



## INLEIDING

Onderstaande 3 reglementen:

- |                                  |                 |
|----------------------------------|-----------------|
| <b>A. Het Wedstrijdreglement</b> | <b>pagina 2</b> |
| <b>B. Het Spelreglement</b>      | <b>pagina 6</b> |
| <b>C. Het Arbitragereglement</b> | <b>pagina 8</b> |

zijn van toepassing op de **Nationale Kampioenschappen** biljarten (inclusief eventuele voorronden) voor spelers met een verstandelijke beperking, georganiseerd door de Commissie VG-biljarten van de KNBB, vereniging Carambole (hierna ook te noemen CVG).

Deze regels zijn goedgekeurd door het bestuur van de commissie VG-Biljarten en zijn vermeld op de website van de commissie.

Deze regelgeving is gebaseerd op twee principes van de CVG:

- de deelnemers wedstrijd-omstandigheden aan te bieden qua regelgeving, arbitrage en materiaal, die niet onder doen voor de wedstrijd-omstandigheden waarin de overige leden van de KNBB hun hobby uitoefenen;
- een algemene persoons-benadering vanuit het motto van de CVG: “Normaal waar mogelijk, bijzonder waar nodig”.

## WEDSTRIJDREGLEMENT

### 1. Soorten kampioenschappen

- 1.1. De CVG organiseert jaarlijks de kampioenschappen op nationaal niveau, te weten:
  - a. Het Nederlands Kampioenschap PK's (Persoonlijke Kampioenschappen, dus individueel);
  - b. Het Nederlands Kampioenschap Teams.
- 1.2. In voorkomende gevallen kunnen landelijke voorwedstrijden georganiseerd worden als het aantal inschrijvingen daartoe aanleiding geeft.
- 1.3. De CVG bepaalt of er voorwedstrijden georganiseerd worden, rekening houdend met het aantal inschrijvingen, de beschikbare organisatorische capaciteit en de verwachte kosten.

### 2. Uitnodiging en inschrijving

- 2.1. Bij de uitnodiging aan de verenigingen tot inschrijving aan een kampioenschap zullen door de commissie minimaal de volgende gegevens worden verstrekt:
  - a. De adresgegevens van de lokaliteit.
  - b. Het aantal beschikbare tafels in de lokaliteit en op basis daarvan het maximaal aantal inschrijvingen dat mogelijk is.
  - c. Een (globale) planning van de dagindeling (tijdstip melden, aantal wedstrijden, eventuele pauzes en verwachte tijd van de prijsuitreiking).
  - d. De kosten van inschrijving.
- 2.2. Bij de uitnodiging aan de verenigingen tot inschrijving aan een kampioenschap zullen door de commissie minimaal de volgende gegevens worden gevraagd:
  - a. Het laatst bekende moyenne van de spelers, indien die spelers hebben gespeeld in een reguliere competitie bij hun vereniging.
  - b. Of spelers gebruik maken van speciale hulpmiddelen.
  - c. De naam en de contactgegevens van de begeleider(s), waarvan er minimaal 1 verplicht bij de wedstrijden aanwezig is.

### 3. Kleding

- 3.1. De organisatie stelt verplicht dat alle spelers in correcte biljartkleding verschijnen (schoon en zonder slijtageplekken, scheuren of gaten).
- 3.2. Spelers dienen te dragen:
  - a) Een nette effen lange broek of spijkerbroek. Dames mogen een rok dragen. De kleur van de broek of rok is dus vrij.
  - b) Een effen poloshirt of overhemd met korte of lange mouw (lange mouwen mogen opgerold zijn). Het dragen van een strik is niet verplicht.
  - c) Nette (sport-)schoenen in combinatie met sokken. Spelen op slippers, op blote voeten of op klompen is niet toegestaan.
- 3.3. Het is verplicht een clubembleem zichtbaar op borsthoogte te dragen.

- 3.4. Het is verplicht om binnen een team eenheid van tenue te hebben. Leden van dezelfde vereniging die aan dezelfde individuele wedstrijd(en) deelnemen zijn echter niet verplicht in die wedstrijd(en) in hetzelfde tenue te spelen. Een vereniging is desgewenst wel bevoegd deze verplichting (hetzelfde tenue) aan haar leden op te leggen.
- 3.5. Reclameaanduidingen op de kleding mogen geen nadelige gevolgen hebben voor de CVG en/of de KNBB.
- 3.6. De organisatie kan, als bijzondere omstandigheden daarom vragen, de kledingreglementen tijdelijk aanpassen.
- 3.7. Spelers mogen tijdens de wedstrijd geen horloges of andere polssieraden dragen.

## **4. Alcohol**

- 4.1. Deelnemers mogen geen alcoholische dranken nuttigen tot de wedstrijden van die dag zijn beëindigd.

## **5. Sportiviteit en aanmoedigen**

- 5.1. Een Nederlands Kampioenschap is een officieel evenement, waarbij sportiviteit, plezier en spelvreugde de hoofdmoot vormen.
- 5.2. Aanmoedigen is toegestaan; het geven van aanwijzingen is niet toegestaan (met uitzondering van de arbiter).
- 5.3. Er wordt gerekend op de aanwezigheid van alle spelers en arbiters in voorgeschreven tenue bij de prijsuitreiking.
- 5.4. Het is niet mogelijk om prijzen op te halen vóór de prijsuitreiking.

## **6. Persoonlijk kampioenschap**

- 6.1. Persoonlijke kampioenschappen zijn wedstrijden waarin de spelers individueel hun partijen spelen.
- 6.2. Het aantal toegestane inschrijvingen voor een finale per vereniging is afhankelijk van 3 factoren:
  - Het maximaal aantal mogelijke inschrijvingen;
  - Het totaal aantal inschrijvingen;
  - Het aantal bondsleden per vereniging.

Indien het totaal aantal inschrijvingen gelijk of minder is dan het maximaal aantal toegestane inschrijvingen, dan worden er geen beperkingen aan verenigingen m.b.t. het aantal inschrijvingen opgelegd.

Mocht het aantal inschrijvingen boven het maximum uitkomen, dan worden er beperkingen opgelegd op basis van de uitgangspunten als omschreven in bijlage 1 van dit reglement.

- 6.3. De verenigingen bepalen welke spelers worden ingeschreven op basis van het maximaal aantal toegekende inschrijvingen.

- 6.4. Er wordt in twee poules gespeeld. Hieruit komen twee Nederlands Kampioenen.
- 6.5. Na de uiterste inschrijfdatum wordt een ranglijst opgesteld van alle spelers gesorteerd op hun moyenne en worden zij gelijk verdeeld over een poule A en een Poule B. In Poule A worden in principe alleen spelers geplaatst met een moyenne vanaf 0,500. De overige spelers komen in Poule B. Omdat iedereen 5 partijen speelt en in Poule A de hoogste moyennes tegen elkaar spelen (in groepjes van 6 spelers), is het aantal spelers in Poule A altijd een veelvoud van 6. Als het aantal spelers in Poule A geen veelvoud is van 6, dan wordt dat aantal aangevuld tot een veelvoud van 6 met spelers die net onder een moyenne van 0.500 zitten. Bij een oneven aantal spelers spelen de 5 laagste spelers elk 4 wedstrijden tegen elkaar; de stand wordt altijd opgemaakt op basis van Matchpunten (daarmee maakt het niet uit of je 4 of 5 partijen hebt gespeeld).

## **7. Team kampioenschap**

- 7.1. Op een Team kampioenschap wordt er gespeeld met teams van minimaal 4 en maximaal 6 spelers, waarbij er steeds 4 spelers bij een teamwedstrijd worden opgesteld. Er wordt gestreefd naar een planning waarbij nooit alle teamleden tegelijk moeten spelen, zodat er gelegenheid is om naar teamgenoten te kijken en hen aan te moedigen.
- 7.2. Aan de finale van het NK voor teams kunnen minimaal 8 en maximaal 13 teams meedoen. Afhankelijk van het aantal beschikbare tafels (6 of 8) en het aantal ingeschreven teams worden er 6, 7 of 8 partijen per team gespeeld.
- 7.3. Het kampioensteam van vorig jaar, plaatst zich automatisch voor de finale van het volgend jaar. Bij de eventuele organisatie van voorronden hoeft dit team niet mee te doen, maar het mag wel om wedstrijdervaring op te doen.

## **8. Overig**

- 8.1. Spelers, arbiters en schrijvers mogen zich alleen binnen de biljartarena begeven als ze aan de beurt zijn. De wedstrijdleiding en de fotograaf namens de organisatie mogen naar eigen inzicht in de arena komen, mits ze opletten om niemand daarbij te hinderen.
- 8.2. 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.
- 8.3. Door deelname of aanwezigheid bij een NK 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.
- 8.4. Overeenkomstig de Wet Persoonsregistratie zullen persoonlijke gegevens alleen gebruikt worden voor het doel waarvoor ze zijn gevraagd.

## Bijlage 1 bij het Wedstrijdreglement

### Onderwerp: bepaling aantal toegestane inschrijvingen bij een finale NK PK

Het maximaal aantal deelnemers aan een finale PK wordt al volgt bepaald: 4 spelers per beschikbare tafel in de accommodatie (dus bij 12 tafels, zoals in de accommodatie van Horna in Hoorn, kunnen er maximaal  $12 \times 4 = 48$  spelers meedoen en bij 8 tafels  $8 \times 4 = 32$  spelers).

Het aantal spelers dat een vereniging minimaal mag inschrijven wordt in eerste instantie bepaald door het aantal leden van die vereniging volgens de formule:

**Aantal inschrijvingen = Aantal leden / 2.** Dit is een simpele en makkelijk hanteerbare formule en gebaseerd op het feit dat er ca. 100 spelers lid zijn van de bond en we er ca. 50 kunnen plaatsen.

Als het totaal aantal inschrijvingen op basis van deze formule minder is dan het maximaal aantal deelnemers kunnen verenigingen extra leden inschrijven. Die extra aantallen zijn ook weer afhankelijk van het aantal leden per vereniging. We geven zo een voorbeeld, maar eerst de formule:

Stel Maximaal aantal inschrijvingen is Max.  
Aantal inschrijvingen (minder dan Max) is A.  
Extra inschrijving per vereniging is Extra.  
Extra = Aantal leden / 100 x (Max – A).

Voorbeelden:

Maximaal aantal inschrijvingen Max = 48.

Aantal inschrijvingen A = 30. Dan is Max – A dus **18** inschrijvingen te vergeven.

Vereniging 1 heeft 12 leden. Extra mogelijk:  $12/100 \times 18 = 2,16$  (afgerond 2).

Vereniging 2 heeft 6 leden. Extra mogelijk:  $6/100 \times 18 = 1,08$  (afgerond 1).

Om dit systeem hanteerbaar te houden, mogen de verenigingen in eerste instantie bij hun inschrijving net zoveel leden inschrijven als ze willen. Tenslotte kan het totaal aantal inschrijvingen minder zijn dan het maximum toelaatbare; dan zijn er verder geen beperkingen. Moeten er wel beperkingen gesteld worden, dan kan het bestuur volgens deze systematiek uitrekenen welke aantallen bij welke vereniging maximaal toelaatbaar zijn en kan dus aan de verenigingen die het betreffen gemeld worden hoeveel spelers ze maximaal mogen inschrijven. De verenigingen mogen dan zelf bepalen wie ze uiteindelijk inschrijven.

In de praktijk zullen lang niet alle verenigingen een beroep doen op de mogelijkheid om extra spelers in te schrijven. Dus meestal zijn het maar een paar verenigingen die meer speler willen afvaardigen dan in eerste instantie toelaatbaar is. De extra inschrijvingen worden dan snel bepaald door even het aantal leden van die verenigingen bij elkaar op te tellen (zeg Som) en dan voor elke vereniging de formule: Extra = Aantal leden / Som x (Max – A).

Bijvoorbeeld: 18 plekken te vergeven aan 3 verenigingen met 10, 20 en 30 leden; Som = 60.

Vereniging 1 mag  $10/60 \times 18 = 3$  extra inschrijvingen doen.

Vereniging 2 mag  $20/60 \times 18 = 6$ extra inschrijvingen doen.

Vereniging 3 mag  $30/60 \times 18 = 9$ extra inschrijvingen doen.

## SPEL-REGLEMENT

### 1. Definities

1.1. **Moyenne.** Feitelijk een ander woord voor gemiddelde. Het moyenne wordt berekend door het aantal gemaakte caramboles te delen door het aantal gebruikte beurten. Het begrip moyenne wordt op twee manieren gebruikt:

- a) Als een speler in een partij in 20 beurten 10 caramboles maakt, dan is zijn moyenne 10 gedeeld door 20 is 0,500. Dit noemt men het **gespeelde moyenne** of het **partij-moyenne**.
- b) Als een speler meerdere wedstrijden heeft gespeeld, dan krijgt die speler een **persoonlijk moyenne**, gebaseerd op al die gespeelde wedstrijden.

