

inhoud

1

HOUTEBAL Houd de bal !

DE BASISREGELS

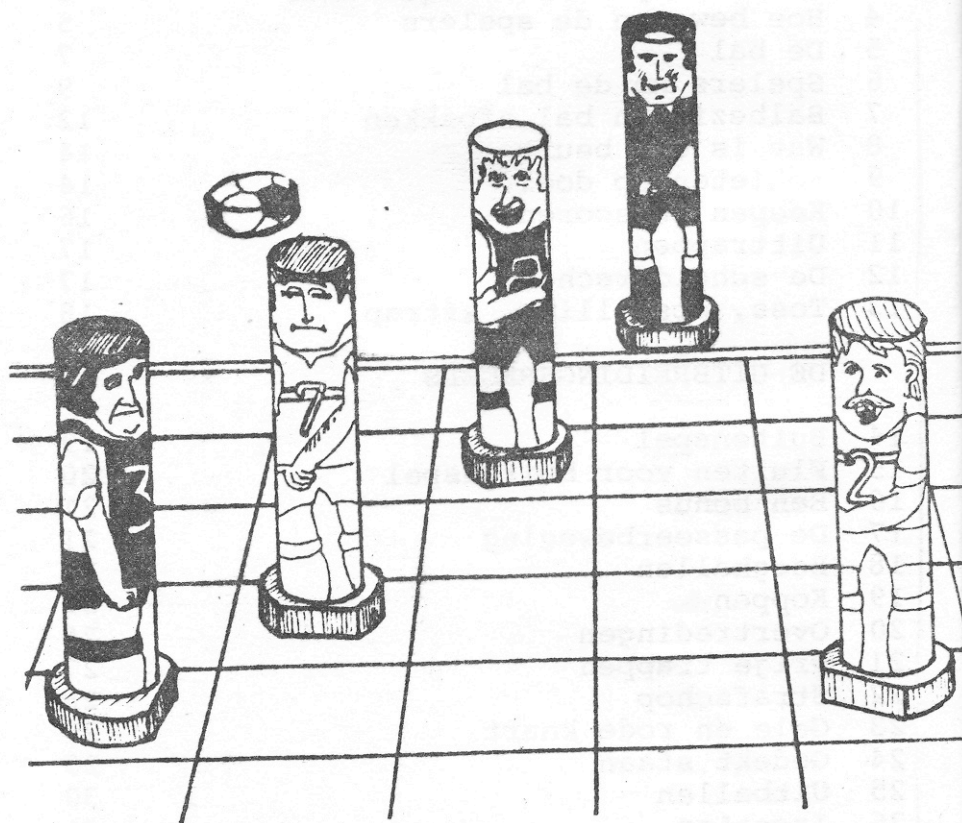
pagina

1	Hoe zit het spel in elkaar	4
2	Wat doen de spelers	4
3	Extra worp voor de voorhoede	5
4	Hoe bewegen de spelers	5
5	De bal	7
6	Spelers aan de bal	9
7	Balbezit en bal afpakken	12
8	Wat is een beurt	14
9	Schieten op doel	14
10	Keepen en scoren	16
11	Uittrappen	17
12	De scheidsrechter	17
13	Toss, opstelling, aftrap	18

DE UITBREIDINGSREGELS .

19

14	Buitenspel	19
15	Fluiten voor buitenspel	20
16	Een bonus	21
17	De passeerbeweging	21
18	Boogballen	22
19	Koppen	22
20	Overtredingen	25
21	Vrije trappen	27
22	Strafschop	28
23	Gele en rode kaart	29
24	Gedekt staan	29
25	Uitballen	30
26	Ingooien	31
27	Doeltrap	32
28	Corners	33
29	Nemen van een corner	33
30	Uittrappen	34
31	Tenslotte	35



HOUTEBAL HOUD DE BAL !

Houd de bal ! Een kreet over het voetbalveld. De keeper houdt hem of laat hem door. Houd de bal. Balbezit. De bal gaat van voet tot voet binnen de ploeg. 'Houtebal' is een houten voetbalspel waarbij alles kan ! Snelle combinaties, gedegen verdedigen, slimme boogballen, harde tackles, fantastiese doorbraken. 'Houtebal' is een kwestie van koppie gebruiken, het spel beheersen. Maar net als op het voetbalveld kan ook hier de bal vreemd rollen. Daar zorgen de dobbelstenen wel voor. Juist de vermenging van voetbalverstand en voetbalgeluk maakt 'houtebal' spannend als een echte eredivisietopper.

Thuis voetballen volgens het boekje. Geen regel ontbreekt: buitenspel, free-kick, penalty, uitballen, corners, rooie kaarten. Twee elftallen, een scheidsrechter en twee grensrechters zorgen voor steeds wisselende spelsituaties. Voorzichtig schuiven op het middenveld. Een plotselinge aanval vanuit de verdediging, een muurtje voor het doel. Een lange slalom op de helft van de tegenpartij. 'Houtebal' is het eerste voetbalspel dat ècht op voetbal lijkt.

De regels van 'houtebal' moeten stap voor stap gelezen en beheerst worden. Een spel met zo veel variatiemogelijkheden moet geleerd worden als het schaakspel. Dat kost zonder enige twijfel een beetje moeite. Het beste is om eerst de basisregels eigen te maken. En daarna steeds een paar nieuwe regels er bij. Het spelregelboekje is zo ingedeeld, dat men het spel keer na keer kan uitbreiden. Tot men echt helemaal voetbalt zoals in het stadion. Succes en houd de bal !

de basisregels

HOE ZIT HET SPEL IN ELKAAR (1)

Natuurlijk is het de bedoeling van uw elftal om het eigen doel te verdedigen en de bal in het doel van de tegenpartij te schieten. Bijna altijd is één van de partijen in bal-bezit, d.w.z. de bal ligt in een vakje dat door één van de spelers is bezet. Uw ploeg zal proberen de bal zo lang mogelijk bij zich te houden en steeds over te spelen op weg naar doelmansen in het vijandelijk gebied. De tegenpartij echter tracht dit te verhinderen door zoveel mogelijk de kombinatiemogelijkheden te blokkeren en de bal af te pakken. Het is dus zaak ook zonder bal zo goed mogelijk positie te kiezen.

WAT DOEN DE SPELERS (2)

Om beurten gooien de partijen de dobbelstenen. (wat is een beurt? (p. 14) De dobbelstenen geven aan welke spelers verplaatst worden. Met twee dobbelstenen kan ten hoogste '12' worden gegooid. De '12' is in dit spel de scheidsrechter (p. 17). De andere nummers - 1 t/m 11 - wijzen de spelers van het elftal aan: deze zijn op hun shirts genummerd. Welke spelers moet u nu per gooi verplaatsen? Een paar voorbeelden:

- 2A   u moet de spelers met shirt-nummer 2, 4 en 6 verplaatsen
- 2B   u moet de spelers met shirt-nummer 1, 3 en 4 verplaatsen

HOE BEWEGEN DE SPELERS (4)

Het speelveld bestaat uit 209 vakjes. De spelers bewegen zich over en bezetten deze vakjes. Wat zijn de mogelijkheden? De spelers hebben de keus uit de volgende bewegingen:

- 2C   nu moet u de nummers 5 en 10 verplaatsen. Nummer 5 moet daarbij twee bewegingen (p. 6) maken, u heeft immers dubbel 5 gegooid.
En: bij dubbelgooien mag de keeper worden verplaatst.
Deze laatste regel levert nog het volgend voorbeeld op.
- 2D   u moet nummer 2 verplaatsen en nummer 1 (de keeper) twee maal. U heeft immers dubbel 1 gegooid. U mag de keeper nog een derde maal verplaatsen, vanwege de regel van het dubbelgooien.

EXTRA WORP VOOR DE VOORHOEDE (3)

In dien u 7 of meer (t/m 11) gooit moet u na het verplaatsen van de spelers nogmaals werpen. U gooit voor de voorhoede.

