



Straatvoetbal



DRAAIBOEK

ORGANISATIE TOERNOOI MET INDIVIDUELE WINNAAR



KNVB CALVÉ STRAATVOETBALTOERNOOI

Ga naar www.knvbstraatvoetbal.nl voor meer informatie.

Teneinde het Straatvoetbal / 4 tegen 4 goed te laten verlopen is het van belang een en ander goed te organiseren. In dit verband is er voor gekozen de gehele organisatie, met als startpunt het moment dat teams worden ingedeeld, chronologisch uit te werken en daarbij alle betrokkenen te benoemen. Op de KNVB Straatvoetbal website staan ook andere onderdelen die u kunt downloaden. Met name de brochure 4 tegen 4 is zeer praktisch.

1.1 Stappenplan

Fase 1: Toernooivorm

De organiserende vereniging moet ervan uitgaan dat er maximaal 50 deelnemers per voetbalveld worden ingedeeld. Aan de hand van de aanmeldingen kan elke vereniging zien hoeveel wedstrijden er worden afgewerkt. Hierop kan men het aantal veldjes baseren en mocht blijken dat er een aantal spelers minder verschijnen, dan kan dat alleen tot gevolg hebben dat er teveel veldjes zijn uitgezet, maar nooit te weinig.

D-, E- en F-teams nemen deel aan deze voetbal dag. Per categorie kun je komen tot een team van 5 spelers/sters. Dit betekent dat de vijf besten van het individuele toernooi een team kunnen vormen.

Alle deelnemers krijgen een herinnering aan deze dag aangeboden. De herinneringen worden, op aanvraag, naar de organiserende verenigingen toegezonden. Na afloop kunt u de herinneringen aan de deelnemers overhandigen. Wij vertrouwen erop dat vanuit uw secretariaat zorg voor wordt gedragen dat de herinneringen bij de juiste personen terecht komen.

De eigenschappen van het individuele Straatvoetbal/4 tegen 4 toernooi zijn:

- » Alle spelers spelen gelijkertijd.
- » Iedere wedstrijd kent een andere ploeg qua samenstelling.
- » Er is één individuele winnaar.
- » Het kan gespeeld worden met maximaal 50 spelers op 1 voetbalveld met vijf 4 tegen 4 velden.
- » Er wordt gespeeld met viertallen (al dan niet met wisselers afhankelijk van het aantal deelnemers).
- » Er wordt gespeeld zonder scheidsrechter (wel een begeleider, welke beslist bij onenigheid en de wissels verzorgt).
- » Waarbij de organisatie slechts in handen is van één leider/organisator.

Fase 2: Voorbereiden 4 tegen 4 op 24 oktober 2009 (of op een andere willekeurige dag)

Deelnemende verenigingen kunnen een informatie downloaden met daarin de volgende zaken:

- » Plattegrond veldindeling
- » Een heldere uitleg over de organisatie van het individuele 4 tegen 4 toernooi
- » Uitslagenformulieren
- » Een speelschema
- » Veldindelingen
- » Wedstrijdschema
- » Tips voor de organisatie
- » Een overzicht van de benodigde mensen en materiaal
- » Takenschema voor op de wedstrijddag
- » Veldaanduidingen om te kopiëren

- » Spelregels
- » Voorbeeldtekst voor in het clubblad
- » Een flyer
- » Evaluatiepunten voor het toernooi
- » Formulier waarop aangegeven kan worden dat een toernooi geen doorgang heeft kunnen vinden: afgelasting activiteit

De vereniging

- » Draagt er zorg voor dat alle deelnemers verschijnen op de plaatsen waar ze worden verwacht!!!
- » Geeft leiders/leidsters van de eigen vereniging uitleg t.a.v. het waarom en hoe betreffende het straatvoetbal/4 tegen 4 voor F-, E- en D-pupillen
- » Belegt eventueel een bijeenkomst!
- » Neemt benodigde informatie vanuit het draaiboek over in clubblad + artikel vier tegen vier voor publicatie in het clubblad op dezelfde wijze zoals men dat bij een regulier competitie programma ook doet
- » Regelt zaken t.a.v. kleding, materiaal, enz.

