



Reglement Special Olympics Belgium

# Netbal

*November 2019*

**Special Olympics**  
Belgium





## INHOUDSTAFEL

HOOFDSTUK 1 : SPEELVELD EN SPEELLIJNEN	3
HOOFDSTUK 2 : HET NET	4
HOOFDSTUK 3 : DE BAL	4
HOOFDSTUK 4 : DE PLOEGEN	5
HOOFDSTUK 5 : DE TRAINER/COACH	7
HOOFDSTUK 6 : DE SCHEIDSRECHTERS	8
HOOFDSTUK 7 : SPEELDUUR – KEUZE VAN DE SPEELHELFT	9
HOOFDSTUK 8 : DE INGOOI	10
HOOFDSTUK 9 : SPELEN VAN DE BAL	12
HOOFDSTUK 10 : HET BLOK	13
HOOFDSTUK 11 : DE AANVAL	13
HOOFDSTUK 12 : DUBBELFOOT	14
HOOFDSTUK 13 : DE BAL EN HET NET	15
HOOFDSTUK 14 : PASSEREN VAN DE MIDDELLIJN	15
HOOFDSTUK 15 : HET UITGAAN VAN DE BAL	16
HOOFDSTUK 16 : UITSLUITING	16
HOOFDSTUK 17 : PUNTENTELLING	16
HOOFDSTUK 18 : REGLEMENT LOW ABILITY LEVEL	17

Dit officieel Special Olympics Netbal Reglement is van toepassing op alle Special Olympics Netbalcompetities in België. Dit reglement werd opgesteld door Special Olympics Belgium. De inhoud van deze pagina's mag worden vermenigvuldigd en gekopieerd mits uitdrukkelijke vermelding van de bron, nl. het logo en de benaming van Special Olympics Belgium. Het logo is beschikbaar op aanvraag: [info@specialolympics.be](mailto:info@specialolympics.be).

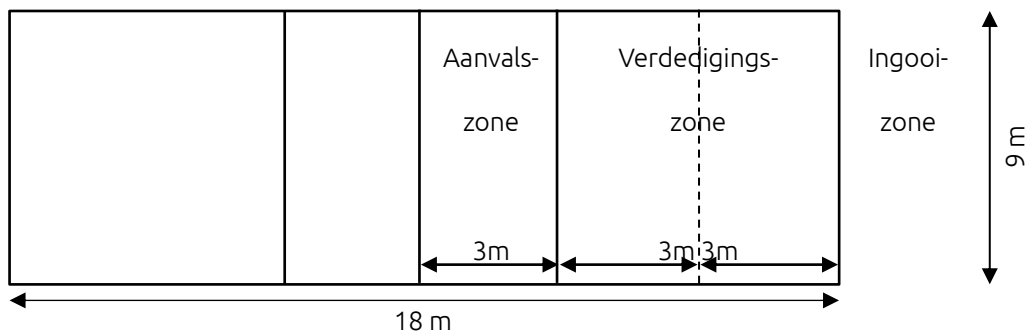




## HOOFDSTUK 1: SPEELHELFT EN SPEELLIJNEN

### 1. Speelveld

Het speelveld heeft een lengte van 18m op een breedte van 9m.



### 2. Belijning

Het speelveld moet begrensd zijn door lijnen van 5 cm breedte. De uiterste terreinrand wordt gevormd door de buitenkanten van de zijlijnen.

### 3. Middenlijn

De lijn onder het net is 5 cm breed en verdeelt het speelveld in twee gelijke delen.

### 4. Zonelijnen

Elke speelhelft wordt verdeeld door een zonelijn = 3m lijn:

- i. deze wordt evenwijdig getrokken aan-, en op 3m van de middenlijn.
- ii. We hebben dan een aanvalzone en een verdedigingszone.

De zonelijnen moeten een breedte hebben van 5 cm

### 5. Ingooizone

De ingooi mag gebeuren over de volledige breedte van de achterlijn en dit buiten het speelveld.

Na de ingooi neemt de speler de rechterachterplaats in om zo verder deel te nemen aan het spel.

Indien een speler die afstand niet kan overbruggen mag die speler, na overeenkomst tussen scheidsrechter en coaches van beide teams, de bal ingooien vanaf 6m van het net. (markeringslijn)





## HOOFDSTUK 2: HET NET

### Afmetingen

Het net heeft een breedte van 1 m en de lengte is minimaal 1 m breder dan de breedte van het speelveld. De mazen hebben zijden van 10 cm.

### Hoogte

De hoogte van het net bedraagt 2,24 m gemeten in het midden van het speelveld.

Naar de zijkanten toe wordt een maximale verhoging van 5 cm toegelaten ter hoogte van het snijpunt met de zijlijnen.

### Antennes

Aan beide zijden van het net wordt een verschuifbare, 5 cm brede band van witte stof aangebracht loodrecht op het snijpunt van de zijlijnen met de middenlijn. Deze banden maken deel uit van het terrein, d.w.z. dat de buitenzijden ervan loodrecht staan op de buitenzijden van het terrein

De antennes bevinden zich aan de buitenkant van deze 5 cm brede band. De antennes worden beschouwd als deel uitmakend van het net en begrenzen dus de doorgang in de breedte.

## HOOFDSTUK 3: DE BAL

De bal moet rond zijn, van soepel leer.

De bal is in doorsnede, gewicht en druk gelijk aan de reglementaire volleybal.





## HOOFDSTUK 4: DE PLOEGEN

### Artikel 1: Uitrusting van de spelers

De spelers moeten aangepaste kledij en sportschoenen dragen, tenzij ten gevolge van een handicap een andere vorm van kledij of schoeisel aangewezen is. Indien dit het geval is, moet de coach of trainer de scheidsrechter verwittigen.

De spelers van eenzelfde ploeg dienen in eenvormige uitrusting aan te treden.

De spelers mogen geen voorwerpen dragen (ringen, armbanden, horloges, halskettingen, e.d.) die tijdens het spel verwondingen kunnen veroorzaken. De spelers dragen een rugnummer. De kapitein heeft onder het nummer nog een streepje of draagt een armband.

De spelers mogen knie- en elleboogbeschermers dragen uit soepel materiaal.

### Artikel 2: Samenstelling van de ploegen

#### a. Aantal spelers van de ploeg

Het aantal spelers per ploeg bij de inschrijving is vastgesteld op minimum 8 en maximum 10 en een of twee trainers/coaches.

Tijdens het spel staan er steeds 6 spelers op het veld.

De spelers die niet deelnemen aan het spel moeten plaatsnemen op de spelersbank aan de zijde van hun speelhelft. Deze bank staat aan de rechterkant van het veld (kant van de speler die ingooit).

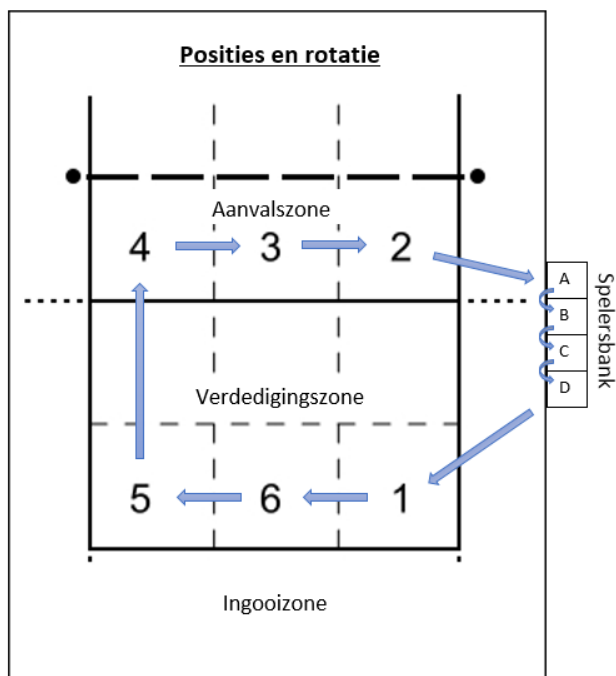
Alleen de spelers die op voorhand ingeschreven zijn, mogen meespelen.