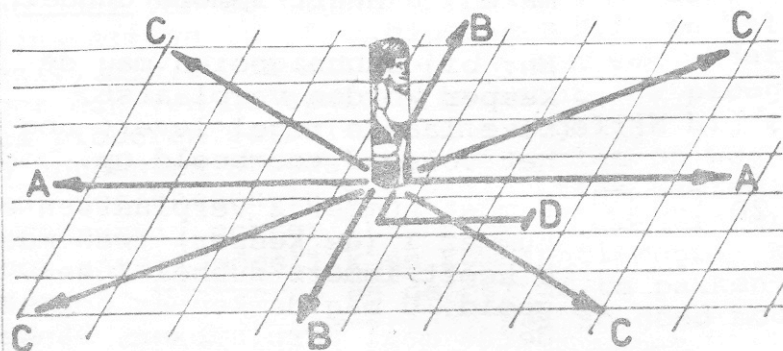
Gooit u opnieuw 7 of hoger, dan verplaatst u de betreffende voorhoedespeler. U mag bij deze extra voorhoedezet geen achterhoedespelers - nummers 1 t/m 6 - verzetten.

Bij de voorbeelden 2A, 2B en 2D gooit u niet voor de voorhoede. Bij voorbeeld 2C gooit u wel voor de voorhoede.

- 3A Stel u werpt dan   dan mag u niets verplaatsen
- 3B Stel u werpt dan   dan moet u nummer 9 verplaatsen (de nummers 4 en 5 niet, want dat zijn geen voorhoedespelers.

- 4A in rechte lijn voor/of achteruit
- 4B in rechte lijn links of rechts zijwaarts
- 4C in rechte lijn diagonaal (schuin)
- 4D een paardesprong (bijv. 2 vooruit/ 1 opzij
2 opzij/1 achteruit)

Op tekening:

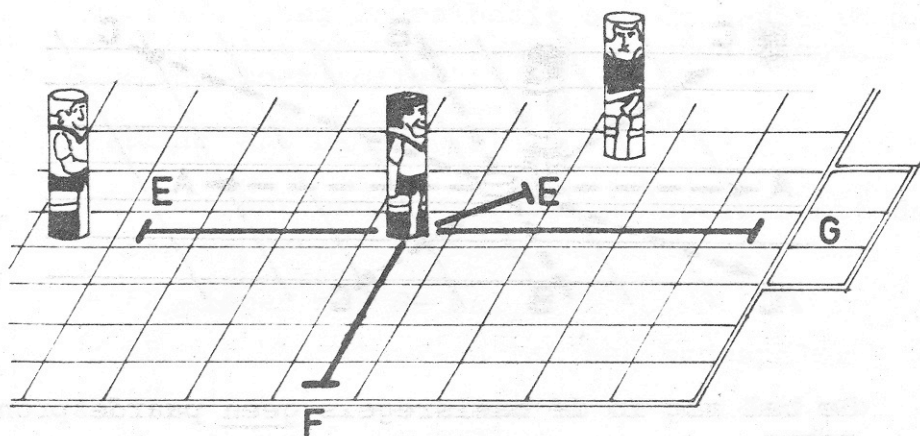


(nb. op de tekening is D één van de 8 mogelijke paardensprongen, nl. 1 rechts opzij, 2 vooruit)

Een speler mag zoveel vakjes lopen als hij zelf wil, het aantal gegooide ogen maakt niets uit. Hij wordt echter in zijn gekozen beweging beperkt doordat:

- 4E hij nooit een vakje mag passeren of bezetten, waar reeds een speler of de scheidsrechter staat. (Eén belangrijke uitzondering hierop is, wanneer uw speler de bal afpakt van een tegenstander. (p. 12)
- 4F hij niet het veld uit mag lopen
- 4G hij niet op een vakje in één van de doelen mag staan.

Op tekening:



Ten slotte: kiest de speler voor de paarsprong dan blijft hij staan op het vakje waar de sprong eindigt.

DE BAL (5)

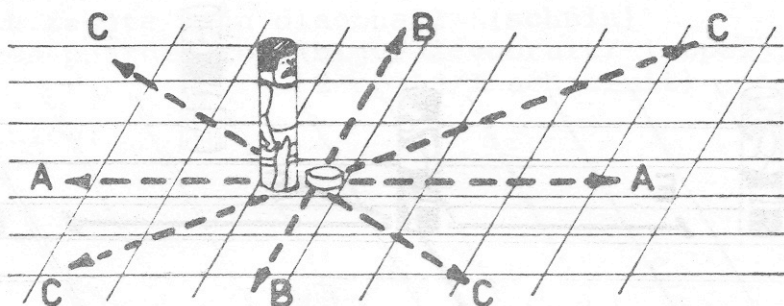
Nooit ligt de bal tijdens een voetbalwedstrijd lang stil. Dat is ook een principe bij 'houtebal'. De bal gaat van voet tot voet. Of bij kopballen via het hoofd (p. 22) De bal rust nooit langer op één vakje dan één beurtwisseling. (wat is een beurt, zie p. 14)

Vrijwel steeds heeft één van de ploegen balbezit. De bal ligt aan de voet van de speler op een bepaald vakje. Hoe wordt de bal nu verplaatst en hoeveel vakjes mag de bal verplaatst worden?

De bal mag door een speler verplaatst worden:

- 5A in rechte lijn voor/ of achteruit
- 5B in rechte lijn links/ of rechts zijwaarts
- 5C in rechte lijn schuin (diagonaal)

Op tekening:



De bal mag in de basisregels geen paardespro maken.

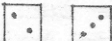
Ook mag de bal geen vakje passeren, waar een speler of een scheidsrechter staat, tenzij h een medespeler is, die tijdens deze beurt is gegooid met de dobbelstenen.

De bal mag wel op een vakje worden gespeeld waar reeds een speler staat.

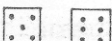
Bovenstaande regel over het passeren van de bal is verfijnd voor passeren met de bal (p. 21), boogballen (p. 22) en kopballen (p. 22).

Hoeveel vakjes mag de bal gebruiken? De partij die de bal gaat verplaatsen heeft gegooid. Het aantal gegooide ogen (de som van de twee stenen) geeft het maximum aantal vakjes aan dat mag worden gebruikt.

Twee voorbeelden:

- 5D  = samen 5

de bal mag 1 of 2 of 3 of 4 of 5 vakjes worden verplaatst

- 5E  = samen 11

de bal mag 1, 2, 3, 4, 5, 5, 7, 8, 9, 10, of 11 vakjes worden verplaatst

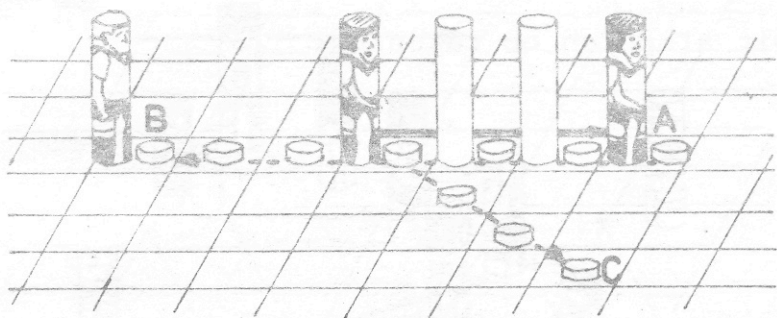
Beide voorbeelden geven duidelijk aan dat minimaal 1 vakje moet worden gebruikt. Wanneer de ploeg in balbezit aan de beurt is mag de bal niet op zijn plaats blijven liggen. "De bal moet rollen".

