

Het Nero Voetbalspel

“GOAL” : SPELREGELS

1. SPELOMSCHRIJVING

“GOAL” is, zoals voetbal, een strategisch spel, waarbij strategie en geluk spelbepalend kunnen zijn.

Het spel wordt gespeeld door twee personen, op een bord dat veel gelijkenis vertoont met een echt voetbalveld. Basiskennis van de spelregels van voetbal is niet vereist.

Twee dobbelstenen, en uw strategisch inzicht, beslissen over winst of verlies. Door het verplaatsen van pionnen en het doorspelen van de bal, in functie van het aantal gegooide ogen, kan een stevige strategie opgebouwd worden.

Uiteraard vindt men de nodige vergelijkingspunten met het echte voetbalspel : buitenspelval, gele kaart, rode kaart, steekpas, dubbelpas, doelschot, en natuurlijk : “GOAL”.

Wie, in een beperkt aantal beurten, het hoogst aantal doelpunten scoort, is de winnaar.

2. HET SPELVERLOOP

- Lees aandachtig de spelregels.
- Plaats alle voetbalpionnen op hun beginpositie. (Iedere pion op zijn nummer.)
- Wie bij de aanvang van het spel het hoogste aantal ogen werpt met twee dobbelstenen, mag beginnen en is speler A. (Aan te duiden op het scheidsrechterblad.) U stopt dan de bal onder voetbalpion nr. 1 en plaatst die in het midden van het bord, op de eigen speelhelft. (Net onder de aftrapcirkel.)
- Speler A werpt opnieuw en verplaatst de bal en/of de pionnen in functie van het aantal geworpen ogen en zijn eigen strategie.

Zolang hij de bal kan behouden, door hem b.v. door te geven aan een andere voetbalpion, kan hij verder spelen. Het komt er dus op aan zo lang mogelijk in balbezit te blijven en proberen te scoren. Tegenspeler B let op dat A geen overtredingen begaat.

Kan A de bal niet behouden, dan is het de beurt aan B om de bal proberen te recupereren. Lukt dit, dan kan hij verder spelen, lukt het niet dan is het weer de beurt aan A, enz. ... tot er twee maal 45 spelbeurten zijn afgewerkt. Gele- en rode kaarten en “GOALS” worden eveneens op het scheidsrechterblad genoteerd. De speler die de meeste doelpunten maakt, wint het spel.

3. INHOUD VAN DE DOOS

- Een voetbalbord;
- Twee ploegen van 6 pionnen en zelfklevers;
- Twee dobbelstenen;
- Een bal;
- Een scheidsrechternotablokje;
- Een reglement.

4. SPELREGELS (Reglement)

4.1. SCHEIDSRECHTER(S)

Ieder speler fungeert als scheidsrechter voor de bewegingen van de tegenpartij en dient dus het volledige reglement te kennen.

Er kan eventueel een derde deelnemer als scheidsrechter optreden.

4.2. DE PLOEG EN DE BEWEGINGSGEBIEDEN

Elke voetbalploeg bestaat uit 6 voetbalpionnen.

- Twee spitsen (1 en 2);
- Twee flankverdedigers (3 en 4);
- Een libero (5);
- Een keeper (K).

Op het voetbalbord is de beweeglijkheid van een voetbalpion beperkt tot een aantal grote zones.

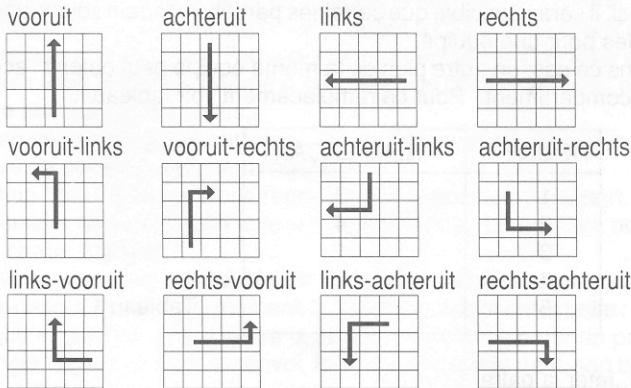
Deze bewegingszone is voor iedere voetbalpion als volgt vastgelegd: (Voor beide spelers is iedere zone genummerd in de rechter onderhoek.)

- Pion 1 : zone I - II - IV - V;
- Pion 2 : zone II - III - V - VI;
- Pion 3 : zone IV - V - VII - VIII;
- Pion 4 : zone V - VI - VIII - IX;
- Pion 5 : zone VII - VIII - IX;
- Keeper : binnen de kleine backlijn.
- Pionnen 3 & 4 mogen niet binnen de kleine backlijn.

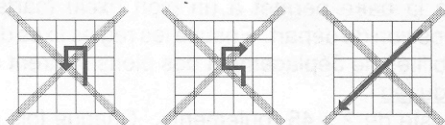
	I	II	III
IV	V	VI	
VII	VIII	IX	

4.3. BEWEGINGSPATRONEN

De voetbalpion en/of de bal kan zich enkel bewegen in functie van de gegooidde ogen, en dat volgens welbepaalde bewegingspatronen. (Vb. : 5 ogen.)



Eén haakse beweging per zet is toegestaan.
Andere gecombineerde bewegingspatronen zijn uitgesloten.
Vb.:



Een bal of een speler kan niet bewegen over het vakje waarop een andere speler aanwezig is. (Hij moet een omtrekkende beweging maken.)

4.4. BALBEZIT

Een bal is in het bezit van een voetbalpion, wanneer die na het telwerk op hetzelfde vakje als de bal uitkomt. Hij kan dan de bal omvatten. Men mag verder spelen zolang men de bal in het bezit kan houden, maar bij elke volgende worp moet de bal verplaatst worden, hetzij volgens het aantal ogen van één van de twee dobbelstenen, hetzij volgens de som van het aantal ogen van de twee dobbelstenen. Het aantal moet steeds omgezet worden in bewegingen van bal en/of pion.

