



## Spelregels lijnbal

### Het veld:

Het veld is 30 meter lang en 10 meter breed waarvan aan beide zijden 1 meter bufferzone. Vanaf 8 meter van het net mag er opgeworpen worden.

### Het behalen van punten:

Een team kan punten behalen als het team de opwerp heeft en de tegenpartij een fout maakt. Heeft een team de opwerp niet en maakt de tegenpartij een fout, dan krijgt het team de opwerp en een punt. Het team moet dan ook doordraaien.

### Het opwerpen:

Bij het opwerpen (de opslag) van de bal moet tenminste één voet contact hebben met de grond. Hoe de bal geworpen wordt, slinger-, duw- of nekworp, is aan de spelers. Komt de speler wel los van de grond door een sprong, dan is het een fout en gaat er een punt naar de tegenpartij. De tegenpartij krijgt ook de opwerp en draait door. Wordt tijdens de opwerp de netband geraakt, dan wordt er gewoon doorgespeeld. Via het net spelen mag dus.

### **LET OP:**

EEN KIND MAG **MAXIMAAL DRIE PUNTEN** ACHTER ELKAAR SCOREN TIJDENS HET **OPWERPEN**. NA DRIE GESCOORDE PUNTEN DRAAIT HET TEAM DOOR EN WERPT HET VOLGENDE MEISJE OP. DEZE MAG VERVOLGENS OOK WEER MAXIMAAL DRIE PUNTEN SCOREN!

### Het werpen:

Bij het werpen als ook het opwerpen van de bal moet tenminste één voet contact hebben met de grond. Hoe de bal geworpen wordt, slinger-, duw- of nekworp, is aan de spelers. Komt de speler wel los van de grond door een sprong, dan is het een fout en gaat er een punt naar de tegenpartij. De tegenpartij krijgt ook de opwerp en draait door. Wordt tijdens het werpen de netband geraakt, dan wordt er gewoon doorgespeeld. Via het net spelen mag dus.

### Het vangen:

De bal moet gevangen worden, want komt de bal op de grond, dan is het altijd een punt voor de tegenpartij. Tevens krijgt dan de tegenpartij de opwerp en draait door. Hoe moet de bal gevangen worden? Altijd met de handen. Vangen met voeten, hoofd, knieën, enz. is niet toegestaan.

### Het overspelen:

De bal mag maximaal drie keer overgespeeld worden. Na de derde keer moet de bal over het net worden geworpen. Wordt de bal meer dan drie keer overgespeeld, dan gaat er een punt naar de tegenpartij. Deze tegenpartij krijgt de opwerp en draait door.

### Let op:

Bij lijnbal wordt er wel van speelhelpt gewisseld. De lijnbalcoördinator geeft dit aan op het veld zelf en wel met een apart signaal.

### Het doordraaien:

Er wordt doorgedraaid met de wijzers van de klok mee. Hierdoor komt iedere speler aan de beurt met het opwerpen. Er mag, tijdens dezelfde wedstrijd, onderling in het veld niet van



plaats gewisseld worden. Het team dat de laatste punt krijgt, krijgt de opwerp. Als het de opwerp behoudt, draait het team niet door. Als het andere team de opwerp wint, draait het pas door.

**Spelers:**

In het veld staan 6 spelers. Er mag gewisseld worden met behulp van reserves. Er mogen **maximaal twee jongens** in het veld staan. Zij mogen wel gewisseld worden voor een meisje.

**Blokken:**

Blokken is niet toegestaan.

**Lopen:**

Lopen met de bal is niet toegestaan.

**Lijnen:**

Buiten de lijnen mag doorgespeeld worden. Dit kan van toepassing zijn wanneer er binnen een team overgespeeld wordt en de bal de zijlijn overschrijdt.

Komt de bal op de lijn, dan is het in.

**Teruggeven van de bal:**

Moet de bal teruggegeven worden aan de andere partij, dan wordt de bal gerold.

**Het net:**

Er mag geen contact zijn met het net, of de lijn onder het net. Bij een "net-fout" krijgt de tegenpartij een punt, de opwerp en er wordt doorgedraaid.

Wordt de bal gespeeld en komt in het net, dan mag er doorgespeeld worden mits de bal de grond niet heeft geraakt en er nog niet drie keer is overgespeeld.

**De scheidsrechter en de teller:**

De scheidsrechter bepaalt, de teller telt. Bij twijfel kan er overlegd worden. Bij frictie: waarschuw de wedstrijdleiding.

**OPMERKINGEN:**

➤ **Twee of meerdere teams eindigen gelijk in de poule? Wat te doen?**

Dan geldt eerst het doelsaldo (dit is het verschil tussen voor- en tegengescoorde punten). Is dit ook gelijk, dan geldt het onderlinge resultaat. Is dit nog gelijk, dan valt de beslissing op een sportieve manier:

De twee partijen stellen zich op; het team wat in de poulewedstrijd de eerste bal (de zgn. beginworp) niet heeft gekregen, krijgt deze nu wel; daarna wordt er gespeeld met de zgn. "suddenddeath" (= 2 punten verschil). **Dit vindt dan plaats vóór de estafette!**

➤ **Twee teams in de kruisfinale, kleine of grote finale eindigen na de reguliere speeltijd gelijk?**

Er volgt geen verlenging, maar de beslissing valt op een sportieve manier. Zie het bovenstaande, nl. de "suddenddeath" (= 2 punten verschil) en het team dat de beginworp niet heeft gekregen, krijgt deze nu wel.