

## Reglement Volleyball

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

### Klasser

Det inviteres til deltagelse i MIX klasse. Det stilles ingen krav til antall av hvert kjønn på banen samtidig. Et lag kan maksimalt bestå av 12 spillere. Det er 4-6 spillere på banen samtidig. Dersom det ene laget stiller fire spillere, kan det andre laget benytte seg av sine 5 eller 6 spillere i samme kamp.

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.

### Kampens begynnelse.

Hjemmelaget starter kampen.

### Ball

Arrangøren stiller med baller

### Spillesystem

Kampene spilles 1 x 35 minutter. Dersom tiden ikke er en begrensning spilles det best av 3 sett og for turneringen gjelder 21, 21 og 15. 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. Etter 35 minutter så er det stående resultat som er gjeldende.

#### Et lag vinner et poeng når:

- Ballen spilles i gulvet på motstanderens banehalvdel
- Når motstanderen gjør en feil
- Når motstanderen får en straff
- Dersom det serverende lag vinner en ballveksling, vinner de et poeng, og de skal servere neste serve. Dersom det server-mottakende lag vinner en ballveksling, vinner det et poeng og de skal servere neste serve.

### Posisjoner

I det øyeblikk serveren slår ballen, skal begge lagene være innenfor sine egne banehalvdeler i valgt rotasjonsorden (unntatt serveren) og kan kun endres ved innbytte som gjøres på høyre side inn til serv.

### Rotasjon

Når det mottakende laget har vunnet retten til å servere, 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 servere. 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:

- Den delen av ballen som berører gulvet er fullstendig utenfor grenselinjen
- Den berører en gjenstand utenfor banen, taket eller en person som ikke er i spill
- Den berører antenner, snorer, stolper eller selve nettet utenfor sidebåndene
- Den passerer nettets vertikallplan helt eller delvis utenfor passeringsområde
- Den passerer fullstendig vertikallplanet 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 kroppsdelers samtidig, så langt at dette skjer samtidig.

### Feil ved slag:

- Et lag slår ballen flere enn tre ganger før de returnerer den
- En spiller mottar hjelp fra en medspiller eller benytter seg av en oppbygning eller gjenstand for å nå ballen innenfor spillerområdet
- Ballen føres, dvs. at den fanges/og eller kastes
- En spiller slår ballen to ganger etter hverandre, eller ballen berører forskjellige deler av kroppen etter hverandre.
- En bakspiller fullfører et angrepslag 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.

Det er tillatt å trenge inn i motstandernes spillerom under nettet med føttene og hendene forutsatt at motstanderne ikke blir hindret i sitt spill.

Berøring av nettet er ikke feil, unntatt når en spiller er i aksjon for å spille ballen eller at berøringen forstyrrer spillet.

Serveren 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

### **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. Loddrekning

Dersom en kamp ender likt i sluttspillet spilles det 1 sett til 15

### **Protest**

Protest må leveres til sekretariatet skriftlig senest 10 minutter etter kampslutt. Dommer skal om mulig gjøres oppmerksom på protesten under kampen.

### **Oppmøte**

Lag som ikke møter til kamp, taper automatisk kampen på walkover.

**Aktive spillere**

Aktive spillere over 30 år kan delta. Aktive spillere under 30 kan ikke delta med følgende unntak: Bedriftsidrettslag som er medlemmer av NBIF kan benytte aktive spillere også under 30 år, dersom spilleren er ansatt i bedriften. Lag med aktive spillere kan søke dispensasjon.