



Bollewerpstraat 92 A
8770 INGELMUNSTER

Tel. 051/31 39 13, Fax 051/31 92 89
E-mail: sport@ingelmunster.be /
sportpromotie@ingelmunster.be

AANVRAAGFORMULIER GEBRUIK VOLKSSPELEN

I. Activiteit de volksporten 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 gemeentelijke 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

Naam vereniging/particulier: _____

Straat: _____ Nr.: _____

Postnummer: _____ Gemeente: _____

Tel: _____ / _____

GSM: _____ / _____

Fax: _____ / _____



E-mail: _____




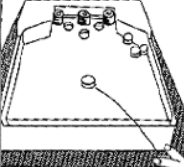

IV. Verantwoordelijke

de persoon die zich namens de instelling, organisatie of vereniging borg stelt voor de betaling van eventuele schade, breuk of verlies

Naam: _____
Straat: _____ Nr.: _____
Postnummer: _____ Gemeente: _____
Tel: ____/____
GSM: ____/____
Fax: ____/____
E-mail: _____

V. Gewenste volksspelen (de gewenste en aantal volksspelen aankruisen (enkel van sjoelbak zijn er 3 exemplaren en 2 exemplaren eggeschieten))

<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 gaaiabollen		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		Van op 3m (of meer) gooien de spelers schijven naar de 'egge' waarbij men zoveel mogelijk punten probeert te scoren.	_____ € (2 ex.)
<input type="checkbox"/> Sjoelbakken + 30 houten schijven		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.	_____ € (3 ex.)
<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 omkeilt. 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 terechtkomt, 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 terechtkomt.	_____ €
<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"/> 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.	_____ €
<u>TOTAAL</u>			_____ €

VI. Aanvraaggegevens voor de gemeentelijke sportdienst

Aanvraag ontvangen op: _____

Aanvraagformulier N^o: _____

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:

