

# Strafworp! Net zo snel, als het echte korfbalspel

een spel van Remco van Veenendaal en



## Introductie

**Strafworp!** is een snel bordspel voor iedereen van zeven jaar en ouder. Het lijkt op korfbal. Ook als je niet korfbalt, kun je dit spel spelen. Je speelt het spel met twee tot acht spelers, die zich in twee teams verdelen. De teams spelen een wedstrijd van twee helften van tien minuten. Samen met de voorbereiding en de rust duurt een wedstrijd ongeveer een half uur.

## Doel

Het doel van **Strafworp!** is de wedstrijd winnen. Daarvoor moet je meer doelpunten maken dan het andere team. Een gelijkspel is ook mogelijk. Als aanvaller probeer je te scoren. Slim samenspel verhoogt je scoringskans. Als verdediger probeer je het scoren te verhinderen. Maar pas op, want je kunt een overtreding maken en een vrije worp tegen krijgen. Of een strafworp.

## Onderdelen

Voor de doe-het-zelfversie van **Strafworp!** heb je deze **spelregels** nodig en:

<p>Twee teams van vier genummerde <b>speelfiguren</b> (1 t/m 4), zie bijlage 1</p>		<p>Een <b>scorebord</b>, zie bijlage 2</p>	
<p><b>Spelerskaarten</b> voor de speelfiguren, zie bijlage 3</p>		<p>Een <b>speelbord</b>, zie bijlage 4</p>	
<p>Twee <b>dobbelstenen</b></p>		<p>Een <b>timer</b> en een pen of <b>potlood</b></p>	

## Een wedstrijd Strafworp! spelen

### Het spel in het kort

Eerst bereid je je voor op de wedstrijd: je legt het spelmateriaal klaar, maakt teams en stelt je speelfiguren op. Daarna speel je een wedstrijd van twee helften van tien minuten. In de rust wissel je van aanvalsvak. Na de tweede helft weet je de eindstand.

In de eerste helft valt het thuisteam als eerste aan. In de tweede helft de gasten. Een van de aanvallers neemt aan het begin van elke helft en na ieder doelpunt een uitworp. Daarna volgt steeds een nieuwe aanval: het team dat aan de beurt is om aan te vallen beweegt, speelt de bal en probeert te scoren. Als verdediger probeer je het scoren te verhinderen, maar je kunt daarbij een vrije worp of een strafworp veroorzaken.



*Dit leg je klaar voor de wedstrijd (in het vervolg zie je afbeeldingen uit de fysieke bordspelversonie)*

Hieronder volgen de gedetailleerde spelregels, met **belangrijke woorden** en *uitleg over hoe het spel lijkt op korfbal*. Op pagina 5 en 6 vind je een voorbeeld van het begin van een wedstrijd. Op pagina 7 staan de samengevatte spelregels. Pagina 8 bevat variatiemogelijkheden en informatie over het spel.

## De voorbereiding

### Leg het spel klaar

Print de bijlagen of gebruik je eigen creativiteit om de spelonderdelen voor te bereiden. Op de website [strafworp.nl](http://strafworp.nl) vind je voorbeelden van wat je kunt maken of gebruiken.

Leg speelbord, spelerskaarten, speelfiguren, scorebord, dobbelstenen, timer en pen of potlood klaar zoals op de foto van de vorige pagina.

### Maak teams

Maak twee **teams**. Elk team kiest een **aanvoerder**.

Elk team heeft vier speelfiguren met **rugnummers**, die elk een andere rol hebben. Deze rollen zijn: twee **spitsen**, een **aangever** en een **afvanger**. De spelerskaarten geven aan welke aanvals- en verdedigingskrachten bij deze rollen horen (A:... en V:..., zie Proberen te scoren).

Als je team uit vier spelers bestaat, dan heeft elke speler een eigen speelfiguur. Heb je minder of meer spelers in je team, verdeel de speelfiguren dan.

### Stel de teams op

De aanvoerder die het hoogste aantal ogen werpt, speelt **thuis**. Het andere team is te **gast**.

Het speelbord is verdeeld in twee helften. De speelbordhelften zijn de **aanvalsvakken** van de teams. Het thuisteam kiest hun aanvalsvak. Het andere aanvalsvak is voor de gasten. Ieder aanvalsvak bestaat uit de zes **gebieden** A t/m F. In ieder gebied mag maar één speelfiguur staan. De teams stellen hun speelfiguren naar eigen inzicht op in de gebieden in hun aanvalsvakken.

*Korfbal is een gemengde balsport: spelers korfballen in de rol van dame of heer samen. Twee heren en dames vallen aan in het ene vak, en twee heren en dames verdedigen in het andere. **Strafworp!** speel je met twee teams van vier speelfiguren. Er staan alleen aanvallers op het speelbord, in het aanvalsvak van dat team. De verdedigers zie je niet, maar iedere speler heeft ook een rol als verdediger.*

*Bij korfbal neem je de uitworp aan de middellijn. Het thuisteam moet daarom een speelfiguur opstellen in hun gebied A of B om de uitworp te kunnen nemen.*

## De wedstrijd

De gebeurtenissen van de wedstrijd staan hieronder uitgelegd. Volg de instructies en de [verwijzingen](#) (alsof het links zijn), en zie hoe de wedstrijd zich ontwikkelt. Prettige wedstrijd!

De wedstrijd begint met de [Eerste helft](#). Die duurt tien minuten. Zodra die om zijn, is het [Rust](#).

### Eerste helft

Zet de timer op 10 minuten en start de tijd. Het thuisteam valt als eerste aan. Zij nemen een [Uitworp](#).

### Uitworp

Aan het begin van elke helft en na ieder doelpunt, neemt het team dat aan de beurt is om aan te vallen een uitworp aan de middellijn in hun aanvalsvak. Zij moeten daarom een speelfiguur met de bal opstellen in gebied A of B.

De dobbelsteen van het aanvallende team heet de **bal**. Het aanvallende team en de speelfiguren waar ze mee spelen heten de **aanvallers**. Het andere team is het verdedigende team. Leg de tweede dobbelsteen steeds bij de spelerskaarten van deze **verdedigers**, voor hun verdedigende worpen.

*Bij de uitworp mag je niet meteen een doelpunt maken. De aanvallers starten een [Aanval](#).*

## Aanval

Iedere aanval bestaat uit drie delen: bewegen, de bal spelen en proberen te scoren.

### Bewegen

De speelfiguur met de bal is de **Aanvaller**. *Bij korfbal mag je niet lopen met de bal.* In ieder gebied mag maar één speelfiguur staan, dus de andere aanvallers bewegen eenmaal een voor een naar een leeg gebied in het aanvalsvak. Je doet dit in volgorde van de rugnummers. Begin bij het rugnummer dat volgt op dat van de Aanvaller. Op rugnummer 1 volgt rugnummer 2, op 2 volgt 3, op 3 4 en op 4 1. De speelfiguren mogen niet kruislings bewegen, dus niet tussen de gebieden A en C en niet tussen B en D.

### De bal spelen

*Bij korfbal moet je de bal goed en snel kunnen gooien en vangen.* Als Aanvaller speel je de bal naar de aanvaller met het volgende rugnummer. Dit is nu de Aanvaller die gaat proberen te scoren.

### Proberen te scoren

*Bij korfbal maak je een doelpunt als je de bal van bovenaf door de korf mikt en je schot niet verdedigd is. Een schot is verdedigd, als je de bal probeert te blokkeren, binnen één armlengte van de aanvaller bent, dichterbij de korf bent dan de aanvaller én je gezicht naar de aanvaller is gericht.*

Als je als Aanvaller in gebied E (de aangeefpositie) of in gebied F (de afvangpositie) staat, dan starten de aanvallers een nieuwe Aanval. Want in de aangeef- en afvangposities mag je bij **Strafworp!** niet proberen te scoren. *Bij korfbal sta je hier vooral om de andere aanvallers te ondersteunen.*

Anders werp je de bal en werpt je **Verdediger** de dobbelsteen. De Verdediger is die verdediger, die speelt met de speelfiguur met hetzelfde rugnummer als de Aanvaller. Leg de bal na de worp weer bij de Aanvaller. Leg de dobbelsteen na de worp weer bij de spelerskaarten van de verdedigers.

