Vereniging Helmondse Stadscompetitie Biljarten
voor ouderen en mindervaliden in de regio Helmond

REGLEMENTEN

versie juni 2024

INHOUDSOPGAVE

deel 1	Algemeen Bestuur van de vereniging	pagina 3
deel 2	Huishoudelijk reglement	pagina 4
deel 3	Biljartregels	pagina 6
deel 4	Stadscompetitie LIBRE Teams	pagina 8
deel 5	Persoonlijke Kampioenschappen LIBRE	pagina 11
deel 6	Minicursus arbiter	pagina 15

deel 1 Algemeen

Bestuur van de vereniging:

- **Voorzitter:**
  Jo v.d.Mortel
  van Riebeeckstraat 10
  5703 XK Helmond
  tel. 06-14441793
  email: jovandemortel5@gmail.nl

- **Vice-voorzitter en Secretaris**
  Hans van Beers
  Akkerweg 21
  5706 LL Helmond
  tel. 0492-535367 / 06-51372478
  email: stchelmond@gmail.com

- **Penningmeester:**
  Theo v.d.Vossenberg
  Christinalaan 67
  5707 TL Helmond
  tel: 06-28972353
  email: t.vossenberg3@upcmail.nl
  rekeningnummer Stadscompetitie Helmond NL 09 RABO 0134165152

- **Ledenadministratie:**
  Theo v.d.Vossenberg

- **Wedstrijdleider Teams:**
  Walter van der Westen
  Julianastraat 10
  5731 GN Mierlo
  tel. 06-46110636
  email: waltervdwesten1948@gmail.com

- **Wedstrijdleider PK:**
  Paul Stax
  Lisdodde 39
  5731 TA Mierlo
  tel. 06-27532503
  email: pmstax@onsbrabantnet.nl

- website: www.stchelmond.nl

deel 2 Huishoudelijk reglement

Artikel 1

Naam en zetel:
De vereniging draagt de naam:
"Vereniging Helmondse Stadscompetitie Biljarten voor Ouderen en Mindervaliden in de regio Helmond"
en is gevestigd in Helmond.

Artikel 2

Het bestuur:

- Het dagelijks bestuur bestaat uit minimaal 3 leden: voorzitter, secretaris en penningmeester; indien een functie gecombineerd wordt, wordt een extra bestuurslid benoemd.
  Alle leden van het dagelijks bestuur worden in functie gekozen.
  → de wedstrijdleiders PK en Teams hoeven geen bestuurslid te zijn
- Kandidaat-bestuursleden dienen zich schriftelijk te melden bij het secretariaat tot op de dag van de ledenvergadering.
- Alle bestuursleden hebben een zittingsperiode van 3 jaar en treden dan volgens rooster af.
  rooster van aftreden:
  1. Voorzitter
  2. Secretaris
  3. Penningmeester

Artikel 3.

Leden:

- Iedereen die lid wenst te worden van de Helmondse Stadscompetitie dient lid te zijn van een aangesloten club.
  aangesloten clubs: zie de website: www.stchelmond.nl
- De opgave als lid moet schriftelijk worden gedaan door de secretaris van de betreffende club door middel van een email gericht aan de ledenadministratie van de Helmondse Stadscompetitie. De opgave wordt door de ledenadministratie bevestigd d.m.v. een email, waarin het registratienummer van het nieuwe lid wordt vermeld.
- De ledenadministratie van de Stadscompetitie Helmond verzorgt de verdere inschrijving en meldt deze opgave aan de desbetreffende wedstrijdleider, wiens taak het is om deze speler toe te voegen aan een team c.q. in te delen in een PK-klasse. De teamleiders in de betreffende groep worden door de wedstrijdleider op de hoogte gesteld.
- Bij een opgave voor een team of PK moet men er rekening mee houden dat de ledenadministratie en de wedstrijdleider max. één week nodig hebben voor verwerking van de gegevens.
- Bij tijdige aanmelding kan men, indien gewenst, nog worden ingedeeld voor de voorrondes PK
- Is er een rechtstreekse finale in de betreffende klasse dan bepaalt het aantal spelers of er nog ruimte is voor deelname.

