

SLAKTARBANDY

OFFICIELLA REGLER

Detta dokument fastställer de officiella reglerna för Slaktarbandy, ett traditionellt inomhusinnebandy spel med en historia som sträcker sig över 30 år.



KAPITEL 1: MATCHENS FÖRLOPP

Artikel 1.1: Matchens Längd

Varje match ska ha en exakt varaktighet av 60 minuter, mätt från det ögonblick då den tidhållande ledaren, med ett noggrant öga på sekundvisaren, utropar "start" till det ögonblick då ljudsignalen, obönhörligt och opartiskt, ljuder för att markera matchens slut.

Artikel 1.2: Fastställande av Vinnare

Vinnaren av matchen är det lag som, genom skicklighet och uthållighet, har lyckats pressa bollen genom motståndarnas försvar och in i målet flest gånger vid tidpunkten för slutsignalen. Om båda lag har visat lika delar skicklighet och uthållighet, vilket resulterar i en lika målsumma vid slutsignalen, övergår matchen till en intensiv "sudden death"-period. Under denna period, där varje sekund är avgörande, blir det lag som först lyckas göra mål utsedd till vinnare.

Artikel 1.3: Lagindelning

Innan matchens början läggs alla spelares klubbor ut på golvet, vilka representerar varje spelares hopp och ambitioner. Klubborna läggs i en rad och tilldelas därmed ett nummer i ordning. Sedan får en spelare, utvald av ödet, uttala ett antal siffror mellan 1 och det antal klubbor som ligger på golvet. Antalet uttalade siffror motsvarar hälften av antalet klubbor, avrundat neråt, för att identifiera medlemmarna i det första laget. De klubbor som återstår bildar det andra laget, redo att utmana det första laget på planen.

Artikel 1.4: Spelform vid 9 eller fler Deltagare

Om antalet deltagare vid ett givet tillfälle är nio eller fler, övergår spelet till formatet "herre på täppan". I denna modus delas spelarna upp i tre lag, där varje lag kämpar för att behålla sin plats på planen.

KAPITEL 2: SPELREGLER

Artikel 2.1: Klubban

Under spelets gång får klubban inte lyftas över midjan. Denna regel är absolut och överträdelser kommer att leda till omedelbara påföljder, då vi alla här för att spela innebandy på ett säkert och kontrollerat sätt.

Artikel 2.2: Bollhantering

Det är strängt förbjudet att vidröra bollen med någon del av handen. Denna regel är ovillkorlig och ett försök att bända på den genom att hävda att vi spelar någon form av handboll kommer att mötas med vederbörlig fördömande.

Artikel 2.3: Mål

Mål får inte göras genom att sparka bollen. Om du känner en oemotståndlig önskan att använda dina fötter för målskapande, föreslår vi att du deltar i ett fotbollsspel. Här i Slaktarbandy, använder vi klubbor.

Artikel 2.4: Återstart av Spelet

När bollen på något sätt har lyckats smita från spelområdet och har hittat sin väg utanför planen, är den spelare som visar mest initiativ och först får tag på bollen ärad och ansvarig att återstarta spelet. Denna spelare har frihet att skicka iväg bollen mot motståndarnas mål direkt, en regel som belönar både snabbhet och beslutsamhet.

Artikel 2.5: Vattenpaus

En vattenpaus tillåts när ett lag har gjort 23 mål. Denna paus är en tid för reflektion, återhämtning och för att fylla på vätskereserverna. Spelet återupptas när båda lagen, återfuktade och redo, ger sitt samtycke till att fortsätta kampen.

Artikel 2.6: Byten

Byten av spelare tillåts under spelets gång och sker flygande. Detta innebär att en inbytt spelare kan återvända till spelområdet när som helst under matchen, förutsatt att de gör det på ett säkert och ett icke taktiskt fördelaktigt sätt.

Artikel 2.7: Antalet Spelare på Planen

Varje lag ska bestå av tre spelare på planen. Detta antal har valts för att balansera mellan behovet av samarbete, strategi och individuell skicklighet.

