

## Spielidee:

Netzball*plus* ist ein Mannschaftsspiel, welches schnell erlernbar ist und sich vom «Ball über die Schnur» ableitet. Netzball*plus* wurde aus dem offiziellen Netzballswiss ([www.netzballswiss.ch](http://www.netzballswiss.ch)) abgeleitet und für Behindertensportgruppen angepasst. Procap Sport hat die Spielform in den letzten 10 Jahren am Netzball*plus* Turnier in Olten gemeinsam mit den verschiedenen Behindertensportgruppen stetig weiter entwickelt.

Zwei Teams stehen oder sitzen sich im Rollstuhl auf einem Volleyballfeld gegenüber. Ziel ist es, den Ball ein- oder beidhändig so über das Netz zu werfen, dass er im gegnerischen Feld zu Boden fällt, also nicht gefangen werden kann. Nach dem Fangen wird der Ball direkt zum Gegner zurück gespielt. Das Anspiel wird hinter der Grundlinie ausgeführt werden. Nach jedem Fehler erhält das gegnerische Team 1 Punkt und es wird ohne Anspiel direkt von dort weitergespielt, wo sich der Ball gerade befindet.

---

<b>Spielfeld:</b>	9x18m (Volleyball-Spielfeld)
<b>Netzhöhe:</b>	2.30m
<b>Spieldauer:</b>	2 x 8 Minuten mit Seitenwechsel
<b>Ball:</b>	Volleyball, griffig – nicht zu stark gepumpt

---

## Stärkeklassen und Spezialregeln

### Stärkeklasse 1

#### Für schwächere Teams oder noch nicht so geübte Spieler\*innen

- 4 bis 5 Personen auf dem Feld
- max. 3 Auswechselspieler\*innen
- Pro Team dürfen maximal 2 Spieler\*innen mit **persönlicher Assistenz** eingesetzt werden. Diese dürfen jedoch nicht gleichzeitig auf dem Spielfeld sein. Spieler\*in und Assistenz werden mit einem Spielband markiert. Die Assistenz ist als Unterstützung für ihre Spieler\*in tätig. Sie darf nicht selber übers Netz werfen.
- Es ist maximal 1 Zuspiel auf dem eigenen Feld erlaubt. Dies gilt auch beim Anspiel von hinter der Grundlinie.

### Stärkeklasse 2

#### Für stärkere und geübte Teams

- 4 Personen auf dem Feld
- max. 3 Auswechselspieler\*innen
- Falls es für beide Teams möglich ist, können die üblichen Rotations-Regeln von Netzballswiss ([www.netzballswiss.ch](http://www.netzballswiss.ch)) angewendet werden (Rotation erfolgt nach jedem Punktgewinn).

# Die wichtigsten Spielregeln

## Spielablauf

- Das auf dem Spielplan erstgenannte Team stellt sich vor dem 1. Satz links von der/dem Schiedsrichter\*in auf und hat Anspiel.
- Ein Pfiff der Schiedsrichter\*in eröffnet das Spiel.
- Zwischen den beiden Sätzen gibt es einen Seitenwechsel und die Teams dürfen sich neu formieren.
- Der 2. Satz beginnt wieder bei 0:0.
- Nach dem Seitenwechsel hat erneut das links der Schiedsrichter\*in stehende Team Anspiel.
- Nach Ablauf der Spielzeit ist das Spiel mit dem Abpfiff der Schiedsrichter\*in zu Ende.
- Erfolgt die Zeitmessung zentral, muss die/der Schiedsrichter\*in trotzdem deutlich Satzbeginn und -ende signalisieren. Sie/er beendet den Satz erst dann, wenn eines der beiden Teams den Ball gefangen hat oder der Ball auf den Boden gefallen ist.

## Anspiel/Einspiel

- Das Anspiel beim Spielbeginn, beim Beginn des 2. Satzes und nach einem Spielunterbruch erfolgt hinter der Grundlinie. Die Füsse müssen hinter der Linie sein.
- Nach einem erfolgten Punkt, wird dort angespielt, wo der Ball zu Boden gegangen ist oder wo er das Spielfeld verlassen hat.
- **Spezialregel Stärkeklasse I:** der Ball darf beim Anspiel einmal zugespielt werden, bevor er über das Netz gespielt wird.

## Ball fangen/spielen

- Das Fangen des Balles kann mit einer oder beiden Händen erfolgen.
- Braucht eine/ein Spieler\*in nach dem Fangen bis zum Stillstand mehrere Schritte, wird dies toleriert.
- Der Ball darf nach dem Fangen höchstens fünf Sekunden in den Händen gehalten werden.
- Der Ball wird ein- oder beidhändig über das Netz in die gegnerische Feldhälfte geworfen.
- Für den Wurf sind ein Ausfallschritt oder ein beidbeiniger Absprung erlaubt.
- Werden Schritte absichtlich ausgeführt, um einen Vorteil zu erlangen, darf der/die Schiri das Abpfeifen – Schrittfehler.
- Der Ball darf nicht geprellt werden.
- **Spezialregel Stärkeklasse I:** der Ball darf einmal zugespielt werden, bevor er über das Netz gespielt wird.

