

Høvdingeboldregler ved stævnet for 3. kl.

Der spilles på 2 niveauer:

A. de øvede/"vovede" boldspillere

B. de mindre øvede/"forsigtige" boldspillere

Turneringsreglement:

Alle elever i klassen skal deltage på et hold, og klassen må gerne danne flere hold. Har eleverne idræt sammen på årgangen laves hold efter hhv. A og B niveau.

Der skal være 7 spillere på banen (6 markspillere og 1 høvding). Der må gerne være flere udskiftningsspillere på et hold

En elev må ikke figurere på mere end ét hold

Der er ingen krav til mix. af køn på holdene, og der må gerne spilles med rene drenge- og pigehold

Spillereglerne og pointgivning:

For at få så meget spilletid som muligt, spilles der kampe, til tiden fløjtes af. Når alle markspillere samt høvdingen på et hold er døde, er der tale om en udradering, og sættet er slut.

Pointgivning:

3 point for et færdigspillet vundet sæt

2 point for et IKKE færdigspillet vundet sæt (der er flere spillere på det ene hold når tiden løber ud.)

1 point til hvert hold for et IKKE færdigspillet sæt (holdene har lige mange spillere på banen, når tiden løber ud)

Sherif-duellen gælder kun i de kampe, hvor der skal findes en vinder, dvs. i puljevinderkampe – i kvartfinalekampe – i semifinaler og i finalekampe.

Sherif duel:

Duellen foregår ved, at de to duellanter stiller sig med ryggen til hinanden, med ca. 3 meters afstand. Når dommeren fløjter eller klapper i hænderne, skal de to duellanter vende sig, og forsøge at ramme hinanden. Sherifferne må ikke bevæge sig væk fra deres udgangspunkt. Rammer de ikke hinanden, udskrives en ny duel, og ved 3 forsøg mindskes afstanden mellem dem. Hovedskud tæller her.

Kampstart:

Dommeren starter spillet ved tip-off, og bolden skal berøre en medspiller inden kampen kan begynde.

Lidt af hvert regler ☺:

Hvis en spiller rammes og dør, gives bolden ikke automatisk til det pågældende hold, der har mistet en spiller. Man forsætter blot spillet.

Rammes en spiller i hovedet, dør spilleren ikke, men spillet forsætter.

Man må ikke skifte ud når modstanderen angriber.

En griber fra høvdingefeltet udløser en befrier, og en griber på banen betyder, at kasteren dør.

Hvis en spiller bliver ramt, og en medspiller efterfølgende griber bolden fortsætter spillet uændret for alle.

Regel når høvdingen er alene tilbage på banen:

Når høvdingen indtræder i spillet starter han/ hun altid med bolden.

En griber kastet fra høvdingeområdet udløser i dette tilfælde, at man nu må udpege en spiller på modstanderholdet som værende "død".

Står de 2 høvdinge til slut over for hinanden, og den ene høvding griber en bold kastet fra modstandernes høvdingefeltet, så er kampen slut/afgjort under henvisning til ovenstående.

