



WEDSTRYD REËLS

OPGEDATEER SEPTEMBER 2020

INHOUDSOPGAWE

OORSIG VAN DIE SPEL.....	4
POSISIE WAT SPELERS INNEEM BY DIE AANVANG VAN DIE WEDSTRYD EN NADAT 'N DOEL AANGETEKEN IS.....	6
RINGBALTERMINOLOGIE	7
SPELREËLS: SPEELVEREISTES	9
A. DIE SPEELVELD.....	9
B. DIE BAL.....	10
C. DIE SPELERS.....	10
D. DIE SKEIDSREGTER.....	11
E. DIE TYD.....	12
F. TELLING	13
G. BEAMPTES BY WEDSTRYDE	13
H. TOESKOUERS	13
SPELREËLS	15
1. POSISIE VAN SPELERS OP DIE VELD	15
2. AFGOOI EN VERLOOP VAN SPEL	15
3. BINNELYNE.....	17
4. BUITELYNE	18
5. DOELGOOI	19
6. OPSKIET VAN BAL.....	21
7. DUBBELFOOT.....	22
8. OBSTRUKSIE.....	22
9. DISKWALIFIKASIE	24
10. DIREKTE VOORDEEL	25
PROEFREËLS.....	26
BINNENSHUISE RINGBAL SPELREËLS	27
1. ALGEMENE REËLS	27
2. DIE SPAN	27
3. GEBRUIK VAN PLAASVERVANGERS	27
4. BEAMPTES TYDENS DIE WEDSTRYD.....	27
5. ONGEORLOOFDE SPEL	28
AKSIE BINNENSHUISE RINGBAL SPELREËLS.....	29

SPEELVEREISTES.....	29
1. DIE SPEELVELD.....	29
2. DIE NET	30
3. WEDSTRYDBEAMPTES.....	30
4. SAMESTELLING VAN SPANNE.....	31
5. PLAASVERVANGERS	31
6. KLEREDRAG.....	31
7. TYD	31
SPELREËLS.....	31
8. AFGOOI VIR BEGIN VAN WEDSTRYD	31
9. AFGOOI NA 'n DOEL AANGETEKEN IS.....	32
10. BAL BUIITE SPEL.....	32
11. DOELPOGING.....	32
12. ALGEMENE SPEL	33
13. STRAFGOOI	33
14. DISKWALIFIKASIE	33
ALGEMENE WEDSTRYDVERPLIGTINGE.....	34
1. VERANTWOORDELIKHEDE VAN DIE RINGBALSA UITVOERENDE BESTUUR, SKEIDSREGTERSVERENIGINGBESTUUR EN DIE LIGGAAM IN BEHEER SE BESTUUR	34
2. VERANTWOORDELIKHEDE VAN PROVINSIE/DISTRIKTE.....	34
3. VERANTWOORDELIKHEDE VAN DEELNEMENDE SPANNE.....	35
4. VERANTWOORDELIKHEDE VAN TUISSPANNE	36
5. VERANTWOORDELIKHEDE VAN BESOEKENDE SPANNE	36
6. VERANTWOORDELIKHEDE VAN SKEIDSREGTERS.....	36
OMSKAKELING VAN 'N STANDAARD NETBALBAAN NA 'n RINGBALBAAN	38

OORSIG VAN DIE SPEL

Die Suid-Afrikaanse spel ringbal word deur 2 spanne van 9 spelers elk gespeel, op 'n baan wat in 3 afdelings verdeel is. In elke afdeling van die baan speel 3 spelers van 'n span (3 doelgooiers, 3 middelspelers and 3 verdedigers). Hierdie spelers mag tydens die spel nooit in 'n ander afdeling grond raak, op die binnelyne trap of die bal oor 'n binnelyn ontvang nie.

Die bal word van speler tot speler deur die lug aangespeel en dit word slegs met die binnekant van die hande en voorarm hanteer. Die speler wat die bal aanspeel, mag nie daarmee vorentoe, sywaarts of agtertoe beweeg, van 'n fop aangee gebruik maak of dit vir langer as 2 sekondes vashou nie.

Punte word aangeteken deur die bal van bo af deur die doelring te gooi. 'n Doelgooier mag in die doelafdeling van enige plek buite die doelsirkel poog om 'n doel te gooi wat 2 punte tel wanneer dit slaag. Die bal moet met altwee hande (van onder na bo) gegooi word. Wanneer 'n doelgooier probeer om 'n doel te gooi, word 5 sekondes toegelaat vandat hy/sy die bal ontvang het, 2 sekondes vir aanspeel en 3 sekondes om doel te gooi, of 5 sekondes om direk doel te gooi. Wanneer 'n speler gestraf word, kry enigeen van die opponerende doelgooiers die geleentheid om ongehinderd te probeer om 'n strafdoel te gooi vanaf enige posisie buite die doelsirkel en so 'n doel tel 2 punte en die doelgooier het 3 sekondes om die doel te gooi. 'n Doelgooier kan 'n 3-puntstafdoel aanteken deur van agter die strafdoelstreep te poog. In hierdie geval moet die doelgooier enige plek agter die strafdoelstreep staan. Indien die doelgooier op die strafgooistreep trap voor die bal die hande verlaat, sal 'n geslaagde strafdoel 2 punte tel.

Spelers mag probeer om die bal te bemeester nadat dit die opponent se hande verlaat het. Spelers mag nie die opponent wegdruk om oop te kom nie. Spelers mag nie die bal uit die opponente se hande gryp of klap nie. Spelers mag nie hul opponente vashou, wegdruk of op enige manier verhinder om te beweeg of die bal aan te speel nie en geen opsetlike kontak mag gemaak word nie. Twee spelers van dieselfde span mag nie gelyktydig aan die bal raak nie. Dit is 'n fout as die bal in die lengte van die baan regoor 'n afdeling gaan sonder dat 'n speler in daardie afdeling dit raak.

Wanneer spelers van albei spanne gelyktydig 'n fout maak, word dit 'n dubbelfout genoem. Dan word die bal by die middelsirkel tussen enige 2 opponerende middelspelers opgeskiet, wat die bal mag klap of vang sodra dit die skeidsregter se hand verlaat het. Hierdie 2 spelers staan met hul voorste voete net buitekant die middelsirkel, terwyl die res van die spelers op enige plek in hul onderskeie afdelings staan.

'n Wedstryd bestaan uit 2 speelhelftes van 25 minute elk, met 'n rustyd van 3 minute tussenin. Aan die begin van 'n wedstryd, na halftyd of nadat 'n doel behaal is, neem die spelers posisie in soos op die tekening aangedui. Die afgooier staan in die halfsirkel met sy gesig in die rigting van sy eie doelpaal. Wanneer die fluitjie blaas, moet die bal binne 2 sekondes na een van die vlerke aangespeel word. Die bal mag nie na 'n ander afdeling aangespeel word, voordat dit deur 'n vlerk hanteer of geraak is nie.

Wanneer die bal by die speelveld uitgaan, word dit ingegooi op die plek waar dit uitgegaan het deur enige opponent van die speler wat laaste daaraan geraak het binne die veld of buite die veld voordat die bal dood is. Met 'n ingooi by die paal en gedurende spel mag die bal om die paal gespeel word.

Die span met die hoogste aantal punte wanneer die speeltyd verstreke is, is die wenner.

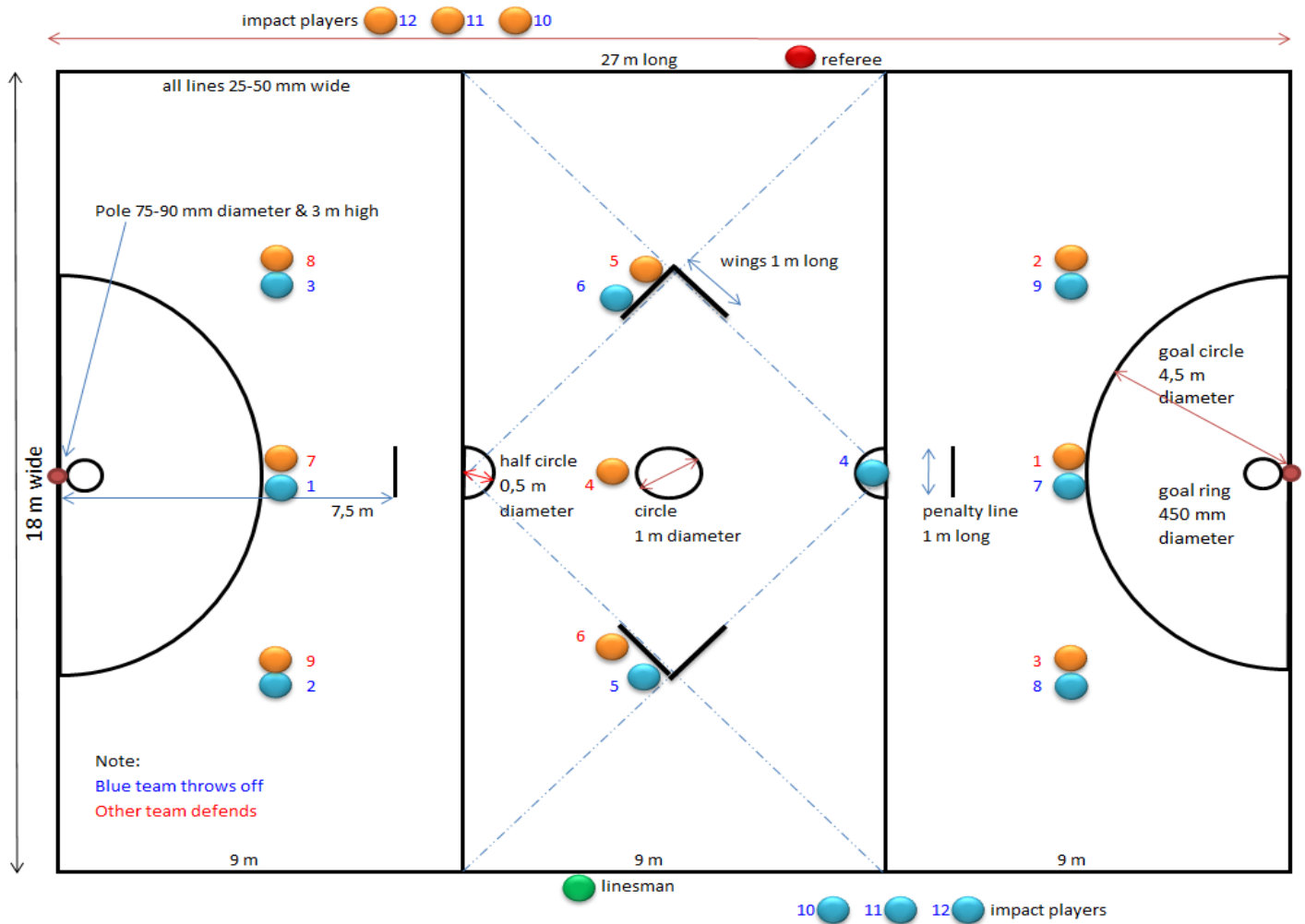
Spelers word soos volg genummer:

- Lyndoel 1
- Kantdoele 2 & 3
- Afgooi 4
- Vlerke 5 & 6
- Lynverdediger 7
- Kantverdedigers 8 & 9

NB: Spelers se nommers moet ooreenstem met hulle posisies soos aangetoon op baan uitleg hieronder. Spelers mag nie sonder 'n nommer speel nie. Nommers moet op rug aangebring word en geen ander deel van speeldrag nie.