## Netzberührung

- Netzberührung des Balles ist erlaubt, er muss jedoch übers Netz gelangen.
- Der/die Spieler\*in darf das Netz nicht berühren (Fehler).

## In, Out, Touché

- Der Ball ist „In“, wenn er innerhalb des Spielfeldes (einschliesslich der Begrenzungslinie) zu Boden fällt. Dies ist ein Fehler der Feldmannschaft. Das Anspiel erfolgt von dort, wo sich der Ball gerade befindet (kein Anspiel hinter der Grundlinie).

- Fällt ein Ball vollständig ausserhalb des Spielfeldes zu Boden, ist dies ein Fehler für die werfende Mannschaft (Out) oder die Mannschaft, welche den Ball zuletzt berührt hat (Touché). Der Ball wird durch eine/n in der Nähe stehende/n Spieler\*in von ausserhalb des Spielfeldrandes (Füsse hinter der Linie) übers Netz zum Gegner gespielt.
- "Out"-Bälle müssen von ausserhalb des Feldes wieder übers Netz geworfen werden, auch wenn sie ins Feld zurück gerollt sind.
- Der Ball darf ausserhalb des Feldes gefangen werden. Es gelten dieselben Regeln, wie wenn er im Spielfeld gefangen wird.
- **Spezialregel Stärkeklasse I:** *der Ball darf einmal zugespielt werden, bevor er über das Netz gespielt wird.*

### Punkte

- Nach jedem Fehler erhält das gegnerische Team 1 Punkt. Das Anspiel erfolgt dort, wo sich der Ball gerade befindet, egal, wer den Punkt erzielt hat.

### Timeout

- Die/der Schiedsrichter\*in kann in wichtigen Fällen (bspw. Verletzung eines Spielers oder einer Spielerin) das Spiel mit einem Timeout unterbrechen. Beim Wiederanpfiff erfolgt ein normales Anspiel hinter der Grundlinie durch das ballbesitzende Team.
- Die einzelnen Teams können kein Timeout verlangen.

### Rotation und Spieler\*innenwechsel

Die/der Schiedsrichter\*in entscheidet durch einen Pfiff und das Rufen von „**Rotation**“ (Spiel kurz unterbrochen) wenn beide Teams im Uhrzeigersinn rotieren müssen (wenn möglich je 2-3 Mal pro Satz). In diesem Moment kann auch ein **Spieler\*innenwechsel** vorgenommen werden. Gewechselt wird von der Spieler\*innenbank aus.

## Spielleitung und Aufgaben

Die Spielleitung besteht aus: 1 Schiedsrichter\*in, 2 Linienrichter\*innen, 1 Punktezähler\*in, 1 Zeitnehmer\*in (evtl. zentral geregelt).

- Die/der Schiedsrichter\*in (SR) leitet das Spiel, ihre/seine Entscheide sind verbindlich.
- Zwei Linienrichter\*innen (LR) stehen in den beiden der Schiedsrichter\*in diagonal gegenüberliegenden Spielfeldecken. Sie zeigen In, Übertritt, Out und Touché an.
- Die/der Zeitnehmer\*in (ZN) befindet sich bei der/dem Schiedsrichter\*in. Sie/er stoppt die Spielzeit und überwacht die Spieler\*innenwechsel. Je nach Turnier wird die Zeit zentral von der Turnierorganisation gestoppt.
- Die Punktezähler\*in (PZ) sitzt gegenüber der Schiedsrichter\*in und zeigt auf einer Zähltafel laufend den aktuellen Spielstand an. Sie/er darf nur Punkte zählen, welche die Schiedsrichter\*in anzeigt.

