



Vlaamse Bridge Liga vzw

Reglement Beker van Vlaanderen 20178 FINALE

A. REGLEMENT

De Beker van Vlaanderen wordt gespeeld onder het eigen reglement, dat te raadplegen is op de website van de VBL of aan te vragen is op het secretariaat van de VBL.
Hierna volgen de voornaamste bepalingen i.v.m. het spelen.

1. Er wordt gespeeld conform de bepalingen van de Internationale Spelregels, het Belgisch Reglement Biedsystemen, de Belgische Alertprocedure en het Belgisch Reglement Bidding Boxen. Aan de tegenstanders moet een correct en volledig ingevulde systeemkaart voorgelegd worden in tweevoud. De kaart mag van het VBL- of van het internationale type zijn. De kaart moet ingevuld zijn in het Nederlands of het Engels.
Het gebruik van stop is verplicht.
2. In de finale zijn de biedsystemen toegelaten die behoren tot categorie D, d.w.z. dat de groene, blauwe en rode systemen zijn toegelaten, alsook alle conventies met uitsluiting van de bruine.
~~Regel van 18 is van toepassing, ook in 3de hand.~~
3. De taal in alle ronden is het Nederlands.
4. Tegen beslissingen van de wedstrijdleaders kan beroep aangetekend worden bij het plaatselijk Beroepscomité, waarvan de voorzitter aangeduid wordt door de voorzitter van de Beroepscommissie van de VBL en bij ontstentenis hiervan door de Hoofdwedstrijdleader. ~~Het Beroepscomité wordt dan verder samengesteld wordt door de Hoofdwedstrijdleader.~~
Een borg van 70 euro moet het protestberoep vergezellen.
Het beroep moet ingediend worden via de hoofdwedstrijdleader binnen een termijn van 15 minuten na het einde van de laatste ronde.
5. Tegen een beslissing van het plaatselijk Beroepsprotestcomité is geen hoger beroep mogelijk, tenzij het om een cassatie gaat wegens procedurefouten. Dit moet dan ingediend worden bij het VBL-secretariaat, binnen de 6 werkdagen na betekening van de beslissing en na storting van 70 euro op rekening van de VBL.
Zie ook huishoudelijk reglement Deel B hoofdstuk 7.
6. In het gebouw geldt een algemeen rookverbod.
Elke overtreding van een rookverbod wordt door de wedstrijdleader bestraft met 1 V.P. voor het overtredende team.

P h w # s p d d n # d h w h w | s h # E r r n p d q # R @ # w | d # 3 # e w # h w

**7. Gedurende de wedstrijd dienen GSM's afgezet te worden.
Overtreding hiertegen wordt bestraft met 1 VP per overtreding.**

B. RICHTLIJNEN VOOR HET VERLOOP VAN DE FINALE

1. Algemeen

De finale bestaat uit 9 ronden van elk 6 giften.

Elk paar van het team moet beschikken over twee ingevulde systeemkaarten.

2. Plaatsnemen

Voor elke wedstrijd zullen 2 tafelnnummers toegekend worden. Een oneven nummer en een even nummer. De oneven nummers (WIT) bevinden zich in de open kamer, de even nummers (ROOD) bevinden zich in de gesloten kamer.

De indeling van elke ronde, met inbegrip van de tafelnnummers, zal in de zaal worden gepubliceerd, en dient vóór aanvang van elke ronde te worden geraadpleegd.

Per wedstrijd nemen beide teams plaats als volgt

Thuisploeg = eerst vermeld team

- hoofdpaar : neemt plaats in NZ aan tafel met het eerste vermelde tafelnnummer X (oneven)

- nevenpaar : neemt plaats in OW aan de tafel met het tweede vermelde tafelnnummer X+1 (even)

Bezoekers = tweede vermeld team

- hoofdpaar : neemt plaats in noord aan tafel met het tweede vermelde tafelnnummer X+1 (even)

- nevenpaar : neemt plaats in OW aan de tafel met het eerste vermelde tafelnnummer X (oneven).

