

Biljartkring Cranendonck



www.biljartkringcranendonck.nl



REGLEMENTEN

BILJARTKRING

CRANENDONCK

Uitgave 4 april 2024

INHOUD

ALGEMEEN REGLEMENT	2
REGLEMENT TEAMCOMPETITIE	2
Inschrijvingen	2
Reservespelers	3
Moyenne	3
Relatief teammoyenne (RTM)	3
Relatief partijmoyenne (RPM)	4
Wedstrijden	4
Puntentelling	4
Verenigingsverantwoordelijkheid	5
Prijzen	5
REGLEMENT PERSOONLIJKE COMPETITIE	5
Inschrijvingen	5
Klassen	5
Moyenne	6
Gemiddeld Puntenaantal (GPA)	6
Relatief Moyenne Speelronde (RMS)	6
Relatief Partijmoyenne (RPM)	6
Voorronde	6
Speelschema Voorronde	6
Verhindering	7
Finale	7
Speelschema Finale volgens “De Bruin” Systeem	7
Verhindering op een speelavond van de finale	7
Uitval van spelers	8
Kampioen der kampioenen	8
Wedstrijdverdeling	8
Persoonlijke Verplichtingen	8
Verenigingsverantwoordelijkheid	8
Prijzen	8

ALGEMEEN REGLEMENT

- a. Het kringbestuur bestaat uit minimaal drie personen.
- b. Bestuursleden worden bij meerderheid van stemmen gekozen voor een periode van drie jaren. De voorzitter dient in afwijking hiervan twee derde van de mogelijk uit te brengen stemmen te behalen om opnieuw verkozen te worden. De voorzitter, secretaris en penningmeester zijn op toerbeurt aftredend, te beginnen met de voorzitter, daarna de secretaris en vervolgens de penningmeester. Daarna eventueel het functieloze bestuurslid, gelijktijdig met het dan aftredend andere bestuurslid. De wedstrijdleader treedt af bij het neerleggen van zijn functie.
- c. Tenzij anders bepaald in dit reglement zijn de reglementen van de K.N.B.B. van toepassing.
- d. Aan de competities kan alleen worden deelgenomen door leden van verenigingen die bij de Kring Cranendonck zijn aangesloten.
- e. Het inschrijfgeld voor deelnemende teams en leden aan de beide competities wordt, op voorstel van de penningmeester, vastgesteld door de algemene ledenvergadering en staat op de website onder Tarieven.
- f. Een seizoen vangt aan rond 1 september op de dag dat de eerste wedstrijd voor een nieuwe teamcompetitie van start gaat en duurt tot en met de dag in het daaropvolgende kalenderjaar waarop de prijsuitreiking plaatsvindt.
- g. Er wordt jaarlijks minimaal een (1) ledenvergadering belegd, vóór het begin van het seizoen. Dit wordt tijdig kenbaar gemaakt. Ten minste een (1) afgevaardigde van alle deelnemende verenigingen dient verplicht hierbij aanwezig te zijn.
- h. Indien het noodzakelijk wordt geacht kan het bestuur extra ledenvergaderingen beleggen.
- i. Op het niet verschijnen tijdens een van deze vergaderingen staat een boete van € 20,-. In uitzonderingsgevallen kan het bestuur hiervan afwijken.
- j. Voorafgaand aan de ledenvergadering vóór het begin van het seizoen wordt er een kascontrole uitgevoerd door twee leden. Ieder jaar treedt het langstzittende lid van de kascontrolecommissie af, zodat er altijd een commissielid met de ervaring van het vorige jaar bij betrokken is.
- k. Het aantal te maken caramboles bij zowel de teamcompetitie als de persoonlijke competitie wordt bepaald aan de hand van de moyenne-intervaltabel. Deze tabel staat op de website van de kring onder "Teamcompetitie".
- l. De wedstrijdleader heeft de leiding over de competities op technisch gebied. Wanneer het persoonlijke zaken of verenigingszaken betreft beslist het kringbestuur.
- m. Als een speler weigert tegen een bepaalde speler te spelen volgt een schorsing. Het bestuur neemt in deze dan maatregelen.
- n. In uitzonderingsgevallen mag van de reglementen worden afgeweken, mits dit in redelijk overleg met het bestuur gebeurt. Het bestuur kan ook van de reglementen afwijken bij onvoorziene omstandigheden en wanneer dit in het belang van het biljartspel in het algemeen is.

