



TÄVLINGSBESTÄMMELSER

Sveriges Akademiska Idrottsförbund
Uppdaterad av SAIF:s styrelse 2013-10-19



INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1.0 ALLMÄNNA TÄVLINGSBESTÄMMELSER	4
1.1 Inledning	4
1.2 Svenska och internationella organisationer	4
1.2.1 Riksidrottsförbundet (RF)	4
1.2.2 Sveriges Akademiska Idrottsförbund (SAIF)	4
1.2.3 Federation Internationale du Sport Universitaire (FISU)	4
1.2.4 European University Sports Association (EUSA)	4
1.3 Representationsbestämmelser	4
1.4 Sanktionsbestämmelser	5
1.4.1 Tävlingsstraff	5
1.4.2 Syfte med tävlingsstraff	5
1.4.3 Sanktionsansökan	5
1.5 Bestraffningsärenden	6
1.6 Doping, alkohol och droger	6
1.7 Revidering av tävlingsbestämmelser	6
2.0 SÄRSKILDA TÄVLINGSBESTÄMMELSER FÖR STUDENT-SM	6
2.1 Tävlingsprogram	6
2.2 Behörighet	6
2.3 Regler	6
2.4 Representation i Student-SM	7
2.5 Klasser i Student-SM	7
2.6 Domare	7
2.7 SAIF:s representant	7
2.8 Inbjudan	7
2.9 Spelprogram	7
2.10 Resultatrapportering	8
2.11 Avgifter	8
2.12 Inställande	8
2.13 Idrottsföreningens ansvar	8
2.13.1 Lagnamn	8
2.13.2 Diskvalifikation	9
2.14 Tävlingsjury	9



2.14.1 Dispenser	9
2.14.2 Protester	9
2.14.3 Tvister	9
3.0 TÄVLINGSBESTÄMMELSER FÖR ENSKILDA IDROTTER	9
3.1 Amerikansk inomhusfotboll	9
3.2 Badminton	10
3.3 Basket	11
3.4 Basket, 3x3	12
3.5 Bordtennis	12
3.7 Brännboll	13
3.8 Fotboll, Five-a-side (inomhusfotboll)	14
3.9 Fotboll, 7-manna	15
3.10 Friidrott	16
3.11 Fäktning	16
3.12 Golf	16
3.13 Innebandy	16
3.14 Innebandy, 4x4	17
3.15 Löpning	18
3.16 Multisport	18
3.17 Orientering	19
3.18 Ridsport	19
3.19 Rinkbandy	20
3.20 Skidor	20
3.21 Squash	21
3.22 Streetdance	21
3.23 Tennis	22
3.24 Tur Telemark	22
3.25 Volleyboll	23
3.26 Beachvolleyboll, 2x2	23
3.27 Beachvolleyboll, 4x4	24



1.0 Allmänna tävlingsbestämmelser

1.1 Inledning

Sveriges Akademiska Idrottsförbunds (SAIF) tävlingsbestämmelser är bara en del av de anvisningar, regler och bestämmelser som finns inom idrotten.

SAIF är medlem i Riksidrottsförbundet (RF), i det Internationella studentidrottsförbundet (FISU) och i det Europeiska studentidrottsförbundet (EUSA). SAIF:s tävlingsbestämmelser måste därför anpassas till deras anvisningar, regler och bestämmelser.

1.2 Svenska och internationella organisationer

1.2.1 Riksidrottsförbundet (RF)

RF är den svenska idrottsrörelsens högsta organ. Det består av de specialidrottsförbund (SF) som blivit invalda i RF och till dem anslutna föreningar. Föreningarna är regionalt sammansatta i distriktsförbund (DF).

Inom RF finns dessutom SF:s regionala organ, de så kallade specialdistriktsförbunden (SDF). Ett SDF består av de föreningar som tillhör ett SF och som har sin verksamhet inom SDF:ets geografiska område.

RF:s stadgar omfattar bland annat tävlingsbestämmelser för svenska mästerskap, distriktsmästerskap och bestraffningsformer. Dessa bestämmelser gäller även för SAIF. Till RF hör Riksidrottsnämnden (RIN), som är idrottens högsta dömande organ.

1.2.2 Sveriges Akademiska Idrottsförbund (SAIF)

SAIF ingår som ett SF i RF. SAIF är det högsta organet för studentidrotten i Sverige.

För tävlingsverksamheten inom studentidrotten utfärdar SAIF regler och tävlingsbestämmelser. Dessa regler och tävlingsbestämmelser är generella och gäller för alla individuella tävlingar och lagtävlingar som arrangeras av SAIF, dess SDF eller till SAIF anslutna föreningar. För interna tävlingar i föreningen gäller de regler som föreningen bestämmer.

För Student-SM finns "särskilda bestämmelser", se kapitel två.

1.2.3 Federation Internationale du Sport Universitaire (FISU)

SAIF är medlem i FISU, den internationella sammanslutningen av nationella studentidrottsförbund. FISU styr och administrerar bland annat Universiader samt Student-VM i olika idrottsgrenar.

1.2.4 European University Sports Association (EUSA)

SAIF är medlem i EUSA, den europeiska sammanslutningen av europeiska studentidrottsförbund. EUSA styr och administrerar bland annat EUC och EUSA Games i olika idrottsgrenar.

1.3 Representationsbestämmelser

Tävlingsdeltagare får under en och samma tävling endast representera en förening. Alla deltagare i ett lag representerar den förening i vilkens namn laget är anmält.

Endast föreningar som är anslutna till SAIF får representeras i av SAIF sanktionerade tävlingar. Student-SM är en av SAIF sanktionerad tävling.



1.4 Sanktionsbestämmelser

1.4.1 Tävlingsstrafk

Sanktion innebär tillstånd att arrangera en tävling i enlighet med SAIF:s bestämmelser. Förening och SDF anslutna till SAIF måste ha erhållit strafk för att få arrangera en tävling. Sanktion behöver inte sökas för intern tävling i föreningen eller för tävling som endast vänder sig till föreningar inom distriktet.

1.4.2 Syfte med tävlingsstrafk

Syftet med tävlingsstrafktionen är:

- Att samordna tävlingsutbudet för att undvika kollisioner.
- Att informera om tävlingen i SAIF:s tävlingskalender.
- Att tillse att tävlingen följer gällande tävlingsbestämmelser.
- Att besluta om eventuella dispenser från gällande tävlingsbestämmelser.

1.4.3 Sanktionsansökan

Sanktion söks av SDF eller förening som önskar arrangera sanktionerad tävling. Sanktionsansökan ska göras på särskild blankett som tillhandahålls av SAIF.

Sanktionsansökan ska innehålla följande:

- Tävlingsens namn, tidpunkt och plats för tävlingen.
- Tävlingsens art (internationell, nationell eller regional).
- Tävlingsens målgrupp (inbjudna länder eller föreningar).
- Tävlingsens idrottsgrenar.
- Tävlingsens omfattning (antal deltagare/lag, tävlingsklasser och tävlingsform).
- Tävlingsens arrangör och tävlingsledare.
- Tävlingsens start- och deltagaravgifter.

