

Reglement

Alle kamper spilles i overensstemmelse med det etterfølgende reglement, håndbok for Norges Bedriftsidrettsforbund og DEN INTERNASJONALE PADEL FEDERASJONEN (FIP) kampregler.

1. Spillebanen

Padelbanen er 10×20 meter

Banen er inngjerdet, hvor bakre vegg og deler av sidevegger er dekket av glass

Resterende av inngjerdingen er mesh-netting

2. Ball

Padelballen er som tennisballen, men med et litt annet trykk på selve ballen

3.1. Spillere

Spillet spilles parvis; 2 mot 2.

Ett lag kan maksimalt bestå av 4 spillere **kampdag**

Laget består ikke av faste spillere. En spiller kan bare spille for et lag, dvs. om bedriften har flere lag, kan vedkommende ikke delta på mer enn et av dem. Vedkommende kan heller ikke spille for andre bedrifter/lag hvis han/hun deltar for egen bedrift. Det er opp til bedriften/laget selv å sette opp laget, så lenge man holder seg til reglene.

Kamptropp registreres digitalt. Bare spillere som står oppført til kampene kan delta.

3.2. Aktive/ikke aktive spillere

Aktive spillere mellom 15 – 30 år, i den idretten eller beslektede idretter, kan kun delta dersom den er ansatt i lagets bedrift, firma eller etat og dette firmaet er medlemmer av Bedriftsidretten.

Aktive spillere over 30 år kan delta på alle typer lag.

Karantenetiden er 6 måneder fra siste spilte obligatoriske kamp, for spillere under 30 år. Spillere over 30 år unngår karantenetiden.

Yngste aldersgrense er fylte 15år.

4. Spillerens utstyr

Det anbefales å bruke padelsko eller annen stabil innesko. Padelsko har spesielle spor i sålen, og vil gi bedre grep når du spiller.

Hjemmelaget stiller med ball og deltakere bruker egen padel racket eller kan låne av Interpadel Voldahallen.

Det anbefales at lag har draktlikhet, eks samme farge på trøya. Men dette er ikke obligatorisk. Det er helt greit dersom begge lag spiller med tilsvarende farger.

5.1 Spillesystem

Det inviteres til deltagelse i herre/mix klasse og dameklasse
Kampens varighet er 90 minutter. (Best av 3 sett.)

5.2 Seriespill

Det spilles med opp- og nedrykksspill. Det gis 3. poeng for seier 3-0
Ved 2-1 seier gis det 2. poeng til vinnerlaget og 1. poeng til tapende lag

Om to lag har fått samme poengsum avgjøres plasseringen i serien slik:

- Settdifferanse (vunnet - tapte)
- Settdifferanse i innbyrdes oppgjør

5.3 Kamper

Kampene er terminfestet da baner blir reservert for seriespill. Administrasjonen kan fravike den oppsatte terminlisten og omberamme kamper om de ser det nødvendig.

Kampoppsettet angir dag og tidspunkt for start. Det kan byttes kamptidspunkt med andre lag dersom det er greit for dem. Evt. må laget som ønsker kamp omberammet finne ledig tidspunkt og booke banetid (leie). Omberamming av kamp skal avtales og godkjennes av motstander i god tid før kampdag.

Søkes kampen omberammet <7 dager før kampdag, kan motstander velge å ikke godkjenne søknaden. I det tilfellet avgjøres kampen på WO dersom ikke kampen blir avviklet.

Informasjon om utsettelse av kamper skal snarest varsles kretsen skriftlig på mail.

Deltagelse i private turneringer, vinterferie og skoleferie er ikke utsettelsesgrunn

Dersom det ikke foreligger annen avtale eller kontakt mellom lagene, spilles matchen på det oppsatte spilletidspunkte

5.4 Dømming

Lagene må selv holde telling på resultat, følge roteringen på serve og dømme kampen. Ved større uenighet/usikkerhet spilles «om-serve». Lag må etterstrebe fair play og gentleman prinsippet da det ikke er dommer som kan vurdere og dømme situasjonene.

5.3 Bytte av spillere

Det er kun lov å gjøre bytter etter endt game. Ved spillerbytte skal motstander varsles før spillet gjenopptas. Vedkommende som byttes inn, overtar plassen i rotasjonsordenen til spilleren som byttes ut. Spiller som går ut må ha spilt minst to game.

6.1 Poeng

Best av tre sett vinner kampen, det telles likt som i tennis. 15 / 30 / 40 / game = 1 poeng
Et sett = 6 poeng

Ved resultat likhet 40/40 blir neste resultat «fordel» og deretter «game».

