

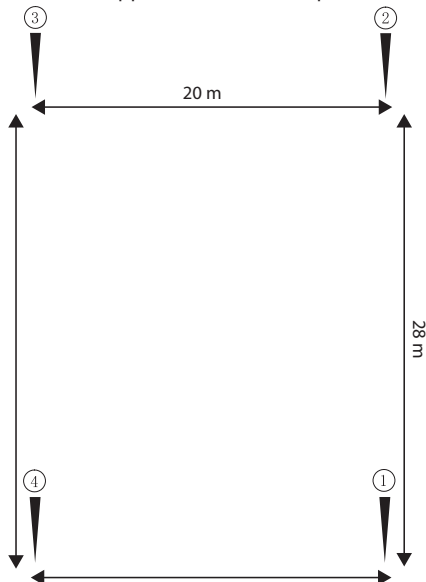
SPELREGLER, BRÄNNBOLL

SPELTID

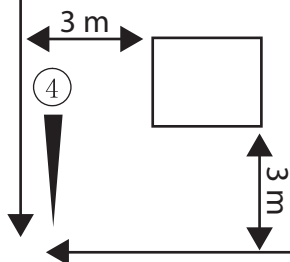
2 x 12 minuter.

FÖRBEREDELSE

1. Mät upp en spelplan som har måtten 28 x 20 m och märk upp hörnen med hörnpinnarna.



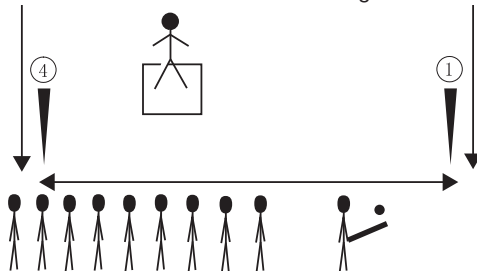
2. Placera ut brännplattan 3 m från den fjärde hörnpinnen och tre meter in från baslinjen.



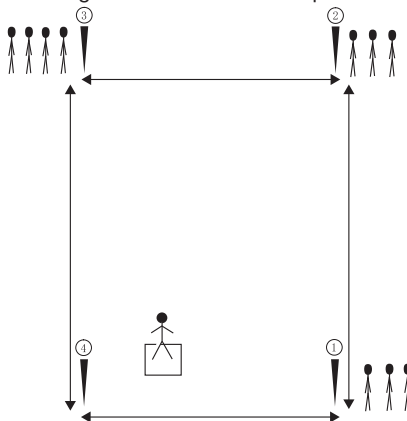
3. Utse en tidtagare och sekreterare, som sköter tidtagning och poängräkning.
4. Dela in deltagarna i två lag med cirka 10 personer i varje lag. Är ni inte så många deltagare går det att spela med färre antal spelare i varje lag.
5. Bestäm vilket lag som ska börja som innelag och vilket som ska börja som utelag, alternativt lotta om det.

INNELAGET

1. Innelaget inleder spelet med bilda en kö vid baslinjen. Kön får inte stå för nära utslagspunkten, som ligger ett par meter in från hörnpinne 1, då det finns risk att bli träffad av ett slagträ.

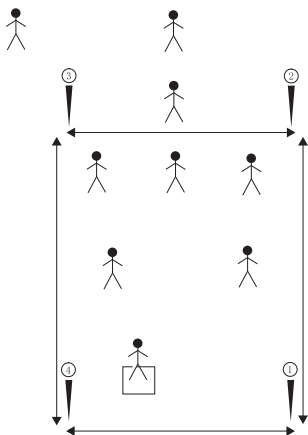


2. Först i kön är först att slå. Varje spelare har tre försök på sig att träffa bollen. Träffar spelaren bollen får denne börja springa runt de uppsatta hörnpinnarna. Hinner spelaren runt alla fyra hörnpinnarna har den varvat. Är slaget för kort kan spelaren välja att stanna vid valfri hörnpinne för att inte bli bränd. Befinner sig spelaren mellan två hörnpinnar när brännaren får bollen och ropar "bränd", blir spelaren bränd och får gå tillbaka till föregående hörnpinne.
3. Misslyckas spelaren med alla tre försök att träffa bollen får spelaren gå och ställa sig vid hörnpinne 1 och sen springa på nästa spelares slag.
4. Skulle alla spelare i laget befinna sig vid hörnpinne 1, 2 eller 3 och misslyckas med att ta sig till hörnpinne 4 utan att bli bränd, blir laget utebränd och turen går över till utelaget att få vara innelag även fast innelagets 12 minuter inte har passerat.



