

SPELREGELS



JIJ BENT EEN KAMPIOEN!!!

INHOUD:

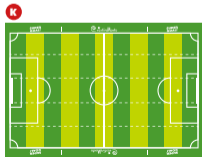
8 houten dobbelstenen

- 3 dobbelstenen met pijlen in rood, oranje en roze voor de aanval; met een pijl en daarin een getal aan elke kant, en de kans om één van de 2 symbolen "?" of "X" te gooien
 - 1 **oranje dobbelsteen** om de bal te **controleren** (A): korte stukjes vooruit en weinig risico om de bal te verliezen
 - 1 **rode dobbelsteen** voor het **passen** (B): grotere stukjes vooruit en gemiddeld risico op balverlies
 - 1 **roze dobbelsteen** voor de **ingooi** (C): grote sprongen vooruit maar groot risico op balverlies
- 1 **rode dobbelsteen** voor een **schot op het doel** (D)
- 1 **blauwe dobbelsteen** om te **verdedigen** (E)
- 1 **lichtblauwe dobbelsteen** voor de **keeper** (F)
- 1 **zwarte dobbelsteen** voor de **penalty** (G)
- 1 **witte "kampioensdobbelsteen"** (H)

1 houten voetbal (J)

- 1 **in vakken verdeeld speelveld** (K) met 5 verticale kolommen, banen genaamd en 11 horizontale rijen

2 Spelregels



HOE SPEEL JE HET SPEL?

Het spel duurt **15 minuten**, verdeeld in **2 speelhelften** van 7.30 minuten.

De twee spelers zijn afwisselend de aanvaller (3 dobbelstenen met pijlen erop) en de verdediger (de blauwe dobbelsteen). **De aanvaller blijft gooien met de dobbelstenen met de pijlen totdat hij de bal verliest.** Er wordt met één dobbelsteen per keer gegooid, waarbij er gekozen wordt uit de 3 verschillende kleuren. De enige beperking is dat de oranje dobbelsteen niet twee keer achter elkaar gegooid mag worden.

De aanvaller **verliest de bal** als er **een kruis (X) wordt gegooid of als er een vraagteken (?) wordt gegooid in de pijl, en de verdediger**, die de mogelijkheid heeft om in te grijpen, **de bal verovert met de blauwe dobbelsteen.** Als de bal van bezit wisselt, wordt de aanvaller de verdediger. Hij neemt de blauwe dobbelsteen en geeft de 3 pijldobbelstenen aan de tegenstander.

Aanvallers kunnen op het doel schieten als de bal in de laatste 3 rijen van het veld is, waarbij de rode dobbelsteen gebruikt moet worden om te schieten. Om te scoren moet het schot op het doel zijn en moet de verdediger het schot niet kunnen blokkeren. Verdedigers kunnen een doelpunt blokkeren door de lichtblauwe dobbelsteen te gooien als het schot binnenin het strafschoopgebied plaatsvindt. Als het schot van buiten het strafschoopgebied kwam, mag de verdediger zowel de donkerblauwe dobbelsteen gooien en, indien nodig, ook de lichtblauwe dobbelsteen.

Als er een **overtreding wordt gemaakt** in het strafschoopgebied, wordt er een penalty gegeven door met de zwarte dobbelsteen te gooien.

De witte dobbelsteen is de "**kampioensdobbelsteen**" en geeft degene die hem gooit een speciale vaardigheid (bijv. onhoudbaar schot, assist, ongelooflijke redding) die op elk moment kan worden gebruikt. Maar let op: als je de witte dobbelsteen hebt gebruikt, moet je hem doorgeven aan je tegenstander!

