

## Leid jouw team naar de Champions Cup!



### OPENINGSCEREMONIE

"Welkom in de voetbalwereld van 2020. Voor spelers en toeschouwers hopen we op een sportieve Champions-wedstrijd." Moge het beste team winnen ..."

De 'voetbalwetten' van 2020 zijn in dit reglement verwerkt. Maar eerst enkele richtlijnen voor voetbalcoaches:

- ⊗ Als beide coaches iets moeten doen, dan voert de uit-spelende coach zijn actie eerst uit.
- ⊗ **Zwarte teksten** moeten voor aanvang van het spel bekend zijn.
- ⊗ **Rode tekst** betekent: **Niet vergeten!**
- ⊗ **Blauwe teksten** kun je lezen zodra dit tijdens de wedstrijd aktueel is, zoals **INWORP** als de bal over de zijlijn gaat.
- ⊗ **Groene teksten** kunnen bij de eerste (oefen)wedstrijd overgeslagen worden. Aanbevolen is deze spelregels in te voeren als je aan de basisregels gewend bent.

### VOORBESCHOUWING

Beide coaches kiezen een team. Je profs heten hieronder 'spelers', jij 'coach'. Bepaal welke coach een 'thuiswedstrijd' speelt. Hieronder wordt de wedstrijd Duitsland-Argentinië gestart. Elke coach heeft een selectie van 20 spelers (2 keepers en 18 veldspelers). De coaches kiezen daaruit tegelijk hun basis-elftal met 1 keeper en 2, 3 of 4 verdedigers (genummerd 2/3/4/5/6/7), middenvelders (nummer 8/9/10/11/12/13) en aanvallers (14/15/16/17/18/19). Daarna stel je deze spelers op.

kolom: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

speelveld

Leg de klok op 0.

Duitsland heeft 3 aanvallers. In een lijn van 3 spelers starten de 2 buitenste in kolom 2 en 9. Plaats de middelste in kolom 5 of 6.

gele kaarten

scorebord: Stapel de cijfer-fiches, 0-0 boven.

verband

Time Track

D6, D4 en D3

Op de vakken met de achterlijn is de bal achter.

Plaats je **keeper** (hier de Argentijnse keeper) in 1 van de 2 vakken met het eigen doel.

Plaats je **verdedigers** ter hoogte van het strafschopgebied. In dit Argentijnse elftal staan 4 verdedigers. **Elke lijn van 4 spelers moet worden geplaatst in kolom 1, 4, 7 en 10.**

Argentinië heeft ook 4 **middenvelders**. Zij starten op de middenlijn. Als beide coaches hetzelfde aantal middenvelders opstellen, kiest de thuis-spelende coach een aangrenzende kolom voor spelers die in een vak met een tegenstander zouden staan. In geval van 2 of 4 middenvelders, schuif je een speler daarvan die het dichtst bij een vrij vak bij de middenstip staat, naar dat vak naast de bal.

Argentinië heeft 2 **aanvallers** opgesteld. Aanvallers worden opgesteld op 4 vakken afstand van de achterlijn bij het vijandige doel. **Een lijn van 2 spelers moet je in kolom 3 en 8 zetten.**

Plaats je overige 9 spelers in de **dugout**.

Leg de bal in het midden.

strafschopgebied-vakken (P+G)

doelgebied-vakken

### DE AFTRAP

⊗ Alleen bij de aftrap gooien **beide** coaches de D6. Gooi je '1', gooi dan opnieuw totdat je minimaal '2' gooit. Gooien beiden evenhoog, dan gooi je beiden opnieuw.

⊗ De coach met de hoogste worp legt de bal op z'n speler bij de middenstip. Nu moet deze de bal een aantal vakken schieten, gelijk aan het verschil tussen de 2 dobbelworpen. De regels zijn verder zoals in elke **SPEELBEURT**, zie **B.** (curve in pass), **C.**, **D.** en **E.** op de volgende pagina.



**Figuur 1: aftrap**  
De Argentijnse coach gooid '5', Duitsland een '3'. De Argentijnse speler in de middencirkel schiet de bal daarom 5 - 3 = 2 vakken ver vanaf zijn vak.

## Rol de D6

Bij aanvang van elke SPEELBEURT gooi je de D6.

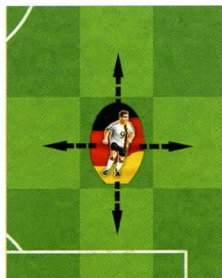
### A. Loop

Loop met 1 van je 11 spelers. Loop met je speler het exacte aantal ogen van de D6, of minder als je de bal met minder stappen bereikt.

Spelers mogen niet diagonaal lopen en niet op of door een vak met een speler.

**Na elke stap mag je van richting veranderen.**

Je mag lopen over de vakken buiten de lijnen.



