

Spelboekje

Districtstoernooi 2015



Harbrinkhoek
“Olympische Spelen”
19-20-21 juni 2015

Voorwoord

Voor je ligt het spelboekje waarin de spelen staan die tijdens het districtstoernooi 2015 te Harbrinkhoek zullen worden gespeeld. Het is de bedoeling dat jullie dit boekje gebruiken als leidraad, iedereen hanteert dan dezelfde regels.

Voor zowel de Junioren als de Senioren staan er 4 "klassieke" Jong Nederland spelen op het programma. Te weten Burchtbal, Emmerbal, 3-Ballenspel en Trio-voetbal. Deze spelen zijn aan de hand van dit spelboekje te oefenen.

Naast deze "klassieke" spelen zullen we ook nog een aantal andere kleine spelen/spelletjes organiseren op het districtstoernooi. Het is hiervoor niet nodig om wat te oefenen. Deze zullen tijdens het toernooi worden uitgelegd.

Wij wensen jullie veel succes en plezier met de voorbereiding,

Met vriendelijke groet,

Toernooicommissie Harbrinkhoek "Sport en Spel"

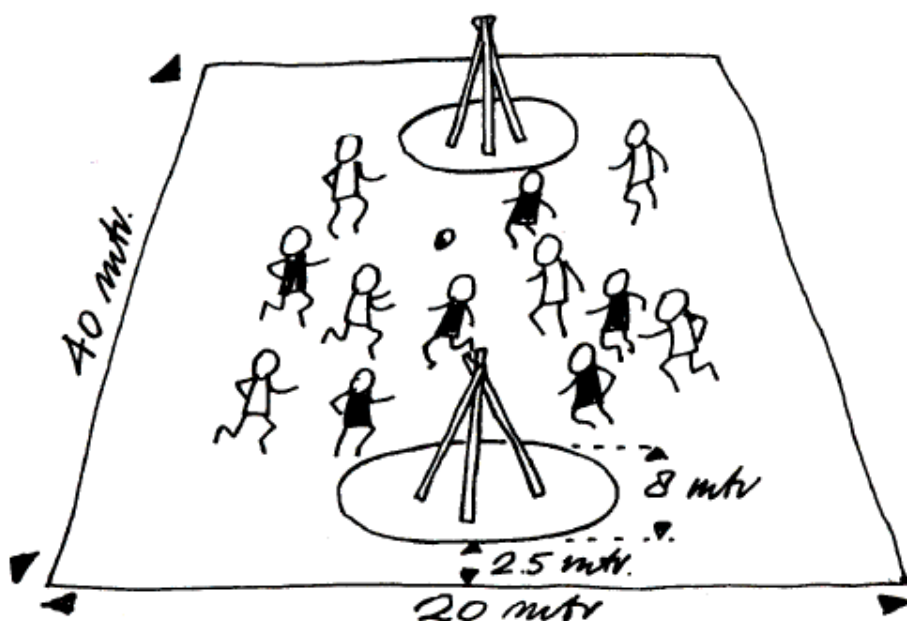
Eventuele vragen kunnen jullie stellen via het volgende e-mailadres:

bjornroelofs@hotmail.com

Inhoudsopgave

1. Burchtbal
2. Emmerbal
3. 3-Ballenspel
4. Trio-voetbal

1. Buchtbal



Materiaal

Grote bal, 6 stokken van ca. 2 meter lengte. Van de stokken worden driepoten gemaakt, de zogenaamde burchten.

Speelveld

Circa 40 x 20 meter. In iedere speelhelft ligt een burchtgebied op 2,5 meter van de achterlijn met een straal van ca. 8 meter. In dat burchtgebied staat de burcht.

Spelers

2 partijen van 6 á 8 spelers. Er zijn geen keepers of buchtwachters.

Spelverloop en puntentelling

Na een opgooibal door de spelbegeleider tussen twee spelers, van iedere partij één, tracht partij A al samenspelend de burcht van partij B omver te werpen. Partij B tracht dit te voorkomen en probeert natuurlijk de burcht van partij A om te gooien. Niemand mag zich in de burchtgebieden begeven. Een omver geworpen burcht levert één punt op.

Spelregels

De spelers mogen nooit op of in de cirkels, waarin de burchten zijn geplaatst, komen. Bij het ontnemen van een doelkans volgt hierop eens strafworp vanaf de achterlijn. Er kan met 1 of met 2 handen geworpen worden. De burcht moet omver geworpen worden, hem raken is niet voldoende! Er mag vanaf elke plaats op het veld op de burcht gegoid worden.

