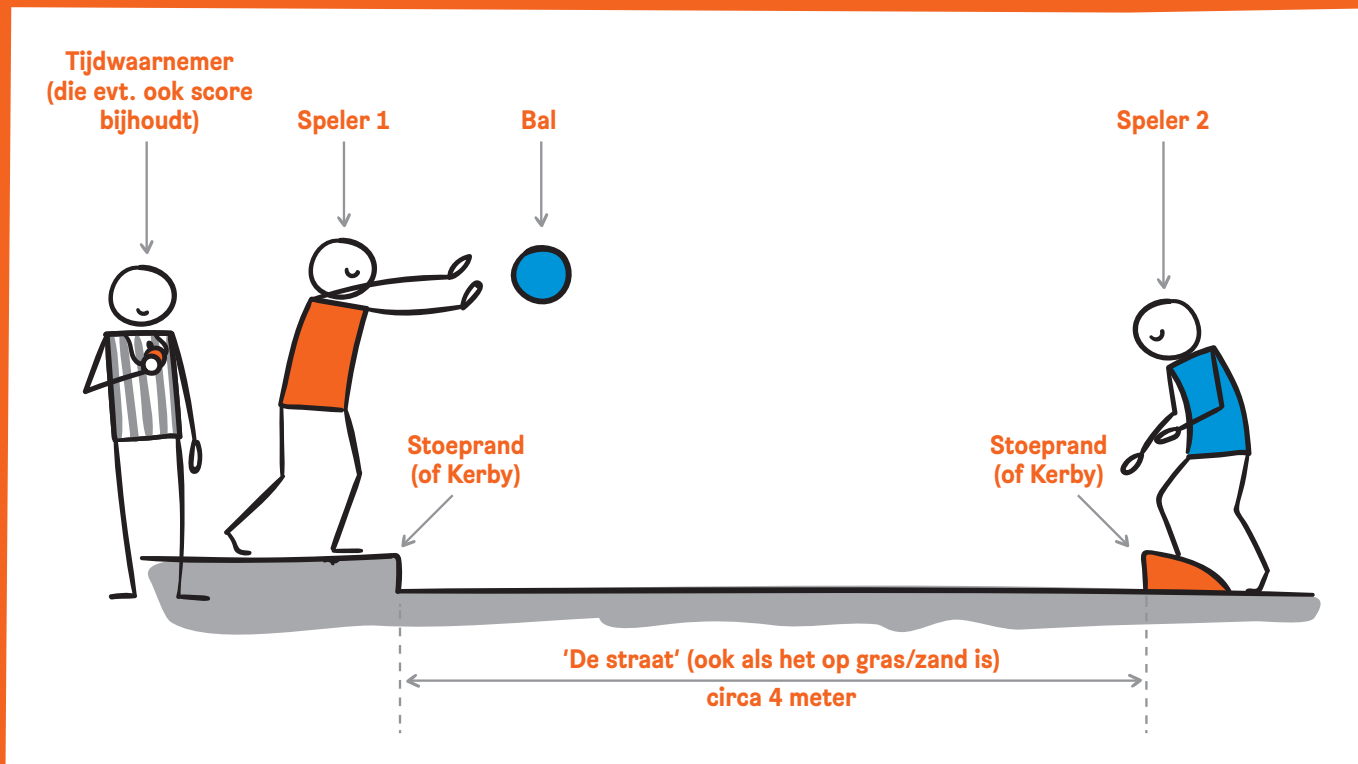


STOEPRANDEN: DE BASIS



BASIS VAN WEDSTRIJD

Spelers proberen de bal op de stoeprand van de tegenstander te gooien. Je verdient punten als je op de rand gooit en de bal terugrolt of -stuit naar jouw helft.

Wie als eerste **15 punten** heeft gehaald met minimaal 2 punten verschil met de tegenstander, wint het spel. De maximale speeltijd bedraagt **8 minuten***. Heeft geen van de spelers na 8 minuten 15 punten gehaald, dan wint de speler met de meeste punten. Ook als er maar één punt verschil is.

Voor het organiseren van een stoeprandwedstrijd is nodig:

- 1 bal;
- 2 stoepranden;
- 2 deelnemers en een tijdwaarnemer (die evt. ook de score bijhoudt).