Artikel 4

Lidmaatschap:

- Het lidmaatschap begint bij inschrijving door de club waarvan men lid is bij de ledenadministratie van de Stadscompetitie Helmond; het lid krijgt een registratienummer toegekend.
- Het lidmaatschap kan worden beëindigd door:
  1. opzegging door het lid via de secretaris van de club waarvan men lid is
  2. overlijden van het lid
  3. bij niet betalen van de vereiste contributie door de club waarvan men lid is
  4. door ontzegging van het lidmaatschap door het bestuur.
- Clubs kunnen een klacht indienen bij het bestuur bij serieuze overtredingen van een lid, die niet in lijn zijn met de sportieve en collegiale sfeer die de vereniging "Stadscompetitie Helmond" voorstaat; als de klacht in behandeling wordt genomen kan het bestuur disciplinaire maatregelen nemen zoals berispingen en schorsingen, zelfs royement is niet uitgesloten. Een beslissing wordt aan het betreffende lid en de wedstrijdsecretaris van de betrokken clubs medegedeeld.

Artikel 5

Contributie:

- Door het betalen van de contributie heeft een speler het recht, niet de plicht, om zowel aan deteamwedstrijden deel te nemen als aan de PK-wedstrijden.
- De contributie wordt ieder jaar opnieuw vastgesteld op de ledenvergadering.
- De contributiebetalingen dienen te geschieden per bank:

rekeningnummer Stadscompetitie Helmond NL 09 RABO 0134165152

Artikel 6

Algemene regels:

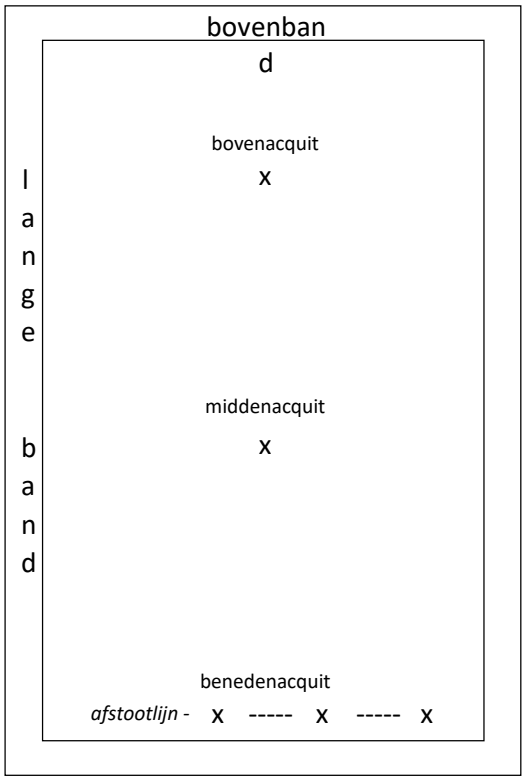
- Deelnemen aan de teamcompetitie en/of PK is voorbehouden aan leden van de Helmondse Stadscompetitie.
- Clubs, die aangesloten zijn bij de Stadscompetitie Helmond en deelnemers aan de PK inschrijven, zijn gehouden minimaal één voorronde of finale te organiseren; bij de verdelingwordt rekening gehouden met de locatie en grootte van de club >> grotere clubs met min. 2biljarts zullen zeker voor de organisatie van meerdere toernooien zorg moeten dragen. Wedstrijden van de Stadscompetitie (teams) hebben voorrang op de clubcompetitie en ev. toernooien; uitwedstrijden die op een clubmiddag staan gepland mogen niet verplaatst worden naar een andere speeldag.
- Alle teamwedstrijden dienen omstreeks 13.00 uur te beginnen.
- In de PK-voorrondes en -finales beginnen de wedstrijden om 13.00 uur.
- Indien men klachten of problemen heeft, aangaande biljartwedstrijden of anderszins, dient men contact op te nemen met het bestuur. Het bestuur neemt met de betreffende persoon of club contact op om de problemen te bespreken. De resultaten worden schriftelijk of per email bekend gemaakt aan de betrokkenen en de club waarvan hij lid is.
- In alle PK-klassen worden bij meer dan 8 inschrijvingen voorronden gespeeld; bij 8 of minder inschrijvingen zal een rechtstreekse finale plaatsvinden.
- Een finale na voorronden wordt gespeeld met 8 spelers.