SPELERS AAN DE BAL (6)

Nu gaat het erom. Wat doen de spelers met de bal. Een speler kan:

- 6A lopen met de bal
- 6B de bal afspelen aan een medespeler
- 6C de bal naar een leeg vakje schieten
-de bal op het doel schieten (zie p. 14)

De eerste drie op tekening:



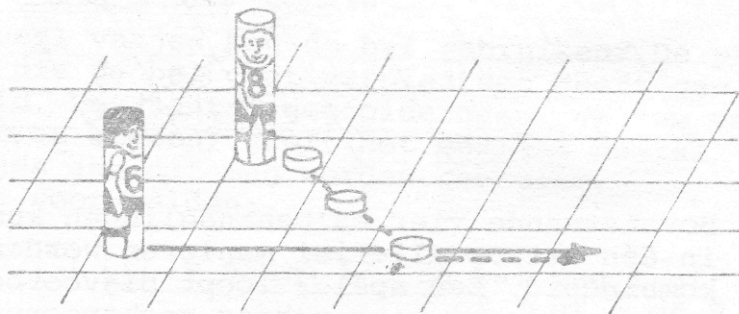
Bovenstaande vier balbehandelingen kunnen in één zet op allerlei manieren worden gecombineerd. Een speler loopt bijvoorbeeld met de bal een paar vakjes rechtvooruit, blijft zelf staan, en speelt de bal diagonaal naar een medespeler. Of een speler speelt de bal naar een leeg vakje, waarvandaan een medespeler de bal oppikt en de bal in rechte lijn meevoert naar een vakje dat op de lijn ligt van een eveneens meesprintende kollega. De bal gaat van voet

tot voet kris-kras over het veld. En de speler die de bal speelt kan dus zelf stil staan of bewegen.

Welke spelers verplaatsen nu de bal. Twee mogelijkheden: de speler die reeds bij de aanvang van de beurt in balbezit was, ook al wordt hij niet gegooid (6D) en de speler(s) die met de dobbelstenen is (zijn) gegooid (6E):

- 6D Uw speler 8 was in balbezit op het moment dat u aan de beurt bent. De dobbelstenen geven aan dus de spelers 2, 4, en 6 moeten worden verplaatst. De bal wordt tijdens deze zet minimaal 1 vakje, maximaal 6 vakjes verplaatst. Speler 8 is niet gegooid, maar hij moet de bal afspelen.

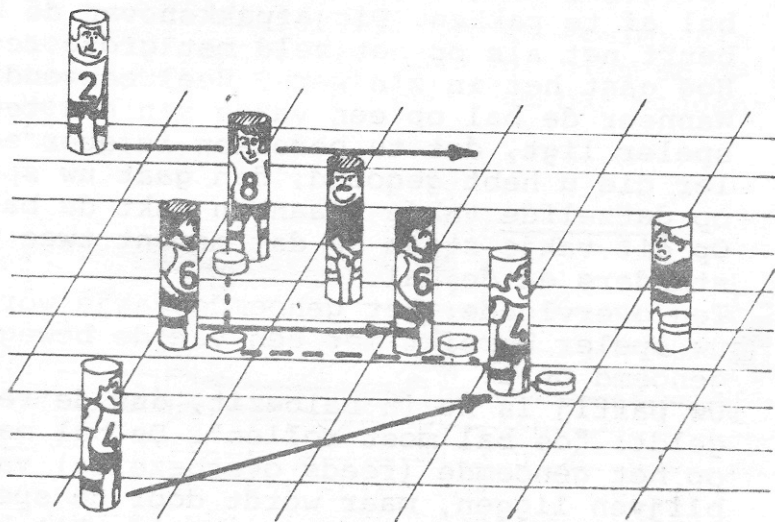
Dit afspelen op tekening:



Nog twee opmerkingen bij deze regel. Omdat 'speler 8' niet is gegooid, mag hij niet zelf lopen en mag hij slechts de bal afspelen, niet op het doel schieten.

- 6E Een uitbreiding van voorbeeld 6D. Uw ploeg heeft balbezit met speler 8. U gooit   2, 4, en 6. Speler 8 speelt de bal af naar speler 6 (dit kost 2 vakjes), deze loopt 2 vakjes met de bal en schiet de bal 1 vakje schuin naar rechts. Speler 4 kan hier de bal oppikken, maar kan niet verder diagonaal oprukken, omdat zijn weg wordt geblokkeerd door een tegenstander. De bal is in totaal 5 vakjes verplaatst bij een maximum van 6. Speler 2, die ook verplaatst moet worden blijft buiten deze combinatie.

Op tekening:



In dit voorbeeld ziet u het afspelen van de bal aan medespelers. In meer dan negen van de tien gevallen kan de ploeg in balbezit zich zo vrij lopen dat de bal aan een medespeler kan worden afgespeeld. In de combinatie kunnen alle gegooide spelers worden betrokken, soms is het er maar eentje. Maar wat nu als

speler 8 in dit voorbeeld geen enkele medespeler kan bereiken? Dan speelt hij de bal naar een leeg vakje. Beide partijen proberen dan zo snel mogelijk bij de bal te komen. (deze regel wordt verfijnd bij uitballen (p. 30) en corners (p. 33)).

In voorbeeld 6E was geen sprake van een doorrijpe kans voor spelers 4 of 6. Er kon dus niet op doel worden geschoten. Voordat we later op doorgaan behandelen we eerst het afpakken van de bal.

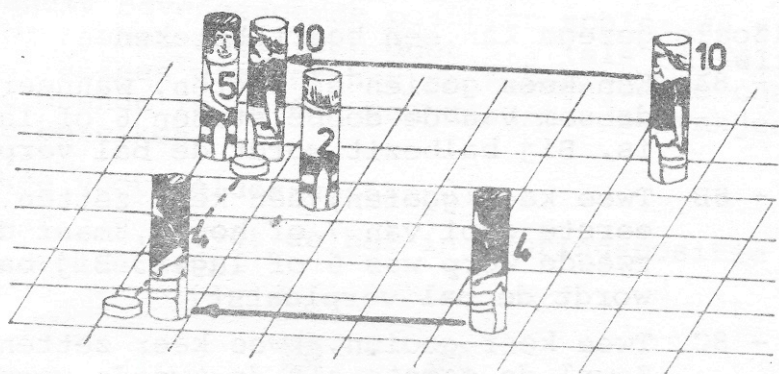
BALBEZIT EN BAL AFPAKKEN (7)

Het spreekt vanzelf dat de ploeg die niet in balbezit is niet lijdzaam afwacht tot ze de bal van de tegenpartij kado krijgt. Men moet 'storen', verdedigen en vooral proberen de bal af te pakken. Dit afpakken van de bal gebeurt net als op het veld met grote regelmaat. Hoe gaat het in z'n werk? Heel eenvoudig. Wanneer de bal op een vakje van een tegen-speler ligt, dat te bereiken is door een speler die u hebt gegooid, dan gaat uw speler op datzelfde vakje staan en pakt de bal af. Op dit vakje staan op dat moment twee tegenstanders en de bal.

Ten overvloede: het genoemde vakje wordt door uw speler bereikt met één van de bewegingen genoemd op p. 6.

Uw partij is nu in balbezit, dus de regel geldt: "de bal moet rollen". De bal mag ni op het genoemde (reeds overbezette) vakje blijven liggen, maar wordt door de speler die hem heeft afgepakt gespeeld. Dit kan op twee manieren.

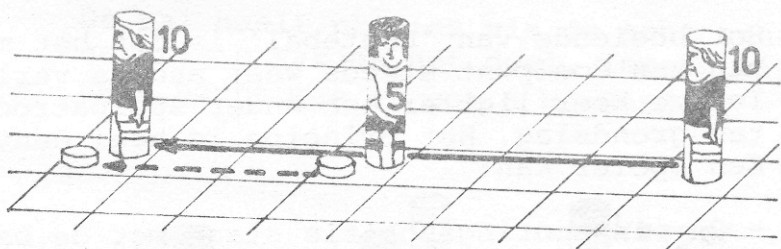
De speler, die de bal heeft afgepakt, kan samen met zijn tegenstander op het vakje blijven staan en speelt de bal af aan een medespeler (of naar een leeg vakje). Heeft uw speler met een 'paardesprong' de bal afgepakt dan is dit de enige mogelijkheid.



- 7A Speler 5 van de tegenpartij is in balbezit. Uw speler 10 pakt hem af en speelt af naar speler 4.

De tweede manier is, dat uw speler die de bal heeft afgepakt zijn weg vervolgt en de bal meeneemt. Ook dan "rolt" de bal tijdens uw beurt.

Op tekening:



- 7B Speler 5 van de tegenpartij is in balbezit. Uw speler 10 pakt hem af en loopt met de bal door naar één van de volgende vakjes.