**Figuur 2: speler**  
Looprichtingen.



**Figuur 3a: lopen**  
Je hebt een '3' gegooid, dus je loopt 3 stappen.



**Figuur 3b: nieuwe situatie**  
Je raakt de bal niet, maar je maakt het pad naar de bal langer voor je tegenstander.

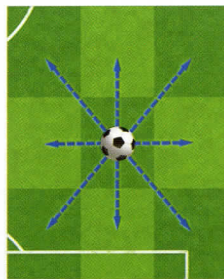
### B. Schiet de bal

Je schiet de bal als je speler het vak met de bal in stapt. Je speler stopt in dat vak. Je kan de bal in elke richting schieten, ook de richting waar je speler vandaan kwam. Je schiet de bal met het ongebruikte aantal ogen van de D6 + 1.

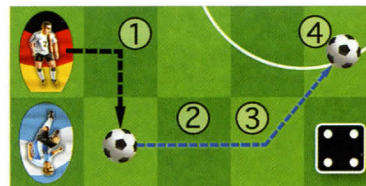
**TIP: Tel alleen de lege vakken waar je speler en de bal naartoe bewegen.** (zie figuur 5a)

**De bal volgt de gekozen richting, maar kan eenmalig wijzigen ('curve')** van diagonaal naar recht of andersom, zodat de bal een kleine richtingverandering ondergaat (45 graden).

De baan van de bal mag nooit leiden door een vak met een speler van je tegenstander.



**Figuur 4: bal**  
Schietrichtingen.



**Figuur 5a: schiet de bal**  
Je bereikt de bal in 2 stappen en schiet de bal.



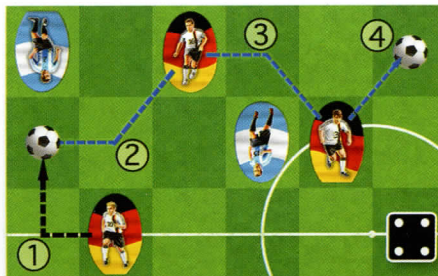
**Figuur 5b: nieuwe situatie**  
Je gooide '4'.  
 $4 - 2 \text{ stappen} + 1 = 3$ .  
Dus je schiet de bal 3 vakken.

### C. Pass de bal via meer spelers

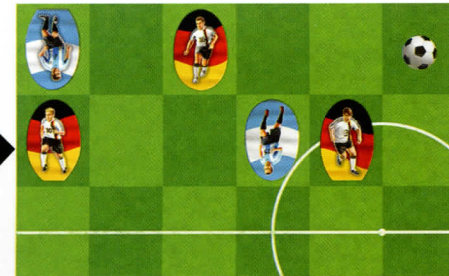
De bal mag wel een vak met een medespeler bereiken. Dan kan je de bal in elke richting verderspelen (inclusief 1 nieuwe 'curve') met het ongebruikte aantal ogen van de D6 + 1.

**TIP: Tel ook hier alleen de lege vakken waar de bal naartoe beweegt.** (zie figuur 6a)

Maximaal 6 spelers mogen de bal raken, inclusief de speler die de bal het eerst speelt.



**Figuur 6a: een pass via meer spelers**  
Je bereikt de bal in 2 stappen.  
Je passt de bal via 2 spelers.



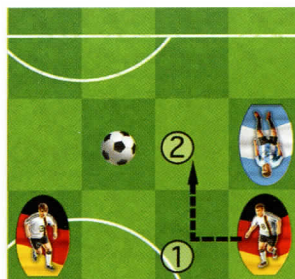
**Figuur 6b: nieuwe situatie**  
Zie dat elke gebruikte speler de bal 1 vak verder brengt.

### D. Naar de gepass'te bal bewegen

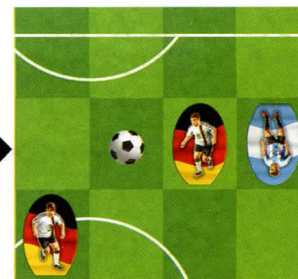
Als je de bal hebt gespeeld, dan mag je 1 speler 2 vakken dichter naar de bal bewegen (maar niet in het vak met de bal). **Deze speler mag de bal deze SPEELBEURT niet geraakt hebben.**

**Hij moet na deze stappen dicht bij de bal staan dan al zijn teamgenoten!** (Voor de afstand tot de bal tel je het aantal stappen dat een speler nodig zou hebben om de bal te bereiken.)

Als de speler na 1 stap naast de bal staat, dan loopt hij maar 1 stap.



**Figuur 7a: achter een pass aan gaan**  
Na de complete pass (zie figuur 6) gaat een medespeler naar de bal toe.



**Figuur 7b: nieuwe situatie**  
Hij had de bal niet geraakt en komt dicht bij de bal dan al z'n teamgenoten.

### E. Einde van speelbeurt

Na het lopen en eventueel passen en eventueel naar de pass bewegen, is je beurt voorbij. (Je moet alle ogen van de D6 gebruiken.)

**Voor veldspelers in rij 1, bij beide goals, en voor wie de bal aan de andere kant van de middenlijn is: Schuif hen 1 stap naar rij 2, eerst zijwaarts als dat vak niet vrij is.**

Je buitenspel-staande spelers schuif je terug, zie **BUITENSPEL**.

