



Regulamentul turneului KLASK



Regulamentul turneului KLASK

Acest regulament este utilizat în competițiile KLASK pe teritoriul României.

1 Reguli generale

Vă rugăm să respectați regulile jocului KLASK. În capitolele următoare vor fi descrise organizarea turneului, condițiile de înscriere, reguli suplimentare și alte detalii privind desfășurarea turneului.

2 Organizarea Campionatului

2.1 General

- 2.1.1 Campionatul Național de KLASK se desfășoară în conformitate cu Regulamentul Campionatului Internațional de KLASK în vigoare.
- 2.1.2 Organizatorul oficial al acestei competiții este **KLASK România** denumit în continuare ORGANIZATOR OFICIAL.
- 2.1.3 Sponsorul principal al acestei competiții este **Regatul Jocurilor**.

2.2 Condiții de participare

- 2.2.1 La etapele Campionatului de KLASK poate participa orice persoană fizică cu vârsta peste 8 ani. Persoanele sub 18 ani pot participa numai cu însoțitor (însoțitori) adulți.
- 2.2.2 La niciuna dintre etapele Campionatului de KLASK nu pot participa în calitate de concurenți, persoane care conduc sau sunt angajate ale unor societăți comerciale având drept activitate producerea sau comercializarea jocului de societate care face obiectul de concurs, sau a altor jocuri de societate asemănătoare.
- 2.2.3 Taxa minimă de înscriere a unui concurent la o etapă este determinată de fiecare organizator local.
- 2.2.4 O etapă locală se organizează și se desfășoară doar dacă sunt înscriși minimum 8 participanți.

2.3 Condiții Administrative

- 2.3.1 Organizatorii locali vor suporta cheltuielile de organizare.
- 2.3.2 Organizatorii au posibilitatea de a colabora cu sponsori pentru a diminua cheltuielile proprii.
- 2.3.3 Organizatorilor locali li se vor asigura jocurile necesare desfășurării concursului.
- 2.3.4 Pentru etapa finală a Campionatului Național de KLASK, costurile reprezentând organizarea și desfășurarea concursului vor fi suportate de organizatorii oficiali.
- 2.3.5 Pentru Campionatul Național de KLASK, costurile reprezentând transportul, cazarea și masa participanților vor suportate de către concurenți.

2.4 Desfășurarea Concursului

- 2.4.1** Sortarea inițială a concurenților în grupe se face prin tragere la sorți.
- 2.4.2** Fiecare partidă o să aibă același număr de concurenți (1 vs 1).
- 2.4.3** Pentru stabilirea clasamentului din grupe se vor lua în considerare punctele câștigate în fiecare joc. Un meci câștigat înseamnă un punct.
- 2.4.4** În cazul unor egalități de punctaj, se vor lua în considerare următoarele criterii de departajare:
- Câștigătorul dintre meciurile directe, și mai apoi
 - Diferența de goluri dintre cei aflați la egalitate.

2.4.5 Structura unui turneu pentru 8-12 jucători:

2.4.5.1 Turneul are 2 etape: etapa grupelor și etapa finală.

2.4.5.2 Detalii:

Grupe	2 (A și B)
Jucători într-o grupă	4 - 6
Durata de timp pentru etapa grupelor	30 - 45 min
Durata de timp pentru etapa finală	25 - 45 min
Durata totală a turneului	1 - 2 ore

2.4.5.3 Participanții sunt împărțiți în 2 grupe (A și B).

2.4.5.4 În etapa grupelor, fiecare jucător joacă unul împotriva celuilalt. Primii doi jucători din fiecare grupă continuă în etapa finală. În caz de egalitate, aplicați punctul **2.4.4**.

2.4.5.5 Etapa finală este una eliminatorie și fiecare din cele 3 meciuri se joacă cu sistemul "cel mai bun din 3" (adică, este nevoie de 2 victorii pentru a câștiga meciul).

