

Doel

Het doel van het WK VOETBAL FAMILIESPEL is vanzelfsprekend het winnen van de Wereldbeker. Winnaar is hij die de meeste (doel)-punten scoort. Het scoren van (doel)punten geschiedt door middel van het werpen met de dobbelsteen en door middel van het beantwoorden van spelregelvragen.

Pure klasse en een dosis goed geluk bepalen, gelijk in het voetbalspel, uiteindelijk wie zich Wereldkampioen Voetbal mag noemen.

Alvorens het spel begint

Schud de spelregelkaartjes en leg ze omgekeerd voor de scheidsrechter op tafel. Zo ook de **gele kaarten**.

Iedere deelnemer neemt een pion. Er zijn 16 pionnen, elk voorstellende een vertegenwoordiger van de 16 landenploegen, die in juni en juli 1974 aan de Wereldkampioenschappen Voetbal in West-Duitsland zullen deelnemen. Elke deelnemer plaatst voor de aanvang van het spel zijn pion op de grasmat van het stadion waarin zijn ploeg van start moet gaan: Chili, West-Duitsland, Oost-Duitsland en Australië (groep 1.) in het Olympiastadion in West-Berlijn; Joegoslavië, Brazilië, Zaïre en Schotland (groep 2.) in het Waldstadion in Frankfurt; Nederland, Uruguay, Zweden en Bulgarije (groep 3.) in het Westfalenstadion in Dortmund; Haïti, Italië, Polen en Argentinië (groep 4.) in het Neckarstadion in Stuttgart.

Scheidsrechter

Voor de aanvang van het spel kiezen de deelnemers een scheidsrechter. De scheidsrechter mag ook als speler aan het spel deelnemen. Hij stelt de spelregelvragen en controleert de antwoorden aan de hand van de antwoordlijst. Hij deelt voor bepaalde overtredingen een **gele** of een **rode kaart** uit.

De spelregelkaartjes zijn genummerd; het juiste antwoord op een vraag vindt men onder het betreffende nummer in de antwoordlijst.

Het spel begint

Om te bepalen bij wie het spel aanvangt, werpen alle deelnemers eenmaal met de dobbelsteen; hij die het hoogste aantal ogen geworpen heeft, mag beginnen en vervolgens volgens de wijzers van de klok. Is men aan de beurt dan tracht men met de dobbelsteen een zo hoog mogelijk aantal ogen te gooien; zoveel ogen men geworpen heeft, zoveel vakjes op het speelbord mag men vooruit.

Spelregelvragen

Komt men met een pion op een blauw vakje, dan stelt de scheidsrechter je een spelregelvraag. Bij een goed beantwoorde vraag mag men de pion zoveel vakjes vooruit schuiven als op het spelregelkaartje staat vermeld. Vanzelfsprekend wordt een moeilijke vraag, bij een juist antwoord, hoger beloond dan een eenvoudige vraag. Een gedeeltelijk goed beantwoorde vraag levert geen punten op; de scheidsrechter mag dus niet een gedeelte van het te verdienen aantal punten geven.

Let op! Men mag alleen een spelregelvraag beantwoorden wanneer men door middel van een worp met de dobbelsteen op een blauw vakje komt.

Gele kaarten

Komt men met een pion op een geel vakje, dan krijgt men van de scheidsrechter een **gele kaart**. Op deze kaart staat een spelregelover-treding vermeld die men heeft begaan; in de voetbalwerkelijkheid zou men hiervoor ook een **gele kaart** (een waarschuwing) krijgen. Alvorens een **gele kaart** aan de betreffende speler te overhandigen, leest de scheidsrechter de overtreding voor die begaan is en de straf die op die overtreding staat (bijv.: Drie platen achteruit of één beurt overslaan). Vervolgens legt men de **gele kaart** voor zich op tafel. Krijgt men gedurende het spel voor de tweede maal een **gele kaart**, dan moet men voor straf geheel opnieuw beginnen (in de voetbalwerkelijkheid zou men van het veld worden gestuurd). De straf die op de tweede **gele kaart** vermeld staat, geldt nu natuurlijk niet; men moet immers al opnieuw beginnen.

Wanneer men de tweede **gele kaart** ontvangen heeft, geeft men beide kaarten aan de scheidsrechter terug. Hij legt ze onderop de stapel.

Let op! Men kan alleen een **gele kaart** krijgen wanneer men door middel van een worp met de dobbelsteen op een geel vakje komt.