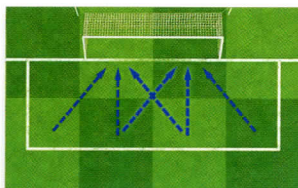
Dan speelt de andere coach een SPEELBEURT

## DOELPOGING

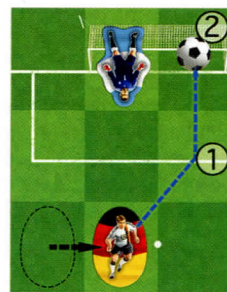
Je schiet op doel als de bal 1 van de 2 vakken met het doel bereikt. Daarmee eindigt je SPEELBEURT, er mogen dobbelsteenogen voor de bal overblijven. De kans dat de keeper de bal stopt, hangt af van hoe hard het schot is en de afstand tussen keeper en de bal.

De verdedigende coach gebruikt de D4 om de bal te proberen te stoppen. De keeper heeft de grootste kans op een redding als de bal het doel maar net bereikt en vlak langs de keeper gaat. Dan is de reddingskans 3/4 (75%): een '2', '3' of '4' met de D4. Maar elke overgebleven stap van de bal, voorbij de doellijn, maakt de reddingskans 1/4 (25%) kleiner (zie figuur 9).

De verdedigende coach kiest in welk vak de keeper de bal probeert te stoppen. Als dit 'reddingsvak' grenst (niet diagonaal) aan het vak met de keeper, dan kan de kans op een redding maximaal 3 uit 4 (dus 3/4) zijn. Elke stap die de keeper verder van het reddingsvak staat, maakt de kans voor de keeper 1/4 kleiner (zie figuur 10).



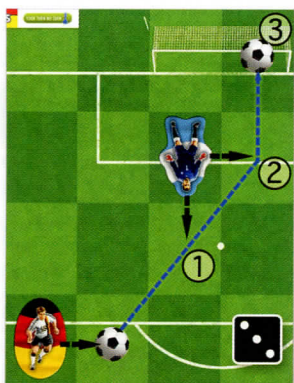
**Figuur 8: doelpoging**  
Alle 6 mogelijke schotrichtingen.



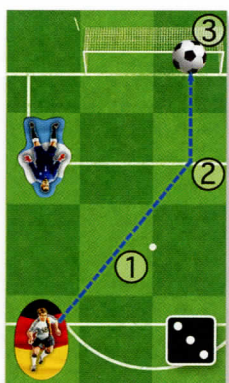
**Figuur 9: schot op doel**  
De speler loopt 1 stap en schiet op doel.

Hoe harder het schot (meer overblijvende dobbellogen), hoe kleiner de reddingskans. In dit voorbeeldplaatje:

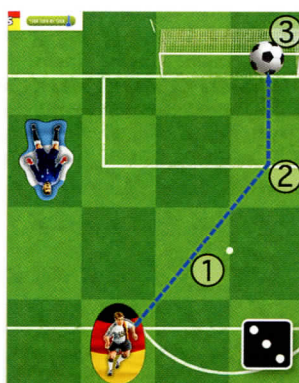
- keeperkans: 3/4
- keeperkans: 2/4
- keeperkans: 1/4
- doelpunt!
- doelpunt!



**Figuur 10a: korte duik**  
Het schot haalt het doel net. De keeper heeft maar 1 stap nodig om in de baan van de bal te komen (naar het vak met nummer 1 of 2), dus heeft 3/4 kans op een redding.



**Figuur 10b: verre duik**  
Hetzelfde schot, maar hier heeft de keeper 2 stappen nodig om in de baan van de bal te komen, dus nog 2/4 kans op een redding.



**Figuur 10c: snoekduik**  
3 stappen naar de baan van de bal, dus nog maar 1/4 kans om te redden. Als de keeper nog verder weg staat, is het direct een doelpunt.



**Figuur 11: harder schot en verre duik**  
Hetzelfde schot, maar harder (een '4' met de D6, ipv. de '3'). De keeper verliest 1/4 kans doordat het schot 1 stap harder is en 1/4 doordat hij 2 vakken van de schotbaan staat. Dus 1/4 kans over voor een redding.

De keeper gaat eerst naar het 'reddingsvak'. Gooi nu de D4 voor hem. Mislukt de redding, dan is het een doelpunt. Ga dan naar **AFTRAP NA EEN DOELPUNT**.

Redt de keeper, dan heeft de hij de bal **KLEMVAST** of geeft hij een **REBOUND** weg. Zie de tabel hiernaast.

Als de keeper de bal buiten het strafschopgebied redt, is het 'hands'. Dan krijgt de keeper de rode kaart en volgt een vrije trap op die plek voor de tegenstander. Zie **GELE/RODE KAART** en **VRIJE TRAP**.