De ruimte tussen de stoepranden is ongeveer 4 meter.

Op straat of op het gras?

Een wedstrijd wordt op straat gespeeld met betonnen stoepranden of met de mobiele stoeprand (Kerby). Met de Kerby is spelen op gras of zand ook mogelijk.

Als je speelt met twee ongelijke stoepranden (bijvoorbeeld een Kerby en een betonnen stoeprand), harde wind of tegenlicht, dan wordt er om de 5 punten van kant gewisseld.

*Speeltijd

Je kunt natuurlijk een andere speeltijd afspreken met elkaar. Bij de finale van het NK Stoepranden 2021 spelen we eerst kortere wedstrijdjes (4 minuten) zodat spelers meerdere wedstrijden kunnen spelen tegen verschillende tegenstanders. Pas bij de 'knock-out' wedstrijden, waarbij telkens één van de twee spelers afvalt, wordt de 8 minuten aangehouden.

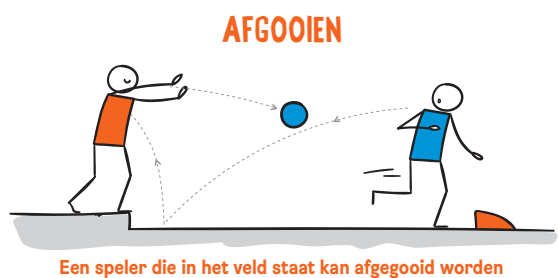
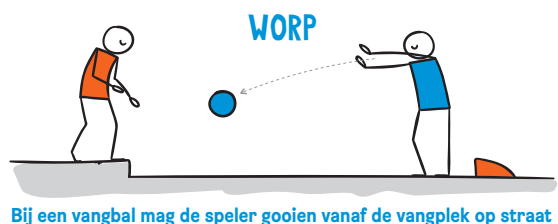
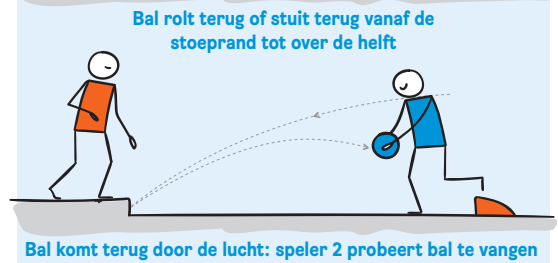
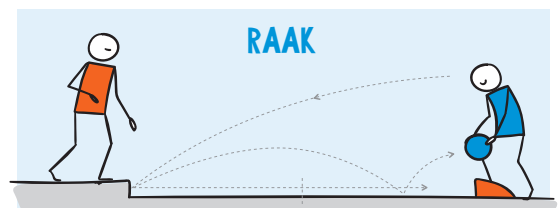
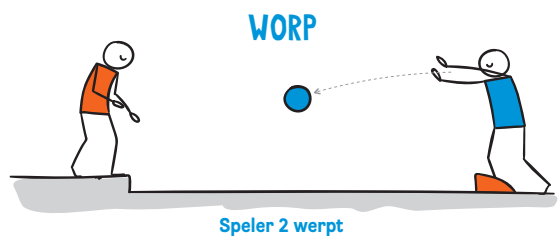
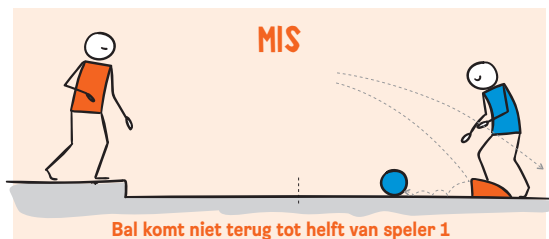
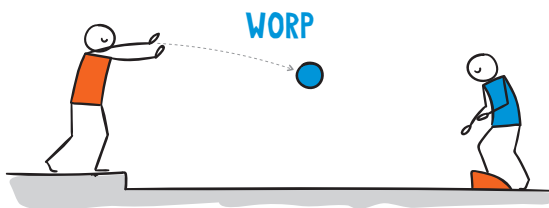
DE SPELREGELS

- De **jongste speler** mag beginnen.
- De speler gooit de bal **vanaf de stoep** richting de overkant van de straat met het doel daar de stoeprand te raken.
- De spelers gooien **om de beurt**, zolang de bal niet terugrolt of niet terugsluit naar de helft van de speler die de bal gegooid heeft.
- De **tegenspeler mag niet vóór zijn eigen stoeprand komen**. Bij een worp die duidelijk mislukt is, mag de tegenstander de bal pakken.