VOORBEREIDING EN BEGIN VAN HET SPEL

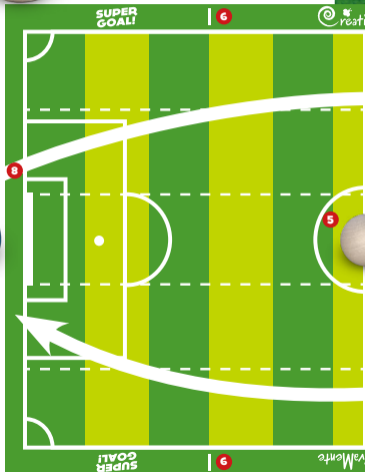
Leg je telefoon klaar of een stopwatch om de tijd bij te houden.

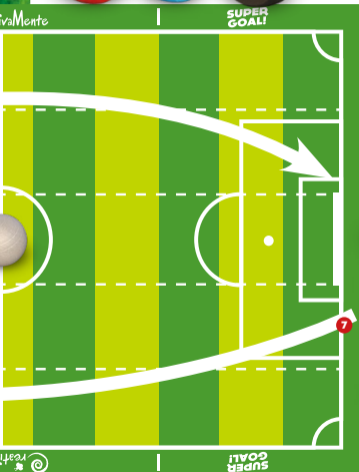
Aan het begin van het spel wordt de witte "kampioensdobbelsteen" **toegewezen door te tossen** (bv door een munt opgooien); de winnaar gooit meteen met deze witte dobbelsteen(1). De andere speler begint het spel in de aanval met de drie pijldobbelstenen (2) en de tegenstander begint in de verdediging met alleen de blauwe dobbelsteen (3). De andere drie dobbelstenen (lichtblauw, zwart en rood) worden aan de rand van het veld gelegd (4) en de bal wordt op de middenstip geplaatst (5).

Tot slot wordt de timer gestart voor de eerste 7:30 minuten van het spel.

HET SPEL SPELEN

Net als in een echt voetbalspel is er een voortdurende afwisseling tussen aanval en verdediging. **De aanvaller gaat door tot**





hij de bal verliest of naast het doel schiet.

Een schot op het doel mag als hij de bal tot binnen de laatste drie rijen op het veld heeft gebracht (voorbij de lijnen die het schietgebied aangeven (6). Wanneer het balbezit verandert, wisselen de twee spelers de aanvals- en verdedigingsdobbelstenen, en degene die nu in de aanval zit begint zoals altijd met de oranje dobbelsteen. Deze dobbelsteen mag niet meer dan twee keer achter elkaar worden gebruikt.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel duurt 15 minuten, verdeeld in 2 helften van elk 7:30 minuten. De speler die als eerste de toss won, begint in de tweede helft. Als de tijd om is, gaat het spel door totdat de verdediging controle krijgt over de bal door verandering van balbezit of met een terugspeelbal.

Voor **toernooien worden wedstrijden van 10 minuten** (5+5) aanbevolen, met een penalty shootout in het geval van een gelijkspel.

AANVALLEN

De aanvallende speler gooit met één van de 3 pijldobbelstenen:



Oranje (controleren): kleine stapjes vooruit en weinig risico om de bal te verliezen



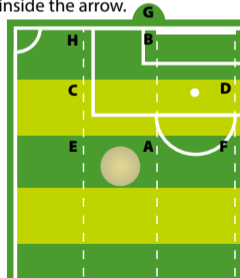
Rood (passen): grotere stappen vooruit en een gemiddeld risico op balverlies



Roze (ingooien): grote sprongen vooruit maar groot risico op balverlies

The attack advances the ball up the field in the direction indicated by the arrow (forward, diagonally, sideways or backward) for as many squares as indicated by the number inside the arrow.

For example, with the die shown here the ball advances 2 squares, from A to B. It is suggested that the number is set straight in order to interpret the direction of the arrow correctly.



Als de pijl een diagonale voorzet aangeeft, kun je kiezen om de bal naar links (C) of rechts (D) te bewegen.



Op dezelfde manier kun je kiezen of je de bal naar links (E) of naar rechts (F) verplaatst. als de pijl een zijwaartse pass aangeeft.



Als de dobbelsteen op het kruis (X) in de pijl terecht komt, verliest de aanvallende speler de bal en wordt er van balbezit gewisseld.