Keeperkans 3/4:  
Keeperkans 2/4:  
Keeperkans 1/4:



doelpunt  
doelpunt  
doelpunt



rebound  
doelpunt  
doelpunt



klemvast  
rebound  
rebound

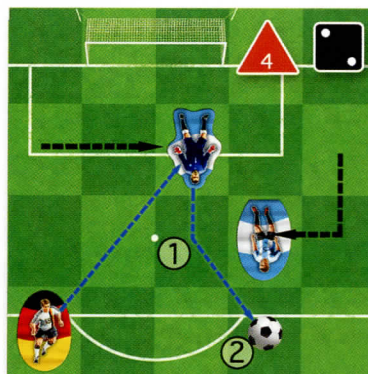
## KLEMVAST

Bij een klemvast-redding pakt de keeper de bal in z'n handen. Vervolgens gooi je de D6 om de bal vanaf het vak met de keeper te spelen. Gooi je een '1', dan gooi je opnieuw totdat je minimaal een '2' gooit. Verder gelden de **SPEELBEURT**-regels, zoals via je spelers doorpass'en.

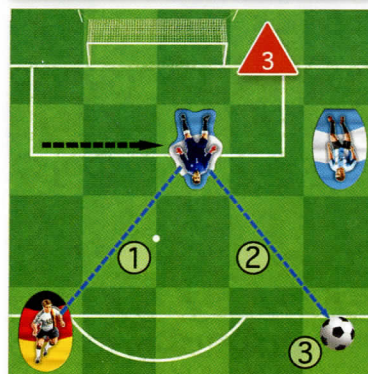
## REBOUND

Bij een rebound gaat de bal vanaf de keeper diagonaal veldinwaarts verder, met het aantal overgebleven ogen van de D6 + 1. Als het schot langs de rechterkant van de keeper richting doel ging, dan gaat de bal nu diagonaal richting de rechter zijlijn, en omgekeerd. De coach die op doel schoot, is nu direct weer aan zet!

Als de reboundbal in een vak met een speler komt, dan speelt deze speler de bal met het aantal overgebleven ogen van de D6 + 1 (zie C. onder SPEELBEURT). Als de reboundbal door een vak grenzend aan een speler van 1 van de 2 teams komt, dan kan deze de bal proberen te **ONDERSCHIPPEN** (zie volgende bladzijde).



**Figuur 12: klemvast**  
Op het schot, uit figuur 10b, beweegt je keeper 2 stappen naar de baan van de bal en je gooit '4' met de D4: klemvast. Hierna gooi je de D6 om de bal weer 'het veld in te spelen'. Je gooit slechts '2' en speelt de bal 2 vakken ver. Je verdediger loopt 2 stappen naar de 'gepass'te' bal.



**Figuur 13: Rebound**  
Je gooit bij hetzelfde schot, uit figuur 10b, voor de keeper een '3' met de D4: rebound. Het schot zou rechts langs de keeper gaan, dus gaat de rebound naar rechts. De balbeweging had nog 1 stap over, +1 maakt 2 stappen voor de diagonale baan van de bal. Duitsland is nu weer aan zet.

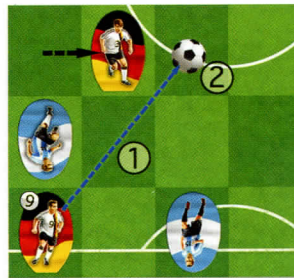


Steeds als je pass of doelpoging door een vak (dus niet het eindvak) gaat dat grenst (niet diagonaal!) aan een veldspeler van de andere coach, dan kan hij proberen de bal van richting te veranderen.

Gaat de bal vlak langs meerdere spelers, dan gebeuren de onderscheppingspogingen natuurlijk in 'chronologische volgorde'.  
Eerst speel je je SPEELBEURT compleet, daarna kiest de andere coach in welke (lege) vakken hij de bal probeert te 'onderscheppen'.  
Elke speler kan de bal alleen onderscheppen in het eerste lege vak waar de bal langs hem gaat!!

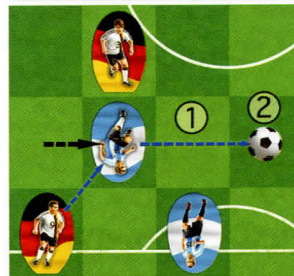
Schuif de speler die de bal probeert te onderscheppen, naar het betreffende vak. Zijn coach gooit de D3.

- ⊕ Gooit hij een '1' of '2': Dan verandert de baan van de bal niet.
  - ⊕ Gooit hij een '3': Dan vervolgt de bal z'n weg in dezelfde richting als waarheen de speler verschoof, met het aantal overgebleven ogen van de D6 + 1.
- Nadat de bal van richting is veranderd, kunnen spelers van beide teams proberen te onderscheppen! Komt de onderschepte bal echter door een vak waarin beide teams kunnen onderscheppen (dus tussen 2 spelers), dan mag niemand daar onderscheppen.
- Als de onderschepte bal in een vak met een speler komt, dan speelt deze (dus zijn coach) de bal, net zoals bij 'Pass de bal via meer spelers', met het aantal overgebleven ogen van de D6 + 1. Zodra de bal stil ligt, is de coach aan zet van het team dat de bal niet als laatste onderschepte!
- ⊕ Gaat de bal over de zijlijn, ga dan naar **INWORP**.
  - ⊕ Gaat de bal over de achterlijn, ga dan naar **CORNER** of **DOELTRAP**.
  - ⊕ Gaat de bal over de doellijn, ga dan naar **DOELPOGING**.



