

KING OF THE COURT

DE SPELREGELS

Teams

- Elk team bestaat uit twee (2) spelers.
- Elke wedstrijd start met vijf (5) teams.
- Om te bepalen wie het voordeel van starten aan de King's side krijgt wordt er geloot. Deze loting vindt vlak voor de wedstrijd plaats. Elk team pakt een kaart en het team dat de koning pakt mag aan de King's side starten.
- De volgorde aan de challenger's side wordt bepaald door de overige kaarten. (Aas, Vrouw, Boer, 10)
- Als een speler geblesseerd raakt tijdens het toernooi, heeft de promotor het recht deze speler te vervangen met een speler naar keuze.
- Als een speler tijdens een wedstrijd geblesseerd raakt, gaat het spel en de tijd gewoon door, maar mag de speler zich aan de zijkant van het veld laten behandelen aan de blessure.

Spelregels

- De wedstrijd wordt op een regulier beachvolleybalveld gespeeld.
- Het veld wordt omlijnd door een goud met zwarte lijn. De gouden belijning refereert naar de King's side en de zwarte belijning refereert naar de challenger's side.
- De King's side is de kant van het veld waar de teams punten kunnen scoren.
- De challenger's side is de kant waar teams de 'Kings' aan de andere kant van het veld kunnen uitdagen. Als het team aan de challenger's side de rally wint verdienen zij het recht om de plaats van de 'Kings' aan de King's side in te nemen.
- Elke rally start met een service van het team dat zich aan de challenger's side van het veld bevindt.
- Het team dat mag serveren mag zelf bepalen welke speler uit het team serveert. Er is geen specifieke volgorde.
- Wanneer het team aan de King's side de rally wint verdient dit team één (1) punt en mogen zij aan de King's side blijven.
- Wanneer het team aan de challenger's side de rally wint verdient dit team een plek aan de King's side en vervangt dit team het team dat gedurende de rally aan de King's side speelde.
- Punten kunnen uitsluitend verdiend worden aan de King's side.
- Wanneer het team aan de King's side de rally verliest moeten zij de King's side verlaten en gaan zij terug naar de challenger's side. Aan de challenger's side wachten zij op hun beurt om te spelen.
- Wanneer het team aan de challenger's side de rally verliest verlaten zij het veld en blijven zij aan de challenger's side. Aan de challenger's side wachten zij op hun beurt om te spelen.
- Er is een maximum van acht (8) seconden tussen het einde van een rally en het begin van een volgende rally.
- Wanneer een rally start zal het spel worden gespeeld aan de hand van de reguliere beachvolleybal regels.
- Teams kunnen gedurende de wedstrijd geen time-out nemen.

Punten

- Wanneer een team aan de challenger's side een servicefout maakt, wordt er geen punt verdiend door het team aan de King's side. Uitzondering is als er 3 keer achter elkaar fout wordt geserveerd, dan wordt er wel een punt verdiend door de king's side. Elke derde (3e) foutserve is dus één (1) punt voor het team aan de King's side. Na 3 foutervices op rij of na een goede service gaat de teller weer naar nul.
- In de laatste minuut van een ronde telt elke foutserve voor één (1) punt.
- Aan het einde van iedere ronde die gespeeld wordt zal het team met de minste punten worden geëlimineerd.
- Wanneer er twee (2) teams zijn met de minste punten aan het einde van de ronde, zal het team dat het meeste punten aaneengesloten aan de King's side heeft gemaakt in de wedstrijd blijven (longest stay). Het andere team wordt geëlimineerd.
- Wanneer de twee (2) teams met de minste punten ook evenveel punten aaneengesloten aan de King's side hebben gescoord, zal het team dat als eerste deze reeks aan de King's side heeft behaald in de wedstrijd blijven. Het andere team wordt geëlimineerd.
- Wanneer er meerdere teams met nul (0) punten zijn, zal het team dat als eerste de de King's side heeft behaald in de wedstrijd blijven (m.u.v. de startpositie die op basis van loting wordt bepaald). Het andere team wordt geëlimineerd. Wanneer er meerdere teams de king's side niet hebben gehaald wordt er geloot.
- De ronde die volgt in de wedstrijd zal worden gestart in de volgorde volgend uit het resultaat van de gespeelde ronde. Het team met de meeste punten zal starten aan de King's side. Het team met daarna de meeste punten zal als eerste starten aan de challenger's side. Het team met daarna de meeste punten zal als tweede team aan de beurt zijn een de challenger's side. Enzovoort.
- Tijdens de groepsfase (round 15) winnen de teams die 1e worden een gouden bal die ze in de halve finale kunnen inzetten.
- Deze gouden bal kan ingezet worden als 'wash'. Dit betekent dat wanneer een team de rally verliest zij de gouden bal kunnen inzetten om de rally opnieuw te spelen. De punten worden dan niet geteld en de rally wordt opnieuw gespeeld met dezelfde teams. De gouden bal kan ingezet worden aan de king's en de challenger's side. De gouden bal kan maar 1x ingezet en alleen in de halve finale.

Tijd

- Elke ronde tijdens de wedstrijd wordt gespeeld in vijftien (15) minuten.
- De finale ronde wordt gespeeld tot vijftien (15) punten met een maximum van vijftien (15) minuten.
- Vanaf de halve finale is er in elke ronde na 10 minuten een time-out van 1 minuut. De klok wordt gepauzeerd en de time-out start als de rally die gespeeld werd na 10 minuten is afgelopen.
- Er zal een buzzer(fluitje) zijn aan het einde van elke ronde. Wanneer de buzzer gaat, betekent dit het einde van de ronde.
- Wanneer de buzzer midden in een rally afgaat, wordt de rally uitgespeeld en is de wedstrijd daarna afgelopen.