

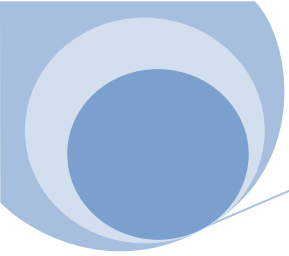
Inhoud	Pagina
1. Inleiding.....	2
2. Type wedstrijden	2
2.1. Inleiding	2
2.2. Voorwedstrijden	2
2.3. Finales	3
3. Werkzaamheden in chronologische volgorde	4
3.1. Aanwezigheid spelers controleren	4
3.2. Basisgegevens in programma PKspecial	5
3.3. Welkom, ronde-indeling en indeling tellers en schrijvers	5
3.4. Uitslagen invoeren in PKspecial, volgende ronde	5
3.5. Management by walking around	5
3.6. Activiteiten na afloop wedstrijd	5
3.7. Alle bescheiden naar Hoofd wedstrijdleader	7
4. Problemen en oplossingen	7
4.1. Inleiding	7
4.2. Speler valt tijdens wedstrijd uit	7
4.3. Materiaalgebreken	7
4.4. Kledinggebreken	8
4.5. Ongewenst gedrag speler	8
4.6. Ongewenst gedrag publiek	8
5. Diversen	8

Bijlage 1 Ronde-indelingen Voorwedstrijden

Bijlage 2 Systeem Avé en systeem De Bruin

Hans Eekels

Versie 19 maart 2010



Handleiding wedstrijdleader PK

1. Inleiding

Sinds de beschikbaarheid van een computerprogramma (PKspecial) voor het verwerken van alle wedstrijdgegevens, zijn de werkzaamheden van een wedstrijdleader PK lang niet meer zo omvattend als vroeger. Toch moet een wedstrijdleader, ook met gebruik van een computer, weten wat hij doet. Vandaar deze handleiding die de meest voorkomende en noodzakelijke handelingen beschrijft en nader ingaat op het verschil tussen Voorwedstrijden en Finales. Ook enkele mogelijke incidenten (uitval speler bijvoorbeeld) passeren de revue.

Dit is **geen** handleiding voor het computerprogramma PKspecial. Het gebruik daarvan wordt in de praktijk onderwezen aan de wedstrijdleaders in sp .

2. Typen wedstrijden

2.1. Inleiding

PK staat voor "Persoonlijk Kampioenschap". Men speelt individueel (dus niet in een team) en het ultieme doel is kampioen van Nederland worden. Dat gaat in 4 stappen:

1. **Voorwedstrijden** in het district. Verenigingen krijgen poultjes toegewezen door het district met normaliter 6 of 7 deelnemers. De spelers moeten elk 6 partijen spelen en de beste 8 van alle poules gaan naar de districtsfinale.
2. De **Districtsfinale** met de beste 8 man vanuit de voorwedstrijden. De twee beste spelers gaan door naar de Gewestelijke finale.
3. De **Gewestelijke finale** met de beste 8 man vanuit alle Districten in ons Gewest. De beste speler gaat door naar de landelijke finale.
4. De **Landelijke finale** met de beste 8 man uit alle Gewesten in Nederland. De winnaar is kampioen van Nederland in zijn klasse.

De meeste wedstrijden bij OnderOns betreffen voorwedstrijden in verschillende klassen. Ook districtsfinales worden regelmatig door ons georganiseerd. Een Gewestelijke finale is redelijk zeldzaam; vaak maar  n per jaar. Een Nationale finale is helemaal zeldzaam. Als we die mogen organiseren, staat de wedstrijdleader er niet alleen voor; dan wordt er vanuit het bestuur een commissie benoemd om die finale voor te bereiden.

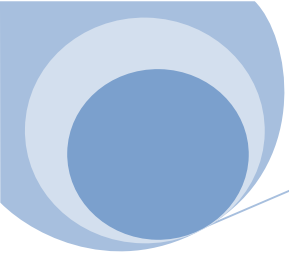
De taken van de wedstrijdleader zijn nagenoeg gelijk, of het nu een voorwedstrijd betreft of een nationale finale. Hoofdstuk 3 gaat daar nader op in.

2.2. Voorwedstrijden

Voorwedstrijden worden gespeeld door minimaal 3 en maximaal 8 spelers in een poultje (meestal tussen de 5 en 7 spelers).

De poule-indeling wordt opgemaakt door de wedstrijdleader PK van ons district. De lijst komt via de Hoofdwedstrijdleader van OnderOns bij de wedstrijdleader PK. De uitnodigingen naar de spelers en de tellers en schrijvers zijn dan al de deur uit.

