

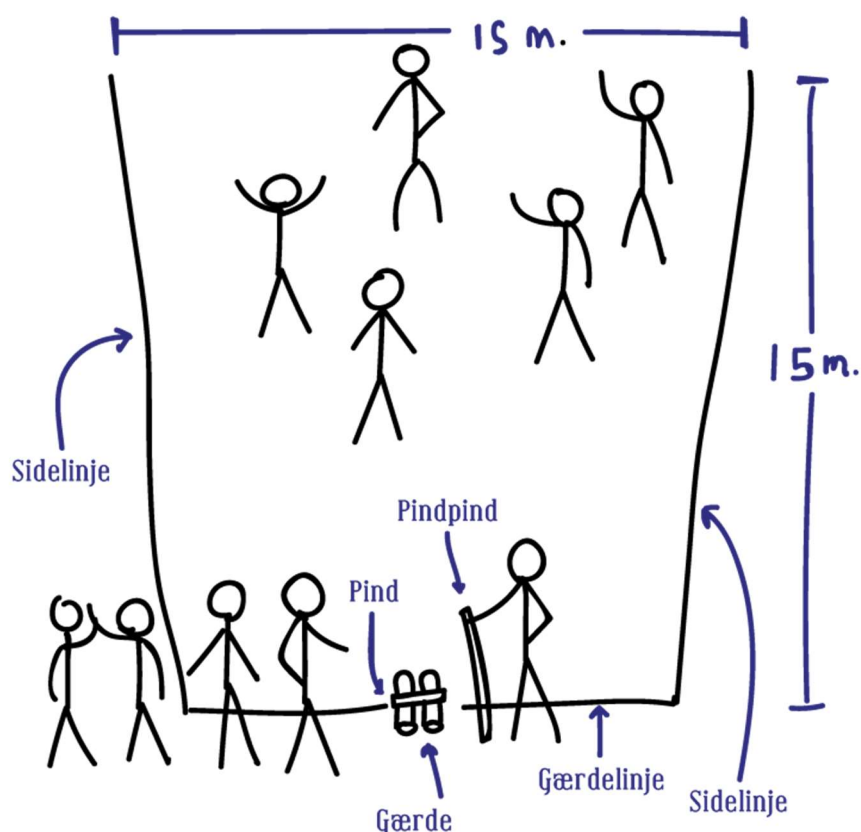
Pind Regler

Pind eller at **spille pind** er en [sportsgren](#) og gammel [børneleg](#)^[1], hvor to hold skiftes til at anvende en større pind til at vippe -eller slå en mindre pind afsted. Hvis modstanderholdet griber pinden, skal holdene bytte plads.^[2] Holdene spiller på en bane, der ifølge *Dansk Pind Union* skal være 15 x 15 meter, og der er et inde- og udehold præcis som i [langbold](#). Hvert hold kan bestå af 5-8 deltagere, så længe der er lige mange spillere på hvert hold. Derudover skal man benytte "en pind" (30 cm), "en pind-pind" (150 cm) og et [gærde](#) (to [kævler](#) eller -[mursten](#) à 15x30cm). Kun indeholdet kan score point. Formålet med spillet er at score flere point end modstanderen.^[3]

Sammenfattende kan *Pind* karakteriseres som en krydsning mellem [cricket](#) og [rundbold](#), men bat og bold er i stedet byttet ud med førnævnte udstyr. Som spiller skal man kunne kaste, gribe, løbe og forsvare, hvilket stiller krav til den enkelte spillers [fysiske formåen](#).^[4]

Sådan Spiller I Pind

Hvis du har læst [de officielle pind-regler](#), har du nok bemærket at det ikke den mest pædagogiske måde at lære pind på. Derfor har vi lavet denne guide til at komme i gang med pind!



Pindbanen er ca. 15 x 15 meter. Gærdet står midt på den ene linje, der kaldes gærdelinjen. Linjerne til højre og venstre er sidelinjerne.

Det skal I bruge

- En pind på ca. 30 cm. (pinden)
- En pind på ca. 150 cm. (pind-pinden)
- To kævler eller mursten (gærdet)
- To hold på cirka 5-8 personer
- En bane på ca. 15 x 15 meter

Før I begynder

Før I går i gang, skal I sætte banen op. I kan mærke den op på græsset lige efter tegningen eller I kan bruge nogle kævler eller kegler til at markere linjerne. I kan også bare aftale at f.eks. en hæk tæller som den ene sidelinje og noget højt græs som den anden.

- Når banen er klar, skal I aftale hvornår kampen slutter. Her er nogle idéer:
- Efter et bestemt stykke tid, f.eks. 20 eller 30 minutter
- Når et af holdene har fået et bestemt antal point, f.eks. 20
- Når begge hold har været inde lige mange gange, f.eks. 10 gange hver.

I skal også aftale hvilket hold, der starter inde. Indeholdet står bag gærdelinjen, mens udeholdet fordeler sig i på banen.

I pind er det kun indeholdet, der kan få point, mens udeholdet skal give indeholdet døde, så de selv kan blive indehold.

Kampens forløb

1. Indeholdet løfter



Man løfter ved at "skovle" pinden ud i marken med pind-pinden.

På indeholdet stiller spillerne sig op i en kø og skiftes til at løfte. For at løfte, lægger man først pinden (den lille pind) på tværs af de to kævler eller mursten, så pind-pinden (den store pind) kan komme ned under pinden. Så løfter man pinden ud på banen med pind-pinden.