**Figuur 14a: onderscheppingskans**  
Vanaf speler nummer 9 zijn er nog 2 'stappen' voor de bal over. Die speler speelt de bal diagonaal en zijn teamgenoot gaat 1 stap naar deze pass. De bal gaat langs 1 tegenstander. Die kan proberen de bal van richting te veranderen ...

3



**Figuur 14b: onderschepping gelukt**  
... Dat probeert die speler. Hij schuift 1 vak naar waar hij kan onderscheppen. Zijn manager gooit '3' met de D3: gelukt! De bal had nog 1 beweegpunt over, gaat dus  $1+1=2$  vakken verder in de richting van de onderschepping. De andere Argentijn kan de bal nu ook van richting veranderen (Noord-waarts), maar probeert dat niet. Nu krijgt de Duitse coach weer een SPEELBEURT.



**Figuur 14c: onderscheppen mislukt**  
Stel dat er een '1' of '2' was gegooid met de D3. Dan is er geen onderschepping. De speler ging wel naar het 'onderschepvak', hij gaat niet terug. Nu heeft de Argentijnse coach gewoon een speelbeurt en staat z'n speler 14 dicht bij de bal.

## DOOD MOMENT

Er is een 'dood moment' na een doelpunt of als de bal over de zijlijn/achterlijn is of als er een **OVERTREDING** is gemaakt.

Bij **elk** dood moment (**AFTRAP NA EEN DOELPUNT**, **INWORP**, **ACHTERBAL**, **CORNER**, **VRIJE TRAP**, **PENALTY**) voeren **beide** coaches **eerst** uit:

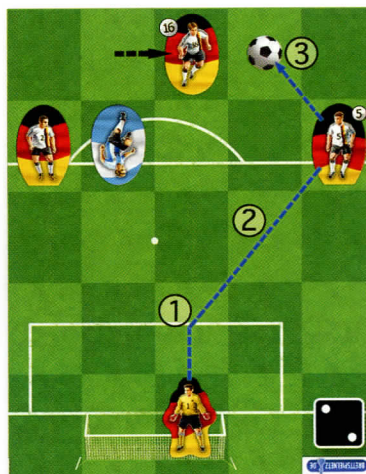
- ⊕ Zet je keeper in 1 van zijn 2 doelvakken.
  - ⊕ Schuif spelers terug uit buitenspelpositie (zie **BUITENSPEL**). Om te zien wie buitenspel staan, plaats je de bal waar de bal weer in het spel komt.
- Bij elke spelhervatting geldt:**
- ⊕ Gooit de spelhervattende coach een '1', dan gooit hij opnieuw totdat hij minimaal een '2' gooit!
  - ⊕ De spelhervattende speler mag de bal pas weer beroeren nadat een andere speler de bal heeft geraakt.

### AFTRAP NA EEN DOELPUNT

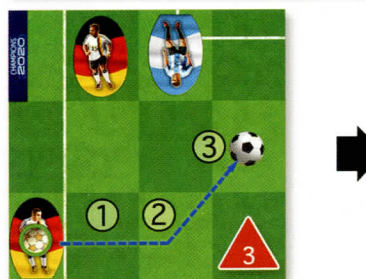
- ⊕ Leg de bal op de verslagen keeper.
- ⊕ De verslagen coach gooit de D6.
- ⊕ De keeper schiet de bal het veld in met het aantal ogen van de D6 + 1 (!).
- ⊕ De verdere regels zijn als in een normale SPEELBEURT.

### INWORP

- Gaat de bal over de zijlijn, dan krijgt de ploeg die de bal niet als laatste raakte een inworp.
- ⊕ Daartoe plaats je 1 veldspeler buiten de lijnen, waar de bal het veld uit ging.
  - ⊕ Gooi voor deze speler de D4. Ook hier geldt weer: Gooi je een '1', dan gooi je opnieuw (zie onder DOOD MOMENT).
  - ⊕ De speler werpt de bal nu het veld in met het aantal vakken gelijk aan het getal op de D4. De regels zijn vervolgens hetzelfde als bij een normale SPEELBEURT.
  - ⊕ Je schuift je speler via de kortste weg weer het veld in, zodra de bal z'n eindpunt of een medespeler bereikt heeft.



**Figuur 15: aftrap na doelpunt**  
Na een Argentijns doelpunt gooit de Duitse coach slechts '2', dus hij speelt de bal  $2+1$  extra = 3 vakken ver vanaf zijn keeper. Nadat speler 5 de bal 1 vak verder past, gaat de 16 naar de gepaste bal.



**Figuur 16a: inworp**  
Een speler is naast de zijlijn gezet om een inworp te nemen. Je gooit een '3' en werpt de bal 3 vakken ver.



**Figuur 16b: na de inworp**  
Je speler gaat het veld weer in en een teamgenoot beweegt je 2 vakken naar de 'gepaste' bal.

### DOELTRAP

Als de bal op of over een vak met de achterlijn gaat, naast het doel van het team dat de bal niet als laatste raakte, dan neemt de keeper een doeltrap. Dat verloopt hetzelfde als een **AFTRAP NA EEN DOELPUNT**.

