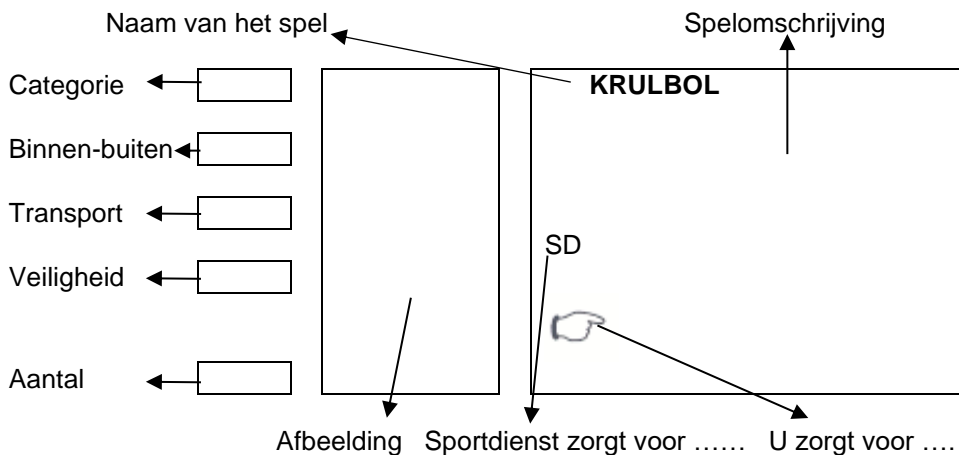




**MATERIALEN  
UITLEENDIENST  
SPORTDIENST**

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](mailto:sport@harelbeke.be)

Ophalen en terugbrengen:

Sporthal De Dageraad, Stasegemsesteenweg 21 in Harelbeke.

### 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 Gavere, erkende adviesraden, erkende feestcomités, Harelbeekse lagere scholen, Harelbeekse middelbare school (niet voor sport), jeugd sportclubs (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
Schaak- of damspel	0 euro	3 euro	4,50 euro	3,75 euro	6 euro
Touw voor touwtrekken	0 euro	1 euro	1,50 euro	1,25 euro	2 euro
Nordic Walking	0 euro	1 euro	1,50 euro	1,25 euro	2 euro
Petanque	0 euro	1 euro	1,50 euro	1,25 euro	2 euro
Kriketspel	0 euro	3 euro	4,50 euro	3,75 euro	6 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](http://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

De herstelling van kosten kan zowel door een externe firma verricht worden als door de stad Harelbeke. De stad Harelbeke kan hiervoor, naast materiaalkosten, ook de eigen personeelskosten in rekening brengen. De herstellkosten worden teruggevorderd door middel van een factuur.

## 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 tijdslimiet 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 (enkel van toepassing sportmateriaal)

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


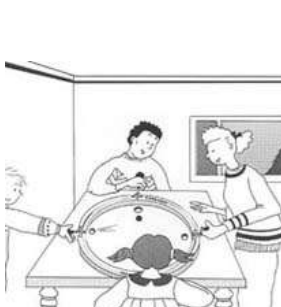



## Artikel 9. Afhalen en terugbrengen van het materiaal (enkel van toepassing sportmateriaal)


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><b>BALLO SMITTO</b>  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><b>BILLARD NICOLAS</b>  Op het rond houten bord van de Franse blaasbiljart wordt een bolletje rondgeblazen met behulp van blaaspeertjes. Vier spelers verdedigen elk hun eigen doel.</p> <p>SD : 1 bolletje, 1 blaasbiljart (Ø 75)  4 blaaspeertjes + haakjes  (81 x 81 x 12)</p> <p> 1 tafel</p>
		
		
<p>1</p>		

		<p><b>EGGESCHIETEN</b>  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> <p> /</p>
		
		
<p>1</p>		

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

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

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

		<b>HOEFIJZERWERPEN</b> 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.
		SD : 10 hoefijzers 1 metalen staak
		1 tafel
		 een grasveld of niet verharde ondergrond
1		


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

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

		<b>KLIMBAK</b> 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 terechtkomt bepaalt je score!
		
		
1		
	1 tafel	

		<b>KNIKKERHUISJE</b> 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.
		