REGLEMENT TEAMCOMPETITIE

Inschrijvingen

- a. Een team moet uit tenminste 3 personen bestaan.
- b. Indien een vereniging slechts een (1) team inschrijft dan dient dit team uit tenminste vier personen te bestaan.
- c. Een speler kan niet bij meerdere teams tegelijk worden ingeschreven.
- d. Eventuele wijzigingen kunnen alleen op de helft van de competitie en in overleg met de wedstrijdleader worden doorgevoerd.

Reservespelers

Formeel gezien bestaan reservespelers niet. Een speler moet altijd bij een bepaald team zijn ingeschreven. Een team mag bijna onbepaald spelers uit een ander team van de eigen vereniging inzetten. De enige beperking is dat er altijd minimaal een (1) speler van het team zelf mee moet spelen. Wanneer geen van de spelers van het team beschikbaar is, moet de wedstrijd worden verzet.

Moyenne

- a. Het moyenne bij de start van het seizoen is het aanvangsmoyenne (AM). Het over een periode gespeelde moyenne (GM) is het moyenne over die periode (een of meer partijen). Dit is de som van alle caramboles in de betreffende partij(en) gedeeld door de som van alle beurten in die partij(en).
- b. De partijen van de eerste helft van de competitie worden gespeeld volgens het door de wedstrijdleider vastgestelde AM. Bij aanvang van de tweede helft kan dit worden herzien volgens de regels in de letters h t/m j. Er geldt altijd een minimum moyenne van 0,70. Moyennes worden naar beneden afgerond op twee cijfers achter de komma.
- c. Het AM wordt vastgesteld op het GM van het laatste seizoen waarin een speler tenminste drie partijen heeft gespeeld in de teamcompetitie. We kijken hierbij maximaal drie seizoenen terug.
- d. Indien een dergelijk GM niet bekend is, wordt uitgegaan van het GM over alle partijen uit de laatste persoonlijke competitie ongeacht de speelronde. Een speler moet wel tenminste drie partijen hebben gespeeld. We kijken ook hierbij maximaal drie seizoenen terug.
- e. Het huidige AM kan nooit meer dan 10% dalen ten opzichte van het vorige AM. Met het vorige AM wordt het AM bedoeld van de competitie waarop het huidige AM wordt gebaseerd. Wanneer dit een persoonlijke competitie is wordt het AM van de finaleronde gebruikt indien die ronde is bereikt en anders het AM van de voorronde.
- f. Wanneer op basis van letter c t/m e geen te spelen moyenne kan worden vastgesteld, wordt het door de vereniging opgegeven moyenne gebruikt.
- g. Het bestuur kan bij de bepaling van het AM indien nodig afwijken van letter f.
- h. Wanneer een speler over de eerste helft van de teamcompetitie een GM heeft, dat hoger is dan zijn AM, wordt zijn in de tweede helft te spelen moyenne volgens de formule: **$(AM + GM) / 2$** herzien, tenzij het AM is vastgesteld op basis van letter f of g (nieuwe speler). In dat geval is de formule **$(AM + 3GM) / 4$** van toepassing.
- i. Heeft een speler over de eerste helft van de teamcompetitie een lager GM dan zijn AM, of heeft hij geen drie partijen gespeeld, wordt zijn te spelen moyenne voor de tweede helft niet herzien.
- j. Partijen waarin een GM werd behaald lager dan 60% van het te spelen moyenne tellen niet mee bij het berekenen van een nieuw moyenne. Deze partijen tellen wel mee voor de beoordeling of er drie partijen zijn gespeeld.
- k. Speelt men op een biljart van 2,30 m en gaat men naar een biljart van 2,10 m dan komt er 15% bij het moyenne. Speelt men op een biljart van 2,10 m en gaat men naar een biljart van 2,30 m dan gaat er 15% van het moyenne af.

Relatief teammoyenne (RTM)

- a. Het RTM is het percentage van het te spelen moyenne van een team dat daadwerkelijk wordt behaald. Dit wordt berekend met de formule:
 $(\text{Gespeeld Teammoyenne} / \text{Te Spelen Teammoyenne}) \times 100\%$
Gespeeld teammoyenne: de som van alle door de opgestelde teamgenoten gemaakte caramboles gedeeld door de som van alle hiervoor door hen benodigde beurten.
Te spelen teammoyenne: de som van de door de wedstrijdleider vastgestelde te spelen moyennes van de opgestelde teamgenoten, gedeeld door het aantal opgestelde teamgenoten.
- b. Er vinden bij deze berekeningen geen afrondingen plaats.