Vb. : Op het gepubliceerde indelingsblad staat 17 18 Team A - Team B

- Hoofdpaar van team A speelt NZ aan tafel 17, zijn nevenpaar speelt OW aan tafel 18

- Hoofdpaar van team B speelt NZ aan tafel 18, zijn nevenpaar speelt OW aan tafel 17

Thuisploeg = eerst vermeld team

- hoofdpaar : neemt plaats in NZ aan tafel met het eerste vermelde tafelnnummer X (oneven)

- nevenpaar : neemt plaats in OW aan de tafel met het tweede vermelde tafelnnummer X+1 (even)

Bezoekers = tweede vermeld team

- hoofdpaar : neemt plaats in OW aan tafel met het eerst vermelde tafelnnummer X (oneven)

- nevenpaar : neemt plaats in NZ aan de tafel met het tweede vermelde tafelnnummer X +1 (even).

Vb. : Op het gepubliceerde indelingsblad staat 17 18 Team A - Team B

- Hoofdpaar van team A speelt NZ aan tafel 17, zijn nevenpaar speelt OW aan tafel 18

- Hoofdpaar van team B speelt OW aan tafel 17, zijn nevenpaar speelt NZ aan tafel 18

Dit komt er op neer dat het hoofdpaar steeds in de open zaal speelt en het nevenpaar steeds in de gesloten zaal.

Ploegen die aantreden met 5 of 6 spelers moeten dit op voorhand aangeven en zullen telkens wanneer hun opstelling verschilt van de eerste ronde hun line-up moeten doorgeven.

Deze 5^{de} en/of 6^{de} speler kunnen zowel in de open als in de gesloten kamer spelen.

3. Beweging

Voor de eerste twee ronden van de finale wordt de indeling op voorhand opgemaakt d.m.v. een geleide loting.

Bij deze geleide loting is er voor gezorgd dat teams van een zelfde club niet tegen elkaar spelen in de 1ste en 2de ronde.

Voor de derde en volgende ronde wordt telkens een nieuwe indeling gemaakt. Deze indelingen gebeuren op basis van de rangschikking na de op één na meest recent gespeelde ronde, en dit volgens het principe van het Zwitsers systeem.

Na de derde en de zesde ronde is er een pauze voorzien.

4. Giften

Phw#spddn=#Lqvsulqjllqj1qn#p

Phw#spddn=#Lqvsulqjllqj1qn#p

Phw#spddn=#wdqgddu#7hgh#svrplqjvwhnhq#i
qxpphulqj

Phw#spddn=#Dhwwhuw | 1111#hw

Phw#spddn=#hidxow

De giften zijn op voorhand gegeven en gedupliceerd. De ganse zaal speelt dezelfde giften.

De kaarten dienen dus NIET te worden geschud en gegeven.

De bordjes zullen op centraal gelegen tafels liggen. Het OW-paar gaat ze daar halen.

Om een goede gang van zaken te waarborgen zullen zij de nummers in volgorde nemen. Indien hun eerste gift spel 4 is, dan zullen zijn vervolgens spel 5, 6, 1, 2 en 3 nemen.

5. Verrichtingen na een speelronde (6 giften)

Nadat de 6 giften van een speelronde aan beide tafels van de wedstrijd zijn gespeeld, wordt door de teams de uitslag van de wedstrijd berekend, zowel in I.M.P. als in V.P.

De teams moeten deze uitslag controleren met de gepubliceerde uitslag vóór aanvang van de 2^e ronde volgend op de gespeelde. Daarna kan de uitslag alleen nog aangepast worden na beslissing van de Wedstrijdleider of van het protestcomité.

De spelers welke reeds hun ronde hebben beëindigd zijn ertoe gehouden volstrekte stilte in de zaal te bewaren.

6. Start van een volgende ronde.

Pas op teken van de tornooileider mag plaats genomen worden voor het betwisten van de volgende ronde. Elk team moet, via de gepubliceerde indelingen, nagaan aan welke tafel dient te worden plaatsgenomen.

Nadat is plaatsgenomen voor de volgende ronde, dient elk van de aan één tafel gezeten paren na te gaan of hun partnerparen eveneens aan één en dezelfde tafel zitten, en wel deze met hetzelfde nummer. Pas hierna mag worden gestart met die ronde.

7. Duur van een ronde

De spelers dienen ervoor te zorgen dat het tijdschema strikt wordt gevolgd. Per ronde worden 50 minuten voorzien. Hierin is begrepen, de tijd nodig om het systeem kort en bondig uit te leggen, het spelen van de 6 giften, de tijd van het uitrekenen, het overhandigen van de resultaten aan de tornooileiding en het wisselen.

