

REGELING BEKER-COMPETITIE

Tijdens de reguliere biljartcompetitie zal er een bekercompetitie worden gespeeld.

Voor het seizoen 2021-2022 is het aantal deelnemers 50, deze worden ingedeeld in 10 TEAMS met elk 5 spelers. Deze TEAMS spelen tegen elkaar.

De TEAMS worden ingedeeld volgens de ranglijst van de libre-competitie.

De teams krijgen de letter A t/m I.

In elk team is een speler geplaatst uit (volgens de ranglijst) top 10, een speler van 11 tot 20, een speler van af 21 tot 31, een speler van 32 tot 42 en een speler uit onderste rangen.

Zo is elk team ongeveer gelijkwaardig.

De TEAMS spelen tegen elkaar in meerdere speelronden. Dus TEAM A speelt tegen bv. TEAM B, C tegen D, enz., enz..

De behaalde punten van het hele team tellen mee in de gehele speelronde.

De 1^e speelronde wordt gespeeld met 10 TEAMS, elk TEAM speelt 6 wedstrijden.

1 ^e ronde	2 ^e ronde	3 ^e ronde	4 ^e ronde	5 ^e ronde	6 ^e ronde
A - B	A - F	A - G	A - H	A - I	A - J
C - D	B - G	B - H	B - I	B - J	B - F
E - F	C - H	F - I	C - J	C - F	C - G
G - H	D - I	D - J	D - F	D - G	D - H
I - J	E - J	E - C	E - G	E - H	E - I

Na deze speelronde valt uit elk team de speler met het minst behaalde puntentotaal af.

Elk team bestaat dan nog uit 4 spelers.

Na deze correctie vallen er van de 10 TEAMS nog 2 teams met het minst behaalde puntentotaal AF.

Nu zijn er nog 8 TEAMS over voor de eindstrijd, dus 32 spelers.

Deze 8 teams spelen om de twee te winnen bekert, te weten;

De Adrie van Eeuwen trofee en
de Ponsioen Troost Trofee.

Het team met de meest behaalde punten is geplaatst als nr.1 en speelt tegen de als nr. 5 geplaatst team, nr.2 tegen nr. 6, nr. 3 tegen nr. 7, en nr. 4 tegen nr. 8.

De TEAMS spelen nu echter niet verder als TEAM, maar spelen individueel tegen elkaar.

Door het uitvallen van een speler uit elk team zal de volgorde van de te spelen wedstrijd anders zijn. Volgorde blijft wel nr. 1 tegen nr. 1, 2 tegen 2, enz., van het andere team.

Algemene regels:

De TEAM spelers zijn geplaatst met volnummer 1, 2, 3, 4 en 5.

De spelers van het TEAM spelen in deze volgorde tegen elkaar, dus nr. 1 speelt tegen de nr. 1 van het andere TEAM, nr. 2 tegen nr.2, enz., enz..

Bij uitvallen van een speler uit het TEAM, bv vakantie, korte ziekte periode ed..

kan een speler uit het hetzelfde TEAM zijn plaats innemen, rekening houdend met het aantal te maken caramboles.

De wedstrijden in de eerste 6 rondes gaan over maximaal 30 beurten, tenzij een speler zijn of haar caramboles heeft bereikt. Ieder speelt zoals in de competitie om de punten.

Na deze 6 rondes volg de zgn. finale ronde bestaande uit 8 teams. In deze finale ronde speelt men de wedstrijd uit tot een van de spelers het totaal van zijn of haar caramboles heeft bereikt. Een wedstrijd kan nu dus langer duren dan 30 beurten. Bij een gelijke stand heeft de speler met het hoogste gemiddelde de partij gewonnen.

In de finaleronde wordt individueel gespeeld. Er kan dan geen speler invallen voor een tijdelijke of definitieve uitvaller uit hetzelfde team.

Als er echter VOOR de finaleronde een uitvaller is wordt voor een vervanger gezorgd.

Uit de na de 1^e speelronde afgevallen 2 TEAMS wordt dan een vervanger geselecteerd.

Deze vervanger is de speler die het hoogste aantal punten heeft behaald in de 1^e speelronde.

Er wordt tevens gekeken op welke plaats deze speler staat.

Tijdens de finaleronde kan geen vervanger meer worden opgesteld. Wie dan afvalt heeft de wedstrijd verloren.

Voorbeeld vervanger: de uitgevallen speler uit een finale TEAM staat op nr.2.

De vervangende speler wordt dan ook de speler, dat met zijn/haar hoogst behaalde puntenaantal, op nr.2 staat.

Het aantal te maken caramboles blijft dan ongeveer gelijk.

De nr.1 wordt dus eventueel ook vervangen door een nr.1 speler van een afgevallen TEAM.

De wedstrijdleader,

Hans Ponsioen