



BEDRIFTSIDRETTE

Reglement Kanonball

Alle kamper spilles i overensstemmelse med det etterfølgende reglement og håndbok for Norges Bedriftsidrettsforbund.

1. Spillebanen

Banen deles opp i to like store spillefelt. I tillegg har hvert lag et merket felt bak motstanderens spillefelt. Spillerne som deltar i spillet må til en hver tid befinne seg på spillefeltet. Det vil si at det ikke er lov til å skjule seg langs veggen/bak søylene i hallen.

2. Ball

Det brukes dempet softball. 1 ball benyttes.

Ballstørrelse 18.

3. Spillere

- Det skal være 6 spillere på banen fra hvert lag.
- 5 av spillerne starter i lagets spillefelt, mens den siste spilleren står i feltet bak motstanderens spillefelt. Denne spilleren kalles konge.
- Bytte av spillere kan gjøres når det deles poeng til lagene, ved pause og før en ny kamp

4. Spillesystem

- Alle kamper spilles 2 x 13 minutter, med kort pause.
- Lagene bytter side i pausen
- Det spilles mix klasse. Det skal maksimum være 3 herrer på banen samtidig.

5. Poengberegning

Det gis 3 poeng for vunnet kamp, 1 poeng for uavgjort og 0 poeng for tapt.

6. Spillet

Spilletets begynnelse

Hjemmelaget starter 1. omgang. Lagene starter deretter vekselvis med ballen.

Bortelaget starter 2. omgang. Lagene starter deretter vekselvis med ballen.

Spillemåte

Spillet går ut på å treffe motstanderen med ballen.

Dette gjøres ved å kaste ballen fram og tilbake mellom laget og den som står bak motstanderens felt (kongen), helt til man øyner en sjanse til å treffe en av motstanderne.

Når man er truffet

Når man er truffet må man stille seg bak motstanderens felt.

Annet

- Hvis ballen har vært i bakken før treff, telles ikke dette som treff.
- Ballen skifter eierlag dersom det andre laget får tak i den.
- Dersom en spiller kaster ballen og trækker på eller over streken skifter ballen eier til motstanderlaget
- Berger en spiller ballen fra å gå over til motstander feltet, men selv blir værende på strek eller kommer over og inne i feltet til motstanderen, skal ballen skifte eier til motstanderlaget. Spilleren er fortsatt med i spillet så lenge ballen har vært nede i gulvet før spilleren berørte den.
- Hvis ballen tas imot og holdes i fast grep, av en spiller på det andre laget, regnes dette som "pol".
- Ved "pol", får laget tilbake en av spillerne som er "ute".
- Den eneste måten å spille seg fri, er at en medspiller tar "pol".

- Hvis en spiller prøver å ta "pol", og glipper ballen er man ikke truffet om man fanger ballen igjen før den går i bakken. Glipper man ballen og en medspiller redder den er man likevel truffet.
- Tar du pol, men trækker på streken er du truffet.
- Treffer ballen taket er det laget som har halvdelen ballen detter ned på som får ballen.
- Løp langs langsiden på banen når du er stukket, ikke midt over banen.
- Lagets "konge" kan ikke skyte seg fri. Han/hun må holde seg bak motstanderens spillefelt under hele kampen.
- Hodet er ikke fri.
- Det er ikke tillat å hoppe inn i motstanderens spillefelt.
- Om ballen treffer taket er den fortsatt i spill, det vil si at det laget som eier banehalvdelen ballen detter ned på får ballen. Dette gjelder også om ballen treffer veggen.
- Det er ikke lov å gjemme seg bak stolper eller andre gjenstander som måtte befinne seg i hallen.

Tid og seier

- Det laget som først eliminerer motstandernes spillere er vinneren av omgangen.
- Vinneren av kampen er det laget som har vunnet flest omganger.
- Hvis man er midt i en omgang når dommeren avslutter kampen, er det laget med flest spillere på lagets spilleflate som er omgangens vinnere.

Bytte av spillere

- Spillere (også "kongen") kan ikke byttes inn/ut under en omgang, kun i mellom omgangene.
- Ved skade må man vente til omgangen er over før det kan sette inn en ny spiller.
- Alle innbyttere står på kortsiden, bak kongefeltet. Gjelder også tilskuere og utstyr.

5 sekunders regel

- Når et lag kontrollerer ballen i spillet, skal ballen forlate spillefeltet (kastes) innen 5 sekunder. Kastes ballen over til kongen og tilbake til laget igjen, kan laget beholde ballen i 5 nye sekunder.

7. Spillerens utstyr

- Det er kun tillatt med sko som ikke avsetter svarte merker.
- Laget skal benytte drakter/ t-skjorter/ vester med lik farge.
- Bruk av klister ikke lov.

8. Fair Play

8.1

For å unngå defensivt angrepsspill og bevisst uthaling av tiden blåses det av for passivt spill. Motstanderen vil da få ballen.

Et lag har lov til å kaste ballen til kongen og tilbake i en oppbyggingsfase før de angriper motstander. En overdreven lang oppbyggingsfase vil si at lagets angrepsspill ikke fører til noe målrettet forsøk på å ta ut motstander.

Dersom en dommer er av den oppfatning at et lag begynner å spille passivt, gir dommeren en muntlig advarsel på passivt spill slik at laget får mulighet til å kaste på motstanderen. Laget som får advarselen skal få beskjed om at de må angripe motstander innen 8 sekunder.

Det vil være naturlig at et lag som allerede har fått en advarsel raskere vil oppfattes som passive og dermed lettere kunne få en ny advarsel.

8.2

Dommeren kan gi gule og røde kort ved usportslig opptreden, også munnbruk.

Gult kort gir advarsel. Ved to gule kort i samme kamp tildeles spilleren rødt kort, og må forlate banen. Laget kan ikke sette inn ny spiller.

Ved dirkede rødt kort må spilleren forlate banen umiddelbart. Laget kan ikke sette inn ny spiller.

Spillere som tildeles rødt kort – skal automatisk stå over neste kamp. Alle røde kort blir behandlet av arrangør – som står fritt til å gi spilleren eller laget ytterligere sanksjoner.

9. Hvem kan delta?

Aktive spillere over 30 år kan delta. Aktive spillere under 30 år 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 og dispensasjoner).

En spiller kan ikke spille på flere lag.

Lag som ikke overholder dette vil bli trukket i poeng. Vedvarende brudd fører til utestengelse fra serien.

10. Omberamming av kamp

Søknad om omberamming av kamper sendes kretsen snarest mulig. Senest 2 dager før kampdato. Omberammingsgebyr kr 500.

11. Uteblivelse til kamp

Kan ikke laget møte til oppsatt kamp må dette varsles kretsen senest kl 12.00 kampdag. Dersom kretsen blir varslet etter 12.00 kampdag faktureres laget 500,-

For lag som uteblir til kamp uten å varsle, ilegges en bot på 1000 kr.