

# SKOLEREGLER

VERSION 2023



dansk

Skoleidræt

# INDHOLD



Indledning.....	Side 2
Banen, bolden & overtrådt .....	Side 3
Spillere & spilstart.....	Side 4
Bevægelse, skud & griber.....	Side 5
Befrier, kasteret & flyvende hollænder .....	Side 6
Høvdingereglen .....	Side 7
Dommeren .....	Side 7
Afslutning, høvdingeduel & stillingsregelsæt.....	Side 8
Hold sammensætning 5. kl. & holdkort .....	Side 9

## OBS!

- Klik på overskriften herover for at komme direkte til siden.
- Seneste ændringer er foretaget og godkendt i november 2023 og markeret med **gul overstregning**.

# 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.

Høvdingebold er et spil for hele klassen, hvorfor alle elever deltager i kampen. Der fokuseres på såvel ligeværd og fairplay i alle kampe. Alle spillere skal minimum påbegynde ét sæt på banen i hver kamp.

## 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.

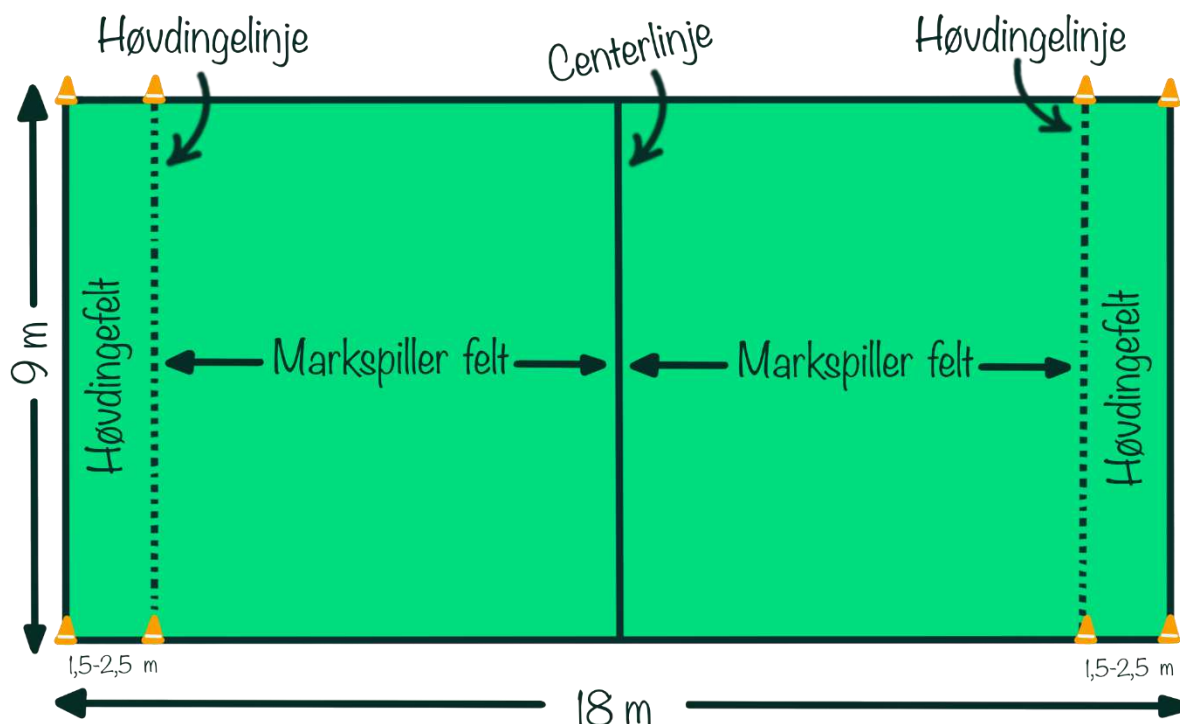
DE

# 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. Ved DM spilles med høvdingefelt på 2,0 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, **dog max to piger og to drenge. Udskiftningsspillere skal træde 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. **Der skal skiftes markspillere og høvding efter hvert sæt og alle spillere skal min. én gang være på banen ved tip-off.**

