

Pannavoetbal

Pannavoetbal is een vorm van straatvoetbal op een klein veldje waarbij 1 tegen 1 tot 5 tegen 5, maar bij voorkeur 2 tegen 2 spelers, door middel van behendige voetbaltrucs proberen de tegenstander af te troeven.

Een **panna** is een beweging, waarbij één voetballer de bal tussen de benen van de tegenstander door poort. De belangrijkste voorwaarde voor een geslaagde panna is dat de poortende speler zelf balbezit houdt na zijn beweging.

Bekijk Panna movies op de volgende clips:

<http://www.youtube.com/watch?v=d4SYbmu26yl>

<http://www.youtube.com/watch?v=8RwLoYbT3GU>

Panna Spelregels

Wat is een panna? Een Panna kan zowel voorwaarts, achterwaarts als zijwaarts gemaakt worden.

- Je scoort een Panna als je de bal door de benen van je tegenstander speelt.
- Als dit lukt heb je meteen gewonnen!
- Je kunt een Panna voorwaarts scoren. Je tegenstander heeft de benen dan gespreid.
- Je kunt ook een zijwaartse Panna scoren. Het ene been van je tegenstander staat vóór het andere been.
- Een Panna telt niet als je tegenstander één been van de grond heeft. Ook niet als hij of zij springt.
- Een Panna telt pas als je daarna ook in balbezit blijft.

Beide benen van de tegenstander mogen niet meer dan 5 cm. van de grond te staan. In balbezit blijven betekent dat de bal weer aangeraakt moet worden voordat deze de tegenstander, de boarding of het doel aanraakt. Het is toegestaan om de benen van de tegenstander te raken tijdens het poorten.

Panna 1 tegen 1

1. Er wordt één tegen één gespeeld
2. De kleinste van de twee spelers krijgt als eerste de bal
3. Een wedstrijd duurt 3 minuten
4. Na 3 minuten telt het doelsaldo
5. Bij gelijke stand volgt verlenging van 30 seconden. De grootste van de twee spelers krijgt als eerste de bal.
6. Is er na de verlenging nog geen winnaar dan volgt een toss
7. Panna (het door de benen spelen van je tegenstander waarbij je in balbezit blijft) is einde wedstrijd!
8. De speler die in balbezit is moet binnen 30 seconden op doel schieten
9. Vrije trappen moeten binnen 3 seconden worden genomen
10. Er is slechts beperkt lichamelijk contact toegestaan (elkaar of elkaars kleding vastpakken mag niet)
11. Gevaarlijk spel is niet toegestaan
12. Respect voor de Tegenstander en Fair Play zijn essentieel bij Panna. Een speler die zich hier gedurende de wedstrijd niet aan houdt kan gediskwalificeerd worden

Panna 2 tegen 2

1. Er wordt twee tegen twee gespeeld
2. Het team dat de kleinste speler 'bezit' krijgt als eerste de bal. Zijn de twee kleinsten even groot, dan bepaalt de scheidrechter middels een toss welk team mag beginnen.
3. Een wedstrijd duurt 3 minuten
4. Na 3 minuten telt het doelsaldo
5. Panna (het door de benen spelen van je tegenstander waarbij je in balbezit blijft) is einde wedstrijd!
6. Bij gelijke stand volgt verlenging van 30 seconden. In de verlenging speelt men 1 tegen 1. De grootste van de twee spelers krijgt als eerste de bal. Degene die het eerst scoort of de bal door de benen van de tegenstander trapt (panna) is winnaar.
7. Is er na de verlenging nog geen winnaar dan volgt een toss
8. Vrije trappen moeten binnen 3 seconden worden genomen
9. Er is slechts beperkt lichamelijk contact toegestaan (elkaar of elkaars kleding vastpakken mag niet)
10. Gevaarlijk spel is niet toegestaan
Respect voor de Tegenstander en Fair Play zijn essentieel bij Panna. Een speler die zich hier gedurende de wedstrijd niet aan houdt kan gediskwalificeerd worden.

Streetsoccer 4 tegen 4

1. Respect voor de Tegenstander en Fair Play zijn essentieel bij Panna .Een speler die zich hier gedurende de wedstrijd niet aan houdt kan gediskwalificeerd worden.
2. Er wordt vier tegen vier gespeeld
3. Er mag binnen een wedstrijd niet gewisseld worden.
4. We wisselen niet van speelhelteft.
5. De wedstrijdduur is afhankelijk van het spelschema en wordt vooraf door de scheidsrechter aangegeven.
6. Het team dat de kleinste speler 'bezit' krijgt als eerste de bal. Zijn de twee kleinsten even groot, dan bepaalt de scheidrechter middels een toss welk team mag beginnen.
7. Bij een overtreding krijgt het andere team de bal, deze moet binnen 5 seconden worden genomen vanaf de plek van de overtreding.
8. Hands: je mag de bal niet met de hand of armen spelen. Dit geldt ook voor de keeper.
9. Gevaarlijk spel: Als een speler zijn benen op een gevaarlijke manier opgooit in het bijzijn van een tegenstander, waardoor die enig gevaar loopt.
10. Ruw spel: een tackle, duwen, trekken, schoppen, vastpakken, etc.
11. Als een speler de bal over de boarding werkt, dan mag het andere team de bal inschieten.
12. We doen niet aan buitenspel

Poule Competitie

1. Een overwinning levert 3 punten op, gelijk spel 1 en verlies 0.
2. De volgende factoren bepalen in volgorde wie gewonnen heeft: aantal punten, doelsaldo, onderling resultaat, aantal gescoorde doelpunten.

Hieronder een pannakooi:

