

Spelen met 5 honken, geen maximum bij een honk staan, dus géén gedwongen loop.

Is een speler uit (dat is: te laat bij een honk), dan gaat deze terug naar af en sluit weer achteraan.

(UIT=AF)

Vangbal is punt voor de veldpartij; slagman of -vrouw mag dan wel doorlopen, maar kan dan nog wel worden uitgebrand. (UIT=AF; achteraan sluiten)

Homerun is 2 punten.

Wie binnen de honken door loopt is UIT=AF; achteraan sluiten.

Misslag is slag waarbij de bal volledig wordt gemist.

Foutslag: alle andere niet correcte slagen.

Bijv.

-niet over de tiplijn

-buiten de palen om

3^e slag mis is verplichte loop; je bent pas uit wanneer er gebrand is vóór de loper het honk bereikt.

3^e slag fout is: over! (onbeperkt); het blijft dan steeds de 3^e slag (kan dus ook weer "mis" zijn: dan volgt dus de verplichte loop)

Plankje niet in korf/ hoepel/ brandvak is UIT=AF; achteraan sluiten.

Te laat bij een honk: UIT = AF; achteraan sluiten.

De slagman/ -vrouw bepaalt zelf of er wordt geslagen met knuppel of plankje. (Kinderen van groep 3&4 mogen bal na tweede poging slaan met plankje, ook de bal het veld in werpen!)

Tijdens spelonderdelen: 10 minuten slagpartij en 10 minuten veldpartij.

Wisselen bij hoornsignaal.

Aanvullende regels voor wedstrijd tussen de groepen 8:

Er zijn enkele verschillen ten opzichte van de bovengenoemde regels:

-Bij groep 8 wedstrijd: 20/25 minuten spelen. Scheidsrechter fluit af na de gelijkmakende slagbeurt (dit wordt niet gemeld).

- Bij vangbal is slagman niet uit, als hij tenminste op tijd bij het eerste honk weet te komen. Is hij te laat, dan wel uit, wordt er één strafpunt geteld. Iemand die aan slag is kan dus **NOOIT** twee strafpunten in één slagbeurt voor zijn team scoren.
- Als je een vangbal slaat en wel op tijd bij eerste honk bent, kun je gewoon doorgaan. Alleen te laat bij een honk in combinatie met vangbal, dan uit: 1 strafpunt
- Er wordt gewisseld na **4 uit of 4 vangballen of een combinatie** hiervan.
- De brander kan ook vangbal maken. Dat geldt ook voor de veldpartij die een bal over (voor) de tiplijn weten te vangen.
- Er is geen sprake van gedwongen loop.
- **De ploegen van 2015 bestaan uit maximaal 12 kinderen (groep 8 in zijn geheel, aangevuld met 1 leerling uit groep 7).**

Regels lijnbal

- De wedstrijden duren 2 x 10 minuten. Het wisselen wordt centraal geregeld met hoornsignaal door de wedstrijdleiding.
- Het team dat als eerste in het wedstrijdschema staat vermeld mag met de service beginnen.
- De scheidsrechter vult na afloop van de wedstrijd de score op het wedstrijdbriefje.
- De scheidsrechter leidt het spel en beslist dus!

- **Doel van het spel**

- twee teams staan tegenover elkaar met daartussen een volleybalnet
- we spelen met twee teams van ca. 9 tegen 9 (soms 8)
- er wordt een bal over het net gegooid en gevangen
- jouw team probeert de bal aan de kant van de tegenstander op de grond te krijgen door op lege plekken te gooien
- de tegenpartij probeert dit te verhinderen door de bal te vangen
- komt de bal bij de tegenstander op de grond dan verdient jouw team 1 punt

- **Veld en materiaal**

De beide helften van het speelveld zijn door een net gescheiden. Er wordt gespeeld met een indoor-speelbal. Aanvang spel:

- de bal wordt in het spel gebracht door middel van een ingooi door de speler die rechtsachter in het veld staat en deze speler mag oplopen tot aan de 3-meter van het net kinderen uit groep 3 & 4 mogen op 2 meter gaan staan.
- de ingooi mag alleen gebeuren op het teken van de scheidsrechter (fluitsignaal)
- de bal mag bij de opgooi geen medespeler raken maar mag wel de netrand raken
- is de bal uit of raakt de bal een eigen teamspeler, dan gaat de ingooi over naar de tegenpartij en krijgt de tegenpartij dus het punt
- zowel bovenhands als onderhands ingooien is toegestaan
- **slingerworpen zijn niet toegestaan**

