



SPIKEBALL SPELREGELSⁱ

DOEL

Twee teams (2 aan 2) staan tegenover elkaar en het doel om de bal door te spelen en het voor de tegenstander moeilijker te maken om de bal terug te spelen.

HET SPEL

BEGIN - Het spel begint met een team dat de bal serveert door deze van het net te stuiten. De speler die serveert mag niet dichterbij dan 180 cm bij het net staan, terwijl de tegenstander die de bal krijgt overal kan gaan staan.

Zodra de bal is geserveerd zijn de spelers vrij om te bewegen en doet de afstand tot het net er niet toe, dit mag zo dicht mogelijk of ver mogelijk van het net zijn.

VERVOLG - Zodra de bal het net raakt, is het andere team aan zet en kan het team dat de bal serveerde niets doen totdat de tegenstander de bal door het net speelt.

Zodra een team de bal krijgt, mogen ze **3 keer** slaan voordat ze de bal terugspelen naar het andere team. De **laatste slag** moet door het net gaan, voordat de bal naar de tegenstanders wordt teruggespeeld.

Als het team dat de bal op dat moment in bezit heeft, het niet in 3 beurten kan doorgeven, scoort het andere team een punt.

De spelers gaan door met het spel tot:

- Een van de teams de bal niet kan spelen
- Als de bal meer dan één keer op het net stuitert
- Wanneer een speler de bal twee keer raakt

PUNTELLING

Het spel wordt gespeeld tot een van de teams **21 punten** heeft weten te behalen.

Bij elke opslag krijg een team een punt op basis van de volgende regels:

- Als de geserveerde bal de **grond** raakt in plaats van het net, dan krijgt de tegenstander 1 punt
- Als de bal de **rand** raakt, krijgt de tegenstander 1 punt
- Als de bal **meer** dan **één keer** op het **net** stuitert, krijgt de tegenstander 1 punt
- Wanneer de bal op het net **rolt** in plaats van stuitert, krijgt de tegenstander 1 punt
- Als een speler de bal **vangt, meeneemt of met twee handen** in plaats van één hand slaat, krijgt de tegenstander 1 punt
- Als een speler de bal **dubbel** raakt **of meerdere** keren achter elkaar slaat, krijgt de tegenstander 1 punt
- Wanneer een speler **twee keer** achter elkaar een **fout** maakt, krijgt de tegenstander 1 punt

FOUTEN

- Bij het serveren van de bal moet de speler **180 cm** van het net vandaan zijn. Zo niet, dan wordt dit beschouwd als een fout. Als de serveerder dit twee keer herhaalt, scoort de tegenstander 1 punt.
- De serveerder kan de Spikeball bal niet recht uit de hand serveren. De bal moet minstens **5 cm** in de lucht worden gegooid, voordat ze de bal kunnen serveren.
- Het **vangen** van de bal, **het laten vallen** van de bal of het **missen** van de bal op elk moment tijdens het spel telt als een fout. Gebeurt dit twee keer op rij, dan verdient de tegenstander een punt.
- Tijdens het serveren mag je een stap vooruit doen, maar je mag **niet zijwaarts** bewegen. Anders wordt dit als fout beschouwd.
- Het raken van de **rand** op elk punt van het spel, tijdens het serveren of spelen, wordt gezien als fout. Als je dit herhaalt, verdient de tegenstander een punt.
- De spelers van een team mogen hun tegenstanders **niet blokkeren** om bij de bal te komen. Als dit wel gebeurt, moeten ze dat deel opnieuw spelen en moet er een vrije doorloop van de bal zijn.
- Bij het serveren van de bal moet de serveerder de bal op zo'n manier naar het andere team passen, dat de tegenstander de bal kan bereiken zonder ervoor te hoeven **springen**. Als de serveerder de bal **hoger** slaat dan de uitgestrekte arm van de tegenstander, is dit een fout.
- Wanneer de bal bij het serveren het net raakt, maar dan naar de tegenstander **rolt** in plaats van stuitert, wordt dit een '**pocket**' genoemd. Dit wordt ook als fout gezien.

ⁱBron: <https://standuppaddleboardworld.com/nl/spikeball/wat-is-spikeball/>