UTELAGET

1. Utelaget inleder spelet med att utse en brännare, som kommer ha sin placering på brännplattan.
2. Utelagets övriga spelare sprider strategiskt ut sig på spelplanen, för att så snabbt som möjligt fånga innelagets bollar och leverera dem till brännaren.



3. När brännaren får bollen från sina utespelare och har ett bra grepp om denna, måste han sätta foten på brännplattan och högt och tydligt ropa "bränd" så att alla hör.
4. Utelaget kan öka på sin poängskörd genom att ta lyror (fånga bollen i luften). Det finns två typer av lyror, tvåhandslyra och enhandslyra. Dessa ger olika mycket poäng.
5. Lyckas utelaget bränna ute alla spelare i innelaget, utan att någon tar sig till pinne 4, tar spelhalvleken slut i förtid.

POÄNGRÄKNING

Poäng innelag

- 1 poäng för inkommen spelare.
- 6 poäng för varvning på eget slag.

Poäng utelag

- 1 poäng för bränning.
- 1 poäng för tvåhandslyra
- 3 poäng för enhandslyra
- 5 poäng för utebränning av innelaget + poäng för eventuellt brända spelare.

VINNARE

Vinnare blir det lag som efter avslutad matchtid samlat ihop flest poäng.

VARIANTER

Spelas brännboll med barn kan barnet, efter två misslyckade slagförsök, istället få kasta iväg bollen.

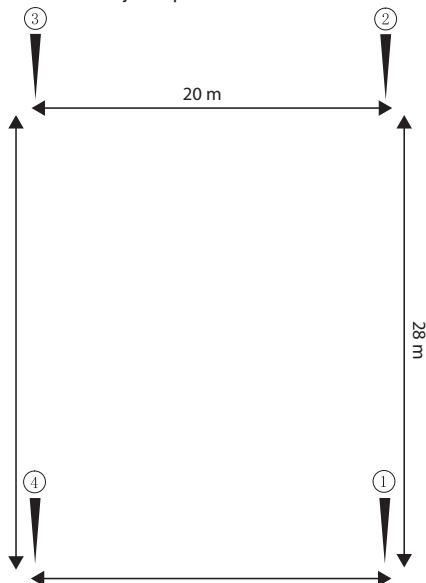
SPILLEREGLER, SLÅBALL

SPILLETID

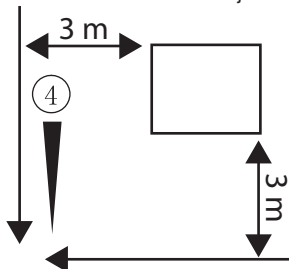
2 x 12 minutter.

FORBEREDELSE

1. Mål opp en bane på 28 x 20 m, og merk opp hjørnepinnene med hjørnepinnene.



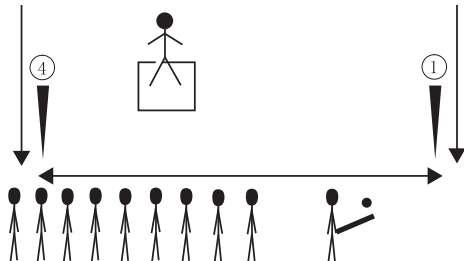
2. Plasser platen 3 m fra den fjerde hjørnepinnen og tre meter inn fra startlinjen.



