Idrettsfestivalen
Bedriftsidretten

REGLEMENT MINITRIPPEL IDRETTSFESTIVALEN

Alle kamper spilles i overenstemmelse med det etterfølgende reglement, håndbok for Norges Bedriftsidrettsforbund og NFF´s kampregler. Ønskes fullstendig kampreglement, ta kontakt. For de andre særreglementene, se den enkelte idrettsgren.

1. KLASSER

Det inviteres til deltagelse i mix-klasse A og B. Klasse A er ment for de som har endel erfaring fra en eller flere av aktivitetene. B klassen er ment for nybegynnere. Alle lag som spilte kvartfinaler eller bedre under fjorårets festival, bør melde på i klasse A.

I kanonballomgangen kan det være maksimalt 3 herrer på banen. I minibandy- og hjørnefotballomgangen kan det maksimalt være 2 herrer på banen.

2. SPILLEBANEN

Det spilles på sportsdekke i E-hallene.

3. BALL

Som i det enkeltes særreglement.

4. SPILLERE

Kanonball: 4 spillere + Konge
Minibandy: 3 spillere
Hjørnefotball: 3 spillere

Innbytte: Se gjeldende særreglement.

Spillertroppen skal registreres digitalt i Profixio før første kamp. Troppen kan suppleres med spillere underveis i turneringen, men begrenses til maksimum 12 spillere pr. kamp.
Spillere skal være registrert med for- og etternavn, samt fødselsår. Bare spillere som står oppført på lagets deltagerliste har lov til å delta i turneringen.
Spillere kan ikke delta for mer enn ett lag i samme klasse.

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 de er ansatt i bedriften.

Straff: Lag som ikke overholder dette, vil bli ekskludert fra videre deltagelse i turneringen.

5. SPILLERENS UTSTYR

Det er kun tillatt med sko som ikke avsetter svarte merker.
Det er ikke påbudt med leggbeskyttelse i hjørnefotballklassen, men det anbefales. Innebandykøller kan lånes av sekretariatet. Laget skal benytte nummererte drakter.
Ved draktlikhet skifter bortelaget drakter. Vester fås lånt i hallsekretariatet.

6. SPILLESYSTEM

Alle kamper spilles 1 x 45 minutter.
En kamp består av 3 omganger. En omgang kanonball, en omgang minibandy og en omgang med hjørnefotball.
Alle omganger spilles i 1x12 minutter. Etter endt omgang går man direkte over til neste bane, for å starte en ny omgang i en annen gren. Det er satt av 3 minutters pause til forflytning mellom omgangene.

Vunnet poeng i kanonball og scorede mål i hjørnefotball og innebandy omregnes til poeng i en omgang/kamp. Det vil si:

Ett vunnet sett i kanonball tilsvarer 3 poeng.
Ett vunnet sett i minibandy tilsvarer 1 poeng
Ett vunnet sett i hjørnefotball tilsvarer 1 poeng.

I praksis betyr det følgende:
Er resultatet mellom lag A og B 2-0 i kanonball blir poengfordelingen 6-0
Er resultatet mellom lag A og B 3-3 i minibandy blir poengfordelingen 3-3
Er resultatet mellom lag A og B 5-10 i hjørnefotball blir poengfordelingen 5-10

Resultatet av kampen blir da 14-13. Dette betegnes som kampens målforskjell, og lag A tildeles 3 poeng for vunnet kamp, mens lag får 0 poeng. Skulle man stå likt i poengforskjell etter tre spilte omganger, så tildeles hvert av lagene 1 poeng.

7. Sluttspill

Vinneren av hver pulje går videre til sluttspill.

Ved uavgjort resultat i sluttspillet, skal man spille sudden death i den grenen man avsluttet siste omgang i.

I kanonball spiller man 1. minutt "sudden death" dvs det laget som får en spiller mer enn motstanderen vinner kampen.

.

I minibandy og hjørnefotball starter man kampen med fullt lag. Er den ikke avgjort etter ett minutt, skal hvert av lagene plukke av en spiller, og kampen fortsetter med 2 spillere. Hvis kampen fortsatt ikke er avgjort etter ett minutt, skal man plukke av en ny spiller og man spiller med 1 spiller fram til ett av lagene scorer.

Sudden-death starter alltid med at ballen droppes.

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

1. Kamp-poengforskjell (som ved vanlig målforskjell
2. Flest kampseire
3. Flest omgangseire
4. Innbyrdes oppgjør
5. Loddtrekning

8. PROTEST

Protest må leveres 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.

9. OPPMØTE

Lag som ikke møter til kamp uten å varsle om dette, ilegges en bot pålydende kr. 1000,- pr. kamp. Lag som ikke møter til kamp blir stående med tap 0-1. og kan ikke gå videre i turneringen, selv om de i utgangspunktet har gått videre. Neste lag på tabellen rykker opp og går videre til sluttspill.
De lag som benytter berusede spillere på banen, ekskluderes umiddelbart fra turneringen.