Die spel word deur albei geslagte afsonderlik gespeel. Oud en jonk neem daaraan deel en dit is 'n gesinsport by uitnemendheid. Dit is 'n spel wat vernuf en vaardigheid vereis, waarin krag en geweld nie mag voorkom nie. Samespel tussen spelers is die grootste kenmerk van die spel en dus is ringbal 'n ware spansport

POSISIE WAT SPELERS INNEEM BY DIE AANVANG VAN DIE WEDSTRYD EN NADAT 'N DOEL AANGETEKEN IS



RINGBALTERMINOLOGIE

Afdeling	Gedeelte van die baan, wat in drie afdelings verdeel is vanaf een doelpaal na die ander doelpaal, in die lengte van die speelveld.
Afgooi	Wanneer die spel begin word, gooi die afgooier die bal na een van die vlerke met die blaas van die fluitjie.
Balbeheer	As 'n speler die bal vashou of so hanteer dat hy die bal kan aanspeel, met een of twee hande.
Binnelyne	Die lyne wat die speelveld in verskillende afdelings verdeel.
Buitelyne	Die kantlyne rondom die speelveld.
Buite spel	Wanneer die spel onderbreek is, bv. nadat 'n doel behaal is; wanneer die bal buite die speelveld is; wanneer die bal iets, iemand of die grond buite die speelveld raak; of met 'n besering.
Deurbreek	Wanneer twee verdedigende spelers so staan dat daar nie genoeg spasie is vir 'n aanvallende speler om van agter af tussen hulle deur te hardloop sonder om aan hulle te raak nie, mag die aanvallende speler nie van agter tussen hulle deurhardloop en aan hulle raak nie. Indien daar wel voldoende spasie was voordat die aanvallende speler begin beweeg het, mag die verdedigende spelers nie toemaak en hom verhoed om deur te hardloop nie.
Direkte voordeel	Wanneer 'n fout begaan word en 'n opponente speler ontvang die bal direk daarna om aan te speel of 'n doelpoging aan te wend. Van toepassing oor die hele veld.
Diskwalifikasie	Wanneer 'n speler deur die skeidsregter vir opsetlike ongeoorloofde, ruwe spel, gekruide taal of swak dissipline van die speelveld afgestuur word.
Doel	'n Geslaagde doelpoging tel 2 punte.
Doelsirkel	Die halvesirkel in die doelafdeling, waarbuite die doelgooier poog om 'n doel aan te teken.
Dubbelfout	Wanneer spelers van opponerende spanne gelyktydig 'n fout begaan.
Fopaangee	Wanneer 'n speler maak asof hy die bal aanspeel en dit nie doen nie, of gooibeweging verander met 'n stopaksie.
Halfsirkel	Die halvesirkel in die middelafdeling waarin die afgooier staan wanneer daar afgegooi word.
Ingooi	Wanneer die bal van buite die speelveld deur 'n speler in spel geplaas word.
Kontak	Wanneer 'n speler op 'n enige opsetlike manier aan die opponent raak om sodoende vrylike beweging of balbeheer te verhoed.

Middelsirkel	Die sirkel in die middelafdeling, waaragter die opponente afgooier staan, wanneer die bal afgespeel word, of wanneer die bal opgeskiet word vir 'n dubbelfout.
Obstruksie	Wanneer 'n speler 'n opponent doelbewus verhinder om die bal te bemeester, aan te speel of vrylik te beweeg.
Opskiet	Wanneer die bal tussen twee opponente in die lug opgeskiet word. Die skeidsregter sal die bal opskiet en sodra die bal sy hand verlaat, mag die spelers probeer om die bal te bemeester deur dit te klap of te vang. Die spelers moet 'n armlengte van mekaar staan en die bal mag in enige rigting geklap word, net nie opsetlik teen die opponent se lyf nie. Spelers moet met hul hande langs hul sye staan. Indien die bal te gou geklap word en uit die skeidsregter se hand geklap word, word dit weer opgeskiet aangesien die bal nog nie in spel was nie. Indien dit herhaaldelik gebeur, word die speler met 'n strafdoel gepeenaliseer.
Plaasvervanger	'n Speler wat 'n beseerde of siek medespeler gedurende die wedstryd vervang. 'n Gediskwalifiseerde speler mag dadelik met 'n plaasvervanger vervang word sodra 5 minute diskwalifikasietyd verstreke is en die bal buite spel is.
Speelnommer	Die speelnommers waarop die speler geregistreer is. Moet op rug gedra word en geen ander deel van speeldrag nie.
Strafdoelstreep	Kort streep in die doelblok (1 m lank en 7,5 m vanaf die doelpaal) waaragter die doel kan staan om te poog om 'n 3-puntstrafgooi te gooi.
Strafgooi	'n Strafgooi word toegestaan in alle gevalle waar opsetlike, ontoelaatbare spel, doelbewuste obstruksie, gekruide taal of swak dissipline voorkom. 'n Strafgooi tel 2 punte.
Tellinghouer	'n Persoon verantwoordelik om die telling op die spankaarte aan te teken van alle geslaagde doelgooipogings gedurende die wedstryd, asook waarskuwings, geel kaarte en rooi kaarte.
Veld wen	'n Speler poog om 'n gunstiger posisie op die speelveld te bewerkstellig deur albei voete te verskuif.
Vlerke	Die reghoeke (of V) waarby die middelspelers staan met afgooi van die bal. Die spelers wat in hierdie posisie speel, word ook vlerke genoem.
Voorarm	Binnekant van die arm tussen die hand en elmboog.
Vrygooi	Wanneer 'n speler 'n fout van mindere belang maak, kry die opponente die bal om ongehinderd aan te speel op die plek waar die fout begaan is.
Vrywillige ruiling	Ruiling van spelers, wat op enige tyd tydens die wedstryd gedoen kan word wanneer die bal buite spel is en met kennisname van die skeidsregter via die spanbestuurder of kaptein.

SPELREÛLS: SPEELVEREISTES**A. DIE SPEELVELD**

- A.1 Die baan is 27 m x 18 m groot en word in 3 gelyke afdelings van 9 m x 18 m in die lengte verdeel. In die middel van elk van die kort sye (teenaan die buitelyn) staan die doelpaal. Aan die bopunt van elke doelpaal is 'n staalring met 'n radius van 450 mm, presies 3 m van die grond af. Die strafdoelstreep is 'n kort streep van 1 m lank en word 7,5 m van die doelpaal af, regoor die middelhalfsirkel, in die doelblok aangebring. Vanaf die elke doelpaal word 'n halfsirkel (die doelsirkel) met 'n radius van 4,5 m getrek. Die afdelings waarin die doelsirkel is, word die doelafdelings genoem, terwyl die middelste afdelings die middelafdeling genoem word. In die middel van die middelafdeling word 'n sirkel met 'n deursnee van 1 m aangebring en by die middel van die twee binnelyne, word twee halfsirkels van 0,5 m in deursnee aangebring. Aan weerskante van die middelsirkel word twee V-lyne aangebring met bene van 1 m elk, waarna verwys word as die V of vlerke. Sien die diagram op bl. 2 vir die afmetings en grootte van die baan, en die posisie van die doelpale.
- A.2 Weervaste, gras- of grondbane, of aangepaste netbalbane kan gebruik word. Die oppervlakte van die speelveld moet gelyk wees, grondbane moet grasvry en stewig gebind wees en weer-vaste bane moet glyvry wees. Netbalbane kan ook gebruik word met geringe aanpassings. (Aanduidings van hoe netbalbane aangepas kan word verskyn op die laaste bladsy van hierdie reëlboek.)
- A.3 Langs die omtrek van die veld, mag daar binne 1,5 m geen hindernisse soos ligpale, mure, keerwalle, drade, stoele, trappies of toeskouers wees nie – (kyk ook reël H.1).
- A.4 Alle lyne op die speelveld moet wit of geel wees, duidelik gemerk en tussen 25 mm en 50 mm breed wees.
- A.5 Die doelpale moet ronde staalpype tussen 75 mm en 90 mm in deursnee wees, wat 3 m hoog bo die grond is. Die doelpaal moet in die middel van die 18 m buitelyn (die doellyn) regop staan. Die binnegrens van die wit buitelyn, moet 'n raaklyn met die **binnekant** van die paal vorm.
- A.6 Die doelring aan die bopunt van die doelpaal, moet van 'n stewige, gladde, ronde staal, met 'n maksimum dikte van 16 mm en 'n binne-deursnee van 450 mm wees. Plat staal ringe word nie toegelaat nie. Dit moet horisontaal (waterpas) en gelyk met die bopunt van die paal stewig vasgeheg word en moenie opwip as die bal daarop val nie. Doelringe moet duidelik geverf wees.
- A.7 Doelnette moet behoorlik en korrek aan die doelring vasgemaak word en moet groot genoeg wees om 'n nommer 5-bal deur te laat. Wit of geel nylon-nette word aanbeveel. (Nette wat te klein is, veroorsaak dat balle uitgeskiet word).

B. DIE BAL

- B.1 Die bal moet rond en van sintetiese materiaal of leer wees. Rubberballe is nie toelaatbaar nie. (Leerballe wat nat is en dié wat te styf gepomp word, rek. Leerballe wat te pap is, rek langs die nate).
- B.2 Alle o/9, o/11 en o/13 spanne speel met 'n nommer 4-bal met 'n omtrek van 64 cm.
- B.3 Alle ander spanne speel met 'n nommer 5-bal met 'n omtrek van 69 cm tot 71 cm en 'n massa van ongeveer 450 g. Balle met loshangende riempies of knoppe word nie toegelaat nie.

C. DIE SPELERS

- C.1 'n Ringbalspan bestaan uit 9 spelers, naamlik 3 doelgooiers, 3 middelspelers en 3 verdedigers. Hoogstens 3 spelers van dieselfde span mag in 'n afdeling speel.
- C.2 Minstens 8 spelers van 'n span moet aan die begin van 'n wedstryd teenwoordig wees. Wanneer 'n span nie voltallig is nie, word 'n speler wat laat opdaag, met die medewete van die skeidsregter, via die spanbestuurder of kaptein, nadat die bal uit spel is, toegelaat om aan die spel deel te neem. Nadat spel reeds met 8 of 9 spelers begin het, mag daar nie verder met 7 of minder spelers gespeel word nie; bv. indien twee spelers van dieselfde span gelyktydig gediskwalifiseer of beseer is tydens die wedstryd. Die gediskwalifiseerde spelers se span verbeur dan die wedstrydpunte en die opponerende span wen die wedstryd.
- C.3 Geen speler mag sonder die skeidsregter se toestemming die speelveld verlaat nie. Indien 'n speler oortree, kry die opponente 'n vrygooi binne die veld waar oortreding plaasgevind het. Voordeel moet in ag geneem word oor hele baan.
- C.4 Hoogstens 3 spelers van 'n span mag ter eniger tyd deur plaasvervangers vervang word. 'n Plaasvervanger mag slegs nadat die bal uit spel is en met die medewete van die skeidsregter via spanbestuurder of kaptein aan die spel deelneem.
- C.5 Indien 'n speler weens siekte of besering nie verder kan speel nie, mag 'n plaasvervanger sy plek dadelik inneem en die spel gaan voort. Gediskwalifiseerde spelers mag nie deur 'n plaasvervanger vervang word nie, maar mag met 'n plaasvervanger vervang word direk na afloop van die 5 minute diskwalifikasietyd.
- C.6 Indien sodanige speler slegs behandeling ontvang en weer wil terugkeer, kan geen plaasvervanger sy plek inneem nie, behalwe met bloedbesering van 5 minute. Die span speel voort met 8 spelers totdat die beseerde speler gereed is om terug te keer en sy plek in te neem om verder te speel, wanneer die bal buite spel is en met kennisname van skeidsregter via spanbestuurder of kaptein.
- C.7 Indien al 3 plaasvervangers reeds gebruik is, mag een van die oorspronklike spelers weer aan die spel deelneem. 'n Beseerde speler, wat genoegsaam herstel het, mag weer op eie risiko aan die wedstryd deelneem. Geen nuwe plaasvervangers mag gebruik word nie.