2.4.5.6 Verificați Anexa 1.

2.4.6 Structura unui turneu pentru 13-24 jucători:

2.4.6.1 Turneul are 2 etape: etapa grupelor și etapa finală.

2.4.6.2 Detalii:

Grupe	4 (de la A la D)
Jucatori într-o grupă	3 - 6
Durata de timp pentru etapa grupelor	30 - 45 min
Durata de timp pentru etapa finală	45 - 65 min
Durata totală a turneului	1 - 2 ore

2.4.6.3 Participanții sunt împărțiți în 4 grupe (de la A la D).

2.4.6.4 In etapa grupelor, fiecare jucător joacă unul împotriva celuilalt. Primii doi jucători din fiecare grupă continuă în etapa finală. În caz de egalitate, aplicați punctul **2.4.4**.

2.4.6.5 Etapa finală este una eliminatorie. În runda 1 si 2 se desfășoară cu meciuri unde fiecare jucător joacă unul împotriva celuilalt. Din semifinale (runda 3), meciurile se joacă cu sistemul “cel mai bun din 3” (adică, este nevoie de 2 victorii pentru a câștiga meciul).

2.4.6.6 Verificați Anexa 2.

2.4.7 Structura unui turneu pentru 25-48 jucători:

2.4.7.1 Turneul are 2 etape: etapa grupelor și etapa finală.

2.4.7.2 Detalii:

Grupe	8 (de la A la H)
Jucatori într-o grupă	3 - 6
Durata de timp pentru etapa grupelor	30 - 60 min
Durata de timp pentru etapa finală	40 - 80 min
Durata totală a turneului	1,5 - 3 ore

2.4.7.3 Participanții sunt împărțiți în 8 grupe (de la A la H).

2.4.7.4 In etapa grupelor, fiecare jucător joacă unul împotriva celuilalt. Primii doi jucători din fiecare grupă continuă în etapa finală. În caz de egalitate, aplicați punctul **2.4.4**.

2.4.7.5 Etapa finală este una eliminatorie. În runda 1 si 2 se desfășoară cu meciuri unde fiecare jucător joacă unul împotriva celuilalt. Din semifinale (runda 3), meciurile se joacă cu sistemul “cel mai bun din 3” (adică, este nevoie de 2 victorii pentru a câștiga meciul).

2.4.7.6 Verificați Anexa 3.

2.4.8 Structura unui turneu pentru 49-96 jucători:

2.4.8.1 Turneul are 2 etape: etapa grupelor și etapa finală.

2.4.8.2 Detalii:

Grupe	16 (de la A la P)
Jucatori într-o grupă	3 - 6
Durata de timp pentru etapa grupelor	30 - 60 min
Durata de timp pentru etapa finală	60 - 100 min
Durata totală a turneului	2 - 3 ore

2.4.8.3 Participanții sunt împărțiți în 8 grupe (de la A la H).

2.4.8.4 În etapa grupelor, fiecare jucător joacă unul împotriva celuilalt. Primii doi jucători din fiecare grupă continuă în etapa finală. În caz de egalitate, aplicați punctul **2.4.4**.

2.4.8.5 Etapa finală este una eliminatorie. În runda 1 și 2 se desfășoară cu meciuri unde fiecare jucător joacă unul împotriva celuilalt. Din runda 3 (inclusiv rundele 4 și 5), meciurile se joacă cu sistemul "cel mai bun din 3" (adică, este nevoie de 2 victorii pentru a câștiga meciul).

2.4.8.6 Verificați Anexa 4.

4 Echipament pentru joc

4.1 Echipamentul oficial pentru joc pentru jocurile 1 vs 1:

- tabla oficială de joc Klask
- 2 atacanți magnetici
- 2 magneti de direcționare
- 1 minge portocalie
- magneti albi - cunoscuți ca biscuiți
- 2 discuri de scor

4.2 Niciun alt echipament suplimentar nu ar trebui sa fie folosit in timpul competitiei.

5 Regulile jocului

5.1 Configurarea

- 5.1.1** Plasati tabla între ambii jucători, astfel încât ambii jucători să poată ajunge cu ușurință la tabla și să fie mulțumiți de plasare.
- 5.1.2** Asigurați-vă că tabla KLASK este dreaptă.
- 5.1.3** Plasati cei trei magneti cu obstacole (biscuiți), cu magnetul în sus, pe pozițiile lor marcate pe tablă.
- 5.1.4** Ambii jucători își plasează Atacanții în jumătatea lor de pe suprafața de joc. Din acest moment, magnetul de direcționare nu trebuie să fie scos de sub suprafața de joc pentru niciun motiv, cu excepția curățării magnetului de direcționare, a examinării unor posibile defecțiuni sau a cazului în care este provocat de pierderea controlului.

