

TREFBAL MET PUNTENSYSTEEM

TREFBAL



1.

Inleiding

Net zoals bij netbal 3X3 / 4X4 stimuleren we ook om bij trefbal zoveel mogelijk beweging en plezier in het spel te krijgen.

Onderstaand reglement zorgt ervoor dat telkens de achterspeler wordt gewisseld met een aangeworpen veldspeler, zodat zoveel mogelijk spelers worden betrokken bij het spel.

Er wordt dus voortdurend gewisseld met 1 achterspeler.

Het systeem zorgt eveneens voor een correcte puntentelling voor beide ploegen, al is het niet aangewezen een te groot verschil in spelers te hebben voor beide ploegen.

2.

Categorieën

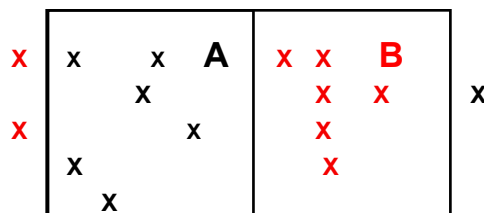
3de - 4de leerjaar jongens – meisjes

3.

Deelname

- Een ploeg bestaat uit ± 8 spelers.
- **Gelijk aantal veldspelers.** De overschot van spelers aan de andere kant van het veld zetten als achterspeler. Bv. indien 1 spelers meer is dan de andere ploeg, moet er 1 speler extra aan de andere kant van het veld gaan staan als achterspeler. Het aantal veldspelers moet de ganse wedstrijd voor beide ploegen gelijk zijn.

Voorbeeld: Ploeg A = 7 ploeg B = 8



4.

Materiaal en terrein

- 4.1 De bal:** er wordt gespeeld met een **witte foambal (softminihandbal)**.
- 4.2 Het speelveld:** er wordt gespeeld op een volleybalterrein of eventueel aangepast terrein.

5.

Wedstrijdreglement

- 5.1 Wedstrijdduur:** de duur van de wedstrijd is afhankelijk van het aantal ingeschreven ploegen (±10 minuten per wedstrijd).
- 5.2 Tornadoen**
- Er wordt gespeeld op tijdslimiet. De ploeg die het meest aantal punten heeft, wint de wedstrijd.
 - **Telkens een ploeg een tegenspeler aanwerpt, is 1 punt.**
 - Een speler die een bal rechtstreeks kan opvangen (vangbal) van de tegenpartij, ontvangt ook telkens 1 punt maar er komt geen achterspeler terug.
 - We werken met een scorebord: **de leerlingen die scoren zetten ZELF de punten op het scorebord.**
 - a. De leerling die iemand aanwerpt: gaat het punt op het scorebord zetten.
 - b. **Bij vangbal:** de leerling die de bal gevangen heeft van de tegenstrever moet EERST een pas aan de medespeler geven en gaat dan het punt op het scorebord zetten.
- 5.3 Spelverloop**
- De ploeg die de toss wint krijgt de bal. Er worden evenveel veldspelers op het terrein gezet. De andere spelers worden achterspeler. Er moet altijd 1 achterspeler zijn.
 - De veldspelers mogen zich vrij bewegen binnen hun terrein.
 - Er wordt getracht om de tegenstrever aan te werpen. Elk lichaamsdeel telt.
 - Afweren mag niet.
 - Een speler is geraakt nadat de bal na het raken van het lichaamsdeel de grond raakt.
 - De bal dient rechtstreeks van de tegenstreven te komen (dus niet via een botsbal).
 - Als de bal achtereenvolgens 2 spelers van eenzelfde ploeg raakt en vervolgens op de grond komt, verliest de eerst geraakte speler zijn leven.
 - Als een speler bij het werpen met de voet op/over de lijn staan, dan wordt de bal aan de tegenpartij toegekend en blijft een eventueel aangeworpen speler gewoon op het veld staan.
 - Ook wie in balbezit is, mag zich verplaatsen. Binnen de drie seconden dient men evenwel een poging te ondernemen op een speler aan te werpen.
 - Het opzettelijk houden van de bal (of tijdwinst) wordt bestraft met balverlies.
 - De speler mogen de bal werpen met één of met twee handen.

- De veldspeler poogt een tegenstrever aan te werpen, maar mag ook een pas geven aan een medespeler of achterspeler.
- De speler die bij het begin van de wedstrijd achter de achterlijn staat, mag eveneens een speler van de tegenpartij pogen te raken of een bal naar een veldspeler of één van de reeds aangeworpen spelers van zijn eigen ploeg doorspelen.
- **Wanneer een speler zijn leven verliest, wordt het spel onderbroken tot de aangeworpen speler gewisseld is met een achterspeler na high-five. Er moet minstens 1 achterspeler blijven staan.**
- **Opgelet!** Bij de ploeg met de meeste spelers, moet ALTIJD het verschil in spelers aan de achterzijde staan. De leerling die het langst achter het veld staat, wordt wel gewisseld met de aangeworpen speler!
- **Als een achterspeler iemand van de tegenploeg aangooit, blijft hij staan maar de ploeg krijgt een punt.**
- Bal buiten de lijnen
 - a. Over de zijlijn: balverlies voor wie de bal buiten wierp of het laatste raakte; bal gaat naar de tegenstrevers.
 - b. Over de achterlijn: bal voor de achterspelers, ook als de bal via een dood voorwerp weer in het speelveld zou belanden. PAS OP: niet als de achterspeler zelf een fout maakt en daardoor de bal terug in het speelveld beland.
- Als een veldspeler buiten de lijnen loopt om een bal te ontwijken, verliest hij zijn leven. Indien hij toevallig buiten de lijnen komt, krijgt hij een verwittiging. Bij 2de verwittiging verlies van leven.

6.

Rangschikking

6.1 De puntentelling gebeurt als volgt:

- 3 punten voor een gewonnen wedstrijd;
- 2 punten bij gelijkspel;
- 1 punt voor een verloren wedstrijd.

6.2 Bij gelijke stand in de eindrangschikking gelden volgende criteria achtereenvolgens:

1. het totaal aantal gewonnen wedstrijden;
2. het totale scoreverschil;
3. het hoogst aantal gescoorde doelpunten;
4. het onderlinge wedstrijdresultaat.

FAIR PLAY is een vaste waarde van MOEV:

- deelnemen is belangrijker dan winnen;
- de activiteit staat open voor alle leerlingen;
- fairplayrituelen toepassen:
 - fairplaymascotte
 - fairplaykapiteinsband
 - fairplaytoss
 - onderteken fairplayhandtekenaffiche
 - high 5 met tegenspelers