		
		




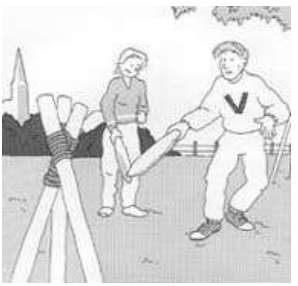




1		SD : 20 knikkers knikkerhuisje (60 x 11 x 18)  /
---	--	---






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

		<b>KUBB</b> 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.
		SD : 1 x koning, 10x kubb blokken, 6x werpstokken, 4x hoekstokken.  Benodigd speelveld 4 x 6 meter op gras.
2		

		<b>MANNETJESPEL</b> 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.
		SD : 1 mannetjesspel met galg en loden bolletje (47 x 60 x 85)  1 tafel
2		






		<p><b>MOLKKY</b> 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.</p> <p>SD : 12 genummerde paaltjes en werppaaltje</p> <p> Speelveld-gras</p>
		
		
<p>2</p>		






		<p><b>PAGSCHIETEN</b> 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.</p> <p>SD : 6 pags of knotsen, 6 palen (200 x Ø 10), 2 touwen</p> <p>Opgelet: lange palen (vervoer) zelf te slijren.</p> <p> een niet verharde ondergrond, zoals gras, van ongeveer 25 meter op 10 meter</p>
		
		
		
<p>1</p>		

		<p><b>PETANQUE</b> 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.</p> <p>SD : 1 mikballetje, 6 stalen petanqueballen opgeborgen in een koffertje (29x19x9)</p> <p> een niet verhard speelterrein b.v. aarde</p>
		
		
<p>2</p>		


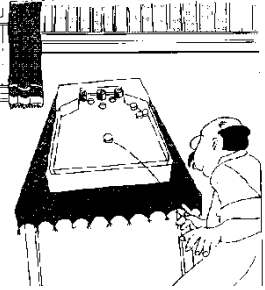



		<b>REKKER TREKKER</b> Elke speler schiet met de rekker zo vlug mogelijk zijn schijven door het poortje naar de andere helft van de bak. Wie als eerste al zijn schijven op de speelheft van zijn tegenstander krijgt, wint  SD : 10 houten schijven, 1 rekker-trekkerspel   Een tafel
		
		
1		

		<b>RINGSTEKEN</b> Al fietsend tracht je zoveel mogelijk ringetjes aan de speer te rijden, 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 fiets, zandzakjes om de voet van de galg te verzwaren
		
		
		
1		

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

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







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

		<b>SCHUIFBAK</b> 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.
		SD : 8 schijven 1 schuifbak (69 x 41 x 9)
		 1 tafel
1		

		<b>SCHUIFTAFEL</b>
		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.
		SD : 2 keus, 10 schijven, 1 schuiftafel (217x48x21)
1		Opgelet: met 2 personen af te halen.  2 tafels of 1 paar schragen





		<b>SHOVE HA' PENNY</b>
		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.
		SD : 10 munten, 1 shove ha'penny-bord (60x40x3)
1		 1 tafel, krijt






		<b>SJOELBAK</b>
		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.
		SD : 20 sjoelschijven 1 sjoelbak (205 x 41 x 7)
3		 1 of 2 tafels of één paar schragen

		<b>STELTLOPEN</b> 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






		<b>TAFELHOCKEY KLEIN</b> 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


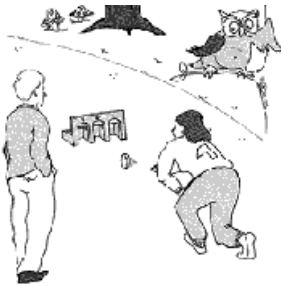



		<b>TAFELKEGELSPEL</b> De bol wordt via de buitenzijde van het tafelkegelspel naar de kegels geslingerd. Wie in één of meerdere beurten het hoogst aantal kegeltjes vloert, wint.
		
		
		
2		
		SD : 9 kegeltjes 1 tafelkegelspel (100 x 51 x 11)
		 1 tafel of één paar schragen

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

		<p><b>TOPTAFEL</b> Met een krachtige ruk aan het touwtje lanceert men een tolletje, dat in zijn gang over de toptafel de kegeltjes omkeert. Alleen de omvergevallen kegeltjes leveren punten op.</p> <p>SD : 2 tolletjes, 2 touwtjes, 15 kegeltjes, 1 toptafel (70 x 70 x 11)</p> <p> 1 tafel of één paar schragen</p>
		
		
<p>2</p>		

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

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

		<p><b>UILEBOLLING</b></p> <p>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.</p> <p>SD : 5 bakbolletjes, 1 uilebolling (52 x 20 x 24)</p> <p> vlakke ondergrond</p>
		
		
<p>1</p>		

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



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

## AANBOD VAN TEAMBUILDINGSSPELEN

		<b>WANDELLENDE A</b>  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.
		
		
		
3		

		<b>SKILATTEN</b>  Ga achter elkaar staan met de voeten in de beugels en probeer samen vooruit te geraken. Aftellen voor vertrek en een vast ritme houden zijn hier de boodschap.
		
		
2		

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

		<b>REUZE MIKADOSTOKKEN</b>
		Laat de stokken vallen. Probeer om beurt een stok van de stapel te nemen zonder dat de andere stokken bewegen.
		
1		



