

Turneringsregler for Norway KLASK Association

1. Utstyr

2. Spilleregler

2.1. Oppsett

2.2. Knips

2.3. Serve

2.4. Poeng

3. Etikette

1. Utstyr

1.1. Utstyr som skal brukes i en 1v1-kamp.

1.1.1. Ett 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.

1.1.2. To standard sorte KLASK-spisser (tykk base, tynn "antenne" på toppen). Det er tillatt med teflontape, 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. Turneringsansvarlig har siste ord.

1.1.3. To standard sorte KLASK styremagneter.

1.1.4. En standard gul plastikk KLASK-ball.

1.1.5. Tre standard hvite KLASK-magneter. Arrangør tillates å markere magnetsiden med prikken i en annen farge, f.eks. rød, for å lettere se hvilken side som skal vende opp, hvis ønskelig.

1.1.6. To standard blå poengmarkører.

2. Spilleregler

2.1. Oppsett

2.1.1. Plasser brettet jevnt mellom de to spillerne, og påse at begge spillerne er fornøyd med avstanden til bordet.

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 alle tre 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. Fra dette tidspunktet skal ikke styremagneten tas frem fra undersiden av brettet unntatt for å rengjøre den, sjekke den for feil eller som følge av at spilleren mister kontroll over den.

2.2. "Knipset"

2.2.1. 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 motspillerens sekser, i den hensikt å komme så nær motstanderens sekser som mulig, uten at markøren 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 det er motstanderens tur til å 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 motstanderens sekser, knipses 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
- 2.3.1. Før første serve i en match skal spillerne håndhilse på hverandre. Alt spill før håndtrykket gjelder ikke, og må eventuelt spilles om for å være tellende.
 - 2.3.2. Før hver serve skal servende spiller spørre motstander om hen er klar. Hvis servende spiller server uten å ha spurt motstander eller før verbal bekreftelse er gitt, er serveren og alt spill som har skjedd i det poenget ugyldig og servende spiller må servere på nytt.
 - 2.3.3. Serve skal alltid skje fra en av hjørneområdene markert på brettet. En spiller har lov til å servere "bakover" i den hensikt å servere via bak- og/eller sidevegg.
 - 2.3.4. Etter serveren har servende spiller ikke anledning til å ha kontakt med ballen før den har passert midtstreken. Hvis serveren ikke passerer midtstreken, eller hvis servende spiller rører ballen på nytt før den passerer midtstreken, mister man serveren og den går over til motstanderen umiddelbart, uten at det scores poeng.
 - 2.3.5. Det er tillatt at ballen er litt i bevegelse når serveren tas. Hvis ballen derimot rører mye på seg når den ligger i serveområdet, kan det være en indikasjon på at spillebrettet ikke er vannrett. En time-out kan påkalles for å sjekke brettet som nevnt i 2.1.2 før spillet fortsetter.
 - 2.3.6. Før og under serveren kan ballen treffe servende spillers spiss, bakvegg og sidevegg, gjentatte ganger, uten at det utgjør en feil som nevnt i 2.3.4, så lenge både servende spillers spiss og ball er innenfor det avgrensede hjørneområdet hvor serveren tas fra.
 - 2.3.7. For at en serve skal være gyldig, må ballen være synlig for motstanderen. Hånden som plasserer ballen skal ikke dekke til ballen idet serveren tas. Følgende prosedyre for serv anbefales:
 1. Plasser ballen korrekt i hjørneområdet.
 2. Plasser begge hender under spillebrettet.
 3. Spør motstander om hen er klar.
 4. Ta serveren.
 - 2.3.8. Hvis serveren går direkte i målet til servende spiller, tildeles motstander poeng som vanlig. Serveren som førte til selvmålet skal ikke spilles om.
 - 2.3.9. 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. Hvordan vinne poeng.

2.4.1. Ball i mål

- 2.4.1.1. Hvis ballen lander og blir liggende i en spillers mål, tildeles motspiller poenget. Ballen skal som en grunnregel bli liggende i minimum 2 sekunder.
- 2.4.1.2. Hvis ballen lander i et mål, men umiddelbart spretter ut, teller det ikke som et poeng.
- 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 mål, 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.
 - 2.4.1.3.1. Hvis spillerne er usikre eller uenige på hendelsesforløpet skal dommeren for kampen spørres. Dommerens avgjørelse er endelig og skal ikke motstrides av spillerne. Hvis en spiller motsier en dommeravgjørelse, blir spilleren fratatt ett poeng ved førstegangs overtredelse. Skjer dette igjen, mister spilleren to poeng. Ved tredje gangs overtredelse taper spilleren settet umiddelbart (motstanders score justeres til 6).
 - 2.4.1.3.2. Hvis en dommer ikke er tilgjengelig og spillerne ikke kommer til en høflig enighet, skal poenget spilles om, ved at spilleren som scoret poenget som førte til uenigheten tar en ny serv. Spillebrettet forblir uforandret (ingen tilbakestilling av magnetene).
 - 2.4.1.3.3. 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.
- 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 et poeng og spillet tilbakestilles som vanlig. Dette teller som et mål, ikke en klask.

2.4.2. Klask (Spiss i eget mål)

- 2.4.2.1. Hvis en spiller fører egen spiss i eget mål, tildeles motstanderen poenget umiddelbart, selv om spilleren klarer å redde spissen ut av målet. Poenget er tapt såfort man hører "klasket".