Elke speler moet 6 wedstrijden spelen, dat betekent dat bij minder dan 7 spelers, elke speler minimaal 1 dubbelpartij moet spelen. Een dubbelpartij is een partij tegen een speler, waar je al eerder tegen hebt gespeeld. De speelschema's voor 3 tot 8 spelers op 1, 2, 3 of 4 tafels is als **bijlage 1** toegevoegd.



Handleiding wedstrijdleader PK

Voor het indelen van de wedstrijden van een Voorwedstrijd gelden regels:

- Spelers worden op alfabetische volgorde geplaatst, dus Bakker wordt nummer 1, Janssen wordt nummer 2 en Zadelhof wordt nummer 3. Deze volgorde staat normaliter ook op het formulier vanuit het district. Echter, als er na het opmaken van de poule-indeling spelers afhaken en/of spelers bijgeplaatst worden, dan worden die extra spelers onderaan de lijst geplaatst en bij meerdere extra spelers, die weer in alfabetische volgorde.
- Het speelschema ligt vast (**zie bijlage 1**), maar de volgorde van de ronden niet. De wedstrijdleader kan dus partijen indelen die hij wil. Bijvoorbeeld omdat spelers melden dat ze wat later komen, of eerder weg willen, of zelfs helemaal niet op een bepaalde dag kunnen. Van de wedstrijdleader wordt veel flexibiliteit verwacht (klant is koning), maar soms kan niet aan ieders verzoek voldaan worden. Die speler kan dan kiezen: of zich voegen aan het schema, of zich terugtrekken.
- Wanneer in een poultje meerdere spelers van dezelfde vereniging zijn opgesteld, dan moet de wedstrijdleader zo mogelijk die ronde eerst laten spelen, waarbij de clubgenoten tegen elkaar moeten. Ook als clubgenoten een dubbelpartij moeten spelen, dan zo mogelijk die (meestal laatste) ronde eerder laten spelen. Soms zijn er 2 spelers van Club A en 2 spelers van Club B. Ook dan geldt: clubgenoten zo mogelijk zo snel mogelijk tegen elkaar laten spelen en zo mogelijk niet in de laatste ronde weer tegen elkaar laten spelen. Ook hier geldt: nood breekt wetten. In een poultje van 6 man met 4 spelers van OnderOns is dit niet te organiseren. Gezond verstand en gevoel voor de situatie prevaleert dan.

2.3. Finales

Finales worden in het algemeen gespeeld door 8 personen. Het programma PKspecial kan ook andere aantallen verwerken.

De finale-indeling wordt opgemaakt door de wedstrijdleader PK van ons District, van ons Gewest of vanuit het bondsbureau van de KNBB. De lijst komt via de Hoofdwedstrijdleader van OnderOns bij de wedstrijdleader PK. De uitnodigingen naar de spelers, arbiters en de tellers en schrijvers zijn dan al de deur uit.

Alle spelers moeten één keer tegen de overige spelers ingedeeld worden. Bij 8 man speelt iedereen dus 7 partijen, bij 6 man iedereen slechts 5 partijen. Bij minder dan 6 man wordt er een dubbel schema gebruikt; iedereen speelt dan 2 x tegen de overige spelers. Ook dat zit verwerkt in het programma PKspecial.

Het grote verschil tussen een Voorwedstrijd en een Finale betreft de ronde-indelingen. Bij Voorwedstrijden ligt die vast, bij een Finale wordt elke nieuwe ronde ingedeeld op basis van de voorgaande stand. Daarvoor bestaan 2 systemen: Systeem Avé en Systeem De Bruin.

In **bijlage 2** worden beide systemen nader uitgelegd. Uiteraard ondersteunt het programma PKspecial beide systemen, doch voor noodgevallen moet de wedstrijdleader weten hoe het systeem werkt. Aangezien de volgende ronde wordt ingedeeld op basis van de voorgaande stand, moet de wedstrijdleader eerst alle uitslagen van een ronde invoeren en kan hij dan pas (automatisch) een nieuwe ronde aanmaken.