Fase 3: Organisatie op de wedstrijddag

Vereniging (taakomschrijvingen)

Jeugdcoördinator:

- » aanspreekpunt KNVB
- » instructeur overige vrijwilligers (uitleg toernooi)
- » draagt zorg voor het uitzetten van de veldjes n.a.v. het aantal aanmeldingen
- » Werk met duidelijke veldnummers op de dag zelf.
- » houdt rekening met de mogelijkheid dat er van toernooischema kan worden gewisseld op het moment dat er teams niet aanwezig zijn, daarom werken met blanco toernooischema's
- » toezien op aanwezigheid van al het materiaal (ballen, pylonen, formulieren etc.)
- » uitleg spelregels aan deelnemers/sters en spelleiders
- » coördinatie toernooi verloop
- » ervoor zorgen dat de teambegeleiders op de hoogte zijn van het toernooischema
- » ondersteunen overige vrijwilligers

Omroeper (kan eventueel door Jeugdcoördinator gedaan worden):

- » duidelijk begin en eindsignaal van alle wedstrijden geven (fluit, claxon, zoemer)
- » overige noodzakelijke mededelingen doen

Wedstrijdsecretaris:

- » assisteert de Jeugdcoördinator
- » houdt het toernooischema bij/vult de resultaten in

Wedstrijdleider (minimaal voor elk speelveldje 1, plus 2 reserve):

- » meld zich bij aankomst bij het wedstrijdsecretariaat en ontvangt de poule-indeling van de Jeugdcoördinator
- » ontvangen en inschrijven deelnemende teams bij aankomst (naam noteren, kleine mededelingen etc.)
- » daartoe duidelijk herkenbare plaats zoeken op "binnenlooproute"
- » spelers met vragen t.a.v. het veld waar ze moeten spelen op weg helpen
- » zorgt, samen met overige wedstrijdleiders, voor vlot en plezierig verloop van de activiteiten
- » spelregels kennen

- » hebben het toernooischema op zak
- » toezicht houden op het verloop van het spel
- » indien van toepassing zorgen dat wisselers ingezet worden
- » toezien op materiaal (bal, hesjes, doeltjes, veldaanduidingen)
- » attent zijn op het helpen van ploegen bij het vinden van het veld
- » behulpzaam zijn bij het opruimen van het materiaal direct na afloop van het toernooi
- » van het veld afhouden van ouders, vriendjes/innetjes, etc.

1.2 De organisatie is als volgt:

1. Met 20 pylonen of 10 doeltjes en afbakenmateriaal worden vijf 4 tegen 4 velden uitgezet. Lengte veld 30 tot 40 meter, breedte 15 tot 20 meter, doel ongeveer 2 - 3 meter breed; niet te klein, veel doelpunten horen erbij!
2. De velden worden aangeduid met de letters van het alfabet. Deze letters kun je uit dit draaiboek kopiëren: Veld 1: A boven - B onder Veld 4: G boven - H onder
Veld 2: C boven - D onder Veld 5: I links - J rechts
Veld 3: E boven - F onder
3. De aanduiding wordt zo neergezet en zo groot gemaakt dat het gelezen kan worden vanaf de centrale plaats.
4. Het aantal deelnemers bedraagt tussen de 16 en 50 spelers. Als er meer dan 50 deelnemers zijn, moet een tweede veld gebruikt worden. Stel er zijn 70 deelnemers, verdeel dan de totale groep over 2 velden: bijvoorbeeld 30 op veld I en 35 op veld II.
5. Winnen levert 20 punten op, gelijk spel 10 punt en verlies 0 punten. De gemaakte doelpunten worden bij het behaalde aantal punten opgeteld.
6. Na afloop van iedere speelronde wordt de uitslag op een uitslagenformulier geschreven. Tijdens de volgende speelronde worden de punten door de organisator genoteerd op het speelschema.
7. Als de velden zijn uitgezet en het speelschema is opgehangen, worden de deelnemers opgevangen.
8. Alle teams worden op het schema ingeschreven of zijn ingeschreven (als de deelnemers van tevoren bekend zijn).
9. Daarna wordt uitleg gegeven aan de deelnemers over:
 - » Het schema; hoe moet je het lezen, waar moet je naar toe (veldaanduiding).
 - » Het aantal punten dat je kunt halen.
 - » De rustmomenten.
 - » De wisselende partijen.
 - » De wisselers.
 - » De spelregels.
 - » Het begin- en eindsignaal.
 - » Het dragen van hesjes (op de veldaanduiding staat aangegeven welke partij hesjes draagt).
 - » Aansluitend worden eventuele vragen beantwoord.
10. Nu kan de centrale warming-up beginnen. Deze wordt geleid door de centrale toernooileider, speaker of een trainer.
11. Na de warming-up gaan alle deelnemers naar hun veld en kan het toernooi beginnen. Het centrale beginteken wordt gegeven met behulp van een toeter, claxon, fluit of bel.
12. Tussen de wedstrijden door kan een drinkpauze worden ingelast om het vochttekort aan te vullen (drinkketel op het veld).

Bovenstaande punten zijn verwerkt in een takenschema

BIJLAGEN

ORGANISATIE TOERNOOI MET INDIVIDUELE WINNAAR



1. Tel het aantal deelnemers.
2. Kijk op het schema hoe de veldverdeling is bij dat bepaalde aantal spelers
3. Maak een aantal kopieën van een leeg schema. Vul de namen van de spelers in en zet er een nummer voor. Per schema kunnen 20 deelnemers ingevuld worden. Als er meer dan 20 of 40 deelnemers zijn, nummer dan door op het volgende blad.

