



Idrettsfestivalen

Bedriftsidretten

REGLEMENT VOLLEYBALL IDRETTSFESTIVALEN

Alle kamper spilles i overensstemmelse med det etterfølgende reglement, håndbok for Norges Bedriftsidrettsforbund og NVF's kampregler.

1. KLASSER

Det inviteres til deltagelse i dame, herre og mix-klasse. I mix-klassen har vi 3 ulike nivåer.

Niva A: Er typisk spillere som deltar i bedriftsseriens 1. og 2. divisjon

Niva B: Er ett tilbud til spillere som har noe erfaring, men som ikke har spilt mye volleyball tidligere. Typisk spillere som deltar i bedriftsseriens 3. og 4. divisjon og spillere med noe erfaring fra gymmen eller stranda.

Niva C: Er for spillere som har liten eller ingen erfaring med volleyball. Typisk bedriftsseriens 5. divisjon og for deltagere som vil teste ut aktiviteten og er fornøyd med å få ballen over nettet.

2. SPILLEBANEN

Det spilles på 1/3 dels håndballbane med volleyballnett plassert vertikalt over midtlinjen.

3. BALL

Det er ønskelig at hjemmelaget stiller med ball. Arrangør har ball til utlån ved behov.

4. SPILLERE

Ett lag kan bestå av maksimalt 14 spillere pr. Kamp. Det spilles med 6 spillere på banen.

I mix-klassen kan det maksimalt være 3 herrer på banen og begge kjønn skal være representert på banen. Unntak fra denne regelen er: Kun damespillere.

Lagets startoppstilling indikerer spillernes rotasjonsorden på banen, og rotasjonsordenen skal beholdes gjennom hele kampen. En spiller kan bytte med en annen spiller fra innbyttersonen ved at dommeren varsles.

Vedkommende spiller som byttes inn, overtar plassen i rotasjonsordenen til spilleren som byttes ut.

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 like farger på draktene. Vester fås lånt i hallsekretariatet.

6. SPILLESYSTEM

Alle kamper spilles 1 x 18 minutter.

Spilletets begynnelse:

Hjemmelaget starter kampen.

Det lag som har vunnet flest poeng vinner kampen, og tildeles 2 poeng for seieren. Skulle kampen ende uavgjort, tildeles lagene 1 poeng hver.

Ett lag vinner poeng når:

- Ballen spilles i golvet på motstanderens banehalvdel
- Når motstanderen gjør en feil
- Når motstanderen får en straff

Dersom det servende lag vinner en ballveksling, vinner de ett poeng og de skal da serve neste serv. Dersom der serve-mottakende lag vinner en ballveksling, vinner det ett poeng og de skal serve neste serve.

Posisjoner

I det øyeblikk serveren slår ballen, skal begge lag være innenfor sine egne banehalvdeler og mottakende lag skal være i korrekt rotasjonsorden.

Spillernes posisjoner er nummerert slik:

De tre spillerne ved nettet er frontspillere og inntar posisjonene 4 (til venstre foran), 3 (i midten foran) og 2 (til høyre foran). De andre er bakspillere og inntar posisjonene 5 (bak til venstre), 6 (i midten bak) og 1 (bak til høyre).

Rotasjon

Når det mottakende laget har vunnet retten til å serve, skal lagets spillere rotere en posisjon (med klokka).

Spillehandlinger

Ballen er i spill fra det øyeblikk serveren slår ballen etter først å ha mottatt klarsignal fra dommeren om å serve.

Ballen regnes som død i samme øyeblikk det blir begått en feil som dommeren blåser for, eller om det ikke blir begått en feil – og dommeren blåser.

Ballen er inne når den berører gulvet på spillebanen, grenselinjene medregnet. En ball som berører nettet kan passere dette. En ball som spilles inn i nettet kan spilles videre innenfor grensen av lagets tre slag.

Ballen er ute når:

1. Den delen av ballen som berører gulvet er fullstendig utenfor grenselinjen
2. Den berører en gjenstand utenfor banen, taket eller en person som ikke er i spill
3. Den berører antenner, snorer, stolper eller selve nettet utenfor sidebåndene
4. Den passerer nettets vertikalplan helt eller delvis utenfor passeringsområde
5. Den passerer fullstendig vertikalplanet under nettet.

Et slag er enhver kontakt med ballen av en spiller som er i spill. Laget har rett til maks. tre slag, i tillegg til berøring i blokk, til å returnere ballen over nettet. Flere slag enn tillatt beregnes som feil.

En spiller kan ikke slå ballen flere ganger etter hverandre. Hvis to/tre Medspillere berører ballen samtidig regnes det som to/tre slag.

Ballen kan berøre hvilken som helst del på kroppen, og kan berøre flere kroppsdeler samtidig, så langt at dette skjer samtidig.

Feil ved slag:

1. Et lag slår ballen flere enn tre ganger før de returnerer den
2. En spiller mottar hjelp fra en medspiller eller benytter seg av en oppbygning eller gjenstand for å nå ballen innenfor spillerområdet
3. Ballen føres, dvs. at den fanges/og eller kastes
4. en spiller slår ballen to ganger etter hverandre, eller ballen berører forskjellige deler av kroppen etter hverandre.
5. En bakspiller fullfører et angrepsslag fra frontsonen og hele ballen i slagøyeblikket befinner seg høyere enn nettets overkant.

En blokkberøring regnes ikke som ett av lagets slag. Etter blokkberøring har laget dermed rett til tre slag for å spille ballen tilbake. Det første slaget etter en blokk kan tas av hvilken som helst spiller, inkludert den som berørte ballen i blokken.

Det er forbudt å blokkere en motspillers serve.

Ved blokkering kan en blokkspiller berøre ballen på motstanderens side av Nettet, forutsatt at han ikke hindrer motstanderens spill.

Tråkk på, eller over midtlinjen er feil.

Berøring av nettet under spill, er feil.

Serven er en handling som setter ballen i spill. Den utføres av høyre bakspiller, plassert i servesonen.

Det er bare tillatt å kaste opp eller slippe ballen for å serve en gang. Det er tillatt å sprette ballen eller bevege ballen i/eller mellom hendene. Serveren må slå ballen innen 8 sekunder etter at dommeren har blåst for serve.

Spillerne på det servende laget må ikke ved hjelp av skjerming hindre motstanderne fra å se serveren eller ballbanen.

Utvising:

Ved direkte rødt kort skal utvist spiller stå over påfølgende kamp. Juryen kan bestemme om karantenen skal gjelde utover 1 kamp.

7. 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) Loddtrekning

8. SLUTTSPILL

Etter innledende gruppespill går de to beste lagene fra hver pulje videre til sluttspill. Dersom sluttspillet tilsier det, går beste treer(e) videre til sluttspill etter innledende runder. Ved uavgjort resultat i sluttspillet, så gjelder «første poeng vinner». (Sudden death). Bortelaget begynner med ballen.

De to beste lagene går til sluttspill.

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

1. Målforskjell
2. Flest scorede mål
3. Innbyrdes oppgjør
4. Loddtrekning

9. 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.

10. 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.