Sanktion för internationella tävlingar ska sökas senast den 31 december verksamhetsåret innan tävlingen. Sanktion för tävling öppen för deltagare från andra universitetsorter ska sökas senast den 31 mars verksamhetsåret innan tävlingen. Lokala tävlingar kräver inte strafktion. Dessa datum gäller för att garantera att tävlingen införs i SAIF:s tävlingskalender. Sanktionsansökan kan ske senare, men då begränsas möjligheterna att välja tävlingsdatum och att få med information i tävlingskalendern.

Sanktionsansökan måste göras senast 30 dagar innan tävlingen. Beslut om strafktion av internationella tävlingar fattas av förbundsstyrelsen. Beslut om strafktion av Student-SM fattas av tävlingskommittén eller annat organ på uppdrag av förbundsstyrelsen. Beslut om strafktion av tävling öppen för deltagare från andra kårorter fattas av SAIF:s kansli.

Beslut om strafktion grundas på de uppgifter som anges i ansökan. Sanktion får vägras för tävling som uppenbart stör annan tävling, där arrangerande förening inte tidigare fullgjort sina skyldigheter på ett tillfredsställande sätt eller av annan orsak. Villkor får ställas för tävlingsens genomförande.

Tävlingen ska genomföras i enlighet med gällande tävlingsbestämmelser om inte sanktionsbeslutet föreskriver annat. Inom 30 dagar efter avslutad tävling ska arrangerande förening sända resultatlista eller motsvarande till SAIF.

Beslut om strafktion meddelas arrangerande förening skriftligt. Sanktionsavgift kan debiteras för sanktionerade tävlingar. Avgiften avses täcka kostnader för sanktionsbeslut, information, resultatshantering etc. Avgiften fastställs av SAIF:s styrelse eller av annat organ på uppdrag av styrelsen.



Avgiften erläggs av arrangerande förening i samband med att sanktionsbeslut utfärdas.

1.5 Bestraffningsärenden

Bestraffningsärenden handläggs i enlighet med RF:s och SAIF:s stadgar. Om förening, Idrotts-AB eller deras företrädare eller utövare, inom ramen för den idrottsliga verksamheten, gjort sig skyldig till ekonomiska oegentligheter som allvarligt skadat idrottens anseende, kan vederbörande bestraffas med tillrättavisning, böter eller avstängning. SAIF:s styrelse är först dömande myndighet för alla förseelser. Förbundsstyrelsen äger rätt att utse speciellt organ som utför denna uppgift.

1.6 Doping, alkohol och droger

Doping är förbjudet och vid arrangemang anslutna till SAIF tillämpas idrottens dopingreglemente. Det ankommer på varje utövare att själv hålla sig förvissad om innehållet i vid varje tillfälle gällande dopingregler. En dopingförseelse som upptäcks vid kontroll i samband med tävling eller evenemang medför att individuella resultat som uppnåtts i den aktuella tävlingen eller evenemanget automatiskt blir ogiltiga. Om fler än en utövare i ett lag i en lagidrott befins skyldig till dopingförseelse vid tävling eller evenemang, kan laget bli diskvalificerat eller dömas till annan disciplinär påföljd.

Det accepteras inte att alkoholhaltiga drycker och droger konsumeras i anslutning till pågående studentidrottstävling. Om en deltagare är påverkad av alkohol eller andra droger i samband med tävling kan arrangören alternativt domaren be vederbörande att avbryta tävlingen. Om en åskådare konsumerar alkohol i anslutning till pågående tävling ombeds vederbörande antingen att lämna arenan eller att avsluta sin konsumtion.

1.7 Revidering av tävlingsbestämmelser

Ändring och tillägg av dessa tävlingsbestämmelser beslutas av SAIF:s styrelse. Beslut om ändring eller tillägg träder i kraft med omedelbar verkan. Vid varje tävling används de tävlingsbestämmelser som trätt i kraft den första tävlingsdagen.

2.0 Särskilda tävlingsbestämmelser för Student-SM

2.1 Tävlingsprogram

Tävlingskommittén, eller annat organ med SAIF:s styrelses uppdrag, fastställer årligen tävlingsprogram för Student-SM under kommande verksamhetsår.

2.2 Behörighet

Representationsbestämmelserna i SAIF:s allmänna tävlingsbestämmelser gäller, se kapitel 1.3.

För att vara behörig att delta i ett Student-SM ska man vara:

- Student (man ska bedriva eftergymnasiala studier vid universitet, högskola, folkhögskola, ky-utbildningar eller komvux). Man uppfyller även SAIF:s studiekraV om man avlagt eftergymnasial examen under samma kalenderår som tävlingen avgörs.
- Medlem i den SAIF-anslutna studentidrottsförening som deltagaren representerar.

Observera att tävlingsdeltagaren ska vid tävlingen kunna styrka att de är studerande vid svensk eftergymnasial utbildning samt styrka medlemskap i den SAIF-anslutna studentidrottsförening som de representerar.

2.3 Regler

Student-SM ska genomföras i enlighet med SAIF:s tävlingsbestämmelser i första hand och respektive SF:s tävlingsbestämmelser i andra hand.



2.4 Representation i Student-SM

En idrottsförening har rätt att anmäla minst ett lag per tävling respektive tre personer per tävling i individuell tävling. En idrottsförening får anmäla fler lag eller deltagare. Vid fulltecknad Student-SM-klass ska lagen anmälas i prioritetsordning. Platserna fördelas av arrangerande förening i samråd med SAIF:s representant.

2.5 Klasser i Student-SM

Följande klasser finns att erbjuda vid ett Student-SM. Valet av klasser sker i samråd med SAIF.

- Damer Student-SM-klass.
- Herrar Student-SM-klass.
- Mixed Student-SM-klass.

Segrare i Student-SM-klass koras till svenska studentmästare. För att svenska studentmästare ska koras i en klass krävs att lag eller deltagare från minst fyra olika idrottsföreningar är anmälda

2.6 Domare

Arrangerande förening ska använda licensierade domare till tävlingarna, se specifikt dokument för respektive idrott. Kontroll av domare sker genom att senast två veckor innan tävlingen skicka in namn, personnummer, adress och licensnummer till SAIF.

2.7 SAIF:s representant

Tävlingskommittén, eller annat organ med SAIF:s styrelses uppdrag, utser förbundsrepresentanter i samband med att tävlingsprogrammet fastställs. Representanten samarbetar med arrangerande förening både under förberedelsearbetet och under tävlingen. Representanten ska presentera en skriftlig rapport från tävlingen.

2.8 Inbjudan

Arrangerande förening ska sända material till inbjudan till SAIF:s kansli senast 90 dagar före tävlingen. Kansliet ansvarar för att samtliga idrottsföreningar, SDF och SAIF:s representant får inbjudan snarast möjligt, dock senast 40 dagar innan tävlingens genomförande.

Inbjudan ska på ett tydligt sätt åtminstone upplysa om:

- Tävlingens namn.
- Datum och tider för tävlingen.
- Stad/ort och angiven anläggning där tävlingen spelas.
- Tävlingsklasser.
- Uppgift om avgifter och vad som ingår.
- Senaste datum för anmälan till tävling.
- Adress/hemsida dit anmälan görs.
- Behörighetskravet, se kapitel 2.2.
- Begränsningarna av antalet deltagande lag eller deltagare.
- Idrottsförenings ansvar, se kapitel 2.12.
- Dispenser och protester, se kapitel 2.16 respektive 2.17.
- Kontaktuppgifter till tävlingsledare och SAIF:s representant.