4. Kijk op het schema voor veldverdeling hoe het speelschema moet worden ingevuld.

Bijvoorbeeld:

veldindeling voor 20 deelnemers =
 2 velden van 5 : 5 (wisselerspelers) =
 5 x A : 5 x B
 5 x C : 5 x D

Het schema wordt als volgt ingevuld:

In de kolom 'Wedstrijd 1' wordt op willekeurige plaatsen ingevuld:

5 x een A, dan }
 5 x een B, dan } Voorbeeld I
 5 x een C, en }
 5 x een D. }

VOORBEELD I									
SPEELSCHEMA VOOR 20 SPELERS		WEDSTRIJD 1		WEDSTRIJD 2		WEDSTRIJD 3		DEFINITIEVE INDELING	
Nr.	NAAM:	VELD	PNT.	VELD	PNT.	VELD	PNT.	VELD	PNT.
1.	JAN	A		A		A		A	
2.	PIET					C		C	
3.	KLAAS			B		B		B	
4.	KEES							D	
5.	HARRIE	A		A		A		A	
6.	JOOP			B		B		B	
7.	FRANS							D	
8.	WIM					C		C	
9.	GERRIT							D	
10.	JOOST					C		C	
11.	ANDRÉ			B		B		B	
12.	HANS	A		A		A		A	
13.	HUUB					C		C	
14.	BERT							D	
15.	PIM			B		B		B	
16.	HARM					C		C	
17.	ANNE	A		A		A		A	
18.	ALBERT							D	
19.	SIMON	A		A		A		A	
20.	GERBEN			B		B		B	

Vervolgens wordt in kolom 'Wedstrijd 2' weer in een ander willekeurige volgorde dezelfde letters ingevuld. Dus: 5 x een A, 5 x een B, 5 x een C en 5 x een D. Enzovoorts voor de volgende wedstrijden (zie voorbeeld II).

BIJLAGEN

ORGANISATIE TOERNOOI MET INDIVIDUELE WINNAAR



Voorbeeld

Uitslagenformulier op basis van 20 spelers.

Winnen = 20 punten
Gelijk = 10 punten
Verlies = 0 punten

Het aantal doelpunten wordt bij het resultaat geteld.

1e wedstrijd	Uitslag	Punten	4e wedstrijd	Uitslag	Punten
A - B	3 - 2	A -> 23 B -> 2	A - B	1 - 1	A -> 11 B -> 11
C - D	1 - 1	C -> 11 D -> 11	C - D	1 - 6	C -> 1 D -> 26
2e wedstrijd	Uitslag	Punten	5e wedstrijd	Uitslag	Punten
A - B	1 - 5	A -> 1 B -> 25	A - B	2 - 3	A -> 2 B -> 23
C - D	2 - 0	C -> 22 D -> 0	C - D	8 - 3	C -> 28 D -> 3
3e wedstrijd	Uitslag	Punten	Alle punten worden vervolgens genoteerd op het speelschema. Daarna worden alle punten opgeteld en wordt de eindstand bepaald (zie voorbeeld II).		
A - B	6 - 4	A -> 26 B -> 4			
C - D	3 - 3	C -> 13 D -> 13			

VOORBEELD II												TOTAAL AANTAL PUNTEN	EIND STAND
SPEELSHEMA VOOR 20 SPELERS		WEDSTRIJD 1		WEDSTRIJD 2		WEDSTRIJD 3		WEDSTRIJD 4		WEDSTRIJD 5			
Nr.	NAAM:	VELD	PNT.	VELD	PNT.	VELD	PNT.	VELD	PNT.	VELD	PNT.		
1.	JAN	A	23	A	1	D	13	C	1	B	23	61	11
2.	PIET	C	11	B	25	A	26	D	26	A	2	90	2
3.	KLAAS	B	2	A	1	C	13	A	11	D	3	30	18
4.	KEES	D	11	B	25	B	4	A	11	C	28	79	6
5.	HARRIE	A	23	C	22	A	26	B	11	D	3	85	4
6.	JOOP	B	2	D	0	C	13	D	26	A	2	43	15
7.	FRANS	D	11	B	25	D	13	B	11	C	28	88	3
8.	WIM	C	11	A	1	B	4	C	1	D	3	20	19
9.	GERRIT	D	11	C	22	A	26	D	26	B	23	108	1
10.	JOOST	C	11	D	0	D	13	B	11	A	2	37	17
11.	ANDRÉ	B	2	B	25	C	13	A	11	B	23	74	9
12.	HANS	A	23	D	0	B	4	C	1	C	28	56	13
13.	HUUB	C	11	C	22	B	4	D	26	A	2	65	10
14.	BERT	D	11	A	1	A	26	B	11	C	28	77	7
15.	PIM	B	2	C	22	C	13	D	26	A	2	65	10
16.	HARM	C	11	D	0	D	13	A	11	B	23	58	12
17.	ANNE	A	23	A	1	D	13	C	1	D	3	41	16
18.	ALBERT	D	11	C	22	A	26	C	1	B	23	83	5
19.	SIMON	A	23	B	25	C	13	B	11	D	3	75	8
20.	GERBEN	B	2	D	0	B	4	A	11	C	28	45	14

