Inschrijfvoorwaarden en reglement XL BOX Bandstoot Masters 2027

1. Algemeen

1. De Bandstoot Masters is een teamtoernooi in de spelsoort **bandstoten klein**, georganiseerd door Carambole Rumpt.
2. Zaken waarin dit reglement niet voorziet, beslist de wedstrijdleiding.

2. Inschrijving

1. Inschrijven gaat uitsluitend online via **carambolerumpt.nl/bandstootmasters**.
2. De **teamleider** schrijft het team in en is het aanspreekpunt voor de wedstrijdleiding.
3. Bij de inschrijving geeft het team op:
   - de teamnaam. Een team mag uit spelers van verschillende verenigingen bestaan;
   - de naam, het e-mailadres en het telefoonnummer van de teamleider;
   - **minimaal 3 en maximaal 6 spelers**, elk met een **geschat moyenne** bandstoten klein;
   - een **voorkeursdatum** en een **reservedatum** (zie artikel 3).
4. **Teamnaam:** elk team speelt onder een eigen naam. Een ludieke naam is welkom en een sponsornaam mag erin. Een naam komt per editie maar één keer voor. Een team dat eerder meedeed, houdt bij voorkeur zijn oude naam.
5. Er zijn **12 plaatsen** (3 poules van 4 teams). Inschrijvingen daarna komen op de **reservelijst**, op volgorde van inschrijving.
6. De sluitingsdatum van de inschrijving is **1 april 2027**.
7. Door in te schrijven gaat het team akkoord met dit reglement.

3. Speeldatums

1. De poulefase wordt gespeeld op drie dagen:
   - Poule A: zondag 23 mei 2027, aanvang 10.00 uur
   - Poule B: zaterdag 5 juni 2027, aanvang 10.00 uur
   - Poule C: zondag 6 juni 2027, aanvang 10.00 uur
2. Elk team kiest bij de inschrijving **twee verschillende datums**: een voorkeursdatum en een reservedatum. Beide zijn verplicht. Het team verklaart dat het op **beide** datums met het hele team kan spelen.
3. Teams worden op hun voorkeursdatum ingedeeld, op volgorde van inschrijving. Is die dag vol, dan wordt het team op zijn reservedatum ingedeeld. Alleen teams die op tijd betaald hebben, worden ingedeeld.
4. De wedstrijdleiding maakt de definitieve indeling **uiterlijk 10 april 2027** bekend en mag daarbij teams verschuiven tussen de twee opgegeven datums.
5. Tot die tijd is de indeling niet zichtbaar. Wel kan iedereen zien welke teams met welke spelers hebben ingeschreven.

4. Inschrijfgeld en betaling

1. Het inschrijfgeld is **€ 60 per team**.
2. Na de inschrijving ontvangt de teamleider een e-mail met het rekeningnummer en een betalingskenmerk. Maak het bedrag over naar **NL50 RABO 0313 1235 94** t.n.v. **BV Carambole**, onder vermelding van dat kenmerk.
3. Het inschrijfgeld moet **binnen 14 dagen na de inschrijving** binnen zijn. Is het dan niet betaald, dan vervalt de inschrijving en gaat de plaats naar het eerste team op de reservelijst.
4. Een inschrijving is pas definitief als het inschrijfgeld binnen is. Het team krijgt daarvan een bevestiging per e-mail.
5. Teams van de reservelijst betalen pas als zij een plaats krijgen. Ook zij hebben daarna 14 dagen om te betalen.
6. **Restitutie:** gaat het toernooi niet door, of krijgt een betaald team geen plaats, dan krijgt het team het volledige inschrijfgeld terug. Trekt een team zich zelf terug, dan wordt het inschrijfgeld **niet** terugbetaald.

5. Samenstelling van de teams

1. Een team bestaat uit minimaal 3 en maximaal 6 spelers. Eén van hen is teamleider.
2. Per wedstrijddag mag een team met maximaal 4 spelers aantreden. Per wedstrijd speelt een team met 3 spelers.
3. De opstelling voor een speeldag wordt uiterlijk **een week vooraf** door de teamleider doorgegeven via de toernooi-app.
4. Een speler mag in één team spelen. Dubbelpartijen zijn niet toegestaan.
5. Spelers spelen minimaal op het niveau van de 1e klasse bandstoten klein. De wedstrijdleiding kan dispensatie verlenen.