2.9 Spelprogram

Arrangerande förening ska sända spelprogram till anmälda föreningar, anmälda lag eller deltagare, SAIF:s representant samt kansliet senast en vecka före tävlingens start. Spelprogrammet ska upprättas av arrangerande förening i samråd med SAIF:s representant.



Spelprogrammet ska på ett tydligt sätt upplysa om:

- Tävlingsens namn.
- Datum och tider för tävlingen.
- Stad/ort och angiven idrotts hall (med kartor) där tävlingen spelas.
- Boende, måltider och registrering.
- Vilka tävlingsklasser som kommer genomföras och de som eventuellt ställts in.
- Program, spelschema och övriga aktiviteter.
- Uppgift om avgifter och vad som ingår.
- Behörighetskravet, se kapitel 2.2.
- Begränsningarna av antalet deltagande lag eller deltagare.
- Idrottsföreningens ansvar, se kapitel 2.12.
- Dispenser och protester, se kapitel 2.16 respektive 2.17.
- Vilka föreningar de tävlande representerar.
- Kontaktuppgifter till tävlingsledare, SAIF:s representant samt vilka personer som ingår i tävlingsjuryn.

2.10 Resultatrapportering

Arrangerande förening ska senast sju dagar efter tävlingen sända fullständiga resultat till SAIF:s kansli och samtliga deltagare eller lag. Resultatrapport ska, förutom resultaten, på ett tydligt sätt upplysa om vilka föreningar de tävlande representerade, vilka klasser som eventuellt inställdes samt namn på SAIF:s representant.

2.11 Avgifter

Anmälningsavgifter och övriga avgifter beslutas av arrangerande förening i samråd med SAIF:s representant. Dessa avgifter ska erläggas i samband med anmälan på sätt som arrangerande förening anvisar. Om återbud lämnas efter sista anmälningsdag får avgifterna anses vara förverkade. Arrangerande förening får ta ut en garantiavgift av samtliga deltagande idrottsföreningar på 500 kr per lag eller 200 kr per deltagare i individuella idrotter. Sammanlagt får garantiavgiften inte överstiga 1500 kr per förening. Garantiavgiften återbetalas efter tävlingen om laget eller deltagarna fullföljt denna enligt gällande tävlingsbestämmelser och andra ordningsregler beslutade av arrangerande förening. Återbetalning ska ske inom 30 dagar efter tävlingen. Förverkad garantiavgift tillfaller arrangerande förening.

För ett lag som inte meddelar sitt återbud 24 timmar innan match tas en avgift ut. Beloppet beslutas av arrangörsförening och SAIF.

2.12 Inställande

Tävling eller klass i tävlingen med alltför få lag eller deltagare ska ställas in. Beslut om inställande fattas av arrangerande förening i samråd med SAIF:s representant. Inställande eller upphörande av mästerskapsstatus ska meddelas samtliga anmälda i klassen skriftligen senast 14 dagar före tävlingen.

2.13 Idrottsföreningens ansvar

En idrottsförening ansvarar för att deras lag och deltagare är behöriga att delta samt att de representerar sin förening enligt gällande tävlingsbestämmelser. Idrottsförening är också ansvarig för att eventuell garantiavgift erläggs.

2.13.1 Lagnamn

Vid val av lagnamn ska föreningsnamnet tydligt framgå. Lagnamnet får inte innehålla ord som kan uppfattas stötande.

Arrangören för respektive tävling ansvarar för att dessa regler efterlevs. Om ett namn strider mot reglerna ska arrangören tilldela laget ett nytt namn, bestående av föreningens officiella förkortning följt av siffror om



det rör sig om fler lag från samma förening. Eventuella namnändringar ska vara gjorda innan spelprogram skickas ut. Respektive förenings officiella förkortning framgår av föreningsförteckningen på www.studentidrott.se.

2.13.2 Diskvalifikation

Lag eller deltagare som bryter mot tävlingsbestämmelser kan diskvalificeras.

Vid diskvalifikation under gruppspel ska laget eller deltagarens samtliga resultat upphävas. Vid diskvalifikation under slutspel i form av utslagningsmatcher ska laget eller deltagaren diskvalificeras i den senast spelade matchen och motståndaren tilldelas segern. Diskvalificeras laget eller deltagaren först efter turneringens avslutande ska laget eller deltagaren strykas ur resultatlistan.

2.14 Tävlingsjury

Under pågående tävling avgörs eventuella tvistefrågor och protester av en jury bestående av tre personer:

- Tävlingsledaren.
- SAIF:s representant .
- Representant från arrangörsförening.

Juryns beslut ska framgå i representantens rapport. Jurymedlemmarna får inte delta i tävlingarna. Juryns beslut kan överklagas till tävlingskommittén eller annat organ med SAIF:s styrelses uppdrag inom 14 dagar från den dag beslut meddelats.

2.14.1 Dispenser

Endast tävlingskommittén, eller annat organ med SAIF:s styrelses uppdrag, har tillstånd att ge dispens från dessa tävlingsbestämmelser. Dispensansökan ska göras på särskild blankett som tillhandahålls av SAIF. En skriftlig och godkänd dispens ska kunna uppvisas vid tävlingen.

2.14.2 Protester

Protest ska vara skriftlig, undertecknad av anmälaren och innehålla de skäl som protesten grundar sig på. Protesten ska inlämnas till tävlingsjuryn inom 24 timmar efter händelse som föranleder protest. Protest ska behandlas skyndsamt. Protestansökan ska göras på särskild blankett som tillhandahålls av SAIF.

2.14.3 Tvister

I de fall tvister uppstår om tillämpningen av tävlingsbestämmelserna har tävlingskommittén eller annat organ på uppdrag av SAIF:s styrelse, rätt att avgöra i varje enskilt fall. Beslut kan överklagas inom 14 dagar från den dag beslut meddelats.

3.0 Tävlingsbestämmelser för enskilda idrotter

3.1 Amerikansk inomhusfotboll

Tävlingsform

Tävlingen består av en kvalserie med upp till två konferenser (I och II) om max sex lag/konferens. Alla lag möter varandra en gång i en så kallad rak serie inom sin konferens för att kvalificera sig till SM-slutspel.

Antal spelare

Sju spelare på planen per lag. Högst 18 avbytare per match (vilket innebär totalt högst 25 spelare per lag). Lag som kvalificerar sig till semifinal eller finalspel får endast använda sig av spelare som funnits med i laguppställningen under minst en match under kvalserien och kvartsfinal.



Matchdräkt

Laget ska uppträda i enhetlig matchdräkt vad avser hjälm, tröjor, byxor och strumpor. Tröjorna ska vara nummerade enligt positionerna QB/RB/DB/WR 1-49 eller 80-99, OL/DL: 50-79, inga undantag kommer tillåtas. Smycken får ej bäras.

Spelplan

Spelplanens beskaffenhet och mått anges i inbjudan, dock rekommenderas 20 x 40 meter. Spelplanens väggar skall ha skyddande vadderat lager för utstickande föremål om minst 1,4 meters höjd från golvet.