UITSLAGENFORMULIER



Na iedere gespeelde wedstrijd wordt de uitslag op dit formulier genoteerd. Vervolgens worden de punten op het grote schema bijgeschreven.

- Winnen** = 20 punten
- Gelijk** = 10 punten
- Verlies** = 0 punten
- Doelpunten** = 1 punt per doelpunt

1e WEDSTRIJD									
TEAM		TEAM	UITSLAG			PUNTEN			
A	-	B		-		A		B	
C	-	D		-		C		D	
E	-	F		-		E		F	
G	-	H		-		G		H	
I	-	J		-		I		J	

2e WEDSTRIJD									
TEAM		TEAM	UITSLAG			PUNTEN			
A	-	B		-		A		B	
C	-	D		-		C		D	
E	-	F		-		E		F	
G	-	H		-		G		H	
I	-	J		-		I		J	

3e WEDSTRIJD									
TEAM		TEAM	UITSLAG			PUNTEN			
A	-	B		-		A		B	
C	-	D		-		C		D	
E	-	F		-		E		F	
G	-	H		-		G		H	
I	-	J		-		I		J	

UITSLAGENFORMULIER



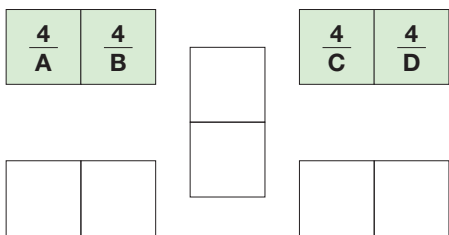
4e WEDSTRIJD									
TEAM		TEAM	UITSLAG			PUNTEN			
A	-	B		-		A		B	
C	-	D		-		C		D	
E	-	F		-		E		F	
G	-	H		-		G		H	
I	-	J		-		I		J	

5e WEDSTRIJD									
TEAM		TEAM	UITSLAG			PUNTEN			
A	-	B		-		A		B	
C	-	D		-		C		D	
E	-	F		-		E		F	
G	-	H		-		G		H	
I	-	J		-		I		J	

SPEELSHEMA VOOR SPELERS		WEDSTRIJD 1		WEDSTRIJD 2		WEDSTRIJD 3		WEDSTRIJD 4		WEDSTRIJD 5		TOTAAL AANTAL PUNTEN	EIND STAND
		VELD	PUNTEN	VELD	PUNTEN	VELD	PUNTEN	VELD	PUNTEN	VELD	PUNTEN		
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													
11.													
12.													
13.													
14.													
15.													
16.													
17.													
18.													
19.													
20.													
21.													

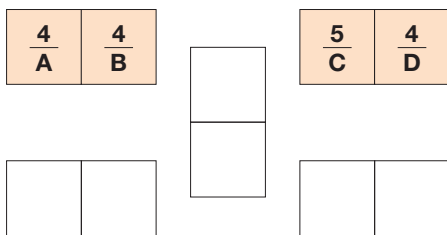
VELDINDELING 16 T/M 24 SPELERS

ORGANISATIE VOOR 16 SPELERS



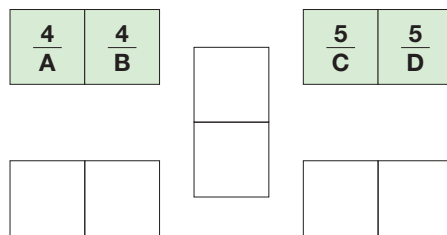
2 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
5 : 5	=	4 x C	4 x D

ORGANISATIE VOOR 17 SPELERS



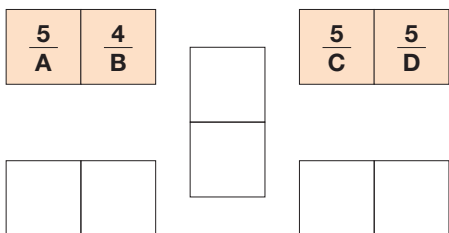
2 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
5 : 4	=	5 x C	4 x D