Als het vraagteken (?) in de pijl komt, kan de verdedigende speler ingrijpen om te proberen de bal te veroveren door de blauwe dobbelsteen te gooien.



Als de bal over de doellijn gaat tijdens het oprukken (bijvoorbeeld 3 vakjes voorwaarts van A naar G), verandert het balbezit en wordt een doeltrap toegekend.

Als de bal in de laatste drie rijen in de buitenste strook van het veld (E, C of H) ligt, kan de aanvaller beslissen om naar het midden van het veld te gaan in plaats van naar de doellijn. Dit doet hij door de richting van de pijl op de dobbelsteen 90° te draaien maar hij moet dit vooraf aangeven.



De **eerste worp** van de aanvaller, na het afpakken van de bal, is altijd met de oranje dobbelsteen. **Deze dobbelsteen kan niet twee keer achter elkaar gebruikt worden.**

Echter, de eerste worp van de aanvaller kan in de volgende gevallen ook met de rode dobbelsteen (rood) of de roze dobbelsteen zijn: aftrap, hoekschop, inworp, schot op het doel, doelschop of vrije trap.

Na een misser door de verdediger of bij een vrije worp (door de verdediger of de keeper) is er geen verandering van balbezit en de aanvallende speler kan doorgaan met de dobbelsteen van zijn keuze, inclusief de oranje dobbelsteen (zelfs als deze net voor de misser of vrije worp werd gespeeld).

SCHIETEN BINNEN HET STRAFSCHOPGEBIED

Als de bal in een van de zes vakjes in het strafschopgebied ligt (rood omlijnd) – bijvoorbeeld in vakje A – kan er geschoten worden met de rode “schiet”doppelsteen, die verschillende uitkomsten kan geven:



in het doel: de bal gaat naar B, en de tegenstander gooit de lichtblauwe “keeper”-doppelsteen om het schot tegen te houden



onhoudbaar: dit is een doelpunt, tenzij de verdediging de “kampioensdoppelsteen” “buitengewoon redden” heeft en besluit deze te gooien



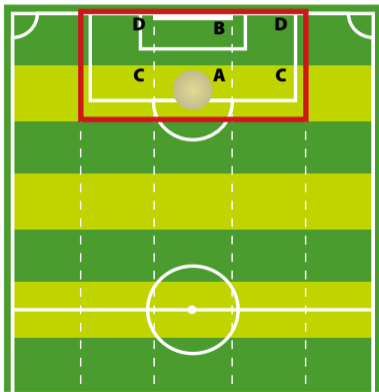
raakt de paal: de bal stuitert in C en de tegenstander gooit de blauwe doppelsteen om de bal te onderscheppen



raakt de lat: de bal komt in B terecht en de verdediger kiest of hij de doppelsteen van de verdediger (blauw) of van de keeper (lichtblauw) gebruikt

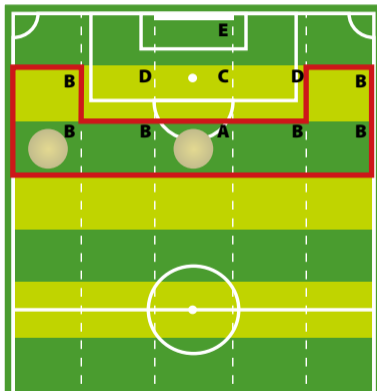


uit: een doeltrap wordt genomen vanaf positie D



SCHIETEN VAN BUITEN HET STRAFSCHOPGEBIED

Als de bal zich in de laatste drie rijen bevindt, maar buiten het strafschopgebied (de 7 rood omlijnde vakjes), kan er worden geschoten door de rode dobbelsteen te gooien. Let op: je kunt niet direct vanuit de hoek schieten. De worp van de dobbelsteen kan verschillende uitkomsten geven:



op het doel: de bal gaat in de richting van het doel, afhankelijk van waar hij is: vanaf vak A gaat hij naar C; vanaf vak B gaat hij naar D.