Handleiding wedstrijdleider PK

Voor het indelen van de wedstrijden van een Finale gelden regels:

- Spelers worden geplaatst op volgorde van moyenne (hoogste moyenne op plaats 1). Als er na het opmaken van de lijst spelers uitvallen en/of worden toegevoegd, dan worden alle spelers opnieuw gerangschikt op volgorde van moyenne.
- In de eerste ronde moet de hoogste speler tegen de laagste speler, de één na hoogste speler tegen de één na laagste speler, etc. Een veel voorkomende eerste ronde-indeling bij 8 spelers is dus: 1 - 8, 2 - 7, 3 - 6 en 4 - 5.
- De volgende ronden worden ingedeeld op basis van de voorafgaande stand. Die ronde-indeling is dwingend; er mag niet vanaf geweken worden ! Ook de nieuwe ronde-indelingen worden aangemaakt op basis van het principe: hoogste in de stand zo mogelijk tegen de laagste in de stand; één na hoogste in de stand zo mogelijk tegen de één na laagste in de stand. Het maakt ook niet uit of er meerdere spelers van dezelfde club zijn. Wanneer die tegen elkaar moeten spelen, bepaalt het systeem en dat kan in elke ronde zijn.
- Wanneer een ronde gesplitst wordt (bijvoorbeeld als er te weinig tafels beschikbaar zijn), dan moeten in het eerste deel die partijen gespeeld worden waarin de hoogste spelers in de laatste stand **niet** zijn opgesteld en in het tweede deel die partijen waarin de hoogste spelers in de laatste stand **wel** zijn opgesteld. Bij een startronde van 1 - 8, 2 - 7, 3 - 6, 4 - 5 op 2 tafels, spelen dus eerst 3 - 6 en 4 - 5 en daarna pas 1 - 8 en 2 - 7.
- Let op ! Er zit een groot verschil tussen het toegekende nummer aan een speler en zijn positie in de stand. Speler 1 met het hoogste startmoyenne kan na één partij op plek 8 in de stand komen en visa versa.

3. Werkzaamheden in chronologische volgorde

3.1. Aanwezigheid spelers controleren

Spelers, arbiters en tellers dienen zich bij aankomst te melden bij de wedstrijdleider. Maar niet iedereen weet wie dat is, dus een actieve benadering is noodzakelijk.

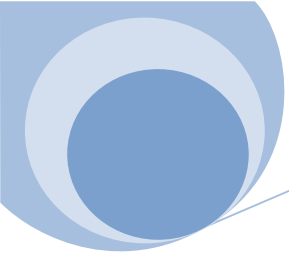
In de uitnodiging staat wanneer een speler uiterlijk aanwezig moet zijn. Op de eerste dag is dat meestal een half uur vóór aanvang, daarna is een kwartier voor aanvang voldoende.

Vooraf bij een finale moet daar streng de hand aan gehouden worden, omdat er bijna altijd een reservespeler is uitgenodigd. Die mag zijn plaats opeisen als er iemand te laat is.

De wedstrijdleider beslist uiteindelijk in dit soort gevallen en hij kan daarbij het beste onderstaande regels hanteren:

1. Als een speler te laat is en niets van zich heeft laten horen, wordt onmiddellijk de reservespeler opgesteld. Komt de speler 3 minuten later binnen, dan heeft hij pech gehad.
2. Belt een speler op met de mededeling dat hij vast zit in de file (of iets dergelijks), dan krijgt hij maximaal 15 minuten respijt. Is hij er dan nog niet, dan wordt onverbidlijk de reservespeler opgesteld.

Op de dagen daarna, kan enige soepelheid geen kwaad. Op de eerste dag heeft een speler die te laat komt een probleem, maar op de volgende dagen heeft de wedstrijdleider een probleem. Tenslotte is het omgooien van het schema geen sinecure !



Handleiding wedstrijdleider PK

3.2. *Basisgegevens in programma PKspecial*

Het verdient de voorkeur om het programma PKspecial pas op te starten als alle spelers aanwezig zijn. Vooral bij Voorwedstrijden gebeurt het regelmatig dat een speler niet komt opdagen en dan zijn alle voorbereidingen voor niets geweest.

Basisgegevens invoeren, naamkaartjes uitprinten en ronde-indeling uitprinten

3.3. *Welkom, ronde-indeling en indeling tellers en schrijvers*

Ongeveer 5 tot 10 minuten voor aanvang wedstrijden de spelers, arbiters, tellers en schrijvers welkom heten. Je even voorstellen, wellicht wat huisregels en vervolgens aangeven welke spelers tegen elkaar moeten en op welke tafel.

Ook de arbiters, tellers en schrijvers worden door de wedstrijdleider ingedeeld. In principe hoeven officiële districtsarbiters niet te schrijven, maar bij gebrek aan voldoende "personeel" lost zich dat meestal wel op in de praktijk.

3.4. *Uitslagen invoeren in PKspecial, volgende ronde*

Na afloop van een partij (of na afloop van een hele ronde) moeten de uitslagen ingevoerd worden in PKspecial. Na elke ronde wordt de stand uitgeprint en opgehangen op het publicatiebord. Bij gebruik van schermen in de biljartzaal is dat niet nodig.

Bij een Finale moet nu een nieuwe ronde worden aangemaakt; bij een Voorwedstrijd is dat niet nodig; daarbij ligt de ronde-indeling al vanaf het begin vast.

Spelers hebben recht op een pauze van minimaal een kwartier. Bij finales zijn de aanvangstijden van een nieuwe ronde vaak vastgelegd. Ook hier is "gevoel voor de situatie" belangrijk. Spelers in Voorwedstrijden in de lagere klassen willen vaak weer snel beginnen en als iedereen dat wil, is dat geen enkel probleem. Maar bij finales moet u ook rekening houden met het publiek. Dat komt vaak van ver om de laatste (spannende ?) ronde nog mee te maken en dan is het nogal sneu als die ronde al een uur eerder gespeeld is.

3.5. *Management by walking around*

Bij gebruik van een computerprogramma heeft de wedstrijdleider in principe tijdens het spelen weinig te doen. Toch vinden spelers, de arbiters en het publiek het prettig als u als wedstrijdleider aanwezig bent en uitstraalt dat u alles onder controle heeft. Ook hier is "gevoel voor de situatie" weer heel belangrijk. Tijdens lange voorwedstrijden zonder publiek, kunt u ondertussen best een potje biljarten, maar tijdens een finale is dat "not done".

3.6. *Activiteiten na afloop wedstrijd*

Als de laatste partijen ingevoerd zijn, worden de overzichten uitgeprint die aan de spelers worden meegegeven. Ook het totale wedstrijd-overzicht wordt uitgeprint. Vervolgens maken we onderscheid tussen een Voorwedstrijd en een Finale.



Handleiding wedstrijdleider PK

Activiteiten na een Voorwedstrijd

1. Alle spelers krijgen een overzicht op naam mee met daarop hun prestaties.
2. Spelers die zijn gepromoveerd dienen op het officiële uitslagformulier aan te geven of ze finale willen spelen (dit heet Uitgestelde Promotie) of dat ze mee willen doen met de voorwedstrijden in de hogere klasse (dit heet Directe Promotie).

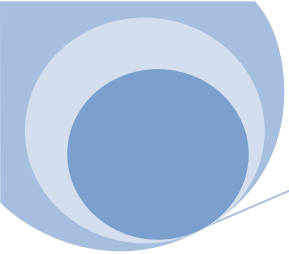
Voor dat laatste gelden overigens wat complexe regels:

- a) Iemand met een **Niet officieel moyenne** (er staat op het officiële uitslagformulier dan een NO achter zijn naam) mag na promotie niet aan een finale meedoen. Deze speler moet dus kiezen voor Directe Promotie.
- b) Voor spelers met **wel een officieel moyenne** geldt er een bovengrens om al dan niet mee te mogen doen met de finale. Bij libre is de grens 20% boven de bovengrens van die klasse; bij bandstoten en driebanden is die grens 10%. Dit betekent als voorbeeld: de bovengrens van de 4^e klasse libre is een moyenne van 1,70. Tel daar 20% bij op en je komt op een maximaal moyenne van 2,04. Zit je daarboven, dan ben je direct gepromoveerd, zit je tussen de 1,70 en 2,04 dan mag je kiezen voor finale.

Activiteiten na een Finale

Bij een finale zijn er wat meer ceremoniële activiteiten. Er is een afgevaardigde van het district, er is een officiële prijsuitreiking en bezoekers van andere verenigingen of andere districten willen nog wel eens het woord voeren. De benodigde activiteiten op een rijtje (uitgaande van een Districtsfinale):

1. Stoelen (laten) klaarzetten voor de spelers en de districtsarbiters.
2. Bekers, medailles, bloemen en andere prijzen op de tafel.
3. De wedstrijdleider opent kort de prijsuitreiking en geeft vervolgens direct het woord aan de afgevaardigde van het district.
4. Die opent officieel en huldigt de kampioen. Hij vraagt of nummer 1 en nummer 2 deel willen nemen aan de Gewestelijke finale en of de speler met het hoogste moyenne daarna als reserve wil optreden.
5. Dan neemt de wedstrijdleider het over en gaat alle spelers af met een praatje, uitreiking van zijn wedstrijdoverzicht (daarbij kunnen wat hoogtepunten worden genoemd: kortste partij, hoogste serie, etc) en overhandiging van de prijzen.
6. Daarna bedanken van de arbiters (vaak met een bloemetje of een fles wijn), de tellers en schrijvers (die krijgen meestal niets) en het barpersoneel.
7. Vervolgens vragen of er iemand uit het publiek nog wat wil zeggen. Officieel is er ooit door de bond vastgesteld dat dit pas na afloop van de prijsuitreiking mag, maar omwille van de sfeer wordt dat bijna altijd tijdens de prijsuitreiking toegestaan.
8. Dan aan de spelers vragen of er nog iemand het woord wil voeren. Meestal de winnaar (maar dat hoeft niet) die iedereen bedankt en vaak een enveloppe met opgehaald geld uitreikt aan de wedstrijdleider of t.b.v. de arbiters.
9. Daarna het woord geven aan de afgevaardigde van het district die de finale officieel afsluit.



Handleiding wedstrijdleader PK

3.7. *Alle bescheiden naar Hoofd wedstrijdleader*

Het officiële uitslagformulier, het totale wedstrijdoverzicht en alle tellijsten moeten zo snel mogelijk naar de Hoofd wedstrijdleader van OnderOns. Die zorgt ervoor dat de districtswedstrijdleader alle noodzakelijke gegevens krijgt. Het mooiste is ook de stand in HTML-formaat via Internet naar de Hoofd wedstrijdleader. Dat wordt uitgelegd bij de praktijkles gebruik PKspecial. Verder tevens incidenten melden als spelers of tellers die niet zijn komen opdagen, etc.

4. **Problemen en oplossingen**

4.1. *Inleiding*

Bedenk altijd dat de wedstrijdleader uiteindelijk **als enige** verantwoordelijk is voor het verloop van een Voorwedstrijd of een Finale. De wedstrijdleader luistert, vraagt advies en heeft "gevoel voor de situatie" maar neemt uiteindelijk zelf een beslissing. Niet alle mogelijke incidenten worden behandeld, maar de volgende incidenten komen wel eens voor.

4.2. *Speler valt tijdens wedstrijd uit*

Dat kan zijn tijdens het spelen of de volgende dag niet komen opdagen. In principe wordt alleen bij overlijden tijdens het spel de wedstrijd gestaakt. De Hoofd wedstrijdleader zal dan in overleg met het district bepalen wat er daarna moet gebeuren. In alle andere gevallen moet er ingegrepen worden in de ronde-indelingen. De wedstrijdleader moet dan weten hoe te handelen; de computer is dan nog maar een ondergeschikt hulpmiddel !

De hoofdregel is dat alle partijen van de speler die uitvalt, verwijderd worden (dus ook bij zijn tegenstanders). Vervolgens moet er een nieuw aanvullend schema worden opgesteld.

Bij Voorwedstrijden zodanig dat iedere overgebleven speler 6 partijen speelt.

Bij een finale zodanig dat iedere speler tegen elke andere speler speelt.

De hoofdregel vervalt als de wedstrijd al in een vergevorderd stadium verkeert; dan loopt de planning uit de hand. In overleg met de Hoofd wedstrijdleader tijdens een Voorwedstrijd of de afgevaardigde van het district tijdens een Finale (of op eigen initiatief als niemand te bereiken is) wordt dan besloten wel de speler te verwijderen maar zijn partijen te behouden. Het schema moet dan aangepast worden om bij een Voorwedstrijd toch iedereen 6 partijen te laten spelen en bij een finale iedereen tegen elkaar te laten spelen.

Het programma PKspecial voorziet in deze situaties, maar de nieuwe ronde-indelingen moeten handmatig door de wedstrijdleader worden gemaakt. Bij een finale dus ook op basis van het Avé- of De Bruin systeem.

4.3. *Materiaalgebreken*

Komt niet zoveel voor, maar het kan gebeuren. Bijvoorbeeld:

- a) De speler merkt dat een bal is beschadigd. Oplossing: een volledige set nieuwe ballen (dus niet één bal verwisselen).
- b) Er gaat een lamp boven het biljart stuk. Oplossing: spel stilleggen en lamp verwisselen. Als de lamp stuk wordt gestoten (scherven op het biljart) dan is de volgorde: spel stilleggen, ballen aftekenen en weghalen, scherven opruimen, biljart stofzuigen, ballen terug.



Handleiding wedstrijdleider PK

4.4. *Kledinggebreken*

Een heikel punt, maar er zijn grenzen. Bij warm weer kunt u als wedstrijdleider bepalen dat de strik af mag. Tegen opgestroopte mouwen en uithangende overhemden, kunt u optreden.

Volkomen verkeerde kleding moet u weigeren. Spijkerbroeken of witte sokken zijn niet toegestaan.

Ook hier weer "gevoel voor de situatie". Bij een finale met 50 man publiek gelden wat strengere eisen dan in een Voorwedstrijd zonder publiek.

