

REGLEMENT

SPIKEBALLTOERNOOI

LEUVEN BEACH

16 – 21 juli 2019 – Ladeuzeplein, Leuven

Met dank aan onze sponsors:



REGLEMENT SPIKEBALLTOERNOOI

SPELWIJZE

- Bij het Spikeballtoernooi wordt er eerst in reeksen gespeeld, waarna finalerondes (*bracket play*) volgen met rechtstreekse uitschakeling.
- Er wordt gespeeld naar 1 set van 15 punten met twee punten verschil en een *hard cap* op 20.
- De finale wordt gespeeld naar 2 winnende sets tot 21 punten met twee punten verschil. Een eventuele 3^{de}, beslissende set wordt gespeeld naar 15 punten met twee punten verschil. Afhankelijk van het aantal inschrijvingen kunnen ook de eerdere wedstrijden naar 2 winnende sets gespeeld worden.
- Het aantal ploegen dat doorstoot naar de finaleronde is afhankelijk van het aantal deelnemers en zal voor aanvang van het toernooi bekend gemaakt worden.
- Iedere ploeg is zeker van deelname aan ten minste 4 wedstrijden.

SPELREGELS

- Er wordt gespeeld in teams van 2 spelers.
- Het spel start wanneer een speler van het ene team het balletje op het net serveert richting de speler van het andere team recht tegenover hem/haar. Het andere team heeft dan maximum drie contacten (zoals bij volleybal) om het balletje terug op en van het net te spelen. Wanneer dit gebeurt is het terug aan het ene team, enzovoort. Als het balletje niet op het netje gebracht kan worden, de *rim* (de rand) van de Spikeballset raakt of meermaals het netje aanraakt, is het punt voor de tegenpartij.
- Het team dat mag starten met opslaan, wordt bepaald door een wedstrijdje Blad, Steen, Schaar (waarbij blad > steen; steen > schaar en schaar > blad) net voor de wedstrijd van start gaat.
- Beide spelers serveren afwisselend, waarbij de speler aan opslag blijft zolang hij/zij het punt wint. De opslagspeler slaat beurtelings op naar de twee tegenstanders (beginnende met de speler die tegenover de opslagspeler staat wanneer hij/zij voor het eerst gaat opslaan), en wisselt hiervoor van positie met zijn teamgenoot wanneer nodig.
- De puntentelling gebeurt volgens het rally-point systeem waarbij het team dat de rally wint een punt krijgt. Het team dat de rally wint, krijgt eveneens de opslag voor de volgende rally.

REGLEMENT SPIKEBALLTOERNOOI

Opstelling

- Twee teams (4 spelers) staan rond een Spikeballset waarbij de partners naast elkaar, in een hoek van 90° plaatsnemen. Het tweede team neemt plaats rechttegenover het eerste team. Spelers staan op minstens 1,80 meter van de Spikeballset.
- Vanaf dat de bal via een opslag in het spel is gebracht, zijn er geen grenzen aan het spel. Er mag in 360° rond de Spikeballset gespeeld worden.
- Elke zeven punten wisselen de teams van startpositie om zo de invloed van externe factoren (zoals de stand van de zon, windrichting, ...) te minimaliseren.

Opslag

- Een punt start met een opslag, waarbij een speler de bal via het net van de Spikeballset naar de tegenstander recht tegenover hem/haar slaat.
- De opslaggever krijgt steeds twee kansen om een geldige opslag te slaan. Wanneer een geldige opslag geslagen wordt, wordt er altijd gespeeld. Wanneer de tweede opslagpoging mislukt, gaat het punt naar de tegenpartij.
- De tegenstander kan een opslag als ongeldig verklaren om volgende redenen:
 - *Pocket*: Wanneer de bal op het net kaatst en deze in een andere richting verder beweegt, noemt met dit een pocket.
 - *High/lat*: Wanneer de opslag te hoog wordt gespeeld. Een opslag is te hoog wanneer de speler bij stilstand de arm recht omhoog opsteekt en de bal nog maximaal alleen met de vingertoppen kan raken.
 - *Rim*: Wanneer de bal de *rim* (de rand) van de Spikeballset raakt.
- De tegenstander kan ervoor kiezen om na een *pocket*, *high* of *rim* toch door te spelen zoals bij een geldige opslag, maar is dit niet verplicht.
- Wanneer de opslag langs de Spikeballset wordt geslagen of de bal meerdere malen op het net botst, is de opslag altijd foutief.
- Bij de opslag is het toegestaan om op één voet te pivoteren. Dit wil zeggen dat 1 van beide voeten vast moet blijven staan en er met de tweede voet 1 stap gezet mag worden. Vanaf dat deze beweging is gemaakt, moet er ook vanop die staande positie opgeslagen worden.

Rally

- Na de opslag heeft een team maximaal drie korte contacten om de bal opnieuw op en af het net te slaan. Eén speler mag de bal geen twee keer achter elkaar aanraken. Elk balcontact mag maximaal met één hand gebeuren (tweehandige aanrakingen resulteren automatisch in een punt voor de tegenpartij).
- Wanneer de bal meermaals op het net botst of de *rim* (rand) van de Spikeballset raakt, is het punt voor de tegenpartij. Tijdens de rally (dus na de opslag) gelden er geen *pocket*- en *high*-regels meer.
- Wanneer de Spikeballset aangeraakt wordt door een speler, gaat het punt naar de tegenpartij.

REGLEMENT SPIKEBALLTOERNOOI

WEDSTRIJDJURY

- Spikeball is een *gentleman's game*. Het belangrijkste aan de sport is plezier beleven. Wees eerlijk tijdens het spel. Wanneer een punt onduidelijk is, mag het opnieuw gespeeld worden.
- Alle geschillen die niet door bovenstaande regels kunnen opgelost worden, zullen ter plaatse onherroepelijk door de jury beslecht worden.