### Artikel 3: Opstelling van de spelers en wisseling

a. Opstelling van de spelers en rotatie



b. Opstelling van de spelers

Op het ogenblik van de ingooi door de serveerder moet iedere ploeg in haar eigen speelhelft opgesteld staan, uitgenomen de serveerder. Na de ingooi mogen de spelers zich vrij verplaatsen en iedere willekeurige plaats innemen op hun speelhelft.

c. Rotatie van de spelers

Indien de niet serverende ploeg de spelwisseling wint, hetzij door een eigen gescoord punt, hetzij door een fout van de serverende ploeg, mogen zij op hun beurt serveren.

Ze moeten dan roteren door hun spelers één plaats in wijzerzin op te schuiven. Bij het roteren, gaat de speler rechts vooraan (positie 2) uit het veld en komt de speler die het langst op de bank zit rechts achteraan in het veld (positie 1) voor de ingooi. De spelers die op de bank zitten roteren mee.

De rotatievolgorde, bij het begin van elke set, moet aangehouden worden gedurende de hele set.

Bij het begin van elke set mogen de ploegen een andere rotatievolgorde aannemen. Iedere speler mag ingeschakeld worden in de oorspronkelijke formatie.





#### Artikel 4: Positiefout

De positiefout wordt bestraft met een punt voor de tegenpartij en indien van toepassing verlies van ingooi.

#### Artikel 5: De kapitein heeft als rol:

- a. Zijn ploeg vertegenwoordigen bij de toss.
- b. Samen met zijn trainer/coach het gedrag van zijn ploeg regelen.

### HOOFDSTUK 5: DE TRAINER/COACH

1. De trainer/coach is verantwoordelijk voor het gedrag van zijn spelers. Als dusdanig wendt de scheidsrechter zich ook tot hem bij eventuele terechtwijzing van één van de spelers. De scheidsrechter kan ook de kapitein roepen voor waarschuwingen aan één van de ploegspelers. (Hoofdstuk 16 – Uitsluiting)
2. De trainer/coach heeft het recht een “Time-Out” te vragen of een spelerswissel door te voeren. Hij wendt zich hiertoe tot de 2° scheidsrechter of tot de 1° scheidsrechter indien er geen tweede is.
3. De trainer/coach mag gedurende het spel zijn spelers aanmoedigen en richtlijnen geven zolang dit sportief en op het gebied van fairplay gebeurt. De trainer/coach mag de scheidsrechter om uitleg vragen over de genomen beslissingen.
4. De vrije coach-zone bevindt zich van de middenlijn tot aan de achterlijn.
5. Indien er meerdere coaches zijn, moeten zij beiden aan dezelfde kant van het veld staan, zijnde de kant van de spelersbank. De coaches dragen steeds een ander T-shirt dan hun spelers.





## HOOFDSTUK 6: DE SCHEIDSRECHTERS

1. Aantal  
De wedstrijd wordt geleid door 1 of 2 scheidsrechters.  
De belangrijkheid van de aanwezigheid van een tweede scheidsrechter hangt in grote mate af van het snelheidsniveau en het speltechnisch niveau waarop een wedstrijd wordt gespeeld.  
Als regel wordt gesteld dat een finalematch door 2 scheidsrechters wordt geleid.  
De scheidsrechters verklaren hun beslissingen, indien nodig, steeds via de coach.
  
