

Regler for "HEKSERING"

Spillet er udviklet til post 7 på **invictusløbet** 2025, af Team Dinizuli.

Velkommen til Dinizuli "Heksering"- spil

Banen er en cirkel med et "Heksagram", inden i, som symboliserer "Det gode".

Der er 2 trekantede baner, med hver 3 konkurrerende Hold, inde i Cirklen.

En bane består af en trekant, (Rød eller Grøn) med 3 hold og 3 mål.

Et Hold består af 3 spillere, som alle "svæver" på en kost. (i alt op til 18 spillere på banen samtidig.)

(Spille kan også spilles med en trekant i alt op til 9 spillere, 3 røde ringe og 3 blå ringe)

Der er en Troldmand, pr. Bane (DOMMER),

Denne Troldmand, bestemmer spillets gang, og alle Hekse, skal adlyde Troldmandens, mindste ord.

Bolden i spillet:

Et tykt reb, er splejset sammen til en ring i forskellige farver. Grøn - Rød – Blå

På banen ligger der 3 **røde** + 3 **grønne** hekseringe + 4 x **Blå** hekseringe

De "**RØDE Hekseringe**" må kun benyttes af de spillere der er på den RØDE bane,

De "**GRØNNE Hekseringe**" må kun benyttes af de spillere der er på den GRØNNE bane,

De "**BLÅ Hekseringe**" er "Jokere" og må benyttes af alle spiller på begge baner (RØD og GRØN)

Der kan "scores" 2 point, ved at få "Grøn/Rød Heksering" ned i Målet

Der kan "scores" 1 point, ved at få "Blå-"joker"-ring" ned i Målet

Der må ikke takles, skubbes eller andet!

Den spiller der først rører ved en "Heksering", må tage Hekseringen. (ved tvivl, kastes ringen op i luften)

Men "Hekseringene" er GIFTIGE.....

Så en Heks kan kun "løfte" en "Heksering" ad gangen, og kan højst "holde" på "Heksering" i 5 sekunder.

Dvs.

At "Heksering" skal kastes eller afleveres til en anden spiller, inden for 5 sekunder, fra den er samlet op.

Ringene kan altså ikke kastes op i luften og gribes igen og smides den på jorden, skal der gå 5 sekunder før den samles op igen.

Når alle "Hekseringe" er uden for banens "ydre-ring", genstarter spillet.

enten pga. der er blevet scoret, eller "Hekseringen" er blevet kastet uden for banen

"Hekseringen" skal "trylles", "kastes", "løbes" eller "lægges" ned i en af modstandernes mål. (Mure-Spand)

Man får KUN point for den eller de Hekseringe der ligger i målet, der er **MOD URET** i forhold til sit "eget" mål, på "egen" bane.

Dvs. Hvis man spiller på **Grøn** Bane, kan man kun score mål på den grønne bane, i det mål der er til venstre (mod uret) for sit eget mål.

Hvis man spiller på **Rød** Bane, kan man kun score mål på den grønne bane,

i det mål der er til venstre (mod uret) for sit eget mål.

Når omgangen er slut, tælles Hekseringene op, og der tildeles point

Hvis "Troldmanden" bryde ind og "Hekseringen" skal kastes HØJT op i luften.

Overholder en spiller ikke ovenstående regler, kan Heksen tages ud af spillet, til omgangen genstartes.

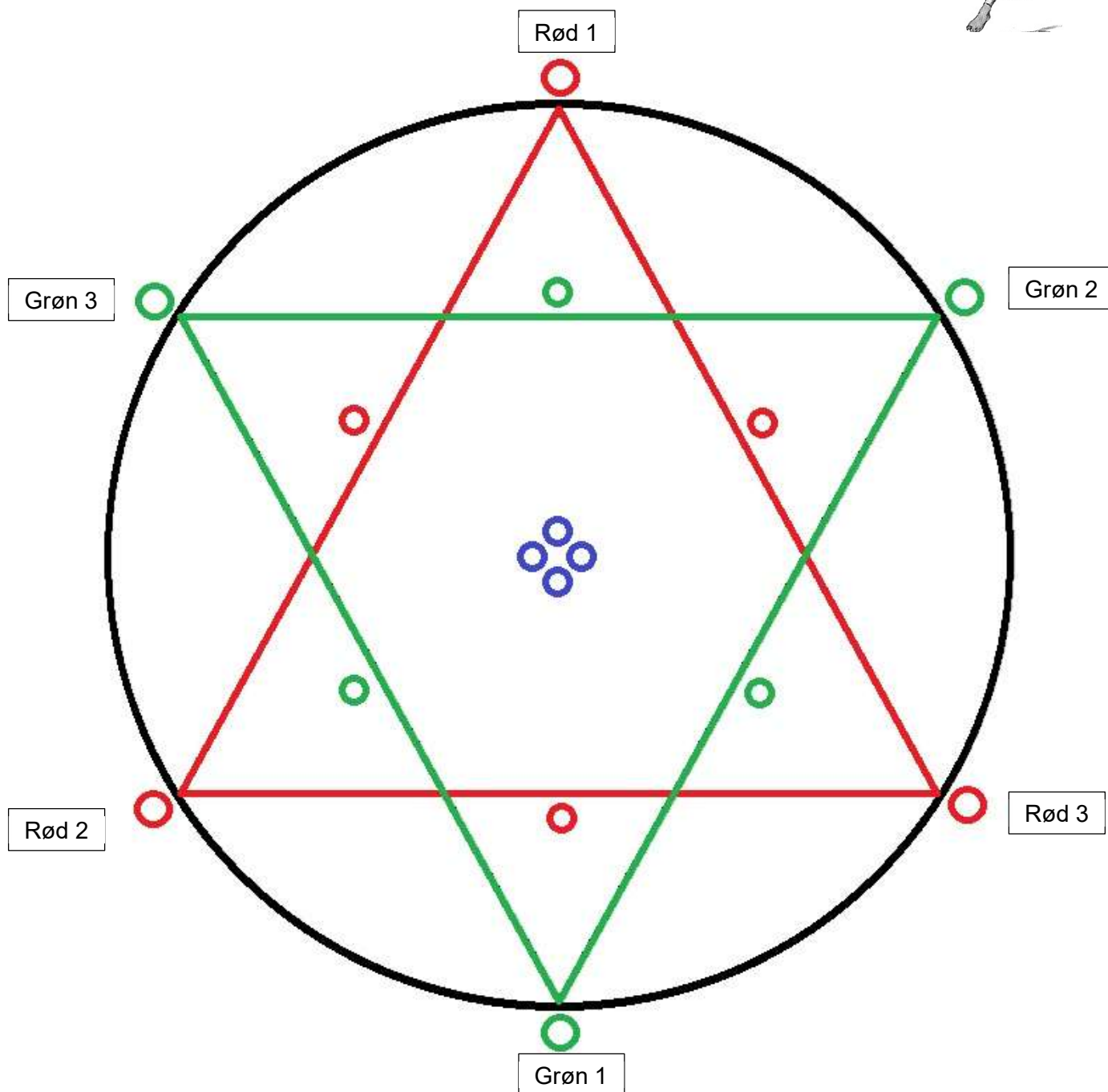
Et spil består af 2 perioder af 5 min varighed, med 5 - 10 minutters pause.

Hvor der kan lægges taktik, eller heppes på andre der spiller langs med cirkelens ydre-ring.

Rigtig god fornøjelse

Team Dinizuli





Praktisk info

Målet (Murespand) sidde fast med en teltplokk så den ikke vælter, og det er en god ide at mærke spanden på ydersiden med Rød 1, Grøn 1, Rød 2 osv. Og på inderside af spanden, hvem der skal have point. dvs. at i spanden der står "Rød 1" på ydersiden af står der "Rød 3" på indersiden og på den spand der står "Rød 2" på ydersiden af står der "Rød 1" på indersiden, osv. Dette gør det nemmere at tildele point, inden spillet genstarter.

Stregerne kan tegnes på jorden med havregryn.