

Officieel reglement

Zuiddorps kampioenschap

Nageltje Klop

1. Voorbereiding

- Iedere deelnemer krijgt, in ruil voor een half muntje, 1 nagel van 16 cm uitgedeeld door de organisatie.
- De nagels worden in het blok geklopt tot de nagel nog 14 cm boven het blok uitsteekt. Een meetlat is voorzien bij elke tafel ter controle.
- Er bevinden zich minimum 3 tot maximum 5 spelers rond 1 blok.
- Het spel kan pas beginnen als zich geen andere personen binnen de afzetting bevinden.
- Gebruik van lanyard rond de pols is verplicht.

2. Start van het spel

- De hamer wordt door de scheidsrechter op de top van de steel gezet.
- Nadat de bovenkant van de hamer omgevallen is, mag de speler die hier kloksgewijs het kortst bij zit het spel starten.
- Tijdens de eerste ronde wordt er enkel op de eigen nagel geklopt.

3. Spelverloop

- Elke slag begint bij het plaatsen van de hamer naast de eigen nagel.
- Er dient geslagen te worden in een vloeiende beweging.
- De hamer wordt doorgegeven aan de speler die links van u staat (met de klok mee).
- De spelers mogen om de beurt 1 keer slaan.
- De spelers kiezen zelf of ze op hun eigen nagel slaan of op de nagel van een andere speler.

4. Doel van het spel

- De speler wiens nagel het eerst volledig in het houtblok zit, gaat meteen door naar de volgende ronde.
 - Een nagel zit pas helemaal in de stronk als je je vingernagel er niet meer onder krijgt.
- De speler wiens nagel het laatst overblijft, gaat meteen door naar de volgende ronde.
- Finale
 - De 4 of 6 spelers -afhankelijk van het aantal inschrijvingen- die tot de laatste ronde zijn geraakt, zijn finalisten.
 - De finale wordt gespeeld met 4 of 6 spelers, zij spelen eerst het spel zoals beschreven in 4.1 en 4.2.
 - Beide winnaars van het finalespel spelen tegen elkaar om de spijker zo snel mogelijk in het houtblok te krijgen. De speler die dit het snelste doet, wint het kampioenschap.

5. Fouten

- Een speler die zijn eigen nagel of die van een andere speler scheef klopt, dient een beurt over te slaan in de volgende ronde.
- Een speler die de nagel dubbel raakt, dient een beurt over te slaan in de volgende ronde.
- Een speler die meer dan 1 slag tijdens zijn beurt geeft, dient een beurt over te slaan in de volgende ronde.

6. Scheidsrechter

- Elke deelnemer stelt zich bij wijze van inschrijving voor het toernooi kandidaat als scheidsrechter.
- Elke scheidsrechter verklaart steeds objectief te oordelen gedurende het spel.
- Voor elke wedstrijd zal er een scheidsrechter aangeduid worden door de organisatie, gekozen uit de overgebleven deelnemers.
- Bij problemen kan de scheidsrechter zich steeds wenden tot de algemene organisatie van het Zuiddorps kampioenschap.

7. Akkoordverklaring

- Bij inschrijving gaat de deelnemer akkoord met het bovenstaande spelreglement.