4.5. *Ongewenst gedrag speler*

In beginsel geldt dat tijdens een partij de arbiter hiertegen moet optreden (te denken valt aan onsportief gedrag, drukken, etc.). Tussen de partijen door mag en moet de wedstrijdleider de speler op zijn ongewenste gedrag aanspreken. Neem de speler even apart en geef duidelijk aan dat zijn gedrag niet gewenst is. Zowel de arbiter tijdens een partij als de wedstrijdleider in alle andere gevallen, kunnen een speler een officiële waarschuwing geven. Bij de 2^e waarschuwing wordt de speler uitgesloten van deelneming. Deze maatregelen dienen op het officiële uitslagformulier vermeld te worden.

4.6. *Ongewenst gedrag publiek*

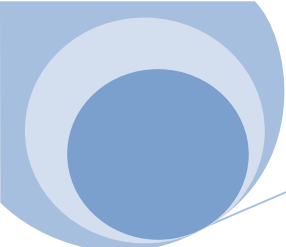
Als wedstrijdleider bent u ook verantwoordelijk voor een ordelijk verloop van de wedstrijden. Publiek kunt u aanspreken op hun gedrag. Bij ernstig, herhaald, wangedrag kunt u iemand de toegang tot ons gebouw ontzeggen. In het meest ernstige geval legt u de wedstrijd stil en belt u de politie.

5. **Diversen**

Tenslotte nog een paar handige weetjes:

- a) Op de site van de KNBB staan alle reglementen. Vooral het **Wedstrijd Reglement (WR)** is erg nuttig en van toepassing op de werkzaamheden van een wedstrijdleider PK.
- b) Er komen nogal eens wat vragen over de aanduiding P.moy op de stand. P.moy betekent Particulier Moyenne en dat is het hoogste moyenne dat een speler tot dan toe heeft gespeeld. Een P.moy wordt **alleen** toegekend als de partij is gewonnen of remise is gespeeld.
- c) Het zal in ons district nooit voorkomen, maar een remise-partij waarbij beide spelers in één beurt uitgaan, levert voor elke speler 2 punten op (normaal is remise 1 punt).
- d) Spelers willen nog wel eens discussiëren over de tafel-indeling. Er gaat een hardnekkig gerucht rond binnen de KNBB dat spelers die gewonnen hebben altijd daarna op een andere tafel ingedeeld moeten worden. Dit is niet het geval ! Het is wel wenselijk, maar het staat nergens. Het programma PKspecial zorgt voor de tafelindeeling en daarbij worden alle spelers zoveel mogelijk over alle tafels verdeeld.

Succes !



Handleiding wedstrijdler PK

Bijlage 1 Ronde-indelingen Voorwedstrijden

Drie spelers, 1 tafel

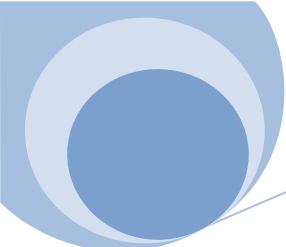
Ronde	tafel 1
1	1 - 2
2	2 - 3
3	1 - 3
4	2 - 3
5	1 - 3
6	1 - 2
7	1 - 3
8	1 - 2
9	2 - 3

Vier spelers, 2 tafels

Ronde	tafel 1	tafel 2
1	1 - 2	3 - 4
2	1 - 4	2 - 3
3	2 - 4	1 - 3
4	3 - 4	1 - 2
5	2 - 3	1 - 4
6	1 - 3	2 - 4

Vijf spelers, 2 tafels

Ronde	tafel 1	tafel 2
1	4 - 5	2 - 3
2	1 - 2	3 - 4
3	2 - 4	1 - 5
4	1 - 3	2 - 5
5	3 - 5	1 - 4
6	2 - 3	1 - 5
7	4 - 5	1 - 2
8		3 - 4



Handleiding wedstrijdleder PK

Zes spelers, 2 tafels

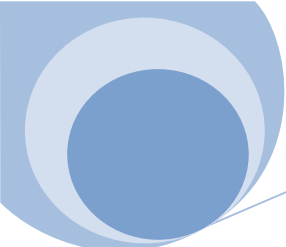
Ronde	tafel 1	tafel 2
1	3 - 4	1 - 2
2	1 - 3	5 - 6
3	2 - 5	4 - 6
4	1 - 6	4 - 5
5	1 - 5	2 - 3
6	3 - 6	2 - 4
7	1 - 4	3 - 5
8	3 - 4	2 - 6
9	1 - 2	5 - 6

Zes spelers, 3 tafels

Ronde	tafel 1	tafel 2	tafel 3
1	5 - 6	3 - 4	1 - 2
2	1 - 3	2 - 5	4 - 6
3	4 - 5	1 - 6	2 - 3
4	3 - 6	1 - 5	2 - 4
5	3 - 5	2 - 6	1 - 4
6	1 - 2	3 - 4	5 - 6

