



Idrettsfestivalen

Bedriftsidretten

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.

2. Ball

Det brukes dempet softball. 1 ball benyttes.

Det er ikke lov til å klemme luften ut av ballen før du kaster da ballen lett ødelagt.

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

- 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.
- Det spilles mix klasse. Det skal maksimum være 3 herrer på banen samtidig.

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

Lagkapteinen på hjemmelaget gjetter hvilken hånd dommer har fløyta. Gjetter vedkommende riktig hånd starter hjemmelaget.

5. Poengberegning

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

6. Spillet

Spilletets begynnelse

Hjemmelaget starter 1. omgang på banehalvdelen som er lengst fra sekretariatet og til venstre for dommer. Etter første sett bytter lagene banehalvdel. Lagene starter deretter med ballen annen hver gang.

Ved sudden death starter spillet ved at ballen droppes på midtbanen. Én spiller fra hvert lag står med ryggen mot hverandre, (armlengdes avstand). I det ballen treffer gulvet kan spillerne snu seg for å så å prøve å ta ballen. Fanges ballen samtidig er det lov og dra til seg ballen. Trækkes det på/over midtbanelinjen, gis ballen til motstander. Snur spiller seg før ballen treffer gulvet, starter kongen på motsatt lag 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 tråkker 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 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 tråkker over 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 komme inn i motstanderens spillefelt/kongefelt.
- 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.

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. 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:

1. Flest vunnet omganger
2. Innbydes oppgjør
3. Loddtrekning

9. Protest

Protest må leveres til hovedsekretariatet skriftlig senest 10 min etter kampslutt.

Dommeren skal om mulig gjøres oppmerksom på protesten under kampen. Gebyr på 500 kr (som tilbakebetales dersom protesten blir tatt til følge) må vedlegges.

Juryens avgjørelse er endelig og kan ikke påklages.

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.

10 Fair Play

10.1 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.

10.2 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 dirkete 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. Spiller som får rødt kort er ute resten av kampen og neste kamp. Laget kan sette inn en ny spiller i påfølgende omgang.

12 Oppmøte

Lag som ikke møter til kamp uten å varsle om dette, ilegges en bot pålydende kroner 1000,-, og blir stående med tap 0 – 1. Laget 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.