



BASSEREGLER for VM

1) TURNERINGSSYSTEM

Det konkurreres i tre klasser: menn, kvinner og barn. Mesterskapet består av to spilleformer: Turneringen innledes med omfattende **seriespill**, for så å avsluttes med **cupspill** mellom de beste fra seriespillet.

I **seriespillet** fordeles deltagerne i de respektive klasser først i avdelinger på maksimalt 25 spillere. Innen hver avdeling fordeles spillerne i puljer på 5 stk., slik at de i hver spilleomgang møter 4 nye spillere. I løpet av 6 omganger har de dermed møtt alle andre spillere i sin avdeling én gang. Innen hver pulje, får den som gjenstår til slutt (vinneren) 5 poeng, den som går ut av spillet nest sist, får 4 poeng, - den som går ut av spillet tredje sist, får 3 poeng, - den som går ut av spillet fjerde sist, får 2 poeng, - og den som går ut av spillet femte sist, får 1 poeng. Når serien er avsluttet, summeres hver spilleres poenger fra de 6 serieomgangene. Et visst antall av de beste fra hver avdeling går videre, enten til en mellomrunde med tilsvarende seriespill eller direkte til det avsluttende cupspillet.

Klassen størrelse avgjør om det er behov for en mellomrunde. I **cupspillet** fordeles de gjenstående deltagerne i puljer på 2 spillere. Puljenes vinnere fordeles på nytt i puljer på 2 spillere, og dette fortsetter inntil man står igjen med kun to spillere som mottes i klassens finale.

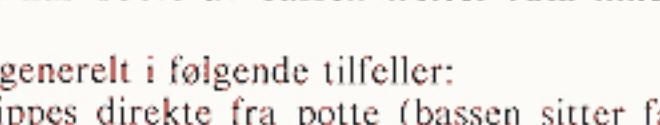
I klassen for menn vil seriespillet på mesterskapets første dag redusere antall deltagere til 50. På mesterskapets andre dag møtes disse først i en mellomrunde med seriespill. De 8 beste derfra (4 fra hver avdeling) går så videre til kvartfinalene og evt. semifinaler, bronsefinale og finale.

Alle klasseminaler spilles på mesterskapets andre dag.

Detaljene i turneringssystemet (f.eks. antall mål man går ut av spillet — blakkes — på) avhenger bl.a. av deltagerantallet, og utformes av arrangementskomiteen når deltagerlisten er klar.

2) RUTEPLASSERING

I hver pulje spilles det med opptil 5 ruter, som er plassert slik:



bassen ligger nærmest. Opplegget må foretas enten fra det sted bassen plukkes opp, eller fra egen rute.

Når kun 2 spillere gjenstår i **seriespill**, må det første opplegget foretas av den som ikke scoret det siste målet da den forrige spilleren ble blakket.

I **cupkamper** kastes krone og mynt. Den som vinner «målvalget» velger ett av to: enten hvem som skal foreta det første opplegget, eller hvilken rute han vil spille kampen i. Motspilleren får da foreta det valget som blir igjen.

Når to spillere gjenstår, har mottageren av opplegget rett til å kreve nytt opplegg hvis bassen treffer bakken utenfor ruta hans uten at han selv har vært i berøring med bassen.

6) GODKJENNING AV MÅL

Det er kun mål når 100% av bassen treffer ruta innenfor streken.

Mål annulleres generelt i følgende tilfeller:

a) Hvis bassen slippes direkte fra potte (bassen sitter fast i munnen, mellom lärene etc.) inn i en annen spilleres rute.

b) Hvis scoreren har hatt en del av foten på bakken i ruta til den spilleren han scorer på, mens bassen var i lufta.

Mål på mottageren av opplegget annulleres:

c) Hvis opplegget ikke har en buet bane.

d) Hvis bassen ikke er i høyde med mottagerens kne på noe punkt i oppleggets bane.

e) Opplegget er påskjot (dvs. et knallhardt skudd som går via mottageren ned i hans rute).

