

# Beker van Vlaanderen



## **Reglement FINALE Beker van Vlaanderen 2024**

### Voorafgaandelijke bepalingen

- A. De organisatie van de finale wordt jaarlijks door de Tornado commissie van de VBL toevertrouwd aan een district of aan een club.
- B. De taken en opdrachten van de Plaatselijke Organisator, van de Hoofdverantwoordelijke en van het VBL-secretariaat worden beschreven in het document “Lastenboek Tornado”.
- C. Het “Algemeen Reglement Beker van Vlaanderen (versie 2024)” is ook van toepassing op de finale. Te raadplegen op de website van de VBL.

### Bijkomende bepalingen

1. De finale bestaat uit 8 ronden van elk 6 giften.
2. Voor elke wedstrijd zullen aan elk team 2 tafelnummers toegekend worden, een oneven nummer en een even nummer. De oneven nummers bevinden zich in de open kamer, de even nummers bevinden zich in de gesloten kamer.
3. De indeling van elke ronde, met inbegrip van de tafelnummers, zal in de zaal worden gepubliceerd. Per wedstrijd nemen beide teams plaats als volgt

Thuisploeg = eerst vermeld team

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

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

Bezoekers = tweede vermeld team

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

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

Een voorbeeld ter verduidelijking.

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.

4. Teams 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 5de en/of 6de speler kunnen zowel in de open als in de gesloten kamer spelen.
5. Voor de eerste ronde wordt de indeling op voorhand opgemaakt d.m.v. een geleide loting. Bij deze geleide loting is ervoor gezorgd dat teams van eenzelfde district niet tegen elkaar spelen in de 1ste ronde.  
Voor de tweede en volgende ronde wordt telkens een nieuwe indeling gemaakt. Deze indeling gebeurt op basis van de rangschikking na de meest recent gespeelde ronde, en dit volgens het principe van het Zwitsers systeem.
6. Na de tweede en de vijfde ronde is er een pauze voorzien.
7. De giften zijn op voorhand gegeven en gedupliceerd en de ganse zaal speelt op hetzelfde moment dezelfde giften.

De kaarten dienen dus **NIET MEER GESCHUD EN GEDEELD** worden.

8. 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 circulaire volgorde nemen.  
Een voorbeeld: indien hun eerste gift spel 4 is, dan zullen zij vervolgens spel 5, 6, 1, 2 en 3 nemen.
9. De spelers die hun ronde hebben beëindigd zijn ertoe gehouden de afsluiting van de ronde in de Bridgemate te verifiëren en volstreekte stilte in de zaal te bewaren.
10. 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 volgende ronde en elke discrepantie signaleren aan de toernooleider.  
Daarna kan de uitslag alleen nog aangepast worden na beslissing van de Wedstrijdleader of van het protestcomité.
11. Pas op teken van de toernooleider 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 gaan of hun partnerparen eveneens aan één en dezelfde tafel zitten. Pas hierna mag worden gestart met die ronde.
12. De spelers dienen ervoor te zorgen dat het tijdschema strikt wordt gevolgd. Per ronde worden 55 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 controleren van de resultaten met de gepubliceerde uitslagen en het wisselen.
13. Geen enkele speler mag de zaal verlaten vooraleer zijn team de formaliteiten, eigen aan het beëindigen van ronde, heeft vervuld.

- 14. Klachten i.v.m. de rangschikking (al dan niet de eindrangschikking) dienen gericht te worden aan de toernooleiding.**

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

- ze dienen vergezeld te zijn van een borg van 20 euro
- de klachten dienen te worden geformuleerd vóór het begin van de ronde met de indeling die opgemaakt werd met de gecontesteerde rangschikking.

- 15. Ingeval het aantal teams oneven is heeft de toernooiorganisatie het recht te beslissen dat voor bepaalde ronden of er een bye is, of er volgens een driehoekschema zal worden gespeeld en in dit laatste geval moeten de teams zich richten naar de aanwijzingen van de toernooleiding.**

**Een team dat buiten zijn schuld bye is ontvangt hiervoor voorlopig 12 V.P.**

**Bij het einde van de finale krijgt dat team bij een beter gemiddelde dan 12, dat gemiddelde i.p.v. 12.**

- 16. Voor wat betreft de verdere indeling van de ronden 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 op het einde twee of meer teams hetzelfde V.P.-totaal hebben, 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.
- b. Indien hier ook gelijkheid zou zijn, wordt de rangschikking opgemaakt overeenkomstig de I.M.P.-saldo van de betrokken wedstrijden.
- c. Indien de ex aequo na toepassing van a en b. hierboven niet gescheiden zijn, of indien betrokken teams niet alle onderlinge wedstrijden hebben gespeeld, dan wordt het team met het hoogste weerstandspunten (som van de door alle tegenstanders behaalde punten) als eerste gerangschikt.
- d. Indien deze weerstandspunten ook gelijk zou zijn, dat wordt het team met het hoogste I.M.P.-saldo eerste gerangschikt.
- e. Indien de ex aequo na toepassing van a., b, c, en d. niet gescheiden zijn, beslist het lot.

- 17. Strafbepalingen zoals voorzien zijn in het Algemeen reglement art. 4.**

- 18. Verboden te roken en vergeet ook niet uw GSM's af te zetten**

- 19. De 8 eerste teams zijn geplaatst voor de Beker van België. Teams die niet kunnen deelnemen worden vervangen door de eerstvolgende teams die in de eindrangschikking.**

## 20. Vooropgesteld tijdschema

10:00 u	Aanmelding		15:30 u	Pauze
10:10 u	Start 1e ronde		15:45 u	Start 6e ronde
11:05 u	Start 2e ronde		16:40 u	Start 7e ronde
12:00 u	Pauze		17:35 u	Start 8 <sup>e</sup> ronde
12:45 u	Start 3e ronde		18:30 u	Einde toernooi
13:40 u	Start 4e ronde		18:45 u	Prijsuitreiking
14:35 u	Start 5e ronde			