ORGANISATIE VOOR 18 SPELERS



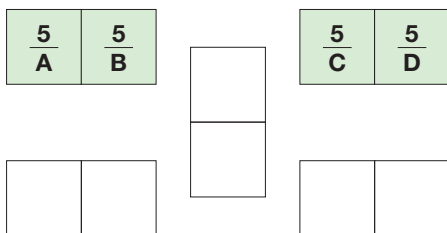
2 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
5 : 5	=	5 x C	5 x D

ORGANISATIE VOOR 19 SPELERS



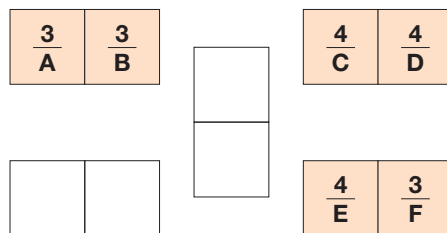
2 VELDEN			
5 : 4	=	5 x A	4 x B
5 : 5	=	5 x C	5 x D

ORGANISATIE VOOR 20 SPELERS



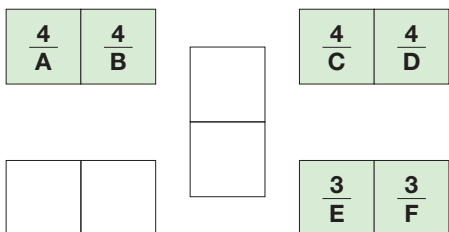
2 VELDEN			
5 : 5	=	5 x A	5 x B
5 : 5	=	5 x C	5 x D

ORGANISATIE VOOR 21 SPELERS



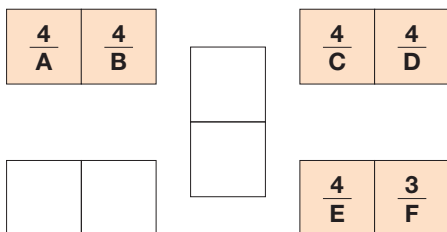
3 VELDEN			
3 : 3	=	3 x A	3 x B
4 : 4	=	4 x C	4 x D
4 : 3	=	4 x E	3 x F

ORGANISATIE VOOR 22 SPELERS



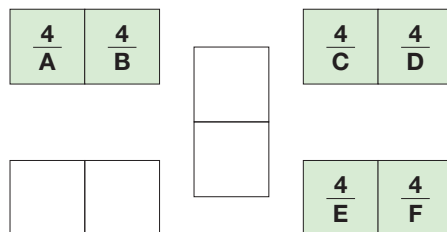
3 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
4 : 4	=	4 x C	4 x D
3 : 3	=	3 x E	3 x F

ORGANISATIE VOOR 23 SPELERS



3 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
4 : 4	=	4 x C	4 x D
4 : 3	=	4 x E	3 x F

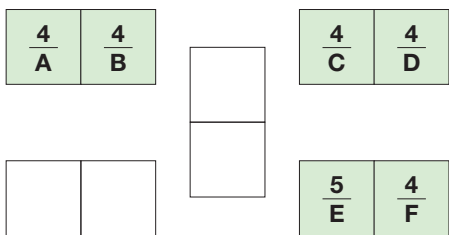
ORGANISATIE VOOR 24 SPELERS



3 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
4 : 4	=	4 x C	4 x D
4 : 4	=	4 x E	4 x F

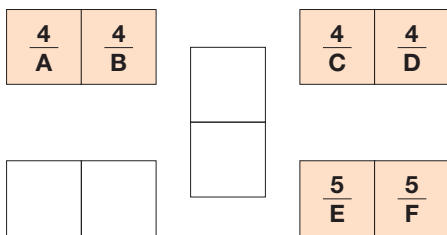
VELDINDELING 25 T/M 33 SPELERS

ORGANISATIE VOOR 25 SPELERS



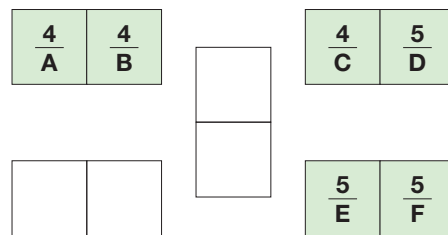
3 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
4 : 4	=	4 x C	4 x D
5 : 4	=	5 x E	4 x F

ORGANISATIE VOOR 26 SPELERS



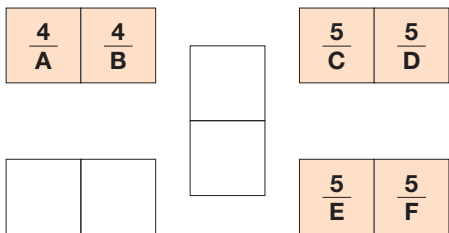
3 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
4 : 4	=	4 x C	4 x D
5 : 5	=	5 x E	5 x F

