

1 OVERLIGGEREN

- ★ **REKVISIT:** Overligger
- 👤 **PERSON:** Egen målvogter
- ⬆️ **FUNKTION:** Fordel for eget hold og skal spilles inden kampen.

Gør ens eget mål mindre, så modstanderholdet får sværere ved at score.



2 FÆSTNINGEN

- ★ **REKVISIT:** Stol, der er lukket i ryggen
- 👤 **PERSON:** Egen målvogter
- ⬆️ **FUNKTION:** Fordel for eget hold og skal spilles inden kampen.

Gør ens eget mål mindre, så modstanderholdet får sværere ved at score. Stolen må flyttes rundt af målvogteren og må bruges til at parere skud med. Stolen må ikke placeres i feltet, så den kan ramme en modstander, som springer ind i feltet.



3 JENS VEJMAND

- ★ **REKVISIT:** Vest
- 👤 **PERSON:** Frit valg af markspiller. Kan ikke skiftes i kampen.
- ⬆️ **FUNKTION:** Fordel for eget hold og skal spilles inden kampen.

I må spille med syv markspillere i kampen. Den syvende markspiller (Jens Vejmand, der har vest på) skal forblive over midten på modstanderens banehalvdel i hele kampen.



4 SHERIFFEN

- ★ **REKVISIT:** Sherifstjerne
- 👤 **PERSON:** Frit valg af markspiller. Kan ikke skiftes i kampen.
- ⬆️ **FUNKTION:** Fordele for eget hold og skal spilles inden kampen.

Jeres valgte sherif skal bære sherifstjernen tydeligt på brystet. Hvert mål sheriffen scorer i kampen tæller dobbelt.



5 THE TATTOO

- ★ **REKVISIT:** Tatovering
- 👤 **PERSON:** En af de yngste markspillere på holdet. Kan ikke skiftes i kampen.
- ⬆️ **FUNKTION:** Fordele for eget hold og skal spilles inden kampen.

Jeres tatoverede spiller skal bære tatoveringen tydeligt på armen. Denne spiller er en 'stærk spiller' i forsvaret. Røres en modstander i boldbesiddelse af den tatoverede spiller, dømmes der omgående frikast til modstanderholdet.



6 PÅ FISKETUR

- ★ **REKVISIT:** Fiskestang
- 👤 **PERSON:** Hele holdet
- ⬆️ **FUNKTION:** Fordele for eget hold og skal spilles inden kampen.

Jeres hold må tage på fisketur i hele kampen. I må derfor dække op lige så offensivt, som I ønsker det inkl. mandsopdækning.



7 BOSSEN

- ★ **REKVISIT:** Overskæg
- 👤 **PERSON:** Jeres træner
- ⬆️ **FUNKTION:** Fordel for eget hold og skal spilles inden kampen.

Jeres træner må i det sidste minut spille med på holdet, som en ekstra spiller. Bonus: Når kampen er fløjtet af, har træneren et sidste skud mod et tomt mål uden opdækning. Træneren skal stå i eget mål.



8 O'SKIPPO HØJ

- ★ **REKVISIT:** Sjippetov
- 👤 **PERSON:** En fra holdet – frit valg.
- ⬆️ **FUNKTION:** Fordel for eget hold og skal spilles inden kampen.

Jeres hold kan få et forspring i mål (scoringer) inden kampstart. Jeres udvalgte spiller skal sjippe. Kan der sjippes 15 gang i træk, får I 1 mål. Kan der sjippes 30 gange i træk, får I 2 mål.

Spilleren har to forsøg i alt, hvor det bedste forsøg tæller. I kan altså maksimalt få 2 mål i forspring.



9 HULLA BULLA

- ★ **REKVISIT:** Hulahopring
- 👤 **PERSON:** En fra holdet – frit valg.
- ⬆️ **FUNKTION:** Fordel for eget hold og skal spilles inden kampen.

Jeres hold kan få et forspring i mål (scoringer) inden kampstart. Jeres udvalgte spiller skal holde hulahopringen kørende omkring maven/overkroppen.

Kan spilleren "hulla bulla" i 15 sekunder, får I 1 mål. Kan spilleren "hulla bulla" i 30 sekunder, får I 2 mål. Tiden tæller fra hulahopringen sættes i gang med hænderne til den rammer jorden.



10 SUKKERSKUDDET

- ★ **REKVISIT:** En pakke flødebolles
- 👤 **PERSON:** En fra holdet – frit valg.
- ⬆️ **FUNKTION:** Fordel for eget hold og skal spilles inden kampen.

Jeres hold kan få et forspring i mål (scoring) inden kampstart. Kan jeres udvalgte spiller spise 3 flødebolles på 45 sekunder?

Antallet af flødebolles som færdigspises til der ikke er mere tilbage i munden, kan I få i forspring med. I kan maksimalt få 3 mål i forspring.

Resten af flødebolleserne kan holdet nyde.



11 GAMBLEREN

- ★ **REKVISIT:** Terning
- 👤 **PERSON:** Den spiller på holdet, som scorer det første mål efter gambleren, er i spillet.
- ⬆️ **FUNKTION:** Fordel for eget hold og skal spilles under kampen.

