



Idrettsfestivalen

Bedriftsidretten

Reglement Kanonball Idrettsfestivalen

Alle kamper spilles i overenstemmelse med det etterfølgende reglement, håndbok for Norges Bedriftsidrettsforbund

1. KLASSER

Det inviteres til deltagelse dame, herre og 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.

2. SPILLEBANEN

Banen deles opp i to like store spillefelt. I tillegg har hvert lag et merket felt bak motstanderens spillefelt.

3. BALL

Det brukes dempet softball. 1 ball benyttes.

4. SPILLERE

Et lag kan maksimalt bestå av 14 spillere pr kamp. Det skal være 6 spillere på banen fra hvert lag. I mix-klassen skal det maksimum være 3 herrer på banen samtidig.

5 av spillerne starter i lagets spillefelt, mens den siste spilleren står i feltet bak motstanderens spillefelt. Denne spilleren kalles konge.

Spillere (også "kongen") kan ikke byttes inn/ut under en omgang, kun mellom omgangene.

Ved skade må man vente til omgangen er over før det kan sette inn en ny spiller.

Spillertroppen skal registreres digitalt i Profixio før første kamp. Troppen kan suppleres med spillere underveis i turneringen, men begrenses til maksimum 14 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.

Laget skal benytte drakter/ t-skjorter/ vester med lik farge.

Bruk av klister er ikke lov.

5. SPILLESYSTEM

Lagene deles inn i puljer a 4 lag. Alle lag møter hverandre 1 gang.

Alle kamper spilles i 1 x 18 minutter. Det laget som vinner flest omganger i en kamp – vinner kampen.

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.

Det gis 3 poeng for vunnet kamp, 1 poeng for uavgjort kamp og 0 poeng for tapt kamp. Blir et lag ved protest eller lignende tilkjent seieren, settes omgangsresultat til 1-0. Det samme gjelder for eventuell walkover seier.

Spilletets begynnelse

Hjemmelag starter med ballen. Hjemmelag står med ryggen mot sekretariatet.

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, må man stille seg bak motstanderens felt.

Andre regler

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 over streken skifter ballen eier til motstanderlaget.

Berger en spiller ballen fra å gå over til motstander feltet, men kommer over streken 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». Dvs uten at ballen har berørt andre spillere/gulv/tak/vegg. Ved «pol», får laget tilbake en av spillerne som er «ute».

Det skytes fra begge sider.

Den eneste måte å spille seg fri på, 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 over streken er du truffet.

Løp langs langsiden av banen når du blir stukket, ikke midt over banen.

Lagets «konge» kan ikke skyte seg fri. "Kongen" må holde seg bak motstanderens spillefelt under hele kampen.

Hodet er ikke fri.

Det er ikke tillat å komme inn i motstanderens spillefelt/kongefelt.

Om ballen treffer taket er den fortsatt i spill. Ballen tilfaller det lag som "eier" banehalvdelen ballen detter ned i. Dette gjelder også dersom ballen treffer vegg.

Det er ikke lov å gjemme seg bak stolper eller andre gjenstander som befinner seg i hallen.

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.

Sluttspill

De to beste lagene etter innledende spill går videre til sluttspill

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

- Flest vunnet omganger
- Innbydes oppgjør
- Loddtrekning

Ved uavgjort resultat i sluttspillet spilles 1.minutt "sudden death" dvs det laget som får en spiller mer enn motstanderen vinner kampen.

Bortelaget starter alltid med ballen i sudden death.

Fair Play - Passivt spill

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.

Gule og røde kort

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.

7. 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.

8. 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.