2. De eerste scheidsrechter  
De eerste scheidsrechter leidt het spel, en op zijn beslissingen is geen beroep mogelijk gedurende het spel.  
De eerste scheidsrechter fluit volgens de Netbalreglementen.  
Hij staat boven de andere officials en kan als dusdanig de beslissingen van andere officials ongeldig verklaren indien hij van oordeel is dat deze zich vergist hebben.  
Bij eventuele discussie tussen hem en één van de andere officials brengt hij het definitieve besluit naar voor.  
De eerste scheidsrechter kan aan een ploeg een extra "Time-Out" opleggen, indien hij dit naar de omstandigheden nodig acht.  
Omstandigheden:           A. rust brengen in de spelersgroep  
                                      B. een ernstige kwetsuur
  
3. De tweede scheidsrechter  
De tweede scheidsrechter stelt zich op aan de andere zijde van het terrein, tegenover de eerste scheidsrechter.  
Hij assisteert de eerste scheidsrechter bij volgende punten:
  - a. overschrijden van de zijlijn door de bal aan zijn terreinzijde
  - b. overschrijden van de middenlijn door de spelers
  - c. netfouten
  - d. hij geeft toestemming voor de spelerswissels
  - e. hij controleert de positie van beide ploegen bij de ingooi
  - f. hij geeft toestemming voor de "Time-Outs"







## HOOFDSTUK 7: SPEELDUUR/KEUZE VAN DE SPEELHELFT

1. Het aantal sets  
Drie te spelen sets.  
Het resultaat kan zijn: 3 – 0, 0 – 3 , 2 – 1 of 1 – 2 .
2. Puntentelling  
Systeem “ tiebreak”
  - a. Winnend punt  
Een ploeg krijgt een punt als hij de spelwisseling wint, hetzij door eigen actie, hetzij door een fout van de tegenpartij
  - b. Winnende set  
De setwinnaar is de ploeg die het eerst minimum 15 punten behaald heeft met twee punten verschil. De set duurt max. tot 25 punten (25 – 24)
3. Keuze van de speelhelft  
De kapiteins tossen voor de match om de keuze van de speelhelft of de ingooi. De winnaar van de toss kiest de speelhelft of de ingooi. Kiest de winnaar de ingooi, dan mag de tegenpartij de speelhelft kiezen. Kiest de winnaar de speelhelft, dan krijgt de tegenpartij de ingooi.
4. Wisseling van speelhelft  
Wisseling van speelhelft na elke set.
5. Spelonderbreking  
Een spelonderbreking of time-out kan alleen worden aangevraagd aan de eerste scheidsrechter door de coach/trainer met het officiële teken (T-teken maken met beide armen).  
Elke ploeg heeft per set recht op twee time outs.  
De duur van een time-out mag de 30 sec. niet overschrijden.  
  
In geval van uitsluiting van een speler door de scheidsrechter of een speler die geblesseerd is, onderbreekt de scheidsrechter de wedstrijd om de speler te kunnen wisselen. De speler mag niet meer deelnemen aan die wedstrijd.  
Indien hij niet kan gewisseld worden, verklaart de scheidsrechter de ploeg onvolledig voor deze set en wint de andere ploeg die set.  
  
In geval van uitsluiting van één of meerdere spelers, zodat de ploeg onvolledig is voor de rest van de wedstrijd, verklaart de scheidsrechter de ploeg onvolledig voor de wedstrijd, en wint de andere ploeg de wedstrijd met forfaitcijfers.





## HOOFDSTUK 8: DE INGOOI

### 1. Definitie

De bal wordt in het spel gebracht door de rechter-achter-speler met één hand of beide handen vanaf de ingooizone.

### 2. De eerste ingooi

De eerste ingooi van de eerste en derde set wordt uitgevoerd door de ploeg die door de toss aangewezen werd.

### 3. Volgorde van de ingooi

Indien de ingooiende ploeg “de spelfase” wint, mag de serverende speler opnieuw ingooien.

De verliezende ploeg van die spelfase maakt geen roterende beweging.

Indien de ingooiende ploeg een fout begaat, of indien hun tegenspelers in die spelfase de spelfase winnen, dan maakt de scorende ploeg een roterende beweging waarbij de rechter voorspeler (positie 2) uit het veld stapt en de speler die het langst op de bank zit, instapt voor de ingooi.

