



PoolCompetitie

HILVERSUM

Beste Poolcompetitie deelnemers,

Het seizoen 2019-2020 gaat van start.

We hebben deze competitie 22 teams met 3 nieuwe locaties!

Dat is de reden dat we in 2 divisies gaan spelen divisie 1 en 2.

Ook komt er een bekertoernooi maar daar wordt later apart informatie over verstrekt.

We beginnen in de week van 30 september.

Er wordt ruim speelvrije weken rond vakanties en feestdagen ingedeeld. Zodat er ook genoeg inhaal mogelijkheden zijn.

Er worden 2 whatsapp groepen (en beheerd door Steven Oosterhuis) aangemaakt voor de 1^{ste} en 2^{de} divisie waarin de captains hun wedstrijdformulieren kunnen plaatsen.

Hierdoor krijgen alle teams een beeld van hoe er die week gespeeld wordt en krijg ik (Steven) niet van 10-tallen verschillende 06 nummers whatsapps.

Daarnaast wordt hierin en op de website van de poolcompetitie minimaal om de week de laatste tussenstanden doorgegeven.

Per team moet er € 80,- euro inschrijfgeld aan Ned Spillane betaald worden. Dit is voor de gemaakte kosten om competitie op te starten en voor de BBQ op de finaledag.

Hieronder vind je de aangepaste algemene regels voor de competitie.

Met vriendelijke groet,

Ned Spillane en Steven Oosterhuis

Mail : bestuur@poolcompetitiehilversum.nl



Algemene regels

1.1 Spelvorm

Kroegvariant, dit wil zeggen dat de inhoudelijke regels afwijken van de officiële competitie regels om de spelvoorkeur van de doelgroep te waarborgen.

Wedstrijdopbouw

Een wedstrijd bestaat uit 4 singles, 4 dubbels en een bierronde. De single partijen worden door een best of 3 beslist.

De dubbel partijen worden door een best of 3 beslist indien de singles langer dan 2,5 uur duren kunnen de dubbels in overleg best of 1 gespeeld worden.

En de bierronde is een best of 1 partij. Wanneer de tijd dit toe laat en/of het wedstrijd verloop hierom vraagt, kan er besloten worden om de bierronde ook door een best of 3 te laten beslissen. De bierronde is vooral ingesteld om een gelijkspel te voorkomen, deze wordt 4 tegen 4 gespeeld en de speler volgorde is hetzelfde als de volgorde bij de singles.

1.2 Speler kwalificatie

Op het wedstrijdformulier worden de spelers per team ingevuld.

Spelers mogen per seizoen voor maximaal 1 team uitkomen.

Dit betekent dat zodra je voor 1 team gespeeld hebt je niet meer voor een ander team mag uitkomen.

Indien hier onduidelijkheden over zijn neem contact op met Steven Oosterhuis via app naar 0630610311 of gemaïld naar wedstrijdleiding@poolcompetitiehilversum.nl

Aanwezigheid

Om als team mee te kunnen doen aan een wedstrijd moet het team tenminste met 2 man aanwezig zijn voor aanvang van de wedstrijd.

Met 2 teamleden kan er tenminste gestart worden met de singles. Dan 2 andere spelers dienen voor hun singles aanwezig te zijn. Mocht dit wegens omstandigheden kan er worden overlegd met de tegenstander om bv al een dubbel eerst te spelen.

Mocht er in totaal van een team maar 3 man aanwezig zijn dan verliezen zij automatisch 1 single en wordt de beurt van de missende speler bij de dubbels overgeslagen. Dit betekent dat de tegenstander 2 beurten achter elkaar heeft. Ditzelfde geldt voor de bierronde tenzij na overleg tussen de captains er gewoon door gerouleerd wordt.

1.3 Afzegging

Als de behoefte is om een wedstrijd af te zeggen dan wordt deze wedstrijd verplaatst. Om af te zeggen dient de captain van de tegenstander tenminste 24 uur van tevoren op de hoogte te worden gesteld. Bij afzegging dient ook de wedstrijdleiding (Steven Oosterhuis) op de hoogte te worden gesteld door de afzeggende partij.

Het inhalen van een wedstrijd dient in goed overleg te worden ingehaald, de voorkeur van de competitieleiding gaat uit naar maximaal 2 weken na de afgelaste datum.