Als de bal in C of D is, gooit de verdediger de blauwe dobbelsteen om te proberen de bal te onderscheppen. Als de verdediger de bal niet onderschept (een misser), gaat de bal naar E en gooit de tegenstander de dobbelsteen om het doelpunt te redden.




onhoudbaar: dit is nog geen doelpunt, omdat het te ver weg is; de bal gaat recht in E en de verdediger gooit de lichtblauwe 'keeper'-dobbelsteen doelpunt tegen te houden.

In de andere drie gevallen (**paal, lat en uit**) zijn de acties verder zoals beschreven op pagina 8 voor **SCHIETEN BINNEN HET STRAFSCHOPGEBIED**.



VERDEDEGING

De verdedigende speler kan ingrijpen met de blauwe dobbelsteen in een van de volgende drie gevallen:

-  als de dobbelsteen van de aanvaller op het vraagteken (?) in de pijl valt,
-  wanneer de aanvaller een schot van buiten het strafschopgebied maakt, en de bal komt binnen het doelgebied en kan worden onderschept
-  als de aanvaller schiet en de bal raakt de paal of de lat (als het schot de lat raakt, kan de verdediging ingrijpen met de verdediger of met de keeper)

Ingrijpen door de verdediger kan op de volgende manieren:

-  het **veroveren** van de bal waardoor het balbezit verandert (of het schot wordt onderschept)
-  het **missen** van de bal, die bij de aanvaller blijft (of het schot blijft richting het doel gaan)
-  de bal **missen** of een eigen **doelpunt scoren**: zoals hierboven beschreven, behalve dat de bal in het strafschopgebied ligt, recht voor het doel (in één van de twee rood omliggende vierkanten): in dit geval is het een eigen doelpunt
-  **wegwerken** van de bal: de bal gaat 3 vakjes terug in dezelfde baan, maar blijft bij de aanvallende speler
-  een **overtreding** begaan: de bal blijft in bezit van de aanvaller, die een vrije schop neemt. Als de bal in het strafschopgebied komt, is het een penalty. Als de bal op de derde of vierde rij vanaf de doellijn komt, is het een directe vrije schop. In alle andere gevallen wordt de aanval hervat met een van de 3 pijldobbelstenen



REDDINGEN DOOR DE KEEPER

De keeper grijpt in als de bal na een schot binnen het 5-metergebied (A) komt. De keeper kan ook ingrijpen in plaats van de verdediger als het schot de lat raakt. De bal kan:



Worden gered: possession changes and the goalkeeper kicks the ball back into play



Niet worden gered: de keeper mist de bal en er wordt een doelpunt gescoord (een eigen goal in het geval van de lat)



Weggestompt: de bal gaat terug van A naar B en blijft bij de aanvallende speler



Afgeweerd voor een corner: de bal blijft bij de aanvaller, die een hoekschop neemt



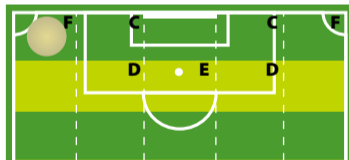
DOELTRAP EN KEEPERSTRAP

Doeltrappen worden genomen vanaf positie C, terwijl de keeper de bal terug in het spel schopt vanaf positie D of E. In beide gevallen kan de aanvaller beslissen om voor een lange terugschop te gaan door het nummer in de pijl te verdubbelen en zijn intentie kenbaar te maken voordat hij de dobbelsteen gooit.

HOESCHOP



Deze kan worden genomen met een van de 3 pijldobbelstenen en de bal beweegt langs de doellijn naar het doel. Bijvoorbeeld, met de oranje dobbelsteen gaat hij van F naar C, en met de rode dobbelsteen maakt hij een kruis om terug te gaan van F naar D.



