

# Reglement – Beachvolleybal 2023-2024

## Algemene bepalingen:

- Er wordt gespeeld in de volgende categorieën:
  - Recreatie klas 1-3 (niet-volleyballers, 3 tegen 3)
  - Recreatie schoolteam (niet-volleyballers, 3 tegen 3)
  - Competitie 1-3 (volleyballers, 2 tegen 2)
  - Competitie schoolteam (volleyballers, 2 tegen 2)
- Een speler mag maar voor één team uitkomen.
- Er mogen meerdere teams per categorie ingeschreven worden.
- In de recreatiecategorieën wordt **3 tegen 3** gespeeld.
- Een recreatieteam bestaat uit minimaal 3 en maximaal 4 spelers, die allen niet op (beach)volleybal zitten of hebben gezeten. **Een recreatieteam is een mixteam bestaande uit jongens en meisjes. Er staat altijd minimaal 1 meisje in het veld.**
- In de competitie categorieën wordt **2 tegen 2** gespeeld.
- Een competitieteam bestaat uit minimaal 2 en maximaal 3 spelers. Een competitieteam is een mixteam (bestaande uit minimaal 1 jongen en minimaal 1 meisje) of een meisjesteam. Er staat altijd minimaal 1 meisje in het veld.

	Toegestaan:	Niet toegestaan:
<b>Recreatie klas 1-3</b>	Leerlingen uit klas 1, 2 en/of 3, die allen niet op (beach)volleybal zitten of hebben gezeten.	Leerlingen uit klas 4 of hoger. Leerlingen die op (beach)volleybal zitten of hebben gezeten. <b>3 jongens in het veld/team.</b>
<b>Recreatie schoolteam</b>	Leerlingen uit alle leerjaren, die allen niet op (beach)volleybal zitten of hebben gezeten.	Leerlingen die op (beach)volleybal zitten of hebben gezeten. <b>3 jongens in het veld/team.</b>
<b>Competitie klas 1-3</b>	Leerlingen uit klas 1, 2 en/of 3	Leerlingen uit klas 4 of hoger. LOOT/Topsport/RTC
<b>Competitie schoolteam</b>	Leerlingen uit alle leerjaren LOOT/Topsport/RTC	

- Er wordt met een beachvolleybal gespeeld. De organisatie van een regionale finale kan teams vragen een eigen beachvolleybal mee te nemen.
- Zorg voor een duidelijk herkenbaar sporttenue. En neem ook een andere kleur

sporttenue of hesjes mee!

### Geen coaching

- Het is niet toegestaan voor begeleiders/docenten om tijdens de wedstrijd de leerlingen te coachen.

### De Olympic Moves spelregels:

Om Fair Play te bevorderen geven leerlingen en coachende docenten voorafgaand aan de wedstrijd bij het betreden van het speelveld de tegenstanders een highfive/handje/boks/andere uiting van Fair Play. Ook na afloop van de wedstrijd wordt dit gedaan. Maak hier een gewoonte van met de leerlingen, zodat het niet ten koste gaat van de speeltijd.

Er wordt gespeeld volgens de volgende Olympic Moves spelregels:

- De wedstrijden worden gespeeld op zand; indoor of outdoor maakt niet uit. Dit wordt bepaald door de organisator.
- Afmetingen van het veld zijn in alle categorieën: 8 x 16 meter (regulier beachvolleybalveld)
- De nethoogte is voor alle categorieën: 2.24 meter (2.15 meter is ook toegestaan)
- Een wedstrijd wordt gespeeld volgens het King of The Court-principe.
- Indien de toernooitijd het toelaat, kan worden begonnen met het spelen van 'normale' beachvolleybalwedstrijden in een poulesysteem. Het is aan de organisator om dit te bepalen.