Zeven spelers, 2 tafels

Ronde	tafel 1	tafel 2
1	2 - 7	3 - 6
2	4 - 5	1 - 7
3	3 - 5	4 - 6
4	1 - 6	2 - 5
5	1 - 5	4 - 7
6	6 - 7	2 - 3
7	2 - 6	1 - 4
8	2 - 4	3 - 7
9	1 - 3	5 - 7
10	3 - 4	1 - 2
11		5 - 6



Handleiding wedstrijdleader PK

Zeven spelers, 3 tafels

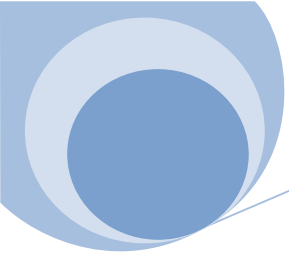
Ronde	tafel1	tafel 2	tafel 3
1	2 - 7	3 - 6	4 - 5
2	3 - 5	1 - 7	4 - 6
3	1 - 6	4 - 7	2 - 5
4	1 - 5	2 - 3	6 - 7
5	2 - 6	1 - 4	3 - 7
6	2 - 4	5 - 7	1 - 3
7	3 - 4	5 - 6	1 - 2

Achtspelers, 3 tafels

Ronde	tafel 1	tafel 2	tafel 3
1	1 - 8	2 - 7	3 - 6
2	4 - 5	1 - 7	2 - 6
3	1 - 6	4 - 8	3 - 5
4	3 - 8	2 - 5	4 - 7
5	2 - 4	1 - 5	3 - 7
6	2 - 3	6 - 8	1 - 4
7	6 - 7	1 - 3	5 - 8
8	5 - 7	4 - 6	2 - 8

Acht spelers, 4 tafels

Ronde	tafel 1	tafel 2	tafel 3	tafel 4
1	1 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5
2	1 - 7	3 - 5	4 - 8	2 - 6
3	2 - 5	1 - 6	4 - 7	3 - 8
4	3 - 7	2 - 4	1 - 5	6 - 8
5	2 - 3	5 - 8	6 - 7	1 - 4
6	4 - 6	1 - 3	2 - 8	5 - 7



Handleiding wedstrijdleider PK

Bijlage 2 Avé-systeem en systeem De Bruin

Inleiding

Bij een finale wordt (bijna) altijd het Avé-systeem gebruikt, maar het De Bruin-systeem kan ook en in sommige gevallen is dit het enige systeem dat werkt (bij 4 of 5 spelers of bij gebroken ronden).

De bedoeling van beide systemen is dat de beste spelers in een finale pas in de laatste ronde tegen elkaar uitkomen. Dat geeft, in principe, de meest spannende finale-partij.

Vaak komt dat ook uit, maar lang niet altijd. Sommige spelers zijn zo sterk dat na ronde 5 al de winnaar bekend is, en soms verloopt de finale zo grillig dat er nog wel 5 man kampioen kunnen worden in de laatste ronde. Hoe dan ook, één van beide systemen is verplicht en zonder dwingende aanwijzing wordt het Avé-systeem gebruikt.

Beide systemen worden hierna uitgelegd.

Avé-systeem

Bij het Avé-systeem wordt de ronde-indeling bepaald aan de hand van de voorgaande stand.

De hoogste speler in de stand wordt gekoppeld aan de laagste speler in de stand. Als dat niet mogelijk is (hij heeft al tegen die speler gespeeld) dan wordt hij gekoppeld aan de één na laagste speler in de stand en zo nodig aan de daarvóór geplaatste laagste speler. Daarna wordt de één na hoogste speler in de stand aan de laagste speler gekoppeld en indien dat niet kan aan de daarvóór geplaatste laagste speler, enzovoort.

Bij een normale finale met 8 spelers kun je dat volhouden tot en met de 4^e ronde, maar daarna kunnen er problemen optreden. Ongestraft doorgaan met dit systeem na ronde 4 levert ongetwijfeld een laatste ronde op die niet in te delen is. Je houdt dan spelers over die niet meer tegen elkaar ingedeeld kunnen worden omdat ze al tegen elkaar gespeeld hebben en je hebt dan een, ongewenste, extra ronde nodig.

Daarom dienen de ronden 5, 6 en 7 in één keer vastgesteld te worden na afloop van ronde 4.

Ronde 7 stel je vast m.b.v. het principe: **hoogste speler tegen hoogste speler** enzovoort. Dat levert in principe dus een spannende finale-partij op.