Er zijn genoeg speelvrije weken dus als dit de twee weken overschrijdt communiceer dit dan met Steven Oosterhuis.

Wordt de wedstrijd helemaal niet gespeeld volgt er een claim dit betekent dat het team dat heeft afgezegd 0 punten krijgt en het andere team gemiddeld aantal punten zonder de 2 winst punten.



1.4 Materiaal

Het thuisspelende team heeft de verantwoordelijkheid over het materiaal, d.w.z. dat er tenminste 4 gelijkwaardige cues en een krijtje aanwezig zijn voor aanvang van de wedstrijd, ongeacht of spelers hun eigen cue gebruiken. En dat de pooltafel in werkende staat is en waterpas staat. Hier zijn in het verleden aanmerkingen over geweest bij bepaalde locaties. Houd er rekening mee dat het een kroegcompetitie betreft en dat de omstandigheden daarom niet altijd ideaal kunnen zijn. Daar tegenover staat dat van de participerende locaties wel enig initiatief wordt verwacht wanneer dit nodig is. Voor de spelers geldt dat er geen drank en brandende sigaretten zijn toegestaan in de buurt van de pooltafel, wordt er gebruik gemaakt van een huiscue dan is de speler hiervoor verantwoordelijk. Mocht er schade aan het materiaal worden toegebracht door een van de spelers kan de verantwoordelijke van de speellocatie de kosten op deze speler verhalen.

1.5 Gedrag

Van de spelers wordt verwacht dat wanneer zij niet aan de beurt zijn afstand houden van de tafel. En de speler die aan de beurt is de ruimte geven om te kunnen spelen. Van de overige teamleden die niet aan de beurt zijn wordt verwacht dat zij de tegenstander niet afleiden, d.w.z. aanspreken tijdens een stoot of de concentratie op een andere manier verhinderen. Kortom sportief gedrag wordt van de spelers verwacht. In voorgaande seizoenen zijn hier ook op en aanmerkingen over geweest. Houd er rekening dat hier meer op wordt gelet en houd het vooral sportief.

Daarnaast wordt van de spelers verwacht dat zij op het moment dat zij in een pot zitten zich daar mee bezig houden en dus niet laten afleiden door bijv. bellen, gokken, kaarten, roken ed.

1.6 Sancties

De zwaarste sanctie is dat de wedstrijd wordt geclaimd in dit geval krijgt de partij mits deze de wedstrijd op de juiste gronden claimt voor die wedstrijd het gemiddelde aantal wedstrijdpunten. Het team wat de gegronde claim tegen krijgt ontvangt voor deze wedstrijd 0 punten. Bij vals spel wordt de pot waarbij dit het geval, is verloren door de vals spelende speler/partij. Onder de noemer vals spel vallen ook gedragsregels zoals hiervoor genoemd.

Redenen voor claim

- De tegenstander is niet op komen dagen zonder het op de hoogte stellen van de captain van de tegenstander.
- Veelvuldig vals spel, of herhaling van onsportief gedrag.
- Er blijkt geen inhaalmogelijkheid voor een afgezegde wedstrijd, in dit geval wordt de competitieleiding ingeschakeld en wanneer inhalen onmogelijk blijkt kan de partij welke niet heeft afgezegd de wedstrijd claimen.

Redenen voor aanvoer 'vals spel'

- Iemand beroert buiten zijn speelbeurt een bal welke in het spel zit bewust met de hand.
- Iemand raakt de speler of de cue van de speler aan op het moment van stoten.
- Afleiden van de speler op het moment dat hij wil gaan stoten.
- Andere bezigheden erop na houden terwijl men aan de beurt is.

Voor vals spel dient de gedupeerde captain eerst melding te maken van het incident bij de captain van de tegenpartij en een waarschuwing te geven. Bij een 2^e overtreding binnen 1 partij kan 'vals spel' aangevoerd worden. Ook als 2^e overtreding van een andere aard is als de eerste.

Gezien het uitgangspunt van deze competitie verwachten wij dat deze sancties niet of nauwelijks toegepast hoeven te worden en dat de captains zorg zullen dragen voor een sportief verloop van de wedstrijd.