### 4. Uitvoering van de ingooi

De ingooier (serveerder) mag de achterlijn niet betreden noch overschrijden. Hij blijft achter de achterlijn (tenware: regeling Hoofdstuk 1 – Art.5: aanpassing). Hij mag de vrije zone die buiten de ingooizone ligt niet betreden, en dit aan de beide kanten.

De serveerder moet de bal gooien binnen de 8 sec. na het fluitsignaal.

De bal **mag** de bovenzijde van het net raken na de ingooi en zo het net overschrijden.

Zo gauw de bal gegooid is mag de serveerder op het terrein zijn plaats innemen.

Op het ogenblik van de ingooi moeten de beide ploegen zich in hun respectievelijke kamp bevinden en elke speler zijn juiste plaats bekleden.





Een ingooi die gegeven wordt voor het fluitsignaal is ongeldig en een nieuwe beurt is toegestaan. Bij een tweede opeenvolgende fout verliest de ploeg de ingooi en krijgt de tegenpartij één punt.

5. Ingooifouten

De ingooi is fout indien de bal:

- a. Een voorwerp of speler in het kamp van de ingooiende ploeg raakt, of het net aan de bovenzijde niet passeert.
- b. In het net gegooid wordt.
- c. De antenne raakt
- d. Buiten de lijnen van het kamp van de tegenspelers valt, zonder dat hij eerst door een tegenspeler werd geraakt.

De ingooi is fout indien:

- a. De serveerder met zijn voet(en) op de ingooilijn staat.
- b. De ingooivolgorde niet wordt aangehouden.

6. Rotatiefout of foute plaatsinname van de spelers

Indien er een rotatiefout begaan wordt, of indien één of meerdere spelers een verkeerde plaats innemen, dan wordt een punt toegekend aan de tegenstander. Indien het de ingooiende ploeg is die deze fout begaat, wordt ook de ingooi aan de tegenstander gegeven.

7. Screen (schermvorming)

Op het ogenblik van de ingooi mogen de spelers van de ingooiende ploeg geen armbewegingen of sprongen maken. Ze mogen ook geen groepjes van twee of meerdere spelers vormen die tot doel hebben een scherm te vormen dat de ingooi of de bewegingsbaan van de bal moet maskeren voor de tegenspelers.

Een afstand van minstens één meter moet bewaard worden tussen de spelers.





## HOOFDSTUK 9: SPELEN VAN DE BAL

1. Vangen van de bal
  - a. Aantal balcontacten per ploeg

Elke ploeg heeft recht op maximum 3 aanrakingen om de bal terug over het net te spelen.  
De bal moet met beide handen over het net gegooid worden. De bal mag niet over het net geslagen worden (geen volley-smash)
  - b. Eigenschappen van het aanraken van de bal

De bal mag met eender welk deel van het lichaam aangeraakt worden. Wanneer eenzelfde speler de bal meerdere keren aanraakt alvorens hem onder controle te hebben, zal dit als 1 aanraking tellen, op voorwaarde dat een andere teamspeler de bal tussenin niet aanraakt.  
Op het ogenblik van het vangen moet men de bal met beide handen grijpen, de armen en romp mogen daarbij helpen.
  - c. Gelijktijdige aanrakingen

Meerdere spelers mogen de bal tegelijkertijd aanraken zonder dat dit een fout is.  
Indien de aanraking gelijktijdig gebeurt (uitgezonderd het blok), door 2 ploegmaten telt men 2 aanrakingen. Door 3 ploegmaten telt men 3 aanrakingen, hier moet de bal terug over het net gespeeld worden.
  - d. Uitzondering

De bal mag met één hand gevangen of geworpen worden indien de speler fysiek beperkt is in zijn mogelijkheden.
2. Verplaatsing met de bal

Elke verplaatsing met de bal is verboden, uitgezonderd voor de aanvalsbeweging.  
Een speler die de bal al lopend ontvangt, mag in 2 tijden stoppen.  
Een speler die in stilstande houding een bal ontvangt mag pivoteren, door de een of andere voet als pivot te gebruiken.





## HOOFDSTUK 10: HET BLOK

Blokkeren is een handeling die dient om de bal van de tegenstrever bij het net tegen te houden, te blokkeren. Het blokkeren kan geschieden door maximum de drie voorspelers.

