



SPELREGELS EN TOERNOOIREGLEMENT FLUKS BEACHKORFBAL

Voor de sport beachkorfbal zijn door het IKF spelregels opgesteld en door de jaren heen drastisch aangepast. Tijdens het Fluks Beachkorfbal hanteren we de oorspronkelijke (leukere) versie van deze spelregels.

1. Speelveld

De afmetingen van het veld zijn 20 x 20 m. In ieder van de vier hoeken is een virtuele driehoek met gelijke hoeken en zijden van 3 meter lang.

2. Markeringen

Het gehele speelveld is gemarkeerd door middel van duidelijk zichtbare lijnen. De virtuele diagonale lijnen die de driehoeken markeren worden aangegeven d.m.v. een duidelijk zichtbaar lint dat aan de lijnen van het speelveld wordt bevestigd.

Een strafworpstip is onmogelijk te markeren, de scheidsrechter geeft de juiste locatie aan wanneer dit nodig is. Deze locatie is een afstand van 2.50 m op een willekeurige plaats rondom de paal.

3. Palen

De paal staat in het midden van het veld. De paal is ± 0.20 m ingegraven om letsel aan voeten te voorkomen. Hierdoor ligt het hoogste punt van de paal op ± 3.30 m.

4. Spelers

A Teams

Ieder team bestaat uit 4 personen, waarvan er 2 van het vrouwelijke geslacht zijn en 2 van het mannelijke geslacht.

B Incomplete teams

Als een team incompleet is kan er in samenspraak met de scheidsrechter en beide teams besloten worden een dame als heer in te zetten of een heer als dame. Tevens is het toegestaan één persoon aan te wijzen welke gedurende de gehele (resterende) wedstrijd alleen een steunende taak zal hebben en niet gerechtigd is te scoren op de paal.

C Wisselen

De vier spelers in het veld mogen altijd worden gewisseld voor een andere speler. Gewisselde spelers mogen altijd terug gewisseld worden en weer deelnemen aan het spel. Wisselen is op ieder moment toegestaan en gebeurt vanuit een wisselzone. Voor de wedstrijd wordt de wisselzone door de scheidsrechter, in overleg met de aanvoerders, vastgesteld.

D Kleding en schoenen

De spelers van ieder team moeten gekleed zijn in een uniform ogend shirt. Het is niet toegestaan schoeisel te dragen (sokken zijn wel toegestaan).

5. Tijdsaanduiding

Tijdens het gehele toernooi zal de wedstrijdleiding aangeven wanneer de wedstrijden aanvangen en eindigen. Als bij aanvang de teams niet gereed zijn, wordt de speeltijd van de betreffende wedstrijd ingekort.



6. Speelduur

De wedstrijden duren 15 minuten, zonder onderbreking. Tussen de wedstrijden wordt rekening gehouden met 3 minuten opsteltijd.

7. Doelpunten

Een doelpunt is gescoord als de bal geheel door de mand gevallen is en telt voor 1 punt. Wordt de bal vanuit één van de vier virtuele driehoeken geschoten, dan telt de score voor 2 punten, maar alleen als aanvaller bij het schot met beide voeten binnen de aangegeven driehoek stond. Het team dat de meeste doelpunten scoort is de winnaar van de wedstrijd.

8. Recht van aanval behalen

Als de verdedigende ploeg de bal onderschept moet zij het recht van aanval behalen in één van de vier virtuele driehoeken, alvorens zij proberen te scoren. Hierbij moet een aanvaller geheel of minimaal met één voet of ander lichaamsdeel binnen één van de driehoeken zijn geweest. Wordt een doelpoging gedaan voordat de bal in één van de driehoeken is geweest, wordt dit bestraft met een spelhervatting voor de tegenpartij. Als een ploeg de bal krijgt toegewezen nadat deze buiten de lijnen geweest is, of bij een spelhervatting voor de verdedigende ploeg, is het niet nodig eerst het recht van aanval te behalen en mag direct met aanvallen worden begonnen.

9. Samenvatting van de spelregels

De officiële korfbalspelregels zijn van toepassing, voor zover daar in bovenstaande regels niet van is afgeweken.

Regels die bijna vanzelf sprekend zijn maar we toch even onder de aandacht willen brengen zijn:

- Bij wangedrag heeft de scheidsrechter het recht een speler uit te sluiten voor de desbetreffende wedstrijd.
- In overleg met de toernooileiding kan besloten worden een speler uit te sluiten voor alle nog te spelen wedstrijden.

Toernooi reglement:

Bij beslissingsronden wordt bij gelijkspel aan het einde van de wedstrijd doorgespeeld volgens het golden goal principe. Het team dat als eerste weet te scoren is winnaar. Is er na 5 minuten extra speeltijd nog niet gescoord, dan wordt door 4 spelers van elke ploeg een strafworp genomen. Is ook na deze strafworpserie geen winnaar bekend, dan is de eerst missende partij de verliezer van de wedstrijd. Extra speeltijd wordt door de scheidsrechter bijgehouden.