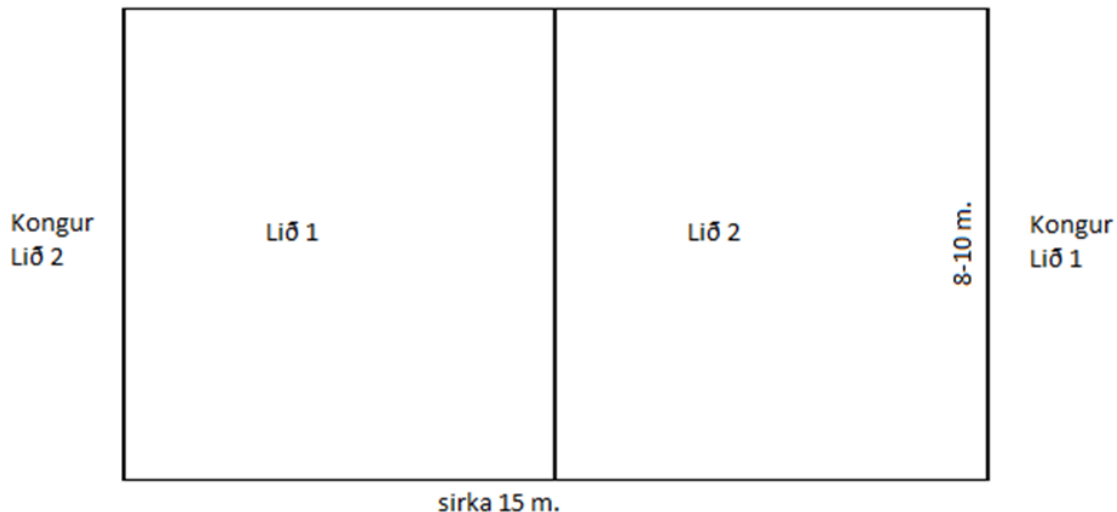


LANDSMÓTIÐ

Völlurinn í brennibolta



Reglur í brennibolta

1. Ef bolti hafnar í höfði andstæðings er hann ekki úr leik, nema andstæðingurinn hafi viljandi notað höfuðið til að skalla boltann. Sama á við ef leikmaður ber hendur fyrir höfuð sér og boltinn fer þannig í hendur leikmanns. Hálsinn tilheyrir hausnum, en axlir og allt þar fyrir neðan er ekki haus. Eftir að boltinn fer í hausinn heldur leikurinn áfram eins og venjulega. Ef boltinn fer í annan liðsmann án þess að snerta gólfið á milli þá er sá liðsmaður úr. Að sama skapi gildir regla 6 líka í þessum tilfellum.
2. Það má ekki taka bolta sem er á gólfinu á velli andstæðingsins. Ef boltinn er hins vegar í loftinu má veiða hann yfir til sín. Það má heldur ekki "drippla" boltanum á velli andstæðings til að ná honum.
3. Ef bolti fer út fyrir hliðarlínu mega liðsmenn úr báðum liðum hlaupa á eftir honum. Það má sparka í bolta til að reyna að ná honum, en eingöngu ef engin hættu er á að sparka óvart í andstæðing. Það er alveg bannað að sparka ef andstæðingur er með hendurnar nálægt boltanum - slíkt skapar bara hættu. Það má EKKI renna sér, eða á einhvern hátt tækla, hrinda, ýta eða álíka til að ná boltanum. Ef einhver hefur náð boltanum má ekki rífa hann af honum, né hrinda eða ýta til að láta hann missa boltann. Leikurinn hefst þegar allir leikmenn eru komnir inn á völlinn. Aðeins má skjóta leikmann sem er ekki kominn á völlinn ef sá hinn sami er mjög augljóslega að slóra til að fara inná sem lengst frá þeim sem er með boltann. Ef bolti flækist í neti gildir reglan að sú sem snerti hann fyrst fær hann eftir að búið er að leysa hann.
4. Fari bolti aftur yfir kóngalínu mega eingöngu kóngur og liðsmenn hans sækja boltann. Kóngasvæðið afmarkast af kóngalínu og er svo jafn breitt og völlurinn er.
5. Ef bolti er gripinn af andstæðingi er leikmaður úr nema gripið sé frá kóngavelli, þá heldur leikurinn áfram eins og ekkert sé.

6. Ef bolti fer í liðsmann og annar liðsmaður grípur þá er sá fyrri ekki úr en sá sem skaut er það.
7. Ef bolti fer í tvo leikmenn eða fleiri án þess að snerta jörðina á milli eru þeir allir úr leik. Séu tveir leikmenn eftir áður en kóngur kemur út þá eru þeir báðir úr, kóngur kemur út og verður einn eftir á vellinum.
8. Um leið og það er búið að skjóta leikmann þá þarf að fara stystu leið út af velli og beint til kóngsins og má því ekki taka upp boltann eða á annan hátt koma honum til liðsfélaganna. Dauðir mega ekki viljandi snerta boltann fyrr en þeir eru komnir á kóngasvæðið. Snerti dauður leikmaður boltann fær hitt liðið boltann.
9. Sé stigið á eða yfir kóngalínu eða miðjulínu með boltann í höndunum fær hitt liðið boltann. Leikmaður telst vera kominn yfir línuna jafnvel þótt hann sé enn í loftinu með boltann í höndunum. Ef liðsmaður nær að kasta boltanum en dettur *eftir það* yfir línuna þá missir hann ekki boltann.
10. Þegar kóngur kemur út þá fær hann boltann.
11. Kóngur hefur 2 líf.
12. Eingöngu liðsmenn á velli geta bjargað liðsmanni með því að grípa, ekki kóngur eða liðsmenn hans.
13. Fari leikmaður út af vellinum til að forða sér frá því að vera skotinn er heimilt að skjóta hann utan vallar.
14. Heimilt er að skjóta liggjandi leikmann.
15. Þegar bolti fer aftur fyrir kóngalínu skal innkast vera frá kóngalínunni en ekki af leikvelli.
16. Leikur má ekki hefjast nema allir leikmenn séu komnir inn á völlinn og vita að leikurinn sé að hefjast.