zo ver mogelijk te verplaatsen.</p>
3		

  		<p>DENKSPORT</p> <p>Tangram Maak de puzzel of leg nieuwe figuren.</p> <p>Toren van Hanoi Kan je de toren naar een andere staaf verplaatsen? Let er wel op dat je nooit een grote schijf op een kleinere legt.</p>
3		