

Aanvraagformulier volksspelen, kubb, golfset en pannakooi

I. Activiteit *(de spelen zullen gebruikt worden tijdens deze activiteit - in te vullen door huurder)*

Naam activiteit: _____	
Plaats: _____	
Datum: _____	van _____ uur tot _____ uur
Aard activiteit	
<input type="checkbox"/> Communiefeest	<input type="checkbox"/> kermis
<input type="checkbox"/> Familiefeest	<input type="checkbox"/> viering: _____
<input type="checkbox"/> tuin- / wijkfeest	<input type="checkbox"/> opening: _____
<input type="checkbox"/> verjaardagsfeest	<input type="checkbox"/> andere: _____
<input type="checkbox"/> kamp: _____	

II. Praktische regeling *(in te vullen door sportdienst)*




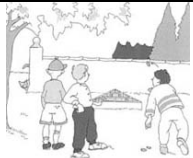




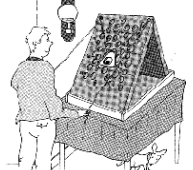

Afhalen materiaal op _____
Tussen _____ uur en _____ uur.

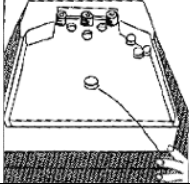
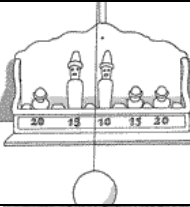




Terugbrengen materiaal op _____
Tussen _____ uur en _____ uur.

III. Gebruiker *(de gebruikende instelling, organisatie of vereniging en haar contactgegevens, de persoon die zich namens de instelling, organisatie of vereniging borg stelt voor de betaling van eventuele schade, breuk of verlies)*

Naam vereniging/particulier: _____	
Naam verantwoordelijke : _____	
Straat: _____	Nr.: _____
Postnummer: _____	Gemeente: _____
Tel: _____	
GSM: _____	
E-mail: _____	

IV. Gewenste spelen *(het gewenste aantal spelen aankruisen)*

<input type="checkbox"/> Tonspel + 12 koperen schijven		De koperen schijven worden naar de gaten in de ton gemikt. Elke schijf die in een holte verdwijnt, levert de aangeduide punten op.	€ ____
<input type="checkbox"/> Tafelkegelspel + 9 tafelkegels		De bol wordt via de buitenzijde van het tafelkegelspel naar de kegels geslingerd. Wie in 1 of meerdere beurten het hoogste aantal kegeltjes vloert, wint het spel.	€ ____
<input type="checkbox"/> Trou-madame + 5 gaibollen		De poortjes vormen het doelwit van de bakbollen. Bollen die in de poortjes verdwijnen, leveren de aangeduide puntenwaarde op.	€ ____
<input type="checkbox"/> Eggeschieten + 10 schijven <input type="radio"/> 1 exemplaar <input type="radio"/> 2 exemplaren		Van op 3m (of meer) gooien de spelers schijven naar de 'egge' waarbij men zoveel mogelijk punten probeert te scoren.	€ ____
<input type="checkbox"/> Sjoelbakken + 30 houten schijven <input type="radio"/> 1 exemplaar <input type="radio"/> 2 exemplaren <input type="radio"/> 3 exemplaren		De schijven worden in 3 beurten naar de poortjes in de sjoelbak geschoven. Wie zijn schijven gelijkmatig over de 4 vakjes kan verdelen, verdubbelt zijn score voor die reeks.	€ ____
<input type="checkbox"/> Bakschieten + 5 schijven		Bij dit werpspel proberen de spelers zoveel mogelijk schijven in de opening van de bak te werpen.	€ ____
<input type="checkbox"/> Pudepak + 12 koperen schijven		Het doelwit van de koperen schijven bestaat uit 6 openingen. Naargelang de opening waarin een schijf verdwijnt, levert ze meer of minder punten op.	€ ____
<input type="checkbox"/> Toptafel + 1 tol & 1 touw + 15 kegeltjes		Met een krachtige ruk aan het touwtje wordt een tolletje gelanceerd, dat in zijn gang over de toptafel de kegeltjes omkeelt. Enkel de omgevallen kegeltjes leveren punten op.	€ ____
<input type="checkbox"/> Klimbak + 1 houten bol		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.	€ ____
<input type="checkbox"/> Stangenbiljart + 1 biljartbal		De biljartbol wordt door het naar buiten bewegen van de 2 stangen zo ver mogelijk naar voren gebracht. Valt de bol door beide stokken heen, dan tellen de punten van het vak waarin hij terecht komt.	€ ____

<input type="checkbox"/> Schuifbak + 8 schijven		Bij deze kruising van een sjoelbak en een tonspel, worden de schijven geworpen naar de 3 ronde gaten en vier gleuven.	€ ____
<input type="checkbox"/> Mannetjesspel		Probeer door nauwkeurig met het loden bolletje te mikken zoveel mogelijk mannetjes achterover te doen vallen. Elk mannetje heeft een eigen puntenwaarde.	€ ____
<input type="checkbox"/> Ringwerpen + 5 ringen		Van op een afstand, dichtbij of veraf, mik je met 5 ringetjes naar het doel. Elke ring die je rond een paaltje werpt, levert punten op.	€ ____
<input type="checkbox"/> Kubb (10 €) + 1 koning, 10 kubbs, 6 werpstokken, 6 veldpaaltjes <input type="radio"/> 1 exemplaar <input type="radio"/> 2 exemplaren		Het doel van het spel KUBB is de koning om te gooien, nadat alle kubbs op de speelhelpt van de tegenstander zijn omgegooid.	€ ____
<input type="checkbox"/> Golf (20 €) <input type="radio"/> 1 exemplaar <input type="radio"/> 2 exemplaren		Met de golfstick of putter het golfballetje, in zo weinig mogelijk slagen, in de putting cups of doeltjes doen landen	€ ____
<input type="checkbox"/> Opblaasbare pannakooi (25 €)		Met behendige voetbaltrucs probeer je de tegenstander af te troeven en te scoren. De bal kan niet uit gaan of achter raken omdat het veld is omheind met een boarding.	
<u>TOTAAL</u>			€ ____

V. Aanvraaggegevens voor de sportdienst

Aanvraag ontvangen op: _____

Aanvraagformulier N°: _____

U betaalt bij ontvangst € _____ huurgeld en € _____ waarborg

Datum: _____

Opgemaakt in 2 exemplaren (één bestemd voor de huurder en één voor de sportdienst)

Voor ondertekening eigenhandig toevoegen

'Gelezen en goedgekeurd'

Handtekening: