

KING OF THE COURT

DE SPELREGELS

Teams

- Elk team bestaat uit twee (2) spelers.
- Een team mag bestaan uit spelers van verschillende nationaliteiten en nationale bonden.
- Elke wedstrijd wordt gespeeld door meerdere teams met een minimum van drie teams.
- Vanaf de tweede fase worden alle punten die in alle ronden zijn gescoord door teams in de vorige fase (exclusief play-off ronde) gebruikt om de puntenranglijst te maken. Deze rangschikking wordt vervolgens gebruikt voor de samenstelling van de poules.
- Voor de start van het spel zal er een loting zijn om te beslissen welk team het voordeel heeft om aan de kant van de winnaar te starten (ook wel koningszijde genoemd). Deze loting vindt plaats vlak voor het begin van de wedstrijd. Elk team kiest een speelkaart. Het team dat de 'Koning bij de mannen en koningin bij de vrouwen' kiest, begint aan de kant van de koning en de servicevolgorde wordt bepaald door de volgorde van de speelkaarten (van hoog naar laag) die door elk team worden gekozen.
- Voor de play off rondes is er geen loting. Spelers zullen het spel starten op basis van hun positie in de puntenranglijst.
- Als een speler geblesseerd raakt tijdens het toernooi, heeft de promotor het recht deze speler te vervangen met een speler naar keuze.

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. Het moment van fluiten van de scheidsrechter voor de start van de rally wordt als meetpunt genomen.
- 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 in de 1^e ronde 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. Wanneer dit in de 2^e of 3^e ronde gebeurt wordt er gekeken naar de behaalde punten in de voorgaande rondes van deze wedstrijd.
- 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.

Gouden bal beloning

- Wanneer in een fase de top 3 van elke groep doorgaat naar de volgende ronde kunnen de teams een gouden bal verdienen in hun wedstrijd. Ze kunnen deze gouden bal alleen in de volgende fase gebruiken. Bijvoorbeeld: Tijdens de kwartfinales kunnen teams een 'gouden bal' verdienen om te gebruiken in de halve finale.
- Deze 'gouden bal' wordt verdiend door de winnaar van ronde nummer drie. Dit betekent dat wanneer er nog drie teams over zijn, ze strijden om een prijs die ze verder in het toernooi kunnen gebruiken.
- De 'gouden bal' kan als 'wash' worden gebruikt. Dit betekent dat wanneer een team de rally verliest, ze de 'gouden bal' kunnen gebruiken om de rally opnieuw te spelen. Dit betekent ook dat de rally opnieuw zal worden gespeeld tegen de hetzelfde team. De 'gouden bal' kan maar een keer gebruikt worden.

Speciale situaties

- Als een speler tijdens een wedstrijd geblesseerd raakt, gaat het spel gewoon door, maar mag de speler zich aan de zijkant van het veld laten behandelen aan de blessure. De geblesseerde spelers moet zijn blessure bij de tweede scheidsrechter melden, de klok wordt dan kort gepauzeerd en zij worden uit de roulatie gehaald. Het team meldt zich wederom bij de tweede scheidsrechter als ze weer willen instromen. Het team sluit dan achteraan in de rij weer aan.

Tijd

- Elke wedstrijd met 5 teams heeft 3 rondes.
- Elke ronde tijdens de wedstrijd wordt gespeeld in vijftien (15) minuten.
- De finaleronde wordt gespeeld tot vijftien (15) punten met een maximum van vijftien (15) minuten.
- 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.