

strumpkrig



Strumpkrigs Regler

Version 2.1



1. Inledning

1. Nedan följer de regler som utarbetats för Strumpkrig. Observera att reglerna bör anpassas efter de utrymmen och som Ni har att tillgå och antal personer som deltar, Exempel på detta syns under § 5 som rör val av spelupplägg eller § 7 vad gäller poängtagning.
2. Det finns också en del valmöjligheter som man behöver välja mellan när man skall ha strumpkrig. Man behöver välja vilka regler man spelar med.
3. Märk väl att det är Fair Play som gäller. Ingen övervakning av spelplanen sker, så det bygger på att du som deltagare är en schyst medspelare.

2. Spelplanen

1. Spelplanen består av två baser, en för vardera lag. Baserna bör placeras så att det finns minst två ingångar till dessa, samt att avståndet mellan baserna är minst 20 meter. Vidare bör det finnas en naturlig mittpunkt där spelledaren kan placeras, avstånden till denna punkt bör vara ungefär lika stort från vardera basen.
2. Beroende på banans utformning kan ett eller flera hinder ställas upp.

3. Speltiden

1. Speltiden bestäms av spelledningen före matchstart. Rekommenderad tid för en match är 10-15 minuter.
2. Start- och slutsignal ges av spelledaren, vanligtvis genom att musik sätts igång/stängs av så att båda lagen hör den.
3. Observera att matchtiden fortsätter att gå medan lagen byter planhalva i samband med poängtagning.

4. Lagen

1. Antalet spelare i ett lag bestäms av spelledningen före matchstart, rekommenderat antal är mellan 5 och 20 lagmedlemmar.
2. Spelarna i ett lag ska ha en enhetlig tävlingsdräkt som tydligt skiljer sig från motståndarlagets.

5. Troféerna

1. En trofé är något det ena laget ska ta av det andra laget och föra till sin bas. Det underlättar om de två lagens troféer inte är identiska. En poäng ges till det lag som har (välj ett av alternativen nedan):
 1. båda troféerna vid sin bas.
 2. motståndartrofén vid sin bas.
2. När detta inträffar ges en signal och lagen byter planhalva, vartefter troféerna ställs tillbaka på vardera bas. Matchvinnare är det laget som har flest poäng vid matchtidens slut.

6. Strumporna

1. En strumpa i spelet är en eller två sportstrumpor ihoprullad till en boll - en strumpboll.
2. Under pågående match får man ha endast ett ting i vardera hand. Exempelvis strumpa-strumpa, strumpa-trofé, trofé-strumpa eller trofé-trofé.
3. Man får endast använda strumpor som hör till spelet, alltså inte dem man har haft på fötterna, då det räknas som biologiskt vapen. En strumpboll som rullat upp sig får rullas ihop till en boll igen.
4. Att bli träffad
 1. Blir man träffad av en strumpa släpper man allt man har i händerna rakt ner och springer en straffrunda.
 2. Ingen del av kroppen är fri, det spelar ingen roll om du tar lyra.
5. Om du blir träffad - En straffrunda är anordnad av arrangörerna så att båda lagen har lika



lång straffrunda. Det finns två typer av straffrundor(välj ett av alternativen nedan).

1. Straffrunda - En straffrunda startar lämpligtvis i mitten av banan och slutar vid basen. Straffrundan bör inte ta längre tid än 30 sekunder att springa.
2. Fängelse - En straffrunda kan vara ett eller två fängelser, då är man fast i fängelset under en tid som inte bör vara längre än 30 sekunder.

7. Vem vinner?

1. Strumpkrigs matcher kan struktureras på många olika sätt dels med gruppspel, slutspel eller gruppspel och slutspel.
 2. Beroende på antal deltagande lag koras det vinnande laget på olika sätt(välj ett av alternativen nedan).
 1. Gruppspel
 2. Gruppspel och där efter slutspel
 3. Slutspel
 3. Poäng
 1. Gruppspel - Oavgjord match ger 1 poäng till respektive lag. Matchvinst ger 3 poäng till det vinnande laget och 0 poäng till det förlorande laget.
 2. Oavgjort efter gruppspelet - Om två lag står på samma poäng när gruppspelet är avgjort så gäller följande för att rangordna:
 1. Poäng
 2. Differens(Gjorda poäng minus förlorade poäng)
 3. Gjorda poäng
 4. Förlorade poäng
 3. Slutspel - Det lag som gjort mest poäng i en match går vidare.
 4. Oavgjort i en match
 1. Om det blir oavgjort i en match så spelas sudden death. Det går till så att spelledningen slumrar en tid(minuter och sekunder) mellan 2min och 5 min.
 2. Sedan så gäller det att ta trofén som vanligt, är det så att ingen tagit trofén när tiden är slut så vinner det laget som har minst antal spelare kvar.
 3. Skulle det eftersudden death vara lika så slumrar spelledningen en vinnare.
- ## 8. Förbud - Under pågående match är det förbjudet att:
1. Ändra banans upplägg
 1. Flytta hinder och skydd
 2. Öppna stängda dörrar
 3. Stänga öppna dörrar
 2. Byta lag (hoppa över till ett motståndarlag)
 3. Gömma trofén, exempelvis
 1. I kläder
 2. Bakom saker/hinder
 3. Under/i hinder
 4. Beroende på banans utformning och upplägg är ytterskor(välj ett av alternativen nedan):
 1. Obligatoriska (ex. om straffvarvet är utomhus)
 2. Förbjudna (ex. om straffvarvet är inomhus)