5.2 Determinarea primului jucător

- 5.2.1** Alegeți primul jucător prin aruncarea unei monede. Jucătorul care ghicește fața corectă (cap sau pajură) va începe jocul.

5.3 Serviciul

- 5.3.1** Înainte de serviciul inițial al primului joc/meci/set, ambii jucători trebuie să dea mâna înainte de a desfășura jocul competitiv. Toate jocurile înainte de o strângere de mână sunt nule și trebuie reluate pentru a fi luate în considerare pentru competiție.
- 5.3.2** La fiecare serviciu, jucătorul care servește își va întreba adversarul dacă este pregătit. Dacă jucătorul care servește servește fără să-și întrebe adversarul dacă este gata sau înainte ca adversarul să fi comunicat verbal că este gata, serviciul și orice s-a întâmplat în timpul punctului nu contează și jucătorul care servește va rezervi mingea.
- 5.3.3** Mingea trebuie să fie lovită din zona de serviciu de la colț. Odată ce contactul cu mingea este făcut, aceasta (mingea) trebuie să treacă în partea adversă fără niciun alt contact sau asistență din partea jucătorului care efectuează serviciul, pentru a conta ca serviciu legal. Nerespectarea acestui lucru va duce la predarea serviciului către adversar.
- 5.3.4** Jucătorul care servește nu poate intra din nou în contact cu mingea până când mingea a trecut mai întâi pe jumătatea suprafeței de joc adverse. Aceasta se numește „Atingere dublă” sau „Fault”. Nerespectarea acestui lucru duce la pierderea serviciului și adversarul câștigă controlul asupra serviciului.
- 5.3.5** Mingea este lăsată să se miște ușor în timpul serviciului. Dacă totuși mingea se mișcă destul de drastic în timp ce este poziționată în zonele de serviciu, aceasta ar putea indica o problemă de nivelare a suprafeței de joc. Poate fi apelat un timeout și poate fi efectuată o reexaminare a suprafeței de joc. Odată ce suprafața de joc este din nou la nivel, jocul se poate relua cu jucătorul care a servit inițial, efectuând serviciul după ce și-a întrebat adversarul dacă este gata.

- 5.3.6** Înainte și în timpul „servirii”, mingea poate intra în contact cu atacantul, ori/sau/și peretele din spate sau peretele lateral al jucătorului care efectuează serviciul, de mai multe ori în orice combinație și nu poate avea ca rezultat o penalizare sau o „dublă atingere/fault” ca menționate la paragraful 4.3.4 atâta timp cât atât atacantul jucătorului care efectuează serviciul, cât și mingea rămân în limitele zonelor de serviciu desemnate de la colț.
- 5.3.7** Pentru ca un serviciu să fie valid, mingea trebuie să fie 100% vizibilă pentru adversar. Mâna nedominantă care plasează mingea în zona de serviciu nu poate ascunde mingea; este recomandat să respectați următorii pași:
- a) Poziționați și stabiliți corect mingea
 - b) Poziționați ambele mâini sub terenul de joc
 - c) Întrebați adversarul dacă este pregătit
 - d) Serviți mingea
- 5.3.8** La/în timpul Serviciului, dacă mingea este îndreptată și servită în poarta jucătorului care efectuează serviciul, acțiunea se oprește și punctul este acordat adversarului său. Serviciul inițial care a provocat „autogolul” nu poate fi rejucat, iar jucătorul de serviciu care a pierdut punctul va servi pentru următorul punct.

5.4 Cum se înscrie un punct

Există 4 moduri de a înscrie un punct într-un joc de KLASK:

5.4.1 *Mingea în poartă*

5.4.1.1 Folosiți atacantul, loviți mingea și trimiteți-o în poarta adversarului.

5.4.1.2 Atunci când mingea ta aterizează în poarta adversarului și rămâne acolo, se marchează un gol. Dacă celălalt jucător scoate mingea din poartă cu atacantul său, punctul curent se încheie imediat și înscrieți un gol din cauza jocului ilegal al adversarului dumneavoastră.