Verboden is:

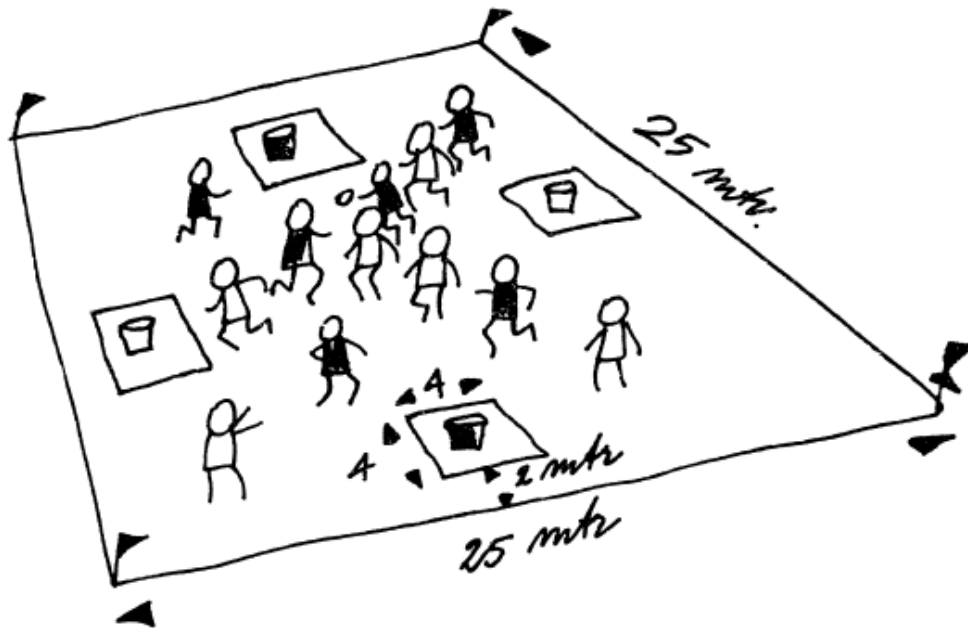
Lopen met de bal, dribbelen of stuiten en naar de bal duiken; Met zijn tweeën een tegenstander hinderen; Ongeoorloofd lichaamscontact, zoals haken, vasthouden etc; De bal uit handen slaan of trekken.

Al deze overtredingen worden bestraft met een indirecte vrije worp voor de tegenstanders vanaf de plaats van overtreding.

Tips

De spelleider moet trachten het spel zo snel mogelijk te laten verlopen. Draai in de stokken kleine oogjes en haal hier een ijzerdraad doorheen. De burcht is eenvoudig en goed op te zetten en gemakkelijk op te bergen.

2. Emmerbal



Material

Handbal (maatje 3) en 4 emmers, waarvan 2 in dezelfde kleur, dus bijvoorbeeld 2 groene en 2 blauwe, terreinlint met pennen of kalk.

Speelveld

Het speelveld is 25 x 25 meter. Gerekend vanuit het midden van iedere lijn, bevindt zich 2 meter veld inwaarts, een doelgebied van 4 x 4 meter. Hierin staat een gekleurde emmer. In de doelgebieden A, bijvoorbeeld. Rode emmers, in doelgebied b, blauwe.

Spelers

Twee teams van 5 à 9 spelers.

Spelbedoeling

Ieder team verdedigt zijn eigen emmers en probeert samenspelend zoveel mogelijk doelpunten te scoren in de emmers van de tegenpartij.

Begin: door opgooibal. Van elke partij staat een speler in het midden van het veld. De spelbegeleider gooit de bal recht omhoog tussen deze spelers, waarna zij de bal met open hand weg mogen slaan. Daarna mogen de andere spelers aan het spel deelnemen. Als er een bal in het spel is, mag hij worden geworpen en met open hand worden gespeeld. Het spel ligt stil wanneer:

- De bal buiten de lijnen van het speelveld komt (inworp)
- Er een doelpunt gemaakt is (uitbal) (zie verderop uitleg)
- De spelbegeleider gefloten heeft voor een overtreding (vrije worp of strafworp) (zie verderop uitleg)
- De bal bij een (gemiste) doelpoging in het emmervak (doelgebied) blijft liggen (opgooibal), op drie meter afstand veldinwaarts van het betreffende doelgebied.