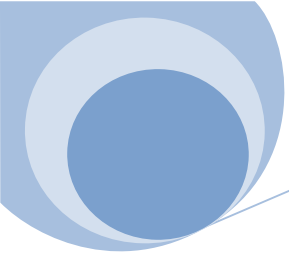
Dan ronde 5: **hoogste speler tegen laagste speler**.

En dan als restronde 6: **hoogste speler tegen laagste speler**.

Dit kan een heel gepuzzel zijn. Na indeling van ronde 7 en dan ronde 5, kan ronde 6 niet ingedeeld worden. Je moet dan ronde 7 anders indelen: hoogste speler tegen de derde hoogste speler en opnieuw alle ronden proberen in te delen. Lukt het weer niet, dan hoogste speler tegen de vierde hoogste speler, enzovoort.

Heb je eindelijk ronden 5, 6 en 7 ingedeeld, dan nog kan het zijn dat je de **volgorde** van ronde 6 en 7 moet omwisselen. De indeling van ronde 6 en 7 kun je niet meer wijzigen, maar de volgorde nog wel ! Je moet altijd proberen die ronde als ronde 7 te spelen waarin de meeste kans bestaat dat daarin de meest spannende finale-partij wordt gespeeld.

Het programma PKspecial doet dit allemaal voor je; zowel de laatste 3 ronden vaststellen als eventueel ronde 6 en 7 wisselen als dat nodig is. Maar bij calamiteiten moet je dit als wedstrijdleider ook handmatig onder de knie hebben.



Handleiding wedstrijdleader PK

Systeem De Bruin

Het systeem De Bruin is ook bedoeld om in de laatste partij de hoogst geplaatste spelers tegen elkaar te laten uitkomen, maar het principe is wat anders.

In dit systeem staan de ronde-indelingen vanaf het begin vast, maar afhankelijk van de stand, wordt de **volgorde van de ronde-indelingen** aangepast. N.a.v. de voorgaande stand wordt die ronde gekozen waarin de hoogst geplaatste speler in de stand uitkomt tegen de laagst geplaatste speler in de stand. En als dat niet kan: de hoogst geplaatste in de stand tegen de één na laagst geplaatste in de stand, enzovoort. Is de ronde-indeling gekozen, dan wordt de hele indeling gespeeld die hoort bij die reeds eerder vastgestelde ronde.

Met het programma PKspecial kan ook het systeem De Bruin gespeeld worden.

Andere mogelijkheden

In de meeste gevallen wordt een finale gespeeld met 8 man op 4 tafels. Op dat moment is er geen discussie: systeem Avé.

Maar er zijn meer mogelijkheden: slechts 4 of 5 man in een finale of 2 tafels bij 6 of 7 man of 3 tafels bij 8 man (en nog wat mogelijkheden).

In het geval van 4 of 5 man kan alleen van systeem De Bruin gebruik worden gemaakt. Er zijn dan zo weinig ronden dat bij aanvang al alle ronden vastgelegd moeten worden.

Bij 6 of 7 man met 3 tafels is er sprake van "gebroken ronden". Je wilt dan, om tijd te winnen, alvast partijen in een volgende ronde laten starten voordat de vorige ronde geheel is uitgespeeld. Om die volgende ronde alvast in te delen, zijn er redelijk ingewikkelde regels opgesteld. Vertrouw op dat moment op PKspecial, die ondersteunt alle mogelijke situaties.

Bij een oneven aantal spelers is er altijd een speler die in een ronde een rust-ronde heeft. Beide systemen (Avé en De Bruin) gaan ervan uit dat de hoogste speler in de stand, zo mogelijk, een rustronde heeft.

Bij 7 spelers (als voorbeeld) heeft speler 1 een rustronde in ronde 1. In de stand na ronde 1 staat deze speler dus op de laatste positie, terwijl die speler in theorie de sterkste is. Als we nu het systeem: hoogste tegen de laagste gaan gebruiken voor het bepalen van de volgende ronde, gaan we de mist in. De beste speler zou dan als laagste speler worden gezien. Om dit te voorkomen, dienen we gebruik te maken van de methode: **minste verliespunten**. De volgorde van de spelers, op basis waarvan we een nieuwe ronde-indeling maken, wordt bepaald op basis van de volgorde: wie heeft de minste verliespunten. Iemand die nog niet gespeeld heeft, komt in die volgorde bovenaan te staan.

Het programma PKspecial houdt hier rekening mee. De aankomende wedstrijdleader wordt hiermee alleen geconfronteerd als het programma uitvalt of als er een speler uitvalt en de ronde-indelingen met de hand aangemaakt moeten worden. Hulp vragen in dat geval is geen schande !