Let op: Zowel in voorbeeld 7A als in voorbeeld 7B kan uw speler die de bal afpakt op het doel schieten.

WAT IS EEN BEURT (8)

Zoals gezegd kan een beurt betekenen:

- 8A Eén keer gooien en zetten, wanneer de som van de dobbelstenen 6 of lager is. Bij balbezit wordt de bal verplaatst
- 8B Twee keer gooien, één keer zetten. De eerste gooi van 7 of hoger, maar de tweede worp was 6 of lager. Bij balbezit wordt de bal verplaatst.
- 8C Twee keer gooien, twee keer zetten. Zowel de eerste als de tweede worp was 7 of hoger. Men mag, als beloning, bij de tweede zet de gegooide voorhoedespeler verplaatsen. Bij balbezit moet in de eerste zet de bal worden verplaatst, bij de tweede zet (die van de voorhoedespeler) hoeft dit niet, maar mag het wel.

SCHIETEN OP HET DOEL (9)

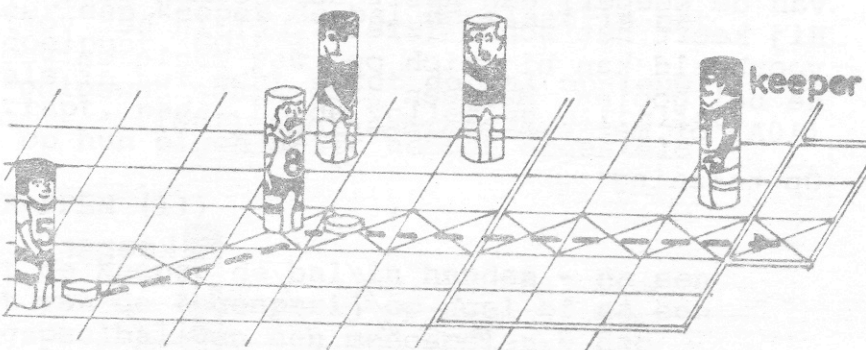
Het boeiende van 'houtebal' is dat het maken van een doelpunt steeds weer anders verloopt. Iedere keer ligt er een ander spelpatroon aan ten grondslag. Het principe is heel eenvoudig. Een speler kan:

- 9A in scoringspositie staan met de bal aan de voet en vervolgens worden gegooid;
- 9B in scoringspositie staan en de bal van een medespeler ontvangen;
- 9C naar een scoringspositie lopen met de bal aan de voet;
- 9D naar een scoringspositie lopen, waarheen de bal door een medespeler wordt geschoten;

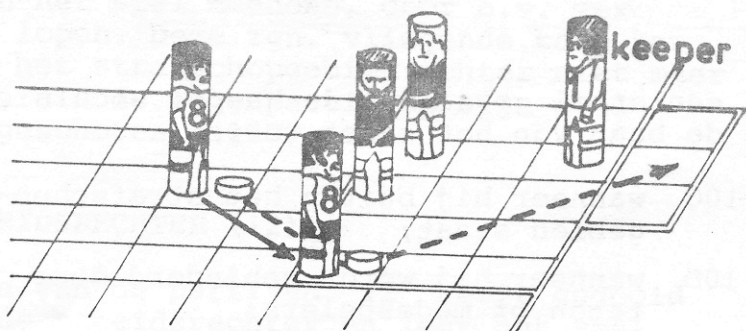
Vanuit bovengenoemde posities schiet de speler op het doel. Dit doet hij (als hij slim is) alleen wanneer het aantal gegooide ogen voldoende is om één van de drie doelvakjes te bereiken.

Twee voorbeelden getekend:

Speler 8 krijgt de bal in scoringspositie en schiet (9B)



De bal haalt precies via de acht aangekruiste vakjes het doel. Immers bij deze beurt was er ook 8 gegoooid.

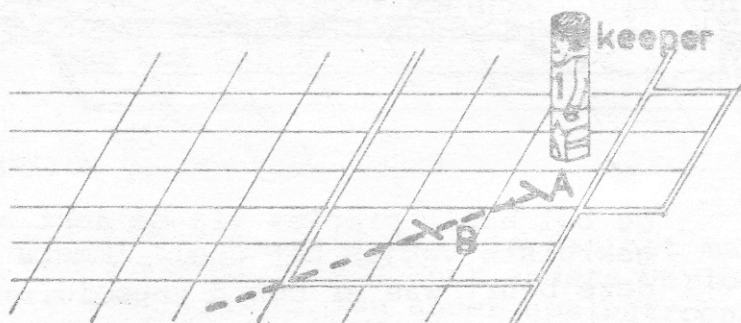


Speler 8 loopt met de bal naar een scoringspositie en schiet (9C)

KEEPEN EN SCOREN (10)

Natuurlijk probeert de keeper de bal te stoppen. In de eerste plaats is dat een kwestie van opstelling. Kan de keeper een vakje bereiken, waarlangs de bal zal gaan? Verder dan twee vakjes kan hij niet duiken. Maar kan de goalie erbij dan zal hij zich ook in de baan van het schot werpen. Hoe? Nadat de tegenpartij zo fraai op doel heeft geschoten, gooit u als keeper beide dobbelstenen. Gooit u een 1 of dubbel (dat zijn immers de ogen van de keeper) dan heeft de doelman succes. Hij keert het schot (zie p. 17) In het vorig voorbeeld kan hij zich op twee manieren voor de bal gooien. Met een zijwaardse beweging (10A) of met een paardesprong (10B).

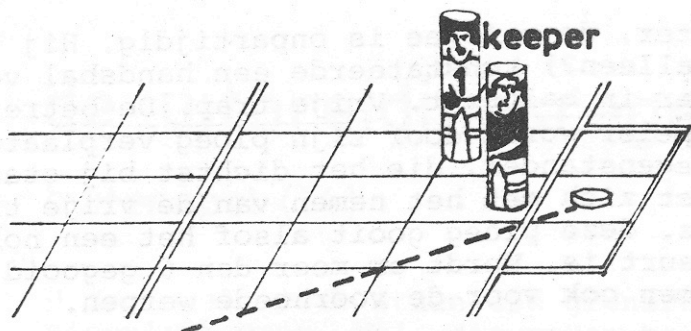
Op tekening:



In een enkel geval kan de Keeper zich niet in de baan van het schot werpen:

- 10C wanneer hij buiten het strafschoopgebied staat;
- 10D wanneer hij wordt gehinderd door tegen of medespelers;

Op tekening:



Wanneer een keeper de bal doorlaat is het een doelpunt. GOAL !

Net als in het echt wordt de bal opnieuw afgetrapt, nadat beide volledige elftallen zich op hun eigen helft hebben opgesteld.

UITTRAPPEN (11)

Heeft de keeper de bal in handen - na een schot van de tegenpartij op doel of na een terugspeelbal van een medespeler - dan werpt u voor de uittrap. Die worp (in het tweede genoemde geval dus een extra-worp) is een normale beurt. Wordt er meer dan 6 gegooid dan werpt men ook voor de voorhoede. De keeper trapt de bal uit vanaf het vakje, waar hij de bal heeft gepakt. Een keeper kan (desgewenst) als veldspeler aan het spel meedoen, door b.v. ver uit te lopen. Deze zgn. vliegende keep kan buiten het strafschoopgebied echter niet meer keepen, als de tegenpartij op zijn doel heeft geschoten. (10C)

DE SCHEIDSRECHTER (12)

Als één van de partijen '12' heeft gegooid fluit de scheidsrechter en legt het spel meteen stil. U gooit immers niet uw scheids-

11
rechter, de referee is onpartijdig. Hij (of
hij alleen?) konstateerde een handsbal van
speler in balbezit. Vrije trap. De betreffende
de speler wordt door zijn ploeg verplaatst
de tegenstander, die het dichtst bij staat
belast zich met het nemen van de vrije trap.
D.w.z. deze ploeg gooit alsof het een normale
beurt is. Wordt er meer dan 6 gegooid
mag men ook voor de voorhoede werpen.

