

Spikeball Toernooi — Spelregels

Verzamelen 18:30 · Amsterdamse Bos | Eerste wedstrijd 18:45 | 15 min per wedstrijd



Zo spelen we

- Je speelt **2 tegen 2** rond het net. **Rally scoring**: elk punt telt, of je nu serveert of ontvangt.
- **Eén set tot 21 punten — winnen met minimaal 2 punten verschil**. Bij 20–20, 22–21 of 24–23 speel je door tot een team twee punten voorstaat. Geen maximum.
- Maximaal **3 aanrakingen** per team om de bal terug op het net te spelen. Dezelfde speler mag niet twee keer achter elkaar raken.
- Je mag met **elk lichaamsdeel** raken — hand, voet, hoofd, knie. Alles telt als een aanraking.
- Na de service zijn er **geen kanten en geen grenzen**: je mag overal om het net heen bewegen.



De belangrijkste calls

Lees deze vijf even samen door vóór de eerste wedstrijd — dit voorkomt de meeste discussies.

1

Rand vs. pocket

Tijdens een rally is de **rand** (het harde frame) raken altijd **punt voor de tegenstander** — op elk moment. **Op de opslag** is het géén punt, maar telt het als een **verkeerde opslag** (zie 'De service'). Een **pocket** — de zachte plek vlak naast de rand waardoor de bal raar wegspringt — is tijdens een rally gewoon geldig: doorspelen. Niet te bepalen wat het was? Overspelen.

2

Schoon raken

De bal moet schoon van je af ketsen. Vasthouden, scheppen of een duidelijke hapering ('carry') is **punt tegen**. Je mag de bal ook niet met twee handen tegelijk spelen.

3

Hinder — geef de bal vrij

Na je aanraking ga je meteen weg en geef je de tegenstander vrije baan naar de bal. Sta je tóch in de weg, dan roept de gehinderde speler '**hinder**', en geldt:

- Kon je er makkelijk uit én had de tegenstander een duidelijke kans op een goede bal? → **punt voor de tegenstander** (je mag niet profiteren van in de weg staan).
- Stond je in een normale positie die je niet kon vermijden? → **punt overspelen**.

4

Je eigen team raken

Speel je de bal op het net en raakt hij daarna jou of je teamgenoot vóórdat de tegenstander hem speelt? **Punt tegen**.

5

Het frame aanraken

Raak je tijdens een rally het net, de rand of een poot? **Punt tegen** — ook al sloeg je net een onhoudbare smash.



De service

- De service **mag een wapen zijn**. Serveer gerust hard of slim geplaatst — een goede opslag hoort bij het spel.
- Maar **niet via onmogelijke bounces**: de bal mag van het net **niet hoger opspringen dan de uitgestrekte arm van de ontvanger**. Springt hij hoger? Verkeerde opslag.
- Een **rand-hit op de opslag** is óók een verkeerde opslag (geen punt).

- Bij een verkeerde opslag krijg je nog één poging. **Twee verkeerde opslagen achter elkaar = punt voor het ontvangende team.**
- De **ontvanger kiest eerst** zijn positie; de server staat recht tegenover de aangewezen ontvanger. Alleen die ontvanger speelt de service.
- **Gooi de bal op** en sla hem dan op het net — niet uit de hand. Voeten achter de lijn (± 2 m) tot je geraakt hebt.



Scheidsrechters

- Elke ronde is er **één scheidsrechter**: de speler die die ronde rust. Hij houdt beide velden in de gaten.
- De scheids **heeft het laatste woord** bij twijfel en calls op zijn veld, **houdt de stand bij**, en **noteert na afloop** wie gewonnen en wie verloren heeft.
- In de voorronde is **iedereen precies één keer scheids**, namelijk de ronde dat je rust. In de poules fluit de speler die die ronde rust.
- Is zelfs voor de scheids niet te zien wat er gebeurde? Dan speel je het punt over.



De gouden regel



Bij echte twijfel: punt overspelen. De scheids beslist, maar de sfeer staat voorop — houd het sportief en gezellig.



Toernooi-opzet

Voorronde, alle 9 spelers. 9 rondes op 2 velden. Iedereen speelt 8 wedstrijden en rust één keer. Je speelt precies één keer samen met elk van de acht anderen.

De finale. De beste 4 spelen de **Finale**, nummer 5 tot en met 9 de **Troostfinale**. In beide speel je 4 wedstrijden en ben je één keer teamgenoot van elke ander in je poule.



Plaatsing & score

We tellen alleen gewonnen wedstrijden (geen setstanden). Bij een gelijke stand geldt deze volgorde:

- **1. Meeste overwinningen.**
- **2. Sterktegetal** — de som van de overwinningen van alle tegenstanders die je tegenkwam. Hoger = zwaarder programma = hoger.
- **3. Onderling resultaat** — alleen de duels tussen de gelijk geëindigde spelers.
- **4. Beslissingspotje** — het laatste redmiddel, dat we liever niet gebruiken.

In de voorronde hoeft je dit alleen na te tellen bij een gelijke stand om **plek 5** (de grens finale/troost). De volgorde op andere plekken bepaal je simpel met **steen-papier-schaar**.



Eindklassement

Tel je overwinningen uit de voorronde op bij die uit je poule. De twee poules staan **los**: de algemeen winnaar komt altijd uit de **Finale**; de Troostfinale kan nooit algemeen winnen. Gelijke stand binnen een poule → dezelfde ladder (sterktegetal, dan onderling, dan beslissingspotje).

Spikeball Toernooi — Scoreblad

De scheidsrechter kruist na afloop de winnaar aan · daarna tellen op de telstaat



Voorronde — uitslagen

Kruis per wedstrijd het vakje van het winnende team aan.

RONDE 1				18:45
Veld 1	Ruben & Sofie	☐	VS	Bram & Iris ☐
Veld 2	Daan & Femke	☐	VS	Joris & Maud ☐
RONDE 2				19:00
Veld 1	Tessa & Ruben	☐	VS	Daan & Joris ☐
Veld 2	Bram & Maud	☐	VS	Femke & Iris ☐
RONDE 3				19:15
Veld 1	Tessa & Iris	☐	VS	Ruben & Maud ☐
Veld 2	Sofie & Joris	☐	VS	Bram & Femke ☐
RONDE 4				19:30
Veld 1	Tessa & Femke	☐	VS	Daan & Iris ☐
Veld 2	Sofie & Maud	☐	VS	Ruben & Joris ☐
RONDE 5				19:45
Veld 1	Tessa & Bram	☐	VS	Ruben & Femke ☐
Veld 2	Sofie & Daan	☐	VS	Maud & Iris ☐
RONDE 6				20:00
Veld 1	Tessa & Joris	☐	VS	Sofie & Iris ☐
Veld 2	Daan & Maud	☐	VS	Ruben & Bram ☐
RONDE 7				20:15
Veld 1	Tessa & Daan	☐	VS	Sofie & Bram ☐
Veld 2	Joris & Femke	☐	VS	Ruben & Iris ☐

RONDE 8

20:30

Veld 1	Tessa & Maud ☐	VS	Bram & Joris ☐
Veld 2	Sofie & Femke ☐	VS	Ruben & Daan ☐

RONDE 9

20:45

Veld 1	Tessa & Sofie ☐	VS	Femke & Maud ☐
Veld 2	Daan & Bram ☐	VS	Joris & Iris ☐

Scoreblad — Telstaat voorronde

Eén vinkje per gewonnen wedstrijd · tel op = aantal overwinningen

Overwinningen per speler

Speler	Vink per overwinning								Totaal
Tessa	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
Sofie	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
Daan	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
Bram	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
Joris	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
Femke	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
Maud	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
Iris	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
Ruben	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	

De beste 4 gaan naar de Finale, nummer 5 t/m 9 naar de Troostfinale. Gelijke stand om **plek 4**? Beslis op het onderlinge resultaat (jullie speelden elkaar twee keer), en anders met een beslissingspotje. De volgorde op andere plekken: steen-papier-schaar.

Scoreblad — Finale & Troostfinale

Uitslagen per poule



Finale — uitslagen

RONDE 1	21:15
Plek 1 & Plek 2 ☐	VS Plek 3 & Plek 4 ☐
RONDE 2	21:30
Plek 1 & Plek 3 ☐	VS Plek 2 & Plek 4 ☐
RONDE 3	21:45
Plek 1 & Plek 4 ☐	VS Plek 2 & Plek 3 ☐



Troostfinale — uitslagen

RONDE 1	21:15
Plek 1 & Plek 2 ☐	VS Plek 3 & Plek 4 ☐
RONDE 2	21:30
Plek 2 & Plek 3 ☐	VS Plek 4 & Plek 5 ☐
RONDE 3	21:45
Plek 1 & Plek 4 ☐	VS Plek 3 & Plek 5 ☐
RONDE 4	22:00
Plek 1 & Plek 5 ☐	VS Plek 2 & Plek 4 ☐
RONDE 5	22:15
Plek 1 & Plek 3 ☐	VS Plek 2 & Plek 5 ☐

Scoreblad — Telstaat finales

Eén vinkje per gewonnen wedstrijd in de poule · tel op = poule-winsten

Finale — overwinningen per plek

Speler	Vink per overwinning			Totaal
Plek 1	☐	☐	☐	
Plek 2	☐	☐	☐	
Plek 3	☐	☐	☐	
Plek 4	☐	☐	☐	

Troostfinale — overwinningen per plek

Speler	Vink per overwinning				Totaal
Plek 1	☐	☐	☐	☐	
Plek 2	☐	☐	☐	☐	
Plek 3	☐	☐	☐	☐	
Plek 4	☐	☐	☐	☐	
Plek 5	☐	☐	☐	☐	

Tel deze poule-winsten daarna op bij de voorronde-winsten voor het eindklassement (volgende pagina).

Scoreblad — Eindklassement

Voorronde-winsten + poule-winsten = totaal

Finale — eindstand (om de toernooiwinst)

Plek	Naam	Voorronde	Poule	Totaal
1				
2				
3				
4				

De algemeen winnaar komt altijd uit de Finale.

Troostfinale — eindstand

Plek	Naam	Voorronde	Poule	Totaal
1				
2				
3				
4				
5				

Gelijke stand binnen een poule? Onderling resultaat, daarna een beslissingspotje.