

# korfbal\*

## Handleiding

'Korfbal' is een strategisch spel, dat is geënt op het originele zaalkorfbal.

De regels van dit spel zijn zo veel mogelijk gelijk gehouden aan de officiële spelregels van korfbal. Het spel is geschikt voor 2 of 4 personen. De speelduur is 2 x 30 minuten.

### Inhoud

1 speelbord	1 scorebord
4 damespionnen geel	25 aanvalskaatjes
4 herenpionnen geel	25 verdedigingskaatjes
4 damespionnen rood	4 wisselkaatjes
4 herenpionnen rood	4 wisselkaatjes
1 bal	2 dobbelstenen

Overall waar gesproken wordt van speler, aanvaller, hij enz. kan ook gelezen worden speelster, aanvalster, zij enz.

### Korte spelomschrijving

Er is een thuis spelende en een bezoekende club. Iedere club bestaat uit 4 dames- en 4 herenpionnen, nl. 2 dames- en 2 herenpionnen voor de aanval en 2 dames- en 2 herenpionnen voor de verdediging.

Het speelveld is verdeeld in 2 vakken. In het ene vak komen de 4 aanvalspionnen van de thuisclub en de 4 verdedigingspionnen van de bezoekende club; in het andere vak geldt het tegenovergestelde.

De bedoeling van het spel is de pionnen in dusdanige posities te plaatsen, dat de bal snel in de richting van de korf van de tegenpartij gespeeld kan worden. De verdediging moet trachten zijn pionnen zo op te stellen, dat een aanvalactie onderbroken wordt.

Een worp met de twee dobbelstenen geeft de speler het recht zijn pionnen en/of de bal evenveel hokjes te verplaatsen als hij 'ogen' heeft geworpen.

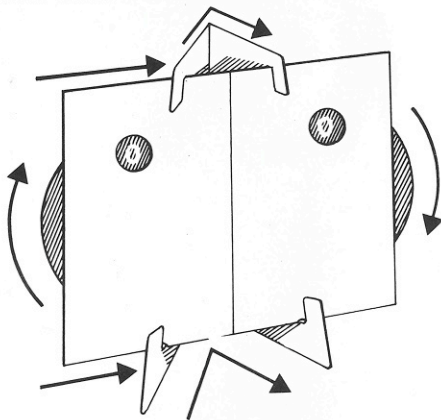
### Aantal personen

Als 2 personen spelen, dan heeft ieder 8 pionnen van dezelfde kleur, gelijkelijk verdeeld over

het aanvals- en het verdedigingsvak. Indien 4 personen spelen, dan vormt men twee partijen, waarbinnen de één de 4 aanvalspionnen en de ander de 4 verdedigingspionnen bedient.

### Aanvang van het spel

Men dobbelt om vast te stellen wie als thuisclub speelt. De thuisclub speelt met geel. Monteer het scorebord zoals op de tekening is aangegeven en leg het speelbord op tafel met de lange kant naar de spelers toe, zodanig dat voor de thuisclub de korte zijde aan de linkerkant 'geel' te zien geeft en voor de bezoekende club 'rood'.



Bij de aanvang van het spel ontvangen beide partijen 2 wisselkaarten. De speelkaarten worden op de aangegeven plaatsen in de bordrand geplaatst.

Beide partijen spelen van links naar rechts, van het verdedigingsvak naar het aanvalsvak. Het aanvalsvak van de ene partij is dus het verdedigingsvak van de andere partij, en andersom. De thuisclub stelt nu als eerste zijn aanvalspionnen in zijn aanvalsvak op, waarbij één pion op de middenstip in het eigen vak wordt geplaatst.

De overige drie aanvalspionnen worden naar eigen inzicht verdeeld over de in het vak aangegeven zes posities.

