



Règlement Special Olympics Belgium

Netball

Novembre 2019

Special Olympics
Belgium





SOMMAIRE

CHAPITRE 1 : AIRE DE JEU ET LIGNES DU TERRAIN	3
CHAPITRE 2 : LE FILET	4
CHAPITRE 3 : LE BALLON	4
CHAPITRE 4 : LES EQUIPE	5
CHAPITRE 5 : L'ENTRAINEUR/COACH	7
CHAPITRE 6 : LES ARBITRES	8
CHAPITRE 7 : DUREE DU MATCH- CHOIX DU CAMP	9
CHAPITRE 8 : LE SERVICE	10
CHAPITRE 9 : LE JEU DU BALLON	12
CHAPITRE 10 : LE BLOC	13
CHAPITRE 11 : L'ATTAQUE	13
CHAPITRE 12 : DOUBLE FAUTE	14
CHAPITRE 13 : LE BALLON ET LE FILET	15
CHAPITRE 14 : LE PASSAGE DE LA LIGNE MEDIANE	15
CHAPITRE 15: BALLON EN DEHORS DES LIMITES DU JEU	15
CHAPITRE 16 : EXCLUSIONS	16
CHAPITRE 17 : COMPTAGE DES POINTS	16
CHAPITRE 18 : REGLEMENT LOW ABILITY LEVEL	17

Ce règlement officiel de Netball Special Olympics est d'application pour toutes les compétitions de Netball Special Olympics en Belgique. Ce règlement est rédigé par Special Olympics Inc. et retravaillé en français par Special Olympics Belgium. Le contenu de ces pages peut être multiplié et copié à condition de mentionner explicitement la source, c-à-d. le logo et la dénomination de Special Olympics Belgium.
Le logo est disponible sur demande auprès de: info@specialolympics.be.

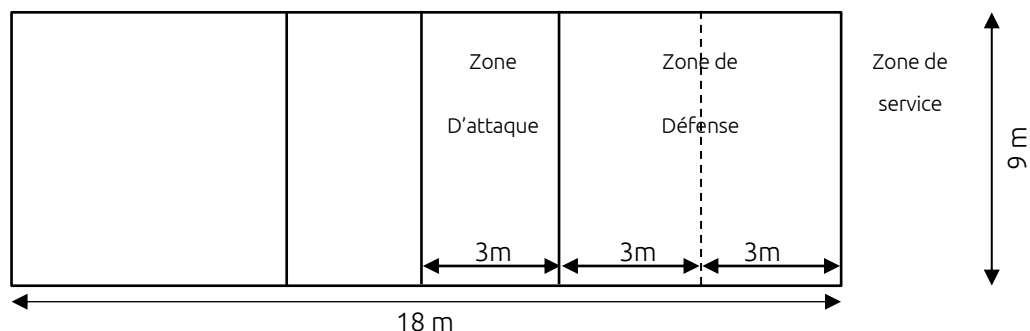




CHAPITRE 1 : AIRE DE JEU ET LIGNES DE TERRAIN

1. Aire de jeu

Le terrain de jeu a une longueur de 18m et une largeur de 9m.



2. Lignes de terrain

Le terrain doit être délimité par des lignes d'une largeur de 5cm. Les bords extérieurs des lignes constituent donc les bords extérieurs du terrain.

3. Ligne médiane

La ligne en dessous du filet a une largeur de 5 cm et divise le terrain en deux parties égales.

4. Lignes de zone

Chaque moitié du terrain est subdivisé par une ligne de zone = 3m:

- i. Celle-ci est tracée parallèlement à, et à une distance de 3m de la ligne médiane.
- ii. Elle divise le terrain en une zone d'attaque et une zone de défense.

Les lignes de zone ont une largeur de 5 cm.

5. Zone de service

Le service peut se faire sur toute la largeur de la ligne arrière et hors du terrain.

Après le service, le joueur prend la place arrière droite sur le terrain pour participer au jeu.

Lorsqu'un joueur est incapable de servir derrière la ligne extérieure du terrain, il peut servir d'une distance de 6m du filet (ligne à apporter sur le terrain) après accord entre l'arbitre et les coaches des deux équipes.





CHAPITRE 2 : LE FILET

1. Dimensions

Le filet a une largeur de 1m et la longueur est égale à la largeur du terrain plus minimum 1 mètre. Les côtés des mailles mesurent 10cm.

2. Hauteur

La hauteur du filet est de 2,24 m au centre du terrain.
Une augmentation maximum de 5cm est autorisée au point d'intersection du filet avec les lignes de touche.

3. Antennes

Une bande de tissu blanc mobile d'une largeur de 5cm est placée aux deux extrémités du filet, perpendiculairement au point d'intersection des lignes de touche avec la ligne médiane. Ces bandes font partie intégrante du terrain, ce qui veut dire que leurs bords extérieurs se trouvent à la perpendiculaire des bords extérieurs du terrain.

Les antennes se trouvent du côté extérieur de cette bande de 5cm.
Les antennes sont considérées comme faisant partie du filet et délimitent latéralement l'espace de passage.

CHAPITRE 3 : LE BALLON

Le ballon doit être rond, en cuir souple.

Le ballon utilisé est un ballon réglementaire de volleyball de par sa circonférence, son poids et sa pression.





CHAPITRE 4 : LES EQUIPES

Article 1 : Equipement des joueurs

Les joueurs portent une tenue et des chaussures adaptées. Ceci, pour autant que, par suite d'un handicap, une autre tenue ou d'autres chaussures ne soient indiquées.

Si tel est le cas, l'entraîneur doit en avertir l'arbitre.

Les joueurs d'une même équipe se présenteront dans une tenue uniforme. Les joueurs ne porteront pas d'objets (bagues, bracelets, montres, chaînes, etc...) susceptibles de causer des blessures au cours du jeu.

Le maillot de chaque joueur portera un numéro au dos. Le maillot du capitaine sera accompagné d'une barrette en dessous de son numéro ou d'un brassard.

Les joueurs peuvent porter des genouillères et/ou des coudières, mais uniquement en matière souple.

Article 2 : Composition des équipes

a. Nombre de joueurs par équipe

Lors de l'inscription, une équipe se compose d'un minimum de 8 joueurs et d'un maximum de 10 joueurs ainsi que d'un ou deux entraîneurs/coaches. Pendant le jeu il y a toujours six joueurs sur le terrain.

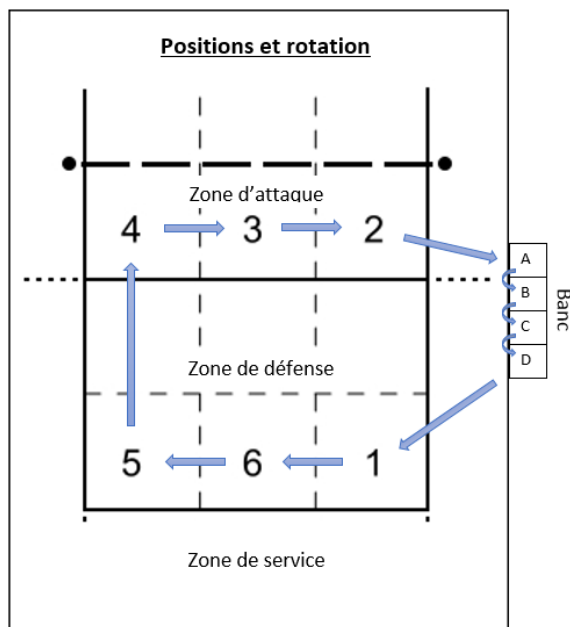
Les joueurs de réserve doivent être assis sur le banc situé du côté de leur zone de jeu. Le banc se situe au côté du service.

Seuls les joueurs inscrits à l'avance peuvent participer à la rencontre.





Article 3 : Position des joueurs et rotation



a. Position des joueurs

Au moment où le ballon est lancé par le serveur, chaque équipe doit être placée dans sa propre zone de jeu, à l'exception du joueur au service. Après le lancer de service, les joueurs peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur zone de jeu.

b. Rotation des joueurs

Si l'équipe qui réceptionne le service gagne l'échange de jeu, ou si son adversaire commet une faute, elle obtient le droit au service et est obligée d'effectuer une rotation en avançant ses joueurs d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de la rotation, le joueur avant droit (position 2) sort du terrain et l'athlète qui est resté le plus longtemps sur le banc prend place au service (position 1). Les joueurs sur le banc effectuent aussi une rotation.