Spelregels

Wat is toegestaan:

1. Een bal vangen, overspelen, doelwerpen met 1 of 2 handen
2. De bal met geopende hand spelen of tippen. (tippen is de bal even met de vingertoppen raken, zonder dat daar sprake is van slaan).
3. De bal mag 1 pas worden gedragen. Voor de 2e pas eindigt moet de bal worden afgespeeld.
4. De speler, die in balbezit is, mag op de plaat pivoteren (draaien op één been) – ook na het maken van 1 pas.
5. Een speler in balbezit mag door één tegenspeler actief verdedigd worden.

Wat niet is toegestaan

1. Lopen met de bal in de handen (1 pas is toegestaan; voor beëindiging van de 2e pas moet de bal worden afgespeeld).
2. De bal slaan, zowel met geslagen als geopende hand(en).
3. De bal schoppen (het aanraken van de bal met de boeten of benen kan per ongeluk en niet per ongeluk!) per ongeluk = niet fluiten.
4. De bal langer dan 3 seconden vasthouden.
5. In het emmergebied komen.
6. Op de bal duiken.
7. Het afhouden van spelers.
8. Verboden lichaamscontact.
9. De bal over het hoofd of langs een tegenspeler spelen en hem daarna weer vangen. (geldt ook voor het rollen van de bal.)

Straf

Voor de overtredingen 1 t/m 5 een vrije worp voor het andere team vanaf de plaats van overtreding. Hierbij staan de spelers van het andere team op 3 meter afstand.

Voor de overtredingen 6 t/m 9 een strafworp. De strafworp wordt gegeven, indien de overtreding een doelpoging onmogelijk maakt.

Strafworp

De strafworp wordt genomen, vanaf 4 meter buiten het emmergebied (richting middenveld). Alle spelers staan daarbij naast of achter de speler, die de strafschoep neemt.

Uitbal: (inworp)

Komt de bal buiten één van de speelveldlijnen dan wordt door een speler van het andere team een inworp genomen, vanaf de plaats waar de bal de lijn passeerde.

De uitvoering hiervan mag zowel met 1 hand (strekworp) of met 2 handen (zoals bij het voetbal.) uit een inworp mag niet worden bedoeld. De spelers van het andere team staan op daarbij op 3 meter afstand.



“dode” bal

Blijft de bal in het emmergebied liggen (na een gemiste doelpoging of wanneer de bal in het emmergebied rolt en daar blijft liggen) dan bindt een “opgooi”plaats tussen 2 spelers (1 van ieder team), op 3 meter afstand van het doelgebied.

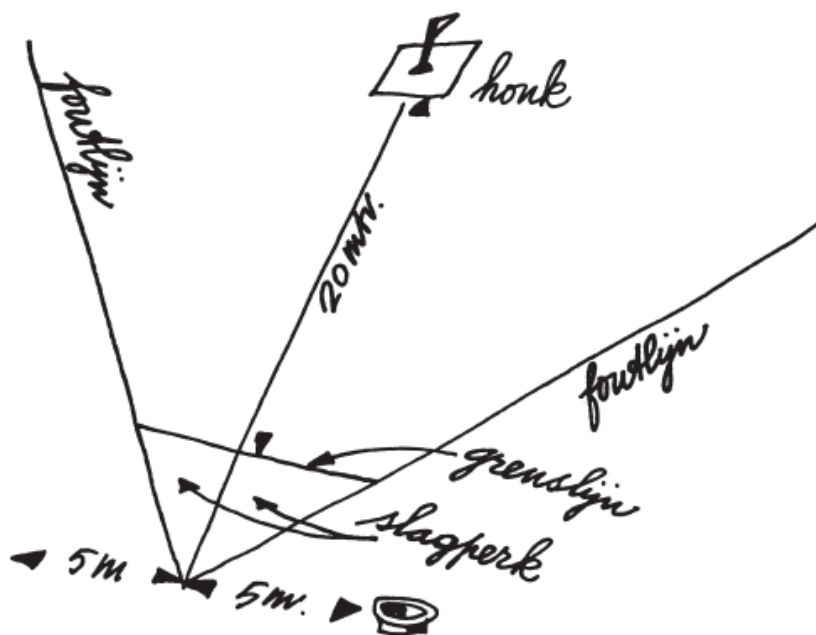
Puntentelling

Voor een doelpunt en een doelpunt uit een strafworp wordt 1 punt gegeven.