5.4.1.3 Dacă mingea ajunge în poartă, dar ricoșează imediat afară, punctul nu este valabil.

5.4.2 *KLASK - (atacant în propria poartă)*

5.4.2.1 Dacă adversarul tău își mută atacantul în propria poartă, vei primi un punct. Odată ce auziți un „KLASK”, este un punct chiar dacă adversarul reușește să mute atacantul în afara porții.

5.4.3 *Magneții albi sau biscuiții*

5.4.3.1 Dacă doi sau mai mulți magneți se atașează la atacantul adversarului, înscrii un punct.

5.4.3.2 Nu ai voie să îndepărtezi intenționat magneții de pe atacantul tău în niciun fel, dar dacă un magnet se deconectează natural în timpul jocului, jocul continuă normal.

5.4.3.3 Puteți lovi magneții cu mingea sau cu atacantul pentru a-i poziționa tactic în partea adversă a tablei sau puteți încerca să îi atașați pe atacantul advers.

5.4.4 *Pierderea controlului atacantului*

5.4.4.1 Dacă adversarul tău pierde controlul asupra atacantului său și nu îl poate recăpăta, înscrii un punct.

5.4.4.2 Dacă atacantul tău iese de pe tablă, jucătorul advers înscrie un punct.

5.4.4.3 Dacă pierdeți controlul asupra atacantului vostru și acesta se fixează pe unul dintre șuruburile de colț de pe partea voastră și nu puteți recăștiga controlul păstrând magnetul de direcție sub panou, adversarul înscrie un punct.

5.5 Scenarii

- 5.5.1** Este interzisă continuarea jocului cu un atacant care nu stă în picioare în mod normal.
- 5.5.2** Atunci când se marchează un punct, discul de marcare trebuie mutat înainte de reluarea jocului.
- 5.5.3** Puteți înscrie un singur punct la un moment dat, chiar dacă există două evenimente de înscriere simultane. Dacă împingeți mingea în poartă și 2 magneți se atașează de adversar în același timp, acesta este doar un punct.
- 5.5.4** Ordinea evenimentelor - Dacă, de exemplu, marcați un gol și primiți, de asemenea, 2 biscuiți atașați pe Atacant, punctul este acordat oricărui eveniment s-a întâmplat primul. Dacă o decizie nu poate fi luată de ambii adversari, poate fi solicitat o terță parte sau un arbitru care a asistat la joc. Amintiți-vă că acesta este un joc de gentlemani!
- 5.5.5** În cazul în care unul dintre magneții albi iese de pe masă în timpul jocului, jocul continuă fără el, până la marcarea următorului punct, iar tabla este resetată înainte de următorul serviciu.
- 5.5.6** Dacă mingea iese de pe masă în timpul jocului, aceasta trebuie readusă pe masă, iar jocul continuă din oricare dintre colțurile de serviciu ale jucătorului din a cărui jumătate de tablă mingea a ieșit din joc.
- 5.5.7** Dacă mingea iese din teren și lovește un jucător sau un obstacol în afara terenului de joc și reîntră pe terenul de joc, jocul trebuie oprit și mingea trebuie repusă în joc conform regulii **4.5.6**. Orice lucru care a rezultat din reintrarea mingii pe terenul de joc, adică mingea ajunge într-o poartă sau determină atașarea magneților de obstacol la oricare atacant, nu trebuie considerat valid.
- 5.5.8** Între seturi este recomandat să schimbați părțile terenului de joc, dar nu este obligatoriu ca acest lucru să se întâmple. Schimbarea terenului este decizia jucătorilor. Dacă unul dintre cei doi jucători consideră că este potrivit să schimbe terenul la sfârșitul unui set, schimbarea terenului trebuie acordată. Decizia de a nu schimba terenul trebuie stabilită de ambii jucători.
- 5.5.9** Când se face o schimbare între seturi, se poate face o pauză care nu depășește 1 minut.
- 5.5.10** În cazul în care jucătorii nu pot lua o decizie într-o situație neclară, un arbitru va stabili cum să continue jocul. În cazul în care nu există un arbitru disponibil, atunci jucătorii decid în mod sportiv cum să continue jocul. Dacă evenimentele au loc simultan, punctul va fi jucat din nou.