TOSS, OPSTELLING, AFTRAP (13)

Nu even terug naar het begin. De toss.
Iedere ploeg gooit met één dobbelsteen.
Wie het hoogst gooit trapt af. De bal
gaat op de middenstip. Een speler van de
aftrappende partij op hetzelfde vakje. De
scheidsrechter op het vakje daarnaast op
de middellijn. De andere vakjes van de
middellijn mogen door geen van de partijen
worden bezet. De ploegen stellen zich op.
Een opstelling naar eigen keuze, alleen de
keeper begint in het strafschoptgebied. Het
beide partijen zich aldus opgesteld - eers
de ploeg die aftrapt, daarna de tegenpartij.
dan blaast de scheidsrechter voor de aftrap.
Die aftrap geschiedt door de betreffende
ploeg met één dobbelsteen. De bal kan dus
maximaal 6 vakjes verplaatst worden en
slechts één speler (de gegooide) kan lopen
of de bal doortikken. Na de aftrap is de
tegenpartij aan de beurt. Deze gooit met
twee dobbelstenen en het spel kan nu wer-
kelijk aanvangen.
Na een doelpunt wordt opnieuw opgesteld en
afgetrapt door het team dat de bal in haar
net heeft zien verdwijnen.

Tot zover de basisregels.

de uitbreidingsregels

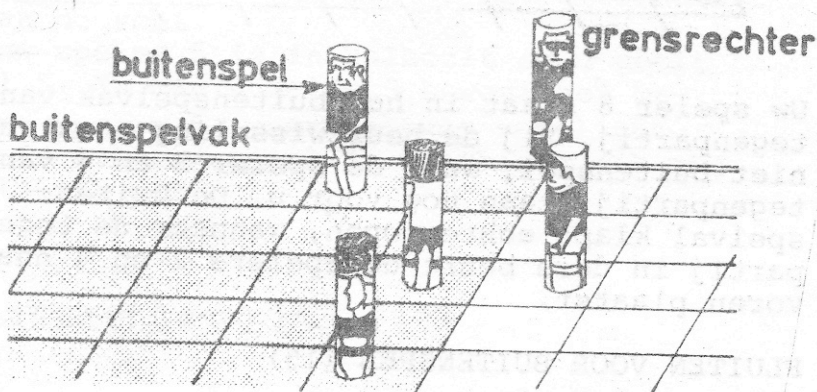
buitenspel (14)

U dacht al, waar staan die grensrechters nu eigenlijk voor. Wel, die geven het speelvak aan, waarin buitenspel mogelijk is. D.w.z. vanaf de lijn van de grensrechter tot aan de achterlijn.

Een speler staat op een vakje buitenspel wanneer alle veldspelers (behalve de keeper) van de tegenpartij verder dan dat vakje naar voren staan.

Op tekening:

14A



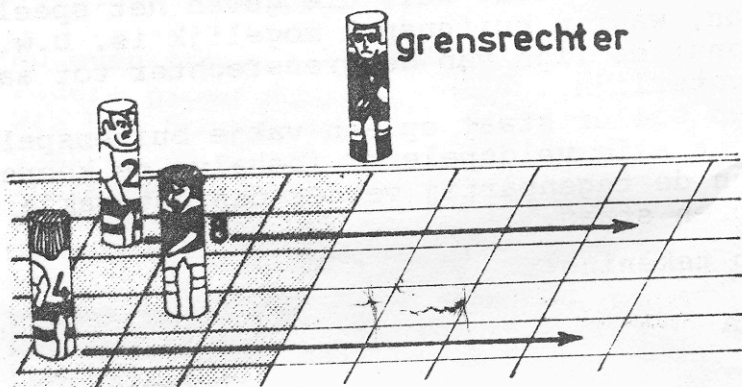
Op één lijn staan met de tegenstanders levert geen buitenspel op.

Zolang u aan de beurt bent wordt er niet voor buitenspel gefloten. Dat gebeurt pas, wanneer uw speler(s) buitenspel loopt (lopen) terwijl de tegenpartij aan de beurt is. Twee buitenspeloorzaken:

- 14B ten eerst onachtzaamheid; u heeft uw speler(s) zelf buitenspel laten staan, terwijl de tegenpartij aan de beurt is.
- 14C een andere oorzaak is de buitenspelval van de tegenpartij. Hij zet zijn speler(s) naar voren waardoor u buitenspel komt te staan.

Op tekening:

14C



Uw speler 8 staat in het buitenspelvak van de tegenpartij. Bij de beurtwisseling staat u niet buitenspel, want de speler 2 en 4 van de tegenpartij staan nog voor u. De buitenspelval klappt echter open, wanneer de tegenpartij in deze beurt de spelers 2 en 4 naar voren plaatst.

FLUITEN VOOR BUITENSPEL (15)

Staan één of meer spelers van uw partij buitenspel, dan fluit de scheidsrechter. Ook nu zijn er twee mogelijkheden:

- 15A Uw partij is niet in balbezit. U staat dan niet hinderlijk buitenspel. Voordat u weer aan de beurt bent plaatst u uw speler(s) die buitenspel staat/staan

terug naar één van de vakjes met de middellijn. Een vakje van eigen keuze.

- 15B Bent u wel in balbezit, dan staat u wel hinderlijk buitenspel. De tegenpartij krijgt een vrije trap vanaf het vakje waar uw speler buitenspel stond. Dit kost u in feite een beurt. Ook in dit geval wordt/worden de speler(s) die buitenspel staat/staan teruggeplaatst naar één van de vakjes met de middellijn.

een bonus (16)

Eén van uw spelers in in balbezit. Stel speler 10. U gooit 4, 6 = 10. Dus 10 wordt opnieuw geworpen. In dat geval mag uw speler 10 twee bewegingen maken. Met of zonder bal aan de voet.

Stel uw speler 5 is in balbezit en u gooit dubbel 5. Nu mag u zelfs 3 bewegingen maken met speler 5, waarvan twee verplicht. U gooide n.l. tweemaal 5, waarbij 5 ook nog in balbezit was.

de passeerbeweging (17)

In de basisregels hebben we in hoofdstuk 5 afgesproken, dat de bal geen paardesprong mag maken. Daar wijken we nu vanaf.

Een speler mag met de bal aan de voet een passeerbeweging maken: een paardesprong.

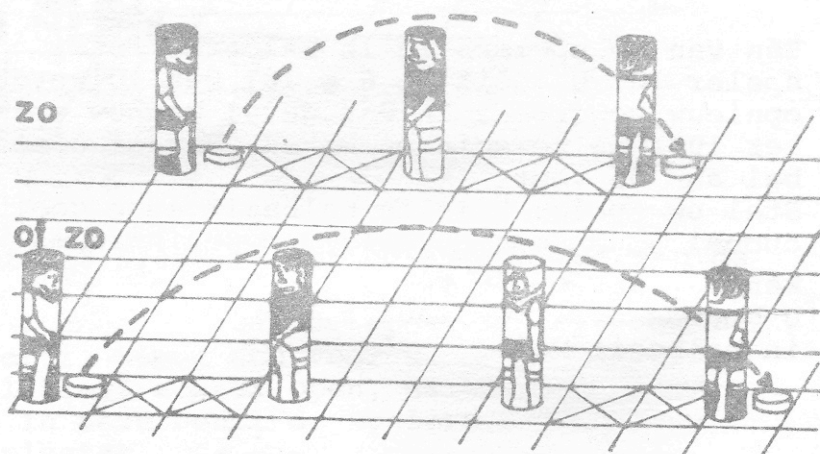
Maar zonder de man kan de bal die beweging niet maken. De bal gebruikt bij een paardesprong 2 vakjes (geen 3).

boogballen (18)

Bij voetballen komt het regelmatig voor dat de bal over een speler of meerdere spelers wordt heengeschoten. De lange pass, de voorzet, de boogbal. In 'houtebal' vergt dat een aanpassing van de basisregel, dat de bal geen vakje mag gebruiken, waar al een speler staat. Bij boogballen mag dat wel, maar dan moeten er wel twee vakjes vóór en twee vakjes achter het betreffende obstakel vrij zijn.