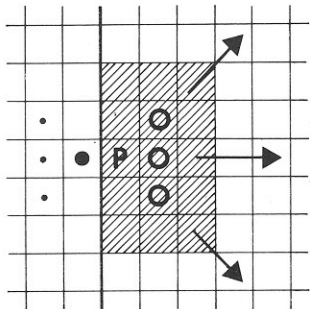
De bezoekende club plaatst daarna zijn verdedigingspionnen in dit vak zijn geen posities aangegeven. Logisch is de pionnen op te stellen tussen de

\* Een uitgave van het Koninklijk Nederlands Korfbalverbond (K.N.K.V.), Postbus 1000, 3700 BA Zeist.

aanvals-pionnen en de korf.

In dit verdedigingsvak mogen bij de uitworp geen verdedigings-pionnen worden geplaatst in het gebied zoals op de tekening is aangegeven.

Vervolgens verdeelt de bezoekende club zijn aanvals-pionnen over de aangegeven posities in het andere vak. De middenstip mag daarbij niet worden gebruikt, omdat de andere partij de beginworp heeft. De thuisclub tenslotte stelt zijn verdedigings-pionnen daarbij op.



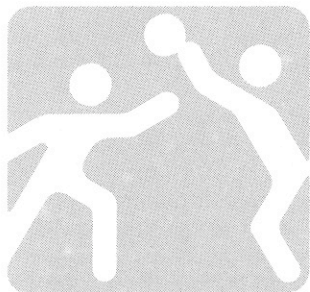
O = bal

P = pion

→ = speelrichting bal

- - - ▷ = looprichting pion

Wanneer de opstelling gereed is, neemt de thuisclub de uitworp. Hiertoe wordt de bal op één van de 3 plaatsen gelegd vóór de middenstip, zoals op de tekening is aangegeven.

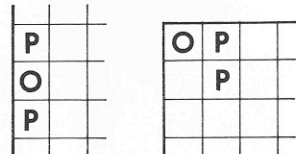


## Spelregels

### Het verplaatsen van de pionnen en/of de bal

■ Het aantal ogen van de worp is het aantal hokjes dat de pionnen en/of de bal verplaatst mogen worden.

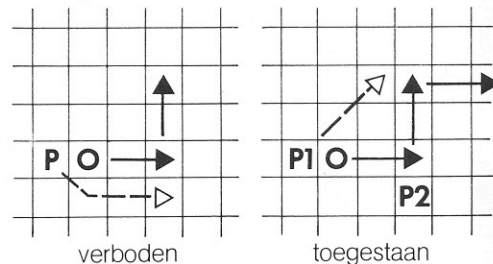
M.a.w.: de worp kan worden gebruikt om alleen de bal te verplaatsen, één of meer pionnen en de bal, of alleen één of meer pionnen.



De bal moet altijd door beide partijen gespeeld kunnen worden.

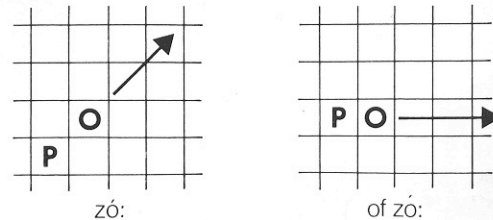
Zo is het insluiten van de bal aan de lijn of in de hoek door 2 pionnen van dezelfde partij verboden.

■ Het verplaatsen mag horizontaal, verticaal en diagonaal.

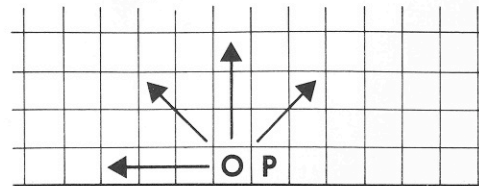


Een pion mag niet in dezelfde worp tweemaal **achter elkaar** de bal verplaatsen. (Voorbeeld: pion plaatst bal 2 hokjes naar rechts, pion loopt naar hokje onder bal, en plaatst deze naar boven).