- C.8 Beseringstyd van 2 minute word op die speelveld toegelaat. In die geval van 'n ernstige besering, moet 2 minute beseringstyd toegelaat word vir die speler om behandeling op die speelveld te ontvang en/of van die speelveld verwyder te word. Hierdie tyd word geneem en by die betrokke speelhelfte gevoeg.
- C.9 Indien 'n speler 'n besering opdoen waar bloeding voorkom, moet die betrokke speler die speelveld dadelik verlaat vir 'n maksimum van 5 minute om die bloeding te stop en kan 'n plaasvervanger sy plek inneem. Sodra die bloeding gestelp is, mag die speler weer sy plek inneem met kennisname van die skeidsregter. Indien die speler nie terugkeer nadat 5 minute verloop het nie, gaan die plaasvervanger met die spel voort. Die bal moet eers buite spel wees voordat 'n plaasvervanger die beseerde speler se plek mag inneem. Indien die 5 minute tyd vir 'n bloedbesering oor halftyd strek, word die 3 minute halftyd nie in ag geneem nie. Indien speler binne 5 minute aan die skeidsregter aandui dat hy reg is om te speel, maar bal vat langer om uit spel te gaan en 5 minute bloedbeseringstyd word oorskry, moet dit nie teen die speler tel nie.

D. DIE SKEIDSREGTER

- D.1 'n Neutrale, gekwalifiseerde persoon moet tydens wedstryde as skeidsregter optree.
- D.2 Die skeidsregter moet die reëls streng toepas en sy beslissing is finaal. Sy verantwoordelikhede behels, onder andere:
- a) om die reëls van die spel eenvormig toe te pas
 - b) om toe te sien dat die wedstryd ordelik verloop en om onreëlmatighede te beperk
 - c) om die spel te laat vloei
 - d) om seker te maak dat die toestand van die speelveld en die bal geskik is vir speeldoeleindes, na beraadslaging met spanbestuurders
 - e) spanbestuurders moet defekte by die skeidsregter aanmeld
 - f) om enige kaartootredings agter op die spankaart aan te dui
 - g) skeidsregter moet kaart verhoor bywoon
 - h) sy naam duidelik op die spankaart aan te bring.
- D.3 Die skeidsregter blaas die fluitjie slegs:
- a) wanneer die spel begin of eindig
 - b) nadat 'n doel aangeteken is
 - c) wanneer 'n fout van enige aard begaan is
 - d) wanneer die bal buite spel is
 - e) met ernstige beserings.
- D.4 Die skeidsregter is hoofsaaklik verantwoordelik vir die telling en, na beraadslaging met die tellinghouers ten opsigte van die telling, is sy beslissing finaal.

- D.5 Die skeidsregter moet die telling gedurende rustyd met die tellinghouers en lynregter kontroleer. Indien daar 'n verskil tussen al 3 tellings (skeidsregter en 2 tellinghouers) is, word die skeidsregter se telling aanvaar. Waar die twee tellinghouers se tellings dieselfde is, of die skeidsregter en 1 tellinghouer, word hulle telling na beraadslaging aanvaar. Volg 'n 2 uit 3 sisteem.
- D.6 Daar kan slegs op grond van onbekwaamheid, bevooroordeeldheid en/of eensydigheid teen 'n skeidsregter geappelleer word. Enige appèl of beswaar moet in ooreenstemming met die beheerliggaam se grondwet en volgens die neergelegde voorskrifte gemaak word.

E. DIE TYD

- E.1 'n Wedstryd bestaan uit twee helftes van 25 minute elk met 'n rustyd van 3 minute tussenin. Spanne ruil kante met rustyd.
- E.2 In geval van gelykop uitslag by uitklopwedstryde waar 'n beslissing bereik moet word, moet opnuut geloot word en twee helftes van 5 minute ekstra speelyd aan elke kant sonder rustyd gespeel word. As geen beslissing daarna bereik is nie, moet die skeidsregter die bal in die middelsirkel opskiet en die eerste span wat eerste punte aanteken, word aangewys as die wenner. As hierdie manier van uitspeel weens swak sigbaarheid, reën of andersins nie moontlik is nie, berus die beslissing by die betrokke beheerliggaam. In die geval van gewone spel, indien rustyd reeds verstreke is en spel vir die tweede helfte reeds begin het, sal die wedstryd as gespeel beskou word en die telling op daardie tydstip, as die finale telling aanvaar word.
- E.3 Die tyd vir oponthoud as gevolg van beserings gedurende die wedstryd moet by die betrokke speelhelfte gevoeg word. Wanneer 'n sirene gebruik word om die wedstryde te beheer, sal die kompetisievoorskrifte ten opsigte van beseringstyd gebruik word.
- E.4 Enige opsetlike vertraging van tyd is strafbaar met 'n strafgooi. Die volgende word gesien as tyd mors:
- Tyd neem om reg te staan vir die volgende afgooi
 - Vervanging van spelers met vrywillige ruiling of beserings
 - Met ingooi van die bal by die buitelyne
 - Vir die aantrek van skoene, klere, ens.
 - Opsetlike weggooi van die bal.
- E.5 Wanneer die tyd verstreke is, word 'n wedstryd nie beëindig voordat die bal eers uit spel is of 'n doel behaal is nie.
- E.6 Wanneer die tyd verstreke is, en 'n strafdoel poging slaag, kry die span nie weer 'n afgooi nie.

F. TELLING

- F.1. 'n Doel tel 2 punte.
- F.2. 'n Strafdool tel 2 punte. 'n Doelgooier mag van enige plek in die doelaafdeling buite die doelsirkel poog om 'n strafdoel aan te teken, wat by 'n eerste opsetlike oortreding toegestaan word.
- F.3. 'n Verdere strafdoel wat 2 punte tel, word toegestaan wanneer die speler met ontoelaatbare spel voortgaan. Die speler wat oortree het ontvang 'n geel kaart.
- F.4. Indien dieselfde speler steeds met ontoelaatbare spel voortgaan, word 'n verdere strafdoel toegeken. Die betrokke speler ontvang 'n rooi kaart en word vir 5 minute gediskwalifiseer. (Kyk ook reëls 9.1.1 en 9.1.2 met betrekking tot geel en rooi kaarte en diskwalifikasie).
- F.5. Indien die speler vir die strafdoel van agter die strafdoelstreep poog en die poging slaag, tel die strafdoel 3 punte. Dit is die doelgooier se eie keuse om van agter die doelstreep te poog vir die moontlike 3 punte vir die strafgooi. Indien speler op strafgooistreep trap voor die bal die hande verlaat, en die doel slaag, tel dit as 'n 2-puntdoel.
- F.6. Die doelgooier kan enige posisie agter die strafdoelstreep inneem en hoef nie direk agter die strafdoelstreep te staan nie.
- F.7. Na alle geslaagde strafdoel pogings, verkry die span wat die strafdoel aangeteken het, weer die bal om af te gooi.
- F.8. Die skeidsregter kan 'n waarskuwing, geel of rooi kaart aan 'n speler toeken selfs nadat 'n 2-puntdoel aangeteken is, sonder 'n strafdoel.

G. BEAMPTES BY WEDSTRYDE

- G.1. 'n Skeidsregter soos deur die skeidsregtersvereniging aangewys.
- G.2. Twee verantwoordelike tellinghouers – een van elke span wat hulle by die skeidsregter moet aanmeld voor die aanvang van die wedstryd, tydens half tyd en aan die einde van die wedstryd. Spankaarte hoef nie geruil te word nie. Die tellinghouers moet afsonderlik telling hou.
- G.3. 'n Lynregter. Die skeidsregter moet van 'n lynregter met 'n vlag gebruik maak. Die lynregter help die skeidsregter aan die oorkant van die veld, deur aan te dui wanneer en waar die bal aan daardie kant uit die speelveld is. Hy dui dus aan waar en watter span die bal moet ingooi, met bevestiging van die skeidsregter.
- G.4. Die lynregter moet die skeidsregter ook help om die tyd te kontroleer.
- G.5. Lynregter moet tekkies aanhê.

H. TOESKOUERS

- H.1. Toeskouers moet een 1,5 m vanaf die buitelyne van die speelveld bly.
- H.2. Spanbestuurders moet aan die teenoorgestelde kant van die skeidsregter bly en 1 m vanaf die buitelyne van die speelveld bly.
- H.3. Toeskouers mag nie 'n doelgooier hinder om 'n doel te gooi nie.
- H.4. Die skeidsregter kan enige lid van die beherende liggaam versoek om enige toeskouer of beampte wat hulle wangedra tydens die wedstryd te laat verwyder. Die skeidsregter kan die wedstryd staak totdat die betrokke persoon verwyder is.

SPELREËLS

1. POSISIE VAN SPELERS OP DIE VELD

- 1.1 Voor die begin van die spel word geloot. Die span wat die loot wen, kies die eerste afgooi of die doelpaal. As span A eerste die paal kies, gooi span B eerste af. Vir die tweede helfte ruil die spanne kante en span A gooi af.
- 1.2 Aan die begin van spel, na rustyd en na elke doel neem die spelers hul plekke in soos op die tekening aangedui; dit wil sê, die afgooier se spanmaats staan aan die afgooier se linkerkant. Die afgooier staan in die halfsirkel met die gesig in die rigting van sy eie doelpaal. Sy opponent staan teenoor hom/haar, reg agter die middelsirkel.
- 1.3 Met die afgooi moet die doelgooiers en verdedigers in 'n lyn staan wat feitlik 'n raaklyn met die doelsirkel vorm. Die lyndoel en lynverdediger mag wel op die doelsirkel trap. Die kantdoele en kantverdedigers staan regoor die vlerke en die lyndoel en lynverdediger regoor die afgooier. (Kyk diagram op bladsy 3)
- 1.4 Die spelers by die vlerke moet elkeen met een voet voor staan by die punte van die "V"-lyn, net agter die lyn, en die ander voet agtertoe, weg van die lyn af. Staan gemaklik sonder om obstruksie te pleeg. Die spelers mag nie op of oor die lyn trap nie en moet met skouers reghoekig staan met die lyn van die "V" reg voor hulle.
- 1.5 Indien die spelers by die vlerke nie regstaan nie, waarsku die skeidsregter die spelers "*staan reg*", waarna die fluitjie geblaas word. Indien die speler nie regskuif nie, blaas die skeidsregter die fluitjie 'n tweede keer en ken 'n vrygooi toe teen die speler wat verkeerd gestaan het. Die skeidsregter kan nie 'n speler penaliseer as hy verkeerd of op die lyn staan, voordat hy gewaarsku is en die fluitjie geblaas is nie.
- 1.6 Die spankaptein of die spanbestuurder het die reg om die posisie van spelers op die veld ter eniger tyd te verander wanneer die bal nie in spel is nie. As die verskuiwing tussen afdelings plaasvind, moet die kaptein of spanbestuurder die skeidsregter daarvan in kennis stel.
- 1.7 Wanneer 'n speler gediskwalifiseer is, mag die spanbestuurder of kaptein verskuiwings in die span op die speelveld aanbring met die medewete van die skeidsregter via die spanbestuurder of kaptein.

2. AFGOOI EN VERLOOP VAN SPEL

- 2.1 Tensy anders vermeld, is alle ongedwonge foute met 'n vrygooi strafbaar.
- 2.2 Die bal moet van speler tot speler deur die lug aangespeel word en mag nie gerol, neergesit of gehop word nie.
- 2.3 Die bal mag nie met die agterkant van die hand of 'n gebalde vuus geslaan word nie.

