

Sammendrag av reglene i Roundnet/Spikeball. Skrevet av Benjamin Aasen i samarbeid med Roundnet Norway, med utgangspunkt i de oppdaterte reglene for 2021, satt av International Roundnet Federation. Sammendraget inneholder ikke alle regler i detalj, men gir en tilstrekkelig oversikt over spilllets gang og nødvendige regler.



Generelt:

Spikeball spilles 2 mot 2 uten sider eller grenser på banen, 360% rundt nettet og på alle underlag du kan tenke deg. En ballveksling begynner med en sørv som spretter av nettet. Den som sørver har 2 forsøk, akkurat som i tennis. Laget som mottar sørv har opptil 3 berøringer på å returnere ballen tilbake på nettet. Et lag får poeng når de slår en ball som spretter av nettet, som motstanderlaget ikke klarer å returnere. Enhver ball som bommer på nettet, treffer kanten eller spretter mer enn en gang på nettet gir motstanderlaget poeng. Spillere kan bruke alle kroppsdelene, foruten føring eller dobbelttouch.

Detaljerte regler:

Sørv: Før hver ballveksling starter alle spillere ovenfor en motspiller med nettet imellom seg. Bare spilleren ovenfor den som sørver kan motta ballen etter sørv. Sørverens føtter må være rett i overkant av 2m (2.13m). Sørveren kan ta et sideveis steg med en fot langs den sirkulære sørvelinjen på 2.13m. En sørv er ugyldig om:

1. Ballen endrer retning sideveis når den treffer nettet. En såkalt «pocket»
2. Om en sørv går høyere enn mottakers skulder
3. Sørveren går over sørvelinjen før sørveren har gjenvunnet balansen etter sørven

I alle disse tre tilfellene kan laget som mottar serveren velge å spille videre, eller å dømme sørven ugyldig. To ugyldige sørver er tap av poenget

Rotering: En spiller sørver helt frem til laget avgir poeng. Neste gang laget overtar sørv er det neste spiller til å sørve. Hvis laget som server får poeng, skal sørveren bytte plass med sin lagkamerat, slik at sørven veksler mellom hvem han/hun sørver på. Det byttes ikke plass når et lag overtar sørv.

I spill er det alltid den spilleren som står til høyre i forhold til medspilleren sin, som sørver når deres lag har partalls-poeng (0, 2, 4, 6 etc.), mens om laget har oddetalls-poeng (1,3,5 etc.), skal medspilleren til venstre sørve. Ved spilllets start kan laget velge hvilken spiller de starter til høyre/venstre

Blokk: Om en spiller berører ballen etter motstanders ballbesittelse, mens ballen fortsatt har en stigende ballbane etter sprett på nettet, regnes berøringen som en blokk. Da kan den samme spilleren også bruke lagets 2. berøring, men denne berøringen kan ikke slås tilbake på nettet, og telles blant lagets tre berøringer. Spillerens medspiller må dermed slå ballen på nettet på lagets tredje berøring.

Hindring: Om et lag slår ballen eller blir truffet av lagkameratens skudd etter ballen har vært på nettet, altså under motstanderens angrep, er poenget tapt. Forsvarende lag skal etter beste evne flytte seg for å gi plass til angripende lag og ikke forstyrre et angrep. Ved en utilsiktet hindring spilles poenget om igjen. Ved omspill av poeng starter sørveren alltid med to nye sørvforsøk. Om en spiller kommer nær nettet under en ballveksling er poenget tapt.

Kamper spilles til 21 poeng og må vinnes med 2 poeng. Kortere kamper til 11 eller 15 poeng er også vanlig. En siste kommentar hentet fra regelsettet til Spikeball Roundnet Association; «Dont be a jerk». Sportsånd og «fair-play» står sterkt i Spikeball, og ved usikkerhet/uenighet er det vanlig å spille et poeng om igjen.

IRFs fullstendige offisielle turneringsregler: (OBS, den såkalte No Hit Zone brukes kun i de øverste divisjoner av spill i Europa og Norge)

[IRF Rules Draft \(Final\).docx \(squarespace.com\)](#)

Følg Roundnet Norway på Facebook for spill og turneringsnytt!

[Advanced Finals Highlights- NM 2021 - YouTube](#)

Video - «How to play Spikeball»:

<https://www.youtube.com/watch?v=I9UL6P5IsxY>

