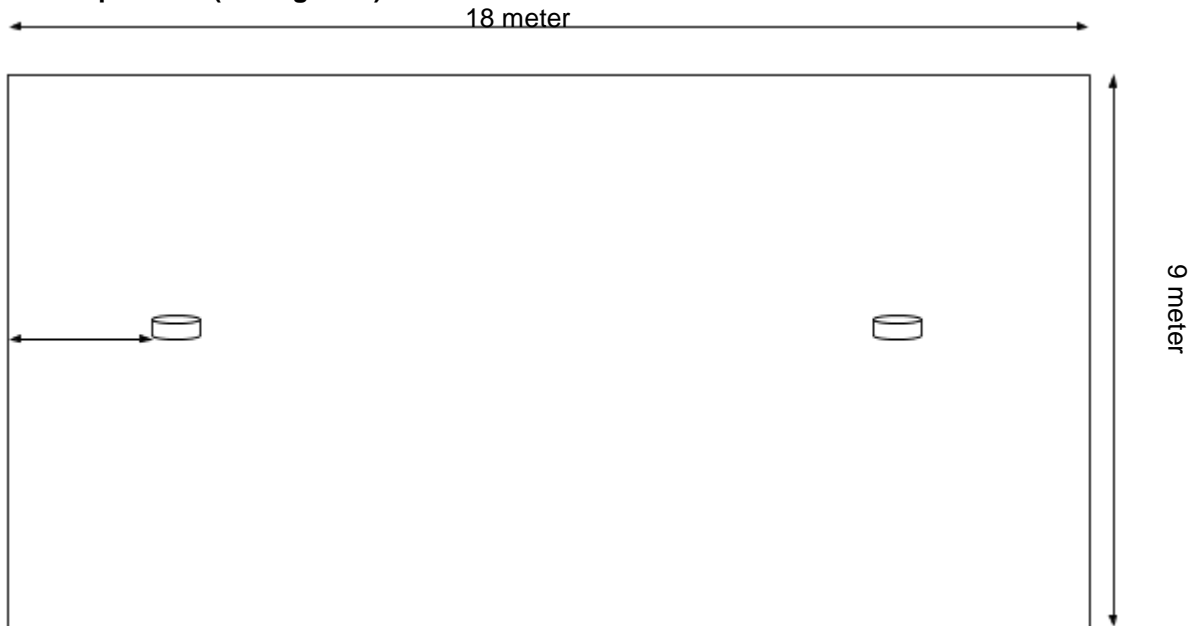


Spelregels Beachkorfbal 2017

Beachkorfbal is een aantrekkelijke gezellige en inspannende korfbalvariant met wat aangepaste regels:

1. Speelveld (met figuur 1)



De korf zal geplaatst worden 3,5 meter uit de achterlijn.
Er is een duidelijk aangegeven wisselzone in het midden van het veld.

2. Afbakening

Het gehele speelveld is met duidelijke zichtbare lijnen afgebakend, waarbij hun kleur afwijkend moet zijn van die van het speelveld.

3. Straffen

Het gaat hier om korfbal in één vak, dus het team in balbezit wordt 'aanval' genoemd en de tegenstander is op dat moment 'verdediging'. De scheidsrechter kan de volgende maatregelen nemen:

A: Spelhervatting

Indien een speler een lichte overtreding begaat en de aanvallende partij verliest balbezit, wordt er middels een fluitsignaal van de scheidsrechter een spelhervatting gegeven. Er mag direct doorgespeeld worden, dus niet wachten op het tweede fluitsignaal. De aanvallende speler mag niet direct doelen. De partij die de overtreding maakt moet na het fluitsignaal van de bal afblijven; doet men dit niet dan wordt er een "FreeBall" gegeven.

B: FreeBall

Indien een speler een zware overtreding maakt of direct onreglementair een doelpoging ontnemt, dan fluit de scheidsrechter voor 'FreeBall'. Bij een FreeBall is direct-doelen toegestaan vanaf de plek van de overtreding; de verdedigende partij mag hierbij niet hinderen. Indien de overtreding op een ongunstige afstand wordt begaan dan mag de aanvallende partij binnen 4 seconden naar een voor hem gunstige positie lopen met de bal. Deze afstand is circa 3 meter voor de paal, maar niet dichterbij de paal dan dat indien de fout op een grotere afstand gebeurt.

De scheidsrechter geeft een FreeBall aan door te fluiten en zijn hand omhoog te doen. Ook hier mag direct doorgespeeld worden, dus niet wachten op het tweede fluitsignaal. De Freeball dient genomen te worden door de speler op wie de overtreding is gemaakt.

C: Een gele kaart

Een gele kaart wordt getoond bij een te zware overtreding of commentaar op de leiding. Bij een gele kaart dient de speler het speelveld te verlaten voor 2 min, of tot het volgende doelpunt (indien dit vroeger valt). De speler mag wel vervangen worden. Bij twee gele kaarten wordt er een rode kaart getoond.

D: Een rode kaart

Een rode kaart voor een speler betekent dat de speler definitief het speelveld dient te verlaten. De speler mag pas na 2 minuten vervangen worden door een medespeler. Er mag 4 tegen 3 gespeeld verder gespeeld worden, waarbij iedereen mag scoren.

E: Tijdstraf

Indien de aanvallende partij zichtbaar tijdrekt of er niet binnen circa 15 seconden een doelpoging genomen wordt, zal de scheidsrechter fluiten voor tijdrekken en spelbederf. Hij wijst daarbij naar zijn horloge en geeft een spelhervatting voor de andere partij.

4. Bevestiging van de korfbalpaal

De korfbalpaal is ± 20 cm ingegraven met een bevestigingsplaat om letsel te voorkomen. Hierdoor ligt het hoogste punt van de korfbalpaal minimaal op 3.20 meter.

5. Korf

Aan elke paal wordt op de voor veld- en zaalkorfbal gebruikelijke wijze een naar het midden gekeerde korf bevestigd. De korven zijn qua maat standaard en zoals in de algemene spelregels beschreven. Zij zijn gemaakt van kunststof, zijn éénkleurig (bij voorkeur rood) en onderling gelijk. De kleur van de korf moet voldoende contrasteren met de achtergrond.

6. Bal

Er wordt gespeeld met een ook in de andere korfbalvormen qua maat en gewicht gebruikelijke bal.

7. Team

Een team bestaat binnen de lijnen uit vier spelers, twee mannen en twee vrouwen. Een team bestaat uit maximaal tien spelers. Er mag onbeperkt en dus ook tijdens het spelen gewisseld worden. Wisselen dient te gebeuren binnen de wisselzone, bij voorkeur door een handklap. Een overtreding hiertegen wordt bestraft met een spelhervatting.

8. Kleding en schoeisel

De spelers van iedere ploeg dienen gekleed te zijn in uniforme sportkleding, die voldoende te onderscheiden is van die van de andere ploeg. Vanwege 'het beachgevoel' is er een voorkeur voor mouwloze shirts. Binnen een team kunnen shirts van mannen qua model afwijken van de shirts van vrouwen, mits dezelfde kleuren worden aangehouden.

De deelnemers worden geacht allemaal twee nadrukkelijk in kleur verschillende tenues bij zich te hebben.

De scheidsrechter is gekleed in een sporttenue, dat voldoende afwijkt van dat van beide ploegen. Het is de spelers verboden voorwerpen te dragen die tijdens het spel voor henzelf of derden letsel kunnen veroorzaken. Daarnaast is het dragen van schoenen ook verboden.

9. Aanvoerder

Van elke ploeg is één van de spelers de aanvoerder. Deze draagt een duidelijk zichtbare band op zijn bovenarm. Hij vertegenwoordigt de ploeg en is verantwoordelijk voor een behoorlijk optreden van zijn medespelers.

Hij heeft het recht de scheidsrechter te wijzen op alles wat hem in het belang van een goede voortgang

van de wedstrijd wenselijk voorkomt.

10. Scheidsrechter/ spelregels

De scheidsrechter heeft de leiding van het spel.

Kort samengevat houdt hij/zij rekening met de volgende spelregels:

- Bal is uit als de bal de grond heeft geraakt buiten de lijn/omheining en als de bal in contact is met een speler en deze speler heeft contact met de grond buiten de lijnen/omheining of komt vandaar terug in het veld zonder daar nog de grond geraakt te hebben.
- Commentaar op de scheidsrechter, dat de in onze sport gebruikelijke grenzen overschrijdt wordt bestraft met een gele kaart of een rode kaart.
- Bij een uitbal wordt er gefloten, maar niet ingefloten bij een inworp; er kan dus meteen doorgespeeld worden. De plaats waar de bal ingenomen moet worden is de plaats waar deze uit is gegaan met een speling van 1 meter (direct doelen mag niet).
- Bij een lichte overtreding fluit de scheidsrechter, de bal is voor de niet in overtreding zijnde ploeg en er kan direct doorgespeeld worden. Indien bal bewust wordt geraakt door de andere ploeg volgt een 'Freeball'
- Elke speler is gebonden aan de eigen sekse
- Verdedigd schieten mag te allen tijde indien de aanvaller in beweging is.
- Een doelpunt telt wanneer de bal door de mand gaat op dezelfde wijze als in de algemene spelregels is bepaald. Dit geldt ook voor de regel dat een doelpunt geteld wordt als de bal de handen van de schutter verlaten heeft als het eindsignaal klinkt.

11. Wedstrijdduur

De speeltijd bedraagt 12 minuten, na 6 minuten wordt er van kant gewisseld en is er een pauze van 30 seconden. De tijd staat alleen stil bij dode spelmomenten, die aangegeven worden de scheidsrechter.

12. Doelpunt

Elk doelpunt is 1 punt waard.

13. Uitworp

Na het scoren van een punt wordt de uitworp genomen door een speler van het niet-scorende team. Er mag direct worden doorgespeeld vanaf elke plek op de eigen speelhelft en dus niet noodzakelijk vanuit het midden.

14. Winnen

De wedstrijd is gewonnen als je meer hebt gescoord dan je tegenstander.