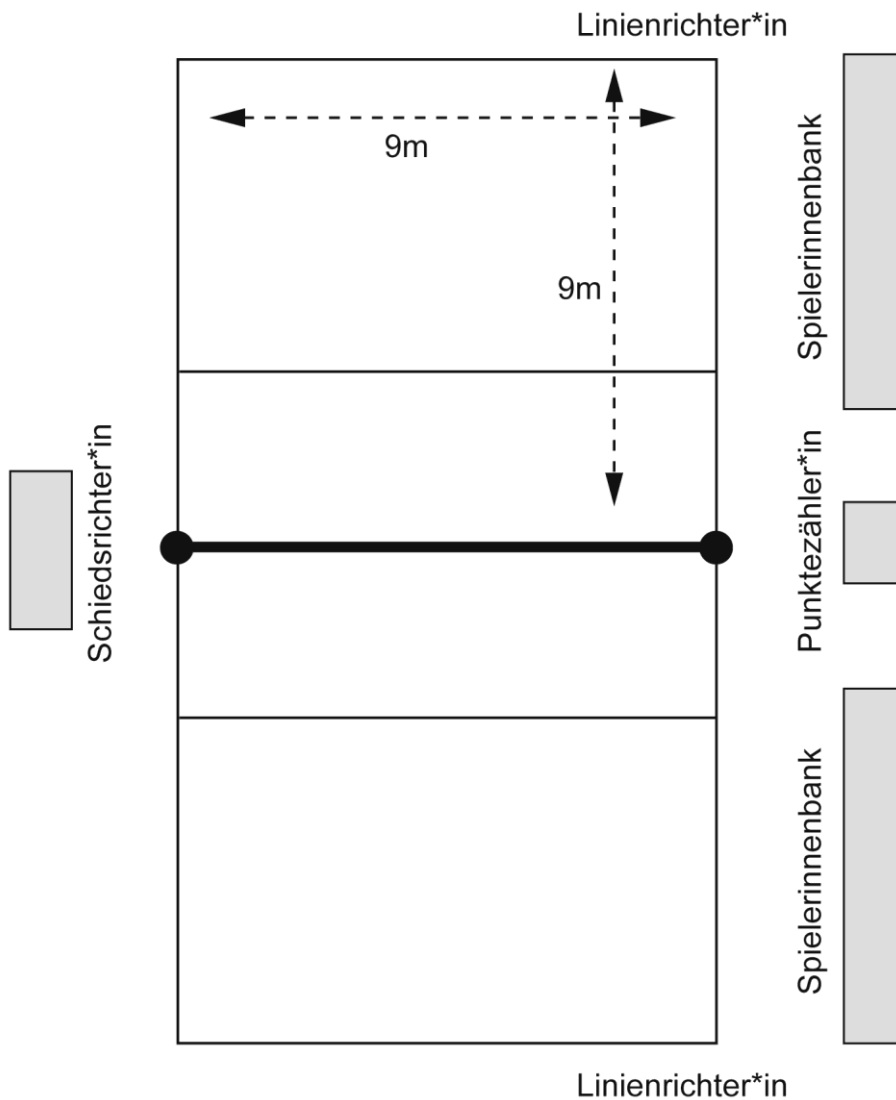
### Matchblatt

- Nach jedem Satz wird der Punktstand auf dem Matchblatt eingetragen.
- Nach Matchende trägt die Schiedsrichter\*in das Satzverhältnis im dafür vorgesehenen Feld ein.
- Korrekturen von falschen Einträgen (Spielpunkte, Satzverhältnis, Namen etc.) dürfen nur von der/vom Schiedsrichter\*in vorgenommen werden und sind von ihr/ihm zu signieren.
- Das Matchblatt wird nach jedem Spiel von der Schiedsrichter\*in sowie von den beiden Teamverantwortlichen unterschrieben.

### Rangliste

- Ein gewonnener Satz gibt einen, ein unentschiedener einen halben Gewinnpunkt.
- Für die Rangierung zählen nacheinander:
  - o Total der gewonnenen Sätze
  - o Direkte Begegnung, Satzverhältnis
  - o Direkte Begegnung, gewonnene Spiel-Punkte
  - o Höherer Punktekoeffizient dieser Runde (Summe aller gewonnenen Punkte geteilt durch die Summe aller verlorenen Punkte)
  - o Das Los
- Haben in einer Gruppe mehr als 2 Teams die gleiche Satzpunktzahl, ist für die Rangierung der Punktekoeffizient aus allen Gruppenspielen entscheidend.

## Spielfeld



## Material

- Volleyballfeld, 9x18m
- Netz (Volleyballnetz)
- 1 Schwedenkasten (für Schiedsrichter\*in)
- 2 Langbänke (Spieler\*innenbank)
- 1 separate Sitzgelegenheit für die Punktezähler\*in
- 1 Punktezähltafel (Volleyball 1-30)

# Die wichtigsten Schiedsrichter\*innenzeichen

## 1. Spiel-/Satzbeginn



Die/der Schiedsrichter\*in signalisiert den Spiel-/Satzbeginn.

Mit dem linken Unterarm eine Winkbewegung von unten nach oben machen

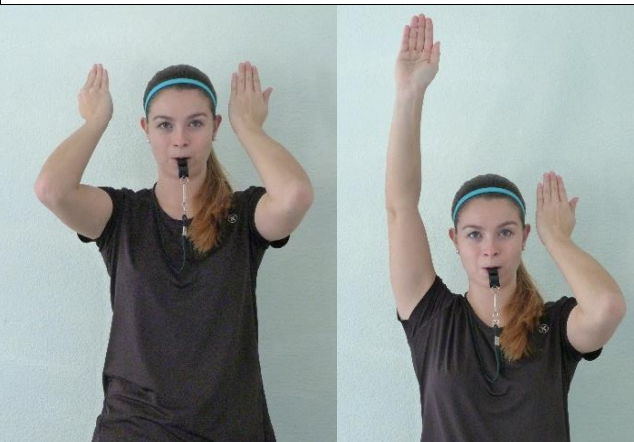
## 2. Boden



Der Ball fällt im Spielfeld oder auf der Linie zu Boden.