5.6 Time Out

- 5.6.1** Pe parcursul unui meci fiecare jucător are posibilitatea de a solicita un singur time-out tehnic cu durata de 2 minute. Time-out tehnic poate fi apelat numai după atribuirea unui punct și nu când mingea este în mișcare pentru a întrerupe o acțiune de joc.
- 5.6.2** Dacă un jucător dorește să solicite un time-out și este în poziția potrivită pentru a face acest lucru, așa cum este menționat în **4.6.1**, el va solicita un time-out spunând cu voce tare „Timp” și își îndepărtează mâinile de pe suprafața de joc.

- 5.6.3** Un jucător poate solicita un time-out de urgență în orice moment strigând „**Timp**” și își îndepărtează mâinile de pe suprafața de joc. Time-out-urile de urgență nu ar trebui să fie folosite în mod liber și, dacă un jucător își simte adversarul că abuzează de dreptul său de a apela la time-out de urgență, poate cere unui arbitru să efectueze o examinare a jucătorului în cauză și să emită un avertisment.
- 5.6.4** Dacă după avertisment, un arbitru consideră că jucătorul în cauză continuă să abuzeze de acest drept, arbitrul va deduce **2 puncte** de la jucătorul pe care îl consideră că abuzează de privilegiul de time-out de urgență. Dacă se întâmplă a treia oară, atunci arbitrul va scoate jucătorul din meci și scorul înregistrat va fi 0 (zero).
- 5.6.5** Exemple de condiții care pot fi demne de un time-out de urgență:
- un biscuit lovește ochiul unui jucător;
 - un jucător are o problemă imediată de sănătate;
 - în timpul jocului, terenul de joc este mutat fizic din locul de unde a început punctul.

Time-out-ul de urgență se încheie odată ce condiția care a determinat apelul a fost rezolvată. Jocul se reia din zona de serviciu a oricărui jucător pe jumătate de teren pe care se afla mingea la momentul apelului de time-out de urgență.

5.7 Încheierea unui joc

- 5.7.1 Un meci de KLASK se termină atunci când un jucător ajunge la 6 puncte (goluri) înscrise.
- 5.7.2 Așa cum jocul a început cu fair-play, așa ar trebui să se termine – cu o strângere de mână între adversari, ca semn de respect și spirit sportiv.
- 5.7.3 Toate documentele oficiale care trebuie completate și/sau semnate trebuie înmânate organizatorului evenimentului.

6 Penalizări

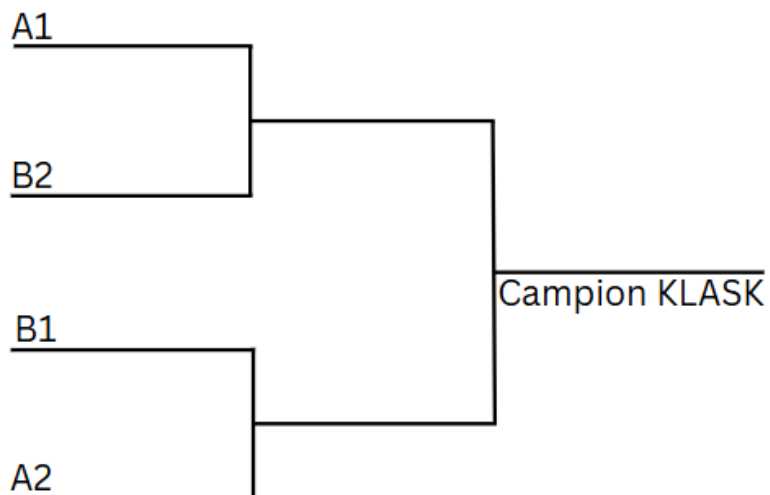
- 6.1 Comportamentul nesportiv al unui jucător sau al însoțitorilor săi poate duce la excluderea acestuia din concurs. Organizatorii au autoritatea de a decide dacă un comportament se încadrează în categoria "comportament nesportiv". În caz de recidivă, sancțiunile pot include excluderea din campionat pentru una sau mai multe ediții, sau chiar definitiv.
- 6.2 Declarațiile defăimătoare și jignitoare, limbajul trivial și gesturile obscene sau huliganice, exprimate atât în timpul concursului, cât și în afara lui, sau în cadrul altor evenimente legate de concursurile de jocuri de societate, sunt sancționate prin excluderea din concurs, din mai multe concursuri succesive sau prin excluderea totală. Sancțiunile vor fi stabilite de conducerea Regatul Jocurilor.
- 6.3 Remarcile cu caracter vădit xenofob, indecent sau publicitar, făcute înaintea sau în timpul concursului, duc la excluderea concurentului din competiție. Klask este un joc de domni în care se încurajează respectul față de adversar.
- 6.4 Un participant exclus din concurs pierde taxa de participare; Organizatorul nu este obligat să o returneze.
- 6.5 Un jucător care se îndepărtează de locul unei competiții sportive fără a notifica absența sa, poate fi descalificat din competiție după ce este așteptat **5 minute**.
- 6.6 Dacă un jucător se retrage din competiție, scorul atribuit în meciurile pe care ar fi trebuit să le joace este cel de 6-0.