L'ordre de la rotation au début de chaque set doit être conservé pendant tout le set.

Pour chaque nouveau set, les équipes peuvent avoir un ordre de rotation différent et tout joueur inscrit peut être incorporé dans la formation initiale.

Article 4 : Faute de position

La faute de position est sanctionnée par l'attribution d'un point à l'adversaire et si l'équipe est en service la perte du service.





Article 5 : Le capitaine a pour rôle de:

- a. représenter son équipe au tirage au sort ;
- b. avec l'entraîneur/coach, de veiller au bon comportement de son équipe.

CHAPITRE 5 : L'ENTRAÎNEUR / COACH

1. L'entraîneur/coach est responsable du comportement de ses joueurs. C'est donc à lui que s'adresse l'arbitre pour une remontrance éventuelle à l'un des joueurs. L'arbitre peut également s'adresser au capitaine pour des avertissements à un des joueurs de l'équipe (Chapitre 16 – Exclusion)
2. L'entraîneur/coach a le droit de demander un " Time-Out " ou de procéder à un remplacement de joueurs. Dans ce cas il s'adressera au deuxième arbitre ou au premier arbitre s'il n'y a pas de deuxième.
3. L'entraîneur/coach peut encourager ou donner des directives à ses joueurs pendant le jeu pour autant que cela se passe dans un esprit sportif et de fairplay.
L'entraîneur/coach peut demander des explications à l'arbitre concernant les décisions prises.
4. La zone libre pour le coach se trouve de la ligne médiane à la ligne arrière.
5. Lorsqu'il y a plusieurs coaches, ils doivent tous deux se trouver du côté du banc des joueurs. Les coaches doivent porter un T-shirt différent de leur équipe.





CHAPITRE 6 : LES ARBITRES

1. Nombre

Un match est dirigé par un ou deux arbitres.

L'importance de la présence d'un deuxième arbitre dépend surtout du niveau de rapidité et du niveau technique du match.

La règle veut que, pour une finale, chaque match soit dirigé par deux arbitres.

Si nécessaire, les arbitres communiqueront leurs décisions à l'équipe par l'intermédiaire du coach.

2. Le premier arbitre

Le premier arbitre dirige le jeu et ses décisions sont sans appel pendant le jeu.

Le premier arbitre siffle suivant les règlements Netball.

Il a l'autorité sur les autres officiels et peut donc déclarer leurs décisions comme nulles au cas où il estimerait qu'ils se seraient trompés.

En cas de discussion éventuelle entre lui et un des officiels, c'est la décision du premier arbitre qui l'emporte.

Le premier arbitre peut, s'il l'estime nécessaire, pour quelque raison que ce soit, imposer un "Time-Out" supplémentaire.

Circonstances: A. calmer une équipe
 B. une blessure importante

3. Le deuxième arbitre

Le deuxième arbitre se met de l'autre côté du terrain, en face du premier arbitre.

Il assiste le premier arbitre dans les cas suivants:

- a. le ballon franchit la ligne de touche de son côté du terrain;
- b. la ligne médiane est franchie par un des joueurs ;
- c. les fautes au filet;
- d. il donne la permission pour les remplacements ;
- e. il contrôle la position des deux équipes au moment du service ;
- f. il accorde les "Time-Outs".





CHAPITRE 7 : DUREE DU MATCH– CHOIX DU CAMP

1. Nombre de sets

Trois sets à jouer.

Le résultat peut être: 3 – 0, 0 – 3 , 2 – 1 ou 1 – 2 .

2. Comptage des points

Système “ tie-break”

a. Point gagnant

Une équipe marque un point si elle gagne l'échange du jeu, soit par son action propre ou soit parce que l'adversaire commet une faute.

b. Set gagnant

L'équipe gagnante est celle qui, la première, marque 15 points avec deux points d'écart. Le set dure jusque max. 25 points (25 – 24).

3. Choix du camp

Le choix du camp ou du service est tiré au sort entre les deux capitaines avant le match. L'équipe favorisée par le sort a le droit de choisir soit le camp, soit le service. Si elle choisit le camp, l'autre équipe a le service. Si elle choisit le service, l'autre équipe peut choisir le camp.

