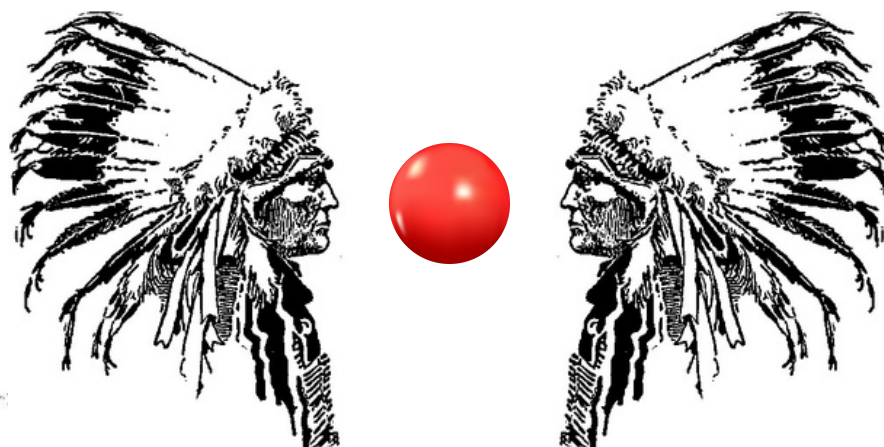


Høvdingebold



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.

Kort om spillet

I høvdingebold dyster to kobbler mod hinanden på en bane.

Der er intet net og ingen remedier udover en bold og eventuelt nogle flotte kostumer. Spillet handler om at kaste, ramme, undvige, gribe og dræbe.

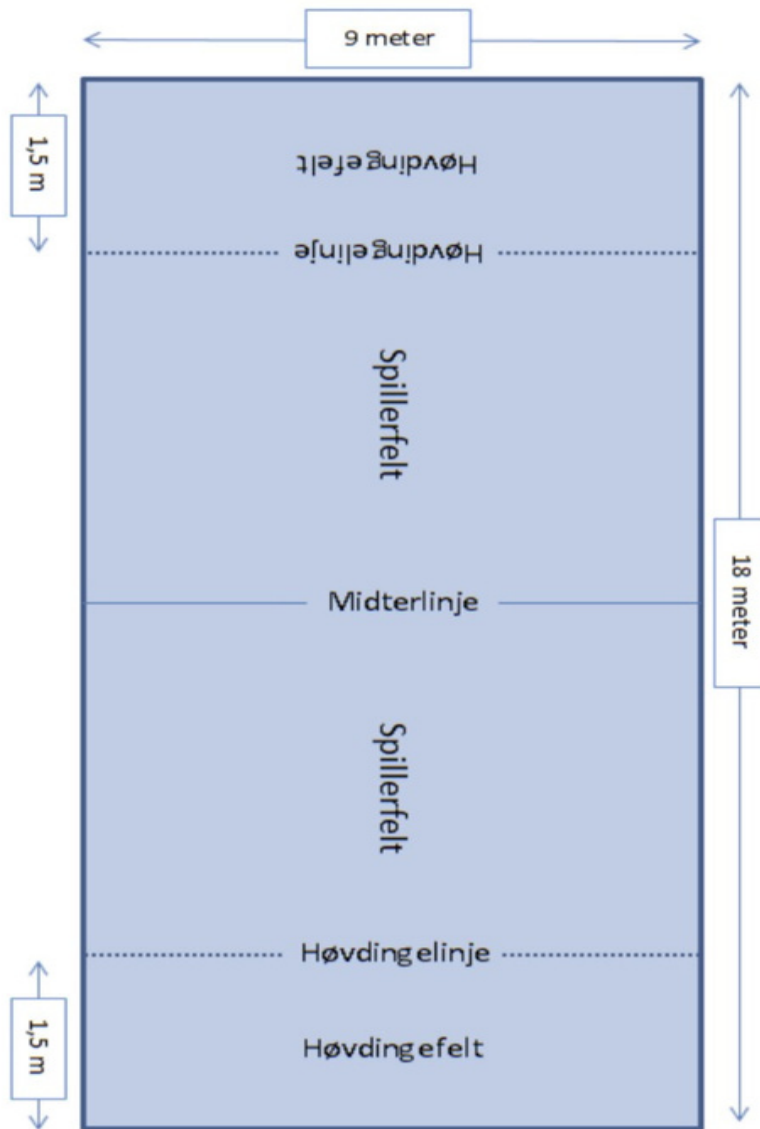
Det gælder om at blive på banen indtil samtlige af modstanderholdets spillere er døde. Plets kud dræber, men griber du bolden, redder du en medspiller samt sender kasteren i dødens høvdingefelt.

Antal spillere

Hvert hold består af 5 stifinder (inklusive høvding). Spillere og høvding kan frit skifte mellem sæt og kampe. Hvis et kobbel ikke kan stille med 5 stifinder, må modstander koblet også kun stille med samme antal.

Banestørrelse og -udformning

Banen har samme størrelse som en volleyballbane (9 x 18 meter), som er delt i to banehalvdele. Hver banehalvdel deles yderligere op i to felter - ét til spillerne og ét til høvdingen.



Bolden

Der spilles der med en skumbold i størrelse Ø16.



Spilstart

Ved spillets start er hvert kobbel 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.

Spillernes 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 jorden i modstandernes felter, men man må gerne række ind over linjen og tage bolden, mens den er i luften.

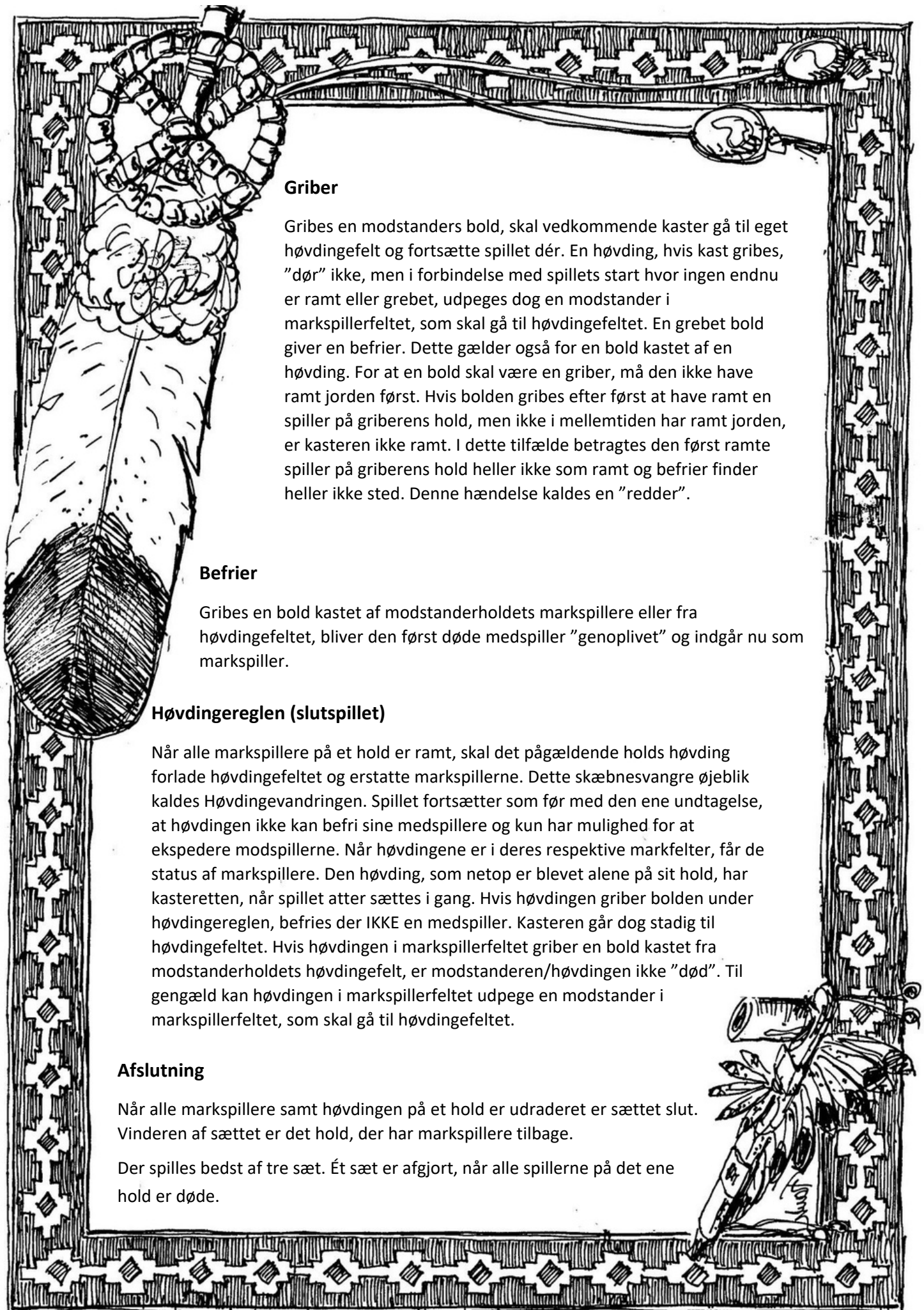
Overtrådt

Spillerne må ikke overtræde linjerne. 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 kobbel.

I gentagelsestilfælde kan en spiller advares eller udvises for at overtræde linjerne

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 jorden først, tæller skuddet ikke. En undtagelse fra dette er, hvis bolden først rammer én spiller og dernæst en anden spiller uden at have ramt jorden 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. Dette gælder også for en bold kastet af en høvding. For at en bold skal være en griber, må den ikke have ramt jorden først. Hvis bolden gribes efter først at have ramt en spiller på griberens hold, men ikke i mellemtiden har ramt jorden, 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

Gribes en bold kastet af modstanderholdets markspillere eller fra høvdingefeltet, bliver den først døde medspiller "genoplivet" og indgår nu som markspiller.

Høvdingereglen (slutspillet)

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. 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 høvdingereglen, 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 "død". Til gengæld kan høvdingen i markspillerfeltet udpege en modstander i markspillerfeltet, som skal gå til høvdingefeltet.

Afslutning

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

Der spilles bedst af tre sæt. Ét sæt er afgjort, når alle spillerne på det ene hold er døde.