- 2.4 'n Speler het 2 sekondes om die bal van speler na speler aan te speel. Indien die speler langer neem, word 'n vrygooi aan die opponente toegeken.
- 2.5 Twee spelers van dieselfde span mag nie gelyktydig die bal aanraak nie, dit sluit aangee van die bal in.
- 2.6 'n Speler mag nie van 'n fopaangee (mik) gebruik maak nie, in geval van mik word 'n vrygooi aan die opponente toegestaan. 'n Deurlopende, onafgebroke beweging met verandering van rigting word nie as 'n mik beskou nie.
- 2.7 As die bal ontvang word, mag dit geen deel van die liggaam, behalwe die binnekant van die hande of voorarm raak nie, anders word 'n vrygooi aan die opponente toegeken.
- 2.8 Die spel word begin deur die afgooier wat die bal na die vlerke aanspeel, nadat die skeidsregter die fluitjie geblaas het.
- 2.9 Die afgooier mag nie oor of op die halfsirkel trap voordat die bal sy hande verlaat het nie. Indien die afgooier oor of op die halfsirkel trap voordat die bal sy hande verlaat het, word 'n vrygooi toegeken. Indien die afgooier se voete te groot is, mag hy met sy voete voor oor die halfsirkel staan, sonder om vorentoe te trap voor bal hande verlaat het, soos vooraf ooreengekom met die skeidsregter, en met kennisname van die opponerende span se spanbestuurder en kaptein.
- 2.10 Indien die afgooier met die voet op of oor die middellyn trap, is dit 'n fout. Indien die afgooier se hande oor die middellyn swaai, is dit nie 'n fout nie.
- 2.11 Indien die bal uit die afgooier se hande agter oor die lyn val, is dit 'n fout. Wanneer 'n opponente doel direk in besit van die bal kom, word direkte voordeel toegelaat, anders word 'n vrygooi toegeken aan die opponente, in die halfsirkel van waar die bal oorspronklik gespeel is. (Vergelyk ook Reël 10 – direkte voordeel)
- 2.12 Indien die bal met die afgooi oor die middelafdeling na die doelblok gespeel word sonder dat 'n middelspeler daaraan raak, word 'n vrygooi aan die opponente toegeken in halfsirkel vanwaar bal gespeel is.
- 2.13 As die bal by die afgooi in die middelafdeling by die kantlyne uit die speelveld gaan sonder dat iemand daaraan raak, begin die opponente die spel met 'n afgooi.
- 2.14 Indien die speler met die bal val deur die onopsetlik toedoen van 'n opponent, moet hy die geleentheid gegun word om op te staan of sy balans te herwin en dan binne 2 sekondes die bal aan te speel.
- 2.15 As 'n speler opsetlik en met aggressiwiteit die bal teen 'n opponent gooi of druk, is dit strafbaar met 'n direkte rooi kaart en 'n strafgooi. Aanhoudende obstruktiwe spel kan lei tot die aggressiewe reaksie van die speler.
- 2.16 'n Speler in besit van die bal mag nie daarmee loop of hardloop en daardeur veld wen nie, behalwe wanneer dit onvermydelik is. Indien dit gebeur word 'n vrygooi aan die opponente

toegeken. (Die bewys van 'n poging om van volspoed tot stilstand te kom, is dat die tree kleiner word.)

- 2.17 'n Speler mag nie die bal opsetlik wegklap, neergooi, bons of in die lug opgooi om daardeur veld of tyd te wen nie.
- 2.18 'n Speler mag nie die bal opsetlik uit die hande gryp of klap nadat die opponnent dit reeds onder beheer het nie.
- 2.19 As enige speler binne armlengte van sy opponnent die bal in verdediging wegklap en daardeur bevoordeel word, word dit nie as opsetlik beskou nie. Indien die bal herhaaldelik in verdediging teen die grond geklap word, word dit nie as veld wen beskou nie.
- 2.20 Om voldoende beheer oor 'n bal te verkry, mag 'n speler dit 1 keer beheersd bons. (Kyk reël 2.19 met verwysing na "in verdediging").
- 2.21 Dit is 'n fout om opsetlik buite die speelveld te beweeg tydens die spel. 'n Vrygooi word toegeken binne die speelveld op die plek waar die speler die speelveld verlaat het. As 'n verdediger egter in spel uit die speelveld gedwing word en buite die speelveld moet staan tydens 'n doelpoging, gaan die spel voort. Indien die bal reeds in die doelblok is wanneer 'n opponnente speler die veld verlaat, word die bal nie teruggevat vir die vrygooi nie, maar voordeel word toegestaan.
- 2.22 Wanneer die bal klaar onder beheer is, mag 'n speler dit nie weer teen die grond bons, uit die speelveld beweeg, terugkom in die speelveld en self weer die bal speel nie. Dit word as tyd wen beskou.

3. BINNELYNE

- 3.1 Alle binnelynoortredings is met 'n vrygooi strafbaar.
- 3.2 Die bal mag ook nie oor die binnelyne ontvang word nie. Vrygooi waar bal ontvang is.
- 3.3 Vrygooi word aan die opponnente toegeken wanneer 'n speler van 'n span wat in beheer is van die bal, gelyktydig in twee afdelings grond raak of op 'n binnelyn trap.
- 3.4 As 'n speler in besit is van die bal en deur die toedoen van 'n opponnent op of oor 'n binnelyn trap, is dit nie 'n fout nie. As dit lyk of 'n oorstamp opsetlik was, tel dit as 'n fout teen die persoon wat gestamp het en word 'n strafgooi toegeken.
- 3.5 Dit is 'n fout as die bal oor enige afdeling gespeel word sonder dat 'n speler daaraan raak. Indien die bal deur 'n verdediger oor die middelafdeling na die doelblok gespeel word sonder dat 'n middelspeler daaraan raak, word die bal teruggebring na die plek vanwaar dit gegooi is en 'n vrygooi word aan die opponnente doel gegee om óf aan te speel óf 'n doelpoging waar te neem. Direkte voordeel moet in sulke situasies voorkeur geniet. Indien die opponnente doele die bal bemeester, is dit direkte voordeel vir die opponnente en gaan spel voort. (Vergelyk Reël 10)

4. BUITELYNE

- 4.1 As die bal gedurende die spel uit die speelveld gaan, kry enige opponent van die speler wat laaste daaraan geraak of dit uitgespeel het, die bal om in te gooi in die afdeling waar die bal die speelveld verlaat.
- 4.2 Die bal is buite spel as dit buite die speelveld of op die buitelyn grond raak, of 'n persoon of voorwerp buite die speelveld raak.
- 4.3 Wanneer die speler wat die bal by die buitelyn ingooi, mik of langer as 2 sekondes neem om in te gooi vandat hy regstaan, kry een van die opponente in die betrokke afdeling die bal om in te gooi.
- 4.4 Indien 'n speler binne die speelveld, die bal oor die buitelyn ontvang tydens spel voordat die bal buite spel is, of die bal oor die buitelyn aanspeel, is die bal nie uit nie.
- 4.5 Indien 'n speler binne die speelveld by die paal gereed staan om die bal te bemeester na 'n doelpoging en die bal wip op die paal na buite en die speler spring uit die speelveld en vang die bal, sonder dat die bal grond, 'n persoon of 'n voorwerp raak, word die bal deur die opponente ingegooi. Indien die bal grond, 'n persoon of 'n voorwerp geraak het, gooi die verdedigers die bal by die paal in.
- 4.6 Geen speler in enige afdeling kan by die buitelyn uitspring en die bal vang om aan te speel voordat dit grond, 'n voorwerp of iemand geraak het nie en dan self grond raak nie. Die opponente kry dan die bal om in te gooi, want speler het die bal uit spel geneem.
- 4.7 Die speler wat die bal ingooi by die buitelyn, mag nie op of oor die buitelyn trap voordat die bal sy hande verlaat het nie, anders gooi die opponente die bal in. Hande, voete en lyf mag oor die buitelyn swaai met die ingooi, maar die bal moet die hande verlaat voordat die speler terugstap in die speelveld in.
- 4.8 Indien 'n speler vermoed dat die bal oor die buitelyn gaan en dit terugklap, is dit strafbaar met 'n vrygooi binne die baan, op die plek waar die bal geklap is.
- 4.9 Wanneer 'n speler die bal ingooi, maar dit bly buite die speelveld, met ander woorde, dit sny op geen stadium die buitelyn nie, moet dit weer deur dieselfde speler, vanaf dieselfde plek ingegooi word. Die bal is eers in spel as dit die buitelyn gesny het.
- 4.10 As die bal gedurende die spel teen die doelpaal raak en dit spring veld in, is dit nie uit nie en die spel gaan voort.
- 4.11 'n Speler wat deur die onopsetlike toedoen van die opponente buite die speelveld grond raak word teruggebring binne die speelveld en spel gaan voort.
- 4.12 Die speler wat ingooi moet net buite die buitelyn staan op die plek waar die skeidsregter aantoon dat die bal uit die speelveld is. Wanneer dit aan die oorkant van die speelveld gebeur, mag die skeidsregter hom in sy beslissing deur die lynregter laat lei.

- 4.13 Indien die speler op die verkeerde plek ingooi, herroep die skeidsregter die ingooi en dieselfde speler gooi weer by die aangeduide plek in. Die spel is aan die gang sodra die speler regstaan om die bal in te gooi. Die ingooi moet binne 2 sekondes gedoen word. Die speler mag nie ingooi terwyl hy/sy nog loop nie. Ingooi word herroep en dieselfde speler gooi weer in.
- 4.14 Wanneer die bal by die doelpaal uitgaan, dui die skeidsregter die plek aan waar ingegooi moet word.
- 4.15 Wanneer die bal by die paal ingegooi word en dit word teen die paal gegooi en dit spring uit die veld uit, kry die opponente die bal om in te gooi. Indien die bal veld inspring, mag die ingooier nie die bal onmiddellik weer hanteer nie.
- 4.16 Die bal mag om die doelpaal ingegooi word nadat 'n doelpoging onsuksesvol was. Indien enige speler die bal by die paal wen tydens 'n onsuksesvolle doelpoging, sonder dat die speler of bal die grond raak, of die speler aan die paal raak, of op die lyn trap nie, mag die bal om die paal die veld ingespeel word.
- 4.17 Die bal mag in normale spel van binne die veld om die paal gespeel word.

5. DOELGOOI

- 5.1 'n Doelgooier mag van enige plek in die doelafdeling buite die doelsirkel 'n doel probeer gooi. Die res van die spelers in die doelafdeling mag op enige plek staan, solank daar nie obstruksie teenoor die doelgooier plaasvind nie.
- 5.2 'n Doelgooier mag 5 sekondes neem om 'n 2-puntdoel te gooi, vandat die bal ontvang is totdat die bal die hande verlaat het. Dit wil sê, om om te draai, reg te staan, te korrel en te gooi, mag nie langer as 5 sekondes in beslag neem nie.
- 5.3 'n Doelgooier mag ook die bal uitgee indien hy/sy nie wil poog om 'n doel aan te teken nie. Die bal moet dan binne 2 sekondes uitgegee word. Indien dit nie moontlik is nie, moet die doelgooier dan binne die volgende 3 sekondes die doelpoging voltooi. Indien die doelgooier nie reeds duidelik gemik het om doel te gooi nie, kan daar nie bepaal word dat hy reeds reggestaan het en dus nie mag uitspeel nie.
- 5.4 Die doelgooier kry 3 sekondes om 'n strafdoel waar te neem; dit wil sê, vandat hy regstaan totdat die bal die hande verlaat.
- 5.5 Vir die doelpoging moet die bal met altwee hande (van onder na bo) gegooi word.
- 5.6 Wanneer die doelgooier op die doelsirkel staan met die doelpoging, is dit strafbaar met 'n vrygooi. Die skeidsregter moet dus die fluitjie blaas sodra die doelgooier regstaan om te gooi, maar voordat gegooi word. As die bal die doelgooier se hande verlaat voordat die fluitjie blaas en die doelpoging slaag, word daardie doel buite rekening gelaat en 'n vrygooi word nog steeds aan die opponente toegeken.