**Scoringskans:** op de spelerskaart van de Aanvaller staat diens **aanvalskracht**, bijvoorbeeld A:2. Een aanvaller met A:2 heeft een scoringskans als die aanvaller twee of meer ogen werpt.

**Goed verdedigd:** op de spelerskaart van de Verdediger staat diens **verdedigingskracht**, bijvoorbeeld V:4. Een verdediger met V:4 verdedigt goed als die verdediger vier of meer ogen werpt.

**Hogere scoringskans:** help als team je Aanvaller aan een hogere scoringskans door slim samenspel:

- ⚽ **+1:** als je aangever (rugnummer 3) in de aangeefpositie (gebied E) staat **of** je afvanger (rugnummer 4) in de afvangpositie (gebied F), dan telt de Aanvaller 1 bij het aantal ogen op, vóór de Aanvaller bepaalt of die een scoringskans heeft.
- ⚽ **+2:** als je aangever in de aangeefpositie staat **en** je afvanger in de afvangpositie, dan telt de Aanvaller 2 bij het aantal ogen op, vóór de Aanvaller bepaalt of die een scoringskans heeft.

De volgende mogelijkheden ontstaan:

1. Aanvaller en Verdediger wierpen gelijk: de Verdediger maakte een overtreding. Bij 1, 2, 3 of 4 gelijk krijgt de Aanvaller een Vrije worp. Bij 5 of 6 gelijk krijgt de Aanvaller een Strafworp.
2. Als Aanvaller heb je een scoringskans en je Verdediger verdedigde niet goed: **je maakt een doelpunt**. Zet het punt op het scorebord. Bijvoorbeeld door te 'turven'. Het andere team is nu aan de beurt om aan te vallen. Zij nemen een Uitworp.
3. Als Aanvaller heb je geen scoringskans en je Verdediger verdedigde goed: de verdediging onderschepte de bal. De bal gaat naar de dichtstbijzijnde speelfiguur in het andere aanvalsvak, waar het andere team aan de beurt is om aan te vallen. Zij starten een Aanval.
4. In alle andere gevallen houd je als Aanvaller de bal en starten de aanvallers een nieuwe Aanval.

*Bij korfbal zijn er spelers die makkelijker scoren en zij die beter zijn in afvangen of aangeven (zie ook het kader bij **Over Strafworp!**). Bij **Strafworp!** hebben de spitsen de grootste kans om te scoren. Laat je spitsen dus zoveel mogelijk proberen te scoren. De aangever en afvanger ondersteunen ze en kunnen zo hun scoringskans verhogen. Een aangever in de aangeefpositie kan de bal goed aangeven voor een schot of een doorloopbal. Een afvanger in de afvangpositie heeft ook een belangrijke rol. Weten dat er een afvanger onder de korf staat, neemt spanning weg bij de andere aanvallers. Want gaat een schot niet in de korf, dan vangt de afvanger vaak de bal en blijft de bal in het team voor een nieuwe aanval.*

## Vrije worp

Verplaats je Aanvaller met bal naar gebied E en zet de speelfiguur (ten opzichte van de korf) achter het strafworppunt. Verplaats de andere aanvallers naar de gebieden C, D en F.

