THE DARTS IN THE AIR

BULL'S VOETBALBORD

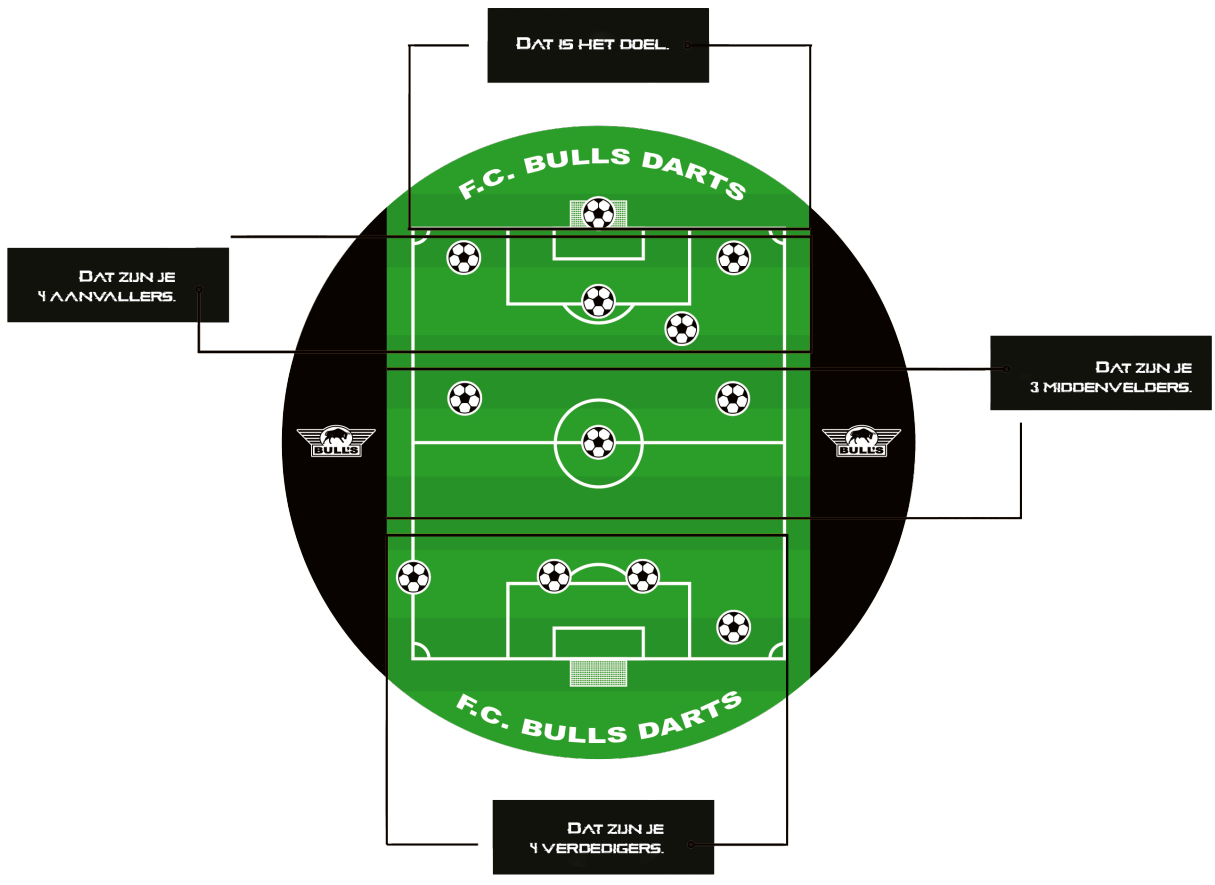
WWW.BULLS.NL

VOETBALBORDSPELREGELS
DE KLASSIEKE VARIANT

DOEL VAN HET SPEL
Het doel is om als eerste 5 doelpunten te scoren.

BASISREGELS VOORAF
• Twee spelers of meerdere spelers in twee teams nemen het tegen elkaar op.
• Elk team/elke speler krijgt per beurt 3 pijlen, en na een beurt is het andere team/de andere speler aan de beurt.
• De afstand tot het bord is 2,37 meter en het midden van het bord bevindt zich op een hoogte van 1,73 meter.
• Om te bepalen wie begint, moet iedereen één pijl naar de centrale bal gooien. Degene die het dichtst bij de bal is, begint. Als beide spelers de bal raken, moeten ze opnieuw gooien totdat iemand mist of verder van de centrale bal afgooit.
• Het aantal doelpunten komt overeen met de werkelijke score van het spel en bepaalt de uiteindelijke winnaar.

BASISREGELS TIJDENS HET SPEL
• Het missen van een "doelwit" leidt niet tot strafpunten.
• De bal blijft neutraal zolang er geen middenvelder is geraakt.
In eenvoudige termen is het doel van het spel om als eerste 5 doelpunten te scoren. Twee of meer spelers kunnen in teams spelen.
Elk team krijgt 3 worpen per beurt. De winnaar is het team dat de meeste doelpunten scoort.



HOE SCOOR IK PUNTEN?

1. Aan het begin is de bal neutraal. Eerst moet een middenvelder worden geraakt.

   Als je een van de middenvelders raakt, moet je vervolgens een van de aanvallers raken.
   Als je een aanvaller raakt, kom je in een scoringspositie en mag je op het doel gooien.

   Als er een doelpunt wordt gescoord, is de stand 1-0 en mag het verdedigende team gooien en aanvallen.
   Per ronde kan slechts één doelpunt worden gescoord.
   Met elke rake worp verschuif je een lijn naar voren, zodat het mogelijk is om met drie pijlen in één beurt direct te scoren.