Speltid

2 x 30 minuter löpande tid. De sista 30 sekunderna i varje halvlek stoppas klockan varje gång bollen förklarats "död". Klockan stannas även vid time out, och när domaren så beslutar på grund av, regelbrott, byte av bollinnehav, mätning av 10 yardssträcka och ev. skada som förhindrar spel på planen. Båda lagen har en time out om en minut per halvlek.

Placering i kvalspel

Vid lika poängställning mellan två lag avgörs placering i tur och ordning genom inbördes möte, minst antal insläppta matchpoäng, poängskillnad, flest antal gjorda matchpoäng, lottning. Vid lika poängställning mellan tre eller fler lag avgörs placering i tur och ordning genom minst antal insläppta poäng, poängskillnad, flest gjorda matchpoäng och lottning.

Slutspel

Slutspel och finalspel genomförs att 1:an i vardera grupp (I och II) går direkt till semifinaler. 2:an i I möter 3:an i II och vice versa i kvartsfinaler. Vinnarna från kvartsfinalerna möter 1:orna i semifinaler och därefter spelas match om 3:e pris och finalmatch. Om det endast finns en konferens på grund av för få anmälda lag spelas semifinaler mellan lag 1-4 i kvalserietabellen varefter SM-finalmatchen spelas mellan vinnarna av semifinalerna. Oavgjorda slutspelsmatcher avgörs i sudden death.

Walk Over (WO)

Om ett lag inte infinner sig på anvisad plan senast tre minuter efter matchstart innebär det att laget har lämnat WO. Motståndaren förklaras som vinnare av matchen med 14-0.

Övrigt

I spelet utdelas bestraffning mot regelbrott i form av att bollen flyttas bakåt för det bestraffade laget. Utvisning förekommer därför ytterst sällan och utdöms endast vid ytterst osportsligt uppförande. Utvisning är personlig och påverkar inte spelarantalet på planen men en spelare som utvisas får därför ej delta längre under matchen.

I övrigt gäller Svenska Amerikansk Fotbollsförbundet (SAFF) och tillika International Federation of American Football (IFAF:s) regler för amerikansk fotboll samt framtagna matchregler för amerikansk inomhusfotboll.

3.2 Badminton

Tävlingsform

Tävlingen inleds med gruppspel. Slutspel sker i cupform. Tävlingen spelas som lagmatcher och/eller i kategorierna singel, dubbel och mixed. Alla klasser i tävlingen behöver inte använda samma spelform.

Genomförande av lagmatch

Lagmatchen avgörs som en tävling mellan tvåmannalag. Spelarna i laget ska rangordnas efter spelskicklighet (gäller ej mixed). Varje lagmatch består av två singelmatcher enligt inbördes ranking och en dubbelmatch. Det lag som vinner flest delmatcher vinner lagmatchen. I cupspel kan spelet avbrytas när något lag uppnår en ointaglig ledning.



Matchdräkt

Spelare ska uppträda i matchkläder bestående av kortärmad tröja, och shorts/kjol som inte är längre än att den visar knäna.

Spelplan

Takhöjd: den fria takhöjden ska vara fastställda meter enligt Svenska badmintonförbundets tävlingsbestämmelser, vilket är minst sex meter. Fri takhöjd innebär över hela banan upp till underkant av konstruktions- installations- eller lös inredning i taket.

Utrymme mellan banor: Det fria utrymmet mellan respektive bana ska vara minst 1,25 meter.

Speltid

Matcherna spelas i bäst av tre set. Ett set är vunnet när det en spelare nått 21 poäng med en minsta ledning om två poäng, dock går varje set till högst 30. Sidbyte sker alltid vid varje set. Blir det ett tredje set byter man sida när en av spelarna nått 11 poäng.

Walk Over (WO)

Om en spelare inte infinner sig på anvisad plan senast tre minuter efter matchstart innebär det att spelaren har lämnat WO. Motståndaren förklaras som vinnare av matchen med 2-0.

Övrigt

Tävlingsledningen har rätt att justera spelform för att hinna genomföra tävlingen.

I övrigt gäller Svenska Badmintonförbundets tävlingsregler.

3.3 Basket

Deltagande lag

Samtliga klasser spelas med fem spelare på planen. I mixedklassen ska varje kön vara representerade med minst två personer på planen samtidigt.

Antal spelare

Varje lag får bestå av högst 12 spelare per match. En avbytare blir spelare och en spelare blir avbytare när domaren ger tecken till avbytare att komma in på planen. Priser delas ut till max 12 spelare samt lagledare.

Matchdräkt

Laget ska uppträda i enhetlig matchdräkt vad avser tröjor och byxor. Tröjorna ska vara numrerade, med tydliga enfärgade siffror. Smycken ska tas av alternativt tejpas.

Spelplan

Spelplanen ska ha en jämn, hård yta, fri från hinder. Den ska vara 28 meter lång och 15 meter bred. Alla linjer ska vara målade och klart synliga. Alla hinder, inklusive de personer som sitter i lagbänksområdet ska vara på ett lämpligt avstånd från spelplanen.

Speltid

Matchen spelas 2 x12 minuter löpande tid.

Placering i gruppspel

Vid lika poängställning mellan två eller flera lag efter gruppspelet avgörs placeringarna i tur och ordning genom inbördes möte, målskillnad, flest gjorda poäng och lottnings.



Slutspel

Vid oavgjort resultat efter full tid, fortsätter matchen med en eller flera förlängningsperioder om tre minuter, till dess ett avgörande nåtts. Varje time out ska vara en minut, klockan stannas vid varje time out.

Walk Over (WO)

Om ett lag inte infinner sig på anvisad plan senast tre minuter efter matchstart innebär det att laget har lämnat WO. Motståndaren förklaras som vinnare av matchen med 20-0.

I övrigt gäller Svenska Basketbollförbundets tävlingsregler.

3.4 Basket, 3x3

Deltagande lag

Samtliga klasser spelas med tre spelare från varje lag på planen samtidigt. I mixedklassen ska varje kön vara representerat av minst en person på planen samtidigt.

Antal spelare

Ett lag får som mest bestå av sex spelare.

Matchdräkt

Laget ska uppträda i enhetlig matchdräkt vad avser tröjor och shorts. Samtliga tröjor ska ha ett unikt nummer på ryggen.

Spelplan

Spelplanen ska vara utrustad med en korg på höjden 305 cm i samtliga klasser. Det ska finnas en trepoängslinje och en straffkastlinje med ordinarie basketmått enligt Svenska Basketförbundets regler. I övrigt kan planens storlek variera, likaså underlaget. Detta anges i inbjudan.

Speltid

Matchen spelas 1x10 minuter rullande tid. Om något av lagen når 21 poäng innan tiden har gått ut tilldelas de segern.

Placering i gruppspel

Vid lika poängställning mellan två eller flera lag efter gruppspelen avgörs placeringarna i tur och ordning genom inbördes möte, målskillnad, flest gjorda poäng och lottning.

Slutspel

Vid oavgjort resultat efter full tid, fortsätter matchen med en eller flera förlängningsperioder om tre minuter, till dess ett avgörande nåtts. Om något av lagen under förlängningen når 21 poäng tilldelas de segern.