*Bij korfbal neem je een vrije worp van achter het strafworppunt op tweeënhalve meter van de korfbalpaal. De andere spelers moeten buiten het vrijeworppgebied (gebied E) staan. De aanvallers moeten onderling tweeënhalve meter afstand houden. Vaak stellen de aanvallers zich zo op: één direct naast de korf en de beide andere daar tweeënhalve meter vanaf, net buiten de cirkel van het vrijeworppgebied.*

Als Aanvaller werp je de bal en je Verdediger werpt de dobbelsteen. Dezelfde mogelijkheden ontstaan als bij [proberen te scoren](#), maar de regel voor een hogere scoringskans geldt niet. Wel tel je als Aanvaller 1 bij het aantal ogen op, vóór je bepaalt of je een scoringskans hebt. *Bij korfbal is de kans groot dat je uit een vrije worp een doelpunt maakt.*

## Strafworp

Verplaats je Aanvaller met bal naar gebied E en zet de speelfiguur (ten opzichte van de korf) achter het strafworppunt. Verplaatsen de andere aanvallers naar de gebieden A, B, C of D.

*Bij korfbal neem je een strafworp van achter het strafworppunt. De andere spelers staan buiten het strafworppgebied (de gebieden E plus F). Vaak staan ze net buiten de rand van dat gebied om bij een misser de bal af te vangen.*

Als Aanvaller werp je de bal en tel je 2 bij het aantal ogen op, vóór je bepaalt of je een scoringskans hebt. *Bij korfbal is de kans erg groot dat je uit een strafworp een doelpunt maakt.* De volgende mogelijkheden ontstaan:

1. Je hebt een scoringskans: **je maakt een doelpunt**. Zet het punt op het scorebord. Het andere team is nu aan de beurt om aan te vallen. Zij nemen een [Uitworp](#).
2. Anders miste je de strafworp en werpt je Verdediger de dobbelsteen. De volgende mogelijkheden ontstaan:
  - ⚽ Als je Verdediger goed verdedigde, dan vangt de verdediging de bal. De bal gaat naar de dichtstbijzijnde speelfiguur in het andere aanvalsvak. Het andere team is aan de beurt om aan te vallen. Zij starten een [Aanval](#).
  - ⚽ In alle andere gevallen vangen de aanvallers de bal. Je houdt als Aanvaller de bal en de aanvallers starten een nieuwe [Aanval](#).

## Rust

Na tien minuten spelen is het rust. *Bij korfbal wissel je na de rust van aanvalsvak.* De teams stellen de speelfiguren na de rust opnieuw op in het andere aanvalsvak. De gasten moeten een speelfiguur opstellen in gebied A of B om in de tweede helft de uitworp te nemen.

De spelers mogen in de rust binnen hun team wisselen van speelfiguur. De speelfiguren hebben verschillende rollen met bijbehorende aanvals- en verdedigingskrachten. Misschien wil je in de tweede helft een andere rol.

Als de spelers er klaar voor zijn, kan de [Tweede helft](#) beginnen. Na die helft weet je de [Eindstand](#).

## Tweede helft

Zet de timer op tien minuten en start de tijd. De gasten vallen in de tweede helft als eerste aan. Zij nemen een [Uitworp](#).

## Eindstand

Je wedstrijd **Strafworp!** is afgelopen. De eindstand staat op het scorebord. Het team met de meeste doelpunten won de wedstrijd. Een gelijkspel is ook mogelijk. Bedankt voor de wedstrijd!



### Een voorbeeld van het begin van een wedstrijd

Alex, Vera, Farah en Jelmer gaan **Strafworp!** spelen. Alex en Vera zijn het groene team, dat ze **Velocitas** noemen. Farah en Jelmer zijn het oranje team, dat ze **TeamNL** noemen.

Alex speelt met spits 1 en de afvanger van Velocitas. Vera kiest spits 2 en de aangever.  
Farah speelt met spits 1 en de aangever van TeamNL. Jelmer kiest spits 2 en de afvanger.  
Vera en Jelmer zijn aanvoerder. Iemand stelt een timer in op tien minuten.

Aanvoerder Vera (Velocitas) werpt 4.  
Aanvoerder Jelmer (TeamNL) werpt 3. Dus speelt Velocitas thuis en is TeamNL te gast. Vera kiest het aanvalsvak aan de linkerkant.

Velocitas maakt deze opstelling: Alex zet spits 1 in gebied C en de afvanger in A. Vera zet spits 2 in gebied E en de aangever in D.