Relatief partijmoyenne (RPM)

- a. Het RPM is het percentage van het te spelen moyenne van een individuele speler dat daadwerkelijk wordt behaald. Het wordt berekend met de formule:
(Gespeeld Moyenne / Te Spelen Moyenne) x 100%.
De formule is nagenoeg gelijk aan die van het RTM. Hier worden echter slechts het gespeelde moyenne en het door de wedstrijdleider vastgestelde te spelen moyenne van de betreffende speler gebruikt.
- b. Er vinden bij deze berekeningen geen afrondingen plaats.

Wedstrijden

- a. De wedstrijden vangen aan om 19.30 uur. In uitzonderingsgevallen kunnen teams bij de wedstrijdleiding aangeven dat zij hun thuiswedstrijden om 20.00 uur beginnen. Dit wordt dan in het programma vermeld.
- b. De spelers met het laagste moyenne van beide teams spelen tegen elkaar, evenals de spelers met het middelste moyenne en de spelers met het hoogste moyenne.
- c. In het programma is vermeld in welke volgorde de partijen gespeeld moeten worden, door de aanduidingen L – M – H, M – H – L en H – L – M waarbij L, M en H achtereenvolgens staan voor de spelers van beide teams met het laagste, middelste en hoogste moyenne. Deze volgorde is het uitgangspunt. In onderling overleg mag een andere volgorde worden aangehouden, bijvoorbeeld wanneer een speler pas later aanwezig kan zijn.
- d. Indien een team zonder bericht 30 minuten na aanvang niet aanwezig is, is de uitslag 36 – 0 in het voordeel van het team dat wel aanwezig is.
- e. Wanneer een partij door afwezigheid van een speler niet binnen 15 minuten na afloop van de vorige partij kan beginnen en dit kan niet worden opgelost door een andere volgorde te hanteren, dan is de uitslag van die partij 12 – 0 voor de aanwezige speler.
- f. Een wedstrijd kan alleen op een andere datum gespeeld worden in overleg met de wedstrijdleider. De verenigingen stellen zelf een nieuwe datum vast, zo mogelijk in dezelfde week of de week hieraan volgend. De wedstrijdleider dient te allen tijde op de hoogte te worden gesteld door de thuisspelende vereniging.

Puntentelling

- a. Punten (Belgisch systeem)

Iedere volle 10% van de te maken caramboles:	1 punt
Winst:	2 punten
Remise:	1 punt
Verlies:	0 punten
Vastgestelde moyenne geëvenaard of overtroffen:	3 punten

- b. Het team dat aan het eind van de competitie de meeste wedstrijdpunten heeft behaald is kampioen. Het teamresultaat is de som van de door de spelers behaalde wedstrijdpunten.
- c. Bij twee teams met hetzelfde aantal punten volgt een beslissingswedstrijd op een neutraal biljart. Ook hierbij wordt gespeeld als bedoeld in de paragraaf Wedstrijden letter b. De volgorde van de wedstrijden wordt echter d.m.v. loting bepaald.
- d. Wanneer ook deze beslissingswedstrijd in een gelijke stand eindigt, is het team dat bij de beslissingswedstrijd het hogere RTM behaalt de kampioen.
- e. Wanneer er sprake is van een gelijk aantal punten en een tot op een ontelbaar aantal cijfers achter de komma gelijk RTM wordt door loting beslist wie er het hoogste eindigt.
- f. Wanneer er drie of meer teams qua puntenaantal op een gedeelde eerste plaats eindigen, zal het bestuur vooraf een beslissing nemen over de wijze van bepaling van de kampioen. Dit om de competitie niet te lang te laten voortduren.

Verenigingsverantwoordelijkheid

- a. Het tellen dient te worden verzorgd door de gastspelers en het schrijven door de thuisspelers. In voorkomende gevallen kunnen de teams uiteraard elkaar hierbij assisteren. De thuis spelende vereniging dient erop toe te zien dat het tellen en schrijven, het bijhouden van het scorebord en verder alles wat voor een goed verloop van de wedstrijd gedaan moet worden ordelijk verloopt.
- b. De thuis spelende vereniging is verplicht het wedstrijdformulier zo spoedig mogelijk doch uiterlijk zaterdagmiddag 12.00 uur bij de wedstrijdleader in te leveren.
- c. Indien een wedstrijd op een ander tijdstip wordt gespeeld, dient dit op grond van de paragraaf Wedstrijden onder letter f in overleg met de wedstrijdleader te zijn gebeurd. Hij zou er dus al van op de hoogte moeten zijn. Wanneer dit niet uiterlijk op de zaterdagmiddag volgend op de oorspronkelijke speeldatum om 12.00 uur door de thuis spelende vereniging is gemeld bij de wedstrijdleader volgt een boete van € 10,-.

