



SKOLEREGLER

VERSION 2020

INDHOLD



Indhold	Side 2
Indledning	Side 2
Banen, bolden og overtrådt	Side 3
Spillere og spilstart	Side 4
Bevægelse, skud og griber	Side 5
Befrier, kasteret, flyvende hollænder og høvdingereglen	Side 6
Afslutning og dommeren	Side 7
Hold sammensætning 5. kl. og stillingsregelsæt	Side 8

Klik på overskriften herover for at komme direkte til siden.

INDLEDNING



Spillets ånd

Høvdingebold er et sjovt og hurtigt boldspil, der fremmer bevægelse, koordination, smidighed, boldkontrol, kaste- og gribeegenskaber, kondition og ikke mindst giver stemning og glæde. Høvdingebold er med andre ord et spil der afvikles i en god ånd.

Spillets formål

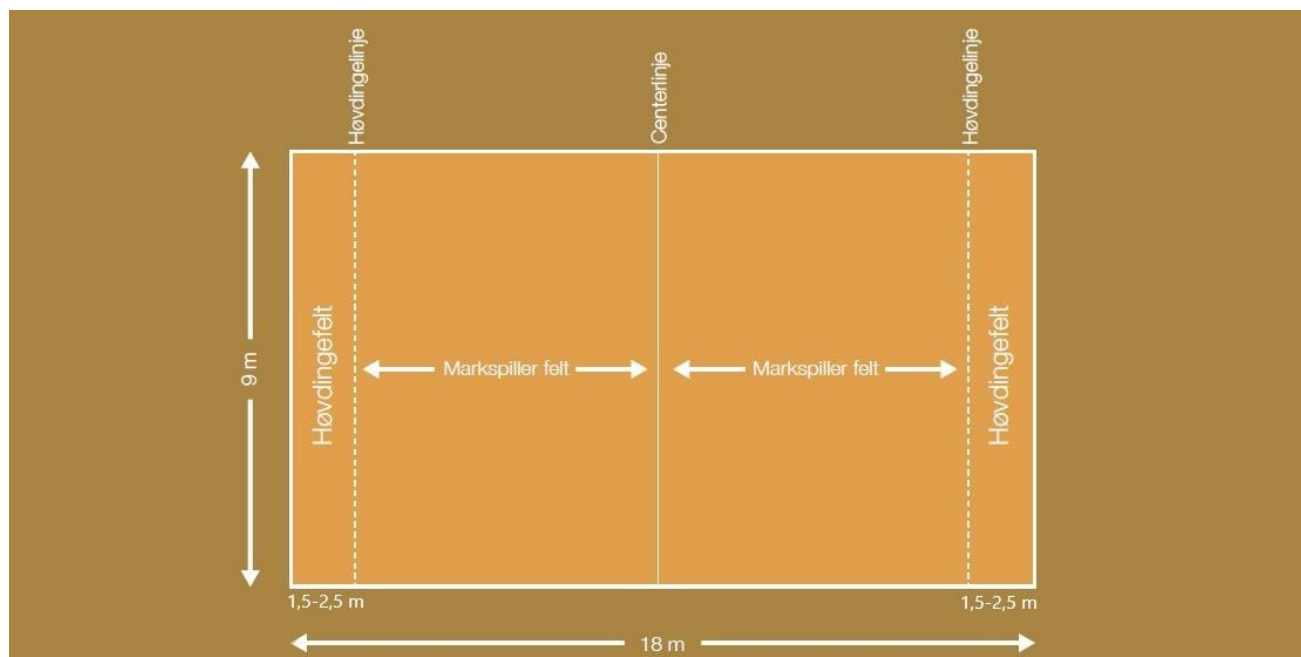
For hvert hold gælder det om at kaste eller gribe bolden så alle spillerne på det modsatte hold udraderes. Når en spiller "dør", skal spilleren gå ned i sin egen høvdings høvdingefelt (se tegning over banen), hvorefter spilleren fortsat kan forsøge at skyde modstanderholdets markspillere. Når alle markspillere på et hold er "døde", træder høvdingereglen i kraft (se denne). Når høvdingen på det ene hold til sidst er blevet skudt eller grebet ud, er sættet eller kampen slut.

BANEN, BOLDEN & OVERTRÅDT



Banen

Den officielle høvdingeboldbane er 18 x 9 m (volleyballbane). Banen deles op i fire felter – to høvdingefelter og to markspillerfelter, se tegning nedenfor. Hvert endefelt er høvdingefelt der af stævneledelsen fastsættes fra 1,5 m. til 2,5 m.



Bolden

Der spilles der med en skumbold i størrelse Ø18.

Overtrådt

Spillerne må ikke overtræde linjerne. Undtagelsen herfra er i forbindelse med "Flyvende hollænder", som har sin egen regel (se afsnit nedenfor).