TeamNL doet iets anders: Farah zet spits 1 in gebied A en de aangever in C. Jelmer zet spits 2 in B en de afvanger in D.



Iemand start de timer. De wedstrijd begint.

Alex neemt met de afvanger van Velocitas de uitworp. Dit is de Aanvaller. Deze mag niet meteen proberen te scoren. Dus start een nieuwe aanval.

Alex' drie medespelers bewegen. Alex beweegt spits 1 (waar hij ook mee speelt) naar gebied B. Vera beweegt daarna spits 2 naar C en de aangever naar E.

Dan speelt Alex' afvanger de bal naar spits 1. Spits 1 is nu de Aanvaller, zie de foto hiernaast.

Spits 1 staat in gebied B en daar mag je proberen te scoren.

Farah speelt met spits 1 van TeamNL en is de Verdediger, want hun pionnen hebben hetzelfde rugnummer. Alex werpt een 1. Farah werpt 2 ogen met haar dobbelsteen.

Het aantal ogen van de worp van Alex levert hem geen scoringskans op, maar de aangever van zijn team staat in de aangeefpositie. Dat levert een verhoogde scoringskans op (zie Bewegen). Alex mag 1 bij zijn worp optellen en heeft daardoor toch een scoringskans.

Farah verdedigt door haar worp van 2 niet goed. Velocitas scoort: 1-0!

Nu mag TeamNL aanvallen. Jelmer neemt met spits 2 de uitworp. Dit is de Aanvaller. (Farah had met spits 1 de uitworp kunnen nemen. Maar TeamNL kiest voor spits 2. Dan kunnen ze meteen de aangever en de afvanger naar de aangeef- en de afvangpositie bewegen. Als spits 1 de bal uit neemt, moet spits 2 naar gebied E of F bewegen.)

Op de foto hiernaast is TeamNL klaar om aan te vallen. De dobbelsteen ligt bij de spelerskaarten van Velocitas.



Jelmers drie TeamNL-medespelers bewegen. Farah beweegt de aangever naar gebied E, Jelmer beweegt de afvanger naar F en Farah beweegt spits 1 naar D.

Vervolgens speelt Jelmers spits 2 de bal naar Farah's aangever. De aangever is nu de Aanvaller, zie de foto hiernaast.



De Aanvaller staat in gebied E en mag niet proberen te scoren. Dat had TeamNL over het hoofd gezien toen ze meteen voor de maximale verhoogde scoringskans gingen. TeamNL start een nieuwe aanval.

Farah's drie medespelers bewegen. Jelmers afvanger beweegt naar A. Farah beweegt daarna spits 1 naar F. Jelmer beweegt spits 2 naar C.

Farah's aangever speelt de bal naar de Jelmers afvanger.

De afvanger is nu de Aanvaller, zie de foto hiernaast. Deze mag nu proberen te scoren. Met een verhoogde scoringskans, want de aangever staat nog steeds in gebied E.

Enzovoort...



#### Ter informatie

Een mogelijke opstelling van de pionnen bij een vrije worp (foto links) en bij een strafworp (foto rechts).





# De spelregels op één pagina samengevat

## De voorbereiding

Voordat je een wedstrijd kunt spelen, bereid je je voor: je legt het spelmateriaal klaar, maakt teams, verdeelt de speelfiguren over de spelers en stelt je speelfiguren op. In ieder gebied mag maar één speelfiguur staan.

Daarna speel je een wedstrijd van twee helften van tien minuten. In de rust wissel je van aanvalsvak. Na de tweede helft weet je de eindstand. Prettige wedstrijd!

## De wedstrijd

**Uitworp:** de aanvallers nemen de bal uit in A of B. Daar moeten ze een speelfiguur met dobbelsteen (de **bal**) opstellen. De aanvallers starten een **Aanval**. Leg de andere dobbelsteen steeds bij de spelerskaarten van de verdedigers.

### Aanval

1. **Bewegen:** de speelfiguur met de bal is de **Aanvaller**. De andere aanvallers bewegen op volgorde van rugnummer vanaf de Aanvaller naar een vrij gebied. Je mag niet bewegen tussen A en C en niet tussen B en D.
2. **De bal spelen:** de aanvaller met het volgende rugnummer krijgt de bal. Dit is nu de Aanvaller.
3. **Proberen te scoren**

- ☉ Sta je als Aanvaller in E of F, dan start je team een nieuwe **Aanval**.
- ☉ Anders werp je als Aanvaller de bal en werpt je Verdediger de dobbelsteen. De Aanvaller heeft een **scoringskans** als deze hoger of gelijk werpt aan diens **aanvalskracht** (A:...). De Verdediger **verdedigt goed** als deze hoger of gelijk werpt aan diens **verdedigingskracht** (V:...).

**Hogere scoringskans:** staat aanvaller 3 in E of aanvaller 4 in F, dan tel je 1 bij het aantal ogen op, voordat je als Aanvaller je scoringskans bepaalt. Bij 3 in E en 4 in F tel je er eerst 2 bij op.

De volgende mogelijkheden ontstaan:

1. Bij 1, 2, 3 of 4 gelijk volgt een **Vrije worp**. Bij 5 of 6 gelijk volgt een **Strafworp**.
2. Als Aanvaller heb je een scoringskans en je Verdediger verdedigde niet goed: **je maakt een doelpunt**. Noteer dat. Het andere team gaat aanvallen en neemt een **Uitworp**.
3. Als Aanvaller heb je geen scoringskans en je Verdediger verdedigde goed: de verdediging onderschepte de bal. De bal gaat naar de dichtstbijzijnde speelfiguur in het andere aanvalsvak. Het andere team is aan de beurt om aan te vallen. Zij starten een **Aanval**.
4. Anders houd je als Aanvaller de bal en starten de aanvallers een nieuwe **Aanval**.

### Vrije worp

Stel je Aanvaller op achter het strafworp punt in E en de andere aanvallers in C, D of F. Als Aanvaller werp je de bal en je Verdediger werpt de dobbelsteen. Dezelfde mogelijkheden ontstaan als bij **proberen te scoren**, maar de regel voor een hogere scoringskans geldt niet. Wel tel je 1 bij het aantal ogen op, vóór je bepaalt of je een scoringskans hebt.

### Strafworp

Stel je Aanvaller op achter het strafworp punt in E en de andere aanvallers in A, B, C of D. Als Aanvaller werp je de bal en tel je 2 bij het aantal ogen op, vóór je bepaalt of je een scoringskans hebt. De volgende mogelijkheden ontstaan:

1. Je hebt een scoringskans: **je maakt een doelpunt**. Noteer dat. Het andere team gaat aanvallen en neemt een **Uitworp**.
2. Anders miste je de strafworp en werpt je Verdediger de dobbelsteen. De volgende mogelijkheden ontstaan:
  - ☉ Als je Verdediger goed verdedigde, dan vangt de verdediging de bal. De bal gaat naar de dichtstbijzijnde speelfiguur in het andere aanvalsvak. Het andere team is aan de beurt om aan te vallen. Zij starten een **Aanval**.
  - ☉ In alle andere gevallen vangen de aanvallers de bal. Je houdt als Aanvaller de bal en de aanvallers starten een nieuwe **Aanval**.

### Eindstand

De wedstrijd is voorbij en de eindstand staat op het scorebord. Het team met de meeste doelpunten won de wedstrijd. Een gelijkspel is ook mogelijk. Bedankt voor de wedstrijd!

