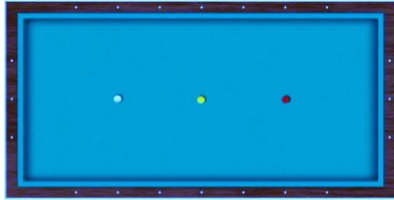


## Reglement biljarttoernooi 10 over rood

1. Inschrijfgeld is 10 euro per persoon, te voldoen op de wedstrijddag.
2. Er is niet geloot. De poule indeling zijn naar eer en geweten tot stand gebracht door de organisatie. Hier is rekening gehouden met sterkte van de deelnemers. De Knockout wedstrijden worden wel geloot
3. Een ieder is ingedeeld in een poule van 5 deelnemers. Bij een afbericht of niet op komen dagen zal in eerste instantie de opengevallen plek opgevuld worden door reserve deelnemers
4. Als een poule toch 1 deelnemer minder heeft mag per wedstrijd een vervangende speler (van ongeveer dezelfde sterkte) de open gevallen plek opvullen zodat alle wedstrijden gespeeld kunnen worden. **Echter**, alleen de behaalde punten van de oorspronkelijke poule deelnemer telt dan mee. De vervangende tegenstander mag wisselend zijn, en speelt dus niet voor de punten.
5. Op vrijdag en zaterdag speelt in principe een ieder 2 poulewedstrijden. Hier kan van afgeweken worden door de organisatie, vaak op verzoek van een deelnemer.
6. Een ieder wordt verzocht om minimaal 20 minuten voor aanvang van hun partij aanwezig te zijn.
7. Alle partijen zullen beginnen met de zogenaamde "trekstoot", de gene die de bal het dicht bij de band stoot mag bepalen wie er begint.
8. Bij de acquitstoot ligt de witte speelbal op het benedenacquit, de rode bal op het bovenacquit en de gele bal (of met stip) op het middenacquit. De speelbal is voor een ieder, het gehele toernooi door de witte bal.



9. Mocht een bal het biljartlaken verlaten en op de grond terecht komen, dan dient deze weer terug op het biljart geplaatst worden op de "middenstip" (Op de kruising van de denkbeeldige diagonalen). Als de speelbal vastlegt dan wordt de wedstrijd vervolgt vanaf acquit(stoot)
10. Zoals de naam van dit spel al aangeeft kunnen alleen caramboles geteld worden die over rood gespeeld worden. Er zijn geen regels betreffende alle punten kwijt, of uit met een driebander, of etc.
11. Een ieder is verplicht om na hun wedstrijd, de volgende wedstrijd te gaan tellen c.q. schrijven, en de score door te geven aan de wedstrijdleider. Bij de eerste wedstrijd en finalewedstrijden waar dit niet mogelijk is zal de organisatie hiervoor zorgdragen.

### Regels alleen in de poulefase (regels 12 t/m 19)

12. In de poulefase is het maximaal te maken caramboles **10** (bij uitzondering door organisatie aan te passen).
13. De maximale lengte **in de poulefase** is **12 beurten**, de organisatie houdt het recht om dit aan te passen.
14. Einde partij is als 1 of beide speler 10 caramboles heeft gehaald (rekening houden met evt. nastoot). Of als het maximale aantal beurten is gespeeld.
15. Er is altijd een nastoot in de gelijkmakende beurt. Echter is de nastoot bij **halve partij** (als de beginnende speler 10 punten heeft gehaald) **ALTIJD** van acquit. Er kan dan ook alleen nog gelijk gemaakt worden. Een nastoot in de 13e beurt (bij geen 10 punten) is **NIET** van acquit, maar spelen zoals de ballen dan liggen. Bij deze nastoot kan natuurlijk ook nog gewonnen worden.
16. De winnaar krijgt 2 wedstrijdpunten, bij een gelijkspel krijgen beide spelers 1 wedstrijdpunt.
17. De nummers 1 en 2 van iedere poule gaan door naar de knock-outwedstrijden die rechtstreeks volgen nadat alle poulewedstrijden zijn gespeeld.
18. De pouleklassering wordt ten eerste bepaald aan de hand van de behaalde wedstrijdpunten, bij gelijk aantal wedstrijdpunten geldt het gemiddelde. Alleen als er nu nog niet bekend is wie er doorgaat naar de knock-outfinales (2e of 3de plek), wordt er gekeken naar het onderling resultaat. Is er nu nog geen beslissing gevallen zal de zogenaamde trekstoot (die normaal ook bepaalt wie de partij mag beginnen) de beslissing vellen.
- 19a Indien een nummer 1 of 2 van een poule zich afmeldt voor de Knock-outfinales zal zijn plek overgenomen worden door een beste nummer 3 van alle poules, hiervoor wordt er een aparte ranglijst bijgehouden van alle nummers 3, de klassering wordt hier bepaald door het gespeelde gemiddelde. Alleen als dat gelijk is telt de behaalde wedstrijdpunten. ~~Deze nr 3 gaat echter altijd naar de tussenronde onafhankelijk van zijn gemiddelde.~~
- 19b ~~Voor het bepalen van de tussenronde, wordt er een aparte ranglijst bijgehouden van alle nummers 2, de klassering wordt hier bepaald door het gespeelde gemiddelde. Alleen als dat gelijk is telt de behaalde wedstrijdpunten. Ook de nr 3 zoals vermeld in 19a gaat naar de tussenronde.~~

### Regels alleen in de knock-outfase, ook de tussenronde (regels 20 t/m 24)

20. Alle Knockout wedstrijden worden geloot
21. In de knockoudfase wordt het te maken caramboles bepaald door het behaalde gemiddelde in de poulewedstrijden, met een minimum van **10** en een maximum van **17**. De te maken caramboles wordt *als volgt uitgerekend*.  $Gemiddelde * 12 (beurten) = te\ maken\ caramboles (afgerond\ naar\ beneden)$
22. Er is dus GEEN limiet aan het aantal beurten. Echter de wedstrijdleiding mag beslissen om het te behalen caramboles naar beneden aan te passen als de wedstrijd te lang duurt (naar inzicht wedstrijdleiding)