Spillerne må dog gerne træde på linjen men ikke overtræde den, det samme gælder for høvding/spillere i høvdingefeltet. Side- og baglinjer må kun overtrædes for at hente bolden. Overtrædes banens linjer, så en spiller opnår en uretmæssig fordel, mister holdet kasteretten og skal aflevere bolden til det andet hold. I gentagelsestilfælde kan en spiller advares eller udvises for at overtræde linjerne.

SPILLERE & SPILSTART



Spillere

Der spilles med 7 spillere på banen og et frit antal udskiftningsspillere. Udskiftningsspillere træder i spil ved befriere, læs nærmere i afsnittet om befriere. Udskiftningsspillere kan desuden erstatte spillere ved skade eller ved sætskifte. Den udskiftede skadede spiller kan ikke skiftes ind i sættet igen. Det er tilladt at skifte markspillere og høvding efter hvert sæt. Der skal hele tiden være mindst 3 piger på banen.

Spilstart

Ved spillets start er hvert hold placeret på sin banehalvdel og høvdingene i hver deres høvdingefelt. Kampen starter med Tip-off (dommerkast) på banemidten, dette med to modspillere stående på egen hver deres banehalvdel. Dommeren kaster bolden op mellem de 2 spillere, den må ikke gribes, men skal vippes. Det første angreb kan påbegyndes, når bolden efter vippet er afleveret mellem to spillerne.



OBS! Når en kamp skal afgøres ved høvdingeduel indledes kampen også med Tip-off, hvor reglerne er de samme som ved spilstart.

BEVÆGELSE, SKUD & GRIBER



Bevægelse på banen

Enhver spiller må bevæge sig frit med bolden. Der er ingen regler for skridt, driblinger eller afleveringer. En spiller kan vælge at skyde, aflevere til en medspiller i eget markfelt eller aflevere forbi modstanderne til egen høvding.

Bolden må spilles, dvs. kastes og gribes med hele kroppen, fra knæene og opefter. Man må ikke røre bolden med foden eller underbenet. Gøres dette forsætlig, fx for at stoppe bolden får det modstander holdet bolden tilbage. Det er ikke tilladt at samle en bold op fra gulvet i modstandernes felter, men man må gerne række ind over linjen og tage bolden, mens den er i luften.

Det er tilladt at flytte sig under spilstop, så man befinder sig bedre på banen, når spillet fløjtes i gang igen. Men det er ikke tilladt at aflevere bolden under spilstop.

Skud

Man kan kun skyde modstanderholdets markspillere, ikke høvdingen. Når en spiller er skudt, skal denne gå ned i sin egen høvdings felt og fortsætte spillet dér.

Kun direkte skud tæller, rammer bolden gulvet, loftet eller væggen først, tæller skuddet ikke. En undtagelse fra dette er, hvis bolden først rammer én spiller og dernæst en anden spiller uden at have ramt gulvet, loftet eller væggen i mellemtiden. I dette tilfælde betragtes begge spillere som ramt.

Bliver man ramt i hovedet tæller det også som et træf. Vurderer dommeren, at skuddet er sendt mod ansigtet med vilje og måske også i ond hensigt, kan en advarsel udstedes, og ved gentagne tilfælde udvises spilleren.

Griber

Gribes en modstanders bold, skal vedkommende kaster gå til eget høvdingefelt og fortsætte spillet dér. En høvding, hvis kast gribes, "dør" ikke, men i forbindelse med spillets start hvor ingen endnu er ramt eller grebet, udpeges dog en modstander i markspillerfeltet, som skal gå til høvdingefeltet.

En grebet bold giver en befrier (se reglen under "befriere" nedenfor). Dette gælder også for en bold kastet af en høvding. For at en bold skal være en griber, må den ikke have ramt gulvet, loftet eller væggen først.

Hvis bolden gribes efter først at have ramt en spiller på griberens hold, men ikke i mellemtiden har ramt gulvet, er kasteren ikke ramt. I dette tilfælde betragtes den først ramte spiller på griberens hold heller ikke som ramt og befrier finder heller ikke sted. Denne hændelse kaldes en "redder".

BEFRIER, KASTERET, FLYVENDE HOLLÆNDER & HØVDINGEREGLER



Befrier

Gribes en bold kastet af modstanderholdets markspillere eller fra høvdingefeltet, bliver den først døde medspiller "genoplivet" og tager plads bagerst på udskiftningsbænken. I samme proces befries den første udskiftningsspiller af samme køn som den genoplivede og indgår nu som markspiller. Hvis der ikke er nogen spiller af samme køn på udskiftningsbænken, går den befriede spiller direkte ind som markspiller.

Kasteret

Hvis bolden ryger ud over enten sidelinjen eller baglinjen, tilfalder bolden holdet i det nærmeste markfelt - i forhold til det sted hvor bolden forlod banen.

Kasteretten overgår til det hold, der har fået en medspiller skudt, grebet eller mistet ved en mislykket "Flyvende hollænder".

Kasteretten kan desuden overgå til det andet hold, hvis dommeren skønner, at reglerne er blevet overtrådt.

Flyvende hollænder

En spiller har muligheden for at krydse centerlinjen ved at hoppe ind over den og kaste bolden mod en modstander, inden han eller hun lander i modstanderens markfelt.

