

Reglement voor de Keldonkse Driebanden Kampioenschappen.

- 1) Van elke deelnemer wordt verwacht dat ze 15 minuten voor aanvang van de partij aanwezig zijn, zodat men tijdig met de partij kan beginnen, voor nieuwe deelnemers in de A-klasse geldt een minimaal te maken caramboles van 8.
- 2) De wedstrijden worden gespeeld over 25 beurten.
Elke speler krijgt 2 minuten inspeel tijd.
In de A-klasse wordt gespeeld op gemiddelde procentueel, als dit niet bekend is wordt uitgegaan van het gemiddelde bij libre. 30-39=8, 40-49=9, 50-59=10, 60-69=11
Een sparings partij telt niet mee voor het gemiddelde om te bepalen wie er doorgaat, de speler met het hoogste percentage in duizendste gaat naar de volgende ronde, indien een speler zich na een gewonnen partij terugtrekt gaat de speler met het hoogste percentage(A) dan welcaramboles(B) klasse in die ronde naar de volgende ronde.
- 3) Voor elke partij wordt er afgestoten:
De speler wiens speelbal zonder de lange band te raken het dichtst bij de korte band ligt heeft de keuze wie er begint met de witte bal.
Men begint met de rode bal op de midden boven aquit, de gele/witte bal midden onder aquit en de witte/gele bal op de linker of rechter onder aquit naar keuze van speler.
- 4) De speler moet tijdens de afstoot contact houden met de vloer.
- 5) Eindigt een partij in de A-klasse procentueel gelijk, in de B-klasse in caramboles gelijk, dan wordt er opnieuw begonnen door de speler die bij aanvang van de partij is begonnen, en volgt er een barrage gespeeld over 3 beurten of meer afhankelijk van de 3^e gelijkmakende beurt, met een maximum van 10 beurten, daarna beslist de opnieuw te spelen afstoot wie er winnaar is.
- 6) Bij vast liggen van de speelbal, kan de speler vanaf de los liggende bal dan wel van losse band spelen, of de 2 vast liggende ballen als volgt opzetten:
 - rode bal als bij de aquit stoot.
 - speelbal speler op de onderste middelste punt.
 - speelbal tegenstander op de middelste punt van het biljart.
- 7) Bij het uitspringen worden de uitspringende bal(len) opgezet als punt 6.
- 8) Indien er een speler in de A-klasse doorgaat als beste verliezer naar de volgende ronde, wordt dit als volgt bepaald:
 1. Hoogste gespeelde percentage in deze ronde, indien gelijk hoogste serie in deze ronde niet in percentage`s
 2. Hoogste gespeelde percentage gemiddelde over 2 of meer ronde
 3. Daarna hoogste serie in voorgaande ronde, of eventueel loting.Indien in de B-klasse een speler door gaat als de beste verliezer naar de volgende ronde wordt dit als volgt bepaald:
 - Hoogste verliezer, hoogste serie, daarna 2^e hoogste serie in deze ronde(bijv. beiden spelers)
 - Hoogste serie 2 daar na speler 1 nogmaals 2 en de andere speler 1 dan gaat speler 1 door,
 - Enzo, voorgaande ronde, dan loting.
- 9) De schrijver mag cq moet de arbieter opmerkzaam maken op de door hem geconstateerde onregelmatigheden. De beslissing van de arbiter is echter altijd bindend.
- 10) Tenslotte is het een goede gewoonte, dat de spelers nadat ze gespeeld hebben de volgende partij arbiteren(tellen of schrijven). Mocht dit niet mogelijk zijn, laat dit dan voor aanvang van de partij even weten aan de organisatie zodat deze tijd ig voor vervanger(s) kunnen zorgen.
- 11) in alle gevallen waarin dit reglement niet voorziet, beslist de organisatie.