7 Dispoziții finale

- 7.1 În momentul înscrierii în competiție jucătorii trebuie să fie de acord cu acest regulament.
- 7.2 Necunoașterea acestui regulament nu scutește jucătorii de aplicarea sancțiunilor corespunzătoare.
- 7.3 Este recomandat ca toate meciurile să înceapă și să se încheie cu o strângere de mână.

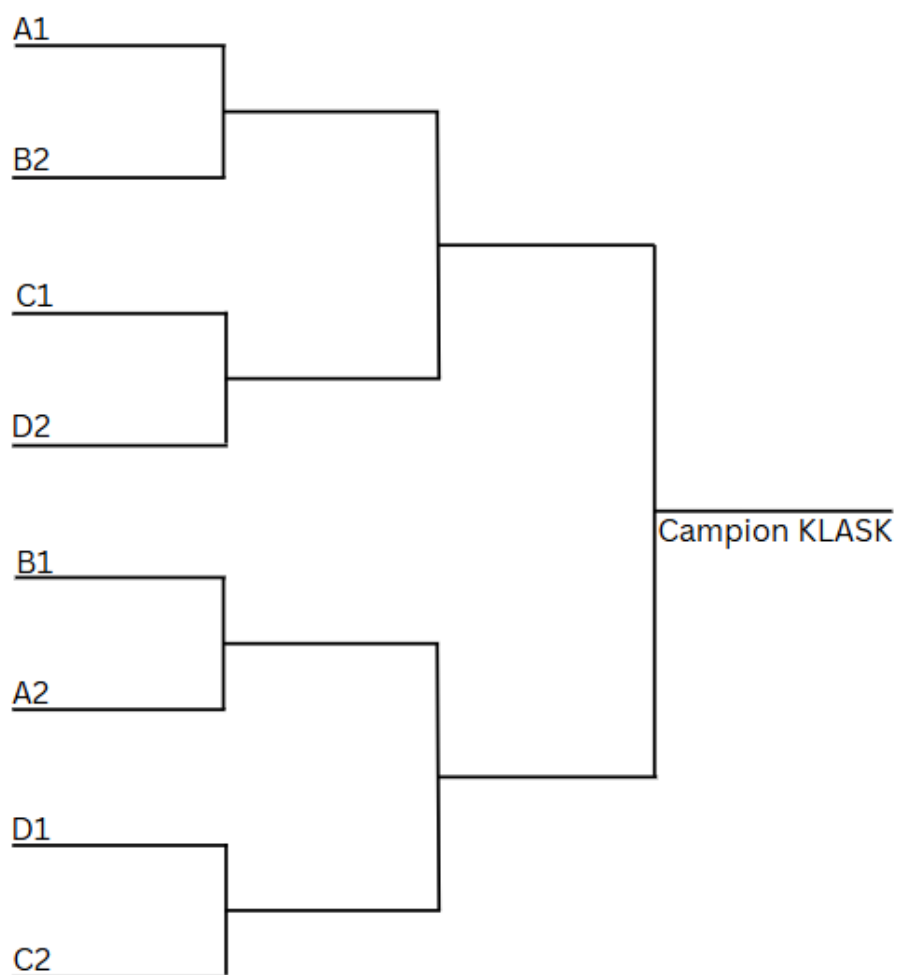
Anexa 1 - Turneul pentru 8 - 12 jucători

