

Biljartclub De Zuilen

versie: september 2006.

Instructie voor een goed verloop van de competitiewedstrijden

ALGEMEEN.

Deze instructie beoogt niet volledig te zijn, maar is enkel bedoeld om de wedstrijden zoals wij die spelen door méér leden te laten arbitrereren en schrijven. (Zie voor uitgebreide spelregels op internet: <http://spelregels.snip95.nl>)

De ARBITER....

-controleert vóór de partij of het materiaal in orde is
-beslist als enige of een carambole geldig is
-geeft de score door aan de Schrijver
-controleert het scorebord

De SCHRIJVER....

-let op het tellen en doorgeven van de score door de arbiter
-verwerkt de gemelde score op de scorekaart
-verwerkt de score op het elektronisch scorebord

De SCOREKAART.

In de kop van de scorekaart worden de algemene gegevens van de wedstrijd vermeld.

Dat kan pas nadat de arbiter de afstoot heeft laten plaatsvinden en er is bepaald welke speler begint.

Als de wedstrijd is begonnen wordt de door de arbiter aangegeven score door de schrijver vermeld bij die speler waarvoor de score is aangegeven. Als de wedstrijd is afgelopen moet onderop de scorekaart diverse gegevens worden ingevuld: zie bij "Einde wedstrijd".

Het ELEKTRONISCH SCOREBORD.

Nadat het bord is ingeschakeld, wordt het scorebord bediend met behulp van de "Remote Control" (dit is de afstandbediening).

Noot: leg de afstandbediening op een stuk papier; de ervaring leert dat er dan minder storingen zijn....

Als het scorebord is ingeschakeld staat er 2 keer een reeks van 3 nullen op het bord. Er knippert een klein lampje bij de eerste reeks. Met de cijferdrukknoppen op de afstandbediening kan nu het te spelen moyenne voor speler A worden ingetoetst. Druk daarna 1 keer op de Enter-knop.

Dan knippert het kleine lampje bij de 2^e reeks. Nu het te spelen moyenne voor speler B intoetsen. Druk weer op de Enter-knop.

Pas nu kan worden gestart met de wedstrijd.

k.a.k.

Het kleine lampje knippert inmiddels bij de 1^e reeks (grote) nullen. De gemelde score aangeven met de cijferknoppen en daarna de Enter-knop. (Let er hierbij steeds op dat het kleine lampje is versprongen naar de volgende cijferreeks.) Nu knippert het kleine lampje bij de reeks voor het aantal gespeelde beurten en het apparaat verhoogd dat aantal automatisch met één. (Als dat niet juist is, dan corrigeren met de cijferknoppen.) Daarna weer de Enter-knop indrukken en de score voor speler B kan worden aangegeven. Na wederom Enter staat het kleine lampje weer bij speler A. (Zie verder "Einde wedstrijd".)

EINDE WEDSTRIJD.

Als de laatste punten op het scorebord zijn verwerkt, dan geeft het scorebord, na het indrukken van de Enter-knop, de *hoogste serie* voor beide spelers aan. Vermelden onderaan op de scorekaart.

Na weer een Enter geeft het scorebord de *gemiddelden* van beide spelers aan. Ook deze gegevens op de scorekaart vermelden, evenals de *totaalscore*, het *aantal beurten* dat de wedstrijd heeft geduurd en de *wedstrijdpunten*.

De wedstrijdpunten.

De winnaar krijgt 10 punten. Voor de verliezer worden de behaalde punten gedeeld door het moyenne dat hij had 'moeten' spelen. Afronden naar beneden.

Het gemiddelde.

Mocht het elektronische scorebord het laten afweten, dan moet het behaalde gemiddelde afzonderlijk worden uitgerekend. Deel de behaalde punten in de wedstrijd door het aantal gespeelde beurten. Afkappen op 3 cijfers achter de komma.

De scorekaart.

De gegevens van de scorekaart moeten worden verwerkt op de volgende lijsten:

** Op de "Puntenlijst" op het prikbord worden de *wedstrijdpunten* vermeld. De punten van A op de horizontale lijn onder tegenstander B. En ook andersom.

** In het blauwe "Competitieboek" worden de volgende getallen genoteerd:

- de hoogste score (HS)
- het aantal caramboles (CAR)
- het aantal beurten (Brt)
- de wedstrijdpunten

Let op dat deze cijfers worden geplaatst op de regel met de naam van de tegenstander waartegen is gespeeld.

Deze gegevens worden later in de computer ingevoerd, zodat daarmee de standen kunnen worden opgemaakt en de moyennes kunnen worden uitgerekend.

De scorekaarten opbergen in de ordner voor poule A en voor poule B.