

# REGLEMENT DRIEBANDEN TOERNOOI PER KOPPEL 'RENE WITTOCK' 2019

## Art. 1: Rechten van het bestuur.

In omstandigheden die niet door het reglement zijn voorzien, heeft het bestuur, te allen tijde, het recht beslissingen te nemen om de goede werking van het toernooi verder te bewaren.

## Art. 2: Kennisneming reglement.

Door deel te nemen aan het toernooi verklaart de speler kennis te hebben genomen van het reglement en het te aanvaarden.

## Art. 3: Duur van het toernooi.

Het toernooi begint op 03/06/2019 en eindigt op 29/06/2019.

De vooropgestelde einddatum kan wegens omstandigheden eventueel nog gewijzigd worden.

## Art. 4: Samenstelling van een ploeg (koppel).

Enkel spelers die aangesloten zijn bij ADL of KBBB mogen deelnemen aan het toernooi. De samenstelling van een ploeg gebeurt NIET door loting. Iedereen kiest dus met wie hij of zij een ploeg wil vormen.

## Art. 5: Te spelen punten.

Er wordt gespeeld volgens normen van de ADL 2000-competitie. Het minimum te spelen voor een speler is steeds 13 punten. Spelers die enkel in de KBBB competitie actief zijn zullen worden omgerekend naar ADL punten via onderstaande tabel.

KBBB Match	KBBB Klein	ADL2000 Klein
15	>	18 > 15
18	>	22 > 17
22	>	27 > 21
27	>	34 > 25

KBBB Match	KBBB Klein	ADL2000 Klein
34	>	42 > 32
42	>	50 > 40
50	>	--- > 55
Ere Klasse	>	--- > 75
G* spelers art. 23.8	>	100

## Voorbeeld van een ploeg:

Speler A speelt 23 ptn., speler B speelt 28 ptn. → totaal = 51 pnt. : 2 = 25,5 = 25 ptn.

Een oneven getal wordt steeds naar beneden afgerond.

## Art. 6: Prijzenverdeling.

Er zijn prijzen voorzien voor de vier halve finalisten.

## Art. 7: Aanvang van de wedstrijden.

Bij elke wedstrijd zullen de twee **laagste** spelers beginnen van Acquit. De speler die het trekken naar de band heeft gewonnen zal als eerste voor zijn ploeg van start gaan. De speler die het trekken naar de band verloren heeft zal eveneens voor zijn ploeg van start gaan. Er is geen nabeurt.

Het aantal beurten is onbeperkt.

## Art. 8: Verplaatsen van een wedstrijd.

Indien door omstandigheden een wedstrijd dient verplaatst te worden, dient de speler dit te bevestigen aan het bestuur en dit ten laatste 48 uur voor de aanvang van de wedstrijd. De verplaatste wedstrijd dient wel gespeeld te worden voor de opgegeven startdatum van de volgende ronde.

## Art. 9: Belet dagen.

Er wordt zoveel als mogelijk rekening gehouden met belet dagen.

Deze dienen wel vóór de loting van het toernooi doorgegeven te worden (bij voorkeur bij inschrijving).

In een later stadium is de kans groot dat de voorziene speeldatum niet meer gewijzigd kan worden.

## Art. 10: Scheidsrechters en schrijvers.

De organisatie zal tijdens de eerste ronde trachten zoveel als mogelijk schrijvers en de scheidsrechters te leveren.

Indien zij over onvoldoende mensen zou beschikken kan zij uiteraard beroep doen op één van de aanwezige spelers.

### Art. 11: Inspeeltijd voor de wedstrijd.

De inspeeltijd voor de wedstrijd is bepaald op maximum 3 minuten per speler. Spelers die door omstandigheden van het moment zelf laattijdig toekomen, dienen de inspeeltijd beperkt te houden tot maximum 1 minuut en dadelijk de wedstrijd aan te vangen.

### Art. 12: Rook- en plaspauze.

Een speler mag een rookpauze nemen van max. 3 min. tijdens de wedstrijd.

Hij dient dit wel aan de scheidsrechter te melden alvorens de biljarttafel te verlaten.

De éénmalige rookpauze vangt aan bij het begin van de speler zijn beurt

### Art.13- Begin van de partij.

De partij begint wanneer de scheidsrechter de ballen plaatst voor het trekken naar de band. Vanaf dit ogenblik kan een speler de ballen niet meer aanraken behalve met de pomers. De aanvangsstoot met de witte bal gebeurt steeds naar de rode bal. Zie verder in "Richtlijnen voor scheidsrechters".

### Art. 14: Verloop van de wedstrijden.

De speelrooster voor een poule van 4 ploegen = 1 - 2 / 3 - 4 / 2 - 3 / 4 - 1 / 1 - 3 / 2 - 4.

De speelrooster voor een poule van 3 ploegen = 1 - 2 / 2 - 3 / 3 - 1.

Bij 4 poules zijn in de eerste ronde in elke poule telkens 2 ploegen geplaatst voor de volgende ronde.

Vanaf 5 poules of meer is in elke poule de winnende ploeg geplaatst voor de volgende ronde + een aantal beste tweedes.

Vanaf de tweede ronde wordt er gespeeld naar rechtstreekse uitschakeling.

Een gewonnen wedstrijd = 2 ptn.

Bij gelijke stand van wedstrijdpunten zal volgens ADL-normen berekend worden wie doorgaat naar de tweede ronde (zie onderstaande tabel – Art. 14).

### Art. 15 : Uitslagverwerking winnaars & verliezers.(enkel van toepassing voor de eerste ronde)

Beu.	Punt	Bonus Win.	Bonus Verliez.	Beu.	Punt	Bonus Win.	Bonus Verliez.	Beu.	Punt	Bonus Win/Verl	Totaal	Beu.	Punt	Bonus Win/Verl	Totaal
1	6.00	+ 5.80	+ 2.90	16	6.00	+ 2.80	+ 1.40	31	6.00	- 0.20	5.80	46	6.00	- 3.20	2.80
2	6.00	+ 5.60	+ 2.80	17	6.00	+ 2.60	+ 1.30	32	6.00	- 0.40	5.60	47	6.00	- 3.40	2.60
3	6.00	+ 5.40	+ 2.70	18	6.00	+ 2.40	+ 1.20	33	6.00	- 0.60	5.40	48	6.00	- 3.60	2.40
4	6.00	+ 5.20	+ 2.60	19	6.00	+ 2.20	+ 1.10	34	6.00	- 0.80	5.20	49	6.00	- 3.80	2.20
5	6.00	+ 5.00	+ 2.50	20	6.00	+ 2.00	+ 1.00	35	6.00	- 1.00	5.00	50	6.00	- 4.00	2.00
6	6.00	+ 4.80	+ 2.40	21	6.00	+ 1.80	+ 0.90	36	6.00	- 1.20	4.80	51	6.00	- 4.20	1.80
7	6.00	+ 4.60	+ 2.30	22	6.00	+ 1.60	+ 0.80	37	6.00	- 1.40	4.60	52	6.00	- 4.40	1.60
8	6.00	+ 4.40	+ 2.20	23	6.00	+ 1.40	+ 0.70	38	6.00	- 1.60	4.40	53	6.00	- 4.60	1.40
9	6.00	+ 4.20	+ 2.10	24	6.00	+ 1.20	+ 0.60	39	6.00	- 1.80	4.20	54	6.00	- 4.80	1.20
10	6.00	+ 4.00	+ 2.00	25	6.00	+ 1.00	+ 0.50	40	6.00	- 2.00	4.00	55	6.00	- 5.00	1.00
11	6.00	+ 3.80	+ 1.90	26	6.00	+ 0.80	+ 0.40	41	6.00	- 2.20	3.80	56	6.00	- 5.20	0.80
12	6.00	+ 3.60	+ 1.80	27	6.00	+ 0.60	+ 0.30	42	6.00	- 2.40	3.60	57	6.00	- 5.40	0.60
13	6.00	+ 3.40	+ 1.70	28	6.00	+ 0.40	+ 0.20	43	6.00	- 2.60	3.40	58	6.00	- 5.60	0.40
14	6.00	+ 3.20	+ 1.60	29	6.00	+ 0.20	+ 0.10	44	6.00	- 2.80	3.20	59	6.00	- 5.80	0.20
15	6.00	+ 3.00	+ 1.50	30	6.00	+ 0.00	+ 0.00	45	6.00	- 3.00	3.00	60	6.00	- 6.00	0.00

#### Formule Puntenberekening Verliezer

$$\text{Punten verliezer} = 6 \times \frac{\text{Behaalde Caramboles} + \text{of - Bonuspunten volgens beurten}}{\text{Te Spelen Caramboles}}$$

↑ Te Spelen Caramboles

### Art. 16 : Wedstrijd forfait.

Bij forfait van een ploeg in een poule van 3 ploegen spelen de 2 overgebleven ploegen onderling 2 wedstrijden om uit te maken wie eerste en tweede van de poule wordt.

Bij forfait van 2 ploegen in een poule van 3 ploegen is de overgebleven ploeg automatisch geplaatst als poulewinnaar. In dit uitzonderlijk geval wordt de beste 3<sup>de</sup> van alle poules opgevist en wordt als tweede ploeg in deze poule geplaatst.

Bij forfait van een ploeg in een poule van 4 ploegen spelen de 3 overgebleven ploegen onderling wedstrijden volgens wedstrijdtabel voor 3 ploegen (1-2, 2-3, 3-1).

Bij forfait van 2 ploegen in een poule van 4 ploegen spelen de 2 overgebleven ploegen onderling 2 wedstrijden om uit te maken wie eerste en tweede van de poule wordt.

Indien een ploeg vanaf de tweede ronde forfait geeft is de tweede ploeg automatisch geplaatst voor de volgende ronde.

Bij een forfait van één enkele speler in een ploeg mag deze nog vervangen worden vóór aanvang van het toernooi. Indien deze ploeg al wedstrijden heeft gespeeld is vervanging niet meer toegestaan.

### **Art. 16 : Onsportief gedrag.**

Wanneer een deelnemende speler als toeschouwer een spelende speler helpt bij het spelen van een figuur door middel van toefluisteren, gebarentaal, kuchen (bij verkeerde bal) of wat dan ook, kan dit na een eerste verwittiging eventueel leiden tot uitsluiting van verdere deelname aan het toernooi (onsportief gedrag).

De betrokken speler dient ten allen tijde hulp, onder welke vorm dan ook, te weigeren. Indien dit niet gebeurt kan ook hij gesanctioneerd worden.

### **Richtlijnen voor de scheidsrechter**

- ❖ Een wedstrijd wordt begonnen door het trekken naar band. Wanneer de speler afstoot en zijn bal raakt niet de korte bovenband wordt dit aanzien als een geldige afstoot. De speler die de bal het dichtst tegen de korte onderband kan spelen, nadat hij eerst de bovenband heeft geraakt, heeft de eerste keuze.
- ❖ De scheidsrechter plaatst de ballen op hun vertrek acquit nl.:
  - \* Rode bal op bovenste acquit
  - \* Gele bal van de tegenstrever op de middelste van de onderste acquit.
  - \* Witte bal van de speler, volgens keuze linkse of rechtse acquit.
- ❖ De scheidsrechter dient de wedstrijd correct te leiden, met de nodige autoriteit. Enkel zijn beslissing is van tel. Hij dient luidop en duidelijk te tellen.
- ❖ De scheidsrechter moet op duidelijke wijze aan de schrijver het te noteren aantal punten opgeven, gevolgd door de naam van de club, en bij voorkeur met herhaling van het aantal punten. Ook het cijfer nul moet aangekondigd worden.
- ❖ Indien het scorebord handmatig wordt bediend, zonder automatische beurtaanduiding, dient de scheidsrechter er zorg voor te dragen dat na het beëindigen van de opgaande speler zijn beurt, de beurt wordt aangetekend, vooraleer de tweede speler aanvangt.
- ❖ De scheidsrechter moet er over waken dat de spelers zich correct en sportief gedragen en dat ze geen enkele beweging maken die de tegenstrever kan hinderen. Wanneer een speler niet aan de beurt is, moet hij op de hem voorbehouden stoel plaatsnemen.
- ❖ De speler mag op elk ogenblik van de wedstrijd het biljart en de ballen laten reinigen door de scheidsrechter als hij dit nodig acht. Dit reinigen moet echter zo snel mogelijk gebeuren.
- ❖ Alleen de scheidsrechter mag de ballen aanraken om ze indien nodig, te reinigen, op de acquits of elders te plaatsen. Alvorens de ballen weg te nemen om ze te reinigen, bepaalt hij nauwkeurig hun juiste plaats. Hij let er op dat iedere speler zijn bal behoudt bij herneming van het spel. Om de juiste plaats van de ballen te bepalen, tekent de scheidsrechter met krijt een paar puntjes op de schaduwlijn.
- ❖ Voor het opstellen van de scheidsrechter gelden voornamelijk volgende richtlijnen:
  - \* Hij mag nooit achter de speler staan
  - \* Hij moet elke beweging binnen het gezichtsveld van de speler vermijden, wanneer deze aanlegt.
  - \* Hij moet zich oordeelkundig verplaatsen, en niet meer wanneer de speler gaat afstoten.
  - \* Als er tussen de ballen een grote afstand is moet hij zich over het algemeen zo dicht mogelijk bij bal 3 plaatsen, of in de looplijn ervan.
  - \* Als er tussen de ballen een kleine afstand is, zal hij zich voor of naast de speler plaatsen en nooit aan de kant waar hij onmogelijk de 3 ballen kan controleren.
  - \* Hij moet er steeds voor zorgen de speler niet in de weg te lopen of te staan en niet tegen het biljart te leunen.
  - \* Om na te gaan of de ballen al dan niet vastliggen mag hij nooit de hand of ander voorwerp op het laken plaatsen
  - \* Buiten de door de reglementen voorziene gevallen zal de scheidsrechter, nog de speler, noch het publiek aanspreken of op eniger wijze zijn gevoelens uitdrukken. Hij zal b.v. op geen enkele wijze laten blijken dat de carambole bijzonder goed uitgevoerd werd, of het gevolg was van een geluksstoot.
- ❖ Iedere fout veroorzaakt door een derde, scheidsrechter inbegrepen en waarbij de ballen verplaatst worden, wordt niet aan de speler aangerekend. De scheidsrechter plaatst de ballen zo juist mogelijk op hun oorspronkelijke plaatsen terug. De speler is wel verantwoordelijk voor de eventuele verkeerde plaatsing van de ballen, waardoor hij met de verkeerde bal zou kunnen spelen.
- ❖ Een speler mag de scheidsrechter of zijn tegenspeler, in geval van sportiviteit, er op wijzen dat de tegenstrever met de verkeerde bal speelt of gaat spelen. De reeds gemaakte punten worden hem echter toegekend, behalve het laatste gemaakte punt.