Dersom laget som har «fordel» mister poenget, at motstander scorer, går poengsummen tilbake til 40. Og så videre til et lag vinner to poeng på rad.

Dersom et game må blåses av på tid, strykes gamet.

1. Laget med flest sett vinner kampen
2. Laget med flest vunnet game vinner kampen

Ved uavgjort i sett og game: Laget som ledet siste game når tiden gikk ut vinner kampen. Dersom det fortsatt er likt spilles det «Super Tie Break», Se nederst for regler gjeldende for dette.

Settpausen er på maks 90 sekunder. Pause etter endt game er 25 sekunder. (Bytte av side og evt. bytte av spiller).

Lag skal gjøre sitt for at spillet kommer raskt i gang. (Lag skal vise god moral og sportsånd ved å ikke dra fordel av å hale ut tiden).

6.2 Resultatregistrering

Det er hjemmelagets ansvar å registrere resultatet i TA (TurneringsAdmin) eller i mobilappen "MinBedriftsidrett" etter spilt match. Dette gjøres etter kampslutt.

7.1 Kampens begynnelse.

Game starter med en serve. Hjemmelaget starter kampen med å serve bak serverutene.

Samme spiller server hele gamet. Neste game laget server roteres det på spiller som tar serveren

Spiller starter serve fra høyre side og slår skrått over nettet inn i motsatt rute. Ruten man server ballen inn i benyttes kun for serve, etter serveren benyttes hele banen.

Serveren bytter side for hvert poeng. Lag som tar imot servene, står på samme side gjennom hele kampen.

Serven tas ved at ballen sprettes i bakken og slås over nettet. Padelracketen må treffe ballen under midjehøyde. Man har to forsøk på serve.

Ballen kan sprette i bakken og deretter i glasset, men ikke i bakken og deretter i gitteret. Dersom serveren treffer direkte i glasset eller gitteret er ballen ute, og du har brukt opp et av forsøkene.

Dersom ballen treffer nettet og så i bakken to ganger er det ny serve, da har man ikke brukt opp et av forsøkene.

Treffer ballen nettet, spretter i bakken en gang og deretter i gitteret er ballen ute.

Går ballen i nettet og deretter ut «døra» er det ny serve uten å ha brukt forsøk.

7.2 Spill:

I fritt spill kan ballen treffe både i gitter og glass, men kun etter å ha vært i bakken først. Å ta ballen på volley, altså før den spretter, er lov i fritt spill.

Ballen kan kun sprette én gang i bakken på hver side. Når ballen spretter to ganger på motstanders halvdel, får ditt lag poenget.

Det er lov å slå ballen i glassveggen (ikke gittergjerdet) på din egen side før den går over til motstanderens halvdel.

Ballen kan smashes så den går ut av banen etter sprett.

Motstanderen har lov til å løpe ut av banen for å få ballen i spill igjen.

Føring er ikke lov, treffer spiller ballen to ganger, dobbeltreff i samme slag/sving blir det poeng til motstanderne

8. UTEBLIVELSE FRA OBLIGATORISK KAMP

Lag som uteblir fra en kamp uten å varsle kretsen, ilegges en bot på inntil kr. 1000,-. Varsel må gis til kretsen før kl 15.00 kampdag. Et lag regnes for uteblitt uten å ha lovlig forfall når:

1. Laget møter ikke til oppsatt kamp.

1. Laget møter for sent til kampen (laget må være spilledyktig minimum 5 minutter før kampstart).

2. Ikke møter med nok antall spillere til kampen (minimum to spillere). Husk at alle kampene skal begynne presis dersom ikke særskilte grunner tilsier noe annet

Kampen blir underkjent dersom et av lagene ikke er klare 5min etter oppsatt tidspunkt.

Regler for å spille et 10-poengs tie break – også kalt Super tie break

Serverekkefølge:

Når et super tiebreak brukes på det siste settet, vil den opprinnelige serverekkefølgen fortsette. Før start kan imidlertid laget endre rekkefølgen på serve og mottak, og denne rekkefølgen står til tie-breaket er over.

Hvem server først?

Spilleren eller laget hvis tur det er å serve, server det første poenget i tie-breaket. De neste to poengene blir deretter servet av motstanderlaget. Fra da av veksler hvert lag mellom å serve to poeng til tie-breaket er over.

Når bytter man side?

Spillerne bytter sider på banen etter det første poenget og deretter etter hvert sjette poeng.

Poengtelling

Poeng telles ganske enkelt 1, 2, 3, 4 og så videre. Den første laget som får 10 poeng med to poengs margin vinner kampen. Hvis det står uavgjort på 10 poeng, fortsetter spillet til et lag har en to-poengs ledelse.