Slotbepaling

In gevallen waarin de reglementen niet voorzien beslist het bestuur.

deel 3 Biljartregels

3.1 Banden, afstootlijn, benaming acquits



- de acquit wordt aangegeven door een getekend kruisje of stip
- korte banden worden als volgt aangeduid:
  benedenband: de band die het kortste bij de afstootlijn ligt
  bovenband: de band die het verst van de afstootlijn verwijderd is
- afstootlijn: de lijn die men van band tot band over het linker acquit via het beneden acquit en het rechter acquit kan trekken

NB: clubs zijn afhankelijk van de biljarts die in de speellocatie staan

3.2 Trekstoot om te bepalen wie er mag beginnen

- bij de trekstoot worden de ballen opgezet tussen de linkeracquit en de linker lange band en tussen de rechteracquit en de rechter lange band op de afstootlijn. De rode bal wordt op het bovenacquit gelegd
  - de trekstoot dient door beide spelers tegelijkertijd en rechtstreeks van de bovenband te geschieden en zodanig dat de spelers met de hun toegekende bal de bovenband maar eenmaal raken
  - *let op: wordt de rode bal of de lange band geraakt of komt de bal op de helft van de medespeler, dan mag de medespeler bepalen wie er begint*
- de speler, wiens bal na een correcte trekstoot het dichtst bij de benedenband tot stilstand komt, mag bepalen of hij zelf of de tegenstander begint; de bal mag de benedenband raken

- de arbiter geeft de spelers de gelegenheid om in te spelen (max. 3 min.)
- als beide spelers hebben ingespeeld, zet de arbiter de ballen op volgens de regels van de biljartsport, de rode bal op het bovenacquit, de gele bal op het benedenacquit en de speelbal op het rechter of linker acquit naar wens van de speler en wordt met de partij begonnen

3.3 Acquitstoot (afstoot)

- acquit is de aanvangspositie van een partij: daarbij ligt de rode bal op het bovenacquit, de gele bal van de tegenstander op het benedenacquit en de speelbal op het linker of rechter onderacquit
- **eerst de rode bal raken**: voor een geldige carambole is het verplicht dat de speelbal eerst de rode bal raakt > een losse-band-stoot is geen geldige carambole

3.4 Vastliggende of uitspringende ballen

- de stilliggende speelbal ligt vast als de arbiter heeft geconstateerd dat deze een andere bal raakt → dit kan worden opgelost door een losse bandstoot, door een piqué van de bal af of door, op verzoek van de speler, de ballen weer in de beginpositie op te zetten
- een bal is uitgesprongen als deze buiten de omlijsting komt of als de arbiter heeft geconstateerd dat de bal de houten omlijsting heeft geraakt→ bij een uitspringende bal worden alle ballen altijd opnieuw in de beginpositie opgezet

3.5 Touché en biljardé

- **het aanraken van de bal (touché)**
  Om een carambole op geldige wijze te spelen moet de speler dit met de pomerans doen. De speelbal raken met, welk ander deel van de keu dan ook, is een fout en de beurt gaat over. Het is ook een fout wanneer de speler een bal raakt met de hand, een kledingstuk of met een hulpstuk (brug). Nemen we bijvoorbeeld aan dat de speler een carambole maakt en bij het afstoten springt de pomerans van het bovenstuk af. Als deze pomerans vervolgens een bal raakt, dan is ook dat touché en gaat de beurt over.
  Bij een touché telt de eventueel gemaakte carambole niet
- **biljardé**
  definitie: het met de pomerans nog in contact zijn met de speelbal op het moment dat deze bal een andere bal raakt → vaak moeilijk te zien bij kort spel en is ter beoordeling van de arbiter.

  Vaak voorkomend voorbeeld: als de speelbal 1 mm van de andere bal ligt en je stootaf voor een driebander richting de andere bal, dan weet je van tevoren dat je 100% biljardé maakt > je mag wél van de andere bal áf spelen

  Bij een biljardé telt de eventueel gemaakte carambole niet.