2. Spelverloop

2.1 Voorbereiding

Een geplande wedstrijd begint om 19:00 (dit is de richtlijn i.o.m. tegenpartij kan ook voor 20:00 uur gekozen worden. Team Shots kan niet eerder thuis beginnen dan 20:00 uur bv.) op de locatie van het thuisspelende team. Om 19:00 dienen er tenminste 2 spelers van elk team aanwezig te zijn. Om te voorkomen dat wedstrijden lang duren start de wedstrijd daadwerkelijk om 19:00 ongeacht het aantal aanwezigen. In overleg mag er uiteraard ook eerder worden begonnen. Hiervan dient wel de speellocatie op de hoogte te worden gesteld. Om 18:45 is er voor het uitspelende team de gelegenheid om in te spelen. In het geval dat een team verlaat is heeft deze tot 19:30 de tijd om zich alsnog op de spel locatie te melden, in dit geval dient captain van de tegenpartij op de hoogte te zijn gesteld van de reden van vertraging. Van deze regel kan alleen worden afgeweken bij overmacht. Het scoreformulier dient voor aanvang van de wedstrijd te zijn ingevuld, hierbij kunnen alleen aanwezige spelers worden opgegeven. De competitieleiding controleert naderhand of de opgegeven spelers gerechtigd waren om te spelen. Is een speler niet gerechtigd wordt de wedstrijd automatisch met 2-0 in het voordeel van de gerechtigde speler beslist.

2.2 Aanvang van de wedstrijd

Singles worden gespeeld als best of 3, dit houdt in dat de speler die het eerst 2 potjes wint gewonnen heeft. De dubbels zijn ook best of 3 (tenzij de singles langer dan 2,5 uur duren en dan kan er overlegd worden om de dubbels best of 1 frame te spelen). De bierronde betreft een best of 1 en is direct beslissend. Meestal wordt er besloten dat een bierronde ook als best of 3 gespeeld wordt. De bierronde is er ook voor om de avond gezellig af te sluiten. De verliezer van de bierronde haalt een drankje voor de winnaar, tenzij er anders tussen de captains is afgesproken. Mocht de bierronde in de sluitingstijd van de locatie vallen bestel dan voortijdig een rondje die na de bierronde bij de verliezende partij op de rekening wordt bijgeschreven.

Er kan op 3 momenten gewisseld worden dit is na de singles, na 2 dubbels en na 4 dubbels. Er kunnen 6 spelers worden ingeschreven per wedstrijd. Spelers kunnen echter maar één keer per wedstrijd bij een wissel betrokken zijn tenzij er onderling anders is afgesproken.

Als een speler opgeroepen wordt dient hij aan de tafel te verschijnen, verschijnt de speler niet dan wordt de speler door beide captains nog 1 maal opgeroepen, in het geval de speler dan nog niet verschijnt wordt de wedstrijd met 2-0 verloren door de speler die niet is verschenen.

Het thuis team is verantwoordelijk voor het opzetten van de ballen zodat de pot kan beginnen. Het opzetten van de ballen gebeurt door de buitenste ballen om en om te leggen, gestreept, heel gestreept, heel enzovoort. De zwarte bal ligt in het midden en wordt geplaatst op de footspot. Hier mag van worden afgeweken door aan een hoek (rechts of links voor de persoon die opzet) 2 ballen te verwisselen waardoor de hoeken dichtbij de corner pockets verschillend zijn.

De eerste singlepartij stoot het uitspelende team af, de 2^e singlepartij stoot het thuisspelende team af enzovoort. De eerste dubbelpartij stoot het uitspelende team af en de 2^e dubbelpartij het thuisspelende team, bij de bierronde wordt er door het uitspelende team afgestoten. Bij een 1-1 stand tijdens de singles wordt door de speler die de eerste pot is begonnen afgestoten. De Bierronde wordt afgestoten door het uitspelende team. Het uitspelende team start alle oneven partijen met afstoten en het thuisspelende team bij alle even wedstrijden.



De volgorde van inzet van spelers tijdens dubbels en bierrondes is en blijft de volgorde op het formulier. Dit betekent dat wanneer iemand binnen de frame als laatst heeft gespeeld zal de volgende op de lijst (of dubbelpartner) de volgende frame als eerste van het team aan de beurt zijn. Bij wissels geldt ook de volgorde op het formulier, dus nummer 5 of 6.

3. Partijverloop

Spelregels

Tijdens het stoten moet minimaal 1 voet de grond raken en mag alleen de witte bal en alleen met de voorkant (pomerans) van de cue geraakt worden door de speler.

