



KONINKLIJKE  
NEDERLANDSE  
BILJARTBOND

## Commissie VG-Biljarten

### Spelregels Persoonlijk Nederlands Kampioenschap (NK) Biljarten voor verstandelijk gehandicapten

versie 30 september 2017

“Normaal waar mogelijk, bijzonder waar nodig”.

#### 1. Aantal deelnemers / Klassen

Er kunnen maximaal 48 spelers meedoen. Van de clubs die meer dan één speler inschrijven, heeft de speler met het hoogste gemiddelde voorrang.

Er wordt in twee klassen gespeeld. Hieruit komen twee Nederlands Kampioenen. Na de uiterste inschrijfdatum worden spelers ingedeeld op basis van hun gemiddelde.

#### 2. Caramboles

Het aantal te maken caramboles (minimaal 7) van een speler is  $\text{moyenne}^* \times 15$ . Zie de officiële ranglijst. Bij spelers die daar niet op staan, vertrouwen wij op de verstrekte gegevens. Als een nieuwe speler meer dan eens opvallend hoger speelt dan het opgegeven gemiddelde kan de leiding besluiten om tussentijds een aanpassing te doen.

Het moyenne wordt berekend op basis van resultaten in NK's en andere officiële evenementen van de afgelopen 5 jaar.

#### 3. Speelwijze

Er worden rondes van 25 minuten gespeeld. Iedere speler speelt 5 wedstrijden.

Dan volgen de halve finales en de finales. Per klasse gaan de beste 4 spelers naar de halve finale, waarna de winnaars de finale spelen.

#### 4. Begin en einde van de partij

Op het wedstrijdformulier staat wie begint met de witte bal. De partij start na een duidelijk signaal en is afgelopen als een speler uit is of na het eindsignaal. De speler die met een beurt bezig is, mag deze afmaken. Is dat de speler met de witte bal, dan heeft de speler met de gele bal recht op de gelijkmakende beurt (van acquit). Als geen van beide spelers het vereiste aantal caramboles maakt, dan wint de speler met verhoudingsgewijs de meeste caramboles.

#### 5. Arbitrage

De wedstrijden staan onder leiding van ervaren arbiters. De arbiter gebruikt de voornaam van de speler en wijst een speler op het spelen met de verkeerde bal en vastliggende ballen. Het publiek mag tijdens de wedstrijd geen aanwijzingen geven.

## **6. Sportiviteit / Aanmoedigen**

Het NK is een officieel evenement. We hopen dat sportiviteit, plezier en spelvreugde de hoofdmoot van deze speciale dag zullen vormen. Het hoort erbij dat u spelers aanmoedigt.

## **7. Puntentelling**

- a) Een speler krijgt 1 punt per 10% gemaakt aantal caramboles, afgerond naar beneden.
- b) Als een speler het aantal caramboles behaalt dat hij moet maken, krijgt hij 10 punten plus 2 voor de winst = 12 punten.
- c) Als een speler niet zijn vereiste caramboles maakt, maar wel wint of remise speelt, krijgt hij het aantal behaalde punten plus 2 voor de winst of remise.
- d) Als een speler niet zijn vereiste caramboles maakt en verliest krijgt hij het aantal behaalde punten.

Bij gelijkspel in de halve finale gaat de speler met de hoogste serie in verhouding naar de finale. Als beiden een gelijke hoogste serie hebben, telt de op één na hoogste serie, enz.

## **8. Biljartkleding**

De organisatie stelt verplicht dat alle spelers in correcte biljartkleding verschijnen. Deze bestaat uit: zwarte pantalon, overhemd, gilet of trui, strik (niet verplicht), zwarte schoenen en zwarte sokken. Spelers die niet in correcte kleding verschijnen kunnen niet meedoen. Voor hen zal een reservespeler ingezet worden. Laat u het alstublieft niet zover komen. De organisatie kan, als bijzondere omstandigheden daarom vragen, de kledingreglementen tijdelijk aanpassen.

## **9. Begeleiding**

De organisatie eist dat er per club minimaal één begeleider meekomt.

## **10. Alcohol**

NK Deelnemers mogen voor de prijsuitreiking geen alcoholische dranken nuttigen.

## **11. Hulpmiddelen**

Het gebruik van hulpmiddelen is alleen toegestaan in overleg met de wedstrijdleiding, voorafgaand aan de wedstrijden. Een speler mag oordoppen gebruiken. Dit moet door de betreffende begeleiders wel expliciet kenbaar gemaakt worden aan de arbiters.

## **12. Prijsuitreiking**

Wij rekenen op de aanwezigheid van alle spelers bij de prijsuitreiking! Er is voor ieder een prijs. Het is niet mogelijk om prijzen op te halen vóór de prijsuitreiking.

## **13. Organisatie / Website**

De organisatie van alle Nederlandse Kampioenschappen en de bijbehorende voorwedstrijden is in handen van de Commissie VG-Biljarten.

Website [www.vg-biljarten.nl](http://www.vg-biljarten.nl)

Hier vindt u informatie over biljarten voor verstandelijk gehandicapten, waaronder de moyenne databank.

E-mail [vgbiljart@gmail.com](mailto:vgbiljart@gmail.com)

Secretariaat / Wedstrijdleiding

Petra Strijbos 06 – 28 05 03 14

Dick van Egmond 06 – 21 55 64 28

#### 14. Algemeen

- a. De organisatie zal in gevallen waarin dit reglement niet voorziet, naar eer en geweten een besluit nemen.
- b. Het voorgaande geldt onder voorbehoud van wijzigingen die zich mogelijk aandienen.
- c. Door deelname aan dit NK of aanwezigheid hierbij, verleent u de organisatie toestemming om foto's van u te maken en deze te gebruiken voor legale publicaties, de media, de website e.d.
- d. Overeenkomstig de Wet Persoonsregistratie zullen persoonlijke gegevens alleen gebruikt worden voor het doel waarvoor ze zijn gevraagd.

*Wij vinden het van belang dat iedere speler minimaal 5 x een partij speelt en dat spelers niet lang moeten wachten tussen partijen. Wij kunnen, afhankelijk van het aantal beschikbare tafels, het aantal deelnemers aanpassen, omdat het bij meer deelnemers lang gaat duren, hetgeen vervelend is, o.a. voor mensen die een lange reistijd hebben. Daarbij is het Nederlands Kampioenschap een exclusief gebeuren waar de beste spelers van het land zich met elkaar meten.*

*\*Moyenne is een ander woord voor gemiddelde.*

*Een voorbeeld: Een biljarter speelt 10 partijen van 20 beurten = 200 beurten. In die 200 beurten maakt hij/zij 100 caramboles (punten). In dat geval heeft de speler een gemiddelde van  $100 : 200 = 0,5$ .*

*Een voorbeeld: Een speler met een gemiddelde van 0,5 moet ( $15 \times 0,5 = 7,5$ ) afgerond 8 caramboles maken.*

*De prijs voor de hoogste serie gaat naar de speler die de hoogste serie heeft gemaakt in verhouding tot het aantal te maken caramboles. Als meer personen dezelfde serie in verhouding hebben gemaakt, dan geeft de op één na hoogste serie de doorslag enz. Wanneer meer personen hetzelfde aantal beurten hebben in de kortste partij, dan geeft de op één na kortste partij van die personen de doorslag enz.*