ANTWOORDLIJST

Rode kaart

Komt men met een pion op een rood vakje, dan toont de scheidsrechter de **rode kaart**; men heeft dan een dusdanige overtreding begaan waarvoor men in de voetbalwerkelijkheid ook een **rode kaart** zou krijgen, d.w.z. waarvoor men van het veld zou worden gestuurd. De speler die door de scheidsrechter de **rode kaart** krijgt voorgehouden, moet geheel opnieuw beginnen.

Voordat de volgende speler verder mag gaan, leest de scheidsrechter eerst de tekst van de **rode kaart** voor. De **rode kaart** blijft steeds in het bezit van de scheidsrechter.

Let op! De scheidsrechter mag alleen de **rode kaart** tonen wanneer een speler door middel van een worp met de dobbelsteen op een rood vakje komt.

Winnaar

In de middencirkel van het Olympiastadion in München staat het erepodium opgesteld. De speler die als eerste precies deze middencirkel bereikt, wint de Wereldbeker en mag zich Wereldkampioen Voetbal noemen. De pion wordt op de 1e plaats van het erepodium opgesteld.

De spelers die respectievelijk als tweede en derde de middencirkel bereiken, zijn de winnaars van de zilveren, respectievelijk de bronzen medaille. Deze pionnen worden op de 2e, respectievelijk de 3e plaats van het erepodium opgesteld.

Heeft men meer ogen geworpen dan noodzakelijk om de middencirkel te bereiken, dan is men verplicht terug te tellen.

Het spel is geëindigd zodra de winnaar van de bronzen medaille bekend is, afgezien van de nabeurt die mogelijk een aantal deelnemers nog tegoed hebben. Mochten meerdere spelers precies gelijk op één van de ereplaatsen eindigen, dan moeten zij een spelregelvraag beantwoorden, net zo dikwijls als noodzakelijk om de winnaar aan te wijzen.

1. Minimale breedte: 64 meter; maximale breedte: 75 meter.
2. Minimale lengte: 100 meter; maximale lengte: 110 meter.
3. 9,15 meter.
4. Breedte doel: 7,32 meter; hoogte doel: 2,44 meter.

Toelichting op de antwoorden bij de vragen 5 t/m 18.

Wanneer het spel hervat wordt d.m.v. een vrije schop, doelschop, hoekschop, aftrap, strafschop of inworp, is de bal pas weer in het spel zodra de bal een afstand heeft afgelegd gelijk aan zijn eigen omtrek (ongeveer 70 cm.).

Bij een doelschop en bij een vrije schop in het **eigen** strafschoopgebied moet de bal **bovendien** eerst buiten het strafschoopgebied worden gespeeld.

Wordt het spel hervat d.m.v. een opgooibal (scheidsrechtersbal), dan is de bal in het spel zodra de bal de grond raakt.

Nadat de bal bij een van deze spelhervattingen genomen is, maar voordat de bal in het spel is, mag de bal door geen enkele speler worden aangeraakt. Gebeurt dit toch dan moet de vrije schop, doelschop etc. worden overgenomen door dezelfde partij.

5. Indirekte vrije schop tegen partij „A” wegens het tweemaal achtereen spelen van de bal door dezelfde speler bij een spelhervatting.
6. Aftrap overnemen, want de bal was nog niet in het spel (zie toelichting).
7. Zie antwoord onder 5.

SUCCES EN VEEL PLEZIER!

8. Zie antwoord onder 5.
9. Hoekschop overnemen, want de bal was nog niet in het spel (zie toelichting).
10. Zie antwoord onder 5.
11. Doelschop overnemen, want de bal was nog niet in het spel (zie toelichting).
12. Zie antwoord onder 11.
13. Zodra de bal buiten het strafschoopgebied is en tenminste ongeveer 70 cm. heeft afgelegd.
14. Zie antwoord onder 11.
15. Zie antwoord onder 5.
16. Hoekschop voor de tegenpartij. Een doelschop is een **indirekte** vrije schop; er kan dus niet rechtstreeks uit worden gedoelpunt. De bal is echter wel in het spel geweest, want de bal is buiten het strafschoopgebied geweest.
17. Hoekschop. Een directe vrije schop is een vrije schop waaruit alleen rechtstreeks tegen de overtredende partij kan worden gedoelpunt.
18. Hoekschop. Uit een indirecte vrije schop kan niet rechtstreeks worden gedoelpunt.

Toelichting op de antwoorden bij de vragen 19 t/m 36.