### Reguliere beachvolleybalregels

- Spelerswissels: spelerswissels zijn toegestaan als een team in de wachtrij aan de challenger's side staat. Bij 'normale' wedstrijden kan dat bij een wissel van speelhelft (na iedere 7 punten).
- Voetfouten: Er is geen middenlijn bij beachvolleybal. Een speler mag dus in het veld van de tegenpartij komen, mits de tegenstander daardoor niet direct of indirect wordt gehinderd!
- Opslag: Als speler mag je serveren vanachter de gehele achterlijn. Je hebt **één** opslagpoging.
- Schermen: Bij de service mag het zicht van de tegenpartij **niet** worden ontnomen door je medespeler(s). Dit wordt ook wel schermen genoemd.
- Service via de netrand: Een service die het net raakt en in het veld van de tegenstander terechtkomt wordt goedgekeurd.
- Service passing: De service mag door de tegenpartij bovenhands (zacht) gespeeld worden, mits deze bovenhands gespeelde bal als set-up voor de aanvaller wordt



beoordeeld. Hard contact bovenhands is altijd toegestaan. Ook als deze hard gespeelde bovenhandse bal niet wordt beoordeeld als een set-up voor de aanvaller. *Het is wenselijk dat deze regel, – evenals de overige techniekregels – in het bijzonder in de categorie 3-3, uiterst soepel wordt toegepast.*

- **Set-up:** een bal, welke de intentie heeft van een set-up, mag over het net worden gespeeld. Indien dit niet te beoordelen is volgt een dubbelfout.
- **Aanval:** de aanval mag alleen met hard contact worden uitgevoerd (smash, geslagen boogbal, knokkels, vingertoppen, vuist, onderhands, etc.). Het is dus niet toegestaan de aanval uit te voeren door middel van de 'push- of duwtechniek', waarbij met de vingers richting wordt gegeven aan de bal.
- **Verdediging:** alleen een hard geslagen bal mag 'vies' (langer of meervoudig contact) worden verdedigd. Een boogbal en een bal via netrand of blok mag niet als hard geslagen worden beoordeeld.
- **Blok:** een blok telt als spelen van de bal, dus na een blokaanraking mag de bal nog maximaal tweemaal worden gespeeld, waarbij degene die bij de blokkering de bal geraakt heeft ook de persoon mag zijn die de bal voor de tweede keer speelt.
- **Contact met het net door speler:** Als er contact wordt gemaakt door een speler met het net, gaat de service naar de tegenpartij.
- **Gebruik lichaam:** De bal mag ieder deel van het lichaam raken
- **Aantal balaanrakingen in een rally:** De bal mag driemaal door een ploeg worden gespeeld voordat deze over het net gaat. (Niet meer dan 1x achter elkaar door zelfde persoon m.u.v. blok, zie hierboven).

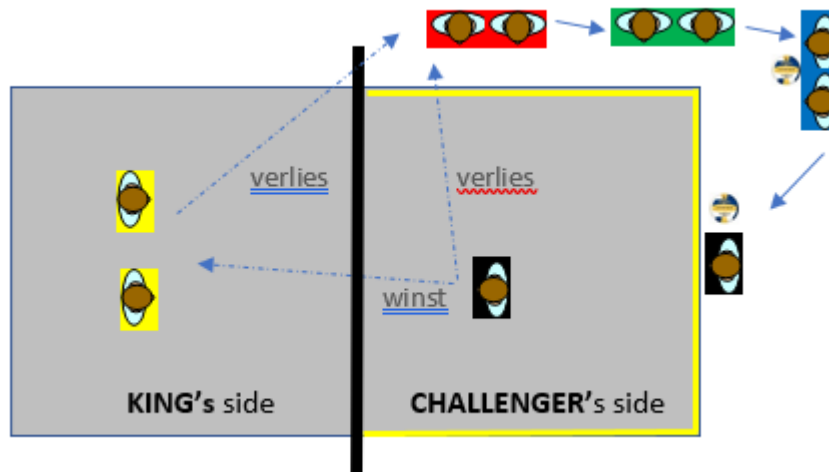
## King of the Court-principe

Voorafgaand aan de wedstrijd: opstellen van de teams



- Elke wedstrijd start met vijf (5) teams (indien mogelijk).
- Om te bepalen wie het voordeel van starten aan de King's side krijgt wordt er vlak voor de wedstrijd geloot. Elk team pakt een kaart (uit een kaartspel) en het team dat de **koning** pakt mag aan de King's side starten.
- De volgorde aan de challenger's side wordt bepaald door de overige kaarten. (Aas, Vrouw, Boer, 10)
- De wedstrijd wordt op een regulier beachvolleybalveld gespeeld. Vooraf wordt duidelijk afgesproken welke kant de King's side is en welke kant de challenger's side.
- De King's side is de kant van het veld waar de teams punten kunnen scoren.
- De challenger's side is de kant waar teams de 'Kings' aan de andere kant van het veld kunnen uitdagen. Als het team aan de challenger's side de rally wint, verdienen zij het recht om de plaats van de 'Kings' aan de King's side in te nemen.





