



Idrettsfestivalen

Bedriftsidretten

Reglement Volleyball

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

1. Klasser

Det inviteres til deltagelse i klassene damer, herrer og mix. Klassen Volleyball Mix består av tre ulike nivåer.

Nivå A: er typisk spillere som deltar i 1.- og 2. Divisjon Bedriftsserie.

Nivå B er ett tilbud til spillere med noe erfaring, men som ikke har spilt mye volleyball tidligere. Typisk 3.- og 4. Divisjon Bedriftsserie og spillere med noe erfaring fra gymmen/stranda.

Nivå C er for nybegynnere som har svært lite erfaring med volleyball. Typisk 5. Divisjon Bedriftsserie og for deltakere som vil teste ut aktiviteten og som er fornøyd med å få ballen over nettet.

Samme reglement gjelder for klassene.

2. Lag

Et lag kan maksimalt bestå av 14 spillere. Det er 6 spillere på banen samtidig. I mix-klassen er det tillatt å ha inntil tre herrer på banen og begge kjønn skal være representert på banen til enhver tid. Unntak fra reglene er:

1. Kun damespillere

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

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 da plassen i rotasjonsordenen til spilleren som byttes ut.

3. Kampens begynnelse.

Hjemmelaget starter kampen.

4. Ball

Ønskelig at hjemmelag stiller med ball. Arrangør har ball ved behov.

5. Spillesystem

a) Kampene spilles 1 x 18 minutter. Det lag som har vunnet flest poeng vinner kampen, og tildeles 2 poeng for seieren. Skulle kampen ende uavgjort tildeles hvert av lagene ett poeng.

Et lag vinner et poeng når:

1. Ballen spilles i gulvet på motstanderens banehalvdel
2. Når motstanderen gjør en feil
3. Når motstanderen får en straff

b) Dersom det serverende lag vinner en ballveksling, vinner de et poeng, og de skal serve neste serve. Dersom det servermottakende lag vinner en ballveksling, vinner det et poeng og de skal serve neste serve.

6. Posisjoner

I det øyeblikk serveren slår ballen, skal begge lagene være innenfor sine egne banehalvdeler i korrekt rotasjonsorden. (Unntatt serveren).

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).

7. Rotasjon

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

8. 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 vertikallinje helt eller delvis utenfor passeringsområde
5. Den passerer fullstendig vertikallinjen 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 regnes 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 en 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 spilleren 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.

9. Utvisning

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

10. 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.

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

11. Protest

Protest må leveres til 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

12. 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 eller dispensasjoner).

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

13. 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.

De lagene som benytter berusede spillere på banen, ekskluderes umiddelbart fra turneringen.