

Turneringsregler for Norway KLASK Association

1. **Utstyr**
2. **Spilleregler**
 - 2.1. **Oppsett**
 - 2.2. **Knipset**
 - 2.3. **Serve**
 - 2.4. **Poeng**
 - 2.5. **Diverse**
 - 2.6. **Teknisk Pause og Time-out**
3. **Dommer**
4. **Etikette**

1. Utstyr

- 1.1. Et standard KLASK-brett for to spillere. Det er tillatt med turnerings-, klubb-, arrangør- og sponsorspesifikke logoer/farger, så lenge dimensjonene på brettet er lik standardbrettet.
- 1.2. To standard sorte KLASK-spisser (tykk base, tynn "antenne" på toppen). Det er tillatt med teflon-tape, filt e.l. på basen for å redusere friksjonen mot spilleplaten, forutsatt at begge spissene er likt utstyrt og at tapen ikke øker diameteren på basen.
- 1.3. To standard sorte KLASK-håndtak (styremagneter).
- 1.4. En standard gul eller rød KLASK-ball.
- 1.5. Tre standard hvite KLASK-magneter. Disse kan være originale, eller de mer avrundede v2.0, så lenge alle tre er like. Turneringsansvarlig/Dommer tillates å markere magnetsiden med prikken i en annen farge, f.eks. rød, for å lettere se hvilken side som skal vende opp.
- 1.6. To standard blå, gull eller sorte poengmarkører.

2. Spilleregler

- 2.1. **Oppsett**
 - 2.1.1. Plasser brettet jevnt mellom de to spillerne på et stabilt bord, og påse at begge spillerne er fornøyd med avstanden til brettet.
 - 2.1.2. Påse at brettet er vannrett ved å slippe ballen fra ca 5 cm over brettet og se om ballen beveger seg for mye i en retning som ville vært til fordel eller ulempe for en av spillerne. En god tommelfingerregel er at brettet er vannrett nok om ballen beveger seg mindre enn 5 cm fra der den opprinnelig ble sluppet.
 - 2.1.3. Plasser de tre hvite magnethinderne ("magnetene") med magnetsiden ("prikken") opp på posisjonene markert langs midtlinjen av brettet.
 - 2.1.4. Hver spiller plasserer spissen sin på sin halvdel av spillebrettet, med styremagneten på undersiden av brettet.
- 2.2. **Knipset**
 - 2.2.1. Begge spillerne tar sin poengmarkør ut av poengsporet. Spilleren med navnet sitt øverst i turnerings-bracketen (spiller #1) knipser først (hvis ingen slik informasjon foreligger, knipser yngste spiller først) ved å plassere sin poengmarkør i poengsporet ved sin egen sekser, og knipser den mot egen null, i den hensikt å komme så nær null, uten at markøren går forbi null eller lander utenfor sporet.
 - 2.2.2. Knipset er godkjent så lenge poengmarkøren passerer ens egen femmer og lander i sporet (altså minimum i ens egen firer). Resultatet noteres og markøren fjernes for å la motstanderen knipse.
 - 2.2.3. Hvis knipsende spillers markør ikke passerer ens egen femmer, eller markøren lander utenfor poengsporet, er knipset dødt og markøren fjernes for å la motstanderen knipse.