- Als de bal de stoeprand aan de overkant raakt en de bal **terugrolt of terugsluit naar eigen helft**, dan krijgt de speler **1 punt** en mag hij/zij **nog een keer gooien** vanaf zijn/haar stoeprand.
- Komt de bal na het raken van de stoep terug **door de lucht**, dan mag de gooiende speler proberen de bal te **vangen** op de eigen stoep of de eigen helft van de straat. Lukt dat, dan krijgt de speler **2 punten** én mag hij of zij **vanaf de vangplek** nogmaals gooien.

LET OP!

Een speler mag **maximaal 3 keer achter elkaar** gooien. Daarna is de andere speler aan de beurt.



AFGOOIEN

Gooien vanaf 'de straat' is niet zonder risico, want de speler kan dan afgegooid worden. **Een speler die afgegooid is, verliest al zijn punten!**

- Raakt de speler de stoep niet en pakt de tegenstander de bal, dan kan de speler afgegooid worden **als deze nog op de straat is**. Afgooien mag **niet op het hoofd**. Een worp op het hoofd geldt als een gemiste worp.
- Elke poging tot afgooien geldt als **gemiste worp** (want de stoeprand wordt niet geraakt). De andere speler is dus weer aan de beurt.

LET OP!

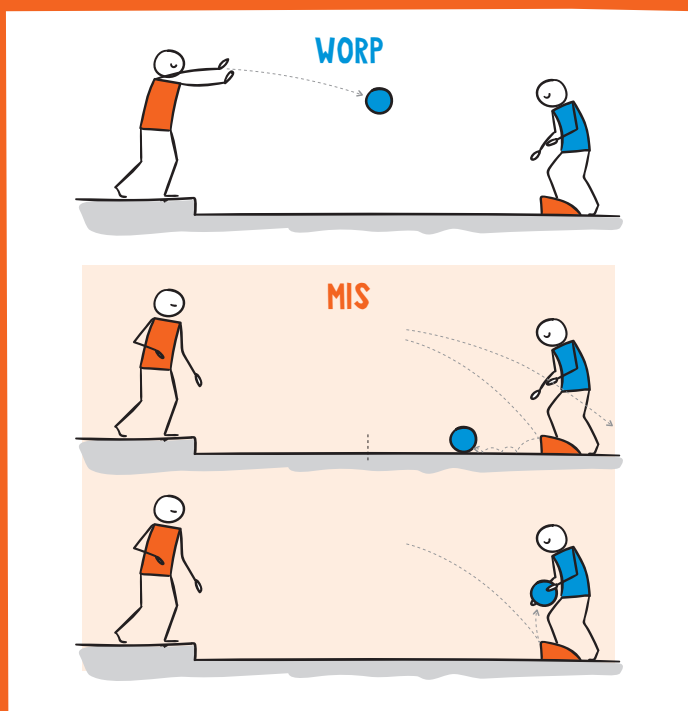
Je bent ook af als je de bal vangt zodra de tegenstander je probeert af te gooien. Je bent namelijk geraakt.

PUNTENTELLING

Bij stoepranden kun je per worp 0, 1 of 2 punten verdienen. Meestal houden de **spelers zelf de score (hardop) bij**. De tijdwaarnemer kan als scheidsrechter optreden als dit voor conflict zorgt. **LET OP:** Bij ongelijke stoepen, harde wind of tegenlicht wisselen de spelers om de 5 punten van speelhelft.

