



World Klask Federation

Regole Generali Ufficiali e Chiarimenti

Versione 1.1/2017

Promosso e approvato da:

Daniel Lilley (Presidente WKF)
Kevin Reder (Vice Presidente WKF e Campione del Mondo 2017 di KLASK)
Mikkel Bertelson (Creatore di KLASK)

Traduzione italiana a cura dell'Italian Klask Association – IKA (www.klask.it)



Indice dei contenuti

1. Dotazione

2. Regole Ufficiali del Gioco

- 2.1 Preparazione del match
- 2.2 Il "Flick Off"
- 2.3 Il Servizio
- 2.4 Come segnare un punto
- 2.5 Scenari
- 2.6 Fine della partita

3. Galateo di gioco

1. Dotazione

1.1 Dotazione da utilizzare in un match 1 vs 1

- 1.1a 1 Campo di KLASK regolamentare
- 1.1b 2 Attaccanti regolamentari e due Magneti guida regolamentari
- 1.1c 1 Pallina regolamentare di KLASK, di plastica gialla
- 1.1d 3 Magneti bianchi regolamentari
- 1.1e 2 Gettoni punteggio regolamentari

Nessun'altra attrezzatura è necessaria per i match ufficiali

2. Regole del Gioco

2.1 Preparazione del Match

2.1.1. Appoggia il campo di gioco in posizione equidistante tra i due giocatori, assicurandoti che entrambi i giocatori siano soddisfatti della posizione e della distanza del braccio dal campo.

2.1.2. Assicurati che il campo da gioco sia in piano, facendo cadere la pallina dall'alto (dropping), da una distanza di 5 cm rispetto alla superficie di gioco per capire se la pallina si muove troppo in una qualsiasi direzione che possa andare a vantaggio o svantaggio dei giocatori.

2.1.3. Una buona regola empirica è che la superficie di gioco sia considerata ben livellata se la pallina rimane nel raggio di 2,5 cm rispetto al punto in cui è stata originariamente droppata.

2.1.4. Posiziona tutti e tre i Magneti bianchi (Biscotti) nei punti di posizionamento marcati al centro della superficie di gioco, con il lato magnetico (contraddistinto da un puntino o pip) rivolto verso l'alto.

2.1.5. Entrambi i giocatori posizionano il proprio Attaccante nella propria metà campo, con il magnete guida posizionato sotto il piano di gioco. Da questo momento in poi il magnete guida non dovrà abbandonare la sua posizione, sottostante il piano di gioco per nessun motivo, a meno che non sia necessario pulire il magnete guida, esaminarlo in caso di malfunzionamento o non si abbia una perdita di controllo dello stesso.

2.2 Il "Flick Off"

2.2.1. Il giocatore più giovane (Giocatore 1) inizia posizionando il gettone di punteggio nella posizione n. 6 della linea di punteggio e colpendolo con una schicchera per farlo avanzare il più possibile verso la posizione n. 6 del giocatore avversario (Giocatore 2), senza che il gettone fuoriesca dalla linea di punteggio cadendo a terra.

2.2.2. Il Flick è buono e considerato valido solo quando il gettone che è stato schiccherato (o flickato) rimane nella linea di punteggio e supera la propria posizione n.2. Il giocatore il cui gettone di punteggio si fermi più vicino alla posizione di punteggio n. 6 del giocatore avversario vince il Flick Off e l'opportunità di servire per primo.

2.2.3. Una volta effettuato il flick se il giocatore non supera la propria posizione di punteggio n. 2 o se fa cadere il suo gettone fuori dalla linea di punteggio il tentativo è considerato nullo e passa immediatamente il turno al giocatore avversario che dovrà fare il suo tentativo.

2.2.4. Fino a quando il gettone di uno dei due giocatori non si arresterà sulla linea di punteggio oltrepassando la propria posizione di punteggio n.2 il Flick Off non sarà considerato valido.

2.2.5. Nel caso in cui il gettone di punteggio del Giocatore 1 non superi la propria posizione di punteggio n. 2 o cada fuori dalla linea di punteggio e nello stesso turno il giocatore n.2 non esegua un flick valido, entrambi i giocatori ricolpiranno il gettone, con lo stesso ordine in cui hanno iniziato originariamente fino ad ottenere un flick valido.

2.2.6. In caso di pareggio (entrambi i giocatori non superano la loro posizione di punteggio n. 2, entrambi i dischi dei giocatori escono dalla linea di punteggio, o entrambi i gettoni percorrono la stessa distanza, entrambi i giocatori ricolpiranno il gettone, con lo stesso ordine iniziale. Questo meccanismo proseguirà fino a che non vi sia un vincitore a condurre il primo servizio.

