

UITLEG ONDERDELEN VOETBALKERMIS

VSN VOETBALDAGEN 2026

ALGEMEEN:

Bij de voetbalkermis wordt elke groep in 4 min of meer gelijkwaardige teams opgedeeld die, afhankelijk van de grootte van de groep, uit 4, 5 of 6 spelers bestaan.

Het winnende team van een ronde krijgt 3 punten, bij een gelijkspel 1 en bij een verlies 0 punten. Het team dat, over alle spelen gemeten, de meeste punten haalt is winnaar van de voetbalkermis. Als er aan het eind van de dag na het spelen van alle onderdelen een gelijke stand is, volgt er een wedstrijd tussen de teams op 2 doeltjes.

Aan het eind van de dag (15:30 uur) wordt door 2 spelers van het winnende team de finale van de voetbalkermis gespeeld. Laat de spelers van dat team onderling met elkaar strijden om een plek in die finale. Bepaal zelf hoe je tot die finalisten komt.

Let bij de spelen op de speelrichting (aangegeven op plattegrond) en de veldafmetingen (aangegeven in de uitleg hieronder).

BOARDINGVOETBAL

We spelen afhankelijk van de grootte van de teams 3 tegen 3 + keepers of 4 tegen 4 + keepers in het boardingvoetbalveld. Scoren kan op de doelen. Bij uit- en achterballen krijgt de keeper van de tegenpartij de bal om weer in het spel te brengen. Bij doelpunten doet de keeper de bal uit, ook hier mag je indribbelen. (Voor de duidelijkheid: je mag de bal ook meteen naar een medespeler passen)

Veld: Dit staat reeds uitgezet achter de tribune.

3:2 + KEEPER (op F-doel)

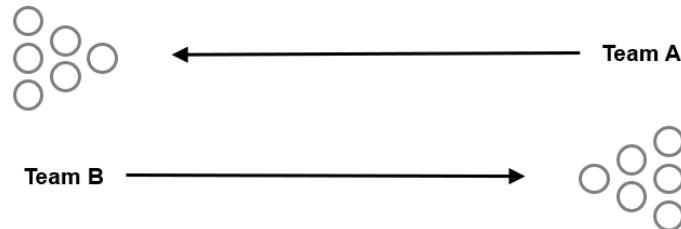
De 3 “aanvallers” dribbelen/passen elke keer opnieuw in vanaf het startpunt. Zij kunnen punten verdienen door in het doel (F-doel) te schieten. Dit doel wordt verdedigd door een keeper + 2 verdedigers. De ‘verdedigers + keeper’ kunnen op hun beurt weer punten verdienen door op de 2 kleine goaltjes te scoren. Na 10 minuten wordt er gewisseld van functie.

Veld: Breedte 20 meter, diepte 25 meter.

BALPONG

Balpong is losjes gebaseerd op Beerpong. Bij Palpong heeft elk team een aantal speciekuipen. De spelers in de teams schieten (of gooien bij de jongste categorieën) om de beurt de bal en proberen de bal in een van de kuipen te krijgen. Elke score levert 1 punt op.

Veld: afhankelijk van de leeftijdscategorie.

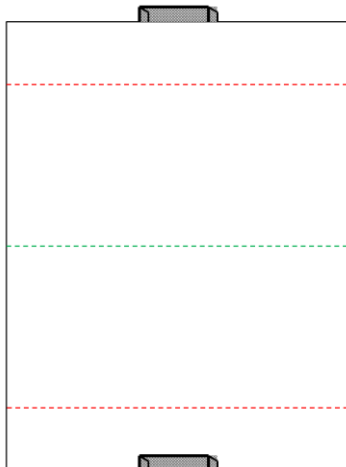


BODYBAL

Spel op mini goaltjes waarbij de bal in een ruimte van 3 meter voor de goal door niemand mag worden aangeraakt. Spelers mogen dus wel in dat vak komen maar raken ze daarbij tegelijkertijd de bal en de grond dan levert dat een punt op voor het andere team. Dat geldt voor zowel het aanvallende als het verdedigende team.

De bal mag met het hele lijf gespeeld worden maar:

- Er mag niet met de bal gelopen worden;
- Met de voet mag alleen overgespeeld worden;
- Er mag alleen met de hand gescoord worden;
- Verdedigers mogen de bal niet uit de handen van een aanvaller trekken.



Groepen A t/m F

De bal kan alleen van de grond naar de hand overgaan door hem met de voet hoog te spelen.

Groepen G t/m J

De bal kan alleen van de grond naar de hand overgaan door er je voet op te zetten. De bal mag dan niet meer voetballend veroverd worden maar

- Moet direct worden opgeraapt;
- Waarna er moet worden overgegooid of een doelpoging moet worden gedaan.

Bij een uitbal gaat de bal over op het andere team.

Verdedigers nemen daarbij 3 meter afstand. Na een score trekt het aanvallende team zich terug op de eigen helft. Het verdedigende team brengt de bal dan vanaf de middellijn weer met de voet of hand terug in het spel. Vanaf dat moment mag het andere team de helft van de tegenstander weer betreden.

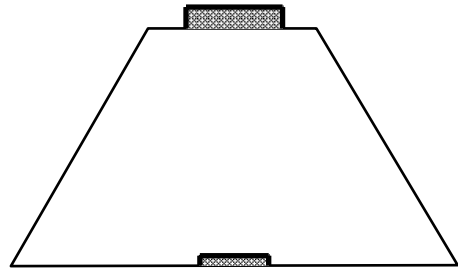
Als een punt is toegekend vanwege een overtreding van de 3 meter regel dan geldt dezelfde regel alleen neemt dan het team waaraan het punt niet is toegekend de bal weer uit in het midden.