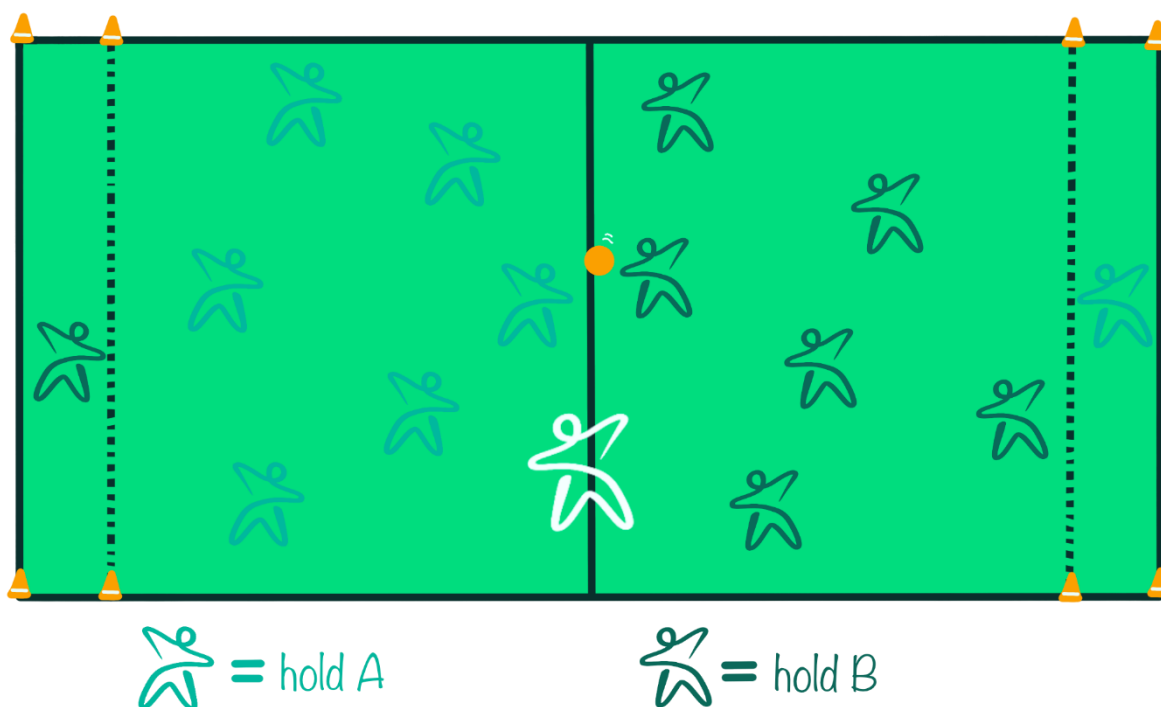
Der skal hele tiden være mindst 3 piger **OG mindst 3 drenge** på banen.

## Spilstart

Ved spillets start er hvert hold placeret på sin banehalvdel og høvdingene i hver deres høvdingefelt.

**Holdet skal spille med fire forskellige høvdinge i hver kamp. Én ny høvding pr. sæt.**

Kampen starter med Tip-off (dommerkast) på banemidten, dette med to modspillere stående på hver deres banehalvdel. Dommeren kaster bolden op mellem de to spillere, den må ikke gribes, men skal vippes. Det første angreb kan påbegyndes, når bolden efter vippet er afleveret mellem to spillere.



**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 modstanderholdet 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), hvis den er grebet indenfor egen banehalvdel. 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 død. 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".

Bolden må ikke gribes med benene fra knæet og ned. Hænderne skal tydeligt bruges til dette og være på bolden når den gribes.

# BEFRIER, KASTERET & FLYVENDE HOLLÆNDER



## Befrier

Gribes en bold kastet af modstanderholdets markspillere eller fra høvdingefeltet, bliver den første døde medspiller "genoplivet" og tager plads bagerst på udskiftningsbænken. I samme proces skal den første udskiftningsspiller befries af en spiller med samme køn som den genoplivede og indgår nu som markspiller. Det vil sige: Ved udskiftning i forbindelse med befriere, så skal udskiftningen være "en dreng for en dreng" og "en pige for en pige".