Op tekening:

18A



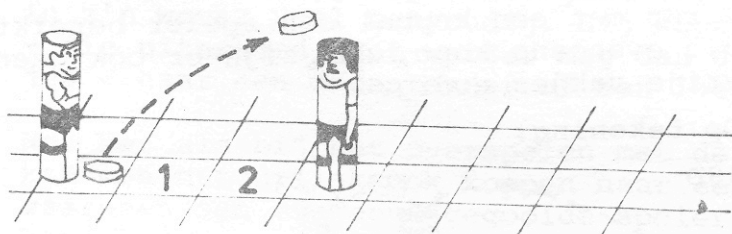
Deze regel wordt nog verder aangepast bij 'kopballen'.

koppen (19)

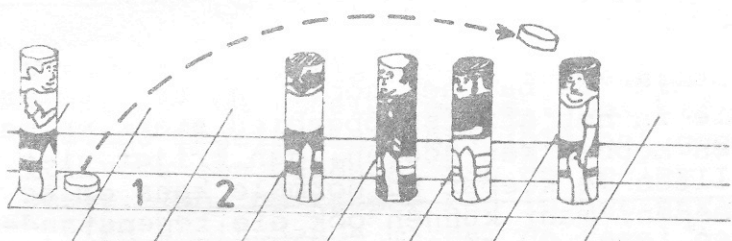
Een speler mag de bal koppen, wanneer een medespeler de bal heeft kunnen aangeven over

een vrije ruimte van tenminste twee vakjes. Ook indien tussen de afgevende medespeler en de speler die kopt andere spelers van één van beide partijen staan opgesteld. Dus: twee voorbeelden op tekening:

19A



19B



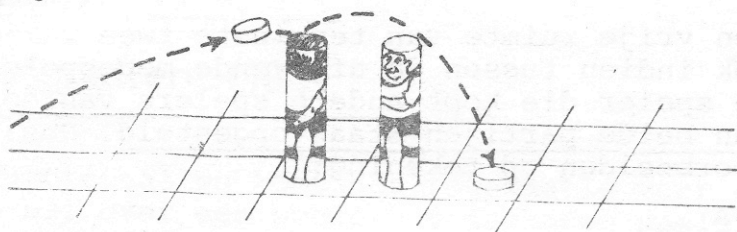
Twee vakjes vanaf de aangever vrij is voldoende.

De koppende speler moet natuurlijk wel kunnen koppen, d.w.z. hij moet zijn gegooïd. De bal mag niet op het hoofd van een speler blijven liggen!

De bal die wordt gekopt kan nooit verder komen dan drie vakjes voor- achter- of zijwaarts of twee vakjes diagonaal.

De bal kan altijd direkt over een speler worden gekopt. Daarvoor zijn geen vrije vakjes nodig.

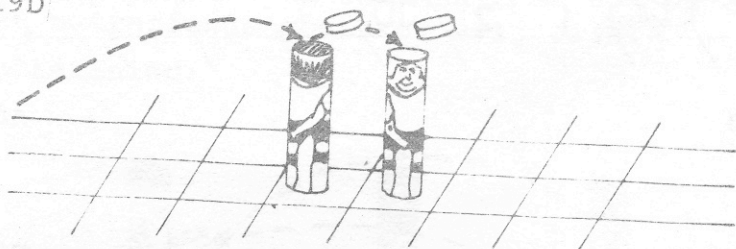
Op tekening:



Wordt met een kopbal een speler bereikt die eveneens kopt, dan zijn er ook geen vrije vakjes nodig.

Op tekening:

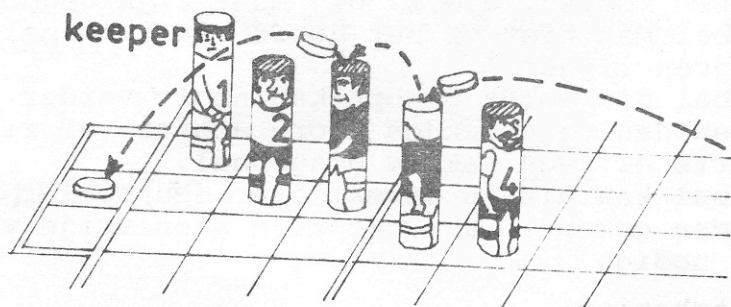
19D



Bereikt de bal het hoofd van een speler die in het strafschoopgebied staat en met een kopbal kan scoren, dan krijgt niet alleen de keeper de normale kans om te keepen, maar kunnen ook die tegenstanders over wier hoofd de bal zou zijn gezeild de scoringskans verstoren. In dat geval moet de tegenpartij de betreffende shirt-nummer(s) werpen.

Op tekening:

19E



In voorbeeld 19E kan door een prachtige kopbalkombinatie worden gescoord. De verdedigers gaan echter wel kopduels aan en ook de keeper kan nog in aktie komen. De verdedigende partij werpt en heeft dus de volgende mogelijkheden: 1 of dubbel, de bal is voor de keeper. 2 of 4, de bal wordt door de betreffende speler weggekopt. Hoe gaat dit laatste in z'n werk? Heel eenvoudig. Hij kopt de bal - die uiteraard niet verder mag dan drie vakjes - naar een medestander of een leeg vakje.

Nb. Net als bij het overspelen met de voet, kan men natuurlijk ook koppen naar een vakje waarheen een eveneens gegooide speler zich heen kan bewegen. Vanaf dat vakje kan die speler dan ook weer koppen.

overtredingen (20)

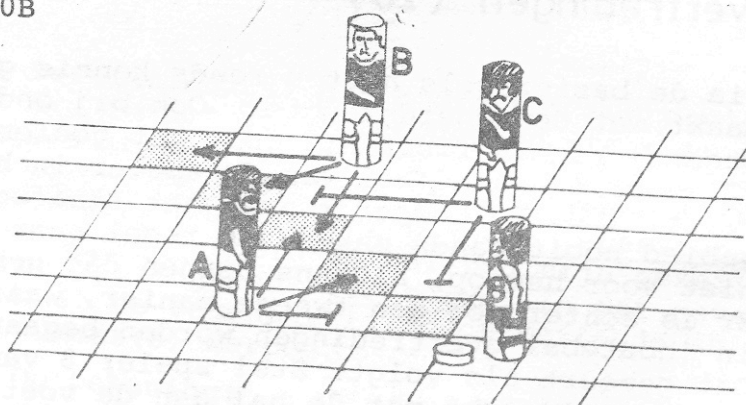
Via de basisregels hebt u reeds kennis gemaakt met de scheidsrechter. Ook bij onderstaande regels fluit hij (bij het gooien van 12) voor een handsbal van de speler in balbezit. (Nb. De keeper kan in het strafschoopgebied nooit hands maken, de regel gaat dus niet voor hem op, althans binnen dat gebied). Er is echter nog een tweede manier, waarop in 'houtabal' overtredingen worden begaan. Dat gebeurt als volgt. Stel speler 8 van de tegenpartij rukt met de bal aan de voet op naar een scoringspositie en schiet de bal op het doel. U mag nu, als verdedigende partij, zoals u weet nog een keer werpen om de keeper in de baan van het schot te manoevreren. In sommige gevallen mag u méér. Want speler 8 is langs één of meer van uw spelers gesoleerd, zò dicht langs, dat uw speler(s) deze nr. 8 door middel van een overtreding kunnen neerleggen. In dit geval telt het gooien voor de keeper ook voor de nummers van de betreffende

verdediger(s). Wordt de keeper dan niet gegooid, maar wel die verdediger(s), dan kunt u het doelpunt voorkomen, door de overtreding te begaan, d.w.z. nummer 8 onderuit te halen. Twee voorwaarden:

- 20A De speler van de tegenpartij heeft de bal aan de voet, op het moment dat hij uw verdediger(s) passeert
- 20B Uw verdediger(s) is/zijn op gelijke of kleinere afstand als de oprukkende tegenstander verwijderd van het vakje waarlangs de tegenstander passeert. Passeert de tegenstander op meer dan 2 vakjes afstand dan kunt u hem niet neerleggen.