Walk Over (WO)

Om ett lag inte infinner sig på anvisad plan senast tre minuter efter matchstart innebär det att laget har lämnat WO. Motståndaren förklaras som vinnare av matchen med 21-0.

I övrigt gäller FIBA:s tävlingsregler för 3x3.

3.5 Bordtennis

Tävlingsform

Tävlingen spelas som lagmatcher eller i kategorierna singel, dubbel och mixed. Alla klasser i tävlingen behöver inte använda samma spelform.



Genomförande av lagmatch

Lagmatchen avgörs som en tävling mellan tvåmannalag. Varje lagmatch består av fyra singelmatcher och en dubbelmatch. Det lag som vinner flest delmatcher vinner lagmatchen. I cupspel kan spelet avbrytas när något lag uppnår en ointaglig ledning.

Matchdräkt

Spelare ska uppträda i matchkläder bestående av kortärmad tröja, och shorts/kjol som inte är längre än att den visar knäna.

Spelplan

Spelytan ska vara rektangulär, 274 cm lång, 152,5 cm bred och ligga horisontellt 73 cm över golvet enligt Svenska Bordtennisförbundets tävlingsregler.

Speltid

Matcherna spelas i bäst av antal udda set. Antalet set beslutas av arrangören. Ett set är vunnet när en spelare nått 11 poäng med en minsta ledning om två poäng.

Walk Over (WO)

Om en spelare inte infinner sig på anvisad plan senast tre minuter efter matchstart innebär det att spelaren har lämnat WO. Motståndaren förklaras som vinnare av matchen med 3-0.

Övrigt

Tävlingsledningen har rätt att justera spelform för att hinna genomföra tävlingen.

I övrigt gäller Svenska Bordtennisförbundets tävlingsregler.

3.6 Bowling

Tävlingsform

Tre serier per person, som summeras till en slutpoäng. Individuell tävling för damer och herrar. Utöver detta kan lagtävling förekomma.

Lagtävling

Ett lag består av tre personer och kan bestå av både herrar och damer. Lagets resultat är summan av deltagarnas resultat i den individuella tävlingen.

I övrigt gäller Svenska Bowlingförbundets tävlingsregler.

3.7 Brännboll

Deltagande lag

8 spelare på planen varav minst 3 av vardera kön på planen samtidigt.

Antal spelare

Högst 3 avbytare. Byte får ske efter kontakt med domaren. Spelare får delta i endast ett lag under turneringen.

Matchdräkt

Laget ska uppträda i enhetlig matchdräkt vad avser tröjor. Tröjorna behöver inte vara numrerade. Handskar eller vantar är förbjudna.

Spelplan

Spelplanens storlek är 28 x 20 m



Speltid

2×12 minuter (om tid återstår när senaste boll är färdigspelad ska innelaget fortsätta spelet.)

Placering i gruppspel

Vid lika poängställning mellan två lag avgörs placeringen i tur och ordning genom inbördes möte, poängskillnad, flest gjorda poäng och lottning. Vid lika poängställning mellan tre eller fler lag avgörs placering i tur och ordning genom poängskillnad, flest poäng och lottning.

Slutspel

I utslagsomgångarna vinner det lag som tagit flest poäng som innelag. Är även det lika faller lotten avgörandet.

Walk Over (WO)

Om ett lag inte infinner sig på anvisad plan senast tre minuter efter matchstart innebär det att laget har lämnat WO. Motståndaren förklaras som vinnare av matchen med 20-0.

I övrigt gäller av SAIF framtagna spelregler för Student-SM i Brännboll.

3.8 Fotboll, Five-a-side (inomhusfotboll)

Deltagande lag

Samtliga klasser spelar med fem spelare, varav fyra utespelare och en målvakt. I mixedklassen ska varje kön vara representerat med minst två personer på planen samtidigt.

Antal spelare

Varje lag får bestå av högst 12 spelare per match. Inga begränsningar på antalet deltagare som totalt deltar under turneringen. Priser delas ut till max 12 spelare samt ledare.

Matchdräkt

Laget ska uppträda i enhetlig matchdräkt vad avser tröjor, byxor och strumpor. Tröjorna ska vara numrerade. Smycken ska tas av alternativt tejpas. Skor för innebruk ska användas. Dessa får ej ha dubbar och/eller sulor som färgar golvet. Benskydd är obligatoriska i samtliga klasser. Spelare som bryter mot detta utvisas i två minuter. Om domaren anser att lagen har förväxlingsbara tröjor skall bortalaget byta. Västar finns att låna.

Spelplan

Spelplanen begränsas av handbollens sid- och kortlinjer. Spelplanens beskaffenhet och mått anges i inbjudan, dock rekommenderas 20 x 40 meter. Som straffområde räknas området innanför sexmeterlinjen (den heldragna linjen).

Speltid

Gruppspel: 1 x 15 minuter löpande tid.

Slutspel: 1x15 minuter

Final: 2x10 minuter

Placering i gruppspel

Lagens placering bestäms av antalet uppnådda poäng. Tre poäng för seger och en poäng för oavgjort. Vid lika poängställning mellan lag avgörs placering i tur och ordning genom: målskillnad, flest gjorda mål, inbördes möte och lottning.



Slutspel

Om match under slutspel ej är avgjord vid full tid tillgrips avgörande via straffsparkar. Domaren singlar slant och det lag, vars kapten vinner slantsinglingen, bestämmer om det ska lägga den första eller andra straffsparken. Under de förutsättningar som förklaras nedan, lägger varje lag tre straffsparkar.

Lagen lägger straffsparkarna växelvis. Om, innan båda lagen har lagt sina tre straffsparkar, ett lag har gjort fler mål än det andra laget kan göra, även om de skulle lägga sin tre straffsparkar, ska inga fler straffsparkar läggas. Om, efter båda lagen har lagt sina tre straffsparkar, båda lagen har gjort lika många mål eller inga mål alls, ska straffsparkarna fortsätta i samma ordning tills ett lag har gjort ett mål mer än det andra efter samma antal straffsparkar. Varje straffspark läggs av olika spelare och alla spelare måste lägga en straffspark innan någon spelare får lägga en andra straff. Om, vid matchens slut och innan straffsparkstävlingen börjar, ett lag har fler spelare än motståndarlaget, ska det reducera sitt spelarantal så att det har lika många spelare som motståndarlaget. Innan straffsparkstävlingen startar ska domaren försäkra sig om att båda lagen består av lika antal spelare.

Walk Over (WO)

Om ett lag inte infinner sig på anvisad plan senast tre minuter efter matchstart innebär det att laget har lämnat WO. Motståndaren förklaras som vinnare av matchen med 3-0.

I övrigt gäller av SAIF framtagna spelregler för Student-SM i Five-a-side.

3.9 Fotboll, 7-manna

Deltagande lag

Sju spelare på planen. I mixedklassen ska varje kön vara representerat med minst två personer på planen samtidigt.

Antal spelare

Varje lag får bestå av högst 12 spelare per match. Inga begränsningar på antalet deltagare som totalt deltar under turneringen. Priser delas ut till max 12 spelare samt ledare.