4. Changement de camp

Un changement de camp s'effectue après chaque set.

5. Interruption de jeu

Les interruptions de jeu ou les temps morts (Time-Out) peuvent uniquement être demandés auprès du premier arbitre par l'entraîneur/coach avec le signe officiel (les bras placés en forme de T).

Chaque équipe a droit à 2 “Time-Outs” par set.

Chaque Time-Out dure un maximum de 30 secondes.

En cas d'exclusion d'un joueur par l'arbitre ou un joueur qui s'est blessé, l'arbitre interrompt le jeu pour que le joueur soit remplacé. Le joueur ne pourra plus jouer dans ce match.

Si le remplacement n'est pas possible, l'arbitre déclare l'équipe incomplète pour ce set et déclare l'équipe adverse gagnante pour ce set.

Si, en cas d'exclusion d'un ou de plusieurs joueurs, l'équipe est incomplète pour le reste du match, l'arbitre déclare l'équipe incomplète pour le match et l'adversaire gagne le match avec un forfait.





CHAPITRE 8 : LE SERVICE

1. Définition

Le service est la mise en jeu du ballon par le joueur arrière droit qui lance le ballon avec une ou deux mains de la zone de service.

2. Le premier service

Le premier service du premier et du troisième set est effectué par l'équipe désignée par le tirage au sort.

3. Ordre au service

Si l'équipe au service gagne l'échange, le joueur qui a effectué le service précédent sert à nouveau.

L'équipe qui perd l'échange ne fait pas de rotation.

Si l'équipe au service commet une faute ou si l'adversaire gagne l'échange, l'équipe gagnante doit effectuer une rotation. Le joueur avant droit (position 2), rejoint le banc et le joueur étant le plus longtemps sur le banc prend le service.

4. Conditions d'exécution de service

Le serveur ne peut pas être en contact avec la ligne de fond, ni la dépasser. Il reste derrière la ligne de fond (excepté: accord Chapitre 1 – Art.5). Il ne peut pas se trouver dans la zone libre en dehors de la zone de service et ce, de chaque côté du terrain.

Le serveur doit lancer le ballon endéans les 8 secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre.

Le ballon peut toucher le filet après le service pour passer le filet.

Dès que le ballon a quitté la main du serveur, celui-ci peut prendre sa place sur le terrain.

Au moment du service chaque équipe doit se trouver dans son camp et chaque joueur à sa place.

Le service effectué avant le coup de sifflet est annulé et un deuxième service est autorisé. Si le deuxième service est effectué avant le signal de l'arbitre, l'équipe perd le service et un point.





5. Fautes de service

Le service peut être sanctionné comme une faute lorsque le ballon:

- a. touche un objet ou un joueur de l'équipe au service ou ne dépasse pas le plan vertical du filet;
- b. est jeté dans le filet;
- c. touche l'antenne;
- d. tombe en dehors des lignes du camp adverse sans avoir été touché au préalable par un adversaire.

Le service peut être sanctionné comme une faute lorsque:

- a. le serveur touche avec son (ses) pied(s) la ligne de fond;
- b. l'ordre de service n'est pas suivi.

6. Erreur de rotation ou de position des joueurs

S'il y a une erreur de rotation ou de position de un ou plusieurs joueurs, le point est gagné par l'équipe adverse. Si l'erreur a lieu dans l'équipe du service, il y aura un changement de service.

7. Screen (écran)

Au moment du service les joueurs de l'équipe qui effectue le service ne peuvent agiter les bras ou faire des sauts ou constituer des groupes de 2 ou plus dans le but de constituer un écran pour cacher le service ou la trajectoire du ballon à l'adversaire.

Une distance d'au moins 1 mètre doit être respectée entre les joueurs.





CHAPITRE 9 : LE JEU DU BALLON

1. Réception du ballon

a. Nombre de touches par équipe

Chaque équipe a droit à un maximum de trois touches pour renvoyer le ballon par-dessus le filet dans le camp adverse.

Le ballon doit être lancé à deux mains et ne peut pas être frappé (pas de smash comme au volley).

b. Caractéristiques de la touche

Le ballon peut être touché par n'importe quelle partie du corps.

Plusieurs touches par le même joueur sont autorisées et considérées comme une seule touche à condition que le ballon ne soit pas touché par un équipier.

