

PADEL SERIE

Trondheim og Stjørdal

Reglement

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

1. Spillebanen

Padelbanen er 10×20 meter. Banen er inngjerdet, hvor bakre vegg og deler av sidevegger er dekket av herdetglass. Resterende av inngjerdingen er mesh-netting Netthøyde 92cm

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. Dersom bedriften har flere lag, kan vedkommende delta på mer enn et av dem. Vedkommende kan 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

Yngste aldersgrense er fylte 15år. Aktive spillere over 30 år kan delta. Aktive spillere under 30 kan ikke delta med følgende unntak: Bedriftsidrettslag kan benytte aktive spillere også under 30 år, dersom spilleren er ansatt i bedriften. (gjelder ikke for vennelag/aktivitetslag med tilknytningsavtale).

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 HitPadel. 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.

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

5.1 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. Dersom to lag har fått samme poengsum avgjøres plasseringen i serien slik: - Settdifferanse (vunnet - tapte) - Settdifferanse i innbyrdes oppgjør

5.2 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. Min. >1dag i forveien Søkes kampen omberammet <7 dager før kampdag, kan motstander velge å ikke godkjenne søknaden. I dette tilfellet avgjøres kampen på WO dersom ikke kampen blir spilt. Informasjon om utsettelse av kamper skal snarest varsles kretsen skriftlig på e-post. Deltagelse i private turneringer, vinterferie og skoleferie er ikke gyldig grunn for utsettelse.

5.3 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.

5.4 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.

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).

6.0 Poeng

Best av tre sett vinner kampen, det telles likt som i tennis. 15 / 30 / 40 / game = 1poeng 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 «sudden death», første laget som får poeng vinner kampen.

** Dersom et lag ligger under 2-0 i sett, men har vunnet minimum 4 game og leder med 3 game (eks. 4-1, 5-2) i siste sett som avgjøres på tid, tildeles dette laget ett seriepoeng. (2-1).*

6.1 Resultatregistrering

Det er hjemmelagets ansvar å registrere resultatet i TA (TurneringsAdmin) eller i mobilappen “MinBedriftsidrett” etter endt spill. Resultat registreres gjøres etter kampslutt.

7.0 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 servern 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 servern benyttes hele banen. Serveren bytter side for hvert poeng. Lag som tar imot servene, står på samme side gjennom hele kampen. Servern 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 servern 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



Bedriftsidretten



HitPadel

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

7.1 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

Varsel må gis til motstander og/eller kretsen før kl 15.00 kampdag. (ring ved kort varsel). Et lag regnes for uteblitt uten å ha lovlig forfall når:

1. Laget møter ikke til oppsatt kamp.
2. Laget møter for sent til kampen (laget må være spilledyktig minimum 5 minutter før kampstart).
3. 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 5.min etter oppsatt tidspunkt

8.1 Bøter og gebyr

1500 kr i gebyr for å trekke laget fra laget er påmeldt og i løpet av sesongen og laget får ikke refundert deltakeravgiften.

750 kr i gebyr for å ikke møte til kamp uten å varsle fra motstander. Motstanderlagene og administrasjonen skal varsles jfr. pkt. 8

NIF's Regelverk

Vi er underlagt NIF's regelverk om fairplay og doping.

Bedriftsidrett skal være gøy og våre verdier er aktivitetsglede, fellesskap, helse og ærlighet.

Lagene er selv ansvarlig for å ha forsikring, og stille med førstehjelpsutstyr til eget bruk.