Matchdräkt

Laget ska uppträda i enhetlig matchdräkt vad avser tröjor, byxor och strumpor. Tröjorna ska vara numrerade. Smycken ska tas av alternativt tejpas.

Spelplan

Spelplanen ska vara rektangulär och lämpa sig för 7-mannaspel. Spelplanens beskaffenhet och mått anges i inbjudan.

Speltid

2 x 20 minuter

Placering i gruppspel

Lagens placering bestäms av antalet uppnådda poäng. Tre poäng för seger och en poäng för oavgjort. Vid lika poängställning mellan lag avgörs placering i tur och ordning genom: målskillnad, flest gjorda mål, inbördes möte och lottning.

Slutspel

Oavgjorda slutspelsmatcher avgörs i sudden death, max 10 minuter. Om inget mål görs i förlängningen avgörs matchen genom straffar, fem straffar av olika spelare. Därefter en straff av olika spelare tills ett avgörande nåtts.



Walk Over (WO)

Om ett lag inte finner sig på anvisad plan senast tre minuter efter matchstart innebär det att laget har lämnat WO. Motståndaren förklaras som vinnare av matchen med 5-0.

Avvikelser från SFF

För tillbakaspel till målvakt gäller Svenska Fotbollförbundets tävlingsbestämmelser för 11-mannaspel.

I övrigt gäller Svenska Fotbollförbundets tävlingsregler för 7-mannafotboll.

3.10 Friidrott

Tävlingsform

Den individuella tävlingen genomförs med försök samt final. Individuell tävling för damer och herrar. Utöver detta kan lagtävling förekomma.

Lagtävling

Ett lag består av fyra personer där två av varje kön ska var representerat. Den individuella placeringen i varje gren ger en viss poäng. Lagets resultat är summan av deltagarnas resultat i den individuella tävlingen.

I övrigt gäller Svenska Friidrottsförbundets tävlingsregler.

3.11 Fäktning

Tävlingsform

Tävlingen genomförs med en pouleomgång och därefter rak direktutslagning.

Domare

Fäktarna dömer själva i poulerna. Utslagna fäktare dömer påföljande omgång.

I övrigt gäller Svenska Fäktförbundets tävlingsregler och säkerhetskrav.

3.12 Golf

Tävlingsform

Slagtävling utan handicapreduktion i öppen klass. Poängbogey i motionsklass. Individuell tävling för damer och herrar. Utöver detta kan lagtävling förekomma.

Lagtävling

Består av tre föranmälda spelare. Samtliga spelares slagresultat räknas. Laget kan bestå av både herrar och damer.

Deltagarkrav

Medlemmar av Svenska Golfklubben erkänd golfklubb med officiellt handicap alternativt medlem i utländsk golfklubb med officiellt handicap.

I övrigt gäller Svenska Golfklubben's tävlingsregler.

3.13 Innebandy

Deltagande lag

Under spel får högst sex spelare, varav högst en målvakt, i vardera laget befinna sig på planen samtidigt. I mixedklassen ska varje kön vara representerade med minst tre personer på planen samtidigt. Spelarbyten får göras när som helst vid ett obegränsat antal tillfällen under en match. Alla byten måste göras i den egna byteszonen.



Antal spelare

Varje lag får använda max 20 spelare per match, vilka ska noteras i matchprotokollet. Priser delas ut till max 15 spelare samt ledare.

Matchdräkt

Utespelarna ska ha inom laget enhetliga dräkter bestående av tröjor, kortbyxor och knästrumpor. Målvakterna ska vara utrustade med tröjor och långbyxor. Samtliga tröjor ska vara numrerade. Samtliga spelare ska ha skor.

Spelplan

Spelplanen ska vara mellan 36 meter lång och 18 meter lång samt 44 meter lång och 22 meter bred. Planen ska begränsas av en sarg med rundade hörn. Mål, målgård och sarg ska vara i enlighet med Svenska Innebandyförbundets regler.

Speltid

2 x 15 minuter löpande tid, varav 3 sista minuten i andra halvlek är effektiv tid, med en 5 minuters paus, då sidbyte ska äga rum.

Placering i gruppspel

Vid lika poängställning mellan två lag avgörs placeringen i tur och ordning genom inbördes möte, målskillnad, flest gjorda mål och lottning. Vid lika poängställning mellan tre eller fler lag avgörs placering i tur och ordning genom målskillnad, flest gjorda mål och lottning.

Slutspel

Oavgjorda slutspelsmatcher avgörs i sudden death, max 5 minuter löpande tid. Om inget mål görs i förlängningen avgörs matchen genom straffar, tre straffar av olika spelare. Därefter en straff av olika spelare tills ett avgörande nåtts.

Walk Over (WO)

Om ett lag inte infinner sig på anvisad plan senast tre minuter efter matchstart innebär det att laget har lämnat WO. Motståndaren förklaras som vinnare av matchen med 5-0.

I övrigt gäller Svenska Innebandyförbundets tävlingsregler.

3.14 Innebandy, 4x4

Deltagande lag

Fyra spelare utan målvakt. I mixedklassen ska varje kön vara representerade med två personer på planen samtidigt.

Antalet spelare

Högst fyra avbytare.

Matchdräkt

Utespelarna ska ha inom laget enhetliga dräkter bestående av tröjor, kortbyxor och knästrumpor. Målvakterna ska vara utrustade med tröjor och långbyxor. Samtliga tröjor ska vara numrerade.

Spelplan

Spelplanen ska vara rektangulär. Planens längd ska vara cirka 30 x 15 m, måtten ska anges i inbjudan. Målområdet ska vara rektangulärt och bör ha måtten 3 x 1,5 m. Målburarna ska vara lämpade för spel utan målvakt, förslagsvis 90 x 60 x 40 cm (b x h x d). En linje ska finnas mellan måls stolpar och därvid bilda en mållinje.



Speltid

2 x 10 minuter löpande tid.

Placering i gruppspel

Vid lika poängställning mellan två lag avgörs placeringen i tur och ordning genom inbördes möte, målskillnad, flest gjorda mål och lottning. Vid lika poängställning mellan tre eller fler lag avgörs placering i tur och ordning genom målskillnad, flest gjorda mål och lottning.

Slutspel

Oavgjorda slutspelsmatcher avgörs i sudden death, max 5 minuter löpande tid. Om inget mål görs i förlängningen avgörs matchen genom straffar, tre straffar av olika spelare. Därefter en straff av olika spelare tills ett avgörande nåtts.

Walk Over (WO)

Om ett lag inte infinner sig på anvisad plan senast tre minuter efter matchstart innebär det att laget har lämnat WO. Motståndaren förklaras som vinnare av matchen med 5-0.

I övrigt gäller Svenska Innebandyförbundets tävlingsregler.

3.15 Löpning

Tävlingsform

Individuell tävling för damer och herrar. Utöver detta kan lagtävling förekomma.

Lagtävling

Ett lag består av två damer och två herrar. Lagets tid är summan av deltagarnas tider från den individuella tävlingen.

Bana

5-15 km

I övrigt gäller Svenska Friidrottsförbundets tävlingsregler.