- 5.7 As die bal in beweging gevang word, sonder dat die doelgooier binne of op die doelsirkel trap en hy land daarbuite en probeer doel gooi, is dit nie 'n fout nie.
- 5.8 'n Doelgooier wat buite die doelsirkel staan, mag 'n bal wat in die doelsirkel grond raak en dan uitspring, vang en probeer doelgooi.
- 5.9 'n Doelgooier wat buite die sirkel staan, mag die bal eenkeer binne die sirkel teen die grond hop om dit te beheer en dan poog om 'n doel te gooi.
- 5.10 'n Doelgooier wat op die doelsirkellyn of binne die doelsirkel trap, die bal uitklap en dit weer buite vang, mag nie self probeer doelgooi nie, ook nie wanneer die bal in verdediging weggeklap word nie. Dit word as veld wen beskou en is strafbaar met 'n vrygooi.
- 5.11 Die doelgooier mag nie 'n rollende bal van binne die sirkel optel wanneer hy buite staan en poog om te doel nie. 'n Vrygooi word aan die opponente toegeken.
- 5.12 Nadat 'n doelgooier die bal gevang het, mag hy omdraai om 'n doel te gooi. Die doelgooier mag albei die voete beweeg om gemaklik te staan, mits hy nie daardeur veld wen nie. Vorentoe, agtertoe en kant toe trap word ook gesien as veld wen. Indien 'n doelgooier vorentoe trap en grond raak, voor die bal sy/haar hande verlaat het, is dit veld wen en 'n vrygooi word aan die opponente toegeken.
- 5.13 'n Doel word toegeken wanneer die bal reeds 50% of meer deur die ring geval het. Indien die net die bal uitskiet nadat die bal deur die ring geval het, word die doel toegeken.
- 5.14 Wanneer die verdediger die bal terug deur die ring klap, word die doel toegeken.
- 5.15 'n Verdediger mag nie 'n bal wat moontlik sou slaag, voor die ring wegklap nie. Die bal word aan die doel teruggegee om weer 'n doelpoging aan te wend vanaf dieselfde plek. As die bal deur die ring gaan na 'n klap, word die doel toegeken.
- 5.16 Die doelgooier mag nie deur die opponente of toeskouers gehinder word wanneer hy poog om 'n doel te gooi nie. Wanneer die doelgooier gehinder word en die doelpoging misluk, kan hy weer vanaf dieselfde plek poog om doel te gooi. Dieselfde geld wanneer die opponente die paal skud of die net ruk/pluk sodat die doelpoging misluk.
- 5.17 Dit geld ook met 'n strafdoelpoging. Met die geslaagde strafdoel word die punte toegeken en die doelgooier se span behou die afgooi.
- 5.18 Na 'n onsuksesvolle strafdoelpoging bemeester die doel weer die bal en gooi die doel in. Dit tel as 'n gewone doel en span behou nie die afgooi nie.
- 5.19 As 'n doelgooier probeer om 'n doel te gooi, maar die poging misluk en die bal gaan by die veld uit, sonder dat iemand daaraan raak, moet 'n verdediger die bal van buite af ingooi.
- 5.20 Wanneer die bal na 'n doelpoging op die paal bly lê, word die bal van buite af deur die verdedigers ingegooi.
- 5.21 As 'n span gestraf word, mag 'n opponerende doelgooier ongehinderd probeer om vanaf

enige plek in die doelafdeling, buite die doelsirkel, of agter die strafdoelstreep, poog om 'n strafdoel te gooi. Indien die speler poog vir 'n driepuntstraf en op die strafdoelstreep trap voor die bal sy/haar hande verlaat, tel die doel 2 punte. Na 'n geslaagde strafdoel, behou die doelgooier se span die afgooi.

- 5.22 'n Doelgooier mag direk vanaf 'n vrygooi doel gooi of hy kan na 'n spanmaat aanspeel.
- 5.23 Gedurende 'n doelpoging mag geen speler onder die paal met die hande bokant die skouers staan nie.
- 5.24 Indien die verdediger oortree en die doelpoging misluk, kry die doel die bal terug om weer te poog om doel te gooi vanaf dieselfde plek.
- 5.25 Indien die doel oortree, kry die verdediger 'n vrygooi onder die paal.
- 5.26 Indien albei opponente met hande bo skouers onder paal staan, is dit 'n dubbelfout.

6. OPSKIET VAN BAL

- 6.1 As twee opponente die bal gelyktydig in spel vang, skiet die skeidsregter die bal op tussen die betrokke twee spelers op daardie plek.
- 6.2 As die skeidsregter nie kan beslis wie die bal laaste by die buitelyn geraak of uitgespeel het nie, word die bal binne die speelveld, 1,5 m vanaf die buitelyn deur die skeidsregter tussen enige twee opponerende spelers in die betrokke afdeling opgeskiet, regoor die plek waar dit uitgegaan het.
- 6.3 As die skeidsregter nie kan bepaal wat gebeur het nie, word die bal opgeskiet tussen enige 2 opponerende spelers in die betrokke afdeling op spesifieke plek waar die oortreding plaasgevind het.
- 6.4 As die bal die skeidsregter raak, word dit opgeskiet op die plek waar dit aan die skeidsregter geraak het tussen enige twee opponerende spelers in die betrokke afdeling.
- 6.5 As die bal op 'n binnelyn gaan lê, word dit opgeskiet 1.5 m vanaf en regoor die plek waar dit bly lê het, in die afdeling waarvandaan die bal gespeel is.
- 6.6 Wanneer die bal opgeskiet word, mag dit geklap of gevang word sodra die bal die skeidsregter se hande verlaat. Die bal is in spel die oomblik as dit die skeidsregter se hande verlaat.
- 6.7 Spelers moet met hande langs sye staan en 'n armlengte vanmekaar af staan. Indien die bal te gou geklap word en uit die skeidsregter se hand geklap word, word weer opgeskiet aangesien die bal nog nie in spel was nie en die speler word mondelings gewaarsku. Indien dit herhaaldelik gebeur, word speler met 'n strafgooi gepeenaliseer.
- 6.8 As die bal na 'n opskiet direk uit die speelveld of oor 'n afdeling geklap word sonder dat 'n speler daaraan raak, moet die skeidsregter weer die bal op dieselfde plek opskiet.

7. DUBBELFOUT

- 7.1 Met 'n dubbelfout, staan enige twee opponerende middelspelers, buite die middelsirkel en kyk in die rigting van hul eie doelpale, terwyl die bal tussen hulle opgeskiet word.
- 7.2 Die res van die spelers mag enige posisie in hulle afdelings inneem.
- 7.3 Die spelers mag nie oor of op die middelsirkellyn trap voordat die bal die skeidsregter se hand verlaat het nie.
- 7.4 As die bal op enige plek uit die veld geklap word sonder dat een van die ander spelers daaraan raak, moet die skeidsregter die bal weer in die middel opskiet.
- 7.5 Indien die bal regoor die enige afdeling geklap word sonder dat iemand daaraan raak, moet die skeidsregter die bal weer op dieselfde plek opskiet.

8. OBSTRUKSIE

- 8.1 Alle gevalle van opsetlike obstruksie is met 'n strafgooi strafbaar.
- 8.2 Met die eerste opsetlike ontoelaatbare oortreding word die speler mondelings gewaarsku en 'n strafgooi word aan die opponente toegestaan.
 - Enige verdere opsetlike ontoelaatbare spel deur dieselfde speler word met 'n geel kaart aangedui en 'n strafgooi word toegeken.
 - Met die derde soortgelyke opsetlike oortreding, word 'n rooi kaart en 'n strafgooi toegeken en die speler word vir 5 minute gediskwalifiseer (van die veld gestuur).
 - 'n Gediskwalifiseerde speler mag dadelik met 'n plaasvervanger vervang word nadat 5 minute verby is.
 - 'n Tweede rooi kaart word direk na die eerste rooi kaart toegeken indien die speler na sy terugkeer steeds voortgaan met ontoelaatbare spel.
 - Met die tweede rooi kaart in dieselfde wedstryd, word die speler vir die res van die wedstryd gediskwalifiseer. Geen plaasvervanger mag sy plek inneem nie.
- 8.3 Obstruksie word gepleeg wanneer, by die afgooi van die bal, die opponent gepootjie, of met die liggaam of hande weggedruk, of vasgehou word, sodat hy nie vryelik kan beweeg nie. 'n Strafdool word toegeken aan die opponente van die speler wat die obstruksie gepleeg het. Vlerke pleeg soms obstruksie deur hul voete so te plaas dat die opponente nie ongehinderd kan beweeg by die afgooi nie. Die verdedigende afgooier mag nie so naby aan aanvallende afgooier staan dat dit hom belemmer om die bal vrylik aan te speel nie. Afgooi pleeg obstruksie deur opponent vlerk te laat te probeer afsny.
- 8.4 As die bal by die afgooi, as gevolg van obstruksie deur die opponente, uit die veld gaan, word die afgooier se span nie gestraf; die span wat die obstruksie gepleeg het word gestraf. Indien

dit nie opsetlike obstruksie is nie, behoort die span wat afgegooi het weer die geleentheid gegee te word om die bal af te gooi.

- 8.5 Terugdruk, wegdruk, afdruk, vashou, elmboë gebruik, been voorsteek en teen die doelpaal vasdruk, of eie spanmaat in die opponent vas stamp, is obstruksie en word ook gestraf. Opponent met heup wegstamp ook obstruksie. Dit geld ook wanneer twee of meer spelers van dieselfde span aan mekaar *vashou*, met die *nadruklike oogmerk om die opponente te benadeel*. Die skeidsregter moet kyk vir deurbreek waar opponente reeds toegemaak het.
- 8.6 Geen speler mag die speler wat die bal het opsetlik verhinder om dit aan te speel nie. Die speler word verhinder nadat die bal bemeester is, as 'n opponent voor of teen hom bly staan, sodat hy nie die bal vrylik kan aanspeel nie. Hand druk op of voor die bal hou is ook ontoelaatbaar.
- 8.7 Obstruksie word ook gepleeg as 'n opponent die arms omhoog hou of voor 'n speler opspring voordat die bal sy hande verlaat het, sodat dit nie ongehinderd aangespeel kan word nie.
- 8.8 Indien 'n speler opsetlik voor 'n opponente speler verbyhardloop, net voor die bal aangespeel word, of onder die aanspelende speler se arm deurhardloop, word dit ook as obstruksie beskou.
- 8.9 As obstruksie nie opsetlik is nie, maar dit eerder die gevolg is van 'n poging van 'n opponent om die bal te bemeester, moet die speler wat die bal in besit het, geleentheid gegee word om sy balans te herwin, of op te staan as hy deur die toedoen van 'n opponent geval het, of om die opponent wat teen die speler aanleun of oor hom lê, uit die pad te help en daarna die bal aan te speel. Die speler word in hierdie geval nie gestraf as hy die bal langer as 2 sekondes vashou voordat dit aangespeel word nie, omdat hy onopsetlik verhinder is om dit te doen.
- 8.10 'n Speler mag nie sy opponent vashou of moedswillig wegdruk of terugdruk nie. Geen speler mag deur ontoelaatbare spel verhinder word om die bal te bemeester nie. Dit sluit ook in wanneer 'n speler opsetlik 'n opponent onderstebo loop of teen hom vashardloop. 'n Speler mag ook nie in 'n ander afdeling, waar die bal op daardie oomblik nie in spel is nie, deur ontoelaatbare speelmetodes benadeel word nie. Geen opsetlike kontak mag gemaak word nie.
- 8.11 As die bal van buite af ingegooi word, mag die opponente nie vashou, wegdruk, vaskeer of voet voorsteek om sodoende die spelers van die aanvallende span te verhinder om die bal te bemeester nie. Die obstruksie vind binne die speelveld plaas en sodra die ingooier regstaan, is die spel aan die gang.
- 8.12 Dit is ook obstruksie as 'n speler wat nader hardloop binne armlengte van die opponent, met sy rug na die bal verdedig en vir die opponent kyk en sodoende opsetlik die opponent se bewegings beperk. Die skeidsregter moet seker maak of die verdedigende speler se aandag

by die bal is. 'n Speler mag ook nie binne 'n armlengte, stil staan en met sy gesig na opponent verdedig nie.