Het persoonlijke moyenne wordt bepaald op basis van het gemiddelde moyenne behaald in de drie afgelopen evenementen die een speler heeft gespeeld.

1.2. **Aantal te maken caramboles.** Het aantal caramboles dat een speler moet maken in een wedstrijd. Dit aantal wordt bepaald op basis van het persoonlijke moyenne volgens de moyenne-formule: Aantal caramboles is persoonlijk moyenne maal 15 met een minimum van 7 caramboles.

Voorbeelden:

- a) Met een persoonlijk moyenne van 1,200 moet een speler  $1,200 \times 15 = 18$  caramboles maken.
- b) Met een persoonlijk moyenne van 0,300 moet een speler  $0,300 \times 15 = 4,5$  (afgerond 5) carambole maken; dat is minder dan 7, dus deze speler moet 7 caramboles maken.

### 2. Tussentijdse aanpassing moyenne en aantal te maken caramboles

- 2.1. De wedstrijdleider kan, voorafgaande aan een evenement, het aantal te maken caramboles aanpassen als het opgegeven moyenne zodanig verschilt van het bij de CVG bekende moyenne, dat het verschil in het aantal te maken caramboles meer is dan 4 caramboles (dus 5 of meer, zowel naar boven als naar beneden) rekening houdend met een minimum van 7 caramboles.
- 2.2. Tijdens een evenement kan de wedstrijdleider ook een moyenne aanpassen, echter alleen naar boven, als in de eerste drie gespeelde partijen het daarin behaalde moyenne meer dan 60% hoger is dan het startmoyenne en het verschil in het aantal te maken caramboles meer is dan 4 caramboles (dus 5 of meer), rekening houdend met een minimum van 7 caramboles.

### 3. Tijdslimiet wedstrijd

- 3.1. Wedstrijden duren maximaal 25 minuten.
- 3.2. De begin- en eindtijd van een wedstrijd wordt duidelijk kenbaar gemaakt door middel van een bel- of toetergeluid.

## 4. Bepaling aanvangsstoot en gelijkmakende beurt

- 4.1. 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.**
- 4.2. Als geen van beide spelers het vereiste aantal caramboles maakt, dan wint de speler met het hoogste carambole percentage.

## 5. Punten toekenning

- 5.1. Elke speler krijgt 1 punt voor elke 10% gemaakte aantal caramboles, afgerond naar beneden.
- 5.2. Bij winst krijgt een speler 2 extra punten; bij remise krijgen beide spelers 1 extra punt.
- 5.3. Bij de teamwedstrijden worden de behaalde punten van alle teamleden bij elkaar opgeteld.
- 5.4. De stand wordt opgemaakt op basis van % Matchpunten. Dat betekent dat eerst gekeken wordt hoeveel punten een speler of een team had kunnen halen en daarna hoeveel punten er daadwerkelijk zijn behaald. De behaalde punten gedeeld door de maximaal te halen punten x 100% geeft het aantal Matchpunten.

NB: met dit systeem maakt het niet uit dat spelers of teams een verschillend aantal partijen hebben gespeeld en wordt iedereen op een eerlijke manier in de stand opgenomen.

## ARBITRAGE-REGLEMENT

### 1. Reglementen KNBB

- 1.1. De arbiters bij de wedstrijden van de CVG arbitrerem zoveel mogelijk volgens de officiële spel- en arbitrage reglementen van de KNBB/Carambole.
- 1.2. Afwijkingen worden hierna vermeld.

### 2. Arbitrage

- 2.1. Alle wedstrijden staan onder leiding van ervaren arbiters.
- 2.2. De arbiter gebruikt de voornaam van de speler en wijst een speler op het spelen met de verkeerde bal en vastliggende ballen.

### 3. Kledingvoorschriften arbitrage

- 3.1. Zwarte pantalon en zwart jasje of gilet en wit/zwart overhemd/blouse/topje, strikje (niet verplicht), zwarte sokken en zwarte schoenen.
- 3.2. Aan de schrijvers het verzoek om ook zoveel mogelijk zwart/witte kleding te dragen.

### 4. Hulpmiddelen

- 4.1. Het gebruik van hulpmiddelen is alleen toegestaan in overleg met de wedstrijdleiding, voorafgaand aan de wedstrijden. Een speler mag oordoppen gebruiken.
- 4.2. Het gebruik van hulpmiddelen moet door de betreffende begeleider(s) expliciet kenbaar gemaakt worden aan de arbiters.