## CORNER

Als de bal op of over een vak met de achterlijn gaat, naast het doel van het team dat de bal als laatste raakte, dan neemt het andere team een corner bij die achterlijn.

⊗ Verschuif **alle** veldspelers tegelijk 1 vak over de **lengte-as** van het veld richting de achterlijn. Behalve de spelers die al in rij 1 en 2 staan en spelers die geblokkeerd worden door spelers in rij 2. (Natuurlijk gaat dit over het veld-eind waar de spelhervatting plaatsvindt.)

⊗ Leg de bal op het cornervak aan de doelkant waar de bal over de achterlijn ging.

(Alleen bij een corner is de bal op het achterlijnvak niet over de achterlijn.)

⊗ De coach die de corner neemt, zet 1 speler naast het vak met de bal, en de andere coach plaatst 1 speler op de achterlijn 2 vakken van de bal af ('muurtje').

⊗ Gooi de D6. Je speler bij de bal moet de bal spelen. De regels zijn verder als bij een normale SPEELBEURT.

⊗ De cornernemer schuif je na je zet 1 vak richting de middenlijn (eerst richting doel als dat vak geblokkeerd is).

Na de hieropvolgende SPEELBEURT doet de tegenstander hetzelfde met zijn speler ('muurtje') op de achterlijn.



**Figuur 17: hoekschop**  
De bal in het hoekvak, de speler ernaast, en een tegenstander is het 'muurtje'.

## DE KEEPER IN HET STRAFSCHOPGEBIED

De keeper kan de bal in zijn strafschopgebied vastpakken door met de ogen van de D6 met de kortste weg precies het vak met de bal bereiken. (Dus je hebt maar 1/6 kans daarop!) **Daarbij mag de bal niet van een eigen speler komen, behalve via een ONDERSCHEPPIING.** Vervolgens gooi je de D6 nog een keer, om de bal uit te schieten/gooien. Gebruik nu dezelfde regels als na **KLEMVAST**.

## BUITENSPEL

Je speler staat buitenspel als hij in een veldrij staat dichtbij de achterlijn van de tegenstander dan de rij met de bal is, en er minder dan 2 tegenstanders minimaal even dicht bij die achterlijn staan. Dit betekent dat, als je de bal vooruit speelt, hij de bal niet mag raken (noch naar de gepaste bal bewegen mag) voordat de bal door een andere speler geraakt wordt.

Spelers die je uit buitenspel terug moet halen, schuif je over de lengte-as van het veld totdat zij niet meer buitenspel staan. **Als de speler hierbij geblokkeerd wordt door een andere speler, dan gaat hij eerst een stap opzij; Als hij op de bal zou komen, dan beweegt hij niet meer.**

## SPELBEDERF

⊗ Je mag de bal niet het veld uit schieten (behalve met ONDERSCHEPPIING/REBOUND).

⊗ Alleen de keeper kan op 1 van zijn 2 doelvakken staan!

⊗ Van beide teams mogen veldspelers alleen naar een doelgebiedvak lopen als de bal in rij 1 ligt.

⊗ In het strafschopgebied mag je op eigen helft niet meer dan 4 veldspelers hebben staan, waarvan maximaal 1 in het doelgebied. Door onderscheppingspogingen en bij een vrije trap (muurtje) of als een veldspeler de bal uit het doelgebied schiet, kunnen wel meer spelers in het doel/strafschop-gebied komen te staan.

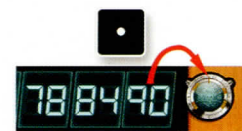
⊗ Een ketting van spelers van 1 team (recht en/of diagonaal verbonden) mag uit niet meer dan 9 spelers bestaan.

⊗ Van beide teams moet altijd minimaal 1 speler de bal kunnen bereiken (eventueel via meer dan 6 stappen) zonder de vakken buiten het veld (of op de achterlijn) te hoeven te gebruiken.

## TJDWAARNEMING

Telkens als er met 1 van de 3 dobbelstenen een '1' wordt gegooid (uitgezonderd bij een DOOD MOMENT en DE AFTRAP waarbij de '1' niet telt), schuif je de klok 1 vak verder. Van 0 naar 6, later van 6 naar 12 enzovoorts. De wedstrijd eindigt zodra de klok voorbij de 90 minuten gaat. Gebruik in geval van verlenging het 'Extra Time' tijdspeel.

Variant voor een vaste(re) speeltijd: Turf alle dobbelworpen in de hele wedstrijd (met de D6, D4 en D3) (uitgezonderd als je '1' gooit en dat niet telt) tot 90 dobbelworpen (minuten), plus 1 meer per gemaakte overtreding (blessuretijd).



**Figuur 18: pfffttt**  
De 16e '1' op een dobbelsteen doet het laatste fluitsignaal klinken.

## EERST WARMLOPEN ...

Je mag maximaal 3 spelers wisselen, in totaal. Als je 1 of meer wisselers wilt inbrengen, dan moeten deze eerst warmlopen. Daartoe schuif je je speler uit de dugout richting de zijlijn (zie plaatje) voordat je de D6 voor je SPEELBEURT gooit. Deze speler(s) moet(en) warm blijven lopen totdat er een DOOD MOMENT komt.