8.13 Obstruksie word gepleeg teenoor die doelgooier wanneer

- 'n opponent te naby aan die doelgooier staan om hom sodoende verhinder
- sy normale bewegings belemmer word
- sy uitsig belemmer word deur in lyn tussen doel en doelpaal staan (hy mag wel kort onder doelpaal in lyn staan)
- die verdediger beweeg terwyl hy besig is met sy doelpoging
- die verdediger met hande bo skouers staan tydens 'n doelpoging
- die verdediger probeer om die konsentrasie van die doelgooier te versteur, hetsy deur posisie, woord of bewegings
- 'n opponent op enige ander wyse opsetlik probeer voorkom dat 'n doelpoging slaag.

8.14 Die doelgooier moet binne die vasgestelde tyd poog om 'n doel te gooi. Wanneer obstruksie gedurende die doelpoging gepleeg word en die doelpoging slaag nie, word die doelgooier weer die geleentheid gegee, om vanaf dieselfde plek ongehinderd te probeer om doel te gooi.

8.15 Indien obstruksie deur opponente direk voor die doelpoging gepleeg word en die doel slaag, word sodanige speler gewaarsku of gediskwalifiseer, afhangend van die ernstigheid van die oortreding. Daar word nie weer dadelik 'n strafdoel teen die oortreder toegeken nie.

8.16 Wanneer 'n speler die bal ontvang en hy word opsetlik uit die speelveld gedwing, word dit as obstruksie beskou. Wanneer obstruksie (kontak) nie opsetlik is nie, kry die speler geleentheid om na die speelveld terug te kom en ongehinderd aan te speel. Indien die ontoelaatbare optrede aanhoudend voorkom, is dit strafbaar met 'n strafgooi.

8.17 'n Speler mag nie van ontoelaatbare speelmetodes gebruik maak, soos bv. om aan die paal te gryp of daarvandaan weg te swaai nie. Die doelpaal mag ook nie gebruik word om opsetlik 'n opponent af te skud nie.

8.18 As 'n verdediger in spel uit die speelveld gedwing word en buite die speelveld moet staan tydens 'n doelpoging, gaan die spel voort. Dit is egter ontoelaatbaar om opsetlik uit die baan te beweeg tydens spel. 'n Vrygooi word toegeken aan die opponente binne die baan op die plek waar die speler die baan verlaat het.

8.19 Dis obstruksie om te die opponent weg te stoot om oop te kom.

9. DISKWALIFIKASIE

9.1 Nadat 'n speler gewaarsku is en 'n geel kaart ontvang het, word die speler vir die volgende soortgelyke oortredings vir 'n volle 5 minute van die veld gestuur met 'n rooi kaart, waarna hy weer mag terugkeer. 'n Gediskwalifiseerde speler mag terugkom of met 'n plaasvervanger vervang word. 'n Speler mag ook gediskwalifiseer word vir die volgende redes:

9.1.1 Vir herhaaldelike opsetlike en vermydelike ruwe spel of obstruksie.

9.1.2 Vir herhaaldelike onbetaamlike gedrag, taal en steurende gebare.

9.2 As 'n speler vir die tweede keer in dieselfde wedstryd gediskwalifiseer word, mag hy nie terugkeer nie en die skeidsregter moet die aangeleentheid op die agterkant van die spankaart uiteensit en sodoende aan die betrokke beheerliggaam rapporteer.

9.3 Geen plaasvervanger mag die plek van 'n speler inneem wat gediskwalifiseer is nie.

9.4 Met die eerste ernstige, onbetaamlike, opsetlike, ruwe, gevaarlike spel, kru taal, gedrag en steurende gebare word die speler onmiddellik vir die res van die wedstryd gediskwalifiseer met 'n direkte rooi kaart. Hierdie aangeleentheid moet onmiddellik na afloop van die wedstryd by die betrokke beheerliggaam gerapporteer word deur die gebeure op die agterkant van die spankaart aan te dui waarvoor die rooi kaart is. Dit geld vir spelers, toeskouers en skeidsregters.

10. DIREKTE VOORDEEL

10.1 As die bal by die afgooi na 'n ander afdeling oorgaan sonder dat 'n middelspeler daaraan raak, is dit 'n fout. Indien 'n opponente doel die bal kry, gaan die spel voort, anders word 'n vrygooi toegeken aan die opponente op die plek waar die oortreding begaan is, in die afgooisirkel van waar die bal gespeel is.

10.2 As 'n speler 'n oortreding begaan, maar 'n opponent kom direk in besit van die bal om sodoende 'n doel te probeer gooi of om aan te speel, word hierdie oortreding geïgnoreer, dit word as direkte voordeel bestempel. Indien dit egter lyk asof die opponente geen onmiddellike voordeel uit die fout kan behaal nie, word die fluitjie vir die betrokke oortreding geblaas en strafgooi word toegeken. Direkte voordeel deur die aanvallende span is hier van belang en nie posisie op die baan nie.

10.3 Wanneer die oortreding in die doelblok plaasvind, roep die skeidsregter "voordeel" en spel gaan aan. Indien die span egter geen direkte voordeel kry nie, blaas die skeidsregter sy fluitjie.

10.4 Direkte voordeel geld oor die hele veld.

PROEFREËLS

Proefreël- nommer	Voorgestelde of veranderde beskrywing	VOORGESTEL	Datum aanvaar deur RingbalSA	Datum waarop reëlboek verander is

BINNENSHUISE RINGBAL SPELREËLS

1. ALGEMENE REËLS

- 1.1 Slegs enkele reëls is aangepas vir die binnenshuise weergawe van ringbal.
- 1.2 Alle ander reëls is steeds van toepassing soos vir buitemuurse ringbal.

2. DIE SPAN

- 2.1 Vyftien spelers per span word geregistreer wat vir die duur van die kompetisie gebruik kan word.
- 2.2 Slegs 12 spelers mag per wedstryd gebruik word.

3. GEBRUIK VAN PLAASVERVANGERS

- 3.1 Tydens die wedstryde neem alle plaasvervangers plekke in langs die baan buite die nette buite die baan.
- 3.2 Vrywillige plaasvervangerruilings kan slegs tydens rustyd gemaak word.
- 3.3 Geen beseringstyd word toegelaat nie. Indien 'n speler beseer word, verlaat hy dadelik die veld en die plaasvervanger neem sy plek in. 'n Gediskwalifiseerde speler mag terugkom of met 'n plaasvervanger vervang word na 5 minute diskwalifikasietyd.
- 3.4 Indien die speler slegs behandeling ontvang en hy weer wil terug keer, kan geen plaasvervanger sy plek inneem nie. Die span gaan voort met 8 spelers totdat die speler gereed is om aan te gaan met die spel. Hy kan terugkeer na die wedstryd sodra die bal buite spel is.
- 3.5 'n Gediskwalifiseerde speler mag terugkom of met 'n plaasvervanger vervang word, na 5 minute diskwalifikasie tyd – reël moet ingesit word

4. BEAMPTES TYDENS DIE WEDSTRYD

- 4.1 'n Skeidsregter soos deur die RingbalSA Skeidsregtersvereniging se bestuur aangewys.
- 4.2 'n Lynregter soos deur die RingbalSA Skeidsregtersvereniging se bestuur aangewys. Die persoon moet ook 'n gekwalifiseerde skeidsregter wees. Die lynregter moet tekkies aanhê.
- 4.3 'n Tellinghouer wat die telling op die telbord aandui soos deur die skeidsregter gedurende die wedstryd aangedui word. Die telling op die telbord is slegs vir kennisname en is nie deel van die amptelike tellinghouers nie.
- 4.4 Twee tellinghouers wat na afloop van die wedstryd die telkaarte aan die skeidsregter oorhandig vir ondertekening deur die skeidsregter en die spanbestuurder/kapteins. Die skeidsregter se telling is finaal na beraadslaging met tellinghouers. Volg 2 uit 3 stelsel.

- 4.5 Slegs een spanbestuurder per span mag binne die nette wees en mag nie die skeidsregter of vlagman verhinder in hul hantering van die wedstryd nie. Die spanbestuurders moet aan die ander kant van die baan as die skeidsregter wees.
- 4.6 Die skeidsregter moet sy naam duidelik op die spankaart aanbring.

5. ONGEORLOOFDE SPEL

- 5.1 Die lynregter moet die skeidsregter bystaan om lynfoute uit te wys en aan te dui watter span moet ingooi; asook onnodige, doelbewuste ongeoorloofde, opsetlike, ontoelaatbare, gevaarlike of ruwe spel, uit te wys, deur die vlag horisontaal uit te steek, indien die skeidsregter dit nie raakgesien het nie.

AKSIE BINNENSHUISE RINGBAL SPELREËLS

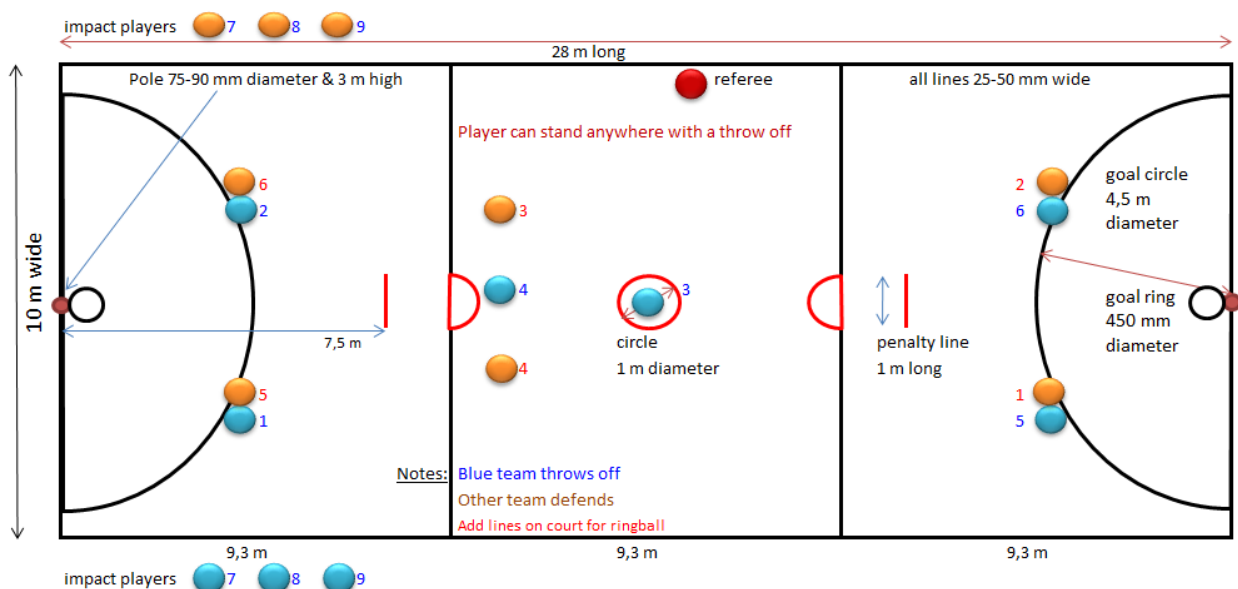
Reël wysigings t.o.v. ringbal – aangepas vir binnenshuise aksieringbal.