3.16 Multisport

Tävlingsform

Dam, herr och mixed. Följande grenar finns:

- Löpning cirka 20 km i skog, på stigar och grusvägar.
- Paddling cirka 20 km på slätvatten.
- Mountainbike cirka 40 km i skog och på väg.

Deltagande lag

Lagen består av två personer. Av säkerhetsskäl kan deltagarantalet begränsas.

Ersättare vid skada

Tillgänglig behörig ersättare får delta om anmälan görs senast en timme före start.

Övrigt

Eventuella ändringar av banan och tävlingsbestämmelserna kan göras av tävlingsjuryn så att bästa tänkbara tävlingsmöjligheter och största möjliga säkerhet uppnås.



3.17 Orientering

Tävlingsform

Individuell tävling för damer och herrar. Utöver detta kan lagtävling och stafett förekomma. I herrarnas stafett är det tillåtet för damer att tävla. Mixedlag består av en herre och en dam.

Lagtävling

Ett lag består av en dam och en herre. Lagets tid är summan av deltagarnas tider från den individuella tävlingen. Det lag som har lägst sammanlagda tid vinner lagtävlingen och blir svenska studentlagsmästare.

Bana

Långdistans

- Herrar - 13 km
- Damer - 7,5 km

Medeldistans

- Herrar - 3,5-4,5 km
- Damer - 3,5-4,5 km

Sprint

- Herrar - 12-15 minuters löptid
- Damer - 12-15 minuters löptid

Stafett

- Herrar stafett - 3 x 8,0 km
- Damer stafett - 3 x 5,0 km
- Mixed stafett – 2 x 5,0 km

Övrigt

Avvikelser kan förekomma när det gäller sträckornas längd, beroende på lokala förhållanden. Detta måste anges i inbjudan.

I övrigt gäller Svenska Orienteringsförbundets tävlingsregler.

3.18 Ridsport

Tävlingsform

Individuell tävling i hoppning samt dressyr. Kvinnor och män deltar i samma klass. Lagtävlingen sker i samma grenar som de individuella tävlingarna och även här tävlar kvinnor och män tillsammans. Alla deltagande ryttare ska även inneha Svenska ridsportförbundets gröna kort.

Lagtävling

Varje deltagande studentidrottsförening ska skicka ett dressyrlag bestående av tre ryttare samt ett hopplag bestående av tre ryttare. Samma ryttare kan ingå i båda lagen.

Klasser

Grundomgången rekommenderas att arrangeras i 0,90 – 1,00 m hoppning och LB dressyr. Semifinal och final skall hållas i så hög klass som hästmaterialet tillåter. Student-SM arrangeras i följande klasser:

- Individuell hoppning.
- Individuell dressyr.
- Lagtävling kombinerat.

Bedömning

Antal placeringar beräknas enligt Svenska Ridsportförbundets TR I, mom. 40, i alla nämnda deltävlingar.



Hoppning

Grundomgångens bedömning är A:0, stilbedömning. Bedömning sker i första hand efter stilbedömning och sedan efter antalet fel och i sista hand efter tid. Svenska Ridsportsförbundets stilbedömnings protokoll skall användas. Semifinalen bedöms enligt A, eventuellt stilbedömning. Finalen bedöms enligt A där vilken typ av bedömning A som ska tillämpas ska anges i inbjudan.

Dressyr

Bedömning sker enligt Svenska Ridsportförbundets gällande regler.

Domare

Hopp- och dressyrdomare samt banbyggare ska vara godkända av Svenska Ridsportförbundet och inneha behörighet att döma respektive bygga de aktuella klasserna. Stildomare ska ha genomgått Svenska Ridsportförbundets utbildning, i annat fall ha dokumenterad vana av stilbedömning.

Övrigt

Tävlingsarrangören ansvarar för att hästar och övrig utrustning innehar försäkring.

I övrigt gäller tävlingsreglemente framtagna för Svenska Akademiska Mästerskapen och tävlingsregler från Svenska Ridsportförbundet.

3.19 Rinkbandy

Deltagande lag

Fem spelare plus en målvakt. I mixedklassen ska varje kön vara representerade med minst tre personer på planen samtidigt.

Antalet spelare

Högst tre avbytare.

Matchdräkt

Laget ska uppträda i enhetlig matchdräkt vad avser tröjor, byxor och strumpor. Tröjorna ska vara numrerade.

Speltid

2 x 15 minuter löpande tid.

Walk Over (WO)

Om ett lag inte finner sig på anvisad plan senast tre minuter efter matchstart innebär det att laget har lämnat WO. Motståndaren förklaras som vinnare av matchen med 5-0.

Slutspel

Oavgjorda slutspelsmatcher (utom finalen) avgörs genom 5 straffar av olika spelare. Därefter en straff av olika spelare tills ett avgörande nåtts. Oavgjord final avgörs i sudden death 1x15 minuter. Är det fortfarande oavgjort efter denna vidtar straffläggning enligt ovan.

I övrigt gäller Svenska Bandyförbundets tävlingsregler för rinkbandy.

3.20 Skidor

Tävlingsform

Dam och herr.

Grenar

Längdåkning, storslalom, telemark och snowboard.



Längdåkning

- Damer: 5-15 km klassisk stil
- Herrar: 10-30 km klassisk stil

Storslalom

Två åk där sammanlagd bästa tid vinner.

Telemark

Två åk där sammanlagd bästa tid vinner. Tidstillägg för dålig teknik bedöms enligt Svenska Skidförbundets regler för telemark.

Snowboard

Två åk där sammanlagd bästa tid vinner.

Speedski

Två åk med flygande start där bästa åket räknas. Banans längd ska vara minst 200 m.

I övrigt gäller Svenska Skidförbundets tävlingsregler för respektive gren.

3.21 Squash

Tävlingsform

Tävlingen inleds med gruppspel. Slutspel sker i cupform.

Speltid

Alla matcher spelas i bäst av tre set.

Övrigt

Tävlingsledningen har rätt att justera spelformen för att hinna genomföra tävlingen.

I övrigt gäller Svenska Squashförbundets tävlingsregler.

3.22 Streetdance

Tävlingsform

Tävlingen består av ett kval där alla visar upp sin show och sedan en final där de som har gått vidare får chansen att visa sig igen innan domarna bestämmer placeringarna.

Deltagare

3-9 dansare per grupp

Dansyta

4,5 x 7 meter

Tävlingstid

5-8 min

Bedömning

Grupperna bedöms av en domarpanel som ser på koreografi, originalitet, teknik, uttryck/humor och kvalitet på dansen.



Begränsning

Varje deltagare får endast medverka i en grupp.

Musik

Deltagarna ansvarar för att handha musik till arrangören enligt arrangörens önskemål.

3.23 Tennis

Tävlingsform

Tävlingen inleds med gruppspel. Slutspelet sker i cupform. Tävlingen kan spelas enligt Svenska Tennisförbundets tävlingsregler eller enligt den alternativa spelformen. Alla klasser i tävlingen behöver inte använda samma spelform.

Alternativ tävlingsform

Under gruppspelen spelas förkortade matcher i bäst av tre set med start vid 2-2 i varje set och tie-break vid 6-6. Under slutspelet spelas matcherna i bäst av tre set där de första två seten spelas till 6 game med tie-break vid 5-5, det tredje setet består enbart av tie-break. Finalen i slutspelet spelas i bäst av tre set med tie-break vid 6-6 i samtliga set.