Ball-in-hand variant wordt toegepast

Deze regel houdt in dat bij een fout/foul de witte bal opgepakt mag worden door de speler die na de speler die de fout heeft gemaakt aan de beurt is. Deze speler mag de witte bal overal op de tafel plaatsen waarna er 1 beurt volgt waarbij in alle richtingen kan worden gestoten. Ball-in-hand is altijd van toepassing, ook als 1 of beide teams/spelers alleen nog de zwarte bal moeten potten.

Calling the pocket

Op het moment dat een speler een bal denkt te potten moet hij (mits het niet logisch of vanzelfsprekend is) de kleur van de bal en de pocket waar hij ingaat aanwijzen/benoemen, mocht dit niet lukken dan is dit geen fout maar is wel de beurt voor bij. De niet-spelende partij is bepalend in het wel of niet vanzelfsprekend vinden (mits redelijk) wanneer een bal ongecalled gepot wordt. Om onenigheid hierover te verkomen wordt geadviseerd alles te callen.

Opposite on black

Deze regel houdt in dat de zwarte bal gepot moet worden in de tegenovergestelde pocket waar de laatste gekleurde van de speler die zwart moet potten in is gegaan. Als de pocket bezet is doordat de tegenstander de zwarte bal hier al in moet potten dan moet de zwarte in de pocket waar de laatste kleur in is verdwenen.

Er is één andere optie waarop de speler kan winnen. De 2^{de} manier is wit via 3 banden op zwart te spelen (als zwart wel je laatste bal is), let wel dat er wel gecalled moet worden waar zwart gepot wordt.

Break

Worden er bij de break 1 of meerdere ballen worden gepot mag de speler doorgaan, anders is zijn tegenspeler. Bij de break hoeft niet gecalled te worden. Wordt in de break de 8-ball gepot, ongeacht of er dan nog andere ballen ingaan, volgt er een re-rack.

- Wanneer bij de break 1 kleur gepot wordt is de spelende partij deze kleur.
- Wanneer bij de break 2 kleuren gepot worden mag de spelende partij voor de volgende stoot kiezen welke kleur hij speelt en is daarna aan de beurt. De gemaakte keuze is deze definitief.
- Wanneer naast 2 kleuren ook wit wordt gepot bij de break is de tegenpartij met ball-in-hand aan de beurt. De partij die afgestoten heeft mag voorafgaand aan de ball-in-hand de keuze maken op welke kleur deze verder gaat.

Overleg

Om de snelheid van een speelavond te bevorderen waar nodig is het niet toegestaan om je met het spel te bemoeien wanneer je niet aan de beurt bent. Tijdens de singles vindt er géén overleg plaats. Tijdens de dubbels en de bierronde mag je overleggen met je dubbelpartner of met je team.

Wanneer je niet meedoet aan de partij geen tips geven, niet overleggen. Poolcompetitie Hilversum streeft er naar tijdig klaar te zijn op speelavonden.



Shotclock

Er wordt gestreefd dat er binnen een minuut de volgende bal gespeeld wordt. Bij een moeilijke bal situatie mag er natuurlijk meer tijd genomen worden. Dit is geen regel maar een streven.

Fouls

- De witte speelbal of een objectbal uit de tafel stoten. (De objectbal komt niet meer terug op de tafel)
- De speelbal met iets anders dan de pomerans raken.
- De speelbal twee keer raken.
- De speelbal 'duwen' i.p.v. stoten.
- De verkeerde kleur potten (met kleur wordt bedoeld, heel of half)
- De verkeerde kleur als eerst raken, alvorens de eigen kleur geraakt is.

Voor al deze fouls is de ball-in-hand regel van toepassing.

Jump-shots zijn niet toegestaan. Bij een jump-shot wordt de witte bal aan de bovenkant geraakt, dit vereist enige techniek die door de organisatie niet is te waarborgen. Om deze reden zijn jumpshots uitgesloten. Een poging tot een jumpshot is een foul.

Doorstoten 'een pushball' is niet toegestaan. Doorstoten is onvermijdelijk wanneer er sprake is van touching-ball. Ook wanneer er weinig ruimte is tussen de witte bal en de te raken bal is het haast onvermijdelijk. Wanneer er sprake is van een dergelijke situatie fungeert het niet spelende team als scheidsrechter. Wanneer zij van mening zijn dat het een pushball betreft dan is dit een foul.