3.6 Sportiviteit

- trek een beslissing van de arbiter niet in twijfel en leg je te allen tijde neer bij een beslissing
- als een partij is beëindigd door de speler die de partij begonnen is neemt deze speler plaats op zijn stoel en wacht tot zijn medespeler de gelijkmakende beurt heeft beëindigd
- de winnaar wordt gefeliciteerd met zijn overwinning
- de winnaar en de verliezer bedanken de arbiter en de schrijver met een handdruk

deel 4 Stadscompetitie LIBRE Teams

4.1 Aangesloten clubs

- zie info op de website van de stadscompetitie

4.2 Onderverdeling teams

- A-teams te maken caramboles: minimaal 40
- B-teams te maken caramboles: minimaal 20

4.3 Teamleider clubteam

- van elke teamleider wordt verwacht dat hij aan het begin van het seizoen in het bezit is van een complete spelerslijst en compleet programma van de groep waarin zijn team speelt
- alle doorgevoerde wijzigingen komen bij de contactpersoon van de club binnen.
  Indien in het programma een datum van een uit- of thuiswedstrijd voorkomt die niet uitkomt, neem dan contact op met de tegenstander en probeer een andere datum te vinden.
  Het resultaat van het overleg moet worden doorgegeven aan de 'Wedstrijdleider Teams'
- het verzetten van een teamwedstrijd, die voor een uitspelend team staat gepland op hun clubmiddag, is niet toegestaan. Stadswedstrijden gaan voor clubmiddagen
- een blanco uitslagformulier wordt, indien nodig, digitaal doorgestuurd naar de contactpersoon van de club
- foutief ingevulde formulieren worden niet verwerkt, maar retour gezonden aan het thuisspelend team en aan de tegenstander, zodat deze ook op de hoogte is >> hierna wordt een correct ingevuld formulier terug verwacht

4.4 Het spelen van de wedstrijden

- alle teams spelen min. 2 keer tegen elkaar: een thuiswedstrijd en een uitwedstrijd
- op de in het programma vermelde datum dienen beide teams tijdig aanwezig te zijn zodat de wedstrijden omstreeks 13.00 uur kunnen beginnen
- de teamleider van de gasten geeft door welke spelers er van zijn team meespelen, hierna wordt door de teamleider van het thuisspelend team het wedstrijdformulier ingevuld
- een team bestaat uit 4 spelers plus ev. reserves. Mocht het toch eens voorkomen dat een team met 3 spelers is dan mag een speler een dubbele partij spelen; bij een dubbele partij bepaalt de teamleider van de betreffende club welke speler de dubbele partij speelt
- bij invullen van het formulier is het de bedoeling dat de beste speler van het team bovenaan staat en dan zo naar beneden
- bij een dubbele partij dient diegene die dubbel speelt op de 4e plaats te staan
- de volgorde van spelen is niet belangrijk, als de wedstrijden maar gespeeld worden
- in een locatie met 2 biljarts beginnen de wedstrijden bij voorkeur op beide biljarts, waarna ev. op 1 biljart kan worden verder gespeeld; A-teams beginnen, i.v.m. de lengte van de partijen, altijd op 2 biljarts
- om fouten te voorkomen ziet het bestuur graag dat de teamleider van de gasten het wedstrijdformulier controleert voordat de wedstrijden beginnen; hij kijkt of de juiste namen en caramboles zijn ingevuld; is het niet correct, dan kan dit alsnog worden gecorrigeerd

- zorg ervoor dat het digitale formulier bij voorkeur dezelfde dag bij de 'Wedstrijdleider Teams' is, zodat deze de gegevens kan verwerken en de stand kan opmaken; graag een CC naar de 'Wedstrijdleider PK'
- gebruik altijd het laatste via de mail aangeleverde digitale wedstrijdformulier, oudere versies kunnen niet worden verwerkt