Alle ander reëls steeds van toepassing is soos vir buitemuurse ringbal.

SPEELVEREISTES

1. DIE SPEELVELD

- 1.1 Bestaande standaard binnenshuise (aksie)-krieket/-netbalbane word gebruik.
- 1.2 Binnenshuise sintetiese baan met oppervlakte 28 m x 10 m verdeel in drie blokke van 10 m x 9.3 m.
- 1.3 Die volgende veranderinge word aangebring:
 - 1.3.1 'n Sirkel van 450 mm in deursnee reg onder die doelpaal, asook 'n sirkel met 'n deursnee van 1 m in die middelafdeling (reg in die middel) tussen die twee middellyne. Sien diagram hier onder.
 - 1.3.2 Twee halvesirkels van 50 cm deursnee, een teen elke middellyn naaste aan die doelpaal, in middel van die veld.
 - 1.3.3 Strafdoellyn: Wit lyn van 1 m lank en 7.5 m vanaf doelpaal in elke doelblok, in die middel van die baan.
 - 1.3.4 Indien die bal tussen die net en die doelpaal vassit, moet dit opgeskiet word onder die paal, een 1.5 m vanaf die net.
 - 1.3.5 Indien die bal by die net ingang uitgaan, moet dit opgeskiet word 1.5 m vanaf die ingang.



2. DIE NET

2.1 *Die arena se reëls rondom die nette moet ten alle tye gehoorsaam word.*

- 2.2 Die net mag op geen manier deur 'n speler gebruik word nie. Misbruik van die net is strafbaar met 'n vrygooi. (Bv.: die speler trap op die net, wanneer hy die bal ontvang, of die speler verloor sy balans en val teen die net, of gebruik die net vir momentum wanneer die bal in spel is).
- 2.3 Wanneer die bal enige op enige stadium die net raak en in enige rigting beweeg, mag die speler wat die bal beheer het voor dit die net geraak het, nie direk weer die bal bemeester en aanspeel nie.
- 2.4 Indien dit wel gebeur, sal die opponerende span 'n vrygooi kry en aanspeel op die plek waar die bal aan die net geraak het.
- 2.5 Wanneer die bal in verdediging teen die net geklap word, mag dieselfde speler nie weer die bal direk hanteer nie.
- 2.6 Die net mag egter wel gebruik word om die bal na 'n spanmaat aan te speel.
- 2.7 Die bal mag nie van die middelblok af direk teen die net agter die doelpaal gegooi word voordat 'n doel dit vang nie. Dit mag ook nie eers teen 'n kantnet gegooi word en vandaar teen die agterste net wip voordat dit deur 'n doel gevang word nie. Dit is oor die doelafdeling en die opponerende span moet aanspeel op die plek vanwaar die bal gegooi was.
- 2.8 Indien die bal teen die agterste net gegooi of geklap word, mag dit nie direk in die middelblok gevang word nie.

3. WEDSTRYDBEAMPTES

- 3.1 'n Skeidsregter soos deur die skeidsregtersvereniging of beherende liggaam aangewys.
- 3.2 Twee tellinghouers – 1 van elke span wat saam met die skeidsregter telling hou.
- 3.3 'n Tellinghouer wat die telling op die telbord aandui soos deur die skeidsregter gedurende die wedstryd aangedui word. Die telling op die telbord is slegs vir kennisname en is nie deel van die amptelike tellinghouers nie.
- 3.4 Die skeidsregter blaas die fluitjie slegs:
- 1) wanneer die spel begin of eindig
 - 2) nadat 'n doel aangeteken is
 - 3) wanneer 'n fout van enige aard begaan is

4) met 'n besering

4. SAMESTELLING VAN SPANNE

- 4.1 Spanne sal bestaan uit 'n maksimum van 9 spelers waarvan 6 gelyktydig op die baan moet wees.
- 4.2 Daar mag 12 spelers vir 'n kompetisie geregistreer word, behalwe indien spesifieke kompetisiereëls anders aandui.
- 4.3 Daar mag nie met 4 of minder spelers aan 'n wedstryd deelgeneem word nie.
- 4.4 Gemengde spanne kan bestaan uit mans en dames waarvan daar nooit meer as 3 van een geslag gelyktydig aan 'n wedstryd mag deelneem nie.
- 4.5 Daar moet ten alle tye 2 verdedigers op die baan wees

5. PLAASVERVANGERS

- 5.1 Daar mag slegs van 3 plaasvervangers gebruik gemaak word gedurende die wedstryd.
- 5.2 Ruilings mag slegs tydens beseringstyd, halftyd en na 'n speler se rooi kaart diskwalifikasietyd van 3 minute gemaak word.

6. KLEREDRAG

- 6.1 Alle spelers moet in eenvormige speeldrag geklee wees soos voorgeskryf word in die RingbalSA grondwet en regulasies by die grondwet.

7. TYD

- 7.1 Die wedstryd word in 32 minute afgehandel.
- 7.2 Die twee helftes duur elk 15 minute
- 7.3 Rustyd tussen die twee helftes is 2 minute.
- 7.4 Geen beseringstyd word toegelaat nie. Indien 'n speler beseer word, verlaat hy dadelik die veld en 'n plaasvervanger neem sy plek in.
- 7.5 Wanneer die tyd verstreke is, word die spel dadelik gestaak. Die bal hoef nie eers buite spel te wees nie.

SPELREËLS

8. AFGOOI VIR BEGIN VAN WEDSTRYD

- 8.1 Die span wat die loot gewen het, gooi af vanaf die halvesirkel in die middelafdeling naaste aan sy verdedigerafdeling.
- 8.2 Die opponente se afgooier staan in die middelsirkel tot die fluitjie geblaas het.

- 8.3 Die ander 2 middelspelers kan enige plek in die middelafdeling staan – daar is geen vlerke nie.
- 8.4 Die res van die spelers mag enige plek in hul afdelings staan tydens 'n afgooi.
- 8.5 Indien 'n span met 5 spelers speel, maar met net 1 middel en 2 doele wil speel, mag 1 middelspeler na 'n verpligte middelafgooi na die doelblok skuif sodra die bal in die opponente se doelblok is. Dit moet gebeur met die skeidsregter en opponente se spanbestuurder en kaptein se medewete.

9. AFGOOI NA 'N DOEL AANGETEKEN IS

- 9.1 Nadat die doelgooier 'n doel ingegooi het, mag enige opponente verdediger die spel begin vanaf die sirkel binne die doelsirkel, onder die doelpaal sonder om te wag vir die blaas van die fluitjie. Die speler wat afgooi, hoef nie te wag dat die skeidsregter die fluitjie blaas nie.
- 9.2 Voordat so 'n afgooi mag plaasvind, moet enige een van die doelgooiers tydens die afgooi binne die doelsirkel, by die agterste net stilstaan en mag nie aan die begin van die spel deelneem nie.
- 9.3 Die bal mag nie van hierdie afgooi direk na die middelafdeling aangespeel word nie. Die opponente doelgooier mag nie onnodig tyd mors om in die doelsirkel in te beweeg nie.
- 9.4 Die afgooi moet plaasvind binne die toegelate 2 sekondes vandat verdediger die bal onder beheer het.
- 9.5 Indien die skeidsregter van mening is dat enige speler doelbewus tyd mors na die aanteken van 'n doel, moet hy die speler waarsku. 'n Strafgooi word toegeken aan die opponente indien tyd mors met afgooi herhaaldelik voorkom.

10. BAL BUITE SPEL

- 10.1 Die bal is slegs buite spel wanneer die skeidsregter aandui dat rustyd of die einde van die wedstryd aangebreek het, of met 'n besering.

11. DOELPOGING

- 11.1 'n Doelgooier mag 5 sekondes neem om 'n 2-puntdoel te gooi, vandat die bal ontvang is totdat die bal sy hande verlaat – 2 sekondes om aan te speel en 3 sekondes om doel te gooi.
- 11.2 Wanneer 'n doelgooier poog om doel te gooi, mag hy die bal eers teen die net gooi om dan vanaf die net in die doelring in te val, om sodoende 'n doel aan te teken.
- 11.3 Die bal mag op die ring wip, teen die net spat en dan deur die ring val vir 'n doel.
- 11.4 'n Doelgooier mag nie vorentoe trap en grond raak voor die bal sy/haar hande verlaat nie. Vrygooi aan opponente.

12. ALGEMENE SPEL

- 12.1 'n Speler het slegs 2 sekondes vir die aanspeel van die bal.
- 12.2 Die volgende oortredings is strafbaar met 'n vrygooi aan die opponerende speler, op die plek waar die fout begaan is:
 - 12.2.1 Loop met die bal, fopaangee (mik), bal teen die lyf vang, bal vang vanaf die net nadat dieselfde persoon dit teen die net gespeel het, vir langer as 2 sekondes met die bal staan.
 - 12.2.2 Raak aan enige binnelyn, of raak aan die net in die blok waar die bal is, ontvang van die bal oor enige binnelyn, trap op die doelsirkellyn terwyl poog om doel te gooi.
 - 12.2.3 Bal vanaf 'n afgooi na 'n suksesvolle doelpoging direk na middelafdeling speel, bal direk oor enige afdeling speel sonder dat enige speler in daardie afdeling die bal hanteer het, met 'n afgooi die bal vanaf die middelafdeling direk na die doelafdeling te speel met aanvang van die wedstryd of na halftyd.
- 12.3 Tydens spel moet die bal in elke blok deur ten minste een speler hanteer word. Met ander woorde, die bal mag nie vanaf die verdedigerblok direk na die doelblok gegooi word sonder dat 'n middelspeler daaraan raak nie.

13. STRAFGOOI

- 13.1 'n Strafgooi word aan die opponente toegeken wanneer 'n speler vir ontoelaatbare gedrag en spel gestraf word.
- 13.2 Die speler wat die strafgooi poging neem kan doel gooi vanaf enige plek buite die doelsirkel vir 2 punte.
- 13.3 Indien die speler egter verkies om vanaf die strafdoelstreep te gooi, sal 'n suksesvolle poging 3 punte tel.
- 13.4 Na 'n suksesvolle strafdoel poging, kry dieselfde span nie weer 'n afgooi nie.
- 13.5 Indien 'n speler opsetlik teen die net gestamp word, is dit strafbaar met 'n strafgooi.

14. DISKWALIFIKASIE

- 14.1 Alle onnodige/doelbewuste obstruksie, vuilspel, kontak, ruwe spel, kru taal en/of ander optrede wat volgens die skeidsregter ontoelaatbaar is, is strafbaar met 'n waarskuwing en 'n strafgooi.
- 14.2 Vir die tweede soortgelyke oortreding sal die speler 'n geel kaart ontvang en 'n strafdoel word toegeken aan die opponent.
- 14.3 Indien 'n speler wat reeds 'n geel kaart gekry het volhou met die ongeoorloofde of ontoelaatbare spel, kan die skeidsregter vir die speler 'n rooi kaart gee en vir 3 minute van die baan af stuur. Indien die betrokke speler volhou met die ongeoorloofde of ontoelaatbare spel kan die skeidsregter die speler weer 'n rooi kaart gee en vir die res van die wedstryd van

die baan af stuur.

- 14.4 Indien 'n speler van die veld gestuur of buite spel is moet die span voorsiening maak dat daar te alle tye 2 spelers in die verdedigerblok is.
- 14.5 Met die eerste ernstige, onbetaamlike, opsetlike, ruwe, gevaarlike spel, kru taal, gedrag en steurende gebare, word die speler onmiddellik vir die res van die wedstryd gediskwalifiseer met 'n direkte rooi kaart. Hierdie aangeleentheid moet onmiddellik na die afloop van die wedstryd by die betrokke beheerliggaam gerapporteer word, deur op die agterkant van die spankaart aan te dui waarvoor die rooi kaart toegeken is.