Na een doelpunt

Na een doelpunt begint het spel weer met een uitworp door een speler van het team waartegen gescoord word, van achter de veldlijn achter het emmergebied. De spelers van het andere team staan daarbij op 3 meter afstand.

3. 3-Ballenspel



Organisatie

Het speelveld is een driehoek die in 2 gelijke helften is verdeeld. Onder in de driehoek bevindt zich het slagperk. Naast de slagperken staat, op een afstand van ca. 5 meter een wasbak. Op ca. 20 meter afstand van het slagperk staat op de deellijn een honk. (Voor jonge spelers mag de afstand verkort worden ca. 15 meter.)

Materiaal

2 brede slagplankje, 6 tennisballen (3x2 verschillende kleuren), 1 honk en 2 wasbakken, terreinlint en pennen of krijt.

Spelers

Twee partijen van 5 à 9 spelers. Om beurten wordt 1 speler van ieder partij slagmens. Per partij is een vanger/ster. Dit is geen vaste taak.

Spelverloop

Bij voldoende speeltijd komen om beurten van iedere partij een slagman in het slagperk bij de tegenpartij. Bij weinig speeltijd komen deze spelers tegelijk aan de slag. Ze slaan vanuit het slagperk, met hulp van de slagplank, de 3 tennisballen, vlot en direct na elkaar in het veld van het andere team. Nadat de 3 ballen geslagen zijn, loop de slagman vervolgens MET de slagplank in de hand om het honk en terug naar d slagplaats. De slagman/loper mag ook met de slagplank het honk aanraken. De veldspelers proberen de ballen zo snel mogelijk te stoppen en te verzamelen in de wasbak naast hun eigen veld. Een bal is dan goed geslagen wanneer hij in het veld van de tegenpartij terechtkomt. Foutgeslagen ballen zijn ballen, die rechtstreeks buiten het speelveld van de tegenpartij terechtkomen. De ballen mogen, nadat zij de grond in het speelveld geraakt hebben wel naar buiten rollen. Foutgeslagen ballen tellen NIET meer mee in de puntentelling! Een foutgeslagen bal mag niet meer opnieuw

geslagen worden. Bij een misgeslagen bal volgen nog 2 pogingen. Is de bal niet goed geslagen dan wordt het ook een foutbal.

Puntentelling

Alleen de slagman kan scoren. Is zij/hij binnen voor de ballen in de bak liggen dan krijgt de slagman 3 punten voor zijn partij. Is er 1 bal in de bak, dan krijgt hij/zij nog 2 punten. 2 ballen binnen is 1 punt en 3 ballen is 0 punten. Bij 2 goed- en 1 foutgeslagen ballen kan men dus maar maximaal 2 punten behalen.

Spelregels

De veldspelers mogen niet lopen met de ballen in de hand. Loopt een speler meer dan drie passen met de bal in de hand, dan levert dit automatisch een punt op voor de slagpartij. De vanger mag wel lopen met de bal in de hand. De veldspelers mogen de lopers niet hinderen bij hun loop. De vangers mogen pas uit het speelveld komen als de eerste bal geslagen is. Er worden geen punten toegekend voor een vangbal. De slagman moet de slagplank meenemen bij zijn loop. De slagmensen slaan de eerste bal pas na een teken van de spelleider. Op zijn teken slaat de volgende slagman/vrouw. Op teken van de spelleider worden de ballen geslagen. Ook op zijn teken komen de slagmensen aan de beurt. De teamleden blijven steeds in hun eigen speelveld. Ze bepalen zelf de volgorde van slaan. Iedere speler moet aan slag komen.

