

# Tapke schiet

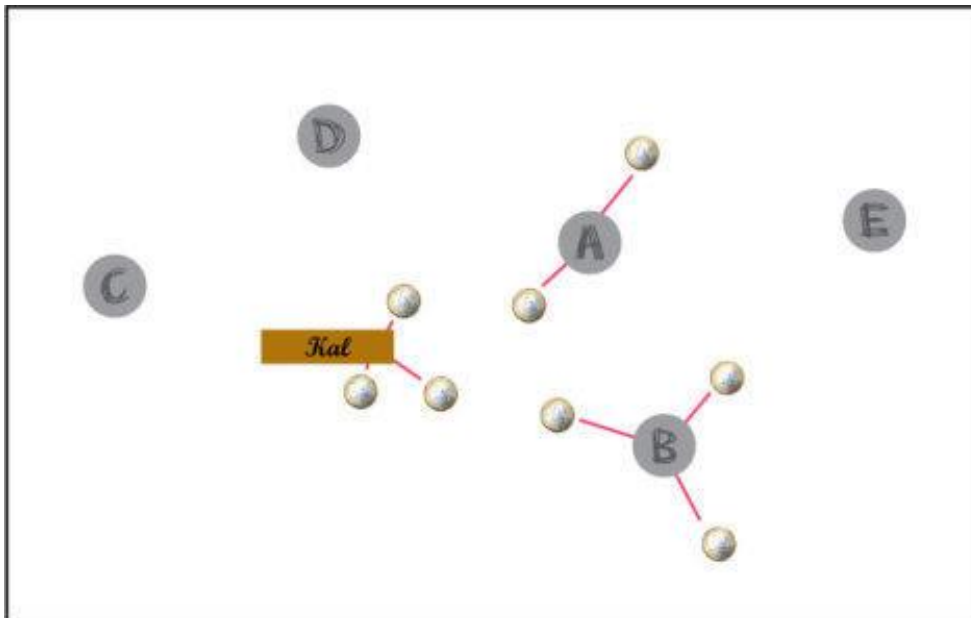
Paapgooien, zoals het spel in het Nederlands genoemd word, is een werpspel dat in verschillende streken een andere naam draagt. In Oost- en West-Vlaanderen gaat het om kalleschieten of kollestekken. Andere namen zijn teppeschieten, teppesol of tapke schiet. Oorspronkelijk was het een buurtspel, maar hier en daar in Europa is het uitgegroeid tot een competitiesport met ploegen.

## **Spel en materiaal**

De benodigdheden voor paapgooien zijn: \* Enkele loden of metalen schijven Een houten stop (paap) - hiervoor kan je een recht afgezaagd stukje bezemsteel van 8 cm lang gebruiken. \* Geldstukken. - professionele paapgooiers gebruiken doorgaans oude Belgische frankstukken, maar als je deze niet hebt dan kunnen stukken van 10 eurocent ook dienen. Men kan ook verkiezen om 50 eurocent te nemen of hoger. Dit is geheel vrijblijvend. \* Een lintmeter - Je kunt ook improviseren en afpassen m.b.v. een takje, een touwtje, voetstappen, ... Als werpschijf worden loden schijven van 800 gram en 8cm diameter gebruikt (dit is de officiële afmeting voor een stuiver, voor het plezier mag het iets minder en handiger zijn om te hanteren). De paap wordt op een vlakke aarden ondergrond of grasveld geplaatst. De muntstukken worden op de paap gelegd.