Au moment de la prise, le ballon doit être attrapé à deux mains, les bras et le tronc peuvent aider.

c. Touches simultanées

Plusieurs joueurs peuvent toucher le ballon en même temps sans qu'il y ait de fautes.

Si la touche a été effectuée en même temps (sauf pendant le bloc), par 2 coéquipiers, on compte 2 touches. Par 3 coéquipiers, on compte 3 touches et le ballon doit passer dans l'autre camp.

d. Exception

Le ballon peut être attrapé ou lancé à une main lorsque le joueur est physiquement limité dans ses possibilités.

2. Progression avec le ballon

Toute progression avec le ballon est interdite sauf pour l'attaque (le smash).

Un joueur qui est en mouvement pour attraper le ballon, peut utiliser deux temps pour s'arrêter.

Un joueur à l'arrêt en possession du ballon peut pivoter en utilisant l'un ou l'autre pied comme pivot.





CHAPITRE 10 : LE BLOC

Le bloc est une action destinée à arrêter, à bloquer le ballon de l'adversaire au filet.

Le bloc peut se faire par maximum les trois joueurs de l'avant.

Un joueur qui tend les mains au-dessus du bord du filet, même sans sauter, sera considéré comme participant au bloc.

Lors du bloc, le bord du filet peut être franchi par une ou deux mains, mais le ballon ne pourra être touché qu'après l'attaque.

Le bloc constitue la seule action défensive qui permette que le ballon soit renvoyé par-dessus le filet sans être lancé des deux mains.

Faire un bloc avec une main, n'est pas considéré comme faute.
Le bloc **ne compte pas** comme "touche de balle".

CHAPITRE 11 : L'ATTAQUE

1. Définition

Le lancer d'attaque est l'action d'un joueur qui envoie le ballon dans la direction du camp adverse. Cette attaque peut se faire en sautant ou d'une position à l'arrêt.

2. Lancer d'attaque des avants

Les avants peuvent effectuer tout lancer d'attaque à partir de n'importe quelle place.

3. Lancer d'attaque des arrières

Un joueur arrière peut effectuer tout lancer vers le terrain adverse avec les deux mains.

Un joueur arrière ne peut pas sauter dans la zone d'attaque (3 m) pour lancer le ballon dans le camp adverse.

4. L'attaque (smash)

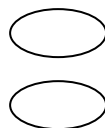
L'attaque constitue la seule action permettant un déplacement avec le ballon (max. 2 pas).

Ce déplacement peut être exécuté comme suit:





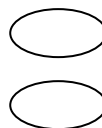
a. La battue décalée



G et D

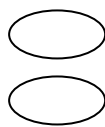


G / D

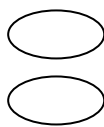


G et D avec détente

b. Un saut en avant avec les deux pieds, suivi de la détente

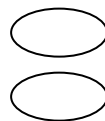


G et D



G et D avec saut

c. Saut au départ de la position stationnaire (endroit où le ballon a été attrapé)



G et D avec saut

Après la détente le ballon doit être lancé pendant le saut. Redescendre avec le ballon en mains est considéré comme une faute.
Tout autre déplacement est sanctionné.

CHAPITRE 12 : DOUBLE FAUTE

Si deux adversaires commettent une faute en même temps, le ballon est rejoué.
Ex.: Le serveur touche la ligne de fond lors du service et un adversaire se trouve en faute de rotation. L'équipe qui a le service rejoue le ballon.





CHAPITRE 13 : LE BALLON ET LE FILET

1. Un ballon lancé au cours du jeu dans le filet peut être rejoué par un autre joueur. Le joueur qui attrape alors le ballon revenant du filet est considéré comme le joueur suivant.
2. En cours de jeu un ballon peut toucher le filet entre les antennes et le franchir.
3. Aucun joueur ne peut toucher le filet pendant le jeu. Le fait de toucher le filet est considéré comme faute.
4. Si le ballon est envoyé dans le filet avec une force telle que ce dernier touche un joueur adverse, ce contact n'est pas considéré comme faute.