2.4.3. Magnetene

- 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.
 - 2.4.3.2.1. Skulle det oppstå uenighet underveis om gyldigheten av en mistet magnet, skal dommeren gi tegn til å fortsette spillet eller tildele poenget.
- 2.4.3.3. Det er tillatt å slå ballen i magnetene for å forsøke oppnå en taktisk fordel eller for å feste magnetene i motstanderens spiss.
- 2.4.3.4. Det er tillatt å slå direkte på magnetene med egen spiss, men dette er kun tillatt når ballen er på motstanderens banehalvdel. Så lenge

- ballen er på en spillers banehalvdel, skal alt spill konsentreres om ballen, se 2.4.3.6.
- 2.4.3.5. Det er tillatt å manøvrere/føre ballen på en sånn måte at man kan slå den på magnetene for å styre disse mot motstanderen.
 - 2.4.3.6. Forsøk på å dytte magneter over til motstanderens halvdel mens en selv har ballen på sin side teller som en feil kalt "Forsinkelse av spillet". Poenget vil tildeles motstanderen, og motstanderen vil også serve neste poeng.
 - 2.4.3.7. Det er ikke tillatt å forsøke slå på magnetene mens ballen serves.
- 2.4.4. Tap av kontroll
- 2.4.4.1. Hvis en spiller mister kontroll på sin spiss, og ikke kan 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 motstanderens 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. Når en spiller vinner et poeng, skal spilleren flytte poengmarkøren sin før neste poeng serves.
- 2.5.2. Det er kun mulig å vinne ett poeng av gangen. F.eks. om ballen går i en spillers mål, samtidig som spilleren får to magneter festet til seg, er dette kun ett poeng.
- 2.5.3. 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.
- 2.5.4. Et sett spilles først til seks poeng.
- 2.5.5. 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).
- 2.5.6. Hvis en av hindermagnetene forlater spillebrettet under et poeng, fortsetter spillet til poenget er avgjort, hvorpå magnetene tilbakestilles før neste serve.
- 2.5.7. Hvis ballen forlater spillebrettet under et poeng, serves den fra valgfritt hjørne av spilleren nærmest stedet ballen forlot brettet, etter å ha spurt motstanderen om hen er klar.
- 2.5.8. Hvis en ball forlater spillebrettet 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 2.5.7. 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 gjeldene. Gjenskap situasjonen på brettet så godt som mulig, eventuelt med hjelp fra dommeren.

- 2.5.9. Ved kamper over flere sett anbefales det at spillerne bytter side mellom hvert sett, men dette er ikke obligatorisk. Dette er opp til hver enkelt spiller. Hvis en av de to spillerne vil ha sidebytte, skal dette gjøres. Valget om å ikke bytte side må tas av begge spillerne.
- 2.5.10. Mellom settene tillates det opp til ett minutt pause.
- 2.5.11. En spiller skal kun påvirke spilllets 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, f.eks. ved å blåse på brettet, flytte på ball/magneter med en finger, eller å flytte/helle på spillebrettet, er strengt forbudt. Ethvert slikt forsøk vil umiddelbart føre til poengtap og en advarsel fra dommeren. Hvis spilleren bryter denne regelen igjen i samme kamp, tildeles motstanderen seieren med 6-0 i alle sett.
- 2.6. 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 nødsituasjon når som helst, ved å rope "time-out" og ta hendene vekk fra spillebrettet.
- 2.6.6. Time-outs påkalt i en nødsituasjon 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, skal dommeren trekke spilleren to poeng. Hvis misbruk avsløres en tredje gang, vil spilleren automatisk tape kampen 6-0 i alle sett.
- 2.6.7. Eksempler på nødsituasjoner som kan være godkjent grunn til å påberope en T.O.:
- Spilleren får en av magnetene 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-Out-en er over såfort situasjonen som utløste den er løst. Spillet fortsetter ved at spilleren som hadde ballen på sin banehalvdel idet time-out ble ropt server fra en av sine hjørneområder, uten at magnetene tilbakestilles.
- 2.7. Avslutning av en kamp.
- 2.7.1. Alle KLASK-kamper avsluttes på samme måte som de starter: Med et håndtrykk.
- 2.7.2. Ethvert offisielt dokument som arrangør har pålagt spillerne å fylle ut/signere, skal gjøres ferdig såfort en kamp er over og håndtrykk er gitt.
- 2.7.3. Manglende overholdelse av 2.7.1 eller 2.7.2 kan resultere i ugyldig kamp og muligens føre til omspill. Dette er opp til hver enkelt arrangør og eventuelle dommere på stedet.

3. Etikette.

- 3.1. Alle kamper skal starte og slutte med et håndtrykk. Alt spill før første håndtrykket er avgitt er ugyldig.
- 3.2. Enhver kamprapport som innleveres uten å ha gitt håndtrykk etter en kamp er ugyldig og begge spillere risikerer diskvalifikasjon.
- 3.3. Utagerende oppførsel, fornærmelser og stygt språk mot motstander eller dommer er uakseptabelt. KLASK-spillere oppfordres til å alltid opptre med gjensidig respekt og god sportsånd.
- 3.4. En spiller som forlater turneringsområdet uten å gi beskjed til arrangør risikerer diskvalifikasjon hvis vedkommende er mer enn fem minutter forsinket til en kamp.
- 3.5. 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 justeres motstanderens score til 6.

v1.0, 2019-07-28

Slutt på reglene.