Hvis der ikke er nogen spiller af samme køn på udskiftningsbænken, går den befriede spiller direkte ind som markspiller.

Den markspiller, der griber bolden fra høvdingefeltet, skal udpege en modstander, hvis holdet endnu ikke har nogen døde. Den udpegede modstander går til høvdingefeltet.

Hvis en markspiller bliver grebet af en modstander, dør kun denne markspiller, dvs. modstanderen kan i dette tilfælde ikke befri en medspiller, da de endnu ikke har nogen døde.

## 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.

# HØVDINGEREGLER



## Høvdingereglen

Når alle markspillere på et hold er ramt, skal det pågældende holds høvding forlade høvdingefeltet og erstatte markspillerne. Dette skæbnesvangre øjeblik kaldes Høvdungevan- dringen. 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 høvdunge- reglen, befries der IKKE en medspiller. Kasteren går dog stadig til høvdingefeltet.

Hvis en høvding, der er blevet markspiller, griber en bold kastet fra modstanderens høvdingefelt, så udpeges en modstander i markspillerfeltet, som skal gå til høvdingefeltet.

Ved duel mellem to høvdunge (1 vs. 1) for at afgøre et sæt gælder: Hvis bolden kastes fra høvdingefeltet og gribes af modstanderens høvding (nu markspiller) dør den modsatte høvding.

Når en bold (kastet fra et høvdingefelt) gribes og holdet der griber bolden ingen døde har, så udpeges en modstander i markspillerfeltet og vedkommende går til høvdingefeltet. Dette gælder i alle situationer.

# DOMMEREN



## Dommerens rolle

En spiller kan først dømmes "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.

# AFSLUTNING, HØVDINGEDUEL & STILLINGSREGELSÆT



## 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.

## Høvdingeduel

Fra hvert hold vælges to spillere frit, dog én af hver køn. Duellen indledes med tip-off (se afsnittet om spilstart – tip-off) og de øvrige 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.

## Stillingsregelsæt

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





# HOLDSAMMENSÆTNING 5. KL. & HOLDKORT



## Hold sammensætning 5. kl. og holdkort

I Skolehøvdungebold 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. Der udfyldes altid holdkort og ved DM-stævnet SKAL det lodrette holdkort benyttes ([find holdkortet her](#)) og afleveres til stævneledelsen **før** hver kamp. Eksempler på udfyldte holdkort kan ses [her](#).

Der skal hele tiden være mindst 3 af hvert køn (dvs. drenge og piger) på banen.

Et hold, som vinder mindst 3 sæt har vundet kampen. Såfremt det ender 2-2, spilles en afgørende høvdungebold. I høvdungebolden 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 (eller drenge) i klassen, må disse maksimalt spille 3 sæt i samme kamp.
- Såfremt man kun har 3 piger (eller drenge) 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 (eller drenge) i klassen, er det tilladt at tage op til 3 piger (eller drenge) med fra én 4. klasse på skolen. Der må dog kun hentes spillere af samme køn, som der mangler på holdet – altså piger for piger og drenge for drenge.

For klasser med 14 eller flere elever gælder reglen, at ingen elever fx må spille 3 sæt og andre elever 1 sæt i hver kamp.

**OBS!** Der må derfor ikke være en difference på to eller flere sæt mellem to eller flere elever. Se eksempler på korrekte og forkerte udfyldte holdkort [her](#).

Enhver elev bør kun være udskifter i maksimalt et sæt, da dette ellers strider imod Høvdungeboldens ånd, hvor det netop er hele klassen der deltager – se Spillet's ånd på side 2.

Der skal søges om dispensation i de tilfælde, hvor dette ikke er muligt.

Efter hver kamp afleverer dommeren en [dommerseddel](#) med resultatet mm. til stævneledelsen.

**Rigtig go' fornøjelse !!**