2.2.7. Il vincitore del Flick-Off metterà la palla in uno dei due angoli di partenza per iniziare il gioco con un servizio. Solo dopo che i due giocatori si siano stretti la mano e dopo che il giocatore al servizio abbia chiesto al giocatore avversario se sia pronto, potrà iniziare il gioco.

2.3 Il Servizio

2.3.1. Prima del servizio iniziale, entrambi i giocatori devono stringersi la mano a rappresentazione di un rispetto reciproco e di un gioco competitivo. Tutte le giocate effettuate senza che vi sia stata l'iniziale stretta di mano sono da considerarsi nulle e devono essere rigiocate al fine di poter essere conteggiate nella competizione.

2.3.2. Ad ogni servizio il giocatore che effettua la battuta chiederà all'altro giocatore se è pronto. Se il servizio è effettuato senza chiedere il consenso all'altro giocatore il servizio e tutto ciò che succederà in seguito non sarà conteggiato ai fini del risultato ed il giocatore che ha servito ripeterà la battuta.

2.3.3. Nel servizio la palla deve essere posizionata e colpita dall'angolo di partenza e dovrà oltrepassare la linea di metà campo raggiungendo la metà campo avversaria per essere considerato un servizio valido. In caso contrario, il servizio passerà all'avversario.

2.3.4. Il giocatore che serve non può entrare in contatto con la palla nuovamente fino a quando la stessa non ha prima attraversato la metà avversaria della superficie di gioco. In caso contrario si perde il servizio che passa quindi all'avversario.

2.4 Come segnare un punto

Ci sono quattro modi per segnare un punto a KLASK

2.4.1. *Palla nella porta (Goal)* - Usando il tuo attaccante, colpisci la palla usando la parte inferiore, o base, del tuo attaccante e cerca di farla entrare nella porta del tuo avversario.

2.4.2. La palla deve rimanere dentro la porta dell'avversario per almeno 2 secondi.

2.4.3. Se l'attaccante del tuo avversario deviasse la palla o più semplicemente essa uscisse dalla porta e i 2 secondi non fossero passati, il gioco continuerà. Le regole del Fair Play e l'onestà dovrebbero essere sempre applicate, ma laddove ci sia una disputa la decisione dovrebbe essere presa da un arbitro ufficiale o più semplicemente da un testimone della partita.

2.4.4. Se la pallina atterra nella porta ma rimbalza ed esce il punto non è valido.

2.4.5. *KLASK (Attaccante nella propria porta)* - Se il nostro avversario manovra accidentalmente il proprio attaccante facendolo finire nella sua stessa porta otteniamo immediatamente un punto, anche se il nostro avversario riuscisse abilmente a recuperare il suo attaccante usando il magnete guida. Una volta sentito "KLASK" allora è punto!

2.4.6. *Magneti ostacolo (a.k.a. Biscotti)* - Se due o più magneti aderiscono all'attaccante avversario, abbiamo guadagnato un punto.

2.4.7. Non puoi rimuovere intenzionalmente i magneti in alcun modo. Se, però, il magnete si staccasse in modo naturale durante il gioco (per esempio la palla sbattesse contro un magnete poggiato su una parte del tuo attaccante o il magnete si staccasse a causa di un movimento naturale) allora la partita continuerebbe normalmente senza nessuna interruzione del gioco.

2.4.8. In caso di disaccordo, un arbitro o un terzo membro che ha assistito all'azione di gioco sarà invitato a prendere una decisione ufficiale per la partita, ricorda che questo è un gioco da gentiluomini.

2.4.9. Puoi colpire i magneti con la palla al fine di farli tatticamente aderire all'attaccante del tuo avversario.

2.4.10. Puoi usare il tuo attaccante anche per muovere i magneti direttamente contro il tuo avversario ma questa azione è consentita solo quando la palla è nella metà campo avversaria. Nel colpire direttamente i magneti il tuo Attaccante deve rimanere in piedi, non è possibile spostare i magneti degli Ostacoli verso il tuo avversario adagiando l'attaccante su un lato o in un qualsiasi altro modo che richieda che la base d'appoggio del tuo attaccante non sia in contatto diretto con la superficie di gioco.

