



# Idrettsfestivalen

## Bedriftsidretten

### Reglement Padel

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

#### 1. Spillebanen

Padelbanen er 10×20 meter

Banen er inngjerdet, hvor bakre vegg og deler av sidevegger er dekket av glass

Resterende av inngjerdingen er mesh-netting

#### 2. Ball

Arrangør stiller med ball. Padelballen er som tennisballen, men med et litt annet trykk på selve ballen

#### 3. Spillere

Det spilles double: 2 mot 2. og ett lag kan maksimalt bestå av **4 spillere**

Spillertropp skal registreres digitalt i Profixio før 1.kamp. Bare spillere som står oppført her har anledning til å delta i turneringen.

#### 4. Spillerens utstyr

Det er kun tillatt med sko som ikke avsetter merker eller som er brukt ute.

Arrangør stiller med ball og racketer til disposisjon eller deltakere kan ha med egne padel racketer.

#### 5. Spillesystem

Det inviteres til deltagelse i herre, dame og mixklasse. Herre- og mixklassen har også to nivåer. En nybegynnerklasse og en A-klasse.

Lengden på kampene er 18 minutter. Det laget som vinner flest game vinner kampen og tildeles 2 poeng for seieren.

#### 6. Poeng

Lagene må selv telle poeng og det er ingen dommer som dømmer kampen.

Laget med flest vunnet game vinner kampen.

Siden kampene går på tid telles kun games, ikke sett. Dersom et lag har vunnet 6 games begynner vi ikke et nytt sett, men fortsetter å telle games. (eks: kan en kamp vinnes 8-1 i game).

Det telles likt som i tennis. 15 / 30 / 40 / game. Må ikke vinne game med to poeng.

Dersom et game blåses av på tid, strykes gamet. Laget med flest vunnet game vinner kampen.

Ved uavgjort: Laget som ledet siste game når tiden gikk ut vinner kampen. Dersom det fortsatt er likt spilles det «sudden death», første laget som får poeng vinner kampen.

*Lag skal gjøre sitt for at spillet kommer raskt i gang. (Lag skal vise god moral og sportsånd ved å ikke dra fordel av å hale ut tiden).*

## **7. Sluttspill**

Etter innledende gruppespill går de to beste lagene fra hver pulje videre til sluttspill. Evt. beste treere dersom det er nødvendig for sluttspillet.

Om to lag har fått samme poengsum etter innledende kamper, avgjøres plasseringen slik: 1) poengforskjell  
2) Flest scorede poeng  
3) Innbyrdes oppgjør

## **8.1 Kampens begynnelse.**

Hjemmelaget starter kampen.

**Serve:** Game starter med en serve

Samme spiller server hele gamet. Neste game laget server roteres det på spiller som tar serveren

Spiller starter serve fra høyre side og slår skrått over nettet inn i motsatt rute. Ruten man server ballen inn i benyttes kun for serve, etter serveren benyttes hele banen.

Serveren bytter side for hvert poeng. Lag som tar imot serve står på samme side gjennom hele kampen.

Serveren tas ved at ballen sprettes i bakken og slås over nettet. Padelracketen må treffe ballen under midjehøyde. Man har to forsøk på serve.

Ballen kan sprette i bakken og deretter i glasset, men ikke i bakken og deretter i gitteret. Dersom serveren treffer direkte i glasset eller gitteret er ballen ute, og du har brukt opp et av forsøkene.

Dersom ballen treffer nettet og så i bakken to ganger er det ny serve, og man har ikke brukt opp forsøk.

Treffer ballen nettet, spretter i bakken en gang og deretter i gitteret er ballen ute. Går

ballen i nettet og deretter ut «døra» er det ny serve uten å ha brukt forsøk. **8.2 Spill:**

I fritt spill kan ballen treffe både i gitter og glass, men kun etter å ha vært i bakken først. Å ta ballen på volley, altså før den spretter, er lov i fritt spill.

Ballen kan kun sprette én gang i bakken på hver side. Når ballen spretter to ganger på motstanders halvdel, får ditt lag poenget.

Det er lov å slå ballen i vegg (ikke gjerdet) på din egen side før den går over til motstanders halvdel.

Ballen kan smashes så den går ut av banen etter sprett.

Motstanderen har lov til å løpe ut av banen for å få ballen i spill igjen.

Føring er ikke lov, treffer du ballen to ganger i samme slag/sving er poeng til motstanderne **9.**

## **Bytte av spillere**

Det er kun lov å gjøre bytter etter endt game. Ved spillerbytte skal motstander varsles før spillet gjenopptas. Vedkommende spiller som byttes inn, overtar da plassen i rotasjonsordenen til spilleren som byttes ut. Spiller som går ut må ha spilt minst to game.

#### **10. Protest**

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

Motstander 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. Aktive/ikke aktive spillere**

Aktive spillere over 30 år kan delta. Aktive spillere under 30 kan ikke delta med følgende unntak:

Bedriftsidrettslag kan benytte aktive spillere også under 30 år, dersom spilleren er ansatt i bedriften. (gjelder ikke for vennelag/aktivitetslag med tilknytningsavtale).

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

#### **12. Oppmøte**

Lag som ikke møter til kamp uten om å varsle om dette, ilegges en bot pålydende kroner 500,-. 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. Lagene som benytter berusede spillere på banen, ekskluderes umiddelbart fra turneringen.