



Spel- en Arbitrageregels
Nederlands Kampioenschap (NK) Biljarten voor teams
met spelers met een verstandelijke beperking
d.d. 8 en 9 februari 2020 (versie 01-01-2020)

“Normaal waar mogelijk, bijzonder waar nodig”

1. Aantal Teams

Er doen tien teams mee. Negen teams kunnen zich plaatsen voor dit NK door het spelen van voorwedstrijden. Het team dat het vorige seizoen kampioen werd is automatisch geplaatst. Een team mag bestaan uit 4, 5 of 6 spelers, waarvan er per ronde 4 spelen. Echter de teamontmoetingen worden gesplitst, zodat eerst 2 spelers in actie komen en een ronde later pas de andere 2 spelers. Op die manier staan nooit alle 4 de spelers uit een team op hetzelfde moment aan tafel en kan er dus ook eens naar de eigen teamleden gekeken worden.

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 gemaakte caramboles en benodigde beurten in de afgelopen 5 officiële evenementen.

3. Speelwijze

Er worden rondes van 25 minuten gespeeld. Tijdens dit jubileumjaar spelen we op 8 tafels, De partijen beginnen gelijktijdig. De tien teams spelen allemaal één keer tegen elkaar. Het NK Teams wordt gespeeld op twee achtereenvolgende dagen.

4. Begin en einde van de partij

De speler wiens naam als eerste op het wedstrijdformulier staat 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. **Let op!! dit moet van acquit.** Als geen van beide spelers het vereiste aantal caramboles maakt, dan wint de speler met het hoogste carambole percentage.

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. Spelers, arbiters en schrijvers mogen zich alleen binnen de biljartarena begeven als ze aan de beurt zijn. De wedstrijdleiding, de fotograaf en cameraman mogen naar eigen inzicht in de arena komen, mits ze opletten om niemand daarbij te hinderen.

Zodra de partij is afgelopen verlaat de arbiter samen met de schrijver en de spelers de biljartarena.

6. Sportiviteit / Aanmoedigen

Het NK is een officieel evenement. We hopen dat sportiviteit, plezier en spelvreugde de hoofdmoot van deze speciale dagen zullen vormen. Het hoort erbij dat u spelers aanmoedigt. Het publiek / vrijwilligers en begeleiding mogen tijdens de wedstrijd geen aanwijzingen geven.

7. Puntentelling

- Elke speler krijgt 1 punt voor elke 10% die van zijn of haar te maken aantal caramboles wordt gemaakt, afgerond naar beneden. Bij winst krijgt die speler 2 extra punten; bij remise krijgen beide spelers 1 extra punt.
- Vervolgens worden de resultaten van de vier spelers van een team opgeteld.

8. Biljartkleding

De organisatie stelt verplicht dat alle spelers en arbiters in correcte biljartkleding verschijnen. Deze bestaat uit: zwarte pantalon, overhemd (evt. met gilet) / polo of trui, strik (niet verplicht), zwarte schoenen en zwarte sokken. Spelers die niet in correcte kleding verschijnen kunnen niet meedoen. Laat u het alstublieft niet zover komen.

Voor de arbiters bestaat dit uit: zwarte pantalon en zwart jasje of gilet en wit/zwart overhemd/blouse/topje, strikje, zwarte schoenen en zwarte sokken.

De organisatie kan, als bijzondere omstandigheden daarom vragen, de kledingreglementen tijdelijk aanpassen.

Spelers mogen tijdens de wedstrijd geen horloges of andere polssieraden dragen.

9. Begeleiding

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

10. Alcohol

NK deelnemers mogen geen alcoholische dranken nuttigen tot de wedstrijden van die dag zijn afgelopen.

11. Hulpmiddelen

Het gebruik van biljarthulpmiddelen 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 en arbiters bij de prijsuitreiking. Er is voor iedere speler een prijs. Het is niet mogelijk om prijzen op te halen vóór de prijsuitreiking. De spelers en arbiters dienen hun club/arbiterskleding aan te houden tot na 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

Hier vindt u informatie over biljarten voor spelers met een verstandelijke beperking, waaronder de moyenne databank.

E-mail: vgbiljart@gmail.com

Secretariaat: Petra Strijbos 06 – 28 05 03 14

Wedstrijdleiding: Hans Eekels/ 06 – 10 01 89 43

Dick van Egmond 06 – 21 55 64 28

Arbitrage: Lidwien de Bruijn/ 06 – 51 22 96 14

Anja Groeneveld 06 – 42 44 52 53

14. Algemeen

- a. De organisatie zal in gevallen waarin dit reglement niet voorziet, naar eer en geweten een besluit nemen. Het voorgaande geldt onder voorbehoud van wijzigingen die zich mogelijk aandienen.
- b. 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.
- c. Overeenkomstig de Wet Persoonsregistratie zullen persoonlijke gegevens alleen gebruikt worden voor het doel waarvoor ze zijn gevraagd.

**) Moyenne is een ander woord voor gemiddelde. Bijvoorbeeld: Een biljarter speelt in 10 partijen totaal 150 beurten. In die 150 beurten maakt hij/zij 75 caramboles (punten). In dat geval heeft de speler een gemiddelde van 75: 150 = 0,5.*

*Voorbeeld berekening aantal te maken caramboles: een speler met een moyenne van 0,500 moet 15 * 0,500 is afgerond naar beneden 7 caramboles maken.*