

# Tweede Anjumer Biljart Kampioenschappen

Datum: 11 januari 2020

Tijd: 09.00-18.00

Plaats: De Dobbe

Inschrijfgeld: € 5,-

Maximaal aantal: 24

Stampotbuffet: € 12.50

Op zaterdag 11 januari 2020 vindt de tweede Anjumer Biljartkampioenschappen plaats in de Dobbe.

Het toernooi is open voor iedereen die in of nabij Anjum woont.

Het toernooi begint met poules van drie en daarna een afvalsysteem. Nummer 1 van de poule gaat door naar de winnaarsronde. Nummers twee en drie uit de poule gaan naar de verliezersronde. Dit houdt in dat iedereen ten minste drie partijen zal spelen.

Iedere deelnemer wordt gevraagd tenminste twee keer scheidsrechter te zijn.

Eerste twee partijen beginnen om 9.00. De finales zijn om 17.40.

Er zijn prijzen voor de nummers 1 t/m 3 van de winnaarsronde en nummers 1 t/m 3 van de verliezersronde.

Er wordt op tijd gespeeld. Elke partij duurt 15 minuten. Vooraf wordt er door beide spelers afgestoten met de gele en witte bal. Wiens bal na terugkomst van de korte band het dichtst bij de andere kort band komt mag bepalen wie begint. Degene die begint speelt met wit. Na 15 minuten is het spel afgelopen. Dit zal door de wedstrijdleiding bekend gemaakt worden. De beurt mag nog worden afgemaakt. Als wit aan beurt was dan is er ook nog een nabeurt voor geel. Hiervoor moeten de ballen weer worden opgezet. De winnaar wordt bepaald door het aantal gescoorde caramboles en de "handicap" van de spelers. Deze handicap is het gemiddelde aantal caramboles wat een speler per beurt normaal maakt. De handicap moet dus van tevoren van iedere speler bekend zijn.

Voorbeeld:

Speler 1 scoort normaal gemiddeld 30 caramboles in 25 beurten. Speler 1 heeft dan een handicap van  $30/25$  is 1.2

Speler 2 scoort normaal gemiddeld 20 caramboles in 25 beurten. Speler 2 heeft dan een handicap van  $20/25$  is 0.8

Na 15 minuten en een gelijk aantal beurten heeft speler 1 24 caramboles gemaakt en speler 2 15 caramboles. De score van speler 1 is dan  $24/1.2=20$  en de score van speler 2 is  $15/0.8=18.75$ .

Speler 1 heeft een hogere score dan speler 2 en heeft dus de partij gewonnen.

Tussen twee partijen zit 5 minuten. Deze 5 minuten zijn bedoeld om de nabeurt te kunnen spelen en om te bepalen wie mag beginnen in de volgende partij.

Bij elke partij is een scheidsrechter aanwezig. De scheidsrechter houdt de telling bij en neemt ter plekke de beslissingen (bv of de ballen vast liggen).

Omdat er op tijd gespeeld wordt mag de tijd tussen twee stoten niet langer zijn dan 30 seconden. Indien dit langer duurt dan gaat de beurt voorbij en mag de andere speler verder. De scheidsrechter houdt dit in de gaten.

Spelers en scheidsrechters moeten 10 minuten voor aanvang van de partij bij het biljart aanwezig zijn. Tijdschema wie hoe laat moet spelen zal in de zaal hangen. Poule-indeling en tijden van de poulewedstrijden zullen via de email toegestuurd worden. Scheidsrechters moeten het wedstrijdbriefje afhalen bij de wedstrijdtafel en het daar na afloop weer ingevuld terugbrengen.

Tegelijkertijd zal er in de foyer een klaverjastoernooi georganiseerd worden inclusief stampotbuffet van 12.00-13.00. Deelnemers aan de biljartkampioenschappen kunnen zich ook voor het stampotbuffet opgeven. Ook anderen (b.v. partners) kunnen zich opgeven voor dit stampotbuffet.

De bar is de hele dag geopend voor koffie, thee, limonade bier of andere drankjes en hapjes. De deur is open vanaf 8.30.

Opgeven voor toernooi en buffet kan tot uiterlijk donderdag 9 januari 2019 via mail ([eahendriks31@gmail.com](mailto:eahendriks31@gmail.com) of sms (0620376230) of een briefje in de brievenbus van Hearrewei 9. Vermeld naam, adres, telefoon email, of je gebruik maakt van het stampotbuffet en je handicap (een schatting van het aantal caramboles wat je per beurt gewoonlijk maakt, dus bv als je in 25 beurten normaal ca 20 caramboles maakt is dat een gemiddelde van  $20/25=0.8$ )

Maximaal aantal deelnemers is 24.

Naam: .....

Adres: .....

Email: .....

Telefoon: .....

Handicap (of geschat gemiddelde aantal caramboles in 25 beurten) : .....

Stampotbuffet JA / NEE ..... Aantal personen: .....