Hvis kasteren skyder en modstander, er denne ramt og den angribende spiller kan fortsætte i sit sædvanlige markfelt. Hvis spilleren ikke rammer en modstander, eller hvis denne griber bolden, skal den angribende spiller gå til eget høvdingefelt.

Høvdingereglene

Når alle markspillere på et hold er ramt, skal det pågældende holds høvding forlade høvdingefeltet og erstatte markspillerne. Dette skæbnesvangre øjeblik kaldes Høvdingevandringen. Spillet fortsætter som før med den ene undtagelse, at høvdingen ikke kan befri sine medspillere og kun har mulighed for at ekspedere modspillerne. Rammes, gribes eller misser høvdingen en "Flyvende hollænder" er holdet udraderet og sættet er afgjort.

Når høvdingene er i deres respektive markfelter, får de status af markspillere. Den høvding, som netop er blevet alene på sit hold, har kasteretten, når spillet atter sættes i gang. Hvis høvdingen griber bolden under høvdingereglene, befries der IKKE en medspiller. Kasteren går dog stadig til høvdingefeltet.

Hvis høvdingen i markspillerfeltet griber en bold kastet fra modstanderholdets høvdingefelt, er modstanderen/høvdingen ikke (gen-) "død". Til gengæld kan høvdingen i markspillerfeltet udpege en modstander i markspillerfeltet, som skal gå til høvdingefeltet.

AFSLUTNING & DOMMEREN



Afslutning

Når alle markspillere samt høvdingen på et hold er udraderet er sættet slut. Vinderen af sættet er det hold, der har markspillere tilbage.

Hvis kampen ender uafgjort afgøres kampen i den såkaldte høvdingeduel.

Fra hvert hold vælges 2 spillere frit, dog én af hver køn. Duellen indledes med tip-off (se afsnittet om spilstart – tip-off) og de døde markspillere tager opstilling i høvdingefeltet bag egne høvdinger og må hente bolde til høvdingene når den ryger ud af banen. Når begge holdets høvdinger er udraderet er kampen slut.

Dommerens rolle

En spiller kan først bedømmes "død", når bolden dermed ikke længere er aktiv (dvs. når den har ramt gulvet, loftet, væggen eller er blevet grebet.

Når dommeren fløjter, stopper spillet. Når dommeren vurderer, at spillet kan fortsætte, fløjtes spillet i gang igen.

Dommeren kan sanktionere over for spillere, der ikke opfører sig i spillets ånd. Brud på spillets ånd er fx henholdende spil, brok, overlagte skud efter hovedet og voldsomt spil.

Dommeren har mulighed for at uddele en advarsel (gult kort). Det andet gule kort i én kamp til samme spiller medfører rødt kort og udvisning for resten af kampen.

Dommeren har i grove tilfælde også mulighed for at uddele et rødt kort. Et rødt kort medfører udvisning for resten af kampen. Et rødt kort har kun konsekvenser for evt. følgende kampe, hvis dommeren og turneringsledelsen vurderer det.

Dommerens kendelser er endegyldige og kan ikke ankes.



HOLDSAMMENSÆTNING 5. KL. & STILLINGSREGELSÆT



I Skolehøvdingebold består hvert hold af **alle** elever i én klasse på 5. klassetrin.

Der spilles 4 sæt pr. kamp. Alle 4 sæt spilles selvom kampen er afgjort efter 3 sæt.

Klassen deles så der er ca. lige mange spillere i hvert sæt, brug evt. holdkort som arbejdsredskab ([find eksempler på holdkort her](#)).

Der skal hele tiden være mindst 3 piger på banen.

Et hold, som vinder mindst 3 sæt har vundet kampen. Såfremt det ender 2-2, spilles en afgørende høvdingeduel. I høvdingeduellen skal hvert hold repræsenteres af én pige og én dreng.

Ingen må spille mere end to sæt i hver kamp, dog med følgende undtagelser:

- Såfremt man kun har 4 eller 5 piger i klassen, må disse maksimalt spille 3 sæt i samme kamp.
- Såfremt man kun har 3 piger i klassen, må disse spille med i alle sæt.
- Såfremt der er færre end 14 elever i en klasse, må disse maksimalt spille med i 3 sæt.
- Såfremt der er færre end 11 elever, må man spille med i alle 4 sæt.
- Såfremt der er færre end 3 piger i klassen, er det tilladt at tage op til 3 piger med fra én 4. klasse på skolen.

Efter hver kamp afleverer dommeren resultatet til stævneledelsen ([find eksempler på dommersedler her](#)).

Ved pointlighed i puljen spilles efter følgende stillingsregelsæt:

1. Indbyrdes kamp
2. Indbyrdes sæt-difference
3. (Flest antal overlevelse indbyrdes)
4. Bedste sæt difference
5. Flest vundne sæt
6. (Bedst overlevelses difference)
7. (Flest antal overlevende)
8. Lodtrækning eller omkamp.