UITZONDERLIJKE ZET

De witte "kampioensdobbelsteen" wordt aan het begin van het spel gegooid door de speler die de toss heeft gewonnen: beide spelers kennen de uitkomst van deze dobbelsteen. Zodra de dobbelsteen is gegooid, wordt deze aan de tegenstander gegeven, die de dobbelsteen ook meteen gooit om zijn eigen kampioenszet te bepalen voordat het spel wordt hervat. De "kampioensdobbelsteen" heeft **3 rode symbolen** die kunnen worden gespeeld als er wordt aangevallen, **2 blauwe symbolen** als er wordt verdedigd en 1 zwart/wit fluitje dat zowel in de aanval als in de verdediging kan worden gespeeld:



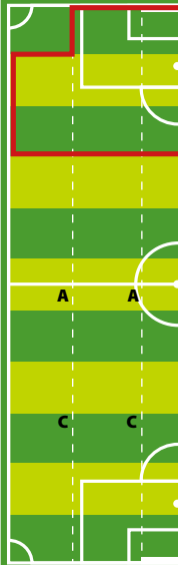
afstandsschot: de aanvaller kan een schot op doel nemen vanaf de middenlijn (A). Het schot is op koers en de bal gaat in B, en de verdediger reageert met de lichtblauwe dobbelsteen

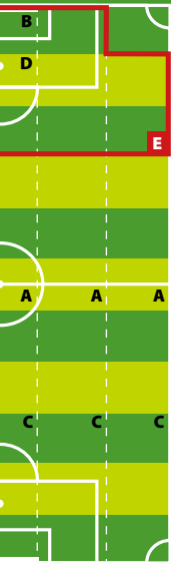


assist: de aanvaller kan deze beweging uitvoeren van buiten het strafschopgebied, vanaf positie C naar voren. De bal komt op positie D terecht, klaar voor een schot op doel



Onhoudbaar schot: als de bal in schietpositie is - in een van de vakjes van gebied E - scoort de aanvaller een doelpunt als hij de "kampioensdobbelsteen" inzet. **OPMERKING:** omdat de dobbelsteen aan de tegenstander wordt gegeven nadat hij is gespeeld, die hem onmiddellijk gooit, kan het doelpunt worden voorkomen als de uitkomst van de dobbelsteen door de tegenstander een "buitengewone redding" is. Als het schot van buiten het strafschopgebied wordt genomen, kan het doelpunt ook worden voorkomen met een "miraculeuze onderschepping"





buitengewone redding: de verdediging blokkeert een schot dat een goal opgeleverd zou hebben in vakje B. Je mag deze dobbelsteen inzetten:

- in het geval van een “onhoudbaar schot” (met de rode dobbelsteen of de witte “kampioensdobbelsteen”).
- of in het geval van de lichtblauwe dobbelsteen, om er zeker van te zijn het doel te blokkeren.

OPMERKING: als de lichtblauwe dobbelsteen wordt gespeeld en het doelpunt wordt niet gered, dan kan de buitengewone redding niet meer worden gespeeld.



miraculeuze onderschepping: De verdediging kan de bal op elk moment in het spel afpakken, zelfs na een assist, behalve na een schot van binnen het strafschopgebied. Met deze zet kan de verdediging ook een “onhoudbaar schot” van de “kampioensdobbelsteen” onderscheppen als die van buiten het strafschopgebied wordt genomen.



Overtreding: kan zowel in de **aanval** als in de **verdediging** worden gebruikt.

Bij de aanval: Je kunt dit gebruiken vanaf de laatste 4 rijen om een directe vrije trap te forceren, hoewel het beter is om te wachten totdat je in het strafschopgebied bent, dan wordt het een penalty.

Bij de verdediging:

Als er wordt gefloten voor een overtreding van een aanvaller (bijvoorbeeld bij buitenspel) dan wisselt het balbezit. Je geeft dit aan voordat de tegenstander met de dobbelsteen gooit.