- **Bal is in het spel**

- als de ingooi goed is (over het net), mag de bal door de tegenspeler gevangen worden
- er mag vervolgens maximaal 2 keer samengespeeld worden tussen verschillende teamleden en dan moet de bal over het net geworpen worden
- spelers mogen het net niet aanraken en mogen niet met een voet de middellijn overschrijden (het punt gaat dan naar de tegenstander)
- spelers mogen de bal niet over het net duwen / dunken waarbij hun handen over het net komen (het punt gaat dan naar de tegenstander)
- spelers mogen tijdens het samenspelen de bal buiten het eigen speelveld vangen en vanaf dit punt het spel gewoon vervolgen

- **Puntentelling**

- er wordt gespeeld met het "rallypoint systeem"; elke rally levert een punt op, ongeacht of de ploeg die de rally wint de ingooi had
- jouw team krijgt een punt wanneer de tegenpartij een fout maakt of niet in staat is om de bal op hun eigen speelhelft van de grond te houden
- het team die de rally wint, krijgt / behoudt tevens de ingooi.
- een serveerder mag maximaal 3 achtereenvolgende punten de bal ingooien en na die 3 winnende ingooien mag de volgende speler de bal ingooien (dit om te voorkomen dat een sterke serveerder wel 10 of 20 punten kan scoren).

Wisselen bij hoornsignaal.

Regels korfbal

Basisspelregels

Korfbal is een balsport met één bal die door een korf gegooid moet worden. Een geldig doelpunt wordt gemaakt door de bal van bovenaf door de korf van de tegenpartij te gooien.

Het veld

Het korfbalveld is verdeeld in twee vakken. Eén van de vakken is het aanvalsvak, het andere is het verdedigingsvak. Een team verdeelt de spelers over beide vakken. Na 10 minuten wordt er gewisseld van speelhelte. De spelers uit het verdedigingsvak gaan naar het aanvalsvak, en vice versa.

Scoren

Punten worden behaald wanneer de bal helemaal door de korf van de tegenpartij gaat. Van onderaf scoren is niet mogelijk. Iedere keer dat de bal door de korf valt, telt dit als 1 punt.

Een bijzondere vorm van scoren is de strafworp. Als de verdediging van de ene partij de aanval van de andere partij op onreglementaire wijze hindert bij het schieten, wordt een strafworp toegekend. Één speler van de aanvallende partij mag vanaf 2,5 meter voor de korf ongehinderd een doelpoging doen. Alle andere spelers moeten daarbij op minimaal 2,5 meter afstand van de paal en de schutter blijven.

Verdedigen

Een aanval kan door de tegenpartij worden verdedigd. Indien de verdediger zich tussen aanvaller en korf opstelt, op een afstand waarbij hij/zij de schouder van de tegenspeler kan aanraken en wanneer hij/zij de aanvaller aankijkt, is de aanvaller verdedigd, en mag deze niet op de korf schieten.

Lopen

Een speler die in balbezit is, mag niet lopen met de bal. In de praktijk betekent dit dat één voet van een stilstaande speler gefixeerd is. Zodra de bal is afgespeeld mag uiteraard weer worden gelopen.

Wisselen bij hoornsignaal.

Regels voetbal

Spelbegin: Het spel begint of wordt hervat in het midden van het veld.

Buitenspel: De buitenspelregel is niet van toepassing.

Strafschop: De afstand is acht meter. Als kinderen hun handen gebruiken ter bescherming, wordt niet bestraft. Indien een werkelijke doelkans opzettelijk wordt ontnomen, dan kan een strafs chop worden gegeven.

Terugspeelbal: Bij de sportdag is het toegestaan dat de keeper een terugspeelbal in zijn/haar handen mag nemen.

Achterballen en hoekschoppen: Achterballen mogen door de doelman in het spel worden gebracht door middel van werpen of uit de hand schieten. Het hinderen van de doelman is niet toegestaan. Hoekschoppen worden als "halve" corners genomen. Dat wil zeggen vanaf een door de scheidsrechter te bepalen punt halverwege de hoekvlag en de dichtstbijzijnde doelpaal.

Vrije trap: Alle overtredingen worden bestraft met een directe vrije trap, waarbij de tegenstanders op een minimale afstand van 5 meter staan.

Inworp: Deze worden op de normale wijze genomen. (dus uit de nek met beide voeten op de grond en achter de lijn). Foutief genomen inworpen moeten worden overgenomen door dezelfde speler.

Wisselen bij hoornsignaal.