## Variaties

Het basisspel **Strafworp!** lijkt het meest op een (jeugd)wedstrijd acht-tegen-acht korfbal. Je kunt, als je wilt, allerlei variaties aanbrengen op dat basisspel. Enkele voorbeelden zijn:

- ⚽ Speel als jezelf. Laat de spelers per team de in totaal veertien aanvalskrachtpunten en achttien verdedigingskrachtpunten verdelen over blanco spelerskaarten. Wie maakt in het echt veel doelpunten? Wie verdedigt goed? Wie is de geluksvogel die vaak hoge ogen gooit?
- ⚽ Spreek een langere of kortere speeltijd af, speel een kwartier zonder rustpauze, speel vier kwarten van vijf minuten (met driemaal **Rust** en wisselmogelijkheden) of sta time-outs met wisselmogelijkheden toe.
- ⚽ Speel bij een gelijkspel door tot een van de teams het winnende doelpunt maakt.
- ⚽ Bedenk een extra hoge scoringskans die past bij de tactiek van jouw team of club. Denk aan 3-1-0 (drie speelfiguren in de gebieden A, B, C en D en een in de aangeefpositie), 3-0-1 (met een speelfiguur in de afvangpositie), of 2-2 of 2-1-1 (met de aangeef- en de afvangpositie ingevuld).
- ⚽ Laat aanvallers ook *kansjes bij de korf* proberen te scoren als ze in E of F staan.
- ⚽ Laat de spelers kiezen wie van het verdedigende team (welk rugnummer) wie van het aanvallende team (welk andere rugnummer) verdedigt. *Bij korfbal kies je zelf iemand om te verdedigen, maar heren verdedigen heren, en dames verdedigen dames.* Wat spreek jij hierover af?
- ⚽ Boots met alle speelfiguren op één speelbordhelft een trainingswedstrijd na. Beweeg na iedere aanvaller ook diens verdediger. Waar moet je als verdediger je speelfiguur naartoe bewegen om (*bij echt korfbal*) goed te kunnen verdedigen? Na een doelpunt of onderschepping start een aanval bij de middellijn.
- ⚽ Als je veel spelers hebt, maak dan extra velden en teams met deze doe-het-zelfversie van **Strafworp!**, die je gratis kunt downloaden van [strafworp.nl](http://strafworp.nl). Je kunt dan een toernooi spelen, bijvoorbeeld met kortere speeltijden.

## Over Strafworp!

© 2024 Het auteursrecht van het fysieke bordspel **Strafworp!** berust bij Remco van Veenendaal.



Deze van [strafworp.nl](http://strafworp.nl) downloadbare doe-het-zelfversie van **Strafworp!** van Remco van Veenendaal en Velocitas Leiderdorp is in licentie gegeven volgens een Creative Commons Naamsvermelding-NietCommercieel 4.0 Internationaal-licentie

([creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0](http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0)). Neem voor commerciële doeleinden contact op met Remco van Veenendaal via [veenendaal.nl](http://veenendaal.nl).

Remco van Veenendaal is vrijwilliger bij korfbalvereniging Velocitas ([sv-velocitas.nl](http://sv-velocitas.nl)), de leukste vereniging in Leiderdorp en omstreken. Hij korfbalde bij FriGro, De Parabool, OJC'98 en Noviomagum. Als Veenendaal ([veenendaal.nl](http://veenendaal.nl)) houdt hij zich in zijn vrije tijd bezig met taal, toepassingen en tijdverdrijf.

Inspiratiebronnen voor **Strafworp!** zijn korfbal, Velocitas en korfbalspellen als "Sports in a Box™: KORFBALL!" (Bandor Nagy en KNKV, 2010) en "KORFBAL, een strategisch spel voor iedereen" (KNKV, 1980). Meer informatie over korfbal vind je bijvoorbeeld op [korfbal.nl](http://korfbal.nl), [knkv.nl](http://knkv.nl) en [schoolkorfbal.nl](http://schoolkorfbal.nl).

Dank aan iedereen van Velocitas die meehielp met het testen van **Strafworp!**, en medewerkers van het KNKV voor het geven van feedback op een vroege versie het spel. Speciale dank aan Annejet Bosman voor het maken van dronefoto's van het kunstgrasveld van Velocitas, en aan het bestuur van Velocitas voor het mogen gebruiken van de clubnaam en het logo.