Op tekening:

20B

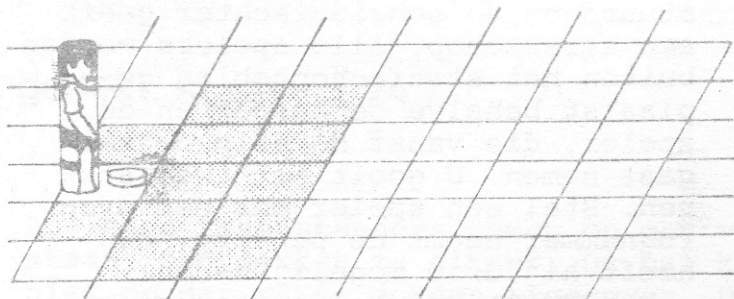


Speler C is te ver verwijderd van de vakjes die de speler van de tegenpartij volgt. Speler B kan de speler van de tegenpartij op drie vakjes onderuit halen. Hij staat op gelijke afstand of dichterbij deze vakjes. Speler A kan op de vakjes twee zijwaarts en één schuin voorwaarts een overtreding maken. Ook het vakje twee voorwaarts kan hij bereiken, maar de tegenpartij staat daar dichterbij (op één vakje afstand).

VRIJE TRAPPEN (21)

Er is een speler door de tegenpartij onderuit gehaald of de scheidsrechter heeft gefloten voor hands (12) of buitenspel. Wat gebeurt er nu? De scheidsrechter wordt direkt naar het betreffende vakje van de overtreding geplaatst. We gaan nu uit van het eerste geval: de overtreding. De onderuitgehaalde speler neemt daarvandaan zelf de vrije trap, dus wordt ook hij op dat vakje neergezet. De speler van de tegenpartij, die de overtreding heeft begaan wordt uit het veld gestuurd (zie gele en rooie kaart p. 29.) Er vindt nu een hergroepering van spelers plaats (bijv. een muurtje). Dat gaat als volgt: De speler die de vrije trap neemt is reeds geposteerd. Nu zet de tegenpartij een willekeurige speler op een zelf gekozen vakje. Deze partij is verplicht die spelers te verplaatsen, die dichter dan op twee vakjes van de bal staan (9 meter van de bal) Dat geldt voor die tegenstanders, die in de ruimte tussen de bal en de eigen goal staan. Ook tegenstanders die op één vakje afstand zijwaarts van de bal staan mogen daar niet blijven.

Op tekening:



Het gearceerde gebied mag dus geen tegenstanders bevatten.

Opnieuw mag uw partij een speler verplaatsen. Daarna de tegenpartij. Dan u weer, en tenslotte de tegenpartij. Iedere partij heeft nu dus drie spelers verzet naar eigen goeddunken. De vrije trap is een normale beurt, d.w.z. degene die de vrije trap neemt hoeft niet te worden geworpen. Gebeurt dit toch, dan mag hij nā het afspelen van de bal gaan lopen en in het spel betrokken worden. Hij mag de bal niet direkt na de vrije trap zelf meenemen. Bij een vrije trap volgt (indien u meer dan 6 hebt gegooid) wēl 'gooien voor de voorhoede'.

STRAFSCHOP (22)

Een overtreding wordt soms begaan binnen het strafschopegebied. Twee mogelijkheden:

- 22A De handsbal wordt door de scheidsrechter gezien bij het gooien van nr. 12. Er volgt een indirekte vrije trap vanaf het desbetreffende vakje in het strafschopegebied. Heeft de keeper de bal, dan kan geen hands worden gekonstateerd.
- 22B Er wordt een speler onderuit gehaald in het strafschopegebied. De overtreder wordt uit het veld gestuurd en de scheidsrechter geeft een strafschoep. Alle spelers worden buiten het strafschopegebied geplaatst behalve de keeper en de speler, die vanaf de stip de bal gaat nemen. U gooit met twee stenen. Stel een speler met een even rugnummer neemt de penalty, dan heeft hij drie mogelijkheden:
 - hij gooit met beide stenen oneven: naast of over geschoten. De keeper trapt uit.

- hij gooit met beide stenen even: keihard in de hoek, onhoudbare goal.
- hij gooit één steen even, één steen oneven: wel goed op doel geschoten, maar niet onhoudbaar. In dit laatste geval mag de keeper de stenen werpen om zich in de baan van het schot te werpen (één of dubbel). Lukt dit, dan vangt hij de bal. Lukt het niet, dan is het een doelpunt.

GELE EN RODE KAART (23)

Wanneer een speler hands maakt en de scheidsrechter fluit (er wordt 12 geworpen) dan neemt de tegenpartij een vrije trap en krijgt de betreffende speler een gele kaart. Twee gele kaarten voor een speler betekent een rode kaart.

Ontvangt een speler een rode kaart en moet hij dus het veld verlaten, dan hoeft hij bij 'houtabal' nog niet de kleedkamer op te zoeken. Zodra er gescoord is en de spelers opnieuw worden opgesteld mogen de speler(s) die eruit waren weer in het veld komen. Behalve die speler, die misschien net een strafschoot heeft veroorzaakt. Die moet nog een doelpunt afwachten.

gedekt staan (24)

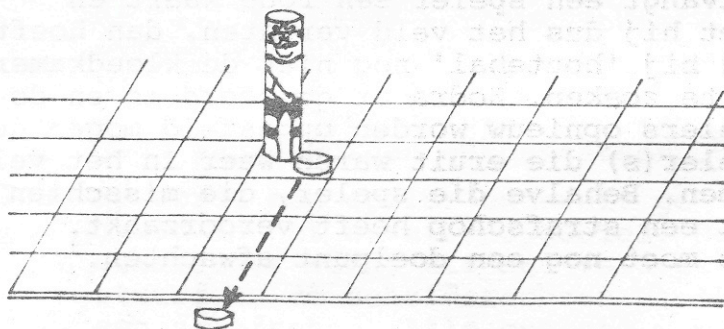
Als twee tegenstanders samen op een vakje staan, dan dekken ze elkaar. De bal kan niet op dat vakje worden afgegeven. De tegenstander op datzelfde vakje verhindert dat.

uitballen (25)

Bij het gebruik van de basisregels komt het een enkele keer voor, dat de partij in balbezit de bal niet kan of wil overspelen. De bal komt dan op één van de vakjes te liggen, net zo lang tot één van de partijen dit vakje bereikt. Bij de regel van uitballen wordt een eind gemaakt aan deze onnatuurlijke situatie. Uitballen ontstaan op twee manieren:

- 25A Een speler kan (of wil) geen medespeler bereiken en schiet de bal over de zij- of achterlijn. De bal gaat uit of achter, wanneer het aantal gegooide ogen daarvoor voldoende is. De tegenpartij gooit in of neemt een doeltrap.

Op tekening:



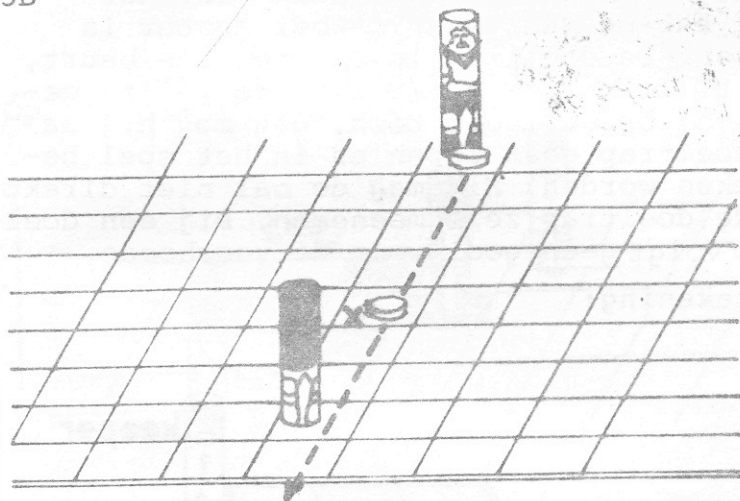
- 25B Een speler kan (of wil) geen medespeler bereiken en schiet de bal naar een leeg vakje. Wanneer noch de tegenpartij (die nu aan de beurt is), noch de eigen partij bij de volgende beurt de bal kan bereiken, dan gaat de bal uit of achter. Uw partij mag in dit geval geen spelers verzetten. U laat uw beurt voorbijgaan.