- 2.2.4. Hvis spiller #1s poengmarkør ikke passerer egen femmer, eller lander utenfor poengsporet, men spiller #2 passerer egen femmer og lander i sporet, vinner spiller #2 knipset og tar første serve.
- 2.2.5. Hvis Knipset er uavgjort, enten ved at begge spillere knipset dødt, eller at begge lander like langt fra egen sekser, knipser begge spillerne på nytt, helt til man har en vinner av Knipset.
- 2.2.6. Vinneren av Knipset har serveren i første poeng i første sett.
- 2.3. Serve ("sørv")
 - 2.3.1. Før hver serve skal serverende spiller (spiller1) spørre om motstander (spiller2) er klar. Hvis spiller1 server uten å ha spurt spiller2 eller før spiller2 har gitt verbal bekreftelse, er serveren og alt spill som har skjedd i det poenget ugyldig og spiller1 må serve på nytt. Serveren må tas innenfor tre sekunder av bekreftelse fra spiller2 er gitt.
 - 2.3.2. Serve skal alltid skje fra en av hjørneområdene markert på spiller1 sin side av brettet. En spiller har lov til å serve "bakover" i den hensikt å serve via bak- og/eller sidevegg. Hvis brettet mangler markerte hjørneområder, bør et merke settes på veggene ca 45 mm fra hvert hjørne for å indikere hjørneområdet.
 - 2.3.3. Etter at serveren har forlatt spiller1s hjørneområde har spiller1 ikke anledning til å ha kontakt med ballen før den har passert midtlinjen. Hvis serveren ikke passerer midtlinjen, eller hvis spiller1 rører ballen på nytt før den passerer midtlinjen, mister spiller1 serveren og den går over til spiller2 umiddelbart, uten at det scores poeng. Dette gjelder også om serveren går i spiller1 sitt mål uten å ha passert midtlinjen.
 - 2.3.4. Ballen skal ligge helt i ro når serveren tas. Hvis ballen rører mye på seg når den ligger i hjørneområdet, kan det være en indikasjon på at brettet ikke er vannrett. En time-out (2.6.5) kan påkalles for å sjekke brettet (2.1.2) før spillet fortsetter.
 - 2.3.5. Ballen må være synlig for motstanderen fra klarbekreftelse er gitt til serveren tas. Hånden som plasserer ballen skal ikke dekke til ballen idet serveren tas. Følgende prosedyre for serve anbefales:
 1. Plasser ballen korrekt i hjørneområdet.
 2. Plasser begge hender under spillebrettet.
 3. Spør om motstander er klar.
 4. Vent på klarsignal fra motstander.
 5. Ta serveren.
 - 2.3.6. Ved spill over flere sett skal taperen av første sett servere første poeng i andre sett. Taperen av andre sett serverer første poeng i tredje sett, osv.
- 2.4. Poeng
 - 2.4.1. Målpoeng
 - 2.4.1.1. Hvis ballen lander og blir liggende i en spillers mål, tildeles motspiller poenget.
 - 2.4.1.2. Hvis ballen lander i et mål, men umiddelbart spretter ut, teller det ikke som et poeng. Ballen skal som en grunnregel bli liggende i minimum ett sekund.
 - 2.4.1.3. Ethvert aktivt forsøk på å få en ball ut av målet med spissen, som ikke er en naturlig forlengelse av en allerede startet bevegelse før ballen landet i målet, er ulovlig. Hvis en spiller treffer ballen idet den er på vei i mål, og dette resulterer i at ballen hopper ut av målet, fortsetter spillet som vanlig uten at poeng tildeles.
 - 2.4.1.4. Hvis en spiller klarer å slå ballen ut av eget mål med sin spiss uten at det var en naturlig forlengelse av en allerede igangsatt bevegelse for å hindre mål, tildeles motstanderen poenget og spillet tilbakestilles som vanlig. Dette teller som et målpoeng.
 - 2.4.2. Klask (Spiss i eget mål)
 - 2.4.2.1. Hvis en spiller fører egen spiss i eget mål, tildeles motstanderen poenget, selv om spilleren måtte klare å redde spissen ut av målet. Poenget er tapt såfort man hører "klasket".
 - 2.4.3. Magnetpoeng
 - 2.4.3.1. Hvis to eller flere av de hvite magnetene fester seg til en spillers spiss, tildeles motstanderen poenget.
 - 2.4.3.2. Det er ikke tillatt å aktivt forsøke kvitte seg med magnetene. Hvis magnetene faller av som en naturlig del av spillet (f.eks. ved at ballen treffer en av magnetene) fortsetter spillet som normalt uten avbrudd.