ORGANISATIE VOOR 27 SPELERS



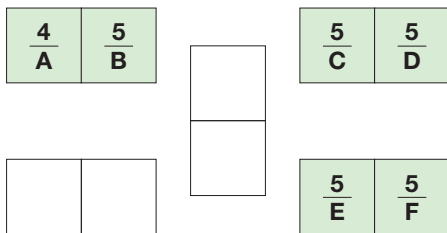
3 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
4 : 5	=	4 x C	5 x D
5 : 5	=	5 x E	5 x F

ORGANISATIE VOOR 28 SPELERS



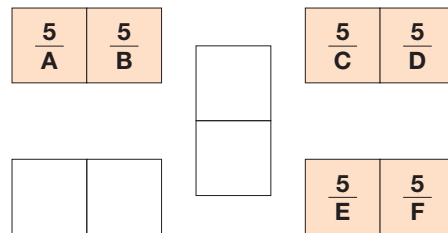
3 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
5 : 5	=	5 x C	5 x D
5 : 5	=	5 x E	5 x F

ORGANISATIE VOOR 29 SPELERS



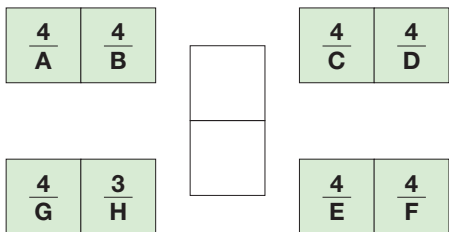
3 VELDEN			
4 : 5	=	4 x A	5 x B
5 : 5	=	5 x C	5 x D
5 : 5	=	5 x E	5 x F

ORGANISATIE VOOR 30 SPELERS



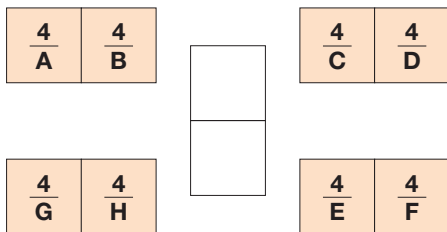
3 VELDEN			
5 : 5	=	5 x A	5 x B
5 : 5	=	5 x C	5 x D
5 : 5	=	5 x E	5 x F

ORGANISATIE VOOR 31 SPELERS



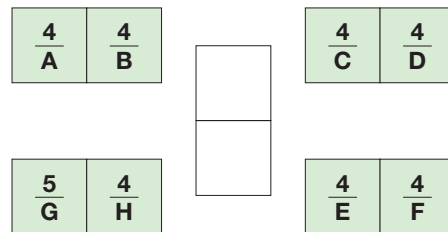
4 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
4 : 4	=	4 x C	4 x D
4 : 4	=	4 x E	4 x F
4 : 3	=	4 x G	3 x H

ORGANISATIE VOOR 32 SPELERS



4 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
4 : 4	=	4 x C	4 x D
4 : 4	=	4 x E	4 x F
4 : 4	=	4 x G	4 x H

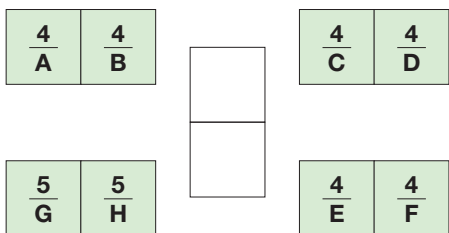
ORGANISATIE VOOR 33 SPELERS



4 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
4 : 4	=	4 x C	4 x D
4 : 4	=	4 x E	4 x F
5 : 4	=	5 x G	4 x H

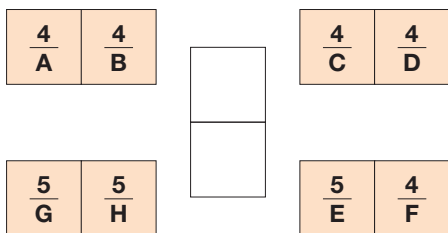
VELDINDELING 34 T/M 42 SPELERS

ORGANISATIE VOOR 34 SPELERS



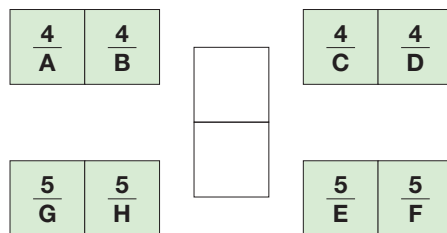
4 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
4 : 4	=	4 x C	4 x D
4 : 4	=	4 x E	4 x F
5 : 5	=	5 x G	5 x H

