



NBB-beker 2019-2020

Reglement voorrondes – 3 t/m 7 september 2019

- | | |
|------------------------------|--------|
| 1. Loting | blz. 1 |
| 2. Regels | blz. 2 |
| 3. Voorronde met 2 teams | blz. 3 |
| 4. Invullen uitslagformulier | blz. 3 |

Bijlage: Excel-bestand voor invullen spelers en uitslagen.

Met vragen over dit reglement of problemen bij het invullen van het Excel-bestand kunt u terecht bij de Commissie Wedstrijden (comwed@beugelen.nl)

1. Loting

- 15 minuten voor aanvang van een speelronde loten de bezoekende teams wie A, B of C is.
- Van elk team speelt iemand dubbel (de reserves komen hiervoor niet in aanmerking!) en daarom heeft iedere leider briefjes met de verschillende namen (stamnummer mag). A loot voor B, B loot voor C en C loot voor A wie er dubbel moet spelen.

	Wedstrijden		Leiding
Ronde 1	A1	B1	C
Ronde 2	C1	A2	B
Ronde 3	B2	C2	A
Ronde 4	A3	B3	C
Ronde 5	C3	A4	B
Ronde 6	B4	C4	A
Ronde 7	A5	B5	C
Ronde 8	C5	A6	B
Ronde 9	B6	C6	A

- Na deze loting worden door elke vereniging de zes namen op speelvolgorde op papier gezet. Deze namen moeten uiterlijk 5 minuten voor aanvang bij het “wedstrijdsecretariaat” ingeleverd worden.
TIP: Print het Excel-werkblad ‘invulblad’ uit en knip dit in drieën. Elk team kan zo makkelijk de spelers invullen en daarna kan het snel in het schema worden gezet.
- De spelers die dubbel spelen, moeten binnen het eigen team zo ingedeeld worden dat hij/zij tegen elk van de twee tegenstanders één wedstrijd speelt (dubbel speler A speelt tegen B en C, dubbel speler B tegen A en C en dubbel speler C tegen A en B). Dit betekent een even en een oneven wedstrijd (zie het Excel-invulblad voor toelichting). Gebeurt dit niet, dan wordt de tweede wedstrijd verloren met 30 - 0.



2. Regels

- Er wordt gespeeld volgens de regels van de NBB. De wijzigingen ten opzichte van het reguliere reglement worden hier beschreven.

Voordat de wedstrijd begint

- "Hoger spelen" wordt genoteerd, net als bij de reguliere competitie.
- In het laagste team mogen twee mensen dubbel spelen (let op de indeling).
- Inspelen kan alleen voor aanvang van de eerste speelronde. Hierna is er geen gelegenheid meer om in te spelen.

Tijdens de wedstrijd

- Elke speler heeft één proefbol.
- Het leiden en tellen wordt gedaan door de deelnemers zelf.
- Als het uitslagenbord de speeltijd niet aangeeft, zorgt de thuisploeg voor een vervangende tijds klok (kookwekker, tablet, telefoon?).
- Na 20 minuten geeft de teller een seintje aan spelers en baanmeester. Vanaf nu moet iedereen binnen 20 seconden gespeeld hebben anders is de speelbeurt voorbij. De teller houdt de tijd bij. Geeft het scorebord de seconden weer is het handig om pen en papier bij de hand te hebben om telkens de begintijd van elke speelbeurt (in seconden) op te schrijven.

Winnaar

- Alle wedstrijden worden uitgespeeld tot 30 punten. De winnaar krijgt 1 punt. Een niet aanwezige speler/ster verliest de wedstrijd met 30 - 0.
- Winnaar is dat team dat het hoogste aantal matchpunten behaald heeft.
- Eindigen 2 teams gelijk:
 - Dan wordt gekeken naar het resultaat van de onderlinge wedstrijden (iedereen speelt 3 keer tegen elke andere vereniging).
 - Mocht hier geen winnaar uit komen wordt vervolgens naar het aantal gemaakte steunpunten gekeken.
 - Is dat ook gelijk dan wordt tenslotte nog gekeken naar het totale aantal tegenpunten. Het team met de minste tegenpunten wint.
 - **Deze zaken kunnen eenvoudig in het Excel-bestand worden afgelezen als de uitslagen zijn ingevuld. Zie ook blz. 4 van dit reglement.**
 - Als alle voorgaand genoemde manieren om de winnaar te bepalen gelijk zijn, wordt om en om op de ring gebeugeld. De eerste die mist verliest (wel gelijkmakende beurt laten spelen!).