Mit gestrecktem Arm und offener Hand im entsprechenden Feld gegen den Boden weisen, mit der anderen Hand gleichzeitig „Punktgewinn“ für den Gegner anzeigen

## 3. Out



Der Ball fällt ausserhalb des Spielfeldes auf den Boden oder wurde gegen die Wand gespielt.

Zuerst mit beiden Händen mit den Handflächen nach hinten über die Schultern zeigen, anschliessend auf der entsprechenden Seite „Punktgewinn“ anzeigen

#### 4. Touché



Der Ball wird von einer/m Spieler\*in noch berührt, bevor er im Out zu Boden fällt.

Mit den Fingern der einen Hand über die Finger der senkrecht gehaltenen anderen Hand streichen, anschliessend auf die entsprechende Seite „Punktgewinn“ anzeigen

#### 5. Wiederholung



Dem/der Schiedsrichter\*in ist es aus irgendeinem Grund nicht möglich, einen klaren Entscheid zu treffen, oder das Spiel wird durch Dritte behindert.

Das Spiel geht normal weiter, es werden aber keine Punkte gegeben.

Beide Hände zu Fäusten schliessen und mit den Daumen nach oben weisen

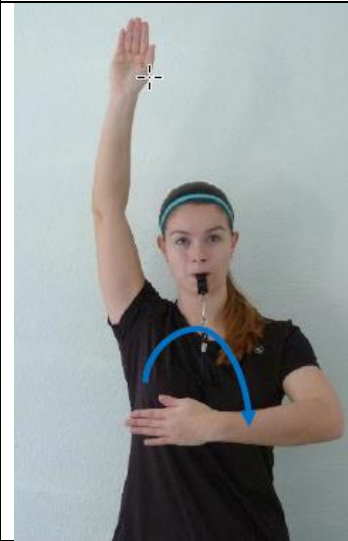
#### 6. Satzende



Die Spielzeit ist abgelaufen.

Beide Arme vor der Brust kreuzen und **mit einem langen Pfiff** das Spiel beenden

## 7. Schrittfehler



Eine sich in Ballbesitz befindende Spielerin macht Schrittfehler.

Den Unterarm waagrecht in Richtung der fehlbaren Spielerin kreisen, mit der anderen Hand gleichzeitig „Punktgewinn“ für den Gegner anzeigen

## 8. Rotation

Kein offizielles Zeichen von Netzballschwiss – doch Rotation wird angezeigt/gerufen.



## Die wichtigsten Linienrichter\*innenzeichen

<b>1. In</b>	
	<p>Der Ball fällt im Spielfeld oder auf der Linie zu Boden.</p> <p>Mit den gestreckten Armen und offenen Handflächen ins Spielfeld gegen den Boden weisen</p>
<b>2. Linie / Übertritt</b>	
	<p>Die Spielfeldbegrenzung (Linie) wird übertreten.</p> <p>Die ausgestreckte, gegen den Boden weisende Hand entlang der Linie hin und her bewegen, gleichzeitig den anderen Arm in die Höhe halten</p>
<b>3. Out</b>	
	<p>Der Ball fällt ausserhalb des Spielfeldes auf den Boden oder wurde gegen die Wand gespielt.</p> <p>Mit beiden Händen mit den Handflächen nach hinten über die Schultern zeigen.</p>

#### 4. Touché



Der Ball wird von einer/m Spieler\*in noch berührt, bevor er im Out zu Boden fällt.

Mit den Fingern der einen Hand über die Finger der senkrecht gehaltenen anderen Hand streichen

#### Trainings-Tipps

- Für das Werfen ist ein Ausfallschritt von Vorteil.
- Übe das Werfen und Fangen in allen Positionen, wobei du immer daran denkst, dass kein Schrittfehler gemacht werden darf.
- Je nach Position auf dem Feld sind eher kurze oder eher lange Würfe erforderlich. Auch dies muss geübt werden.
- Kein Prellen des Balles – nur Werfen und Fangen – dies muss geübt werden!

#### Weiterführende Informationen und Unterlagen

[Netzball: Werfen und Fangen für alle » mobilesport.ch](https://www.mobilesport.ch)

Das **ausführliche Reglement Netzball** kann unter <https://www.netzballswiss.ch/> heruntergeladen werden.

Olten, 16. Juni 2023