På et selvvalgt tidspunkt i kampen kan jeres træner spille gambleren til dommerbordet. Næste gang I scorer, stopper spillet. Her skal jeres målscorer slå med en terning. Hvis øjnene på terningen viser 1 til 5 – tæller scoringen som det viste antal øjne. En 6'er er desværre = 0 point.



12 DEN FLYVENDE TALLERKEN

- ★ **REKVISIT:** Frisbee
- 👤 **PERSON:** En fra holdet – frit valg.
- ⬆️ **FUNKTION:** Fordel for eget hold og skal spilles under kampen.

På et selvvalgt tidspunkt i kampen, når I har et tremeterkast, kan jeres træner spille den flyvende tallerken til dommerbordet.

Fra tremeterlinjen må en spiller kaste frisbee'en mod tomt mål uden opdækning. Hvis denne kan score uden at frisbee'en rammer jorden først, får holdet tildelt en normal scoring. Spilleren får to forsøg, men kun et mål tæller.



13 DET GRØNNE KORT

- ★ **REKVISIT:** Grønt kort
- 👤 **PERSON:** Jeres træner
- ⬆️ **FUNKTION:** Fordel for eget hold og skal spilles under kampen.

På et selvvalgt tidspunkt i kampen, når I er i boldbesiddelse, kan jeres træner spille det grønne kort til dommerbordet.

Det grønne kort udløser 45 sekunders timeout til jeres hold. I de 45 sekunder skal modstanderholdet (spillere og trænere) sprinte fra side til side. Så snart de 45 sekunder er gået, genoptages spillet – uden pause til modstanderholdet.



14 DET FARLIGE DYR

- ★ **REKVISIT:** Dyr
- 👤 **PERSON:** En fra holdet – frit valg.
- ⬆️ **FUNKTION:** Fordel for eget hold og skal spilles under kampen.

På et selvvalgt tidspunkt i kampen, når I er i boldbesiddelse, kan jeres træner spille det farlige dyr til dommerbordet. Et farligt dyr løber på banen og skræmmer modstanderholdets forsvar væk. En spiller fra jeres hold får frit løb mod mål (som i et individuelt kontraløb).

Scorer spilleren, får holdet tildelt en normal scoring.



15 SPIONEN

- ★ **REKVISIT:** Hat
- 👤 **PERSON:** Den yngste på holdet
- ⬆️ **FUNKTION:** Fordel for eget hold og på et selvvalgt tidspunkt under turneringen.

Når jeres spiller optræder som spion, skal hatten altid bæres. Spionen må opsøge hvert hold én gang under turneringen, når et hold ikke spiller kamp.

Her må spionen se alle de rekvisitter, som holdet ikke har spillet endnu, og træneren har pligt til at fortælle om rekvisitternes funktion. Hvad spionen kan huske i hovedet må fortælles videre til eget hold og egen træner. Spionen må ikke tegne eller skrive notater ned.

PS: Vær opmærksom på, hvis og evt. hvornår modstandernes trænere dømmer kampe.



16 BRO BRO BRILLE

- ★ **REKVISIT:** Sjove briller
- 👤 **PERSON:** Målvogter
- ⬇️ **FUNKTION:** Hæmmer modstanderholdet og skal spilles inden kampen.

Modstanderens målvogter skal bære brillerne i hele kampen.

Målvogteren får sværere ved at se bolden, og I kan nemmere score mål.



17 FANGEN

- ★ **REKVISIT:** Håndjern
- 👤 **PERSON:** Målvogter
- ⬇️ **FUNKTION:** Hæmmer modstanderholdet og skal spilles inden kampen.

Modstanderens målvogter skal bære håndjernerne (evt. tape) i hele kampen.

Målvogteren får sværere ved at redde bolden, og I kan nemmere score mål.



18 SØRØVEREN

- ★ **REKVISIT:** Klap for øjet
- 👤 **PERSON:** En fra modstanderholdet – frit valg (ikke sherif)
- ⬇️ **FUNKTION:** Hæmmer modstanderholdet og skal spilles inden kampen.

Modstanderen skal bære klappen for øjet i hele kampen. Denne spiller bliver derfor hæmmet i sit spil.



19 GARTNEREN

- ★ **REKVISIT:** Havehandsker
- 👤 **PERSON:** En fra modstanderholdet – frit valg (ikke sherif)
- ⬇️ **FUNKTION:** Modstanderen skal bære havehandskerne i hele kampen. Denne spiller bliver derfor hæmmet i sit spil.



20 SUGERØRET

- ★ **REKVISIT:** Sugerør
- 👤 **PERSON:** En fra modstanderholdet – frit valg.
- ⬇️ **FUNKTION:** Hæmmer modstanderholdet og skal spilles inden kampen.

Sugerøret neutraliserer én modstanders scoringer i én hel kamp – det suger simpelthen kraften ud.

Modstanderens scoringer tæller således ikke.