HOE VERDEDIG IK ME?

2. Voor de verdediging is het doel om het aanvallende team terug te dringen door de verdedigers te raken.
   Als een verdediger wordt geraakt, schuift het aanvallende team een lijn terug.

   Als het aanvallende team zich in scoringspositie bevindt, kan het verdedigende team de aanvaller een lijn terugdringen door een verdediger te raken.
   In dat geval moet de aanvaller opnieuw een aanvaller raken om te kunnen scoren.

HOE STEEL IK DE BAL?

3. De bal kan gestolen worden als hij neutraal is. Dit kan gebeuren wanneer een speler van het verdedigende team een verdediger raakt, waardoor het aanvallende team een lijn achteruit moet gaan. Als het aanvallende team zich in de aanvalslijn bevond, moet het terug naar de middellijn gaan, waardoor de bal neutraal wordt.

   Als het aanvallende team zich in een scoringspositie bevindt, kan het verdedigende team de bal neutraliseren door twee pijlen te gooien en een middenvelder te raken, waardoor ze zelf aanvallend worden

WANNEER HEB JE GEWONNEN?

4. Het eerste team dat 5 doelpunten scoort, wint.

ALTERNATIEVE MANIEREN OM TE WINNEN

5. Totaaldoelpunten na x minuten

THE DARTS IN THE AIR

BULL'S VOETBALBORD

WWW.BULLS.NL

VOETBALBORDSPELREGELS
DE PROFESSIONELE VARIANT

DOEL VAN HET SPEL
Het doel is om als eerste 10 doelpunten te scoren.

GRONDREGELS VOORAF
- Twee spelers of meer spelen in twee teams tegen elkaar.
- Elk team/elke speler krijgt per beurt 3 pijlen, en na een beurt is het andere team/de andere speler aan de beurt om te gooien.
- De afstand tot het bord is 2,37 meter en het centrum van het bord bevindt zich op een hoogte van 1,73 meter.
- Om te bepalen wie begint, moet iemand een pijl op het centrale bullseye gooien. Degene die het dichtst bij het bullseye komt, begint. Als beide spelers het bullseye raken, moeten ze opnieuw gooien totdat iemand mist of verder van het bullseye af gooit.
- Het aantal doelpunten is de werkelijke score van het spel en bepaalt de uiteindelijke winnaar.

GRONDREGELS TIJDENS HET SPEL
Grundregeln während des Spiels

- Je hebt drie pijlen per lijn om een doel te raken. Als het niet lukt, ga je een lijn terug.
- Volg de volgorde van verdediger naar middenvelder naar aanvaller en uiteindelijk naar het doel om een punt te scoren.

HOE SCOOR IK PUNTEN?

1. Je kunt punten scoren door eerst een verdediger te raken,
dan een van de middenvelders, en uiteindelijk moet de worp eindigen bij de aanvallers.
Elke pijl die je vervolgens in het doel gooit, is één doelpunt waard.
Als je dus tijdens een bezoek 3 pijlen in het doel gooit, scoor je drie doelpunten.
Na het gebruik van je 3 pijlen in het doel begin je weer bij de verdedigers.

Je hebt drie pijlen om een "doel" te raken.
Dit betekent dat als je naar het middenveld moet gooien en in één beurt alle pijlen mist,
je een lijn terug moet en weer naar de verdedigers moet gooien.

WANNEER HEB JE GEWONNEN?

2. De eerste speler die 10 doelpunten scoort, is de winnaar.
Alternatieve manieren om de winnaar te bepalen:

Het team met de meeste doelpunten na een bepaald aantal minuten.

THE DARTS IN THE AIR

BULL'S VOETBALBORD

WWW.BULLS.NL

VOETBALBORDSPELREGELS
HET TIKI-TAKA SPEL

DOEL VAN HET SPEL
Het doel van het spel is om een doelpunt te scoren door eerst alle "doelen" te raken.

GRONDREGELS VOORAF
Dit spel kan individueel of met meerdere spelers/teams gespeeld worden.
Elk team/elke speler krijgt per beurt 3 pijlen, en na een beurt is het andere team/de andere speler aan de beurt om te gooien.
De afstand tot het bord is 2,37 meter en het centrum van het bord bevindt zich op een hoogte van 1,73 meter.
Om te bepalen wie begint, moet iemand een pijl op het centrale bullseye gooien. Degene die het dichtst bij het bullseye komt, begint.
Als beide spelers het bullseye raken, moeten ze opnieuw gooien totdat iemand mist of verder van het bullseye af gooit.

GRONDREGELS TIJDENS HET SPEL
De aanval moet voortgaan van alle verdedigers naar alle middenvelders
naar alle aanvallers en uiteindelijk naar het doel om een punt te scoren.

HOE SCOOR JE PUNTEN?

1. Voordat je een doelpunt kunt scoren, moeten alle posities in de juiste volgorde worden geraakt:
eerst alle verdedigers, dan alle middenvelders en uiteindelijk alle aanvallers.
Je kunt extra regels toevoegen om het uitdagender te maken. Bijvoorbeeld:
als je drie pijlen mist, moet je een "doel" of een hele lijn teruggaan.

WANNEER HEB JE GEWONNEN?

2. De eerste speler die een doelpunt scoort, wint het spel.
Alternatieve manieren om de winnaar te bepalen:

De eerste speler die 3 doelpunten scoort, wint.
De speler/het team met de meeste doelpunten na x minuten.