STRAFSCHOP

De zwarte dobbelsteen wordt gegooid om een strafschop te nemen, die een aantal uitkomsten geeft:



score: de bal gaat terug naar de middenstip



afgeketst voor een hoekschop: de bal blijft bij de aanvaller, die een hoekschop neemt



uit: een doeltrap wordt genomen vanaf positie C



gestompt: de bal gaat terug van A naar B en blijft bij de aanvaller, die meteen weer kan schieten

VAR-regel. Als er een overtreding wordt begaan binnen het strafschopgebied, moet de VAR (Video Assistant Referee) de penalty bevestigen. Gooi de oranje dobbelsteen. Als de dobbelsteen het vraagteken aangeeft, is het geen penalty, maar blijft de bal bij de aanvaller. In de andere 5 gevallen wordt de penalty bevestigd.

SPECIALE GEVALLEN



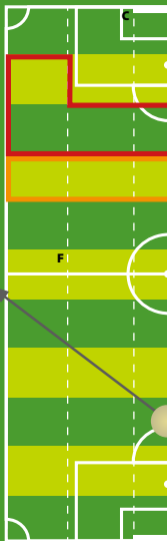
uit het veld sturen: als de verdediger twee overtredingen achter elkaar begaat (met twee opeenvolgende worpen van de blauwe dobbelsteen), wordt hij uit het veld gestuurd. Als de speler de witte "kampioensdobbelsteen" had, geeft hij deze aan zijn tegenstander die, zoals altijd, onmiddellijk goit

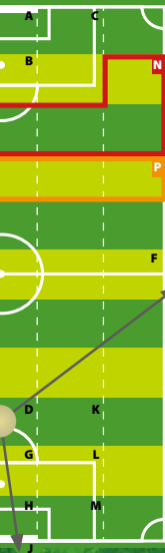


als de rode dobbelsteen bij een doelschop wordt gebruikt en de bal achterwaarts gespeeld moet, gaat de bal uit en wordt een **hoekschop** toegekend



als de keeper de bal terug in het spel schopt vanaf positie B met de rode dobbelsteen en de bal moet achterwaarts worden gespeeld, en de waarde van de pijl is verdubbeld, gaat de bal het doel in en is het een **eigen doelpunt**





als de bal in de middenberm van het veld is - bijvoorbeeld in vak D - en de dobbelsteen geeft diagonaal 3 aan, dan gaat de bal uit **voor een inworp**; het balbezit verandert en de bal wordt ingeworpen vanaf vak F, waar de bal uitging



als door de interventie van de verdediger de bal in vak D, G of H komt, dan kan de bal in het doel gaan. De bal landt in H en **de verdediger kan de dobbelsteen** van de keeper gooien om te voorkomen dat de bal in het net terugkaatst. Als de bal echter in K, L of M is, komt de bal eruit en wordt een doeltrap toegekend



directe vrije schop. Als het schot wordt genomen vanuit gebied N en het is in het doel, gaat de bal over de muur direct in A en is een redding van de keeper nodig. Als het schot echter vanuit gebied P wordt genomen en het schot is in het doel, gaat de bal naar B en grijpt de verdediger in



als de verdediging op het fluitje van de scheidsrechter blaast bij een **aanvallende overtreding** door de "kampioensdobbelsteen" en de bal is in het **strafschopgebied van de tegenstander** (bijvoorbeeld als de keeper de bal in zijn handen vangt nadat deze is teruggespeeld door een van zijn teamgenoten), is dit geen penalty maar een directe vrije schop

...vergeet nooit dat dit het ECHTE voetbalspel is, waar alle mogelijke acties kunnen plaatsvinden. Alle regels weerspiegelen de situatie in het echte spel, dus gebruik bij twijfel je gezonde verstand.



A game by: **Emanuele Pessi, Marco Ippolito** and **Stefano Giachi**
Illustrations by: **Marco Bonatti**
Graphical design by: **Domenico Monforte**
Made by: **CreativaMente srl - Via A. Volta, 69 - 20863 Concorezzo (MB) - Italy**



©2024 Tucker's Fun Factory
Lenteweg 37-a
7532 RW Enschede
info@tuckersfunfactory.nl