- 2.4.3.3. Det er tillatt å slå direkte på magnetene med egen spiss.
- 2.4.3.4. Det er tillatt å manøvrere/føre ballen på en sånn måte at man kan slå den på magnetene for å styre disse mot motstanderen.
- 2.4.3.5. Det er ikke tillatt med noe forsøke på å manipulere magnetene før ballen er servet i et poeng.
- 2.4.4. Tap av kontroll
 - 2.4.4.1. Hvis en spiller mister kontroll på sin spiss, ved at den kobles fra styremagneten, og ikke klarer å gjenvinne kontrollen, tildeles motstanderen poenget.
 - 2.4.4.2. Så lenge spilleren holder sin styremagnet under brettet tillattes spilleren å forsøke gjenvinne kontroll på sin spiss. Men hvis spissen ender i motstanders banehalvdel eller fester seg til motstanders spiss, er poenget tapt.
 - 2.4.4.3. Hvis en spillers spiss forlater spillebrettet (dvs. lander utenfor brettet) tildeles motstander poenget.
 - 2.4.4.4. Hvis en spiller mister kontroll på sin spiss ved at den fester seg til en av hjørneskruene, og spilleren ikke klarer å gjenvinne kontrollen, er poenget tapt.
- 2.5. Diverse
 - 2.5.1. En spillers ledige hånd (den som ikke brukes på styremagneten) skal, såfremt det er mulig, brukes til å holde brettet i ro, ved å hvile på benet til brettet.
 - 2.5.2. Når en spiller vinner et poeng, skal spilleren flytte poengmarkøren sin før neste poeng serves.
 - 2.5.3. Det er kun mulig å vinne ett poeng av gangen. F.eks. om ballen går i en spillers mål, samtidig som samme spiller får to magneter festet til seg, er dette fortsatt kun ett poeng.
 - 2.5.4. Hvis begge spillere havner i situasjon som gir poeng samtidig (Eksempel: En spiller scorer mål, samtidig som samme spiller får to magneter festet til sin spiss.), tildeles poenget etter hvilken hendelse som først fant sted. Hvis spillerne ikke blir enige om rekkefølgen, vil dommeren ta avgjørelsen. Hvis dommeren er usikker, eller mener at hendelsene skjedde samtidig, spilles poenget om.
 - 2.5.5. Et sett spilles først til seks poeng.
 - 2.5.6. En kamp kan være best av et sett, best av tre sett (først til to settseire) eller best av fem sett (først til tre settseire).
 - 2.5.7. Hvis en av magnetene forlater spillebrettet under et poeng, fortsetter spillet til poenget er avgjort, hvorpå magnetene tilbakestilles før neste serve.
 - 2.5.8. Hvis ballen forlater spillebrettet under et poeng, serves den fra valgfritt hjørne av spilleren nærmest stedet ballen forlot brettet, som ved starten av et poeng, uten at magnetene tilbakestilles. (2.3)
 - 2.5.9. Det er ikke tillatt å med vilje koble styremagneten fra spissen.
 - 2.5.10. Hvis en ball forlater brettet under et poeng, for så å treffe en spiller eller annen hindring, som gjør at ballen igjen lander på spillebrettet, skal spillet stoppes og ballen gjeninnføres i spill som nevnt i 2.5.8. Enhver hendelse som ble et resultat av ballens landing på brettet (f.eks. at ballen landet i et mål, eller førte til at en magnet festet seg til en spiss) er ikke gjeldende. Gjenskap situasjonen på brettet som den var idet ballen forlot brettet så godt som mulig.
 - 2.5.11. En spiller skal kun påvirke spillets gang ved å flytte sin spiss ved hjelp av styremagneten fra undersiden av brettet. Enhver annen form for manipulasjon eller forsøk på manipulasjon av utstyret underveis i spillet, f.eks. ved å blåse på brettet, flytte på deler med en finger, eller å flytte/helle på brettet og/eller overflaten brettet står på, er strengt forbudt. Ethvert slikt forsøk vil umiddelbart føre til advarsel fra dommeren. Hvis spilleren bryter denne regelen igjen i samme kamp, tildeles motstanderen poenget. Hvis samme spiller bryter denne regelen for tredje gang i én kamp, tildeles motstanderen seieren med 6-0 i alle gjenværende sett.
 - 2.5.12. Ved kamper over flere sett anbefales det at spillerne bytter side mellom hvert sett, men dette er ikke obligatorisk. Hvis minst en av de to spillerne vil ha sidebytte, skal sidebytte gjennomføres.
 - 2.5.13. Mellom settene tillates det opp til ett minutt pause.
- 2.6. Teknisk Pause og Time-out
 - 2.6.1. En spiller har mulighet til å påkalle en "Teknisk Pause" (T.P.) på to minutter.
 - 2.6.2. Begge spillerne har én T.P. hver til rådighet per sett.
 - 2.6.3. T.P. kan kun påkalles når et poeng nettopp er tildelt, ikke for å avbryte spillet midt i et poeng.

