

**REGELS VOOR HET 'KING OF THE COURT' (KONINGSVELD-BOERENVELD)
JEUGDVOLLEYBALTOERNOOI VAN ORADI/OMNIA OP ZATERDAG 11 OKTOBER 2025 IN
SPORTHAL DE PROOSDIJHAL**

De deelnemende teams krijgen in de week voor het toernooi via email informatie over bij welk veld zij zijn ingedeeld en op welk tijdstip voor hen het toernooi begint. Voor de twee volgende rondes wordt een nieuwe indeling gemaakt op basis van de behaalde resultaten. Via de omroepinstallatie krijgen de teams te horen bij welk veld zij verwacht worden.

Voorafgaand aan het startsignaal loot de scheidsrechter in welke volgorde de teams aan de wedstrijd zullen beginnen. Hij/zij doet dat door van ieder tweetal iemand een speelkaart te laten trekken. De heer levert een plek op in het koningsveld. Het team met de boer komt daar tegenover te staan in het boerenveld als uitdager. De overige tweetallen wachten in de volgorde van de kaart, die ze getrokken hebben, op ongeveer 3 meter achter de achterlijn van het boerenveld tot zij aan de beurt zijn.

Tijdens de loting controleert de teller, of de namen van de teams overeenkomen met die op zijn wedstrijdbriefje.

Mocht een tweetal onverhoopt te laat zijn voor de loting, dan kunnen zij alsnog aansluiten bij de wachtende teams achter het boerenveld.

Bij de start van een nieuw speelniveau krijgen de spelers en scheidsrechters vijf minuten de tijd om te wennen aan het spelen van 'King of the court'. Daarna zal pas het startsignaal voor de wedstrijden klinken en worden de door de teams gescoorde punten genoteerd.

Regels t/m groep 4

- Een speler van het tweetal in het boerenveld verricht de opslag door de bal onderhands over het net te gooien. Het is daarbij toegestaan vanaf de achterlijn een paar stappen (max 3 – voldoende om over het net te kunnen gooien) het veld in te doen.
- Mislukt de opslag, omdat de bal niet over het net gaat, of hij belandt naast het veld van de tegenstander zonder aangeraakt te zijn (N.B. op de lijn is in), dan neemt het eerstvolgende wachtende team hun plaats in het boerenveld in.
- De ontvangende partij moet de bal vangen zonder dat die de grond raakt en daarna zonder samenspel in één keer over het net terugspelen. Dit kan bovenhands (vanaf het voorhoofd wegstoten met twee handen), onderhands (naast de knie weggooien met twee handen) of door eenhandige strekwerp.
- De rally loopt door tot een van twee teams een fout maakt. Dat kan zijn: de bal wordt niet correct weggespeeld, de bal gaat niet over het net, de bal belandt

buiten het veld van de tegenstander zonder dat hij is aangeraakt of de bal valt op de grond in het veld van de tegenstander.

- Is het tweetal in het boerenveld de verliezer, dan krijgt het team in koningsveld een punt. Als het boerenveld de rally wint, moeten die spelers zo snel mogelijk onder het net door naar het koningsveld gaan. Het nieuwe team in het boerenveld dient vervolgens op een signaal van de scheidsrechter binnen 8 seconden op te slaan.
- Een van de spelers van het team, dat de rally verloren heeft, haalt de bal op en geeft die zo snel mogelijk aan het voorste team, dat staat te wachten op hun beurt het boerenveld te betreden.
- Een tweetal mag pas in het rijtje wachtenden gaan staan, als beide spelers daarvoor klaar zijn.

En verder...

- Starten alle wedstrijden met een startsignaal.
- Eindigen alle wedstrijden met een eindsignaal.
- Een foute opslag levert geen punt op.
- Een speler, die de bal heeft, mag zich niet eerst verplaatsen voor hij/zij de bal afspeelt.
- De bal mag tijdens het spelen het net raken.
- De bal mag via een teamgenoot gevangen / gespeeld worden.
- Er mag niet in het net gehangen worden.
- Een bal die op de lijn valt, is in.

Bij gelijk eindigen van twee of meer teams na het eindsignaal wint het tweetal, dat de langste serie heeft gescoord in het koningsveld. De teller noteert in dit in een apart vakje. Is de langste serie ook gelijk, dan wint het team dat als eerste de langste serie heeft neergezet.

Regels Groep 5/6

- Een speler van het tweetal in het boerenveld slaat onderhands op/mocht dit niet lukken mag de bal onderhands over het net gegoooid worden. Het is daarbij toegestaan vanaf de achterlijn een stap het veld in te doen.
- Mislukt de opslag, omdat de bal niet over het net gaat, of hij belandt naast het veld van de tegenstander zonder aangeraakt te zijn (N.B. op de lijn is in), dan neemt het eerstvolgende wachtende team hun plaats in het boerenveld in.
- De ontvangende partij moet de bal vangen zonder dat die de grond raakt. Daarna wordt de bal op een volleybalmanier naar de teamgenoot gegoooid, d.w.z. bovenhands (vanaf het voorhoofd wegstoten met twee handen), of onderhands (naast de knie weggooien met twee handen).
- Deze speelt vervolgens direct door over het net (boven of onderhands), óf besluit de bal te vangen. De bal wordt daarna nogmaals op een volleybalmanier opgegooid, waarna de medespeler hem op de hiervoor omschreven wijze alsnog in het veld van de tegenstander probeert te krijgen.
- De rally loopt door tot een van twee teams een fout maakt. Dat kan zijn: de bal wordt niet correct weggespeeld, de bal gaat niet over het net, de bal belandt buiten het veld van de tegenstander zonder dat hij is aangeraakt of de bal valt op de grond in het veld van de tegenstander.
- Is het tweetal in het boerenveld de verliezer, dan krijgt het team in koningsveld een punt. Als het boerenveld de rally wint, moeten die spelers zo snel mogelijk onder het net door naar het koningsveld gaan. Het nieuwe team in het boerenveld dient vervolgens op een signaal van de scheidsrechter binnen 8 seconden op te slaan.
- Een van de spelers van het team, dat de rally verloren heeft, haalt de bal op en geeft die zo snel mogelijk aan het voorste team, dat staat te wachten op hun beurt het boerenveld te betreden.
- Een tweetal mag pas in het rijtje wachtenden gaan staan, als beide spelers daarvoor klaar zijn.

En verder...

- Starten alle wedstrijden met een startsignaal.
- Eindigen alle wedstrijden met een eindsignaal.
- Een foute opslag levert geen punt op.
- Een speler, die de bal heeft, mag zich niet eerst verplaatsen voor hij/zij de bal afspeelt.
- De bal mag tijdens het spelen het net raken.
- De bal mag via een teamgenoot gevangen / gespeeld worden.
- Er mag niet in het net gehangen worden.
- Een bal die op de lijn valt, is in.

Bij gelijk eindigen van twee of meer teams na het eindsignaal wint het tweetal, dat de langste serie heeft gescoord in het koningsveld. De teller noteert in dit in een apart vakje. Is

de langste serie ook gelijk, dan wint het team dat als eerste de langste serie heeft neergezet.

Regels Groep 7/8

- Bij de opslag (onder- of bovenhands) staat de betreffende speler achter de achterlijn.
- Mislukt de opslag, omdat de bal niet over het net gaat, of hij belandt naast het veld van de tegenstander zonder aangeraakt te zijn (N.B. op de lijn is in), dan neemt het eerstvolgende wachtende team hun plaats in het boerenveld in.
- Een speler van de ontvangende partij moet de bal onderhands of bovenhands spelen naar de teamgenoot.
- De teamgenoot speelt vervolgens direct door over het net (bovenhands, onderhands of met een smash), maar kan ook besluiten de bal te vangen. De bal wordt daarna op een volleybalmanier opgegooid, d.w.z. bovenhands (vanaf het voorhoofd wegstoten met twee handen), of onderhands (naast de knie weggooien met twee handen). De derde bal dient vervolgens alsnog op de hiervoor omschreven wijze in het veld van de tegenstander gespeeld te worden.
- De rally loopt door tot een van twee teams een fout maakt. Dat kan zijn: de bal wordt niet correct gespeeld, de bal gaat niet over het net, de bal belandt buiten het veld van de tegenstander zonder dat hij is aangeraakt of de bal valt op de grond in het veld van de tegenstander.
- Is het tweetal in het boerenveld de verliezer, dan krijgt het team in koningsveld een punt. Als het boerenveld de rally wint, moeten die spelers zo snel mogelijk onder het net door naar het koningsveld gaan. Het nieuwe team in het boerenveld dient vervolgens op een signaal van de scheidsrechter binnen 8 seconden op te slaan.
- Een van de spelers van het team, dat de rally verloren heeft, haalt de bal op en geeft die zo snel mogelijk aan het voorste team, dat staat te wachten op hun beurt het boerenveld te betreden.
- Een tweetal mag pas in het rijtje wachtenden gaan staan, als beide spelers daarvoor klaar zijn.

En verder...

- Starten alle wedstrijden met een startsignaal.
- Eindigen alle wedstrijden met een eindsignaal.
- Een foute opslag levert geen punt op.
- Een speler, die de bal heeft, mag zich niet eerst verplaatsen voor hij/zij de bal afspeelt.
- De bal mag tijdens het spelen het net raken.
- De bal mag via een teamgenoot gevangen / gespeeld worden.
- Er mag niet in het net gehangen worden.
- Een bal die op de lijn valt, is in.

Bij gelijk eindigen van twee of meer teams na het eindsignaal wint het tweetal, dat de langste serie heeft gescoord in het koningsveld. De teller noteert in dit in een apart vakje. Is de langste serie ook gelijk, dan wint het team dat als eerste de langste serie heeft neergezet.

Regels klassen 1 en 2 middelbaar onderwijs

Bij de opslag (onder- of bovenhands) staat de betreffende speler achter de achterlijn. Een sprongservice is toegestaan.

Mislukt de opslag, omdat de bal niet over het net gaat, of hij belandt naast het veld van de tegenstander zonder aangeraakt te zijn (N.B. op de lijn is in), dan neemt het eerstvolgende wachtende team hun plaats in het boerenveld in.

Een speler van de ontvangende partij moet de bal onderhands of bovenhands spelen naar de teamgenoot.

De teamgenoot speelt vervolgens direct door over het net (bovenhands, onderhands op met een smash), of besluit de bal te vangen. Hij/zij gooit de bal in dat geval voor zichzelf op en speelt die naar de medespeler. De derde bal dient vervolgens alsnog op de hiervoor omschreven wijze in het veld van de tegenstander gespeeld te worden.

De tegenstander mag de aanval blokkeren. Komt de bal in dat geval alsnog in hun veld terecht, dan is het toegestaan om de bal toch in maximaal drie keer te spelen.

De rally loopt door tot een van twee teams een fout maakt. Dat kan zijn: de bal wordt niet correct gespeeld, de bal gaat niet over het net, de bal belandt buiten het veld van de tegenstander zonder dat hij is aangeraakt.

Is het tweetal in het boerenveld de verliezer, dan krijgt het team in koningsveld een punt. Als het boerenveld de rally wint, moeten die spelers zo snel mogelijk onder het net door naar het koningsveld gaan. Het nieuwe team in het boerenveld dient vervolgens op een signaal van de scheidsrechter binnen 8 seconden te serveren.

Een van de spelers van het team, dat de rally verloren heeft, haalt de bal op en geeft die zo snel mogelijk aan het voorste team, dat staat te wachten op hun beurt het boerenveld te betreden.

Een tweetal mag pas in het rijtje wachtenden gaan staan, als beide spelers daarvoor klaar zijn.

En verder...

- Starten alle wedstrijden met een startsignaal.
- Eindigen alle wedstrijden met een eindsignaal.
- Een foute opslag levert geen punt op.
- Een speler, die de bal heeft, mag zich niet eerst verplaatsen voor hij/zij de bal afspeelt.
- De bal mag tijdens het spelen het net raken.
- De bal mag via een teamgenoot gevangen / gespeeld worden.
- Er mag niet in het net gehangen worden.
- Een bal die op de lijn valt, is in.

Bij gelijk eindigen van twee of meer teams na het eindsignaal wint het tweetal, dat de langste serie heeft gescoord in het koningsveld. De teller noteert in dit in een apart vakje. Is de langste serie ook gelijk, dan wint het team dat als eerste de langste serie heeft neergezet.