## ... DAN WISSELEN

Bij elk DOOD MOMENT moeten spelers die warmlopen het veld ingebracht worden.

Je wisselt voordat andere regels uitgevoerd worden!

Uitzondering: Alleen na een doelpunt kan de coach warmlopende spelers weer terug op de reservebank zetten.

Voor je de nieuwe speler(s) plaatst, haal je eerst evenzoveel teamgenoten uit het veld. (Er moet altijd 1 keeper in het veld staan.)

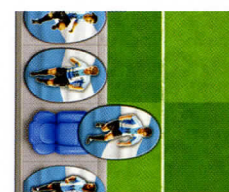
De rij waar je de invaller zet, hangt af van wat voor speler hij is:

⊗ Verdediger: In de rij waarin je achterste veldspeler staat. Als dat rij 1 is, plaats dan in rij 2.

⊗ Middenvelder: In de rij midden tussen je voorste en achterste veldspeler, over de lengte-as van het veld gerekend. (Soms geeft dat keuze uit 2 rijen.)

⊗ Aanvaller: In de rij waarin de voorste veldspeler van je team staat. Als dat rij 1 is, plaats dan in rij 2.

⊗ Keeper: in 1 van je 2 doelvakken.



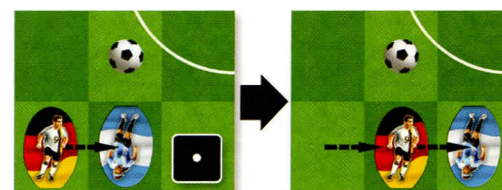
**Figuur 19: warming up**

## SCHOUDERDUW

Als je een '1' gooit met de D6, en je speler staat naast een speler van de tegenstander welke het dichtst bij de bal staat, dan kun je naar het vak van deze tegenstander bewegen. Deze tegenstander duw je dan 1 stap in dezelfde richting. (Met een '1' kun je geen OVERTREDING maken, het duwtje is te zacht.)

Als de bal in het vak ligt waar je je tegenstander naartoe wilt duwen, dan is er geen schouderduw mogelijk.

Als er een andere speler in het vak staat waar je je tegenstander naartoe duwt, dan schuift ook deze 1 vak door enzovoorts.



**Figuur 20a: schouderduw**

**Figuur 20b: nieuwe situatie**

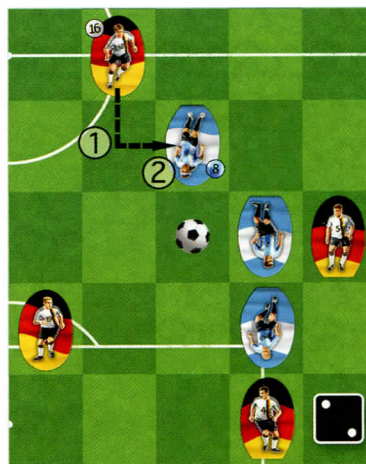
## OVERTREDING

Je speler maakt een overtreding als hij een tegenstander precies **via de kortste weg** kan bereiken met je D6-worp (niet met een '1'), en die tegenstander is (1 van) de dichtst bij de bal staande speler(s), en geen van jouw spelers kan dichterbij de bal komen dan die speler.

((Als coach heb je niet alles onder controle. Je speler maakt de overtreding 'automatisch'.))

Je 'schoffelaar' krijgt een gele kaart (zie **GELE/RODE KAART**).

De getackelde speler is geblesseerd (zie **BLESSURE**) en krijgt een **VRIJE TRAP**.



**Figuur 21a: overtreding**

Je gooide '2' in je SPEELBEURT. Met 2 stappen komt geen Duitse speler dichterbij de bal dan de Argentijnse spelers die het dichtst bij de bal staan. Een Duitse speler kan 1 van die spelers wel precies bereiken met het aantal ogen van de D6. Dus maakt de 16 een overtreding op de 8 (verplicht).

Dit is de enige spelsituatie waarin 2 spelers 1 vak 'delen'.

## GELE/RODE KAART

Elke overtreding levert de overtreder een **gele kaart** op. (geen gemekker!) Plaats deze kaart op de speler. Een tweede **gele kaart** voor dezelfde speler betekent 'rood'! Dan moet hij het veld uit zonder vervangen te mogen worden.

In geval van een rode kaart voor je keeper, moet je meteen een veldspeler voor de reserve-keeper wisselen, of een veldspeler in het doel zetten als je al 3 keer hebt gewisseld. In dat laatste geval heeft deze nieuwe 'keeper' (geef hem een nieuw 'shirt') met elk schot op doel 1/4 minder kans.

## BLESSURE

Een neergelegde speler raakt licht geblesseerd. Je legt een stuk verband op deze speler. De speler heeft tijdens de wedstrijd geen last van deze blessure, maar een tweede blessure betekent dat hij niet verder kan. Dan mag deze speler vervangen worden (mits je nog geen 3 spelers hebt gewisseld), ongeacht of de wisselspeler warm liep. Na 3 wissels moet je je dubbel-geblesseerde keeper vervangen door een veldspeler.

