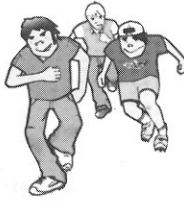


STREET SOCCER



Auteur: Corné van Moorsel
Vormgeving: Christof Tisch

Inhoud

- 1 StreetSoccer veld
- 2 StreetSoccer teams: 5 figuren elk
- 1 blokje per team
- 1 witte bal
- 1 dobbelsteen
- 1 zwarte schijf

Vorbereiding

- Beide spelers nemen één team/kleur. (Plak de transparante stickers op de houten figuren. Deze stickers onderscheiden de veldspelers van de keepers [nummers 1].)
- Plaats het StreetSoccer veld op tafel, zo dat beide spelers hun doel aan hun kant hebben.
- Plaats de zwarte schijf op nummer 1 op het spelbord, om de eerste minuut aan te geven.
- Leg de gekleurde blokjes beide op nummer 0, om de 0-0 beginstand aan te geven.

Wedstrijd

Beide StreetSoccer-spelers leiden één team en worden „coach“ genoemd in deze regels.
Je keeper en 4 veldspelers worden „spelers“ genoemd.
Een wedstrijd duurt 25 speelbeurten („minuten“ genaamd) voor beide coaches.

Speelbeurten

⚽ Rol de dobbelsteen

Elke beurt gooi je eerst de dobbelsteen.

⚽ Loop (verplicht)

Voor lopen en schieten (volgende 2 hoofdstukken) zijn de regels precies hetzelfde voor je keeper en veldspelers.

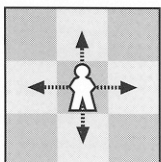
Je loopt met **één** van je 5 spelers.

Loop met je speler het aantal ogen van de dobbelsteen (eventueel minder als je de bal raakt).

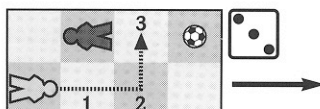
Je mag niet diagonaal lopen (zie **figuur 1**) en niet op of door een vak met een speler.

Na elke stap mag je van richting veranderen.

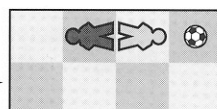
Je mag lopen over de vakken buiten de lijnen.



figuur 1: speler
Looprichtingen voor de spelers.



figuur 2a: lopen
Je loopt 3 stappen.



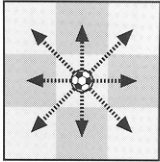
figuur 2b: nieuwe situatie
Je raakt de bal niet, maar je maakt de weg naar de bal langer voor je tegenstander.

⚽ Schiet de bal

Om de bal te schieten, moet je speler het vak met de bal bereiken. Je speler stopt **in** dat vak. Dan schiet je de bal. Je kan de bal in elke richting schieten (zie **figuur 3**), ook de richting waar je speler vandaan kwam.

Je schiet de bal met het ongebruikte aantal ogen van de dobbelsteen + 1 vak. **Dus je telt bij het verplaatsen van de bal door, vanaf het aantal ogen waarmee je de bal bereikt** (zie **figuur 4a**).

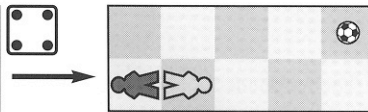
De bal volgt de gekozen richting maar kan eenmalig wijzigen van diagonaal naar recht of andersom (zie **figuur 4a**), met een 45 graden richtingverandering (een effectbal).



figuur 3: bal
Schietrichtingen



figuur 4a: schiet de bal
Je bereikt de bal in 2 stappen en je schiet de bal.

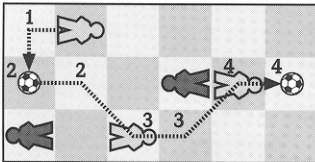


figuur 4b: nieuwe situatie
Je gooide 4. $4 - 2$ stappen + 1 vak = 3.
Dus je schiet de bal 3 vakken.

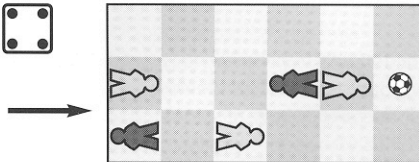
⚽ Pass de bal via meer spelers

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

De bal mag een vak met één van je eigen spelers bereiken. Dan kun je de bal in elke richting doorspelen (inclusief een nieuwe curve), met het ongebruikte aantal ogen van de dobbelsteen + 1 vak. **Dus je telt de vakken voor de bal verder vanaf het getal waarmee de bal je speler bereikt** (zie **figuur 5a**). (Spelers mogen de bal meer dan één keer per speelbeurt raken.)



figuur 5a: een pass via meer spelers
Je bereikt de bal in 2 stappen.
Je passt de bal via 2 spelers.



figuur 5b: nieuwe situatie
Zie dat elke extra gebruikte speler de pass één vak verder brengt.