Iedere speler wordt beschouwd aan het blok deel te nemen als hij zijn handen boven de netrand uitsteekt, zelfs zonder daarbij te springen.

Bij de blokkeringsactie, mag de netrand overschreden worden door één of twee handen, maar mag de bal pas aangeraakt worden na de aanval.

Het blok is de enige verdedigende handeling die toelaat dat de bal op een andere manier over het net wordt gespeeld dan werpend met beide handen.

Blokkeren met één hand is geen fout.  
Het blok telt **niet** als aanraking.

## HOOFDSTUK 11: DE AANVAL

### 1. Definitie

De aanval is de beweging die de speler maakt om de bal in de richting van het tegengestelde kamp te gooien. Dit kan een gesprongen aanval zijn of vanuit stand.

### 2. Aanval van de voorspelers

De voorspelers mogen elke aanval uitvoeren en vanop gelijk welke plaats.

### 3. Aanval van de achterspelers

Een achterspeler mag eender welke worp uitvoeren naar het kamp van de tegenspelers en dit met beide handen.

Een achterspeler mag binnen de 3m-zone niet springen om de bal over het net te gooien.

### 4. De aanval

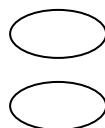
De aanval is de enige handeling waarbij men zich met de bal mag verplaatsen (max. 2 stappen).

Deze verplaatsing kan als volgt worden uitgevoerd:





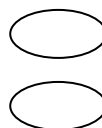
a. Ontbonden afstoot



L en R

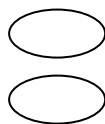


L/R

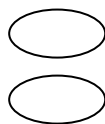


L en R met opsprong

b. Een sprong voorwaarts met beide voeten samen gevolgd door de afstoot

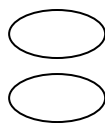


L en R



L en R met opsprong

c. Springen uit stilstand ( de plaats waar de bal gevangen werd)



L en R met opsprong

Na de opsprong moet de bal gespeeld worden tijdens de sprongfase.  
Terug neerkomen met de bal nog in de handen is fout.

Alle andere verplaatsingen worden als foutief aangerekend.

## HOOFDSTUK 12: DUBBELFOUT

Als 2 tegenstanders tegelijkertijd een fout maken dan moet de bal herspeeld worden.

Vb: De opgooispeler staat met een voet op de lijn tijdens de opgooi, en een tegenstander staat in rotatiefout. De ploeg in balvoordeel herneemt de fase.





## HOOFDSTUK 13: DE BAL EN HET NET

1. Een bal die tijdens het spel in het net geworpen wordt mag opnieuw gespeeld worden door een andere speler. De speler die de bal uit het net opvangt, wordt beschouwd als de volgende speler.
2. Een bal die het net raakt tussen de antennebanden en daarna het net overschrijdt wordt als goed beschouwd.
3. Geen enkele speler mag het net aanraken gedurende het spel. Het aanraken van het net wordt als fout bestraft.
4. Wanneer de bal met zo'n kracht in het net gegooid wordt dat het net een tegenstander raakt, zal dit contact niet als een fout voor laatstgenoemde aanzien worden.

## HOOFDSTUK 14: PASSEREN VAN DE MIDDELIJN

1. Het aanraken van het speelveld van de tegenpartij met gelijk welk lichaamsdeel is fout. De middellijn met één of twee voeten overschrijden is fout.
2. Het passeren van het verticale vlak onder het net is niet fout wanneer de speler daarbij noch het speelveld van de tegenpartij, noch een tegenstander raakt of hindert.
3. Bij de aanval mag de netrand niet overschreden worden door de met twee handen vastgehouden bal. Bij het blok mag de netrand overschreden worden door één of twee handen, maar mag de bal pas aangeraakt worden na de aanval.





## HOOFDSTUK 15: HET UITGAAN VAN DE BAL

De bal is uit wanneer hij:

- a. De netrand volledig buiten de antennes raakt.
- b. De antennes raakt.
- c. De grond of een voorwerp buiten de grenslijnen raakt.
- d. Het plafond raakt.