## VRIJE TRAP

Plaats de bal op het vak waar de overtreding is gemaakt.

Zet de geblesseerde speler bij de bal, vanaf de bal 1 vak richting de eigen achterlijn (indien die plaats bezet is, 1 vak richting een zijkant van het veld). Als je deze speler wisselt, dan zet je de nieuwe speler op deze plaats! Als de speler met z'n tweede blessure uitvalt, en je hebt al 3 keer gewisseld, dan zet je een andere veldspeler in zijn plaats.

De speler welke de overtreding maakte, schuif je 2 vakken richting de eigen achterlijn. Steeds als je hierbij op een andere speler stuit, schuif je je speler eerst 1 vak opzij, totdat hij niet meer binnen de 'ring' van 1 vak afstand van de bal staat (zie de kruisjes in figuur 21b). Als je deze speler wisselt, dan zet je de nieuwe speler op zijn plaats! Als de speler met een rode kaart vertrekt, dan zet je 1 van je overgebleven veldspelers in zijn plaats.

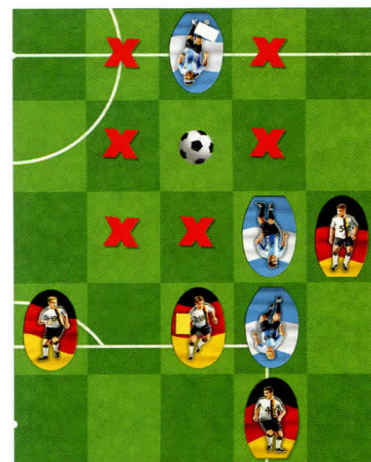
Teamgenoten van de 'schoffelaar' die binnen de 'ring' rond de bal staan, verplaats je langs de kortste weg naar voldoende afstand.

Gooi de D6. Een van je spelers moet nu de bal spelen, eventueel een speler die meerdere dobbelsteenogen op maakt aan het beweging naar de bal.

Uitzondering 1: Is de overtreding gemaakt naast het strafschopgebied in rij 1 of 2, dan wordt de overtreder als 'muurtje' niet richting de achterlijn, maar richting de verafliggende zijlijn geschoven. Is de vrije trap in rij 3, in kolom 1, 2, 9 of 10, dan wordt de overtreder 2 vakken diagonaal richting het eigen doel geschoven.

Uitzondering 2: Als de keeper de overtreding maakte, zet je een veldspeler als 'muurtje' 2 stappen van de bal af.

Uitzondering 3: Na een 'handsbal' van de keeper kiezen beide coaches een veldspeler uit, om bij de bal en als 'muurtje' neer te zetten.



**Figuur 21b: vrije trap**

De bal op de plaats van de overtreding, de geblesseerde speler 1 stap richting de eigen achterlijn en de speler met de gele kaart 2 stappen naar de andere kant.

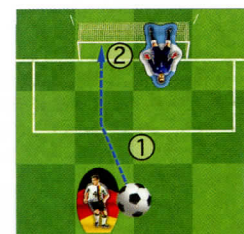
## PENALTY

Als een speler een overtreding maakt in het eigen strafschopgebied, dan krijgt het andere team een penalty te nemen.

Veldspelers in het strafschopgebied worden richting middenlijn geschoven (zijwaartse stappen in geval van blokkade) tot ze allen buiten het strafschopgebied staan.

Van het team dat de penalty neemt, gaat 1 speler in 1 van de 2 penaltystip-vakken staan. Leg de bal op de penaltystip.

Gooi de D6. Je speler schiet de bal een aantal vakken gelijk aan je dobbelworp. Vergeet niet: een '2' is het minimum bij elke spelhervatting. Zie verder **DOELPOGING**.



**Figuur 22: penalty**

## TOERNOOIREGELS

Schorsingen:

**rode kaart:** deze speler is de 2 volgende wedstrijden geschorst.

**gele kaart:** als deze speler binnen 3 wedstrijden weer Geel krijgt, is hij 1 wedstrijd geschorst. Hetzelfde geldt in de 3 wedstrijden na een schorsing. Na 3 wedstrijden zonder kaart heeft de speler weer een 'schone lei'. Zo levert een rode kaart binnen deze 3 wedstrijden een schorsing op van 2 (rood) + 1 (tweede kaart) = 3 wedstrijden.

**Blessureleed:** Identiek aan de kaartenlast, waarbij de blessuregevoeligheid maar 2 wedstrijden duurt (ipv. 3 bij 'kaartgevoeligheid').

Toernooipunten in 2020:

winst in 90 minuten = 5-0 punten

winst na verlenging (golden goal) = 4-1 punten

winst na strafschoppen = 3-2 punten.



Uitgever: **Cwali**  
Einsteinstraat 4H  
6227 BX Maastricht  
Nederland  
tel: 0031-640-893506  
info@cwali.nl  
[www.cwali.nl](http://www.cwali.nl)