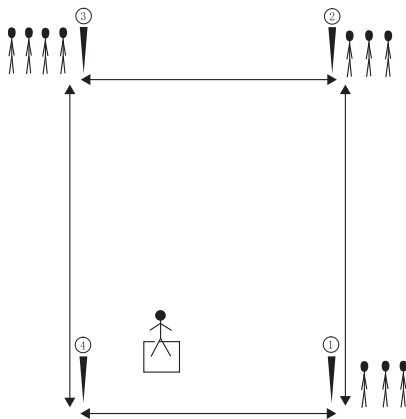
3. Velg en tidtaker og sekretær som tar seg av tidtakingen og å telle poeng.
4. Del deltakerne inn i to lag med cirka 10 personer på hvert lag. Hvis dere ikke er så mange, kan dere spille med færre spillere på hvert lag.
5. Bestem hvilket lag som skal begynne som innelag og hvilket som skal begynne som utelag. Dere kan eventuelt trekke lodd.

INNELAGET

1. Innelaget starter spillet med å stille seg i kø ved startlinjen. Køen må ikke være for nær utgangspunktet, som er et par meter inn fra hjørnepinne 1, siden man da kan bli truffet av balltreet.

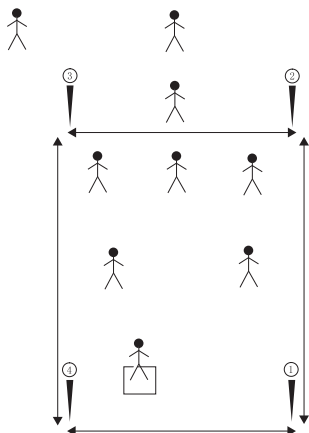


2. Den som står først i køen, er den første som skal slå. Hver spiller har tre forsøk på å treffe ballen. Hvis spilleren treffer ballen, kan hun eller han begynne å løpe rundt alle de fire hjørnepinnene. Hvis spilleren rekker å løpe rundt alle de fire hjørnepinnene, er hun eller han i mål. Hvis slaget er for kort, kan spilleren velge å stoppe ved en valgfri hjørnepinne for å unngå å bli slått ut. Hvis spilleren står mellom to hjørnepinner når motspilleren får ballen og roper «ute», blir spilleren stukket og må gå tilbake til forrige hjørnepinne.
3. Hvis spilleren ikke klarer å treffe ballen med noen av de tre forsøkene, må hun eller han stille seg ved hjørnepinne 1 og deretter løpe når den neste spilleren slår.
4. Hvis alle spillerne på laget står ved hjørnepinne 1, 2 eller 3 og ikke klarer å komme seg til hjørnepinne 4 uten å bli truffet, er det utelaget sin tur til å være innelag selv om innelaget ikke har vært det i 12 minutter.



UTELAGET

1. Utelaget starter spillet ved å utnevne en oppkaster, som skal stå på platen.
2. De andre spillerne på utelaget sprer seg strategisk på banen, slik at de så raskt som mulig kan fange innelagets baller og levere dem til oppkasteren.



3. Når oppkasteren får ballen fra utespillerne sine og har godt grep på den, må hun eller han sette foten på platen og høyt og tydelig rope «ute» så alle hører det.
4. Utelaget kan øke poengsummen ved å få lyrer (fange ballen i luften). Det finnes to typer lyrer – tohåndslyre og enhåndslyre. De gir forskjellig poengsum.
5. Hvis utelaget får ut alle spillerne på innelaget uten at noen kommer seg til pinne 4, er omgangen over.

POENGBEREGNING

Poeng, innelag

- 1 poeng for spiller som kommer inn.
- 6 poeng for å løpe helt rundt på eget slag.

Poeng, utelag

- 1 poeng for treff.
- 1 poeng for tohåndslyre.
- 3 poeng for enhåndslyre.
- 5 poeng hvis hele innelaget slås ut + poeng for eventuelle spillere som slås ut.

VINNEREN

Vinneren er laget som har fått flest poeng når kampen er over.

VARIANTER

Hvis slåball spilles med barn, kan de – etter å ha bommet to ganger – få lov til å kaste ballen istedenfor å slå den.