Voorbeeld doordraaien King of the Court bij 2 tegen 2 (competitiecategorie)

### De wedstrijd: serveren, punten scoren en doordraaien

- Elke rally start met een service van het team dat zich aan de challenger's side van het veld bevindt.
- Het team dat mag serveren mag zelf bepalen welke speler uit het team serveert. Er is geen specifieke volgorde.
- Wanneer het team aan de King's side de rally wint, verdient dit team één (1) punt en mogen zij aan de King's side blijven.
- Wanneer het team aan de challenger's side de rally wint verdient dit team een plek aan de King's side en vervangt dit team het team dat gedurende de rally aan de King's side speelde.
- Punten kunnen uitsluitend verdiend worden aan de King's side.
- Wanneer het team aan de King's side de rally verliest moeten zij de King's side verlaten en gaan zij terug naar de challenger's side. Aan de challenger's side wachten zij op hun beurt om te spelen door achteraan in de wachtrij aan te sluiten.
- Wanneer het team aan de challenger's side de rally verliest, verlaten zij het veld en blijven zij aan de challenger's side. Aan de challenger's side wachten zij op hun beurt om te spelen.
- Er is een maximum van acht (8) seconden tussen de rally's. Dit om het tempo erin te houden en opzettelijk vertragen tegen te gaan. Het eerstvolgende team aan service heeft ook al een bal in handen, zodat er direct geserveerd kan worden.
- Wanneer een rally start, zal het spel worden gespeeld aan de hand van de reguliere beachvolleybal regels (zie verderop in dit reglement).
- Teams kunnen gedurende de wedstrijd geen time-out nemen.
- Wanneer een team aan de challenger's side een servicefout maakt, wordt er geen punt verdiend door het team aan de King's.

- In de laatste twee (2) minuten van een ronde/wedstrijd, elke derde (3e) foutserve is één (1) punt voor het team aan de King's side. Wanneer een nieuw team aan de King's side komt, begint het tellen van de fout services opnieuw vanaf nul (0).
- In de laatste dertig (30) seconden van een ronde/wedstrijd telt elke foutserve voor één (1) punt.
- Wanneer de buzzer midden in een rally af gaat, wordt de rally uitgespeeld en is de wedstrijd daarna afgelopen.

### Wedstrijden met of zonder eliminatie

King of the Court kan gespeeld worden met en zonder elimineren van teams tijdens een wedstrijd. Wedstrijden zonder elimineren starten en eindigen met hetzelfde aantal teams. Bij wedstrijden met elimineren van teams, zal er gedurende de wedstrijd steeds een team afvallen.

King of the Court wordt normaliter gespeeld met het elimineren van teams tijdens de wedstrijd. Zo'n eliminatiewedstrijd - bestaande uit 3 rondes - volgt onderstaand schema:

Ronde	Aantal	Tijd
1 <sup>e</sup> ronde	5 teams	15 minuten
2 <sup>e</sup> ronde	4 teams	15 minuten
Finale ronde	3 teams	Tot 15 punten of max. 15 minuten

- Er zal een buzzer(geluid) zijn aan het einde van elke ronde. Wanneer de buzzer gaat, betekent dit het einde van de ronde.
- Wanneer de buzzer midden in een rally af gaat, wordt de rally uitgespeeld en is de ronde/wedstrijd daarna afgelopen.
- Aan het einde van iedere ronde die gespeeld wordt, zal het team met de minste punten worden geëlimineerd.
- Wanneer er twee (2) teams zijn met de minste punten aan het einde van de ronde, zal het team dat het langst aaneengesloten aan de King's side heeft gestaan in de wedstrijd blijven. Het andere team wordt geëlimineerd.
- Wanneer de twee (2) teams met de minste punten ook even lang aaneengesloten aan de King's side hebben gestaan, zal het team dat als eerste het langst aaneengesloten aan de King's side heeft gestaan in de wedstrijd blijven. Het andere team wordt geëlimineerd.