Artikel 2.8: Målvakt

Ingen målvakt är tillåten under spelets gång. Varje spelare är lika ansvarig för att skydda sitt lag mål som de är för att försöka göra mål mot motståndaren.

Artikel 2.9: Återstart efter Mål

Efter att ett mål har gjorts, återstartas spelet flygande. Denna regel säkerställer att spelet fortsätter i en snabb takt, och erbjuder ingen tid för de målgörande att vila på sina lagrar.

KAPITEL 3: LIGASPEL OCH POÄNGSYSTEM

Artikel 3.1: Poängsystem

Poäng tilldelas i enlighet med följande komplexa och sofistikerade schema:

- Ett (1) poäng tilldelas varje medlem i det vinnande laget, oavsett om det är ett 3-mot-3-spel eller "herre på täppan".
- Noll komma fem (0,5) poäng tilldelas varje medlem i det lag som kom på andra plats i "herre på täppan".
- Noll komma tre (0,3) poäng tilldelas varje medlem i det förlorande laget eller på sista plats i "herre på täppan".
- Noll (0) poäng tilldelas om en spelare inte närvarar vid träningen.

Artikel 3.2: Tabellberäkning

En genomsnittspoäng beräknas baserat på antalet träningar en spelare har deltagit i och hur många poäng spelaren har samlat. En spelare måste ha deltagit i minst 20 träningar för att ha rätt till en genomsnittspoäng. För spelare som har deltagit i färre än 20 träningar, beräknas tabellpositionen baserat på den totala poängsumman.

Artikel 3.3: Lagindelning under Säsongen

Från och med december delas de två spelare med lägst poäng upp i varsitt lag, förutsatt att de har deltagit i minst fem träningar (ett deltagande på under fem träningar är alltså under ligans acceptansnivå för existensberättigande). Efter juluppehållet delas de två spelare med högst poäng (eller högst genomsnittspoäng) upp i varsitt lag.

KAPITEL 4: HERRE PÅ TÄPPAN REGLER

Artikel 4.1: Lagindelning

Lagen bestäms genom en omgång av "Sten Sax Påse". Det lag som förlorar får sitta ut och de vinnande lagen stannar på planen.

Artikel 4.2: Återstart av Spelet

Det lag som är "utmanarna" startar spelet.

Artikel 4.3: Vinst

Ett lag anses ha vunnit matchen när de har gjort tre mål. Det förlorande laget byts sedan ut mot det väntande laget.

Artikel 4.4: Begränsning av Antalet Matcher i Följd

För att säkerställa en rättvis fördelning av spel och för att förhindra överdriven dominans av ett enskilt lag, får ett lag inte spela mer än tre (3) matcher i följd. Efter att ha spelat tre matcher i följd, måste detta lag ta en välförtjänt paus, och ge plats åt de andra lagen att utmana varandra på planen. Denna regel har instiftats för att upprätthålla spelets anda av jämlik konkurrens och för att säkerställa att alla deltagare får lika möjlighet att visa upp sina färdigheter och strategier.

Artikel 4.5: Slutet av Spelet

När timern ljuder fortsätter spelet och matchen avslutas först när ett lag har gjort tre mål. Det lag med flest vinster under hela speltiden anses vara vinnare. Om det vid detta tillfälle är oavgjort mellan lagen, spelas en sista match med ordinarie regler. Vid överenskommelse kan reglerna ändras till sudden death för kortare matchtid.

KAPITEL 5: EKONOMI

Artikel 5.1: Kostnad för Hallhyra

Spelare som har deltagit i minst fem (5) träningar delar på kostnaden för hallhyran. Deltagande i en match som extraresurs, för att uppnå minimum sex spelare, räknas inte mot dessa fem träningar, men resultatet av matchen räknas fortfarande i ligastatistiken.

Kapitel 6. UTMÄRKELSER

Artikel 6.1: Tabellsegrarens Pris

Segraren av hela tabellen belönas med den ärofyllda titeln "Slaktarbandy Mästare". Denna titel ger rätten att skryta över sina prestationer till nästa säsong, och att få en mental trofé i form av våra beundrande blickar och applåder.