Endelig annulleres alle mål scoret ved:

f) Gjenlegg, dvs. at mottageren av opplegget umiddelbart spiller bassen tilbake i oppleggerens rute.

f) gjelder selvagt ikke når kun to spillere gjenstår.

7) VIPPING

Så lenge en som vipper bassen har en del av standfoten innenfor sin egen rute, har de andre spillerne ikke lov til å gå ut sine egne ruter (dvs. minst én av deres fotter må være på eller innenfor deres egen rutestrek) i den **hensikt å angripe bassevipperen**. (Men de kan f.eks. gå bak ruta til en annen spiller.)

8) BASSEN UT AV SPILL

Bassen settes ut av spiller i følgende tilfeller:

a) Ved at bassen treffer bakken.

b) Ved hands.

c) Ved stamp (nedadgående fotbevegelse der bassen treffes eller søkeres truffet med fotens underside) i nærheten av en annen spiller.

d) Ved høyt spark i nærheten av en annen spilleres hode.

e) Når en spiller angripes med fysisk makt, skubbing, sparring etc. Man må angripe bassen, ikke mannen.

f) Ved at brudd på vipperegelen i pkt. 7) fører til at vipperen mister bassen.

Dog anvendes fordelsparagrafen i tilfellene fra c) til f), liksom ved hands (jfr. pkt. 4).

I tilfelle f) har vipperen rett til å fortsette vippingen uten noe nytt opplegg.

- RESYMÉ:**
- Turneringen består hovedsakelig av seriespill. Deltagerne inndeltes i avdelinger på 25 spillere, som igjen inndeltes i puljer på 5 spillere. Hver spiller innen en avdeling får spille 6 omganger, der han møter 4 nye spillere i hver omgang. De beste fra seriespillet møtes to om gangen til cupkamper og finaler på mesterskapets siste dag.
 - Det spilles med 5 ruter i seriespillet, en midtrute og fire hjørneruter. Det rykkes for hvert mål, inntil kun to personer gjenstår.
 - Det spilles med dauruter i seriespillet, men ikke i cupkampene.
 - Det tas kun viljehands.
 - Opplegg foretas av spilleren nærmest bassen hvis ingen andre vil.
 - Mål annulleres ved potte, når bassen ikke er i knehøyde, ved påskjot, ved gjenlegg og når scoreren har vært inne i ruta til den han scorer på.
 - Spillerne må holde seg i sine egne ruter så lenge den som vipper bassen holder seg i sin.
 - Stamp og høyt spark er forbudt.
 - Sko må være skånsomme mot motspillerne.
 - Spillerne dommer selv alt seriespill, cupkamper dommes av forhåndoppnevnte hoveddommere + to linjemenn.

Rutenes diameter er 1,75 m, likeledes avstanden mellom midtruta og hjørnerutene.

Hver gang det scores mål i seriespill, rykker alle spillerne ett trinn (med urviseren). Det rykkes således også hver gang en spiller blakkes. Når bare to personer gjenstår i puljen, rykkes det bare hvis minst én spiller ønsker det. I cupkamper rykkes det aldri.

Ruta som man rykker inn i midtruta fra, må være den samme ved hver rykking.

Når bare 4 spillere gjenstår, står midtruta tom. Hvis en av de fire sto i midtruta da den forrige spilleren ble blakket, rykker han ut til ruta som denne sto i, før det rykkes.

Når bare 3 spillere gjenstår, rykker spilleren som sist berørte bassen før den forrige spilleren ble blakket, inn i midtruta før det rykkes. Ved rykkingen sees det bort fra de to tomme rutene.

Når bare 2 spillere gjenstår, rykker spilleren som sist berørte bassen før den forrige spilleren ble blakket, til nærmeste hjørnerute i pilretningen. Den andre spilleren plasserer seg i den hjørneruta som ligger diagonalt i forhold til denne, slik at de to spillerne står på hver sin side av midtruta.

Ved begynnelsen av et spill i serien, inntar spillerne ruter som det faller seg, inntil alle rutene er besatt. Om **cup**-kamper, se pkt. 5.

3) DAURUTER

I **seriespill** er alle tomme ruter dauruter, dvs. at når bassen faller i en slik rute straffes den spiller som sist berørte bassen med et mål.

I **cupkamper** spilles det derimot ikke med dauruter.

4) HANDS

Som hands regnes **kun forsettlig berøring** av bassen med armen. Hvis bassen faller i synderens rute umiddelbart etter hands'en, regnes dette som scoring og det tas ingen hands (dvs. «straffe»).

Hands'en tas av sistemann som berørte bassen før hands'en. Hands-tageren må ha begge føttene innenfor sin egen rute når han tar hands'en. Hands'en må stå så langt tilbake i ruta si at bakerste fot berører bakerste del av ruta. Han har ikke lov til å røre bakerste fot før hands-tageren har løftet foten bassen ligger på. Sistnevnte kan løfte foten så langt han ønsker før han slipper bassen. Hands'en trenger ikke være i knehøyde for å gi mål. Hands-tageren har ikke lov å vippe opp bassen til seg selv, men kan sentre til en tredje spiller.

5) OPPLEGG

Bassen settes i spill ved **opplegg**, som må foretas med kun ett tilslag på bassen med føten. Opplegg foretas av den som først tar i bassen etter at den har truffet bakken. Hvis ingen andre er villige, må opplegget foretas av den spiller hvilket rute

9) SKADER

Hvis en spiller blir skadet, kan han forlange et avbrudd i spillet på inntil 3 minutter. Hver spiller kan kun forlange ett avbrudd pr. puljespill.

10) TEKNISKE FORORDNINGER

Det tillates kun sko som er skånsomme mot motspillerne ved fysisk kontakt (turnsko, joggesko etc.), således ikke vernesko, sko med metallbeslag, sylspisse sko, knasteskø, piggsko, sko med tresåler, o.l.

Bassene, som skaffes til veie av arrangementskomiteen, veier 80 gram.

11) DØMMING

I **seriespillet** dømmes spillerne selv sine egne puljer. Spillerne har plikt til å forblie på stedet for å forsette dømmingen inntil puljen er ferdigspilt. Avgjørelser fattes med simpelt flertall. Tvil skal komme tiltalte til gode, således også stemmelikhet.

Spillerne har selv ansvaret for å holde rede på antall scorede mål til enhver tid. Hver scoring skal markeres umiddelbart i et spesielt skjema som på forhånd er lagt ut ved de enkelte puljers spillefelt.

Cupkamper dømmes av en hoveddommer og to linjemenn, der linjemennene kun har en rådgivende funksjon, liksom fotball.

Mesterskapet har en overdommer som suverent avgjør alle spillerer, til og med regelfortolkning o.l.

Usaklig dømming, opplagt partisk spill, legemsfornærminge o.l. innrapporteres umiddelbart til overdommeren, som tar affære etter forgodtbefinnende. Om nødvendig kan han utvise en spiller fra resten av mesterskapet.

Om overdommeren selv spiller og er part i saken, trer en reserve i hans funksjon.

Hoveddommerne, overdommeren og dennes reserve utnevnes av arrangementskomiteen før mesterskapet starter.

12) DIVERSE

Arrangementskomiteen har fullmakt til å trefse de nødvendige foranstaltninger for å få avviklet mesterskapet på en forsvarlig måte. Herunder kommer både avgjørelser som ikke fremgår av ovenstående punkter, samt eventuelle nødvendige modifikasjoner av disse.

Deltagere som ikke deltar i en spilleomgang fra begynnelsen pga. forsentkommung, skade etc., får kun ett poeng i de spilleomganger de har vært fraværende.

Sekundering, tilrop, organisering av heiagjenger, nervekrig o.l. er fullt tillatt.

KFBS Klubben for Bassens Fremme

v/arrangementskomiteen

Adresse:

«Basse-VM»

Postboks 5424 Jarlsleutta

N - 7001 Trondheim

NORGE

Postgiro 4 50 58 48