Placering i gruppspel

Vid lika poängställning mellan två spelare avgörs placering genom inbördes möte, setskillnad, gameskillnad och lottning i tur och ordning. Vid lika poängställning mellan tre spelare avgörs placering genom setskillnad, gameskillnad och lottning i tur och ordning.

Walk Over (WO)

Om ett lag inte infinner sig på anvisad plan senast tre minuter efter matchstart innebär det att laget har lämnat WO. Motståndaren förklaras som vinnare av matchen med 2-0.

Övrigt

Tävlingsledningen har rätt att justera spelform och speltid för att hinna genomföra tävlingen.

I övrigt gäller Svenska Tennisförbundets tävlingsregler.

3.24 Tur Telemark

Tävlingsform

Lagtävling för damer, herrar och mixed.

Deltagande lag

Lagen består av två personer.

Ersättare vid skada

Tillgänglig behörig ersättare får delta om anmälan görs senast en timme före start.

Bana

Sträckning 20-30 km. Höjdskillnad 1500-2500 m. Kontroller längs banan ska tas i den ordning som angivits av tävlingsledningen. Banans sträckning är hemlig till och med kvällen före start. Tävlingsledningen har rätt att ändra banan om de anser det nödvändigt av säkerhetsskäl.

Övrigt

Eventuella tillägg till dessa regler kan bli aktuella, om så krävs för att erhålla bästa tänkbara tävlingsmöjligheter och största möjliga säkerhet. Det åligger varje tävlande att handla efter sunt förnuft och fjällvett!



3.25 Volleyboll

Deltagande lag

Samtliga klasser spelar med sex spelare på planen samtidigt. I mixedklassen ska varje kön vara representerade med tre personer på planen samtidigt.

Antalet spelare

Varje lag får bestå av högst 12 spelare. Priser delas ut till max 12 spelare.

Matchdräkt

En spelares klädsel består av tröja, kortbyxor, strumpor och sportskor. Färg och utförande på kläderna ska vara enhetliga (förutom liberon) för hela laget. Tröjorna ska vara nummerade.

Spelplan

Planen är en rektangel med måtten 18 x 9 meter, omgiven av ett friområde som är minst 3 meter brett på alla håll. Det fria spelutrymmet ska vara minst sju meter högt över spelytan. Det ska finnas linjer avsedda för volleyboll.

Näthöjd: Ett nät är placerat lodrätt över mittlinjen och översta kanten på nätet har höjden 2,43 meter i herrklassen, 2,24 meter i damklassen och 2,35 meter i mixedklassen. Nätet är en meter brett och 9,5–10 meter långt.

Speltid

Vinnare av en match är det lag som vinner tre set. Ett set är vunnet när det ett lag nått 25 poäng med en minsta ledning om två poäng. Om ställningen blir 2-2 i set, spelas det avgörande setet (det femte) till 15 poäng med en minsta ledning om två poäng. Setpaus är tiden mellan set. Alla setpauser är tre minuter. Under denna tid ska sidbyte ske.

Placering i gruppspel

Vid lika poängställning mellan två eller flera lag efter gruppspellet avgörs placeringarna i tur och ordning genom inbördes möte, antal setvinster, flest gjorda poäng och lottning.

Walk Over (WO)

Om ett lag inte infinner sig på anvisad plan senast tre minuter efter matchstart innebär det att laget har lämnat WO. Motståndaren förklaras som vinnare av matchen med 3-0, och med 25-0 i varje set.

I övrigt gäller Svenska Volleybollförbundets tävlingsregler.

3.26 Beachvolleyboll, 2x2

Deltagande lag

Samtliga klasser spelar med två spelare på planen samtidigt. I mixedklassen ska varje kön representeras av en person på planen samtidigt.

Matchdräkt

Spelarnas klädsel består av shorts samt t-shirt eller badkläder. Spelarna spelar barfota eller i strumpor.

Spelplan

Planen är en rektangel med måtten 16 x 8 meter, omgiven av ett friområde som är minst 3 meter brett på alla håll. Spelytan ska bestå av sand och vara avsedd för beachvolleybollspel.



Speltid

Vinnare av en match är det lag som vinner två set. Ett set är vunnet när ett lag nått 21 poäng med en minsta ledning om två poäng. Om ställningen blir 1-1 i set, spelas det avgörande setet (det tredje) till 15 poäng med en minsta ledning om två poäng. Lagen byter sida efter var sjunde poäng vid set ett och två samt vid fem poäng i det tredje setet. Sidbytet är en minut.

Näthöjd: Ett nät är placerat lodrätt över mittlinjen och översta kanten på nätet har höjden 2,43 meter i herrklassen, 2,24 meter i damklassen och 2,35 meter i mixedklassen. Nätet är en meter brett och 8,5 meter långt.

Placering i gruppspel

Vid lika poängställning mellan två eller flera lag efter gruppspellet avgörs placeringarna i tur och ordning genom inbördes möte, antal setvinster, flest gjorda poäng och lottning.

Walk Over (WO)

Om ett lag inte infinner sig på anvisad plan senast tre minuter efter matchstart innebär det att laget har lämnat WO. Motståndaren förklaras som vinnare av matchen med 2-0, och med 21-0 i varje set.

I övrigt gäller Svenska Volleybollförbundets tävlingsregler för beachvolleyboll.

3.27 Beachvolleyboll, 4x4

Deltagande lag

Samtliga klasser spelar med fyra spelare på planen samtidigt. I mixedklassen ska varje kön vara representerade med två personer på planen samtidigt.

Matchdräkt

Spelarnas klädsel består av shorts samt t-shirt eller badkläder. Spelarna spelar barfota eller i strumpor.

Spelplan

Planen är en rektangel med måtten 16 x 8 meter, omgiven av ett friområde som är minst 3 meter brett på alla håll. Spelytan ska bestå av sand och vara avsedd för beachvolleybollspel.

Speltid

Vinnare av en match är det lag som vinner två set. Ett set är vunnet när ett lag nått 21 poäng med en minsta ledning om två poäng. Om ställningen blir 1-1 i set, spelas det avgörande setet (det tredje) till 15 poäng med en minsta ledning om två poäng. Lagen byter sida efter var sjunde poäng vid set ett och två samt vid fem poäng i det tredje setet. Sidbytet är en minut.

Näthöjd: Ett nät är placerat lodrätt över mittlinjen och översta kanten på nätet har höjden 2,43 meter i herrklassen, 2,24 meter i damklassen och 2,35 meter i mixedklassen. Nätet är en meter brett och 8,5 meter långt.

Placering i gruppspel

Vid lika poängställning mellan två eller flera lag efter gruppspellet avgörs placeringarna i tur och ordning genom inbördes möte, antal setvinster, flest gjorda poäng och lottning.

Walk Over (WO)

Om ett lag inte infinner sig på anvisad plan senast tre minuter efter matchstart innebär det att laget har lämnat WO. Motståndaren förklaras som vinnare av matchen med 2-0, och med 21-0 i varje set.

I övrigt gäller Svenska Volleybollförbundets tävlingsregler för beachvolleyboll.