Grupa A	Grupa B
A1	B1
A2	B2
A3	B3
...	...



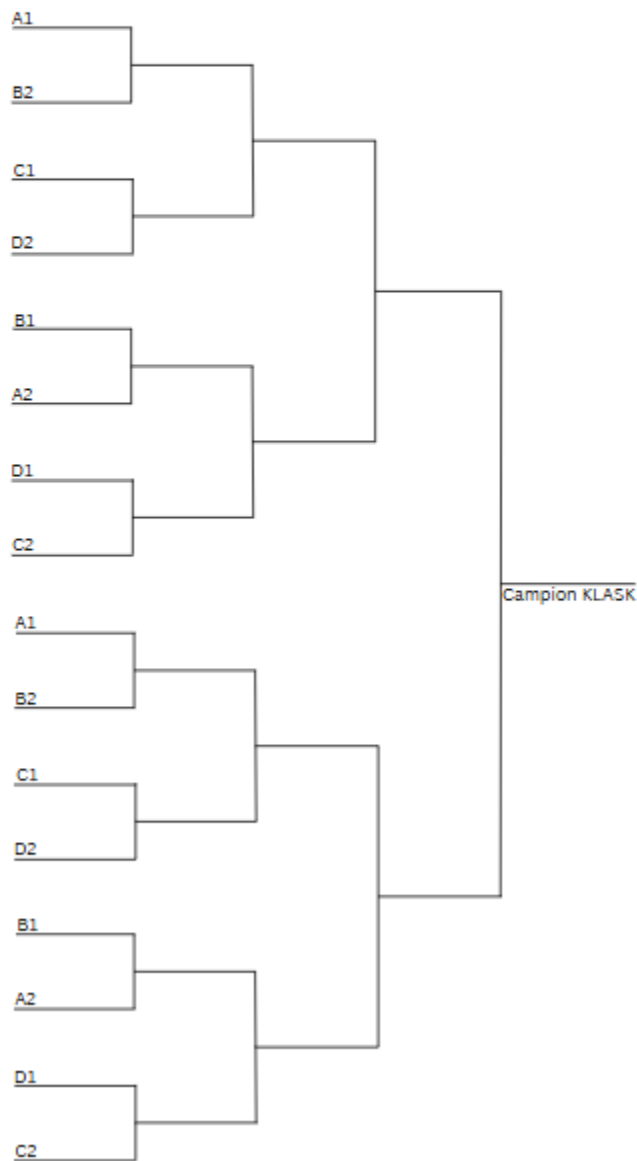
Anexa 2 - Turneul pentru 13 - 24 jucători

Grupa A	Grupa B	Grupa C	Grupa D
A1	B1	C1	D1
A2	B2	C2	D2
A3	B3	C3	D3
...	...	...	...



Anexa 3 - Turneul pentru 25 - 48 jucători

Grupa A	Grupa B	Grupa C	Grupa D	Grupa E	Grupa F	Grupa G	Grupa H
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
...	...	...	...	...	...	...	...



Anexa 4 - Turneu pentru 49 - 96 jucători

Grupa A	Grupa B	Grupa C	Grupa D	Grupa E	Grupa F	Grupa G	Grupa H
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
...	...	...	...	...	...	...	...

Grupa I	Grupa J	Grupa K	Grupa L	Grupa M	Grupa N	Grupa O	Grupa P
I1	J1	K1	L1	M1	N1	O1	P1
I2	J2	K2	L2	M2	N2	O2	P2
I3	J3	K3	L3	M3	N3	O3	P3
...	...	...	...	...	...	...	...