CHAPITRE 14 : LE PASSAGE DE LA LIGNE MEDIANE

1. Le fait de toucher le camp de l'adversaire avec n'importe quelle partie du corps est considéré comme une faute. Le fait de franchir la ligne médiane avec un ou deux pieds est considéré comme une faute.
2. Franchir le plan vertical en dessous du filet n'est pas considéré comme une faute pour autant que le joueur ne touche le camp adverse et ne touche ou gêne un adversaire.
3. Lors du smash, le bord du filet ne peut être franchi par les deux mains tenant le ballon. Lors du bloc, le bord du filet peut être franchi par une ou deux mains, mais le ballon ne pourra être touché qu'après l'attaque.

CHAPITRE 15 : BALLON EN DEHORS DES LIMITES DU JEU

Le ballon est considéré comme sortant des limites du jeu quand:

- a. il touche le filet en dehors des bandes latérales;
- b. il touche les antennes;
- c. il touche le sol ou un objet en dehors des lignes de touche;
- d. il touche le plafond.





CHAPITRE 16 : EXCLUSION

Tout manque de sportivité, de fairplay de la part d'un joueur ou d'un joueur sur le banc sera sanctionné par:

- a. à la première remarque : un avertissement;
- b. à la deuxième remarque : un temps mort (Time-Out) obligatoire;
- c. à la troisième remarque : exclusion du joueur pour le set et point pour l'adversaire;
- d. une deuxième exclusion d'un même joueur dans le courant de différents matches mène à l'exclusion de ce joueur pour le reste du tournoi.

Tout manque de sportivité, de fairplay de la part de l'entraîneur/coach sera sanctionné par l'exclusion de cette personne pour le reste du tournoi.

CHAPITRE 17 : COMPTAGE DES POINTS

On joue 3 sets par match.

Après chaque match les points sont notes sur une feuille de match et elle sera signée par l'arbitre et le coach de chaque équipe. Après la signature, il n'aura plus aucune discussion possible.

Le comptage des points se fait comme suit:

- a. Equipe gagnante : 3 points
- b. Equipe perdante : 1 point
- c. Forfait : 0 points

En cas d'égalité de points dans le classement, sont pris en considération dans l'ordre suivant:

Critères en cas d'égalité au classement final

- a. En cas d'égalité, si l'une des équipes a gagné un match par forfait d'un adversaire, les matchs des équipes qui sont à égalité contre cet adversaire sont annulés.
- b. Score/matches mutuels;
- c. Le nombre de matchs gagnés;
- d. Quotient entre les sets gagnés et perdus;
- e. Quotient entre les points gagnés et les points perdus
- f. Les points du fair-play;
- g. Une position égale;





CHAPITRE 18: REGLEMENT LOW ABILITY LEVEL

Le règlement des autres niveaux reste d'application, sauf dans les chapitres ci-dessous:

- a. Chapitre 4, point 1 :
Pendant le match, le coach/partenaire portera une chasuble qui est mise à sa disposition par l'organisation.
- b. Chapitre 4, point 2:
Nombre de joueurs dans l'équipe:
Le coach/partenaire joue en position 6 (arrière centre). Il ne participe pas à la rotation.
Il ne peut en aucune circonstance faire passer le ballon au-dessus du filet, même comme troisième joueur. Si cela arrive, le coach/partenaire joue un ballon facile à attraper vers le coach/partenaire de l'équipe adverse et le jeu continue.
- c. Chapitre 5:
Le coach/partenaire sur le terrain peut "coacher" mais ne peut pas agir de façon déterminante dans le jeu. Le coach/partenaire peut uniquement se déplacer dans la zone de défense (derrière la ligne de 3 mètres).
Ex.: le coach/partenaire ne peut pas couvrir toutes les positions.
- d. Chapitre 7, point 1:
On joue 3 sets de 10 minutes.
- e. Chapitre 7, point 2:
En cas d'ex-aequo dans les points d'un set (par ex. 12-12), le point joué après 10 minutes, sera décisif. Le vainqueur de ce point sera le vainqueur du set.
- f. Chapitre 7, point 5:
Vu la présence du coach sur le terrain, aucun temps mort ne sera accordé durant les matchs.
- g. Chapitre 8, point 3:
Si l'équipe au service gagne 5 points d'affilés, cette équipe doit effectuer une rotation. Le joueur avant droit (position 2), rejoint le banc et le joueur étant le plus longtemps sur le banc prend le service.