Om dit en eventueel discussie hierover te voorkomen is het aan te raden dat men een dergelijke situatie waar mogelijk vermijdt door de andere kant op te spelen.

Ballen die op een onrechtmatige manier van tafel zijn verdwenen, dus gepot met een foul of uit de tafel gesprongen, komen niet terug.

4. Afsluiting

Na de laatste partij zorgen de captains er samen voor dat het formulier juist is ingevuld en getekend, in dezelfde speelweek waarin de wedstrijd is gespeeld wordt het formulier afgeleverd bij Sportcafé Hippo, hier is het thuis spelende team verantwoordelijk voor. Een 2^e mogelijkheid is dat het formulier door middel van een foto stuurt naar de betreffende whats app groep van de wedstrijdleiding. De wedstrijdleiding (Steven Oosterhuis indien niet verhinderd) zorgt ervoor dat de afgeleverde formulieren worden verwerkt in de tussenstanden en de eindstand.



5. Competitie verloop

De punten die een team tijdens een wedstrijd behaalt houdt het team, zo krijgt bij een eindstand van 5-4 het ene team 5 punten en het andere team 4 punten. Daarnaast krijgt het winnende team 2 bonuspunten voor het winnen van de partij.

Bij een gelijkspel in punten in het eindklassement zal eerst gekeken worden naar het aantal winstpartijen. Als dit ook gelijk is dan is het onderling resultaat van belang, mocht dit ook gelijk zijn wordt er op de finale dag een beslissingswedstrijd gehouden.

De website www.poolcompetitiehilversum.nl is een medium waar de tussenstand bekend wordt gemaakt. Daarnaast zijn wij ook actief op facebook.

Op de laatste speeldag (finaledag) zullen alle laatste wedstrijden van alle teams tegelijk op 1 locatie worden gespeeld, hierna volgt de prijsuitreiking. Hierbij wordt verwacht dat zoveel mogelijk spelers aanwezig zullen zijn om de competitie af te sluiten onder het genot van een BBQ, een borrel en andere spelelementen. De datum van de laatste speeldag wordt nog doorgegeven!

Na de finaledag wordt de uitslag bekend gemaakt. Daarmee wordt ook bepaald welke 3 teams uit 1^{ste} divisie degraderen naar 2^{de} divisie en welke 3 teams uit de 2^{de} divisie promoveren naar de 1^{ste} divisie.

Competitieleiding

Ned Steven
06-18290292 06-30610311

Bestuur

Ned Spillane
Wouter van Menigen
Annabel Sol
Heidi Wapstra

Teams, Thuis locatie en Captain

1^{ste} divisie

2^{de} divisie

de Barbier	Café de Barbier	Nick	Café Brabant 1	Café Brabant	Gerard/Rik
Felix 3	Sportcafé Hippo	Rene	Café Brabant 2	Café Brabant	Gerard/Rik
Hippo					
makkelijk zat	Sportcafé Hippo	Robert	Skiff 1	The Skiff	Sabrina
Karroesel 2	Karroesel	Laurens	de Baron	De Baron	Johan
Cartouche	Café Cartouche	Jan Willem	Felix 2	Felix 2	Kristine
SkiffWreckers	The Skiff	Michiel	Karroesel 1	Karroesel	Roos
Soof 1	Café Soof	Oscar	Maid by Legacy	Sportcafé Hippo	Wesley
Soof 2	Café Soof	Kelvin	Shots	Shots	Natasja
The Legacy	Sportcafé Hippo	Marjolein	Skiff Pirates	The Skiff	Amber
Vue 1	Vue	Jari	Soof 3	Café Soof	Annabel
Vue 2	Vue	Arnoud	Vue 3	Vue	Ryan



... (faint text)

$$\sum_{i=1}^n \dots = \dots$$

$$\dots = \dots$$

... (faint text)

... (faint text)

... (faint text)

$$\dots = \dots$$

$$\dots = \dots$$

$$\dots = \dots$$

$$\dots = \dots$$

$$\dots = \dots$$

...

$$\dots = \dots$$

$$\dots = \dots$$

$$\dots = \dots$$

$$\dots = \dots$$

$$\dots = \dots$$

$$\dots = \dots$$