Prijzen

- a. Jaarlijks beslist de ledenvergadering welke prijzen er beschikbaar zijn. Dit staat op de website.
- b. Indien twee of meer spelers gelijk eindigen voor wat betreft de relatief hoogste serie is de tweede en indien nodig de derde en volgende relatief hoogste serie van deze spelers bepalend voor de winst.
- c. De kortste partij wordt voortaan in relatieve zin bepaald. We kijken niet meer naar de gewonnen partij in de minste beurten maar naar de gewonnen partij met het hoogste RPM. Wanneer twee of meer personen hetzelfde hoogste RPM behalen krijgen deze spelers allemaal het volle bedrag van de prijs.
- d. In het wekelijkse resultatenoverzicht en op de website is het hoogste RPM afgerond naar beneden op twee cijfers achter de komma. Voor de bepaling van de relatief kortste partij wordt het niet afgeronde RPM gebruikt.
- e. Een speler komt alleen in aanmerking voor de prijs voor de relatief kortste partij en de relatief hoogste serie wanneer dit resultaat is behaald in het team waarin de betreffende speler staat ingeschreven. Bovendien moet hij in het betreffende seizoen ten minste drie partijen voor dat team hebben gespeeld.
- f. Prijzen worden alleen toegekend als het betreffende team met minimaal een (1) persoon is vertegenwoordigd tijdens de prijsuitreiking. Voor persoonlijke prijzen geldt dat de persoon zelf aanwezig dient te zijn. In uitzonderingsgevallen beslist het bestuur.

REGLEMENT PERSOONLIJKE COMPETITIE

Inschrijvingen

- a. De inschrijvingen voor de persoonlijke competitie moeten uiterlijk in het bezit van de wedstrijdleader zijn op een door hem van tevoren bekendgemaakte datum.
- b. De hoogte van het inschrijfgeld wordt bepaald door de algemene ledenvergadering, op voorstel van de penningmeester.

Klassen

- a. Afhankelijk van het aantal inschrijvingen bepaalt de wedstrijdleader of er in een of twee klassen wordt gespeeld.
- b. De wedstrijdleader zorgt voor een zo evenredige mogelijke verdeling van de deelnemers over de poules en evt. over de klassen. Dit gebeurt zoveel mogelijk op basis van hun te spelen moyenne. De wedstrijdleader bepaalt bij het samenstellen van het speelprogramma welk moyenne hiervoor het criterium is.
- c. Het kan voorkomen dat een speler in de voorronde wordt ingedeeld in een klasse die niet correspondeert met zijn moyenne. Deze speler dingt mee naar een finaleplaats in de klasse waarin hij volgens zijn moyenne zou horen.

Moyenne

- a. De partijen worden gespeeld volgens het door de wedstrijdleader vastgestelde te spelen moyenne. Dit moyenne wordt vastgesteld op de wijze als vastgelegd in de gelijknamige paragraaf in het Reglement Teamcompetitie. In afwijking daarvan geldt bij de finalisten van de vorige persoonlijke competitie het daarbij behaalde moyenne indien dit hoger is. Dit wordt berekend over alle partijen (voorrunde en finale).
- b. De spelers die de finale spelen verkrijgen hun moyenne door het aanvangsmoyenne (AM) en het gespeelde moyenne (GM) in de voorronde op te tellen en vervolgens door twee te delen.
- c. **$(AM + GM) / 2$** . Het moyenne voor de finale is echter nooit lager dan het aanvangsmoyenne.
- d. Bij spelers die in de afgelopen drie seizoenen niet in een competitie van Biljartkring Cranendonck hebben gespeeld en die tijdens de voorronde hoger hebben gespeeld dan het opgegeven aanvangsmoyenne wordt het te spelen moyenne in de finale berekend met de formule: **$(AM + 3GM) / 4$** .
- e. Speelt men op een biljart van 2,30 m en gaat men naar een biljart van 2,10 m dan komt er 15% bij het moyenne. Speelt men op een biljart van 2,10 m en gaat men naar een biljart van 2,30 m dan gaat er 15% van het moyenne af.

