

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.

- Hvis ballen går ut på kortsiden, tilhører den laget som har kongen på den siden
- Hvis ballen går ut på langsiden, tilhører den laget som har feltet der ballen gikk ut
- Hvis ballen går ut, men kommer inn i spill igjen uten at spillerne har berørt den (df eks ved å sprette i veggen), er den i spill
- En spiller får lov å bøye seg over linjen inn i det andres laget spillefelt og ta imot ballen i luften, så lenge spilleren er innenfor sitt eget lags spillefelt. Det er ikke lov å plukke opp ballen fra bakken i det andre lags spillefelt.
- Trækker spilleren som har ballen over midtlinjen, mister laget ballen.

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.

4.Spillesystem

Alle kamper spilles 1 x 18 minutter Det spilles mix klasse.

5.Poengberegning

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

6.Spillet

Hjemmelaget starter kampen. 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 må man stille seg bak motstanderens felt. Hvis ballen har vært i bakken før treff, telles ikke dette som treff. Både kongen og medspillerne kan kaste ballen på motstanderne når de står bak motstandernes spillefelt..

Ved «pol»

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".

Hvis en spiller prøver å ta "pol", og glipper ballen er man ikke truffet om man fanger ballen igjen før den går i bakken, **og det teller ikke som pol**. Glipper man ballen og en medspiller redder den er man likevel truffet. Tar du pol, men trækker på streken er du truffet. Den eneste måten å spille seg fri, er at en medspiller tar "pol".

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 helt til siste spiller på laget er truffet. Når dette har skjedd går kongen inn i sitt lags spillfelt og har to «liv».

Klarer motstanderlaget å treffe kongen 2 ganger vinner laget omgangen. Kongen kan bare veksles inn én gang. Hvis laget klarer å ta "pol" og en spiller til kan gå inn i feltet, forblir kongen i spillefeltet til han/hun er truffet.

Hodet er ikke fri.

Det er ikke tillat å hoppe inn i motstanderens spillefelt.

Tid og seier

Det laget som først eliminerer motstandernes spillere og til slutt kongen er vinneren av omgangen.

Vinneren av kampen er det laget som har vunnet flest omganger på 18 min. I sluttspill

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

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 direkte 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. Sluttspill

Om to lag har fått samme poengsum etter innledende kamper, avgjøres plasseringen slik:

- 1) Antall poeng (tabellpoeng)
- 2) Differansen mellom vunnet og tapte spillepoeng
- 3) Antall vunnet spillepoeng
- 4) Innbyrdes oppgjør
- 5) Loddrekning

Ved uavgjort i sluttspillskamp

Dersom det står uavgjort ved full tid i sluttspillet er det laget med flest spillere som ikke er truffet som vinner kampen.

10. Protest

Protest må leveres til hovedsekretariatet skriftlig senest 10 minutter etter kampslutt. Dommer skal om mulig gjøres oppmerksom på protesten under kampen. Gebyr kr. 500,- (som tilbakebetales dersom protesten blir tatt til følge) må vedlegges. Juryens vedtak er endelig og kan ikke påklages.

11. Oppmøte

Lag som ikke møter til kamp taper automatisk kampen på walkover
Lag som benytter berusede spillere på banen ekskluderes umiddelbart fra turneringen.