- 2.6.4. Hvis en spiller trenger en pause og er i en situasjon hvor det passer seg som nevnt i 2.6.3, skal spilleren si "pause" høyt og ta hendene vekk fra spillebrettet.
- 2.6.5. En spiller kan påberope "Time-out" (T.O.) p.g.a. en nødssituasjon når som helst, ved å rope "time-out" og ta hendene vekk fra spillebrettet.
- 2.6.6. Time-outs påkalt i en nødssituasjon skal brukes sparsomt, og om en spiller mener motstanderen misbruker sin rett til T.O., kan dommeren bes se an situasjonen og eventuelt gi en advarsel. Hvis en spiller fortsetter å misbruke T.O. etter å ha mottatt en advarsel, tildeles motstanderen poenget. Hvis misbruk avsløres en tredje gang i samme kamp, vil spilleren automatisk tape kampen 6-0 i alle gjenværende sett.
- 2.6.7. Eksempler på nødssituasjoner som kan være godkjent grunn til å påberope en T.O.:
 - Spilleren får en av magnetene eller ballen i øyet.
 - Spilleren har et akutt helseproblem.
 - Spillebrettet flyttes drastisk i forhold til hvor det stod ved starten av poenget.
 - Fysiske feil oppstår på utstyret.
- 2.6.8. Time-outen er over såfort situasjonen som utløste den er løst. Spillet fortsetter ved at spilleren som hadde ballen på sin banehalvdel idet time-out ble påkalt server fra en av sine hjørneområder, uten at magnetene tilbakestilles.
- 2.7. Avslutning av en kamp
 - 2.7.1. Ethvert offisielt dokument som arrangør/dommer har pålagt spillerne å fylle ut/signere, skal gjøres ferdig såfort en kamp er over og kampen er takket for (se 4.2).
 - 2.7.2. Manglende overholdelse av 2.7.1 kan resultere i ugyldig kamp og muligens føre til omspill. Dette er opp til hver enkelt arrangør og eventuelle dommere på stedet.

3. Dommer

- 3.1. Alle kamper skal, såfremt det er mulig, ha minst én dommer tilstede. Hvis flere dommere, skal én av disse utpekes som hoveddommer, mens alle andre er hjelpedommere. Hoveddommer har alltid siste ord.
- 3.2. Hvis spillerne er usikre eller uenige om et hendelsesforløp under en kamp, f.eks. om ballen havnet i et mål før to magneter festet seg, skal dommeren spørres. Dommerens avgjørelse er endelig og skal ikke motstrides av spillerne. Hvis en spiller motsier en dommeravgjørelse, skal spilleren først advares ved førstegangs overtredelse. Skjer dette igjen, tildeles motstanderen ett poeng. Ved tredje gangs overtredelse taper spilleren settet umiddelbart (motstanders score justeres til 6).
- 3.3. Hvis en dommer ikke er tilgjengelig og spillerne ikke kommer til en høflig enighet, skal poenget spilles om, ved at spilleren som servet tar en ny serve. Spillebrettet resettes før serve.
- 3.4. Hvis spillerne ikke blir enige, og nekter å spille om poenget, vil begge spillere tape kampen med resultatet 0-0, og begge spillerne slås ut av turneringen.

4. Etikette

- 4.1. Før første serve i en kamp skal spillerne ønske hverandre lykke til. Håndhilsing, fistbump, nikk, hånd-på-hjerte e.l. er alle godkjente måter å hilse på, og ingen skal tvinges til fysisk kontakt. Alt spill før lykkeønskningen gjelder ikke, og må eventuelt spilles om for å være tellende.
- 4.2. Når siste poeng er spilt og kampen avgjort, skal spillerne takke hverandre for kampen, gjerne med samme høflighetsuttrykk som nevnt i 4.1.
- 4.3. Utagerende oppførsel, fornærmelser og stygt språk mot motstander(e), dommer(e) eller publikum er uakseptabelt. KLASK-spillere oppfordres til å alltid opptre med gjensidig respekt og god sportsånd.
- 4.4. En spiller som forlater turneringsområdet uten å gi beskjed til arrangør/dommer risikerer diskvalifikasjon hvis vedkommende er mer enn fem minutter forsinket til en kamp.
- 4.5. Hvis en spiller trekker seg fra en turnering eller diskvalifiseres, skal alle uspilte sett spilleren ikke gjennomfører registreres som 6-0. Hvis spilleren var midt i et sett skal også det settet tildeles 6-0 til motstanderen.

Slutt på reglene.