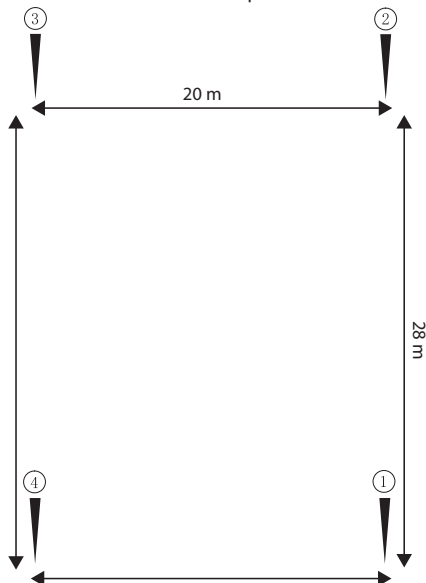
PELIN SÄÄNNÖT, BRÄNNBOLL

PELIAIKA

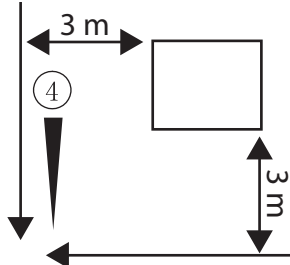
2 x 12 minuuttia.

VALMISTELUT

1. Mittaa pelikenttä, jonka koko on 28 x 20 m, ja merkitse kulmat kulmatapeilla.



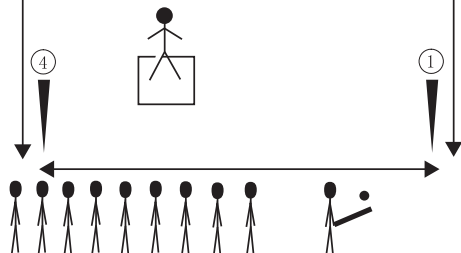
2. Aseta polttolevy 3 metrin päähän neljännessä kulmatapista ja kolme metriä perusviivasta.



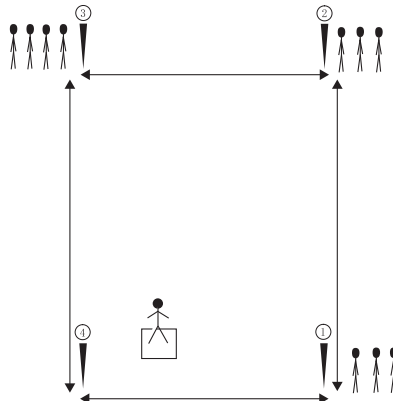
3. Nimitä ajanottaja ja sihteeri, joka hoitaa ajanoton ja pisteytyksen.
4. Jaa osallistujat kahteen joukkueeseen, joissa kummassakin on noin 10 henkilöä. Jos osallistujia ei ole niin paljon, kummassakin joukkueessa voi olla tasaisesti vähemmän pelaajia.
5. Päätä, kumpi joukkue aloittaa sisäjoukkueena ja kumpi ulkojoukkueena, sen voi myös arpoa.

SISÄJOUKKUE

1. Joukkue aloittaa pelin muodostamalla jonon perusviivalle. Jono ei saa seistä liian lähellä lyöntipaikkaa, joka on muutaman metrin päässä kulmatapista 1, sillä vaarana on mailan osuminen.

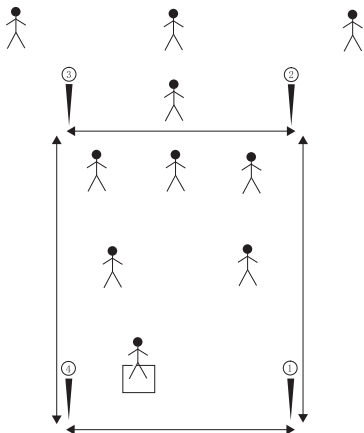


2. Jonon ensimmäinen lyö ensimmäisenä. Jokaisella pelaajalla on kolme lyöntiyritystä. Jos pelaaja osuu palloon, hän lähtee juoksemaan asetettujen kulmatappien ympäri. Jos pelaaja ehtii kiertämään kaikki neljä kulmatappia, hän tekee juoksun. Jos lyönti on liian lyhyt, pelaaja voi pysähtyä mille kulmatapille tahansa välttääkseen palamisen. Jos pelaaja on kahden kulmatapin välissä, kun polttaja saa pallon ja huutaa "palo", pelaaja palaa ja joutuu menemään takaisin edellisen kulmatapin luokse.
3. Jos pelaaja epäonnistuu kaikissa kolmessa lyöntiyrityksessä, pelaaja saa mennä seisomaan kulmakepin 1 kohdalle ja juosta sitten seuraavan pelaajan lyönnillä.
4. Jos kaikki joukkueen pelaajat ovat kulmatapeilla 1, 2 tai 3 eivätkä pääse kulmatapille 4 palamatta, koko joukkue palaa ja vuoro siirtyy ulkokenttäjoukkueelle, vaikka sisäjoukkueen 12 minuuttia ei olisi kulunut.