Gemiddeld Puntenaantal (GPA)

De puntentelling vindt plaats zoals vastgelegd in de paragraaf Puntentelling onder letter a in het Reglement Teamcompetitie. Het GPA is het totaal aantal behaalde punten van een speler gedeeld door het totaal aantal door hem gespeelde partijen. Het GPA wordt niet afgerond. Het GPA maakt het mogelijk om de resultaten van spelers (die niet per definitie allemaal evenveel partijen hebben gespeeld) te vergelijken.

Relatief Moyenne Speelronde (RMS)

Het RMS is het percentage van het moyenne van een speelronde dat daadwerkelijk wordt behaald. Een speelronde kan hierbij de voorronde of de finaleronde zijn. Dit wordt berekend met de formule: **$(\text{Gespeeld Moyenne Speelronde} / \text{Te Spelen Moyenne}) \times 100\%$** .

Gespeeld Moyenne Speelronde: de som van alle door een speler gemaakte caramboles in de betreffende speelronde gedeeld door de daarvoor door hem in die ronde benodigde beurten.

Te Spelen Moyenne: het door de wedstrijdleader voor die speler vastgestelde moyenne voor de betreffende speelronde.

Relatief partijmoyenne (RPM)

De berekeningswijze van het RPM is vastgelegd in de gelijknamige paragraaf in het Reglement Teamcompetitie.

Voorronde

- a. Indien er meer dan 7 spelers in een klasse worden ingedeeld worden er voorronden gespeeld.
- b. Er gaan zes spelers naar de finale van elke klasse. Dit zijn de zes spelers met het hoogste GPA in hun klasse. De paragraaf Klassen, letter c is hierbij van toepassing.
- c. Bij eventueel gelijk eindigen in de voorronde, is het hoogste RMS van de voorronde beslissend. Wanneer dit geen uitsluitsel geeft, geeft de partij met het hoogste RPM de doorslag. Hiervoor tellen alle in de voorronden door de gelijk geëindigde spelers mee.

Speelschema Voorronde

Het aantal en de grootte van de poules en klassen is afhankelijk van het aantal inschrijvingen. Na indeling krijgt elke speler een nummer. Het aantal spelers per poule bedraagt max. 8 en min. 4. De wedstrijdleader bepaalt hoeveel partijen iedere speler speelt. Dat kan inhouden dat spelers niet tegen alle poulegenoten spelen.

Verhinderling

Het is toegestaan om deel te nemen aan de voorronden, terwijl je al weet dat je niet aan de finale kunt deelnemen (zie de paragraaf Verhinderling op een speelavond van de finale). Dit dient vooraf bij inschrijving aan de wedstrijdleiding te worden doorgegeven.

Finale

Tijdens de finale wordt gespeeld volgens het "De Bruin" Systeem. In de finale wordt een halve competitie gespeeld. Hieronder staan de criteria voor het kampioenschap in volgorde van belang. Als regel 1 bij beide partijen gelijk is, treedt regel 2 in werking. Als regel 2 ook gelijk is, treedt regel 3 in werking enz. enz.

1. Het hoogste GPA bij de partijen in de finale.
2. Het hoogste RMS bij de partijen in de finale.
3. Het hoogste GPA bij de onderlinge partij.
4. Het hoogste RPM van die onderlinge partij.
5. De hoogstgeplaatste speler bij aanvang van de finale.