2.4.11. Quando la palla è dalla tua parte del campo, tutto il gioco deve essere orientato verso la palla. Puoi colpire direttamente i magneti bianchi (solo quando la palla non è nella tua metà della superficie di gioco) rischiando di lasciare sguarnita la tua porta ma quando la pallina è nella tua metà campo devi concentrare il tuo gioco sulla pallina. La gerarchia è: prima la palla, poi tutto il resto.

2.4.12. Manovrare la palla quando è dalla tua parte per colpire i magneti e indirizzarli verso il lato avversario è sempre consentito ed a volte consigliato.

2.4.13. Fare giocate lontano dalla palla, cioè lasciare che la palla stia ferma mentre si cerca di spingere i magneti sul lato del tuo avversario, è considerato un fallo, denominato "Delay of game". 1 punto sarà assegnato all'avversario che guadagnerà anche il servizio successivo.

2.4.14. *Perdita del controllo* - Se il tuo avversario perde il controllo del suo attaccante e non può riprenderne il possesso è un punto per te!

2.4.15. Tenendo il magnete guida sotto la superficie di gioco il giocatore può riprendere il possesso dell'attaccante, ma se questo finisce nella tua metà ed il tuo avversario non riesce a riprenderne il controllo mantenendo il suo magnete guida sotto la superficie da gioco e dal suo lato, questo è un punto per te!

2.4.16. Se un attaccante cade fuori dal campo di gioco, è un punto per il giocatore avversario.

2.4.17. Se perdessi il controllo del tuo attaccante e lo stesso aderisse ad una delle viti magnetiche poste nell'angolo della tua metà campo senza riuscire a riprenderne il controllo mantenendo il magnete guida sotto il tavolo, il tuo avversario segna un punto.

2.5 Scenari

2.5.1. Quando viene segnato un punto il giocatore deve spostare il gettone punteggio prima che il gioco riprenda.

2.5.2. Puoi segnare solo un punto alla volta, se fai punto mandando la pallina nella porta avversaria (Goal) e contemporaneamente i 2 magneti dovessero aderire all'attaccante avversario è solo un punto!

2.5.3. Ordine degli eventi – Nel caso in cui si segnasse un Goal e si verificasse anche che 2 biscotti aderissero al proprio Attaccante, il punto sarebbe assegnato a qualsiasi evento fosse accaduto per primo. In caso di disaccordo un arbitro o un terzo membro che ha assistito all'azione di gioco sarà invitato a prendere una decisione ufficiale per la partita. Ricorda che questo è un gioco da gentiluomini!

2.5.4. Un Set termina non appena un giocatore arriva a 6 punti.

2.5.5. Una partita può essere giocata al "meglio dei 3" (primo che vinca 2 set) o al "meglio dei 5" (primo che vinca 3 set).

2.5.6. Se uno qualsiasi dei magneti bianchi esce dal tavolo durante la partita il gioco continua senza magneti, fino a quando non viene segnato il punto successivo e la superficie di gioco viene risistemata per il successivo servizio.

2.5.7. Se durante la partita la palla uscisse dal tavolo, deve essere riposizionata nell'angolo di battuta a scelta del giocatore nella cui metà campo la palla ha abbandonato la superficie di gioco. Il gioco ripartirà una volta che il giocatore al servizio abbia chiesto al giocatore avversario se è pronto a ricominciare.

2.6 Fine della partita

2.6.1 KLASK è un gioco per gentiluomini (e signore). Per questo tutti gli incontri devono concludersi nello stesso modo con cui sono cominciati: con una stretta di mano tra i giocatori.

2.6.2 qualora vi siano documenti ufficiali da completare o sottoscrivere a discrezione della Federazione Mondiale Klask (WKF), delle Associazioni nazionali o dei Club locali (classifica, documenti di vario genere e per qualsiasi scopo) questi dovranno essere completati, firmati e consegnati a chi li richiede.

2.6.3 l'inosservanza dei due punti precedenti, 2.6.1 e 2.6.2, può risultare nell'annullamento della partita o della necessità di rigiocare la stessa partita, a discrezione degli organizzatori dell'evento o di qualsiasi arbitro designato per l'evento.

3. Galateo di gioco

3.1.1. Tutte le partite devono iniziare e finire con una stretta di mano tra i giocatori. Tutte le giocate che avranno luogo prima della stretta di mano non contano.

3.1.2. Inoltre, qualsiasi risultato venga ufficialmente comunicato senza che ci sia stata una stretta di mano, tra i giocatori al termine della partita sarà annullato ed entrambi i giocatori saranno squalificati dalla competizione.

Daniel Lilley
WKF President



Kevin Reder
WKF Vice President



Mikkel Bertelsen
Klask Founder/Honorary President