Waar gaat de bal nu uit of achter?

De rechte lijn tussen de speler die de bal het laatst heeft gespeeld en de plek waar de bal ligt wordt doorgetrokken naar de zij- of achterlijn. Ongeacht of op deze lijn vakjes worden bezet door spelers of scheidsrechter. Op het vakje aan de zijlijn waar de bal uitgaat wordt ingegooid door de tegenpartij. Leidt de rechte lijn niet naar de zijlijn maar naar de achterlijn dan is het een doeltrap of (afkomstig van een eigen speler) een corner. Ongeacht of deze rechte lijn eindigt bij één van de doelvakjes. Zo'n bal gaat over, het is geen doelpunt.

Op tekening:

25B



Op vakje X blijft de bal een beurtwisseling liggen en gaat dan uit of achter.

INGOOIEN (26)

De tegenpartij mag ingooien. Daarvoor mogen naar eigen keuze drie spelers wor-

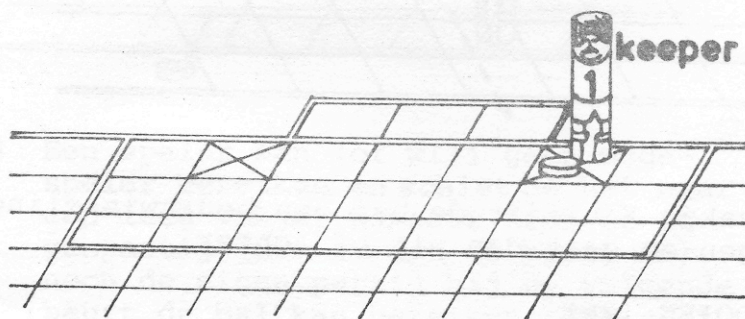
den verplaatst. Waarvan één op het betreffende vakje, om in te gooien. Uw partij mag ook twee spelers naar keuze verplaatsen. De ingooi is een normale beurt, d.w.z. degene die ingooit hoeft niet te worden geworpen. Gebeurt dit toch, dan mag hij na het ingooien van de bal gaan lopen en in het spel worden betrokken. Hij mag de bal niet direkt na de ingooi zelf meenemen. Bij een ingooi volgt geen gooi voor de voorhoede.

DOELTRAP (27)

Eerst worden alle spelers uit het strafschopgebied verplaatst naar een vakje van eigen keuze. De keeper neemt de doeltrap vanaf het hoekvakje naast en voor het doel aan de kant waar de bal achter is gegaan. De doeltrap is een normale beurt, d.w.z. de keeper hoeft niet te worden geworpen. Gebeurt dit toch, dan mag hij na de doeltrap gaan lopen en in het spel betrokken worden. Hij mag de bal niet direkt na de doeltrap zelf meenemen. Bij een doeltrap volgt geen gooi voor de voorhoede.

Op tekening:

27A



De plaats waar de doeltrap wordt genomen.

corners (28)

Een corner kan op twee manieren ontstaan.

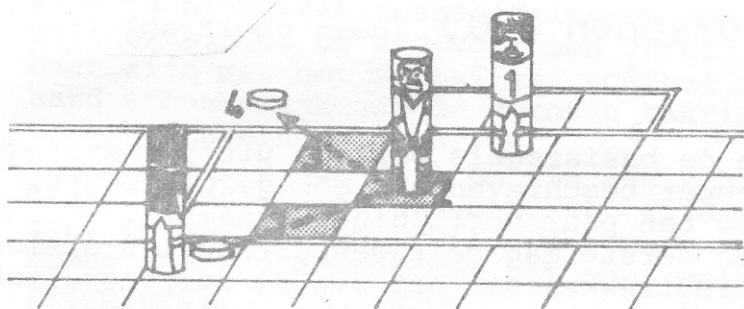
- 28A Een speler werkt de bal achter de eigen achterlijn (25A en 25B)
- 28B De aanvallende speler schiet (met opzet) tegen een tegenstander (veld-speler of keeper) op, waarna de bal over de achterlijn karamboleert.

Dat gaat als volgt:

Alleen als er voldoende ogen zijn gegooid kan de bal zo karamboleren, dat er een corner ontstaat. Onvoldoende ogen, dan gewoon een doeltrap.

De bal kaatst in loodrechte richting van het been van de verdedigende speler.

Op tekening:



In dit voorbeeld moet de bal minimaal 4 vakjes kunnen afleggen.

NEMEN VAN EEN CORNER (29)

De corner wordt genomen vanaf het hoekvakje bij de cornervlag. U zet daar een speler neer, die de corner neemt. Tussen dit vakje en spelers van de tegenpartij

moeten minstens twee vakjes vrij zijn. Nadat u de cornerspecialist bij de bal hebt gezet, verplaatst de tegenpartij naar keuze één speler. Daarna u weer, daarna de tegenpartij. Vervolgens u en tenslotte de tegenpartij. In totaal hebben beide partijen nu drie spelers van hun oorspronkelijke plaats gehaald en zodanig opgesteld dat zij met hun aanval c.q. verdediging de beste kansen denken te hebben.

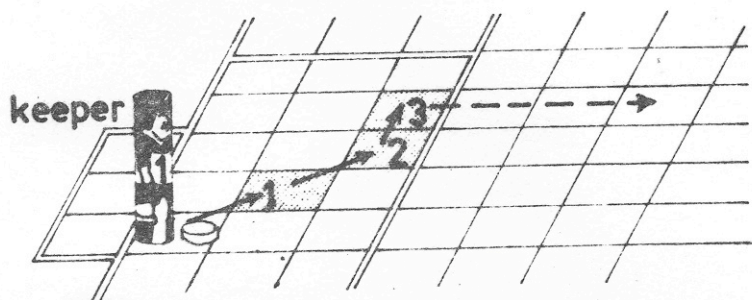
Het nemen van een corner is een normale beurt, d.w.z. de speler die de corner neemt hoeft niet geworpen te worden. Gebeurt dit toch, dan mag hij na het spelen van de bal gaan lopen en in het spel betrokken worden. Hij mag de bal niet direkt na het nemen van de corner zelf meenemen. Bij de corner volgt (indien meer dan 6 is gegooid) wel een gooi voor de voorhoede.

uittrappen (30) (geen doeltrap)

In de basisregels werd de uittrap door de keeper beschreven als een gewone beurt. Nog een paar verfijningen daarbij. Ten eerste mag de tegenpartij zijn spelers terugtrekken uit het z.g.n. buitenspelvak (zie p. 19) en plaatsen op willekeurige vakjes buiten dit gebied. Ten tweede mag de keeper in het strafschopgebied drie vakjes met de bal lopen in een willekeurige richting. Die drie passen tellen dan wel mee voor het totaal aantal vakjes, dat de bal mag worden gespeeld.

Op tekening:

30A



tenslotte (31)

Hoe lang duurt een partij 'houtabal'. Dat maakt u zelf uit. U kunt afspreken twee maal drie kwartier. Of langer of korter. De afspraak kan ook luiden, wie het eerst twee doelpunten heeft gemaakt, of vijf. Snel en nauwgezet gespeeld levert 'houtabal' uitslagen op die volkomen vergelijkbaar zijn met het werkelijke voetbal. Uiteraard afhankelijk van de gekozen tactiek en de krachtsverhoudingen.

Een suggestie kan zijn om via een schaak-klok te spelen met een beperkte tijd per zet. Om op die manier tijdrekken te voorkomen. Maar dan moet men het spel wel goed beheersen.

Het is mogelijk het spel met z'n vieren, twee tegen twee te spelen. Men gooit dan om beurten. Eerst A, dan X, dan B, dan Y, dan weer A enz. Afgesproken kan worden dat partners elkaar tijdens de beurt geen aanwijzingen mogen geven. Vantevoren moet bij elk spel wel overeengekomen worden welke regels worden gebruikt. Het beste is uiteraard alle mogelijkheden te benutten. Leer het u zelf en uw spelgenoten echter stap voor stap.