De buitenspelregel luidt als volgt:

Een speler staat buitenspel indien hij zich **op het moment dat de bal wordt gespeeld, dichterbij de doellijn van de tegenpartij bevindt dan de bal**, behalve:

1. indien tenminste twee tegenstanders zich dichterbij hun eigen doellijn bevinden dan hij,
2. indien hij zich op zijn eigen speelhelft bevindt,

3. indien de bal het laatst door een tegenstander gespeeld werd,
4. indien hij de bal rechtstreeks ontvangt uit een doelschop,
5. indien hij de bal rechtstreeks ontvangt uit een hoekschop,
6. indien hij de bal rechtstreeks ontvangt uit een inworp,
7. indien hij de bal rechtstreeks ontvangt uit een opgooibal (scheidsrechtersbal).

Straf: Een speler die buitenspel staat, wordt bestraft met een indirecte vrije schop tegen.

19. „De bal wordt gespeeld”; „de bal”.
20. Zie de toelichting.
21. Zie de toelichting.
22. Zie de toelichting.
23. Fout. Het moment van spelen van de bal door een medespeler is bepalend.
24. Goed.
25. Goed. De bal is dan immers dichterbij de doellijn van de tegenpartij.
26. Buitenspel. Op het moment van spelen van de bal door medespeler „b” stond speler „a” buitenspel.
27. Goed. (zie uitzondering 1 in de toelichting).
28. Goed. (zie uitzondering 2 in de toelichting).
29. Fout. (zie toelichting).
30. Goed. (zie uitzondering 4 in de toelichting).
31. Fout. (zie uitzondering 6 in de toelichting).

32. Fout. Er bevindt zich in deze situatie maar één tegenstander **dichter** bij de eigen doellijn („gelijk is buitenspel”).
33. Fout. Gewone direkte en indirecte vrije schoppen behoren niet tot de uitzonderingen.
34. Goed. De strafschoep behoort niet tot de uitzonderingen. Deze situatie kan zich voor doen wanneer een medespeler van de strafschoepnemer zich vóór de bal opstelt aan de zijkant van het strafschoepgebied en de bal in zijn richting wordt gespeeld.
35. Fout.
36. Indirekte vrije schoep.
37. Een direkte vrije schoep is een vrije schoep waaruit rechtstreeks **tegen de overtredende partij** kan worden gedoelpunt. (Een direkte vrije schoep door een speler van partij „A” rechtstreeks in zijn eigen doel geschoten, levert voor partij „B” geen doelpunt op, maar een hoekschoep).
38. Een indirecte vrije schoep is een vrije schoep waaruit niet rechtstreeks kan worden gedoelpunt; de bal moet eerst door een andere speler dan de nemer van de vrije schoep worden aangeraakt.
39. Neen. De aftrap is een indirecte vrije schoep.
40. Neen. De doelschoep is een indirecte vrije schoep.
41. Ja.
42. Een indirecte vrije schoep.
43. Een indirecte vrije schoep.
44. Een direkte vrije schoep.
45. Neen.
46. Ja.
47. Indirekte vrije schoep.
48. Neen. Begaat een speler van de verdedigende partij een overtreding waarvoor buiten het strafschoepgebied een direkte vrije schoep zou worden gegeven, dan moet de scheidsrechter hiervoor binnen het strafschoepgebied een strafschoep geven.
49. Doelschoep voor partij „B”.
50. Hij moet zijn arm boven zijn hoofd heffen.
51. Indirekte vrije schoep.
52. Indirekte vrije schoep.
53. Hij ontvangt een waarschuwing (gele kaart) en krijgt een strafschoep tegen.
54. Opnieuw ingooien door een speler van de tegenpartij.
55. Opnieuw ingooien door een speler van dezelfde partij.
56. Een speler van de verdedigende partij, d.w.z. de partij op wiens helft de bal over de zijlijn gaat.
57. Doelschoep voor de verdedigende partij.
58. Neen.
59. Ja. Het is niet geoorloofd op deze wijze een tegenstander opzettelijk in buitenspelpositie te brengen.
60. Ja.
61. 9,15 meter.

62. Binnen het strafschopgebied van waaruit de doelschop wordt genomen (en buiten het speelveld).
63. Tussen de doelpalen met zijn voeten op de doellijn (de doelverdediger hoeft niet in het midden van zijn doel te staan).
64. 9,15 meter.
65. 9,15 meter; op de speelhelft van de partij die de aftrap neemt (zij moeten dus op hun eigen speelhelft staan en buiten de middencirkel).
66. Binnen het strafschopgebied, binnen de strafschopcirkel en buiten het speelveld (De spelers mogen dus niet achter de doellijn naast het doel gaan staan; zij mogen wel aan de zijkant van het strafschopgebied gaan staan).
67. Binnen het strafschopgebied; op een afstand dichterbij dan 9,15 meter van de bal (en buiten het speelveld).
68. Neen.
69. Ja.
70. Neen, i.v.m. het voor de tweede maal spelen van de bal door dezelfde speler zonder dat de bal tussentijds door een andere speler is aangeraakt (dezelfde regel als bij vrije schoppen).
71. Ja, omdat de doelverdediger van partij „B” de bal tussentijds heeft aangeraakt.
72. Strafschop overnemen. (De scheidsrechter zal altijd in het voordeel van de niet-overtredende partij beslissen).
73. Doelpunt. (zie toelichting onder antwoord 72).
74. Strafschop overnemen. (zie toelichting onder antwoord 72).
75. Doelpunt. (zie toelichting onder antwoord 72).
76. Doelschop. (zie toelichting onder antwoord 72).
77. Strafschop overnemen. (zie toelichting onder antwoord 72).
78. Neen; de nemer van de strafschop is nl. verplicht de bal naar voren te spelen. (Hij krijgt een indirecte vrije schop tegen).
79. Fout. De scheidsrechter moet de speeltijd verlengen met de tijd die nodig is om de strafschop te nemen.
80. Op het moment dat de bal de grond raakt (dus niet, zoals bij andere spelhervatting, nadat de bal ongeveer 70 cm. heeft afgelegd).
81. Opgooibal overdoen.
82. Niets, want de bal blijft in het spel (Toelichting: de grensrechter wordt in dit geval beschouwd als een zg. „dood voorwerp” evenals de scheidsrechter, zolang deze in het speelveld staat, de doelpalen, de doellatten en de hoekvlaggestokken).
83. Doelpunt. (zie toelichting onder antwoord 82).
84. Ja; de bal moet geheel over de zijlijn zijn geraakt voordat de bal uit het spel is.
85. Hij zal de betreffende speler een waarschuwing geven (gele kaart) wegens onbehoorlijk gedrag.
86. Het spel wordt hervat met een opgooibal op de plaats waar de bal zich bevond op het moment dat de scheidsrechter het spel onderbrak.

87. Het spel wordt hervat met een inworp voor de partij die de bal niet over de zijlijn heeft gespeeld; de inworp moet worden genomen op de plaats waar de bal over de zijlijn ging.
88. Ja.
89. Neen.
90. Het doelgebied geeft de doelverdediger extra bescherming tegen aanvallende tegenstanders, bovendien is het de plaats van waarbinnen de doelschoppen moeten worden genomen.
91. Fout. (Dit wordt beschouwd als onbehoorlijk gedrag waarvoor een waarschuwing moet worden gegeven en een indirecte vrije schop tegen).
92. Fout, ook de doelverdediger is onder het aantal van 2 begrepen.
93. Fout. Hij moet wachten tot het spel dood is en hij van de scheidsrechter een teken ontvangt dat hij het speelveld mag betreden.
94. Goed.
95. Strafschop.
96. Maximaal aantal spelers 22 (2 x 11); minimaal aantal spelers 16 (2 x 8).
97. Neen; wanneer een speler in aanmerking komt voor een waarschuwing, terwijl hij gedurende de wedstrijd reeds een waarschuwing heeft ontvangen, dan moet de scheidsrechter hem van het veld sturen.
98. Een hoekschop is een directe vrije schop toegekend aan de aanvallende partij ingeval een speler van de verdedigende partij de bal het laatst aanraakte voordat de bal over zijn doellijn — buiten de doelpalen — is gegaan. De hoekschop wordt genomen vanuit het hoekschopgebied en wel aan de kant van het doel waar de bal over de doellijn is gegaan.
99. Fout.
100. Fout. De scheidsrechter mag niet alsnog voor een overtreding fluiten, in geval hij besloten heeft de voordeelregel toe te passen, maar het verwachte voordeel uitblijft.

Samenstelling	: Gerard van Reijssen
Visualisatie	: Topeye Produkties
Productie	: Mascoti/Topeye Produkties
Drukwerk realisatie	: Paardekooper Boekbinders B.V. afdeling Zeefdruk Amsterdam

1973 ©

Mascoti Produkties