ORGANISATIE VOOR 35 SPELERS



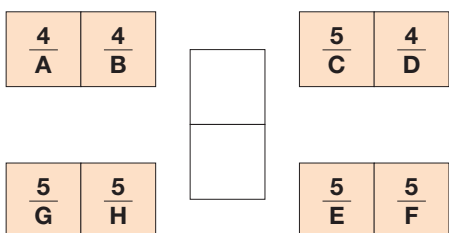
4 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
4 : 4	=	4 x C	4 x D
5 : 4	=	5 x E	4 x F
5 : 5	=	5 x G	5 x H

ORGANISATIE VOOR 36 SPELERS



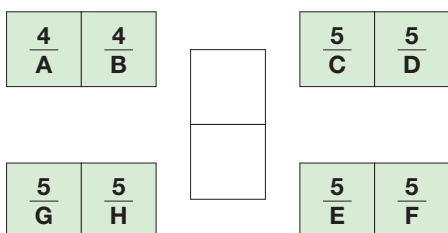
4 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
4 : 4	=	4 x C	4 x D
5 : 5	=	5 x E	5 x F
5 : 5	=	5 x G	5 x H

ORGANISATIE VOOR 37 SPELERS



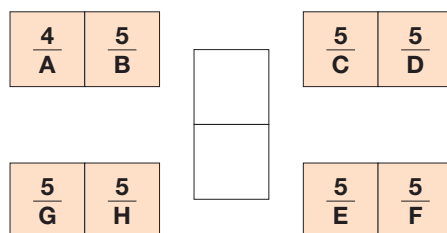
4 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
5 : 4	=	5 x C	4 x D
5 : 5	=	5 x E	5 x F
5 : 5	=	5 x G	5 x H

ORGANISATIE VOOR 38 SPELERS



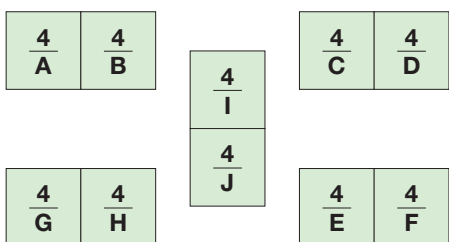
4 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
5 : 5	=	5 x C	5 x D
5 : 5	=	5 x E	5 x F
5 : 5	=	5 x G	5 x H

ORGANISATIE VOOR 39 SPELERS



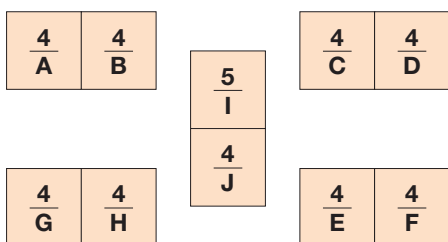
4 VELDEN			
4 : 5	=	4 x A	5 x B
5 : 5	=	5 x C	5 x D
5 : 5	=	5 x E	5 x F
5 : 5	=	5 x G	5 x H

ORGANISATIE VOOR 40 SPELERS



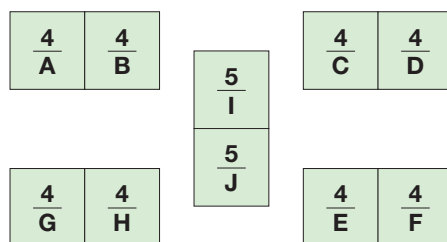
5 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
4 : 4	=	4 x C	4 x D
4 : 4	=	4 x E	4 x F
4 : 4	=	4 x G	4 x H
4 : 4	=	4 x I	4 x J

ORGANISATIE VOOR 41 SPELERS



5 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
4 : 4	=	4 x C	4 x D
4 : 4	=	4 x E	4 x F
4 : 4	=	4 x G	4 x H
5 : 4	=	5 x I	4 x J

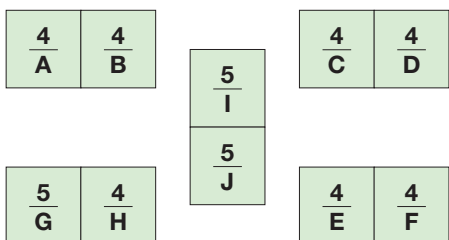
ORGANISATIE VOOR 42 SPELERS



5 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
4 : 4	=	4 x C	4 x D
4 : 4	=	4 x E	4 x F
4 : 4	=	4 x G	4 x H
5 : 5	=	5 x I	5 x J