4.5 Reservespelers

- omdat elke club het liefst met 4 spelers een wedstrijd wil spelen is voor dit probleem een oplossing bedacht: reservespelers
- één restrictie: een team moet wel uit minimaal 2 vaste teamleden bestaan en mag worden aangevuld met 2 reserves; er mogen meerdere spelers per team als reserve worden aangemeld, spelers kunnen voor meerdere teams reserve zijn
- heeft een team onverhoopt toch maar 3 spelers ter beschikking, *laat de wedstrijd dan doorgaan* >> één speler van dit team speelt een dubbele wedstrijd
- reservespelers moeten voor het begin van de competitie aangewezen worden omdat deze een 2de nummer moeten krijgen i.v.m. het computergestuurde competitieprogramma
- nieuwe reservespelers gedurende de lopende competitie moeten, voor ze als reserve bij een ander team kunnen meedoen, bij Walter v.d.Westen (Wedstrijdleider Teams) worden aangemeld
- iedereen die lid is van een biljartvereniging, die bij de Stadscompetitie Helmond is aangesloten, kan worden opgegeven als reserve bij een ander team van dezelfde vereniging
- het moyenne dat de reservespelers in de wedstrijd gespeeld hebben telt niet mee voor het nieuwe moyenne voor het nieuwe seizoen

voorbeelden:

1. een speler die 34 caramboles moet maken in de B-groep moet als reserve bij een A-team het minimaal aantal te maken caramboles van 40 in de A-groep maken

2. een speler uit een A-team die 72 caramboles moet maken in de A-groep moet als reserve in de B-groep ook 72 caramboles maken

4.6 Onverwachte omstandigheden tijdens een teamwedstrijd

- voorbeeld: als tijdens een reeds gevorderde wedstrijd een speler onwel wordt en de wedstrijd niet kan uitspelen zijn er meerdere oplossingen mogelijk:
    1. de partij wordt op het formulier ingevuld als het aantal te maken caramboles gehaald in 30 beurten; alleen de uitgevallen speler krijgt het aantal te maken caramboles minus 1→ het resultaat hiervan is dat beide spelers hun moyenne behouden en dat de winstpunten gaan naar de speler zonder problemen
    2. de betreffende partij wordt ongeldig verklaard en een andere speler van het team speelt een dubbele wedstrijd
    3. de teams besluiten de wedstrijd in zijn geheel opnieuw te plannen
- de beide teams besluiten in onderling overleg wat op dat moment de beste oplossing is

4.7 Terugtrekken van een team

- als een team wordt teruggetrokken uit een lopende competitie dan worden ook alle resultaten van dat team uit de uitslagenlijst verwijderd

4.8 Inschrijving spelers

- de inschrijving wordt door de vertegenwoordiger van de club gedaan bij de secretaris van de Stadscompetitie Helmond op het formulier dat door de secretaris wordt verstrekt
- nieuwe spelers voor de Stadscompetitie Teams' worden opgegeven met het moyenne dat bij de club gespeeld wordt
- in een volgend seizoen wordt het laatst gespeelde moyenne bij de 'Stadscompetitie Teams' het moyenne voor het nieuwe seizoen
- een speler moet minimaal 5 wedstrijden bij een team in de 'Stadscompetitie Teams' hebben gespeeld om een nieuw moyenne te krijgen
- een speler die minder dan 5 wedstrijden bij een team heeft gespeeld blijft in een volgend seizoen spelen met het moyenne van het seizoen waarin hij het laatst heeft gespeeld

4.9 Slotbepaling

- indien een team op de vastgestelde datum wegblijft zonder af te melden, loopt het betreffende team het risico van uitsluiting

In gevallen waarin het wedstrijdreglement niet voorziet beslist de Wedstrijdleider Teams c.q. het bestuur.

deel 5 Persoonlijke Kampioenschappen LIBRE

5.1 Inschrijvingsbepalingen voor PK's

- om aan de PK deel te kunnen nemen moet men lid zijn een club die is aangesloten bij de Stadscompetitie Helmond
- de poule-indeling en de speellocatie worden bepaald door de wedstrijdleider van de PK en vastgelegd op de algemene ledenvergadering
- **De PK-wedstrijden zijn verdeeld in 3 klassen:**
  - 3e Klasse: moyenne: 0,500 t/m 1,099 15 t/m 33 caramboles
  - 2e Klasse: moyenne: 1,100 t/m 1,699 33 t/m 51 caramboles
  - 1e Klasse: moyenne: 1,700 en hoger 51 caramboles en meer

  - iedereen speelt met zijn eigen moyenne
  - het aantal te maken caramboles in een klasse is gebaseerd op het gespeelde moyenne in de voorronde van het laatst gespeelde PK-seizoen X 30 en wordt afgerond naar boven >> voorbeeld: 37,2 car. = 38 car.
  - heeft men reeds in het voorgaande seizoen in een bepaalde klasse gespeeld dan wordt men hierin geplaatst
  - is men in het voorgaande seizoen gepromoveerd dan wordt men in de hogere klasse ingedeeld
  - is men in het voorgaande seizoen gedegradeerd dan wordt men in een lagere klasse ingedeeld
  - nieuw ingeschreven leden spelen met het door hen gespeelde moyenne in de teamcompetitie van de Stadscompetitie Helmond en als men daarin niet speelt, met het bij de club te spelen moyenne
  - is er een té groot verschil in het (vroeger) gespeelde en nieuw te spelen moyenne, dan kan op verzoek van de competitieleider of op verzoek van de betreffende speler in onderling overleg met de competitieleider worden besloten het moyenne aan te passen

5.2 Organisatie

- de wedstrijdleider van de PK zal de uitnodiging van spelers voor voorwedstrijden of finale altijd sturen naar de secretaris van een vereniging en deze uitnodiging wordt op de website van de Stadscompetitie Helmond gepubliceerd
  → de secretaris van de club zorgt ervoor dat de betreffende spelers de uitnodiging ontvangen
- de organisatie van een PK berust bij en is ter verantwoording van de organiserende vereniging
- clubs, die aangesloten zijn bij de Stadscompetitie Helmond en deelnemers aan de PK inschrijven, zijn gehouden minimaal één voorronde of finale te organiseren; bij de verdeling wordt rekening gehouden met de locatie en grootte van de club >> grotere clubs met min. 2 biljarts zullen zeker voor de organisatie van meerdere toernooien zorgdragen
- afmeldingen dienen te geschieden bij Paul Stax (Wedstrijdleider PK) en de wedstrijdleider vande organiserende vereniging→ niet afmelden leidt tot sancties (zie punt 5.7)

- **voorwedstrijden**
  - als er per klasse meer dan 8 deelnemers zijn worden er voorwedstrijden gespeeld, waarvan uiteindelijk de eerste 8 in de totaaluitslag mogen deelnemen aan de finale
  - de voorwedstrijden worden gespeeld volgens een vast systeem >> zie "Schema's Voorwedstrijden" op de site www.stchelmond.nl of gebruik "PKspecial"
  - alle spelers spelen 6 wedstrijden; wanneer er meerdere spelers van dezelfde vereniging in de poule zitten spelen die de eerste ronde tegen elkaar
  - de te spelen wedstrijden kunnen in 3 of 4 wedstrijddagen verdeeld worden >> dit beslist de organiserende club

- **PK-special**
  - een computerprogramma te downloaden van de site van 'bommeltje': www.bommeltje.nl/website/biljarten/competitiebeheer/ >> naar beneden scrollen tot SpecialSoftware – 'oude bestanden' en PKspecial (v. 5.5) downloaden
  - op de site www.stchelmond.nl staat op de pagina 'reglementen' een link naar de handleiding
  - bij gebruik van het computerprogramma **'PKspecial'** wordt de hele administratie en berekening automatisch gedaan, de ronden worden aangemaakt en de uitslagen worden ook berekend naar '% van het moyenne' (verplicht in een finale!)

- **afmelding voorwedstrijden**
  - indien een speler zich afmeldt zal men een nieuw programma moeten maken
  - bij een reeds gestart toernooi komen de gespeelde wedstrijden van diegene die zich heeft afgemeld te vervallen, de resultaten van de overige reeds gespeelde wedstrijden blijven staan
  - nadat men het schema heeft aangepast kunnen de resultaten van de reeds gespeelde wedstrijden worden ingevuld

- **finale: rangschikking en puntenverdeling**
  - na de voorwedstrijden wordt de rangschikking van de klasse opgemaakt aan de hand van de behaalde punten; bij spelers met een gelijk aantal punten telt het percentage van het te spelen moyenne > van hoog naar laag
  - de eerste 8 spelers in de rangschikking plaatsen zich voor de finale

- **directe finale met 8 of minder dan 8 spelers**
  - als een directe finale zonder reserves of door afmeldingen en ev. andere oorzaken dreigt met minder dan 8 spelers te moeten starten, dan wordt deze finale compleet gemaakt met de kampioen uit de klasse daaronder en ev. aangevuld met de speler(s) met het hoogste moyenne uit de finale van die lagere klasse >> hun in deze finale gespeelde moyenne heeft geen invloed op dat van het volgende seizoen, dat is reeds bepaald in de finale van de andere klasse

- **finale: te gebruiken systeem**
  - de finale wordt gespeeld volgens het **systeem 'De Bruijn'**, waarbij de eerste ronde wordt gespeeld via plaatsing en de andere speelronden afhankelijk zijn van de actuele tussenstand→ bij gebruik van 'PKspecial' gebeurt e.e.a. automatisch
  - de speler met de meeste punten wordt kampioen; als meerdere spelers met hetzelfde aantal punten eindigen dan telt het hoogste percentage van het te spelen moyenne

- **afmelding finale**
  - indien een speler zich afmeldt wordt de 1e reserve ingevuld op plaats 8 van de plaatsingslijst enz.
  - bij een reeds gestart toernooi komen de gespeelde wedstrijden van diegene die zich heeft afgemeld te vervallen, de resultaten van de overige reeds gespeelde wedstrijden blijven staan>> is de afmelding tijdens de 1e speeldag en is de reserve aanwezig dan wordt in PKspecial een nieuwe **Finale De Bruijn met 8 spelers** aangemaakt en het resultaat van de reeds gespeelde onderlinge wedstrijden van de andere finalisten wordt ingevuld als die wedstrijd in het systeem wordt aangemaakt
  - is er geen reserve aanwezig dan wordt in PKspecial een nieuwe **Finale De Bruijn met 7 spelers** aangemaakt en het resultaat van de reeds gespeelde onderlinge wedstrijden van de andere finalisten wordt ingevuld als die wedstrijd in het systeem wordt aangemaakt

  >>**let op**: *bij 7 spelers spreekt het PKspecial van **shifts i.p.v. ronden**, omdat de ronden gebroken zijn; na elke 3x 2 wedstrijden worden de shifts in het systeem automatisch aangepast >> hoogste - laagste indien nog niet gespeeld*

- **ongeoorloofd wegblijven van voorwedstrijden of finale**
  - als een speler niet komt opdagen, zonder zich af te melden, wordt hij voor het daaropvolgend seizoen geschorst!
  - nóg afkeurenswaardiger: als een speler tijdens het toernooi zonder geldige reden (voorbeeld: hij heeft zijn eerste 2 partijen verloren of hij heeft geen zin meer) wegblijft en daarmee zijn medespelers benadeelt en de organiserende vereniging voor grote problemen stelt, wordt hij voor het daaropvolgend seizoen geschorst!

5.3 Uitslagen

- uitslagen worden tot 3 cijfers achter de komma berekend
- uitslagen van voorrondes en finales worden per e-mail naar de Wedstrijdleider PK en naar de secretaris van de betreffende vereniging gestuurd
- de totaaluitslag wordt ook op de website van de Stadscompetitie Helmond gepubliceerd

5.4 Promotie en moyenne

- na voorronden of in een directe finale:
  als een speler boven het moyenne van de betreffende klasse speelt, dan promoveert hij in het volgende seizoen naar een hogere klasse met dat gespeelde moyenne
- in een finale na voorronden:
  alleen de kampioen promoveert; alle finalisten en de reeds gepromoveerden nemen het moyenne gespeeld in de voorronde mee naar het volgende seizoen
- de kampioen:
  promoveert naar een hogere klasse, maar als zijn moyenne te laag is voor de volgende klasse, dan mag hij, op eigen verzoek, in de huidige klasse blijven spelen

5.5 Degradatie en moyenne

- na voorronden of in een directe finale:
  als een speler onder het minimum moyenne van de betreffende klasse speelt, dan wordt hij, bij inschrijving in een volgend seizoen, ingedeeld in een lagere klasse
- in een finale na voorronden:
  men kan niet degraderen
- uitzondering:
  - mocht het voorkomen dat een speler in de voorronde volgens zijn behaalde moyenne zou degraderen naar de onderliggende klasse en toch in de finale mag uitkomen, dan kan deze speler zijn degradatie wegspelen door het voor die klasse geldend moyenne te halen
  - wordt een reserve opgeroepen uit een lagere klasse, nadat de finale van die klasse gespeeld is, dan heeft zijn gespeelde moyenne in de hogere klasse geen invloed meer

5.6 Algemeen

- alle wedstrijden beginnen om 13.00 uur en de spelers worden verzocht om min. 15 minuten voor aanvang van de wedstrijden aanwezig te zijn

5.7 Slotbepaling

- indien men een uitnodiging heeft gekregen voor het spelen van een voorronde of finale en men is door omstandigheden verhinderd om hieraan deel te nemen, dan is men verplicht om contact op te nemen met de wedstrijdleider van de organiserende club en met de 'Wedstrijdleider PK' van de Helmondse Stadscompetitie; doet men dit niet en blijft men zonder geldige reden weg, dan volgt een schorsing van één seizoen

In gevallen waarin het wedstrijdreglement niet voorziet beslist de competitieleider van de PK c.q. het bestuur.

deel 6 Minicursus arbiter

6.1 Taak en bevoegdheden van de arbiter

- de arbiter heeft tot taak een partij te leiden
- de arbiter roept de spelers op, zodat met een partij kan worden begonnen
- hij dient zich er eerst van te overtuigen dat het materiaal in goede staat is en indien nodig het materiaal te reinigen of in bespeelbare staat te brengen
- een speler, die op dat moment aan de beurt is, mag aan de arbiter vragen welke zijn speelbal is → de arbiter is verplicht de speler de desbetreffende bal aan te wijzen
- de arbiter ziet erop toe dat iedereen, die aanwezig is in het lokaal waar de wedstrijd wordt gespeeld, zich behoorlijk en sportief gedraagt en zich onthoudt van elke handeling (o.a. het geven van aanwijzingen) de biljartsport onwaardig
- moet een speler zijn beurt beëindigen, dan zegt de arbiter: “Noteren ... daarna het aantal door de speler gemaakte caramboles, gevolgd door de naam van de speler met tot slot een herhaling van het aantal in die beurt gemaakte caramboles
- de arbiter mag zijn beslissing herroepen
- heeft de arbiter medegedeeld dat een speler zijn beurt moet beëindigen, dan moeten alle ballen blijven liggen waar zij zijn terecht gekomen → raakt een speler na zijn beurt één of meerdere ballen nogmaals aan, dan dient de arbiter die bal(len) naar beste weten terug te plaatsen in de positie waarin ze lagen vóór het maken van de fout
- het spelen met de verkeerde bal wordt de speler als fout aangerekend

6.2 Optreden van de arbiter.

- de arbiter dient zich bij de arbitrage zodanig op te stellen dat de aan de beurt zijnde speler niet en de niet aan de beurt zijnde speler zo min mogelijk worden gehinderd
- worden 2 partijen of meer gelijktijdig gespeeld, dan dient de arbiter zich zodanig te op te stellen dat ook de andere arbiter en spelers van die andere tafels door hem niet worden gehinderd
- voor of tijdens de uitvoering van een stoot dient de arbiter zich zodanig op te stellen dat hij op de best mogelijke wijze kan vaststellen of de speler de spelregels al of niet overtreedt en kan constateren of een carambole wel of niet is gemaakt
- is een speler tot op 5 caramboles van de voor hem vastgestelde partijlengte gekomen, dan maakt de arbiter dat bekend door na het noemen van het aantal door die speler gemaakte caramboles te zeggen “en nog 5”
- maakt de speler wederom een geldige carambole dan zegt de arbiter,nadat hij het aantal door de speler gemaakte caramboles heeft genoemd,“en nog 4” enz.
- begint die speler aan een nieuwe beurt dan noemt de arbiter, vóór de speler met de beurt begint,het aantal nog te maken caramboles

Aantekeningen: