



WEDSTRIJDREGLEMENT PERSOONLIJKE KAMPIOENSCHAPPEN (WRPK) Nationaal

INHOUDSOPGAVE

BEGRIPPENLIJST	2
HOOFDSTUK 1. ALGEMEEN	3
Art. 1.1. Algemeen	3
Art. 1.2. Dit reglement is van toepassing voor de volgende spelsoorten en klassen:	3
Art. 1.3. Partijpunten	3
Art. 1.4. Voortijdig beëindigen van een wedstrijd door een speler	4
Art. 1.5. PK-onderdelen	4
Art. 1.6. Moyennes	4
Art. 1.7. Promotie op verzoek; directe promotie	4
Art. 1.8. Recht op inschrijven voor een PK	5
Art. 1.9. Wijzigen speelsterkte	5
Art. 1.10. Maatregelen van orde; sancties; administratief verzuim	5
Art. 1.11. Zaalnormen; voorzieningen	5
Art. 1.12. Uitkomen voor meer dan één vereniging	6
Art. 1.13. Arbiters	6
Art. 1.14. Schrijvers	6
Art. 1.15. Gebruik van hulpmiddelen	6
Art. 1.16. Gesloten seizoen; verboden speeldagen; aanvangstijdstippen van wedstrijden	6
Art. 1.17. Aanvragen voor het organiseren van een nationale finale	6
Art. 1.18. Verplichtingen voor organisatoren van een finale	7
HOOFDSTUK 2. VOORWEDSTRIJDEN	8
Art. 2.1. Algemeen	8
Art. 2.2. Indeling van voorwedstrijden	8
Art. 2.3. Organisatie van een voorwedstrijd	8
Art. 2.4. Berekening eindresultaten van een voorwedstrijd	8
Art. 2.5. Plaatsing voor een finale	9
Art. 2.6. Organisatie en eindrangschikking van een finale	9
Art. 2.7. Publicatie resultaten	10
HOOFDSTUK 3. SLOTBEPALINGEN	11
Art. 3.1. Geschillen	11
Art. 3.2. Inwerkingtreding van dit WRPK	11
AANHANGSEL A. Systeem Avé	12
AANHANGSEL B. Systeem De Bruijn	13

BEGRIPPENLIJST

KVC	KNBB Vereniging Carambole.
WCK	Wedstrijdzaken Commissie Kader libre band kleine tafel nationaal
lid	Een natuurlijk persoon die het lidmaatschap van de KVC heeft verworven.
PK	Persoonlijk Kampioenschap.
Officiële wedstrijd	Een door of namens de KVC georganiseerde wedstrijd, zoals een voorwedstrijd en nationale finale. Ook wedstrijden in de teamcompetitie zijn officieel.
PK-onderdeel	De weg naar een Nederlands kampioenschap kan bestaan uit de volgende cyclus van wedstrijden (onderdelen): Voorwedstrijd – Nationale finale.
Voorwedstrijd	Onderdeel van een kampioenschap om de deelnemers aan de finale van dat kampioenschap te kunnen aanwijzen. Voorwedstrijden worden georganiseerd indien het aantal inschrijvingen voor deelname aan kampioenschappen groter is dan het gewenste aantal deelnemers aan de finale.
Moyenne	Het moyenne geeft de speelsterkte aan van een speler: aantal gemaakte caramboles gedeeld door het daarvoor benodigde aantal beurten, naar beneden afgerond op 3 decimalen.
Algemeen moyenne	Totaal aantal gemaakte caramboles gedeeld door het totale aantal beurten van een speler in een PK-onderdeel.
Officieel moyenne	Het moyenne behaald in een PK of in een KNBB-competitie waarin ten minste 4 wedstrijden gespeeld zijn. Dit moyenne blijft geldig totdat een nieuw officieel moyenne is vastgesteld, maar niet langer dan 2 jaar.
PK eindmoyenne	Het gemiddelde van de in het betreffende PK seizoen in een bepaalde spelsoort behaalde algemeen moyennes van alle PK-onderdelen waar de speler aan heeft deelgenomen.
PK aanvangsmoyenne	Het moyenne waarmee een speler het seizoen aanvangt.
Startmoyenne	Het moyenne waarmee een speler een PK-onderdeel ingaat.

HOOFDSTUK 1. ALGEMEEN

Art. 1.1. Algemeen

Geldend voor alle klassen klein biljart waarvoor landelijk dient te worden ingeschreven met uitzondering van Biljart Artistiek, 5- Pins, Driebanden klein dames en Rolstoel biljarten.

Met inachtneming van:

[Statuten KNBB Vereniging Carambole](#)

[Algemeen Reglement KNBB](#)

[Reglement van heffingen en maatregelen van KNBB Vereniging Carambole](#)

[Het Spel- en Arbitrage Reglement](#)

Art. 1.2. Dit reglement is van toepassing voor de volgende spelsoorten en klassen:

Spelsoort	Klasse	van	Tot	car	max brt	Grote hoek
Libre klein	extra	11.00	20.00	200	20	
Libre klein	overgangs	20.00	35.00	250	15	GH
Libre klein	topklasse	35.00	60.00	300	12	GH
Kader 38/2	extra	7.00	12.00	125	20	
Kader 38/2	overgangs	12.00	18.00	175	15	
Kader 38/2	topklasse	18.00	27.00	225	15	
Kader 57/2	extra	12.00	20.00	175	15	
Kader 57/2	overgangs	20.00	40.00	225	12	
Bandstoten klein	extra	4.00	6.00	100	25	

De organisatievorm en het aantal deelnemers per finale / eindstrijd worden jaarlijks bekendgemaakt na sluiting van de inschrijving. De inschrijving sluit op 30 juni. Nagekomen inschrijvingen worden op de reservelijst geplaatst.

Voor (vrijwel) alle klassen is een maximaal aantal te spelen beurten vastgesteld, dat geldt voor voorwedstrijden en finales-

Art. 1.3. Partijpunten

1. In officiële wedstrijden worden aan een deelnemer toegekend:

- voor een gewonnen partij 2 partijpunten;
- voor een gelijk geëindigde partij, indien beide spelers in de eerste en enige beurt van de partij het vastgestelde aantal caramboles hebben gemaakt, 2 partijpunten;
- voor een gelijk geëindigde partij, indien twee of meer beurten zijn gebruikt, 1 partijpunt;
- voor een verloren partij, 0 partijpunten;

2. Indien door overmacht of door het bereiken van de beurtenlimiet een partij voortijdig moet worden beëindigd, dan wordt de speler die procentueel (naar beneden afgerond (afgekapt) op 3 decimalen) de meeste caramboles heeft gemaakt tot winnaar verklaard. Is het procentueel gemaakte aantal caramboles voor beide spelers gelijk, dan wordt de partij beschouwd als gelijk geëindigd.

- In geval van overmacht krijgt de winnaar 2 punten en de verliezer 0 punten; bij remise krijgen beide spelers 1 punt.
- In geval van het bereiken van de beurtenlimiet zonder dat een van de spelers zijn aantal caramboles heeft gehaald krijgt de winnaar 1 punt, de verliezer 0 punten, en bij remise beide spelers 1 punt.

3. Indien een arbiter door het toepassen van een reglementaire bepaling een partij voortijdig beëindigt en daarbij één van de spelers tot verliezer verklaart, dan worden de partijpunten overeenkomstig toegekend: 2 punten voor de winnaar en 0 punten voor de verliezer.

Art. 1.4. Voortijdig beëindigen van een wedstrijd door een speler

Indien een deelnemer een voorwedstrijd van een kampioenschap voortijdig moet beëindigen, dan moeten de resultaten van de door deze deelnemer reeds gespeelde partijen worden geannuleerd en een nieuw speelrooster worden vastgesteld. De organiserende wedstrijdleader kan echter ook besluiten om de resultaten van de gespeelde partijen te handhaven en het speelschema zodanig aan te passen dat alle overige spelers het vereiste, door het district bepaalde aantal partijen spelen.

Indien een deelnemer een finale van een kampioenschap voortijdig moet beëindigen, dan worden de resultaten van de door deze deelnemer reeds gespeelde partijen geannuleerd en wordt het speelrooster met de overige spelers uitgespeeld.

Art. 1.5. PK-onderdelen

De weg naar een Nederlands kampioenschap kan bestaan uit de volgende onderdelen:
Voorwedstrijd– Nationale finale.

Art. 1.6. Moyennes

1. Alle moyennes voor alle spelsoorten worden vastgesteld tot op drie decimalen nauwkeurig, door naar beneden af te ronden (af te kappen, 4,6897 wordt dus 4,689).
2. Per PK-onderdeel wordt een **algemeen moyenne** berekend door het totaal aantal caramboles te delen door het totaal aantal beurten. Wordt het PK-onderdeel gespeeld op een biljart kleiner dan 2.30 x 1.15 m., dan wordt vóór de berekening van het algemeen moyenne het aantal beurten verhoogd met 10%, afgerond naar boven.
3. Het **PK eindmoyenne** van een seizoen is het gemiddelde van de algemeen moyennes van alle in dat seizoen gespeelde PK-onderdelen in dezelfde spelsoort. Bij promotie op verzoek (zie Art. 1.7) is het PK eindmoyenne gelijk aan het hoogste algemeen moyennes van alle in dat seizoen gespeelde PK-onderdelen in dezelfde spelsoort.
Bij directe promotie behoudt de speler tenminste het moyenne waarmee hij promoveerde.
4. Voor een nieuw PK seizoen wordt gekeken naar het laatste seizoen waarin de speler in de betreffende spelsoort PK's en/of tenminste 4 partijen in de competitie heeft gespeeld. Het meest recente eindmoyenne of, als het eindmoyenne van PK en competitie uit hetzelfde seizoen zijn, het hoogste van deze twee, geldt als **PK aanvangsmoyenne** voor het nieuwe seizoen.
Als dit moyenne in de laatste 2 seizoenen is behaald, dan is het aanvangsmoyenne **officieel**.
In alle andere gevallen (het moyenne is uit een ouder seizoen, of er is geen moyenne bekend uit PK of competitie, en het moyenne is opgegeven door de verenigingswedstrijdleader) dan is het aanvangsmoyenne **niet-officieel (NO)**.
De nationale wedstrijdleader kan desgewenst een NO aanvangsmoyenne naar redelijkheid aanpassen.
5. Het PK aanvangsmoyenne voor het nieuwe seizoen bepaalt in welke klasse de speler dat seizoen speelt. Dat kan een hogere (promotie) of lagere (degradatie) klasse zijn dan in het vorige seizoen.
6. Het **startmoyenne** van een PK-onderdeel wordt als volgt bepaald:
 - Het startmoyenne van het eerste te spelen onderdeel van de PK-cyclus is gelijk aan het PK aanvangsmoyenne van het seizoen, maar tenminste gelijk aan de ondergrens van de klasse.
 - Na elk onderdeel wordt het startmoyenne voor het volgende onderdeel als volgt bepaald:
Voor de klassen waar met vaste aantallen caramboles wordt gespeeld is het startmoyenne gelijk aan het gespeelde algemeen moyenne.

Art. 1.7. Promotie op verzoek; directe promotie

Realiseert een speler in enig PK-onderdeel een algemeen moyenne dat hoger dan de bovengrens van de klasse, dan kan die speler de nationaal wedstrijdleader verzoeken om op basis van dat moyenne te promoveren. We spreken dan van **promotie op verzoek**. Betreft het een verzoek binnen 2 dagen na de voorwedstrijd in de districtsronde, dan kan de speler verzoeken om een **directe promotie**. De speler ziet dan af van vervolg in de huidige klasse.

- a. Een speler die in het eerste onderdeel van een PK een algemeen moyenne behaalt dat 20% of meer boven de bovengrens van de klasse ligt, promoveert direct naar de bij dat moyenne behorende klasse en mag de PK in de huidige klasse niet vervolgen.
- b. Voor een speler met een niet-officieel aanvangsmoyenne geldt deze 20% regel niet: een speler met een niet-officieel aanvangsmoyenne, die in het eerste onderdeel van een PK een algemeen moyenne behaalt gelijk of boven de bovengrens van de klasse, promoveert direct naar de bij het gespeelde algemeen moyenne behorende klasse en mag de PK in de huidige klasse niet vervolgen;

In deze gevallen spreken we van een **verplichte directe promotie**.

Bij een directe promotie kan de betreffende speler – indien het wedstrijdrooster dat toelaat – zich datzelfde seizoen inschrijven voor de betreffende hogere klasse. Het aanvangsmoyenne in die klasse is gelijk aan het moyenne waarmee de speler promoveerde.

Art. 1.8. Recht op inschrijven voor een PK

Ieder lid, aangesloten bij de KVC, dat bij de aanvang van het seizoen 16 jaar of ouder is, heeft het recht om deel te nemen aan een PK, mits:

- hem dat recht niet door een geldige straf of door een besluit van het KVC-bestuur is ontnomen;
- zijn naam is opgenomen in een desbetreffende ranglijst en uit de vermelding bij zijn naam blijkt dat hij voor dat kampioenschap mag inschrijven.

Het KVC-bestuur kan ontheffing verlenen aan spelers jonger dan 16 jaar als zij meent dat daartoe aanleiding bestaat en de ouders of voogd(en) van het desbetreffende lid hiertegen geen bezwaar heeft (hebben).

Inschrijving voor PK's op nationaal niveau gaat via nationale inschrijving, zie

<https://www.carambole.nl/prestatiesport/individueel-pk/aanmelden-voor-nationale-persoonlijke-kampioenschappen>.

Art. 1.9. Wijzigen speelsterkte

Zodra het bestuur van een vereniging of van een district van mening is dat een onder hen ressorterende speler op grond van:

- a. Redelijke vermoedens, of;
- b. Resultaten in andere officiële wedstrijden, of;
- c. Op grond van zijn resultaten in de actuele competities,

zodanig in speelsterkte is vooruitgegaan, dat deze niet meer overeen komt met de opgegeven speelsterkte, dan is het bestuur van de vereniging (of hun wedstrijdleader PK) verplicht om een correcte, onderbouwde opgave van een nieuw moyenne door te geven aan de nationaal wedstrijdleader PK, zodat deze de betreffende speler in de juiste klasse en interval kan plaatsen.

Art. 1.10. Maatregelen van orde; sancties; administratief verzuim

Raadpleeg voor de toepassing van dit artikel het "Reglement van Heffingen en Maatregelen van KNBB vereniging Carambole".

Art. 1.11. Zaalnormen; voorzieningen

De organisatoren van de finale dienen er voor te zorgen, dat het spelmateriaal, speltoebehoren en de speel lokaliteit voldoen aan de eisen gesteld in het SAR.

Een zaal dient in ieder geval een loep en een wit potlood ter beschikking te hebben voor de arbiters.

Normaal gesproken hebben de arbiters dit zelf ter beschikking, echter gezien het belang hiervan ligt deze eis ook bij de zaal.

Daarnaast dient, indien er op grote tafels wordt gespeeld, de zaal een zogenaamde bok ter beschikking te hebben voor de spelers. Dit wordt ook sterk aanbevolen bij het spelen op kleine tafels.

Art. 1.12. Uitkomen voor meer dan één vereniging

Het is aan een speler in een officieel persoonlijk kampioenschap niet toegestaan in één seizoen voor meer dan één vereniging of in meer dan één district in eenzelfde spelsoort uit te komen. Dit op straffe van diskwalificatie voor alle inschrijvingen in die spelsoort. Een speler kan wel op uitnodiging (buiten mededinging) aan een tweede persoonlijk kampioenschap in eenzelfde spelsoort meedoen.

Art. 1.13. Arbiters

Bij elke partij van een officiële wedstrijd dient het district of de wedstrijdleiding een of twee arbiters aan te wijzen, bij voorkeur officiële arbiters.

Een deelnemer van een (poule)wedstrijd mag niet als arbiter worden aangewezen voor de eigen partijen.

Art. 1.14. Schrijvers

Bij elke partij van een officiële wedstrijd dient de wedstrijdleiding een schrijver aan te wijzen.

Deze schrijver noteert na elke beurt van een speler op een aan hem verstrekte tellijst het door de arbiter voor de speler geannonceerde aantal caramboles. Bij finales van nationale-kampioenschappen is het gebruik van tel- of scoreborden verplicht.

Er mag gebruik gemaakt worden van een elektronisch scorebord, waarmee na de partij een tellijst geproduceerd kan worden. Op dit scorebord wordt na elke beurt van de speler de stand bijgewerkt. De beurten worden bijgewerkt nadat de eerste speler zijn beurt heeft beëindigd en voordat de tweede speler de partij heeft vervolgd.

De schrijver is tevens de arbiter behulpzaam bij het uitvoeren van diens taak en verstrekt hem desgewenst alle gegevens, zonder verder enige bemoeienis te hebben met de actieve arbitrage.

Een deelnemer van een (poule)wedstrijd mag niet als schrijver worden aangewezen voor de eigen partijen.

Art. 1.15. Gebruik van hulpmiddelen

Indien een deelnemer door een lichamelijke beperking de biljartsport slechts kan beoefenen indien hij gebruik maakt van hulpmiddelen ten behoeve van het hanteren van de keu, mag die deelnemer deze hulpmiddelen gebruiken.

Art. 1.16. Gesloten seizoen; verboden speeldagen; aanvangstijdstippen van wedstrijden

Het organiseren van officiële wedstrijden in de periode van 1 juli tot en met 31 juli is behoudens ontheffing door het KVC-bestuur verboden (gesloten seizoen).

Het organiseren van officiële wedstrijden is, behoudens ontheffing door het KVC-bestuur of het bestuur van het desbetreffende district, verboden:

- op erkende christelijke feestdagen;
- op 4 mei na 18.00 uur (Nationale Dodenherdenking).

Behoudens in finales is een speler niet verplicht een partij te beginnen op:

- werkdagen: vóór 19.00 uur en na 23.00 uur
- zaterdag en zondag: vóór 10.00 uur en na 23.00 uur

Art. 1.17. Aanvragen voor het organiseren van een nationale finale

Een vereniging die een finale van een nationaal kampioenschap (NK) wil organiseren, vult daartoe een aanvraagformulier in zoals omschreven op <https://www.carambole.nl/prestatiesport/individueel-pk/aanvragen-finale> en dient dit formulier in bij het districtsbestuur. Deze beoordeelt de verstrekte gegevens en de locatie waar het evenement plaats zal vinden. Vervolgens dient het districtsbestuur, indien zij akkoord gaat met de aanvraag, dit formulier in bij het bondsbureau. Een verzoek dient tussen 1 augustus en 30 april, voorafgaand aan het gewenste seizoen waarin de finale moet plaatsvinden, bij het bondsbureau te worden ingediend.

Bijzondere redenen of omstandigheden, die aanleiding zijn voor de aanvraag van een kampioenschap kunnen worden vermeld.

Aanvragers hebben de verplichting het NK te organiseren op de datums vermeld in de wedstrijdkalender.

Het KVC-bestuur informeert in elk geval vóór het samenstellen van de wedstrijdkalender van het desbetreffende seizoen de WCK omtrent het genomen besluit m.b.t. de aanvragen. Zo spoedig mogelijk daarna worden de aanvragers door het bondsbureau ingelicht.

Art. 1.18. Verplichtingen voor organisatoren van een finale

1. Indien in een officiële wedstrijd meer dan één biljart wordt gebruikt, dient het speelrooster zodanig te zijn ingedeeld, dat elke deelnemer zoveel mogelijk op elk biljart een gelijk aantal partijen speelt.
2. Organisatoren van een wedstrijd dienen gebruik te maken van ondersteunende PK software en moeten er daarbij op toezien dat de eindrangschikking volgens de regels van dit reglement wordt opgemaakt, en dat ten minste de eindresultaten in PK-Livescore worden opgenomen.
Aanbevolen wordt om PK-Livescore te gebruiken bij het organiseren van een voorwedstrijd of finale: PK-Livescore volgt dit reglement. Bij gebruik van andere/oudere software moeten de resultaten alsnog worden overgenomen in PK-Livescore, en bovendien kunnen er verschillen zijn tussen de eindrangschikkingen in de andere software en PK-Livescore/dit reglement.
3. Organisatoren van een finale dienen ernaar te streven dat de sluitingsceremonie uiterlijk binnen één uur na afloop van de laatste partij is beëindigd.

HOOFDSTUK 2. VOORWEDSTRIJDEN

Art. 2.1. Algemeen

Als voor een PK-klasse meer inschrijvingen zijn dan beschikbare plaatsen voor de finale, vinden er voorwedstrijden plaats in poules, van waaruit de deelnemers zich kunnen plaatsen voor de desbetreffende finale.

Art. 2.2. Indeling van voorwedstrijden

1. De deelnemers aan een voorwedstrijd, worden in poules van minimaal 2 spelers ingedeeld.
2. In een poule worden de namen van spelers altijd in alfabetische volgorde op achternaam gerangschikt. De nationaal wedstrijdleader PK bepaalt hoe de poules samengesteld worden.
Het is de organiserende vereniging of district niet toegestaan mutaties aan te brengen in poule-indelingen zonder voorafgaande toestemming van de nationaal wedstrijdleader.
1. Indien mogelijk worden per poule zoveel spelers ingedeeld, dat een enkel speelrooster toepasbaar is.

Art. 2.3. Organisatie van een voorwedstrijd

1. Bij het organiseren van een voorwedstrijd dient zoveel mogelijk rekening te worden gehouden met de belangen van de deelnemers.
2. De organisatie van een voorwedstrijd wordt door het districtsbestuur aan één of meerdere verenigingen opgedragen.
3. Een vereniging, waarvan één of meerdere spelers voor een kampioenschap hebben ingeschreven, is verplicht, indien het desbetreffende districtsbestuur dat verlangt, een voorwedstrijd voor dat kampioenschap te organiseren. Niet voldoen aan deze verplichting heeft tot gevolg, dat alle spelers van deze vereniging - ook diegenen, die in een andere poule zijn ingedeeld - van het deelnemen aan het desbetreffende kampioenschap kunnen worden uitgesloten.
4. De datums waarop de voorwedstrijden moeten worden gespeeld, worden in de wedstrijdkalender vastgesteld. De resultaten van de voorwedstrijd(en) moeten binnen 24 uur worden ingevoerd in PK Livescore.
5. Een vereniging of district onder wiens verantwoordelijkheid een voorwedstrijd is gespeeld, dient er voor te zorgen dat alle tellijsten van de gespeelde partijen worden bewaard tot het einde van het seizoen. Op deze tellijsten dient duidelijk te zijn aangegeven in welke volgorde de partijen zijn gespeeld.
6. Bij het vaststellen van de partijen dient als volgt te worden gehandeld:
 - aantal te spelen partijen per deelnemer 4 of 6; minimaal vier;
 - de betreffende wedstrijdleader geeft in een schema aan hoe er gespeeld moet worden.
7. Indien twee of meer spelers van dezelfde vereniging in eenzelfde poule zijn ingedeeld, dan kan/mag het speelrooster zodanig worden aangepast, dat die spelers éérst tegen elkaar en daarna tegen spelers van andere verenigingen spelen.
8. Een deelnemer aan een voorwedstrijd is niet verplicht meer dan twee partijen achter elkaar op eenzelfde dag te spelen. Moeten er meer dan twee partijen op eenzelfde dag worden gespeeld, dan dient tussen twee partijen van eenzelfde speler een pauze van tenminste vijftien minuten te worden vastgesteld.
9. Indien een deelnemer – ongeacht de reden – een partij niet speelt op de daarvoor vastgestelde datum en/of tijd en daardoor een goed verloop van de andere partijen in gevaar komt of kan komen, dan mag de betrokken wedstrijdleader, na verkregen toestemming van het desbetreffende districtswedstrijdleader, die speler van verdere deelname uitsluiten. Dit besluit dient op het wedstrijdformulier te zijn vermeld.

Art. 2.4. Berekening eindresultaten van een voorwedstrijd

1. Er worden twee ranglijsten opgesteld: een ranglijst op basis van partijpunten en een ranglijst op basis van moyenne (bij intervallen: moyennepercentage).
2. De rangpunten op basis van partijpunten worden als volgt berekend:

- a. De speler met de meeste partijpunten krijgt 1 rangpunt, de speler met de op één na meeste partijpunten krijgt 2 rangpunten, enzovoort.
 - b. Hebben meerdere spelers hetzelfde aantal partijpunten behaald, dan wordt het totaal van hun rangpunten gelijkelijk over deze spelers verdeeld.
Toelichting: stel, de nummers 2 t/m 5 van de voorwedstrijd hebben allen 6 partijpunten. De rangpunten worden dan bij elkaar opgeteld en gedeeld door het aantal spelers met gelijk aantal partijpunten. Elke speler krijgt dan dus $(2 + 3 + 4 + 5 = 14)$ gedeeld door $4 = 3\frac{1}{2}$ rangpunten.
3. Op dezelfde manier worden de rangpunten op basis van moyenne berekend.
 4. Nadat de rangpunten op basis van partijpunten en op basis van moyenne zijn berekend, worden van elke speler de partij-rangpunten en moyenne-rangpunten bij elkaar opgeteld. Vervolgens wordt de eindrangschikking bepaald:

Vast aantal caramboles	
a. Laagste totaal-rangpunten	
b. Hoogste algemeen moyenne	
c. Hoogste aantal partijpunten	
d. Hoogste carambolepercentage	
e. Hoogste serie	

Art. 2.5. Plaatsing voor een finale

1. De hoogstgeplaatste spelers in bovenstaande eindrangschikking plaatsen zich voor de finale.
2. **Let op:** de volgorde van plaatsing zegt niets over de beginrangschikking in de finale, zie Art. 3.3 lid 1.
3. Spelers die direct gepromoveerd zijn, worden uitgesloten van plaatsing in de finale, zie Art. 1.7. Spelers die onder de ondergrens van de klasse hebben gespeeld worden in eerste instantie ook uitgesloten van plaatsing in de finale. Alleen als er een tekort is aan finalisten, dan kunnen de geplaatste finalisten aangevuld worden met spelers die onder de ondergrens gespeeld hebben, in volgorde van hun plaats in de eindrangschikking in de voorwedstrijd.
4. Nadat het totale aantal deelnemers aan een finale is aangewezen, worden op dezelfde wijze als in lid 1 is bepaald en met inachtneming van het bepaalde in lid 2, twee spelers als 1^e en 2^e reserve aangewezen.

Art. 2.6. Organisatie en eindrangschikking van een finale

1. De deelnemers worden op volgorde van startmoyenne (zie Art. 1.6 lid 6) ingedeeld in 1 of meer poules, ongeacht de persoonlijke relatie tussen onderlinge spelers (vereniging, district, gewest, familie, etc.). Wordt een reservespeler alsnog als deelnemer aangewezen, dan wordt hij overeenkomstig ingedeeld, ook al worden daardoor andere deelnemers hoger of lager geplaatst.
2. Indien gespeeld wordt in meerdere poules, dan worden de spelers over de poules verdeeld volgens het principe van poule Marseillaise: de speler met het hoogste moyenne komt in poule 1, de speler met het 1 na hoogste moyenne in poule 2, etc. tot alle poules 1 speler bevatten. De daaropvolgende speler komt in de laatste poule, de volgende in de voorlaatste poule, etc.
Toelichting: De spelers worden dus 'heen en weer' verdeeld over de poules, zoals een poffertjesbakker zijn poffertjesbakplaat vult. Dit geeft de meest eerlijke verdeling van de spelers over de poules.
3. In alle poules wordt hetzelfde speelsysteem toegepast, bij voorkeur volgens het systeem De Bruijn (zie AANHANGSEL B). Het KNBB software pakket PK-Livescore ondersteunt systeem De Bruijn. De WCK is bevoegd voor daartoe aangewezen kampioenschappen andere speelwijzen voor te schrijven.
4. Indien gespeeld wordt met meerdere poules moeten na de poule-fase een of meer finaleronden volgen. De WCK is vrij om dit in te richten, bv:

- a. directe finales tussen de nummers 1, de nummers 2, etc. (evt. alleen de nummers 1 en 2 voor de eerste 4 plaatsen).
 - b. kruisfinales tussen de nummers 1 en 2 van elke poule (eerst een ronde met nummer 1 van de ene poule tegen de nummer 2 van de andere poule en omgekeerd, daarna een ronde met de winnaars tegen elkaar (voor plaats 1 en 2) en (evt.) de verliezers tegen elkaar (voor de plaatsen 3 en 4). Evt. ook kruisfinales voor de lager geëindigde spelers.
 - c. knock-out systeem tussen de hoger geëindigde spelers in elke poule.
5. Het aanvangstijdstip van elke ronde moet zodanig zijn vastgesteld, dat elke deelnemer zich gedurende ten minste vijftien minuten kan ontspannen.
 6. Indien een deelnemer aan een finale, door welke reden dan ook, een partij niet wil of kan uitspelen, dan is de wedstrijdleiding bevoegd, na verkregen toestemming van de districtswedstrijdleader, die speler het verder spelen te ontzeggen. Valt een deelnemer aan een finale, door welke reden dan ook, uit, dan zijn alle resultaten uit de tegen hem gespeelde partijen ongeldig.
 7. De eindrangschikking van een finale wordt vastgesteld achtereenvolgens op:

Vast aantal caramboles	
a. Hoogste aantal partijpunten	
b. Hoogste algemeen moyenne	
c. Hoogste carambolepercentage	
d. Hoogste moyennepercentage	

Als 2 of meer spelers gelijk eindigen, dan wordt er een **barrage** gespeeld:

Indien tijdens de Knock-Out fase een partij in remise eindigt, volgt een barrage tot er winnaar is.

Beide spelers voeren de keuzetrekstoot uit zoals bepaald in SAR Artikel 3.1.

Beide spelers spelen één beurt vanuit de beginpositie, tot maximaal 20 % van de partijlengte. Als beide spelers evenveel caramboles maken, wordt de barrage herhaald tot er een winnaar is.

Art. 2.7. Publicatie resultaten

De wedstrijdleader van de organiserende vereniging of het betreffende district legt de (tussen-)resultaten van een voorwedstrijd of finale direct of zo spoedig mogelijk erna vast in PK-Livescore . Is dat niet mogelijk, dan publiceert de nationaal wedstrijdleader zo spoedig mogelijk de resultaten op de website van KNBB Carambole. Het gebruik van alcoholhoudende dranken door spelers tijdens partijen in nationale finales is verboden.

HOOFDSTUK 3. SLOTBEPALINGEN

Art. 3.1. Geschillen

Het slechten van geschillen over de toepassing van de bepalingen in dit WRPK nationale inschrijvingen dient te geschieden zoals in Statuten KNBB is bepaald.

Art. 3.2. Inwerkingtreding van dit WRPK

1. Dit WRPK nationaal treedt in werking met ingang van seizoen 2023-2024.
2. Wijzigingen op dit WRPK nationaal treden in werking op de daarbij bekend te maken datum en nadat deze wijzigingen in de "Officiële Mededelingen" van de KNBB zijn gepubliceerd.
3. Eerder uitgegeven wedstrijdreglementen, evenals de wijzigingen daarop, zijn door de inwerkingtreding van dit WRPK nationaal vervallen.
4. In gevallen waarin dit reglement niet voorziet beslist de WCK
Leidend daarbij zal zijn de geest van het reglement en de door de KNBB geformuleerde doelstellingen.

AANHANGSEL A. Systeem Avé

Toepassing op verschillende speelniveaus

Bij districtsfinales bepaalt het districtsbestuur of het Systeem Avé wordt gehanteerd, zoals onderstaand omschreven. De indeling van de eerste ronde is op aflopende volgorde van startmoyenne.

Principe

In principe houdt dit systeem in, dat na elke ronde een **tussenklassement** wordt opgemaakt volgens de geldende regels voor de eindrangschikking (zie Art. 3.3), waarna de hoogst geplaatste speler in het tussenklassement de volgende ronde speelt tegen de laagst geplaatste speler tegen wie hij of zij nog **niet** heeft gespeeld. Is deze partij vastgesteld, dan geschiedt hetzelfde voor de nummer 2, die dan speelt tegen de zwakste speler, die hij nog niet heeft ontmoet. Met inachtneming van hetzelfde principe worden de partijen van de nummers 3 en 4 vastgesteld. Voor de eerste ronde wordt het beginklassement opgemaakt op volgorde van startmoyennes (hoogste moyenne eerst).

Het kan noodzakelijk zijn van dit principe af te wijken, omdat er anders een partij overblijft voor spelers, die al tegen elkaar hebben gespeeld. Zou de vierde partij niet kunnen worden vastgesteld omdat er twee spelers overblijven die al tegen elkaar hebben gespeeld, dan moet de nummer 3 (eventueel de nummer 2) in dat tussenklassement **niet** tegen de laagste van dát moment spelen, maar tegen de eerstvolgende hoger geplaatste.

Voorkom ergernis

Zijn de partijen van de **vierde** ronde **vastgesteld**, dan **moeten beslist vóór aanvang van de vijfde ronde**, de partijen van de vijfde, van de zesde en van de zevende ronde, **dus alle drie gelijktijdig**, zijn vastgesteld. Dit om te voorkomen, dat je in ronde 6 of ronde 7 'vastloopt', want dan is de ergernis bij de spelers (en bij jezelf als wedstrijdleider!) niet te overzien. Het 'vastlopen' bestaat eruit dat spelers in de 6e ronde twee partijen tegelijk moeten spelen en in de 7e ronde vrij zijn, en omgekeerd.

Oplossing:

Gebruik een vertrouwd Avé computerprogramma om de finale te organiseren. Is dat niet beschikbaar, dan heeft de wedstrijdleiding tijdens het spelen van de vierde ronde voldoende tijd om te kijken wie nog tegen wie moet spelen en welke combinaties ertoe leiden dat de laatste drie ronden zonder problemen gespeeld kunnen worden.

Nadat het tussenklassement na de vierde ronde is opgemaakt moet, om de kans te vergroten dat de medaillewinnaars pas in de laatste ronde bekend worden, als volgt bepaald worden welke van de laatste drie ronden als vijfde ronde gespeeld moet worden. Problemen zijn te voorkomen door bij het definitief vaststellen van de volgende ronde altijd **volledige ronden** om te wisselen!

- Kies de ronde waarin de nummers 1, 2, 3 en 4 uit het tussenklassement niet tegen elkaar spelen.
- Indien zo'n ronde niet bestaat, kies dan de ronde waarin de nummers 1, 2 en 3 niet tegen elkaar spelen.
- Is zo'n ronde ook niet beschikbaar, kies dan de ronde waarin de nummers 1 en 2 niet tegen elkaar spelen.
- Bij gebruik van 2 tafels kunnen vervolgens **binnen de ronde** de partijen zodanig omgewisseld worden dat de nummers 1 en 2 in de 2e helft van de ronde spelen.

Nadat het tussenklassement na de vijfde ronde is opgemaakt, dienen bovenstaande stappen opnieuw uitgevoerd te worden voor ronde zes. Na de zesde ronde valt er voor de zevende niets meer om te wisselen, behalve mogelijk de volgorde van de partijen binnen de ronde.

AANHANGSEL B. Systeem De Bruijn

Toepassing

Systeem De Bruijn wordt bij voorkeur bij alle finales toegepast. De WCB kan besluiten om bij bepaalde gewestelijke of nationale finales hiervan af te wijken.

De rangschikking voor de eerste ronde is op aflopende volgorde van startmoyenne. De positie in die rangschikking bepaalt het **plaatsingscijfer** voor het systeem De Bruijn. De spelers behouden gedurende het gehele kampioenschap hetzelfde plaatsingscijfer.

In het Systeem De Bruijn zijn, afhankelijk van het aantal deelnemers, van tevoren alle ronde-indelingen vastgelegd als volgt. De nummers in de ronde-indelingen zijn plaatsingscijfers. De aangegeven volgorde van de rondes is erop gericht de op papier sterkere spelers zoveel mogelijk eerst tegen zwakkere spelers te laten spelen, zodat de twee sterksten elkaar pas in de finale zouden ontmoeten.

Bij 9 deelnemers:

5 tegen 6, 4 tegen 7, 3 tegen 8, 2 tegen 9, rustspeler 1;
1 tegen 9, 3 tegen 7, 4 tegen 6, 5 tegen 8, rustspeler 2;
1 tegen 8, 2 tegen 7, 4 tegen 5, 6 tegen 9, rustspeler 3;
1 tegen 7, 2 tegen 3, 5 tegen 9, 6 tegen 8, rustspeler 4;
1 tegen 6, 2 tegen 4, 3 tegen 9, 5 tegen 7, rustspeler 8;
1 tegen 5, 2 tegen 8, 3 tegen 6, 4 tegen 9, rustspeler 7;
1 tegen 4, 2 tegen 6, 3 tegen 5, 7 tegen 8, rustspeler 9;
1 tegen 3, 2 tegen 5, 4 tegen 8, 7 tegen 9, rustspeler 6;
1 tegen 2, 3 tegen 4, 6 tegen 7, 8 tegen 9, rustspeler 5.

Bij 8 deelnemers:

4 tegen 5, 3 tegen 6, 2 tegen 7 en 1 tegen 8;
4 tegen 6, 3 tegen 5, 2 tegen 8 en 1 tegen 7;
4 tegen 7, 3 tegen 8, 2 tegen 5 en 1 tegen 6;
4 tegen 8, 3 tegen 7, 2 tegen 6 en 1 tegen 5;
6 tegen 7, 5 tegen 8, 2 tegen 3 en 1 tegen 4;
6 tegen 8, 5 tegen 7, 2 tegen 4 en 1 tegen 3;
7 tegen 8, 5 tegen 6, 3 tegen 4 en 1 tegen 2.

Bij 7 deelnemers:

4 tegen 5, 3 tegen 6, 2 tegen 7, rustspeler 1;
1 tegen 7, 3 tegen 5, 4 tegen 6, rustspeler 2;
1 tegen 6, 2 tegen 5, 4 tegen 7, rustspeler 3;
1 tegen 5, 2 tegen 3, 6 tegen 7, rustspeler 4;
1 tegen 4, 2 tegen 6, 3 tegen 7, rustspeler 5;
1 tegen 3, 2 tegen 4, 5 tegen 7, rustspeler 6;
1 tegen 2, 3 tegen 4, 5 tegen 6, rustspeler 7.

Bij 6 deelnemers:

2 tegen 5, 3 tegen 4, 1 tegen 6;
2 tegen 4, 3 tegen 6, 1 tegen 5;
2 tegen 3, 5 tegen 6, 1 tegen 4;
2 tegen 6, 4 tegen 5, 1 tegen 3;
3 tegen 5, 4 tegen 6, 1 tegen 2.

Bij 5 deelnemers:

2 tegen 5, 3 tegen 4, rustspeler 1;
1 tegen 5, 2 tegen 3, rustspeler 4;
1 tegen 4, 3 tegen 5, rustspeler 2;
1 tegen 3, 2 tegen 4, rustspeler 5;
1 tegen 2 4 tegen 5, rustspeler 3.

Bij 4 deelnemers:

1 tegen 4, 2 tegen 3;
1 tegen 3, 2 tegen 4;
1 tegen 2, 3 tegen 4;
1 tegen 4, 2 tegen 3;
1 tegen 3, 2 tegen 4;
1 tegen 2, 3 tegen 4.

Doordat van tevoren de ronden al vastgesteld zijn, is Systeem De Bruijn eenvoudig uit te voeren en is er geen risico op 'vastlopers'. Dit systeem beoogt, net als Systeem Avé, om zo laat mogelijk in de finale de beslissing te laten vallen. Omdat de aangegeven volgorde van de ronden lang niet altijd tot het gewenste resultaat leidt, wordt de volgorde vaak aangepast aan het tussenklassement. Daarbij wordt, in tegenstelling tot Systeem Avé, alléén gekeken naar de speler die volgens de geldende regels van de eindrangschikking (zie Art. 3.3) in het tussenklassement als hoogste geklasseerd staat. Dat wordt bereikt door na elke ronde de volgende ronde als volgt te selecteren:

- Uit de nog niet gespeelde ronden wordt de ronde gekozen waarin de hoogst geklasseerde speler speelt tegen de laagst geklasseerde speler waartegen hij nog niet gespeeld heeft;
- Bij een oneven aantal spelers is er in elke ronde steeds 1 speler vrij. Dat is de rustspeler. Uit de nog niet gespeelde ronden wordt steeds de ronde gekozen waarin de hoogst geklasseerde speler rust of, als hij al gerust heeft, speelt tegen de laagst geklasseerde speler waartegen hij nog niet gespeeld heeft.
- Bij gebruik van 2 tafels kunnen vervolgens **binnen de ronde** de partijen zodanig omgewisseld worden dat de hoogst geklasseerde spelers in de 2e helft van de ronde spelen.

In geval het aantal tafels niet aansluit op het aantal spelers in één ronde (bijvoorbeeld 2 tafels en 6 deelnemers) kan de wedstrijdleader ook beslissen om niet te kijken naar de hoogst geklasseerde speler, maar alle ronden in de aangegeven volgorde te laten spelen. Omdat de uitslag van een ronde dan geen rol meer speelt, kan de laatste partij van een oneven ronde tegelijkertijd gespeeld worden met één van de partijen uit de volgende ronde.