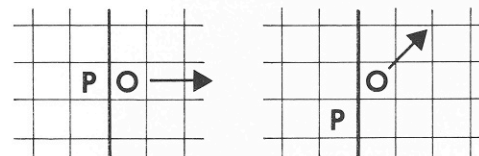
■ De bal mag alleen verplaatst worden als er een pion direct achter staat, in rechte lijn van de pion naar de bal.



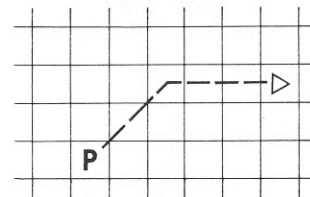
■ In het geval dat de bal direct ligt aan de achter-, zij- of middenlijn mag de pion naast de bal worden geplaatst. De bal kan nu in één van de 4 op de tekening aangegeven richtingen worden weggespeeld.



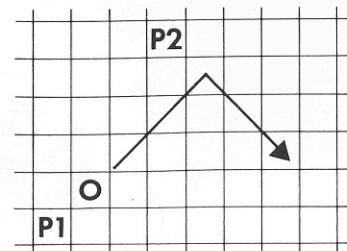
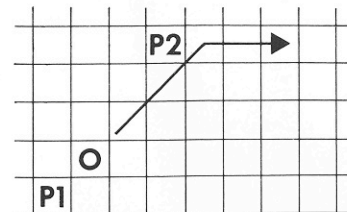
Bij de middenlijn mag de bal door een pion uit het andere vak gespeeld worden.



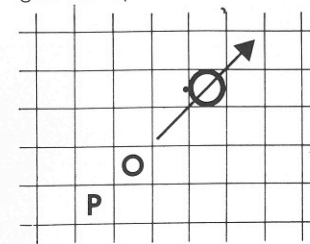
■ Pionnen kunnen op ieder willekeurig moment van richting veranderen.



■ De bal kan slechts via een pion van de eigen partij van richting veranderen en dan weer in rechte lijn vanaf die pion (de tweede pion 'gooit' als het ware de bal verder).

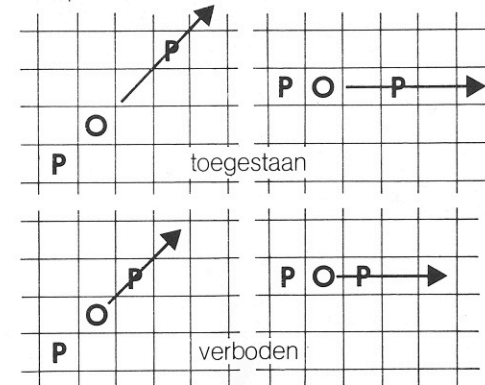


■ De verdedigende partij mag de bal via de eigen korf spelen.



■ Een herenpion mag nooit in een direct nabij gelegen vakje bij een dames-pion staan, ook niet bij een dames-pion van de eigen partij. Vindt deze overtreding plaats, dan mag de tegenpartij een strafworp nemen.

■ De bal kan 'over' een pion heen worden geplaatst, mits er bij het begin van de worp minimaal 1 hokje tussen de bal en deze pion zit. Hetzelfde geldt bij richtingveranderen door een pion.



■ In een hokje kan slechts één pion staan.

### Scoren

Er wordt gescoord als een aanvals-pion de bal in de korf kan werpen.

Het aantal 'ogen' dat over is verval.

De score wordt opgenomen op het scorebord.

Na een doelpunt wordt de wedstrijd hervat, zoals bij de aanvang van het spel, met dien verstande dat de partij die het tegenpunt kreeg begint.

Het is niet toegestaan vanuit de verdediging rechtstreeks (dus zonder tussenkomst van een aanvals-pion) een doelpunt te maken.