## HOOFDSTUK 16: UITSLUITING

Elk gebrek aan sportiviteit, fairplay vanwege een speler, ook al zit deze op dat moment op de bank, zal per set bestraft worden door:

- a. Bij de eerste opmerking: een waarschuwing
- b. Bij de tweede opmerking: een verplichte Time-Out
- c. Bij de derde opmerking: uitsluiting van de speler in die set en punt voor tegenstrever.
- d. Tweede uitsluiting van dezelfde speler over verschillende matches is de uitsluiting van betreffende speler voor het verdere verloop van het toernooi.

Elk gebrek aan sportiviteit of fairplay vanwege de trainer/coach wordt bestraft met de schorsing van die persoon voor het verdere verloop van het toernooi.

## HOOFDSTUK 17: PUNTENTELLING

Men speelt 3 sets per wedstrijd.

Na elke wedstrijd worden de punten door de scheidsrechter genoteerd op een wedstrijdblaadje. Vervolgens wordt dit blad gecontroleerd en ondertekend door beide coaches. Dit betekent dat de coaches hun akkoord geven voor de ingevulde score. Na het ondertekenen kunnen geen aanpassingen van de score meer gevraagd worden.

De puntentelling gaat als volgt:

- a. Winnende ploeg: 3 punten
- b. Verlozende ploeg: 1 punt
- c. Forfait: 0 punten

Bij gelijkheid van punten in klassement geldt in volgorde:

### Criteria bij gelijke stand in de eindrangschikking

- a. Bij gelijke stand, indien één van de ploegen een wedstrijd won door forfait van een tegenstander, vervallen de wedstrijden bij de ploegen die gelijk staan tegen deze tegenstander.
- b. Onderlinge score/wedstrijden
- c. Het aantal gewonnen wedstrijden







- d. Quotiënt tussen gewonnen en verloren sets
- e. Quotiënt tussen gewonnen en verloren punten
- f. Fair-play punten
- g. gelijke stand

## HOOFDSTUK 18: REGLEMENT LOW ABILITY LEVEL

Het netbalreglement blijft gelijk zoals in de andere niveaus, uitgenomen:

- a. Hoofdstuk 4, punt 1:  
De coach/partner draagt tijdens de wedstrijd een hesje ter beschikking gesteld vanuit de organisatie.
- b. Hoofdstuk 4, punt 2:  
Aantal spelers van de ploeg:  
Op positie 6 (midden achter) speelt de coach/partner. Hij roteert niet mee.  
Hij mag de bal nooit over het net gooien en dit in geen enkele omstandigheid, ook niet als derde speler. Indien dit wel gebeurt, speelt de coach/partner een vangbare bal naar de coach/partner van de tegenstrever en gaat het spel verder.
- c. Hoofdstuk 5:  
De coach/partner op het veld mag coachen, maar niet spelbepalend zijn. De coach/partner mag zich enkel begeven in de verdedigingszone (achter de 3-meter lijn).  
Vb.: De coach/partner mag tijdens het spel zich niet op alle posities begeven.
- d. Hoofdstuk 7, punt 1:  
Er wordt gespeeld naar drie sets van elk 10 minuten.
- e. Hoofdstuk 7, punt 2:  
Bij gelijkheid van punten binnen de set (vb.: 12-12), na 10 minuten, wordt een gouden punt gespeeld. Winnaar van dit punt is winnaar van de set.
- f. Hoofdstuk 7, punt 5:  
Een spelonderbreking (Time-Out) is gedurende de ganse wedstrijd niet toegelaten (coach staat al op het veld om bij te sturen waar nodig).





g. **Hoofdstuk 8, Punt 3:**

Maakt de serverende ploeg 5 opeenvolgende punten, dan roteert deze ploeg waarbij de rechter voorspeler (positie 2) uit het veld stapt en de speler die het langst op de bank zit, instapt voor de ingooi.