Zolang een ploeg in het bezit van de bal blijft, kan ze doorspelen. Indien men niet in het bezit is van de bal, kan men deze ook niet bespelen.

Uitzondering :

Men mag, met de voetbalpion die de bal bezit, doorgaan zonder de bal te bewegen indien een andere voetbalpion in staat is de bal op dezelfde plaats te recuperen. (Bal verandert dan van voetbalpion, niet van plaats.)

4.5. GELE KAART

Gaat een voetbalpion een eerste maal buiten zijn toegestane bewegingszone, en de tegenpartij bemerkt dat, dan krijgt deze pion een gele kaart. (Aan te duiden op het scheidsrechterblad.) Hierbij verliest de speler onmiddellijk zijn spelbeurt. Heeft, bij het bemerken van de fout, de pion toevallig de bal in bezit, dan wordt de bal op het dichtstbijgelegen vrije vakje gelegd in de richting van zijn eigen goal. Bij de eerstvolgende beurt moet de overtreder zich eerst met zijn voetbalpion uit de verboden zone verplaatsen eer hij weer de bal mag spelen.

4.6. RODE KAART

Gaat een voetbalpion een tweede maal buiten zijn toegestane bewegingszone, dan krijgt die een rode kaart (scheidsrechterblad) en wordt van het bord weggenomen. Hierdoor is het mogelijk dat bepaalde delen van het bord onbereikbaar geworden zijn voor een ploeg.

Dan kan een andere voetbalpion van dezelfde ploeg toegang verkrijgen tot deze zone. Voor vervanging : zie tabel I.

ROOD	VERVANGER
1	3
2	4
3	1
4	2
5	Geen vervanger 3 & 4 overlappen

Tabel 1

4.7. DUBBELWORP EN DRIEMAAL DUBBELWORP

Een dubbelworp geeft recht op nog een speelbeurt, ook indien men niet in het bezit is van de bal.

Driemaal na mekaar gooien van een dubbel aantal ogen, kan een uitgesloten pion terug op het veld brengen in zijn beginpositie.

Alle pionnen worden dan opnieuw beperkt in hun beweeglijkheid tot de voor hen voorgeschreven bewegingszone.

4.8. SPELPERIODE

Elke spelperiode bestaat uit maximum 2 x 45 wisselbeurten. (Afspraak.)

Een wisselbeurt treedt op wanneer de dobbelstenen van speler wisselen. Na elk balverlies, fout of goal. (Scheidsrechterblad)

4.9. BUITENSPELVAL

Een voetbalpion staat in buitenspelpositie wanneer er geen tegenvoetbalpion of bal aanwezig is tussen de voetbalpion en de keeper van de tegenpartij. (Op gelijke hoogte spelen, wordt niet beschouwd als buitenspelpositie.)

Zodra het buitenspel bemerkt wordt door de tegenpartij, verliest de speler zijn speelbeurt.

In die gevallen moet de speler, als het opnieuw zijn beurt is, eerst de voetbalpion buiten de buitenspelpositie verplaatsen voor hij weer de bal kan spelen.

Uitzondering :

Zolang men in het bezit is van de bal, en de bal wordt teruggespeeld naar een eigen voetbalpion, kan men de buitenspelval ontlopen.

4.10. DOELSCHOT EN "GOAL"

Komt een voetbalpion, in het bezit van de bal, binnen een gebied dat een doelschot toelaat, dan moet men dat, voor het doelschot uitgevoerd wordt, melden aan de tegenspeler. Zonder voorafgaande verwittiging is een doelschot niet toegelaten en kan een eventuele "GOAL" niet toegekend worden.

Op dat moment kan de tegenspeler zijn keeper nog van positie veranderen binnen de drie toegestane vakjes. (KKK - Ook wanneer hij zich niet op een van deze vakjes bevindt.)

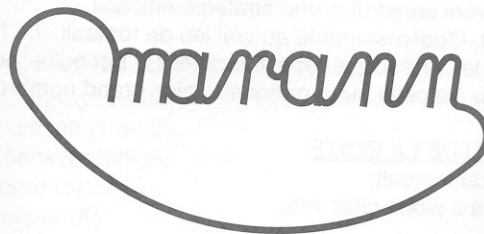
Blijkt het aantal ogen van één dobbelsteen, of de som der ogen van de twee dobbelstenen, voldoende om de bal tot in de goal te tellen, dan is dat een geldige "GOAL", en kan ieder zijn beginpositie weer innemen. De tegenpartij krijgt dan het bezit van de bal en herneemt het spel.

De speelbeurt waarin een doelpunt is gemaakt, wordt genoteerd op het scheidsrechterblad.

Blijkt dat de som der ogen te veel is om een "GOAL" te maken, dan gaat de bal naast of over en worden de bal en de beurt overgedragen aan de tegenpartij. De keeper trapt dan uit vanaf de kleine backlijn. (Plaats vrij te kiezen, voor het werpen van de dobbelstenen.)

Na de uittrap moet de keeper terug in zijn goal geplaatst worden.

Mocht echter blijken dat bij toeval het aantal ogen van één dobbelsteen of de som van de ogen precies voldoende is voor een pas naar een medevoetbalpion, dan kan men vooralsnog de bal recupereren. Blijkt de som der ogen onvoldoende om een "GOAL" te maken, dan wordt er gewoon verder gespeeld.



MARANN SPELLEN

FAX : 052/22.23.05

© Copyright 1989 by Marcel Wauters

® Gedep. 64998-00