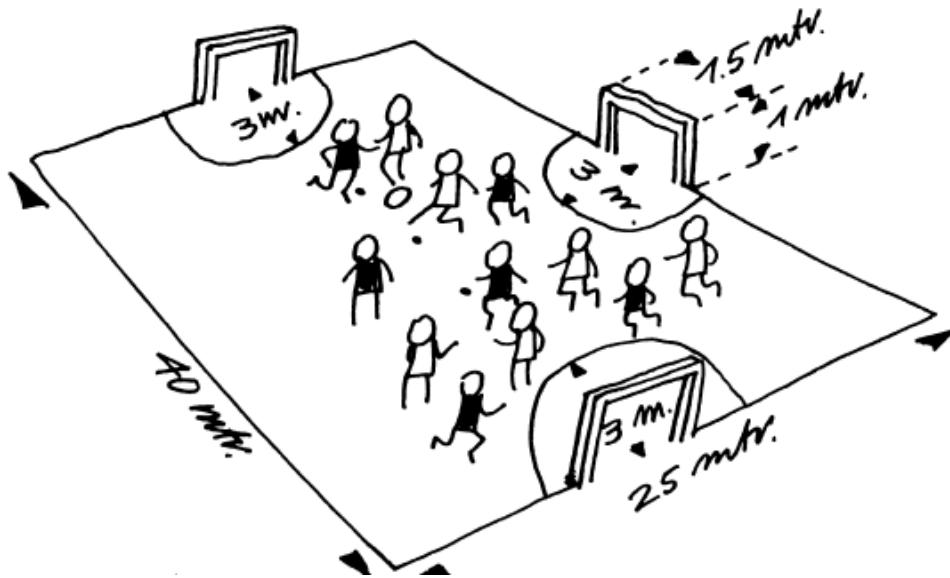
Spelleider

Deze staat iets achter het slagperk op een plaats vanwaar hij het hele speelveld kan overzien.

Hij geeft aan wanneer de slagmensen mogen slaan en wanneer de volgende slagmensen naar voren mogen komen.

Wordt het spel om beurten gespeeld, steeds één slagman, dan kan men volstaan met één spelleider. Slaan de beide slagmensen tegelijk, dan moet men ook twee spelleiders hebben.

4. Trio-voetbal



Materiaal

Lichte voetbal, maatje 4.

Speelveld

Circa 40 x 25 meter. Aan de korte zijden van het veld staan goals van 1,5 x 1 meter. Aan de lange zijde staat in het midden eveneens een goal. Om alle goals liggen doelcirkels met een straal van 3 meter. Op de 8 meter van de goals aan de korte zijden liggen strafschootstippen.

Spelers

Twee partijen van 5 à 9 spelers. Er is geen keeper.

Spelverloop en puntentelling

Al voetballende (samen spelende) proberen de spelers van beide partijen te scoren in het doel van de tegenstander, dit levert 2 punten op, of te scoren in het middendoel, dit levert 1 punt op.

Spelregels

aftrap

Het spel begint met een aftrap in het midden door 1 partij. De tegenstanders staan dan op minimaal 3 meter afstand op de eigen speelhelft. De bal mag zowel voor- als achterwaarts gespeeld worden.

doelpunt

De bal moet het hele doelvlak gepasseerd zijn. Er mag niet rechtstreeks uit de aftrap, inrol en indirecte vrije trap gescoord worden. Na een doelpunt moet de bal weer in het midden

uit genomen worden. Zie aftrap. De speler die de bal het laatst aangeraakt heeft bij een doelpunt in het middengoal, krijgt het doelpunt toegekend.

inrol

Na een uitbal, achterbal of corner volgt een inrol, onderhands genomen door de andere partij dan die, die de bal het laatste aanraakte voor hij over de zij- of achterlijn ging. De bal moet helemaal over de lijn geweest zijn. Achterballen en corners worden vanuit de dichtstbijzijnde hoek genomen. De tegenstanders moeten minimaal 3 meter afstand houden.

De bal mag met het hele lichaam gespeeld worden, behalve met de handen of armen (indirecte vrije-trap). Gevaarlijk spel (te hoog geheven been of te laag koppen), lichamelijk contact, slidings, hard en ruw spel zijn verboden! Hierop volgt een indirecte vrije trap. Bij het ontnemen van een doelkans volgt een strafschoep. Niemand mag de doelcirkels betreden. Een bal die in de doelcirkel blijft liggen is gelijk aan een uitbal. Een bal die in de doelcirkel ligt of rolt mag niet gespeeld worden.

Alle vrije trappen worden genomen op de plaats van overtreding.

De tegenstanders staan op minstens 3 meter afstand.

Ontnemen van een doelkans door een overtreding, bal tegenhouden binnen de doelcirkel wordt bestraft met een strafschoep. Alle spelers staan hierbij achter de bal. Er is géén keeper.

Bij een zeer zware overtreding kan de spelleider de speler die de overtreding beging 2 minuten uit het veld sturen. Bij herhaling volgt totaal uitsluiten van de wedstrijd.