Man må ikke slå til pinden med pind-pinden. Det kaldes at 'klikke', fordi man kan høre de to pinde ramme hinanden. Gør man det, får man en fejl.

Man får også en fejl hvis man løfter pinden bag gærdelinjen. Hvis man får tre fejl mens man prøver at løfte, får man en død. Det giver også en død at løfte pinden ud over sidelinjen.

Første gang indeholdet får en død, stiller den, der fik en død, sig bagerst i køen og en ny spiller fra indeholdet går til gærdet for at løfte. Hvis det er indeholdets anden død, skifter holdene plads.

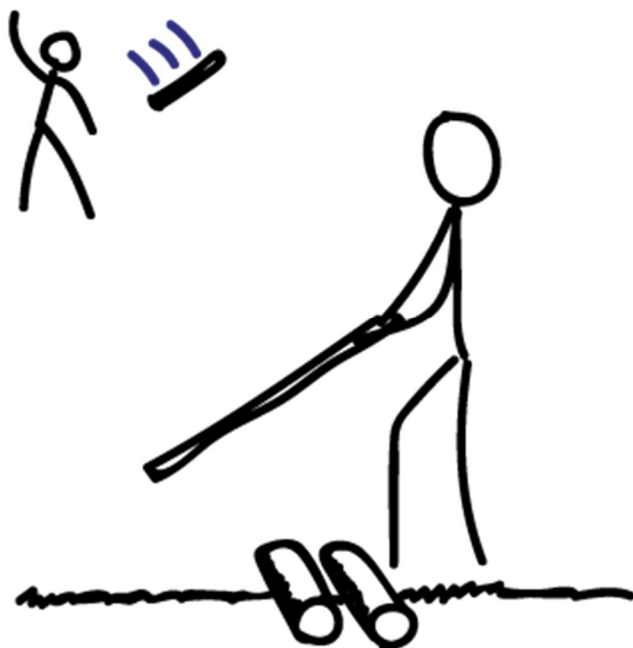
2. Udeholdet griber – måske!

Når pinden er blevet løftet ud i marken af indeholdet, skal spillerne på udeholdet forsøge at gribe den. Gør de det, giver det en død til indeholdet.

3. Udeholdet kaster mod gærdet

Hvis ikke udeholdet griber pinden (det sker ikke så tit!), skal en af spillerne i marken samle pinden op der hvor den er landet og kaste den ind mod gærdet. Rammer han/hun gærdet, giver det også en død.

4. Indeholdet forsvarer gærdet

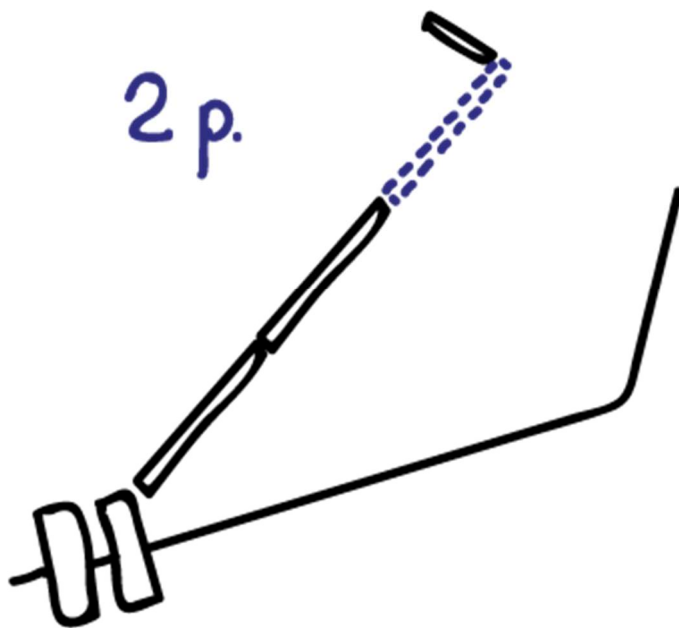


Man forsvaret gærdet ved at bruge pindpind til at holde pinden væk fra gærdet.

Når udeholdets spiller kaster mod gærdet, stiller ham/hende fra indeholdet, der lige har løftet, sig ved siden af gærdet. Han/hun må forsvare gærdet med pind-pinden. Man kan f.eks forsøge at blokere pinden eller slå den væk. Man må dog ikke bruge sin krop til at beskytte gærdet.

Hvis det lykkedes at slå pinden ud i marken igen, må udeholdets spillere forsøge at gribe pinden. Gør de det, giver det en død.

5. Indeholdet tæller point



Man tæller point ved at måle hvor mange gange pindpinden kan ligge mellem gærdet og pinden.

Hvis ikke udeholdet rammer gærdet, skal indeholdet tælle point. Det gør man ved at tælle hvor mange gange pind-pinden kan ligge imellem pinden og det nærmeste hjørne af gærdet. Man må selvfølgelig ikke flytte på pinden, men skal tælle den korteste afstand mellem der, hvor pinden er landet, og gærdet.

Når indeholdet har talt point, er det den næste fra indeholdets tur til at løfte. Sådan fortsætter spillet indtil kampen er slut og det hold, med flest point, har vundet.

God fornøjelse med pind!

Søg efter: