

## Reglement 3-Band

**Als eerbetoon aan ons dierbaar erelid Jos Verdonck wordt dit toernooi naar hem vernoemd.**

- Elke speler die zich inschrijft verbindt er zich toe het reglement na te leven.
- Een gelijk aantal wedstrijden wordt getrokken per speler dus geen poules.
- Aan de hand van de tos-stoot wordt bepaald welke speler de wedstrijd begint.
- Wedstrijden worden altijd afgewerkt in het bijzijn van een arbiter en een schrijver.
- Het 'te spelen punt' wordt bepaald aan de hand van de omrekeningstabel.
- Minimaal drie banden raken voor de carambole is gemaakt.
- Er wordt gespeeld naar maximaal 25 beurten. Vanaf de 1/4 finale naar 30 beurten.
- Voorrondes worden afgewerkt met gelijke beurten. Vanaf de 1/4 finale geen na-beurt meer indien de eerste speler zich uitspeelt!" (want indien de eerste speler zich niet uitspeelt mag de 2<sup>e</sup> speler nog wel spelen).
- Een afgelaste wedstrijd dient gereorganiseerd te worden door de betrokken spelers!
- Begin om 20u stipt, opwarming vanaf 19u45 en maximum 5min. per speler.
- Het klassement van de voorronde wordt bepaald door het aantal punten.
- Elke speler krijgt punten naargelang zijn wedstrijd die hij gespeeld heeft:
  - 1p als men zijn gemiddelde behaalt
  - 2p als je % hoger is dan dat van je tegenstander
  - 1p bij gelijkspel
- De acht spelers, volledige voorronde afgewerkt, met de meeste punten spelen de 1/4finale.
  - bij gelijkheid van punten geeft het % de doorslag.
  - diegene met het hoogste % speelt tegen diegene met het laagste %. Indien er 2 spelers zijn met een gelijk %, dan is het hun behaalde punt dat bepaalt wie beter staat in de rangschikking.
- De winnaars van de 1/4finale spelen de 1/2finale : de winnaar van match 1 speelt tegen de winnaar van match 4 , de winnaar van match 2 speelt tegen de winnaar van match 3.
- De winnaars van de 1/2finale spelen de finale.
- Elke speler tracht het genot van schrijven of arbitreren eenmaal per speeldag te ondergaan.
- Wat in het geval dat een speler forfait moet geven door overmacht?
  - In de voorrondes, 1 forfaitmatch: tegenstander speelt zijn match tegen de 9<sup>e</sup> in het klassement. Voor de 9<sup>e</sup> telt het behaalde resultaat niet, wel voor de speler die nog 1 wedstrijd moest spelen.
  - In de voorrondes, 2 forfaitmatches: de 2 betrokken tegenstanders spelen tegen elkaar
  - In de kwartfinales: de negende speler in de rangschikking mag doorgaan in de plaats van de speler die forfait dient te geven
  - Halve- en finales: de tegenstander wint automatisch zijn match

Alle klachten of onregelmatigheden kunnen gemeld worden aan het wedstrijdcomité en worden in alle sereniteit behandeld!