21 RUDOLF

- ★ **REKVISIT:** Rød tud
- 👤 **PERSON:** En fra modstanderholdet – frit valg (ikke sherif)
- ⬇️ **FUNKTION:** Hæmmer modstanderholdet og skal spilles inden kampen.

Den røde næse bæres af én modstander i hele kampen. Denne spiller må ikke dribble på noget tidspunkt.

Dribles der, dømmes dommeren dobbeltdribling, og bolden skifter til jeres hold. Denne spiller bliver derfor hæmmet i sit spil.



22 DUNKEN

- ★ **REKVISIT:** Rygsæk med 1-2 kg
- 👤 **PERSON:** En fra modstanderholdet – frit valg (ikke sherif eller Jens Vejmand)
- ⬇️ **FUNKTION:** Hæmmer modstanderholdet og skal spilles inden kampen.

Rygsækken bæres på maven (omvendt end normalt) af én modstander i hele kampen. Vedkommende spiller altså med en god "dunk" på maven.

Denne spiller føler sig derfor tungere end normalt, og bliver derfor hæmmet i sit spil.



23 STILLELEG

- ★ **REKVISIT:** Mundbind
- 👤 **PERSON:** Modstanderholdets træner
- ⬇️ **FUNKTION:** Hæmmer modstanderholdet og skal spilles inden kampen.

Modstanderens træner(e), spillere og udskifter(e) må i én hel kamp ikke kommunikere verbalt omkring 'taktiske ting' i kampen: angrebsåbninger, snakke i forsvaret, omkring rekvisitter, osv. Det er ren stilleleg.



24 GUMMI TARZAN

- ★ **REKVISIT:** Et par store gummistøvler
- 👤 **PERSON:** En fra modstanderholdet – frit valg (ikke sherif)
- ⬇️ **FUNKTION:** Hæmmer modstanderholdet og skal spilles inden kampen.

Én modstander skal spille i gummistøvler i hele kampen.

Denne spiller kan derfor ikke løbe helt så normalt, og bliver derfor hæmmet i sit spil



25 AV MIN ARM

- ★ **REKVISIT:** Forbinding
 - 👤 **PERSON:** En fra modstanderholdet – frit valg (ikke sherif)
 - ⬇️ **FUNKTION:** Hæmmer modstanderholdet og skal spilles inden kampen.
- Én modstander skal have forbinding på sin foretrukne hånd i hele kampen.
- Denne spiller må kun kaste med den modsatte arm, og bliver derfor hæmmet i sit spil.



26 BAHBUH BAHBUH

- ★ **REKVISIT:** Ambulance
 - 👤 **PERSON:** En fra modstanderholdet – frit valg (ikke sherif eller Jens Vejmand)
 - ⬇️ **FUNKTION:** Hæmmer modstanderholdet og skal spilles under kampen.
- Bahbuh bahbuh medfører en skade til én specifik modstander i de sidste tre minutter af kampen. Ambulancen kommer og henter den skadede spiller.
- Modstanderholdet må gerne erstatte denne med en reserve.



27 2 MINUTTER

- ★ **REKVISIT:** Kort med 2-tal
 - 👤 **PERSON:** En fra modstanderholdet – frit valg
 - ⬇️ **FUNKTION:** Hæmmer modstanderholdet og skal spilles under kampen.
- Jeres hold må give en tominutters udvisning til en specifik modstander på et tidspunkt i kampen. "2 minutter" skal spilles, når jeres hold er i boldbesiddelse
- Jeres træner giver signal til dommerbordet.



28 TVILLINGEN

- ★ **REKVISIT:** Cykelslange
- 👤 **PERSON:** Den ældste og yngste fra modstanderholdet
- ⬇️ **FUNKTION:** Hæmmer modstanderholdet og skal spilles under kampen.

Den ældste og yngste markspiller for modstanderholder bliver 'sat sammen' til siamesiske tvillinger i to minutter. Disse to spillere hænger sammen, og deltager ellers i kampen på almindelige vilkår.

Jeres træner henvender sig til dommerbordet, når Tvillingen skal spilles.



29 BALLONMANDEN

- ★ **REKVISIT:** Ballon
- 👤 **PERSON:** En fra modstanderholdet – frit valg (ikke sherif)
- ⬇️ **FUNKTION:** Hæmmer modstanderholdet og skal spilles under kampen.

Én modstander skal puste en ballon op, og modstanderholdet skal spille med ballonen i det efterfølgende angreb (i stedet for håndboldbol).

Jeres træner henvender sig til dommerbordet, når ballonen skal i spil.



30 PROFESSOREN

- ★ **REKVISIT:** Et forstørrelsesglas
- 👤 **PERSON:** Den ældste fra modstanderholdet
- ⬇️ **FUNKTION:** Hæmmer modstanderholdet og skal spilles under kampen.

På et hvilket som helst tidspunkt i kampen kan I vælge én modstander, der skal ud til bænken og løse en opgave (regnestykke eller et spørgsmål). Når der er svaret rigtig, må spilleren løbe tilbage på banen.

Jeres træner henvender sig til dommerbordet, når professoren skal i spil.

