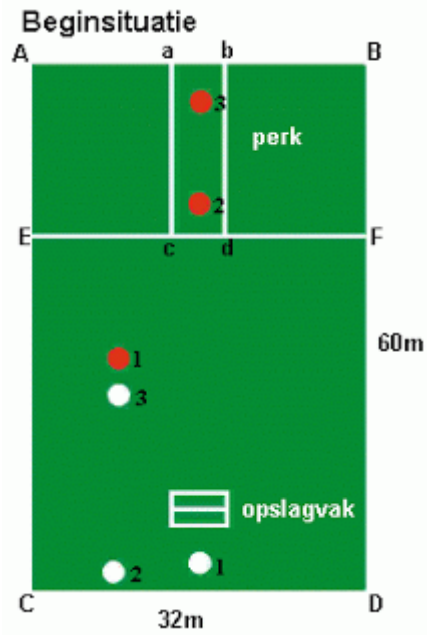
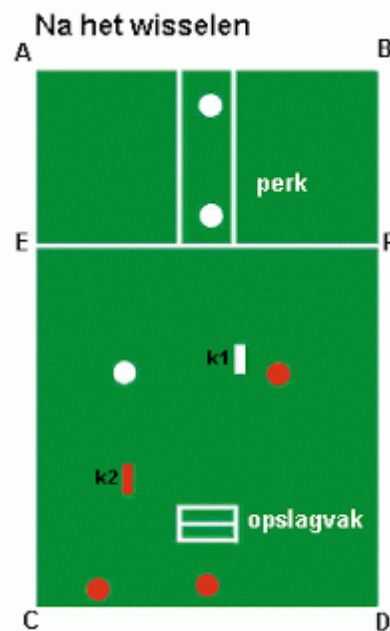


## Voetbalkaatsen: de spelregels



Voetbalkaatsen wordt in de openlucht op een grasveld van 60 x 32 meter gespeeld. Een voetbalkaatsteam ("partuur") bestaat uit drie actieve spelers en een wisselspeler. In een team heb je een specialistische functie. Je bent of "aftrapper" (serveerder) of "uitschieter" (retourneerder). Bij het voetbalkaatsen vorm je met je medespelers afwisselend het aftrap- (op de tekening van de beginsituatie de witte spelers) en het uitschietteam (op de tekening van de beginsituatie de rode spelers). In beide gevallen kun je punten scoren. Het aftrapteam begint altijd. Eén van de drie spelers (de aftrapper) moet vanuit het opslagvak de stilliggende bal met een rechtstreekse trap in het perk brengen. In het perk staan twee spelers van het uitschietteam, die de bal zo ver mogelijk proberen te retourneren. De bal mag bij voetbalkaatsen met elk lichaamsdeel geraakt worden, behalve met de armen en handen. Wordt de bal in het spel met de hand geraakt dan betekent dat een directe score voor de tegenpartij. Bij het begin van het spel wordt de de bal door de aftrapper van het opslagteam naar het perk (a-b-c-d) getrapt (serveren). Daarna zijn er verschillende vervolgmogelijkheden. Indien de bal door het perkteam wordt geretourneerd en hij gaat niet over de lijn C-D, maar wordt gekeerd tussen de lijnen E-F en C-D dan is dat een onbesliste bal (k1). De eerste keer wordt deze plaats aangemerkt met een wit blokje (eerste voetbalkaats/k1). De tweede keer met een rood blokje (tweede voetbalkaats/k2).



### Wisselen van helft

Afhankelijk van de stand wisselen de parturen als er 1 of 2 voetbalkaatsen gemaakt zijn. De aftrappartij gaat nu naar het perk en het perkpartuur moet nu aftrappen. Het perkpartuur probeert nu de door het vorige partuur gemaakte voetbalkaatsen één voor één voorbij te schieten. Lukt dat, dan winnen ze 2 punten. Lukt dat niet, dan verliezen ze 2 punten. Hierna wordt weer getracht nieuwe voetbalkaatsen te krijgen door het perkpartuur, maar het aftrappartuur probeert dit natuurlijk te voorkomen, dan wel zo klein mogelijk te houden door de uitgeschoten bal weer te retourneren.

Er zijn ook direct punten te verdienen. Bijvoorbeeld door eigen verdienste, maar ook door fouten van de tegenpartij, zoals:

- een foute aftrap (buiten of voor het perk a-b-c-d): 2 punten voor de tegenpartij.
- een niet te verwerken aftrap binnen het perk: 2 punten voor de eigen partij
- over de zijlijn A-C of B-D schieten (kwaadschot): 2 punten voor de tegenpartij.
- over de bovenlijn C-D schieten (bovenschot): 2 punten voor de eigen partij.

### De puntentelling

De puntentelling van voetbalkaatsen lijkt op die van het kaatsen en is daardoor verwant aan het van kaatsen afgeleide tennissen. Een eerst ontstaat bij 8 punten. Aangezien de punten per twee worden gegeven, gaat de telling als volgt: 2-4-6-eerst. Na elk eerst begint de puntentelling opnieuw. Twee eersten noemt men een spel. De stand wordt op een telraam ("telegraaf") bijgehouden. Wie als eerste zes eersten (oftewel drie spellen) haalt, heeft de partij gewonnen. Daarmee heb je het WK nog niet gewonnen. Het WK heeft de vorm van een toernooi. Om dat te winnen, moet er meerdere keren worden gewonnen. Een enkele wedstrijd duurt ongeveer 30 tot 45 minuten.

### Spelers wisselen

Een team voetbalkaatsers bestaat uit vier personen; drie actief op het veld en één wissel op de bank. Er mag na afloop van elk eerst gewisseld worden.

### Faire sport

***Voetbalkaatsen is een faire sport waarbij respect voor de arbitrage hoog in het vaandel staat. Het aanvechten van arbitrale beslissingen in woord of gebaar is niet toegestaan en leidt direct tot twee punten aftrek.***