Speelschema Finale volgens "De Bruin" Systeem

RONDE				
1	A	B	C	D
3 - 4	3 - 6	5 - 6	4 - 5	4 - 6
2 - 5	2 - 4	2 - 3	2 - 6	3 - 5
1 - 6	1 - 5	1 - 4	1 - 3	1 - 2

- a. Het in dit schema vermelde spelersnummer correspondeert met de behaalde plaats in de voorronden.
- b. Alle te spelen ronden worden vooraf door de wedstrijdleiding vastgesteld.
- c. Ronde 1 wordt als eerste gespeeld. Deze ronde wordt door de wedstrijdleiding vooraf zodanig ingedeeld dat de hoogstgeplaatste speler tegen de laagst geplaatste speler uitkomt en verder de tweede hoogste speler tegen de tweede laagste speler enz. Hierbij geldt echter wel dat spelers van dezelfde vereniging zoveel mogelijk eerst tegen elkaar uitkomen. Indien mogelijk worden beide zaken zo goed mogelijk gecombineerd.
- d. Na elke ronde wordt alleen gekeken naar de beste speler tot dan toe, deze gaat spelen tegen de laagst geplaatste speler op dat moment die hij nog niet is tegengekomen. Onder de beste speler tot dan toe wordt verstaan de speler die tot dan toe de meeste punten heeft behaald. Bij gelijk aantal punten beslist het RMS van de tot dat moment gespeelde finalepartijen.
- e. Naast deze partij (bijvoorbeeld 2-6) worden verder alle partijen van de gekozen ronde gespeeld ! (In dit voorbeeld dus: ronde C). Omdat er meer dan 3 partijen op een avond gespeeld kunnen worden, moet U misschien de volgorde waarin de partijen worden gespeeld wisselen om te voorkomen dat spelers twee keer achter elkaar moeten spelen.
- f. Voor de volgende ronde kan het dus zijn dat niet ronde "A" maar bijvoorbeeld ronde "B" of "D" nodig zal zijn om te voldoen aan het bepaalde onder punt d.

Verhinderling op een speelavond van de finale

Bij het systeem "De Bruin" is elke volgende ronde afhankelijk van de resultaten van de voorgaande rondes. Hierdoor kunnen partijen niet worden verschoven naar een andere datum. Wanneer een speler op een van de finaledatums verhinderd is, kan hij dus niet deelnemen aan de finale. Het is wel

toegestaan om af te wijken van de volgorde van de op een bepaalde datum te spelen partijen, wanneer een van de spelers iets later is of iets vroeger weg moet, maar niemand kan hierbij worden verplicht om twee partijen achter elkaar te spelen.

Uitval van spelers

Indien een speler uitvalt worden de resterende partijen volgens het speelschema afgewerkt. In tegenstelling tot het verleden, behouden de spelers tegen wie de uitvaller al heeft gespeeld hun punten en tellen deze partijen bij hen mee voor het aantal gespeelde partijen.

Een uitvaller verliest al zijn behaalde punten.

Kampioen der kampioenen

Als er in twee klassen wordt gespeeld, wordt er op de dag van de prijsuitreiking tussen de winnaars van beide klassen een partij gespeeld, die bepaalt wie de kampioen der kampioenen is. Bij deze partij worden de aanvangsmoyennes van de beide winnaars in hun finaleronden gebruikt.

Wedstrijdverdeling

Het bestuur zal, in overleg met de wedstrijdleader en met de verenigingen, de voorronden en de finaleronden zo eerlijk mogelijk over de locaties verdelen. Een persoonlijke competitie kan alleen worden georganiseerd door verenigingen die zelf met minimaal 2 personen deelnemen.

Persoonlijke Verplichtingen

- a. Een speler verplicht zich bij inschrijving alle partijen in de voorronde en de finaleronde te spelen, ook al is hij zelf op een bepaald moment kansloos.
- b. De speler die zich in de voorronde net niet voor de finale plaatst (nummer 7 in de rangorde), is verplicht zich de eerste finaleavond als reservespeler beschikbaar te houden.
- c. Indien een speler zonder afmelding en zonder gegronde reden niet komt opdagen volgt uitsluiting uit de competitie. De door hem reeds gespeelde partijen worden bij hem en bij zijn tegenstander(s) op dezelfde wijze behandeld als bij uitval van een speler. De betreffende speler wordt bovendien de daaropvolgende twee jaren uitgesloten van deelname aan de persoonlijke competitie.

Verenigingsverantwoordelijkheid

- a. De vereniging die de organisatie van een voorronde op zich neemt, is verantwoordelijk voor het tellen en schrijven van de eerste partij en alles wat verder voor deze partij gedaan moet worden. In principe tellen de deelnemers zelf de volgende partijen.
- b. De vereniging die de finale organiseert zorgt voor tellen en schrijven bij alle partijen van de finaleronde.

Prijzen

- d. Jaarlijks beslist de ledenvergadering welke prijzen er beschikbaar zijn.
- e. Indien twee of meer spelers gelijk eindigen voor wat betreft de relatief hoogste serie is de tweede en volgende relatief hoogste serie bepalend voor de winst.
- f. De kortste partij wordt voortaan in relatieve zin bepaald. We kijken niet meer naar de gewonnen partij in de minste beurten maar naar de gewonnen partij met het hoogste RPM. Wanneer twee of meer personen hetzelfde hoogste RPM behalen krijgen deze spelers allemaal het volle bedrag van de prijs.
- a. Prijzen worden alleen toegekend als de betreffende persoon zelf aanwezig is tijdens de prijsuitreiking. In uitzonderingsgevallen beslist het bestuur.