ULKOJOUKKUE

1. Ulkojoukkue aloittaa pelin nimittämällä polttajan, jonka paikka on polttolevyllä.
2. Muut ulkokentän pelaajat levittäytyvät strategisesti pelikentälle niin, että he saavat sisäjoukkueen pallot mahdollisimman nopeasti kiinni ja heitetyksi polttajalle.



3. Kun polttaja saa pallon omilta ulkopelaajiltaan ja hänellä on siitä hyvä ote, hänen on laitettava jalkansa polttolevylle ja huudettava kovaa ja selkeästi "palo" niin, että kaikki kuulevat.
4. Ulkojoukkue voi lisätä pistetiliään ottamalla kopin suoraan ilmasta (lyyra). Lyyria on kahdenlaisia, kahdenkäden- ja yhdenkädenlyyra. Niistä saa eri pisteet.
5. Jos ulkojoukkue onnistuu polttamaan kaikki sisäjoukkueen pelaajat ilman, että kukaan pääsee tapille 4, välierä päättyy ennenaikaisesti.

PISTEIDEN LASKEMINEN

Sisäjoukkueen pisteet

- 1 piste kotiin päässyt pelaaja.
- 6 juoksu omasta löynnistä.

Ulkojoukkueen pisteet

- 1 piste poltosta.
- 1 piste kahdenkäden lyyrasta
- 3 piste yhdenkäden lyyrasta
- 5 pistettä sisäjoukkueen polttamisesta + mahdollisesti pisteitä poltetuista pelaajista.

VOITTAJA

Voittaja on joukkue, jolla on otteluajan päätyttyä koossa eniten pisteitä.

MUUNNELMAT

Jos palloa pelataan lasten kanssa, lapsi voi kahden epäonnistuneen lyöntiyrityksen jälkeen heittää pallon kentälle.

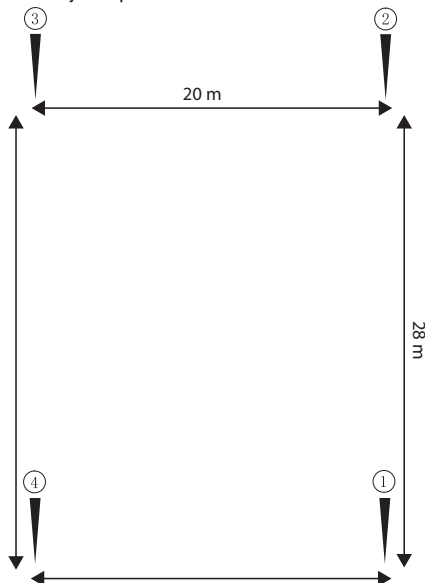
SPILLEREGLER, BRANDBOLD

SPILLETID

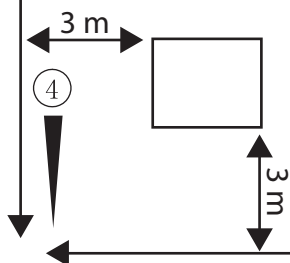
2 x 12 minutter.

FORBEREDELSE

1. Udmål en bane på 28 x 20 m, og marker hjørnerne med hjørnepinde.



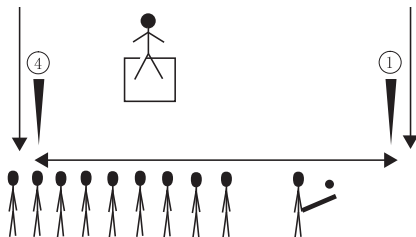
2. Placer brændpladen 3 m fra den fjerde hjørnepind og tre meter inde fra baglinjen.



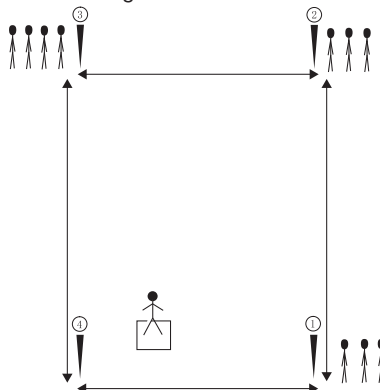
3. Udpeg en tidtager og en dommer, der tager sig af tidtagning og pointsammentælling.
4. Del deltagerne op i to hold med omkring 10 personer på hvert hold. Hvis I ikke er så mange deltagere, kan man spille med færre spillere på hvert hold.
5. Beslut, hvilket hold der skal begynde som indehold, og hvilket hold der skal begynde som udehold, eller træk lod om det.

INDEHOLDET

1. Indeholdet starter spillet ved at stille sig i kø ved baglinjen. Køen må ikke stå for tæt på udslagspunktet, som ligger et par meter ind fra hjørnepind 1, da der ellers er risiko for at blive ramt af et boldtræk.

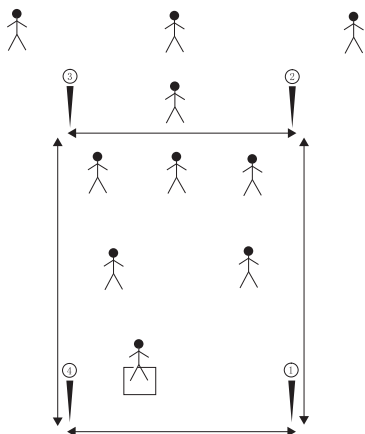


2. Den første i rækken slår først. Hver spiller har tre forsøg til at ramme bolden. Hvis spilleren rammer bolden, begynder han eller hun at løbe rundt om de opsatte hjørnepinde. Hvis spilleren når rundt om alle fire hjørnepinde, har han taget en omgang. Hvis slaget er for kort, kan spilleren vælge at stoppe ved en vilkårlig hjørnepind for ikke at blive "brændt". Hvis spilleren er mellem to hjørnepinde, når brænderen får bolden og råber "Brændt", er spilleren brændt og skal gå tilbage til den foregående hjørnepind.
3. Hvis spilleren ikke kan ramme bolden i sine tre forsøg, skal spilleren gå hen og stå ved hjørnepind 1 og derefter løbe på den næste spillers slag.
4. Hvis alle spillere på holdet står ved hjørnepindene 1, 2 eller 3, og det ikke lykkes for dem at nå frem til hjørnepind 4 uden at blive brændt, er holdet brændt ud, og turen går over til udeholdet, der skifter til at være indehold, selv om indeholdets 12 minutter ikke er gået.



UDEHOLDET

1. Udeholdet starter spillet ved at udpege en brænder, der skal stå på brændpladen.
2. De andre spillere på udeholdet spreder sig strategisk ud på banen for så hurtigt som muligt at fange indeholdets bolde og kaste dem til brænderen.



3. Når brænderen får bolden fra sine markspillere og har et godt greb om den, skal han sætte foden på brændpladen og højt og tydeligt råbe "Brændt", så alle kan høre det.
4. Udeholdet kan øge sit pointtal ved at tage gribere (gribe bolden i luften). Der er to typer af gribere, tohånds-gribere og enhånds-gribere. De giver forskellige antal points.
5. Hvis det lykkes for udeholdet at brænde alle spillere i indeholdet, uden at nogen kommer frem til hjørnepind 4, afsluttes halvlegen tidligere.

POINTBEREGNING

Point for indeholdet

- 1 point for indkommende spillere.
- 6 points for at tage en omgang på ens eget slag.

Point for udehold

- 1 point for brænding.
- 1 point for tohånds-griber
- 3 points for enhånds-griber
- 5 points for at udbrænde indeholdet + points for evt. brændte spillere.

VINDER

Vinderen er det hold, der efter afslutning af kamptiden har samlet flest point.

VARIANTER

Hvis der spilles brandbold med børn, kan barnet efter to mislykkede slagforsøg i stedet få lov til at kaste bolden.