



De Scheidsrechter - spelregels

Vanaf nu bestaat er de optie de bal van de tegenstander met één (1) eigen speler af te pakken. De kleur hoeft in dit geval ook niet meer in overeenstemming te zijn met de kleur van de verdediger, al brengt dit wel een nadeel met zich mee. Het met één man de bal afpakken brengt het gevaar met zich mee dat je een overtreding maakt, omdat je als speler hardhandiger te werk gaat. Gooi daarom de dobbelsteen en bij een 5+ (bij kleurovereenstemming) en een 3+ (wanneer er geen overeenstemming is) maak je een overtreding.

Als de overtreding eenmaal gemaakt is pak je de scheidsrechter. Je legt de bal op een van de gekleurde kaarten rondom de scheidsrechter. Nu gooi je nogmaals de dobbelsteen. Het aantal ogen geeft het aantal kaarten aan dat de bal zich verplaatst (met de klok mee).

Bij een **rode kaart** moet de speler er direct uit.

Bij een **gele kaart** krijgt het team de desbetreffende kaart.

Wanneer het team twee gele kaarten heeft moet diegene het veld verlaten (geel + geel = rood), ook al heeft hij maar één gele kaart gehaald. Bij een **tweede gele kaart** moet de speler die deze gehaald heeft er uit, of hij nu wel of niet de vorige kaart heeft gehaald.

Bij het halen van een kaart is je beurt direct voorbij en krijgt de tegenstander een vrije trap.

Een vrije trap nemen gaat als volgt: de speler mag, zonder daarvoor bij te draaien voor kleurovereenstemming, naar een teamgenoot maximaal over twee mannetjes heen spelen (teamgenoot wordt dus nummer drie) in een rechte lijn.

Wanneer je zo dicht bij de goal bent dat de keeper binnen het maximum van drie spelers staat mag je ook op het doel schieten.

Je scoort hierbij met een 6+ (afstand 3) 5+ (afstand 2). Zo niet dan heeft de keeper de bal en gaat daar het spel verder.

Wanneer de overtreding wordt gemaakt in het strafschoopgebied (eerste lijn spelers voor de keeper) volgt er een strafschoop. Het is niet makkelijk om zo'n strafschoop tegen te houden maar de kans bestaat.

Beide spelers nemen een man voor zich. De een de keeper en de andere zijn strafschoop nemer (dit mag niet de libero zijn). Beide mogen een voorwerp (bal, dobbelsteen, muntje) in het geheim (achter je hand bijvoorbeeld) neerleggen. Als de twee kleuren het zelfde zijn wordt de bal gestopt. Anders is het een doelpunt.

Bij een doelpunt neemt de tegenpartij uit.

Bij een blok heeft de keeper de bal en gaat daar het spel verder.