8. Verlaten van de zaal

Geen enkele speler mag de zaal verlaten vooraleer zijn team de formaliteiten, eigen aan het beëindigen van ronde, heeft vervuld.

9. Klachten i.v.m. de rangschikking

Eventuele klachten i.v.m. de rangschikking (al dan niet de eindrangschikking) dienen gericht tot de tornooileiding.

Klachten worden slechts in overweging genomen indien de volgende voorwaarden vervuld zijn :

- ze dienen vergezeld te zijn van een borg van **1020** euro
- de klachten dienen te worden geformuleerd vóór het begin van de ronde met de loting die opgemaakt werd met de gecontesteerde rangschikking.

10. Strafbepalingen

Er zijn strafbepalingen voorzien voor

* traag spel : - eerste overtreding van 5 minuten een waarschuwing - tweede overtreding, of eerste overtreding van meer dan 5 minuten -2 I.M.P.- bij elke volgende overtreding -3 I.M.P.* te laat komen te laat komen wordt aanzien als traag spel. Elke schijf van 5 minuten wordt als een

overtreding wegens traag spel bestraft

*** kaarten van tegenstanders aanraken**
elk vergrijp wordt gestraft met -3 I.M.P.

*** onklaar bord**

indien slechts één partij verantwoordelijk is, wordt de niet overtredende partij een arbitrale score van 3 I.M.P. toegekend - indien geen van beide of beide partijen schuldig zijn, wordt de gift geannuleerd en wordt de V.P.-schaal met het werkelijk aantal giften gebruikt.

Aftrek van IMP volgens deze strafbepalingen komen niet ten goede van de tegenstander.

11. Oneven aantal teams

Ingeval het aantal teams oneven is heeft de toernooiorganisatie het recht te beslissen dat voor bepaalde ronden :

* er een bye is

* er volgens een driehoekschema zal worden gespeeld in dit laatste geval moeten de team die in zulk schema zitten zich richten naar de aanwijzingen van de toernooileiding.

En team dat buiten zijn schuld bye is ontvangt hiervoor voorlopig 15 V.P., bij het einde van de finale krijgt dat team nog 3 V.P. extra.

12. Rangschikking - scheiding van ex aequo

Voor wat betreft de verdere indeling van de ronden (bepaling van de tegenstanders vanaf de derde ronde) worden de teams gerangschikt volgens hun V.P.-totaal. Indien deze totalen gelijk zijn, wordt de rang bepaald door het computerprogramma, dat ongeveer dezelfde principes hanteert als deze hieronder vermeld voor het eindklassement.

Indien twee of meer teams hetzelfde V.P.-totaal hebben bij het einde van de finale, zullen deze gescheiden worden als volgt :

a. Teams worden gerangschikt overeenkomstig de V.P.'s welke zij in de onderlinge wedstrijd(en) hebben behaald, doch slechts voor zover deze wedstrijden tussen alle teams met datzelfde V.P.-totaal hebben plaatsgehad. Indien hier ook gelijkheid zou zijn, wordt de rangschikking opgemaakt overeenkomstig de I.M.P.-balansen van de betrokken wedstrijden.

b. Indien de ex aequo na toepassing van a. hierboven niet gescheiden zijn, of indien betrokken teams niet alle onderlinge wedstrijden hebben gespeeld, dan wordt het team met het hoogste positieve I.M.P.-verschil, getotaliseerd over de gehele finale, als eerste gerangschikt. Indien dit verschil ook gelijk zou zijn, dat wordt het team met het hoogste I.M.P.-totaal eerste gerangschikt.

c. indien de ex aequo na toepassing van a. en b. niet gescheiden zijn, beslist het lot.

13. Vooropgesteld tijdschema

10:00 u	Aanmelding		15:10 u	Start 6 ^e ronde
10:15 u	Start 1 ^e ronde		16:00 u	Pauze
11:05 u	Start 2 ^e ronde		16:15 u	Start 7 ^e ronde
11:55 u	Start 3 ^e ronde		17:05 u	Start 8 ^e ronde
12:45 u	Pauze		17:55 u	Start 9 ^e ronde
13:30 u	Start 4 ^e ronde		18:45 u	Einde finale
14:20 u	Start 5 ^e ronde		19:15 u	Prijsuitreiking