ALGEMENE WEDSTRYDVERPLIGTINGE

- 1. VERANTWOORDELIKHEDE VAN DIE RINGBALSA UITVOERENDE BESTUUR, SKEIDSREGTERS-VERENIGINGBESTUUR EN DIE LIGGAAM IN BEHEER SE BESTUUR**
 - 1.1 Die RingbalSA uitvoerende bestuur bepaal die datum, tyd en plek vir alle nasionale kompetisies en al die wedstryde betrokke.
 - 1.2 Die RingbalSA uitvoerende bestuur bepaal jaarliks aan watter kompetisie 'n span sal deelneem.
 - 1.3 Die skeidsregtersvereniging bestuur wys 'n skeidsregter aan wat 'n bepaalde wedstryd sal hanteer.
 - 1.4 Reëlins betreffende pers, radio en televisie staan onder die beheer van die RingbalSA uitvoerende bestuur.
- 2. VERANTWOORDELIKHEDE VAN PROVINSIE/DISTRIKTE**
 - 2.1 Alle spelers en beamptes moet amptelik by 'n distrik en provinsie affilieer. Distrikte/Provinsies moet toesien dat die bepalings en vertolking van die grondwet oor vrystelling stiptelik nagekom word.
 - 2.2 Spanne bly ten volle onder die jurisdiksie van hul distrik/provinsie wat moet toesien dat wedstrydbepalings nagekom word.
 - 2.3 Bane van skole en klubs word beskou as ten volle onder beheer van die betrokke distrik.
 - 2.4 Geen alkoholiese drank, dwelms of opkickers mag voor of tydens 'n wedstryd geneem word nie. Skeidsregters moet sulke gevalle onmiddellik by die betrokke beherende liggaam aanmeld vir verdere stappe. Skeidsregters mag geen optrede self neem nie.
 - 2.5 Alle fasiliteite en moontlike hulp moet aan verteenwoordigers van die pers, radio en televisie verleen word.

- 2.6 Die voorgeskrewe span- of spelerinskrywingsfooie is deur die distrik/provinsie betaalbaar aan RingbalSA.
- 2.7 Distrikte/Provinsies moet hul verteenwoordigende spanne van spankaarte vir wedstryde voorsien indien dit nie reeds deur die RingbalSA verskaf is nie.

3. VERANTWOORDELIKHEDE VAN DEELNEMENDE SPANNE

- 3.1 Wedstryde moet volgens die RingbalSA spelreëls gespeel word.
- 3.2 'n Span wat 'n wedstrydbepaling nie kan nakom nie en gevolglik die ligapunte verbeur, moet die RingbalSA adjunk vise-president: organisasie (of die betrokke beherende liggaam) en die opponente onverwyld daarvan in kennis stel.
- 3.3 Spanne moet self hul eie bal vir wedstryde verskaf en is geregtig om een speel helfte met sy eie bal te speel. Slegs voorgeskrewe balle mag gebruik word. Waar moontlik, moet die verantwoordelike beheerliggaam se bestuur balle vir kompetisies voorsien.
- 3.4 Bekwame tellinghouers moet voor die aanvang van 'n wedstryd, halftyd en na die wedstryd, by die skeidsregter aanmeld om hom te help om telling te hou. Spankaarte moet voor die wedstryd volledig ingevul en aan die skeidsregter oorhandig word vir verifikasie.
- 3.5 Die spanbestuurder is verantwoordelik om toe te sien dat die volgende plaasvind:
 - 3.5.1 Alle spelers van 'n span moet in eenvormige speeldrag aan wedstryde deelneem. Waar kleure van opponerende spanne moeilik onderskeibaar is, moet 'n duidelike onderskeidingsteken of 'n ander kleur deur een van die spanne gedra word om die skeidsregter se taak te vergemaklik.
 - 3.5.2 Kleredrag moet volgens die bepalings van die RingbalSA grondwet wees.
 - 3.5.3 Voorwerpe soos horlosies, pette met 'n harde rand en juwele wat moontlik beserings kan veroorsaak, mag nie gedra word nie. Enkel- en kniestutte moet behoorlik met pleister of verbande bedek wees indien dit die opponente kan beseer.
 - 3.5.4 Juwele wat nie afgehaal kan word nie, moet bedek word.
 - 3.5.5 Alle spelers moet 'n duidelik sigbare nommer op die rug dra.
 - 3.5.6 Spelers se naels moet kort geknip wees sodat opponente nie gekrap word wanneer na die bal gegryp word nie.
- 3.6 Klagtes moet deur die betrokke distrik/provinsie onder die beheerliggaam se aandag gebring word. In geval van 'n appèl moet dit skriftelik, tesame met die voorgeskrewe appèlfooie, binne die voorgeskrywe tydperk by die beheerliggaam ingehandig word.
- 3.7 'n Span is verantwoordelik vir sy eie vervoer- en ander onkoste en die beheerliggaam aanvaar geen aanspreeklikheid vir enige onkoste aangegaan of ongerief gely nie.

- 3.8 Spelers neem op eie risiko aan die wedstryde deel en geen eise teen enige persoon of instansie wat ontstaan as gevolg van beserings tydens, voor of na 'n wedstryd, of as gevolg van beserings tydens vervoer van of na die speelveld, sal oorweeg word nie.

4. VERANTWOORDELIKHEDE VAN TUISSPANNE

- 4.1 Die tuisdistrik/-provinsie moet toesien dat bane in 'n behoorlike en speelbare toestand is.
- 4.2 Die tuisdistrik/-provinsie moet toesien dat geen neerhalende op- of aanmerkings deur enige iemand teenoor die skeidsregter of spelers gemaak word nie en moet behoorlik beheer oor toeskouers uitoefen.
- 4.3 Voldoende gekwalifiseerde noodhulppersoneel moet by die wedstryde teenwoordig wees.
- 4.4 Mededingende spanne moet 'n bekwame lynregter aanwys indien daar nie reeds deur die skeidsregtersvereniging 'n persoon in daardie hoedanigheid aangewys is nie

5. VERANTWOORDELIKHEDE VAN BESOEKENDE SPANNE

- 5.1 Besoekende spanne moet vooraf by die tuisspan vasstel presies waar die speelveld geleë is.
- 5.2 Voordat die besoekende span vertrek, moet die spanbestuurder by die tuisspan vasstel of weersomstandighede geskik is vir speeltoestande.
- 5.3 Voor aanvang van 'n wedstryd moet die spanbestuurder vasstel of bane in 'n behoorlike speelbare toestand is. Enige defekte moet onder die skeidsregter se aandag gebring word.

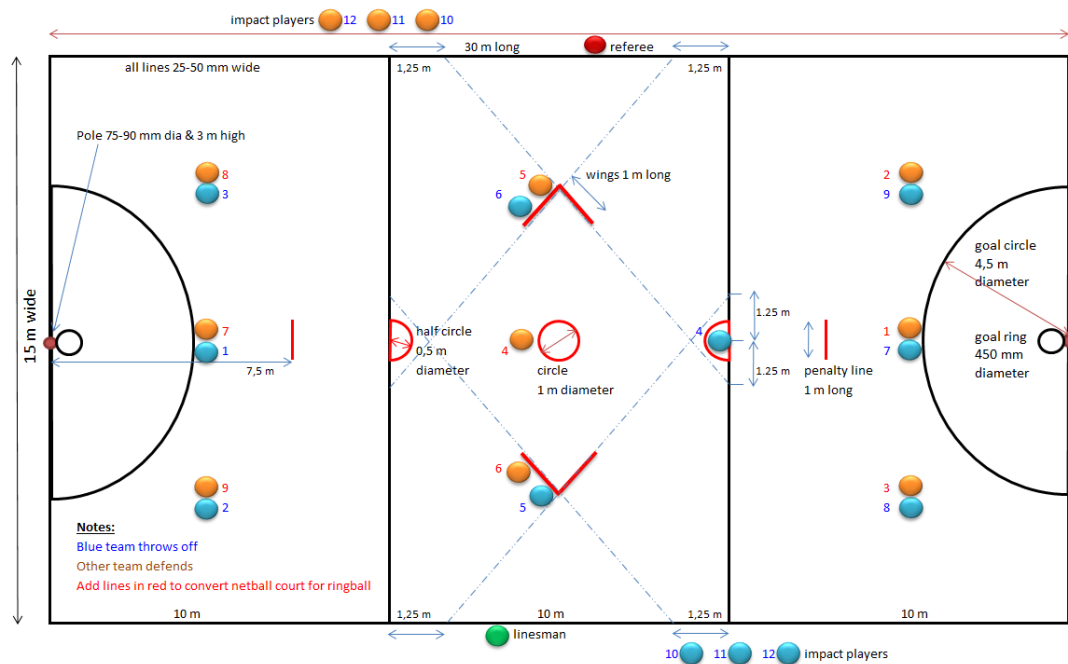
6. VERANTWOORDELIKHEDE VAN SKEIDSREGTERS

- 6.1 Slegs die skeidsregter is in volle beheer van die wedstryd. Hy moet in die betrokke skeidsregtersvereniging se voorgeskrewe sportdrag optree.
- 6.2 Klagtes en onreëlmatighede moet skriftelik deur die skeidsregter onder die skeidsregtersvereniging se bestuur se aandag gebring word.
- 6.3 Die skeidsregter besluit watter baan vir 'n betrokke wedstryd gebruik sal word as dit nie reeds deur die beheerliggaam bepaal is nie.
- 6.4 Doelgooi-oefening voor 'n wedstryd of tydens rustyd is toelaatbaar.
- 6.5 Indien die skeidsregter oortuig is dat 'n wedstryd weens weersomstandighede nie gespeel kan word of kan voortgaan nie (voor half tyd), sal sodanige wedstryd as nie gespeel beskou word en by 'n latere geleentheid oorgespeel word.
- 6.6 Indien 'n wedstryd na half tyd om een of ander rede gestaak moet word, sal so 'n wedstryd as gespeel beskou word en die span met die meeste punte sal as die wenner aangewys word.
- 6.7 Slegs die spanbestuurder mag gedurende 'n oponthoud of met rustyd op die speelveld kom.
- 6.8 Die spanbestuurder of kaptein moet aandui dat die spankaart korrek is deur dit saam met die skeidsregter te onderteken. Laasgenoemde moet toesien dat die korrekte tellings op

albei kaarte ingevul is en die kaarte onmiddellik by die betrokke beheerliggaam inhandig. Die skeidsregter moet sy naam duidelik op die spankaart aanbring.

- 6.9 Alle oortredings en waarskuwings moet agterop die telkaart aangedui word en aan die skeidsregtersvereniging se bestuur gerapporteer word. Sodanige oortredings word in 'n register aangeteken vir moontlike dissiplinêre optrede deur die verantwoordelike beheerliggaam teen die speler. Die skeidsregter moet kaartverhore bywoon.

OMSKAKELING VAN 'N STANDAARD NETBALBAAN NA 'N RINGBALBAAN



1. Ringbal kan met sukses op 'n standaard netbalbaan gespeel word.
2. Om dit te doen, moet daar slegs 'n paar veranderings op die standaard netbalbaan aangebring word en die ringbalspeeler sal daarop tuis voel.
3. Die tekening hierbo dui al die veranderings aan wat aangebring moet word.
4. Die stippellyne dui die denkbeeldige lyne aan en die soliede lyne dui aan watter lyne op die baan geverf of geteken moet word. Indien die veranderinge nie permanent aangebring kan word nie, kan bordkryt gebruik word.