### Ter informatie

De aanvalskrachten op de spelerskaarten passen bij de scoringspercentages van de spelersrollen die Ben Crum in 2009 introduceerde. De verdedigingskrachten zijn daarvan afgeleid.

Spits 1 is meestal een heer. Als aanvaller is hij een tijger. Als verdediger is hij een bewaker. Spits 2 is meestal een dame. Als aanvaller is ze een panter en als verdediger een jager. Zo is de aangever een dame, wolf en guerrilla. En de afvanger is heer, beer en center.

Zie voor meer informatie [korfballadvisor.blogspot.com/2009/09/men-tale-eigenschappen-die-typisch-horen.html](http://korfballadvisor.blogspot.com/2009/09/men-tale-eigenschappen-die-typisch-horen.html).



**Strafwerp!** is een gratis spel.

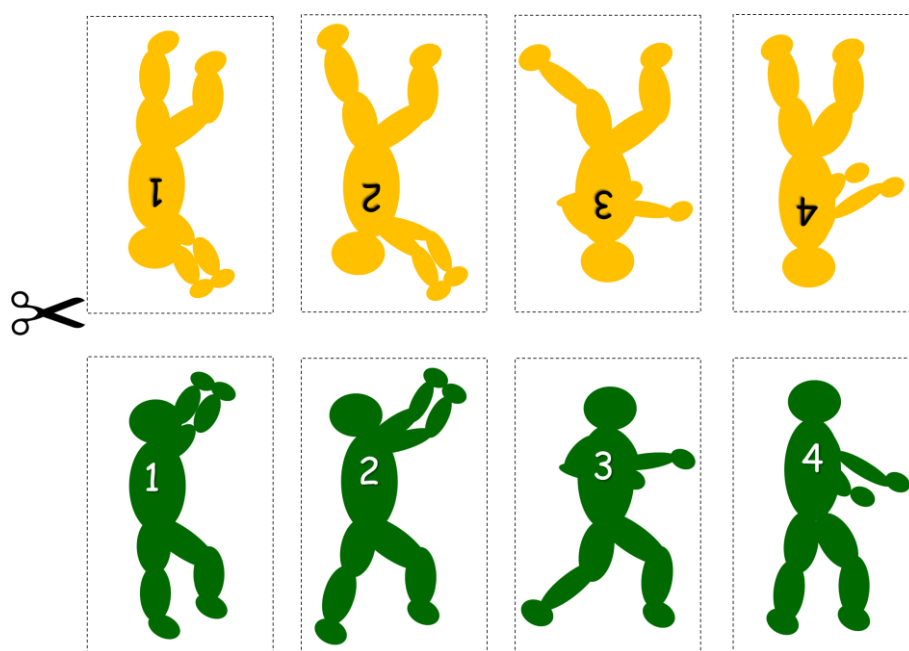
Als je het leuk vindt, dan mag je een donatie doen aan:

Sportvereniging Velocitas (KvK 40445707)


IBAN NL58 RABO 0175 2115 66

onder vermelding van **Donatie Strafwerp!**

### Bijlage 1: speelfiguren (print op A4-karton)



## Bijlage 2: scorebord (print op A4-karton)

	
<u>Thuis</u>	<u>Gasten</u>

<u>Thuis</u>	<u>Gasten</u>

### Bijlage 3: spelerskaarten (print op A4-karton)

1 spits 1 (heer) A:2 V:4	2 spits 2 (dame) A:3 V:5	3 aangever (dame) A:4 V:4	4 afvanger (heer) A:5 V:5
--------------------------------------	--------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------

1 spits 1 (heer) A:2 V:4	2 spits 2 (dame) A:3 V:5	3 aangever (dame) A:4 V:4	4 afvanger (heer) A:5 V:5
--------------------------------------	--------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------

1  (heer) A: V:	2  (dame) A: V:	3  (dame) A: V:	4  (heer) A: V:
-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------

1  (heer) A: V:	2  (dame) A: V:	3  (dame) A: V:	4  (heer) A: V:
-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------



Bijlage 4: speelbord (print op A3-karton)