Veld: Breedte 20 meter, diepte 40 meter (evt. bij de jongere groepen aanpassen).

LAMBAL

Er wordt gespeeld op een taps toelopend veld. De ene kant van veld is ca. 3x smaller dan de andere zijde. Aan de smalle zijde staat een E-goals, aan de andere kant staat een mini goaltje.

De smalle zijde is voordelig voor de verdedigers, de brede zijde voordelig voor de aanvallers. De grootte van de goals compenseert dat enigszins. Daarnaast dwingt het de spelers ook goed te blijven kijken aangezien de zijlijnen schuin lopen.

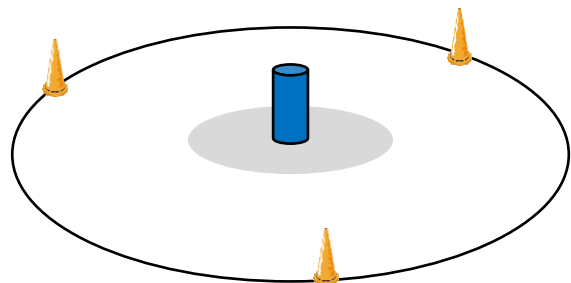


We spelen wedstrijdjes van 20 minuten, na 10 minuten wordt er van helft gewisseld.

Veld: Richtlijnen voor de dimensies van het veld voor de oudste groepen, smalle zijde 10 meter, brede zijde 25 meter, diepte 30 meter. Deze dimensies kunnen aangepast worden voor de jongere groepen.

CIRKEL VOETBAL

Er wordt gespeeld op een rond veld met een goal in het midden, een blauwe ton, waartegen van meerdere zijden gescoord kan worden. Rondom de goal bevindt zich een ruimte met een diameter van ca. 4 meter die voor zowel de verdedigers als de aanvallers verboden terrein is. De aanvallers mogen van alle kanten proberen te scoren. Zodra de verdedigers de bal veroveren moet de bal eerst rondom een van de 3 grote pionnen gespeeld worden voordat er weer mag worden begonnen met de aanval. Na een doelpunt mogen de verdedigers de bal uitnemen vanaf een van de pionnen.



We spelen wedstrijdjes van 20 minuten.

Veld: Diameter van 30 meter. Pas de grootte van het veld evt. aan het aantal en de leeftijd van de spelers aan.

SHOOT-OUT

Vanaf 25 meter dribbelt een speler van de ene partij naar een keeper van de andere partij (die een F-doel verdedigt) en probeert te scoren. De aanvallende speler mag alleen maar vooruit bewegen en moet in beweging blijven. (mag dus niet stilstaan). Elk team heeft 2 x 5 minuten om zoveel mogelijk doelpunten te maken, na elke beurt wisselen de teams telkens van functie. **ALLE** spelers van de teams moeten meedoen en moeten evenredig aan bod komen om te kunnen scoren.

Veld: Breedte 20 meter, diepte 25 meter.

4 : 4 + KEEPERS OP 1 “GROOT”- EN 1 “E/F” DOEL

Indien de grootte van de teams dat noodzakelijk maakt speel je **3 : 3 + Keepers**. In elke doel worden 5 ballen neergelegd. Één bal als ‘beginbal’ (11 ballen nodig). Het team dat scoort, mag de bal weer in het spel brengen door een bal uit de eigen goal te pakken. De doelpunten die gescoord worden, tellen als punt. Na 10 minuten wordt er gewisseld van kant. Wie na 20 minuten de meeste punten heeft, wint.

Veld: Breedte 16-meter-gebied, diepte 30 meter. We plaatsen 2 verplaatsbare doelen op de 16-meter lijn. Het 16-meter gebied blijft dus buiten gebruik.

DOELPUNTENFESTIVAL

De teams krijgen 2 x 5 minuten om zoveel mogelijk doelpunten te maken op een vaste goal vanuit een afwerkvariant. De eerste 5 minuten wordt daarvoor de rode variant gebruikt en de tweede 5 minuten de gele variant.

Het ene team probeert te scoren terwijl het andere team dat met keepen probeert te voorkomen. Tussendoor mag er van keeper gewisseld worden maar het spel wordt daarbij niet stilgelegd.

Vanaf de achterlijn wordt de bal ingespeeld op een speler die op 5 of 10 meter staat en de bal terugkaatst. Vanuit de kaats wordt de bal aangespeeld richting de schutter die op doel zal schieten van voorbij de penaltystip (E t/m J) of buiten het 16meter gebied (A t/m D). De bal **MOET** rollen op het moment dat er op doel geschoten wordt. **ALLE** spelers van de teams moeten meedoen en moeten evenredig aan bod komen om te kunnen scoren. De spelers in het scorende team wisselen steeds van functie zodat ze om beurten aanspelende, kaatsende of scorende speler zijn.

Veld: Op 15 meter (A t/m F) en 10 meter (G t/m J) vanaf het grote doel wordt een lijn geplaatst, daarvan wordt door de spelers die schiet, geschoten. De kaatser neemt plaats op 5 meter (G t/m J) of 10 meter (A t/m F) van het begin.

KOOIVOETBAL

We spelen afhankelijk van de grootte van de teams 3 tegen 3 + keepers of 4 tegen 4 + keepers in de kooi. Scoren kan op de doelen. Bij uit- en achterballen krijgt de keeper van de tegenpartij de bal om weer in het spel te brengen. Bij doelpunten doet de keeper de bal uit, ook hier mag je indribbelen. (Voor de duidelijkheid: je mag de bal ook meteen naar een medespeler passen)

Veld: Dit staat al uitgezet op veld 4.