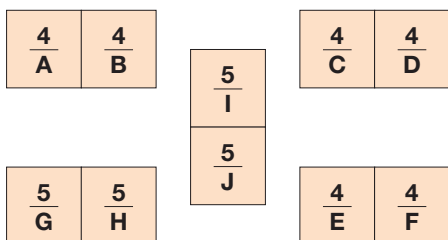
VELDINDELING 43 T/M 50 SPELERS

ORGANISATIE VOOR 43 SPELERS



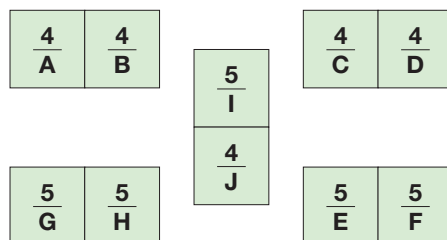
5 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
4 : 4	=	4 x C	4 x D
4 : 4	=	4 x E	4 x F
5 : 4	=	5 x G	4 x H
5 : 5	=	5 x I	5 x J

ORGANISATIE VOOR 44 SPELERS



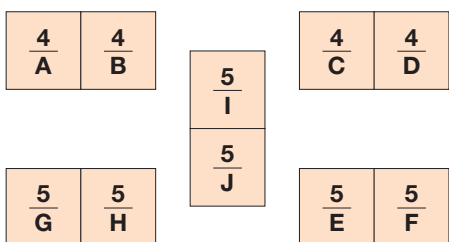
5 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
4 : 4	=	4 x C	4 x D
4 : 4	=	4 x E	4 x F
5 : 5	=	5 x G	5 x H
5 : 5	=	5 x I	5 x J

ORGANISATIE VOOR 45 SPELERS



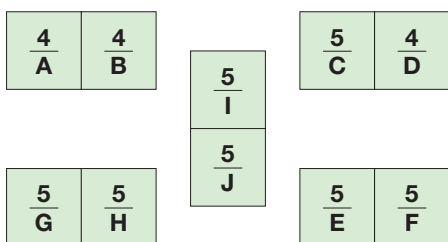
5 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
4 : 4	=	4 x C	4 x D
5 : 5	=	5 x E	5 x F
5 : 5	=	5 x G	5 x H
5 : 4	=	5 x I	4 x J

ORGANISATIE VOOR 46 SPELERS



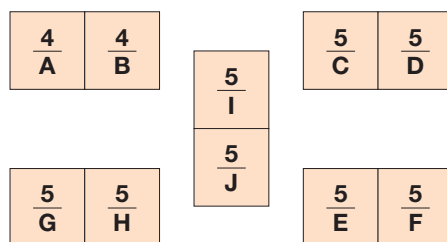
5 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
4 : 4	=	4 x C	4 x D
5 : 5	=	5 x E	5 x F
5 : 5	=	5 x G	5 x H
5 : 5	=	5 x I	5 x J

ORGANISATIE VOOR 47 SPELERS



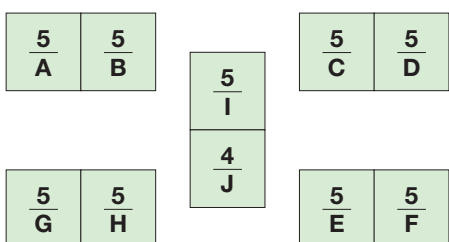
5 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
5 : 4	=	5 x C	4 x D
5 : 5	=	5 x E	5 x F
5 : 5	=	5 x G	5 x H
5 : 5	=	5 x I	5 x J

ORGANISATIE VOOR 48 SPELERS



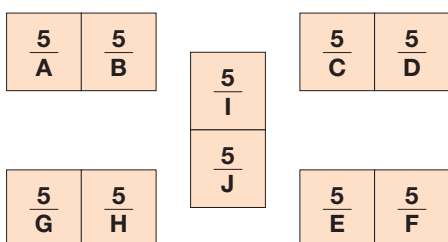
5 VELDEN			
4 : 4	=	4 x A	4 x B
5 : 5	=	5 x C	5 x D
5 : 5	=	5 x E	5 x F
5 : 5	=	5 x G	5 x H
5 : 5	=	5 x I	5 x J

ORGANISATIE VOOR 49 SPELERS



5 VELDEN			
5 : 5	=	5 x A	5 x B
5 : 5	=	5 x C	5 x D
5 : 5	=	5 x E	5 x F
5 : 5	=	5 x G	5 x H
5 : 4	=	5 x I	4 x J

ORGANISATIE VOOR 50 SPELERS



5 VELDEN			
5 : 5	=	5 x A	5 x B
5 : 5	=	5 x C	5 x D
5 : 5	=	5 x E	5 x F
5 : 5	=	5 x G	5 x H
5 : 5	=	5 x I	5 x J



- Winnen = 20 punten
- Gelijk = 10 punten
- Verlies = 0 punten
- Doelpunten = 1 punt per doelpunt

W E D S T R I J D S C H E M A	
WEDSTRIJD	VELD
A - B	1
C - D	2
E - F	3
G - H	4
I - J	5
HESJES	
	A
	C
	E
	G
	I
SPEELTIJD	
	15 MINUTEN
RUST	
	5 MINUTEN