⚽ Einde van speelbeurt

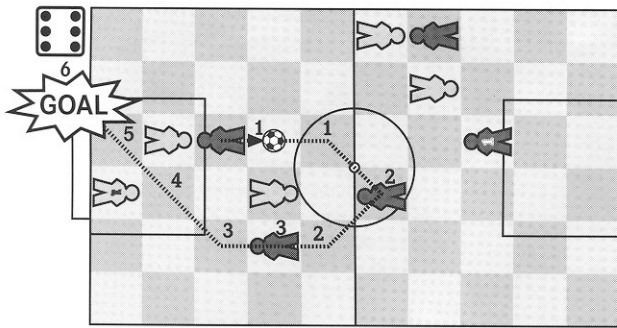
Wanneer je **alle** ogen van de dobbelsteen hebt gebruikt (je mag niet slechts een deel gebruiken, behalve wanneer je een doelpunt scoort), is je beurt voorbij. Dan speelt de andere coach zijn speelbeurt enzo voorts.

Elke keer als beide coaches een speelbeurt hebben gespeeld, schuif je de zwarte schijf één nummer (,minuut') verder.

Doelpunt!!!!

Om een doelpunt te scoren moet het laatste vak voordat de bal de doellijn passeert één van de twee vakken voor het doel zijn.

Wanneer je scoort schuif je je gekleurde blokje één nummer verder.



figuur 6a: doelpunt

Je scoort een doelpunt, want het laatste vak voordat de bal de achterlijn passeert, is één van de twee vakken voor het doel van je tegenstander.

Zie dat je het doel niet met minder dan 6 ogen kon bereiken en dat je alle 3 de spelers nodig hebt om te scoren.

Breng de bal weer in het spel na een doelpunt

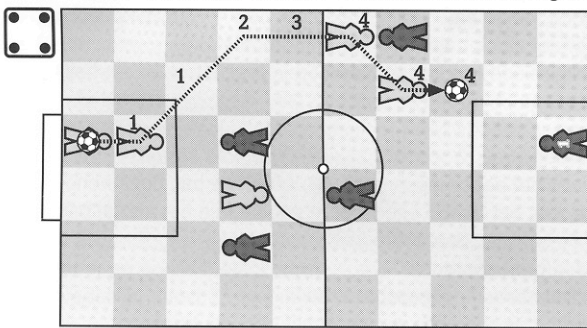
Beide coaches plaatsen hun keeper in één van de twee vakken voor hun doel.

De verslagen keeper brengt de bal weer in het spel.

Je plaatst de bal in het vak met je keeper en rolt de dobbelsteen.

Je verplaatst de bal, zoals beschreven onder „**Schiet de bal**“, met het aantal ogen van de dobbelsteen.

Als je 1 gooit, dan gooi je opnieuw totdat je **minstens 2** gooit.



figuur 6b: na het doelpunt

Na het doelpunt plaatsen beide coaches hun keeper voor hun doel. De verslagen keeper brengt de bal in het spel.

Je gooit 4 dus je verplaatst de bal 4 vakken.

Via veldspelers kun je de bal ver spelen.

Einde van wedstrijd

De wedstrijd eindigt na 25 ‚minuten‘ (speelbeurten). Dan bereikt de zwarte schijf z'n laatste vak (de klok).

Bij een gelijke stand wordt maximaal 10 ‚minuten‘ **doorgespeeld** (geen nieuwe aftrap). Als je scoort tijdens deze extra beurten, win je meteen (winnende doelpunt). Als niemand meer scoort, dan wint de coach wiens team het laatste doelpunt scoorde (tijdens de eerste 25 minuten).

Als er in de hele wedstrijd niet gescoord wordt, wint niemand.

Spelbederf regels

Deze gelden tijdens de hele wedstrijd:

1. Alleen de keeper mag zijn loopactie eindigen in één van de twee vakken voor zijn doel.
Als de bal op één van deze vakken ligt, mogen veldspelers de bal daar schieten, maar na de bal te spelen schuif je deze speler één vak richting overzijde. Als dat vak bezet is, dan schuif je één vak richting de dichtstbijzijnde zijlijn.
2. Slechts één van je veldspelers mag binnen je eigen strafschoopgebied staan (zie de twee grijze vakken in **figuur 7** voor de twee vakken voor je keeper).
3. Je mag geen 4 spelers rond de bal hebben zodat het andere team de bal daar nooit kan bereiken. Als de bal in een hoek van het veld ligt, is 3 spelers eromheen niet toegestaan.
4. Je mag de bal niet buiten de lijnen spelen.