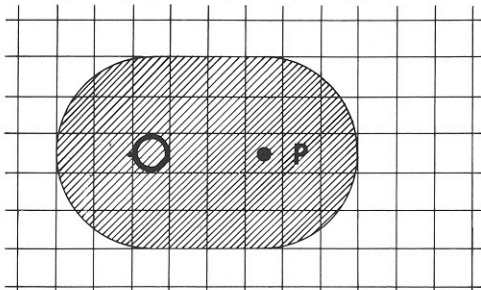


Het is evenmin toegestaan rechtstreeks te scoren vanuit de uitworp of vanuit een vrije worp.

### **Strafworp**

Een strafworp wordt op de volgende manier genomen:

De bal wordt op de strafworpstip geplaatst. Beide partijen plaatsen hun pionnen, van elk 4 dus, buiten het strafworpgebied (dit is het op de tekening aangegeven gearceerde gedeelte).



▨ = strafworpgebied  
● = strafworpstip

Eerst die van de verdedigende partij, dan die van de aanvallende partij. De partij die de strafworp neemt, plaatst een pion achter de bal, werpt één dobbelsteen en tracht te scoren. Wordt er gescoord, dan moet gehandeld worden zoals bij een normaal doelpunt.

Wordt er niet gescoord, dan gaat het spel gewoon verder, waarbij de partij die de strafworp tegen kreeg aan de beurt is.

Voor het nemen van een strafworp wordt de speeltijd zonodig verlengd.

### **Speelkaarten**

Een speelkaart dient te worden getrokken als een speler 'dubbele' ogen gooit, dus: dubbel 1, dubbel 2, dubbel 3, enz.

De speler voert eerst het aantal ogen van zijn worp uit. Eindigt de bal in zijn aanvalsvak, dan neemt hij een rode kaart. Eindigt de bal in zijn verdedigingsvak, dan neemt hij een groene kaart. De speler leest de tekst van de kaart voor en voert de opdracht uit.

Een vrije bal staat gelijk met een extra worp. Als de worp met dubbele ogen direct tot een doelpunt leidt, wordt geen speelkaart meer getrokken.

### **Wisselkaarten**

Iedere partij heeft bij de aanvang van het spel 2 wisselkaarten ontvangen. Eén wisselkaart geeft recht op één wisselspeler. Het wisselen geschiedt als volgt:

De pion in de aanval of in de verdediging, die op dat moment het minst gunstig staat, wordt van het speelveld genomen en op een willekeurige plaats aan de zijlijn van hetzelfde vak geplaatst. De speler van de tegenpartij die bij deze speler stond volgt en mag met een minimum-afstand van één hokje tussenruimte willekeurig geplaatst worden.

De 'verse' wisselspeler mag bij zijn eerste worp 5 extra 'ogen' tellen.

Gebruikte wisselkaarten houdt men verder buiten het spel.

### **Wisselen**

Als het spel met vier personen wordt gespeeld, dan wordt na iedere 2 doelpunten van functie gewisseld: de spelers die de aanvalsvakken bedienen nemen de verdedigingen en omgekeerd.

### **Scheidsrechter**

De partij die niet aan zet is, treedt op als scheidsrechter en bepaalt of de spelende partij een overtreding begaat. Men kan ook een onafhankelijke scheidsrechter benoemen.

Wanneer door de tegenpartij of door de onafhankelijke scheidsrechter een overtreding tegen de spelregels wordt geconstateerd, dan levert dit direct een vrije worp op voor de niet-overtredende partij.

### **Speelduur, einde en winnaar**

De officiële speeltijd is 2 x 30 minuten. De lengte van de pauze is naar eigen keuze.

De partij met de meeste doelpunten is de winnaar.

N.B. Een eenvoudig spelvariant is het spelen zonder gebruik te maken van de speelkaarten.

Gevorderde spelers behoeven de op het speelveld aangegeven stippen voor de beginopstelling niet te gebruiken. Zij kunnen naar eigen inzicht de aanvals-pionnen opstellen.