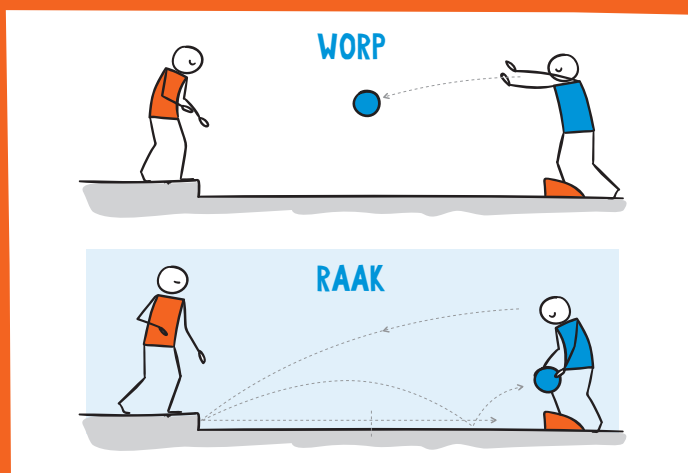
0 PUNTEN

- De speler **gooit de bal mis**, dus de bal raakt de stoeprand aan de overkant niet.
- De speler raakt met de bal de stoeprand, maar de bal komt **niet terug naar de eigen helft** van de straat. De bal rolt of stuit niet ver genoeg terug of wordt gevangen door de tegenspeler, vanaf de eigen stoep.



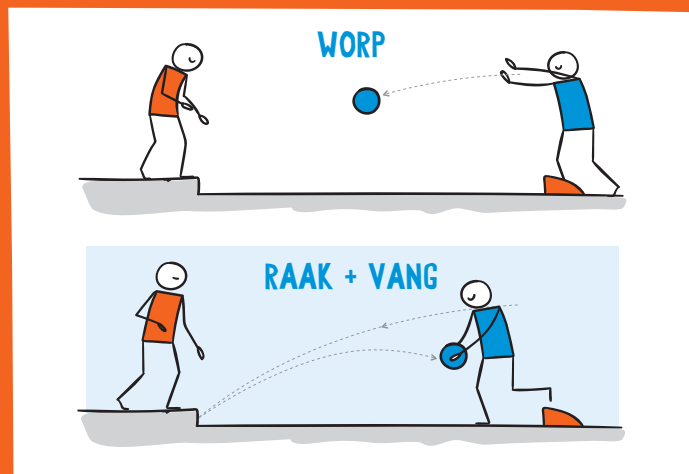
1 PUNT

- De speler **gooit raak** en de bal rolt terug naar de **eigen helft**, of komt via de lucht terug maar wordt niet gevangen. De bal wordt weer gegooid **vanaf de stoep**.



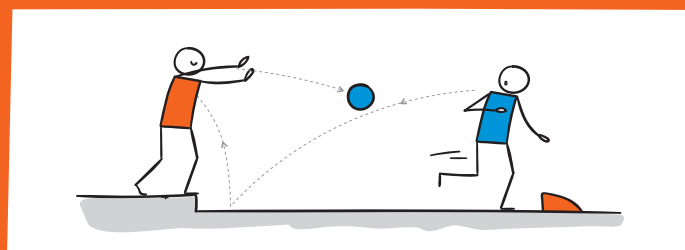
2 PUNTEN

- De speler **gooit raak**, de bal komt **via de lucht terug én wordt gevangen op de eigen stoep of eigen helft** van de straat. Wanneer de speler de bal heeft gevangen mag hij of zij **nogmaals gooien vanaf de vangplek**. Als dat op straat is, kan hij of zij afgegooid worden. De speler mag er altijd voor kiezen om veilig vanaf de eigen stoeprand te gooien.



AFGOOIEN

- Een speler die afgegooid is, verliest alle punten en staat dus weer op 0 punten.



WINNAAR

Wie als eerste **15 punten** heeft gehaald met minimaal 2 punten verschil met de tegenstander, wint het spel. Als de **maximale speeltijd** voorbij is en geen van de spelers 15 punten heeft gehaald, dan wint **de speler met de meeste punten**. Ook als er maar één punt verschil is.

GELIJK SPEL

Bij de eerste wedstrijden van het NK Stoepranden 2021 stopt het spel als de maximale speeltijd voorbij is, ook bij gelijkspel.

Vanaf de **knock-out wedstrijden** wordt er bij gelijkspel doorgespeeld totdat er een winnaar is. **Beide spelers mogen eerst 3 keer gooien**. Wie het meeste punten haalt, wint het spel. Als het dan nog steeds gelijk is, **gooien beide spelers steeds één keer**, tot er een verschil van (minimaal) 1 punt ontstaat. De jongste speler begint.