**LET OP! Het geniet de voorkeur om in de poulesfase/groepsfase niet te werken met het elimineren van teams. Maar om een wedstrijdduur van tussen de 20 en 40 minuten te hanteren, waarbij alle (5 de) teams in de wedstrijd blijven. Op die manier heeft elk team evenveel speeltijd en spelplezier. In de finalewedstrijd wordt wel met elimineren van teams gespeeld volgens bovengenoemd schema (1<sup>e</sup> ronde, 2<sup>e</sup> ronde, finaleronde) en regels.**



***Het is aan de organisatie van de regionale finale om te beslissen of er wel of niet met eliminatiewedstrijden wordt gespeeld.***

**Er kan ook gekozen worden om in de poulefase ‘normale’ wedstrijden te spelen in een poulesysteem. Op deze manier kunnen de spelers meer wedstrijden spelen en wat beter in hun spel komen. Of dit mogelijk is, is uiteraard afhankelijk van de beschikbare velden en speeltijd. Ook deze beslissing ligt in handen van de lokale organisatie.**

### **Puntentelling ‘normale’ wedstrijden:**

- Een wedstrijd bestaat uit één set, met een afgebakende speeltijd, tot maximaal 21 punten (geen 2 punten verschil). Dit wordt bepaald door de organisatie.
- De set wordt gespeeld volgens het rally-point-systeem. Dit betekent dat na iedere rally een punt aan de winnaar van de rally wordt toegekend.
- Bij winst scoort een team twee wedstrijdpunten, bij een gelijk spel één wedstrijdpunt en bij verlies nul wedstrijdpunten.
- Bij gelijk eindigen in de poule telt eerst het **onderlinge resultaat**, indien dit gelijk is telt het aantal gescoorde punten in de onderlinge wedstrijd(en), indien ook dit gelijk is dan telt het doelsaldo in de onderlinge wedstrijd(en).
- Mocht bovenstaande nog altijd gelijk zijn dan wordt eerst gekeken naar het aantal gescoorde punten in alle gespeelde wedstrijden en daarna naar het doelsaldo over alle gespeelde wedstrijden.
- De ranking van de poulefase bepaalt de volgorde bij King of the Court in de (halve) finale.
- Na iedere 7 gespeelde punten wordt van speelhelft gewisseld (i.v.m. zon, wind, etc.)
- Time-outs zijn niet toegestaan.
- Wisselen is toegestaan bij wissel van speelhelft of ‘indraaien’ op de serveerplaats.

### **Puntentelling King of the Court:**

In de wedstrijden uit de groepsfase/poulefase, bepaalt de ranking het aantal punten van de teams. Aan de hand van de gescoorde punten, wordt een ranking opgemaakt. Het team met de meeste punten krijgt 5 punten, de volgende 4 punten, de volgende 3 punten etc. (Ook als er bijvoorbeeld maar 3 of 4 teams in de wedstrijd zitten.)

- Wanneer er twee (2) teams zijn met gelijke punten aan het einde van de ronde, zal het team dat het langst aaneengesloten aan de King’s side heeft gestaan, hoger in de ranking eindigen.
- Wanneer de twee (2) teams met gelijke punten ook even lang aaneengesloten aan de King’s side hebben gestaan, zal het team dat als eerste het langst aaneengesloten aan de King’s side heeft gestaan, hoger in de ranking eindigen.



- In de finale(wedstrijd) bepaalt de volgorde van elimineren de nummers 5 en 4 en de uitslag van de finaleronde de nummers 3, 2 en 1. (Zie ook 'Wedstrijden met of zonder eliminatie' wat te doen in geval van gelijk eindigen.)
- De winnende teams uit de regionale finale per categorie gaan door naar de finale.
- Het team dat de finale wint, wordt Olympic Moves kampioen beachvolleybal namens de school in zijn/haar categorie.

### The School Final:

- Bij deelname aan The School Final dient elk team een **eigen speelbal** bij zich te hebben!!
- Zorg voor een duidelijk herkenbaar sporttenu en neem ook een andere kleur sporttenu mee!

In gevallen waarin dit reglement niet voorziet beslist de wedstrijdleiding eventueel na contact met de afdeling schoolsport van de KVLO.