3. Voorrunde met 2 teams

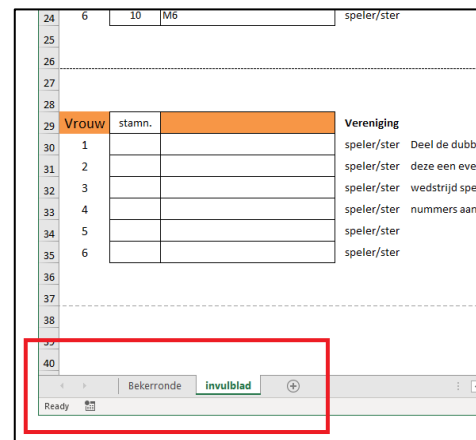
- Als er twee teams deelnemen aan een voorrunde, spelen deze vijf spelers een “gewone wedstrijd” (net als een competitiewedstrijd) tegen elkaar tot 30. Winnaar is dat team dat de meeste wedstrijden wint.
- De thuisploeg vult het aangeleverde Excel-bestand (de versie voor 2 teams) in en stuurt na afloop van de speeldag dat bestand (**in Excel-format!**) terug naar de Commissie Wedstrijden (comwed@beugelen.nl).

4. Invullen uitslagformulier

- De thuisploeg vult het aangeleverde Excel-bestand in en stuurt na afloop van de speeldag dat bestand (**in Excel-format!**) terug naar de Commissie Wedstrijden.
TIP: Zorg voor een pc/laptop op de baan zodat meteen de gegevens in het bestand ingevuld kunnen worden. Dat bespaart veel tijd en moeite!

Invullen namen spelers

- Klik linksonder in het Excel-bestand op ‘invulblad’ (zie het rode vak in de afbeelding rechts).
- Vul vervolgens in:
 - de klasse,
 - de baan,
 - dat datum,
 - de verenigingen,
 - de spelers + stamnummers in.
 - Zie het voorbeeld rechtsonder.
- Ga daarna naar het blad ‘Bekerronde’ (zie het rode vak in de bovenste van de twee afbeeldingen).



Klasse	<input type="text" value="3e klasse"/>	1. P
Baan	<input type="text" value="EII"/>	2. N
Datum	<input type="text" value="6-9-2019"/>	3. V
stamn.	Melderslo	Vereniging
1234	Jan Janssen	speler/ster
5678	Piet de Vries	speler/ster
		speler/ster
		speler/ster
		speler/ster



Invullen uitslagen

- Vul per wedstrijd de uitslag in onder de kolommen 'Steunpunten', zoals in het voorbeeld rechts.
- Vul na elke wedstrijd ook het Stamnummer van de Baanmeester in (zie het voorbeeld rechts).
- Daarna worden alle andere vakken automatisch ingevuld en kunnen de volgende zaken worden afgelezen:
 - Totaal matchpunten
 - Het onderling resultaat
 - Totaal steunpunten
 - Totaal tegenpunten
- Hieronder een voorbeeld van een ingevuld schema. Probeer het voor de wedstrijd alvast een keer uit, dan gaat het soepel op de avond van de wedstrijd!

Steunpunten	
30	18
30	28
26	30
30	24
10	30
8	30
18	30
30	28
26	30

Stamnr. Baanmstr.

BEKERRONDE 1. DRIE TEAMS

in:

SPEELSCHEMA

Speler/ster	Speler/ster	Steunpunten	Matchpunten	Leiding:	Stamnr. Baanmstr.
Arnhem	Baarlo	30 18	1,0	Baexem	
Baexem	Arnhem	30 28	1,0	Baarlo	
Baarlo	Baexem	26 30	1,0	Arnhem	
Arnhem	Baarlo	30 24	1,0	Baexem	
Baexem	Arnhem	10 30	1,0	Baarlo	
Baarlo	Baexem	8 30	1,0	Arnhem	
Arnhem	Baarlo	18 30	1,0	Baexem	
Baexem	Arnhem	30 28	1,0	Baarlo	
Baarlo	Baexem	26 30	1,0	Arnhem	

SCORE-TABELLEN

	Steunpunten						Totaal steunp.	Tegenpunten	Matchpunten					Totaal matchp.	Eindstand			
Arnhem	30	28	30	30	18	28	164	142	1						3,0	1e:		
Baarlo	18	26	24	8	30	26	132	168				1			1,0	2e:		
Baexem	30	30	10	30	30	30	160	146	1	1		1	1	1	5,0	3e:		

Onderling resultaat

	Baarlo	Baexem
Arnhem	Arnhem	Baexem
Baexem	Baexem	

** Eerst het invulblad invullen na loting van, aas, koning, vrouw.
** Na invulling van de Steunpunten (0-30) worden automatisch de Matchpunten ingevuld.
Zowel steun- als matchpunten worden ook automatisch in de scoretabellen overgenomen en bij elkaar geteld.
** Team met de meeste matchpunten wint. Bij gelijke stand: onderling resultaat, dan steunpunten, dan tegenpunten.