

Skotklukkubolti

Um leikinn gilda hefðbundnar handboltareglur nema

1. Spil:

o Heildarsóknartími er takmarkaður við ákveðinn sóknartíma á lið. Ég get séð fyrir mér leiki allt frá 3 mínútum á lið og upp í 15 geta gengið vel. Að sjálfsgöðu ákveðið eftir markmiðum af þjálfarans.

o Hraðskák-klukka er staðsett á dómaborðinu við miðvallarlínuna

o Þegar sókn er lokið má leikmaður frá liðinu sem var ljúka við sókn (hvernig sem fór) ýta á takkann og setja sóknartíma andstæðingsins af stað (líkist skiptingum við markmann). Liðið sem var í vörn, og vinnur boltann má líka setja sinn tíma af stað (mikilvægt til að mega skora). Þetta gæti komið til þegar boltinn vinnst og ætlunin er að sækja hratt.

2. Stigagjöf:

o Það er aðeins leyfilegt að skora þegar sóknartími viðkomandi liðs er í gangi

- Mikilvæg athugasemd: Sóknartíminn verður að vera virkur fyrir sóknarliðið til að geta skorað mörk. Þetta á einnig við í skyndisóknum og köstum yfir völinn í tómt mark. Því mega leikmenn liðsins sem snögglega vann boltann líka setja sinn sóknartíma af stað um leið því andstæðingarnir hafa ekki mikinn hvata til þess fyrr en þeir eru nær því að vera komnir í vörn. (Þetta kemur mögulega í veg fyrir allra hröðustu hraðaupphlaupin til að byrja með, á meðan samherjarnir eru að kveikja á því að þurfa að setja sóknartímann af stað). Þá koma ekki mörg mörk yfir í tómt mark heldur á meðan þetta er reglan. Hér þarf samskipti og taktík til að samræma liðið og styttu viðbraðgstímann til að setja sóknartíma mótherjanna af stað.*

3. Sérreglur:

o Ef leikmaður er sendur út af vegna brots sem venjulega samsvarar 2 mínútna situr leikmaðurinn í 1 mínútu af sóknartíma liðs síns (þar sem ekki er um venjulega leikklukku að ræða)

o Liðið sem lýkur sóknartíma sínum á undan er fast í vörn og andstæðingarnir geta sótt ítrekað á mótherja sína þar til sóknartími þeirra rennur út. Í hvert skipti sem boltinn tapast eða mark er skorað undir þeim kringumstæðum (eitt lið á sóknartíma) þá er byrjað aftur frá eigin marki.

- Athugasemd: Réttast er að skipta leik upp í tvo leikhluta og víxla varllarhelmingum til að báðir vængir liðs þurfi að spila nær skotklukkunni.*

4. Lok leiks:

o Það lið sem hefur skorað fleiri stig þegar sóknartími beggja liða er búinn sigrar

o Ef annað liðið hefur klárað sóknartímann sinn og er undir í stigaskori þá er leik lokið.

o Ef jafnt er þegar sóknartími beggja liða er búinn, þá er framlengt með silfurmarki. Liðið sem skoraði síðast með tíma af skotklukkunni byrjar í vörn. Það lið sem skorar fyrr án þess að andstæðingurinn nái að svara með marki sigrar.