## **Spelregels**

Zet eerst de paap op de grond. Om te voorkomen dat het omwaait kan je het een beetje in de grond duwen of draaien, maar niet te diep want je moet het nog kunnen omwerpen. Leg de muntstukken netjes op de paap zodat ze niet direct omvallen. Neem nu met z'n allen afstand van de paap en ga achter de lijn staan op 8 meter van de paap. Bij het individuele spel gooit iedere speler, volgens een op voorhand te bepalen volgorde, zijn stuiver richting paap. Bij de eerste beurt blijft iedere deelnemer achter de werplijn tot de laatste speler zijn (haar) stuiver geworpen heeft. Nog even iets over de stuivers. Deze kan je best nummeren of van een duidelijk kenteken voorzien. Zo komen er geen discussies over wie de eigenaar van een schijf is. Nu werp je beurtelings je stuiver en je probeert zo de paap samen met de opliggende muntstukken omver te gooien. Pas wanneer iedereen zijn stuiver heeft geworpen, mag je naar de paap gaan kijken. Als de paap nog overeind staat, neemt de eerste die geworpen had zijn stuiver (te herkennen aan een bepaald herkenningspunt - kras - cijfer - tekst - afbeelding- ...), en keert ermee terug naar de lijn om een tweede keer te gooien. De eerste zet zich klaar, zodanig dat zijn voeten de werplijn niet overschrijden. De bedoeling is dat hij (zij) probeert de paap omver te gooien en daarbij ook dat zijn stuiver zo dicht mogelijk bij de muntstukjes blijft liggen. Als iedereen aan de beurt geweest is mag iedereen een kijkje gaan nemen. Is de stuiver niet omver geworpen, dan raapt speler 1 zijn stuiver op en gaat naar de werplijn voor een volgende worp. Daarna speler 2, enz., tot de paap wel gevallen is. De anderen mogen ondertussen bij de paap blijven staan om alles van dichtbij te kunnen meemaken, maar let telkens wel op voor de aanvliegende stuivers! Nu wordt het kijken welke stuiver het dichtst bij een of meerdere muntjes ligt. De afstand stuiver - muntje moet wel kleiner zijn dan de afstand paap naar dat zelfde muntje. Dit kan soms betwistingen geven. Daarom is het van belang enig meetgereedschap bij de hand te hebben. Ligt een stuiver het dichtste bij een of meer muntjes, dan mag de eigenaar van deze stuiver deze muntjes oprapen. Hij moet dan ook zijn stuiver uit het spel halen. Hij mag de muntjes en stuiver uit tactische overwegingen ook laten liggen tot zijn volgende beurt maar wel met het gevaar dat een andere speler ermee aan de haal gaat. Zodra alle muntjes gewonnen zijn, is het eerste spel gedaan. De speler die volgt op de speler die het laatst geworpen heeft, begint aan het volgende spel nadat de paap weer recht op gezet is en voorzien van de nodige muntjes. Dit is meestal het werk voor degene die het meeste verdiend heeft in het vorige spel.



In bovenstaand voorbeeld zie je dat de paap (of kal) is omgegooid. De muntstukken liggen hierdoor verspreid op het speelveld. De geworpen stuivers liggen nabij. Nu ga je voor elk muntstukje kijken waar het het dichtste bij ligt. Er zijn 2 muntstukken die het dichtste bij stuiver A liggen. De 'eigenaar' van deze stuiver raapt zijn stuiver op en bewaart voorlopig die twee muntstukjes. Stuiver B heeft 3 muntstukken het dichtste bij zich. Ook deze worden opgeraapt door de eigenaar van die stuiver voorlopig bewaard. De 3 overige muntstukken liggen het dichtste bij de paap en laat je daarom liggen (alook de paap zelf). Je speelt nu verder en probeert dus telkens je stuiver zodanig te werpen dat ze dichterbij de muntstukken ligt dan de paap. Liggen de munten in een sliert en raken ze elkaar onderling, dan wint de stuiver of de paap, die het dichtst bij een muntje uit de sliert ligt. Ligt er na verschillende beurten nog 1 muntje en duurt het eindelijk tot het gewonnen wordt, dan wordt het spel gestopt. We beginnen een nieuw spel en dat ene muntje wordt extra bij op de paap gezet. Ligt de paap op de muntjes en een stuiver beland er op zijn beurt er boven op, dan blijft het geld altijd aan de paap, ook al raken de muntjes de stuiver. In sommige situaties kan het voor je voordeliger zijn als je probeert de paap weg te spelen. Bij twijfel of discussie kan je gebruik maken van een meetlint, een passer, een touwtje, een takje, ... om de afstanden te meten en klaarheid te scheppen. Landt een schijf bovenop een andere schijf dan mag de eigenaar van de onderste, als hij aan beurt is, de bovenliggende schijf even oplichten en zijn schijf wegnemen. Valt de paap om door windstoot, dan wordt deze eerst weer rechtop gezet. Valt ze om door de trillingen van een neerploffende stuiver of door wegvliegend zand, dan wordt ze niet recht gezet. Als je het spel meerdere malen gespeeld hebt, zal je ondervinden dat soms zich situaties voordoen waarmee je geen raad weet. In competitieverband zijn er scheidsrechters aanwezig die de knoop doorhakken bij een meningsverschil. Speel je voor je plezier, dan zal je er zo moeten uitgeraken.