6. Moyennes en caramboles

1. Het geschatte moyenne bij de inschrijving is een opgave van het team. De **wedstrijdleiding bepaalt** het moyenne waarop een speler wordt ingedeeld en het aantal te maken caramboles.
2. Daarvoor gebruikt de wedstrijdleiding het gemiddelde moyenne van de **laatste 3 deelnames** van de speler aan de Bandstoot Masters. Eén deelname is één editie (alle partijen van dat jaar). Heeft een speler 1 of 2 keer meegedaan, dan telt het gemiddelde daarvan. Heeft een speler nog niet meegedaan, dan geldt het bekende KNBB-moyenne bandstoten klein.
3. Het aantal te maken caramboles:

Moyenne	Caramboles
tot 4,99	75
5,00 – 6,99	100
7,00 – 8,99	125
9,00 – 11,99	150
12,00 – 14,99	175
15,00 en hoger	200

4. Na 3 gespeelde wedstrijden herziet de wedstrijdleiding de moyennes van de spelers die in de kwart- of halve finale uitkomen. Er wordt alleen naar boven herzien.
5. Op een speeldag mag een speler alleen voor de eerste wedstrijd inspelen. Bij elke volgende wedstrijd op die dag mag hij of zij hooguit 3 keer de acquitstoot oefenen.

7. Poulefase

1. De eindstand in de poule wordt bepaald door, op volgorde: matchpunten, partijpunten, en het percentage caramboles: alle gemaakte caramboles van het team als percentage van het totaal dat het team moest maken. Een gewonnen wedstrijd levert 2 matchpunten op, een gelijke wedstrijd 1. Een gewonnen partij levert 2 partijpunten op, een gelijke partij 1.
2. Er wordt gestart met 2 rondes op 3 tafels, daarna 3 rondes op 4 tafels.

8. Knock-outfase

1. Naar de kwartfinales gaan: **de nummers 1 en 2 van elke poule** en **de 2 beste nummers 3** (bepaald zoals in artikel 7.1).
2. Trekt een geplaatst team zich terug, dan gaat het eerstvolgende beste team over alle poules door.
3. De kwartfinales worden geloot. Teams uit dezelfde poule komen niet tegen elkaar uit; de wedstrijdleiding mag daarvoor teams wisselen. Er wordt gespeeld volgens het schema A–B, C–D, E–F, G–H. Bord 3 van elk team begint.
4. De winnaars van de kwartfinales spelen de halve finales, ingedeeld door loting. De winnaars spelen de finale, de verliezers spelen om de 3e en 4e plaats.
5. Een wedstrijd in de knock-outfase wordt beslist op matchpunten. Staat het gelijk, dan volgt een **shoot-out**, in de kwartfinale, de halve finale en de finale. Die wordt gespeeld als alle wedstrijden van die ronde klaar zijn. Het team wijst zelf de speler aan. De partijlengte is 25% van het normale aantal caramboles, zonder nabeurt. De uitslag van een shoot-out bepaalt alleen wie doorgaat en telt niet mee voor moyennes, standen of prijzen.
6. De knock-outfase wordt op twee dagen gespeeld, aanvang 10.00 uur:
   - kwartfinales: **zaterdag 19 juni 2027**;
   - halve finales, finale en de wedstrijd om de 3e plaats: **zondag 20 juni 2027**.
7. Op zaterdag 19 juni 2027 zorgt de organisatie voor een maaltijd.

9. Kleding

1. Alle spelers van een team spelen in hetzelfde tenue.
2. Zwarte of (donker)grijze pantalon.
3. Een team speelt in KNBB-tenue of in een poloshirt.
4. Voor KNBB-arbiters gelden de kledingvoorschriften van de KNBB.

10. Prijzen

Prijs	Bedrag
1e plaats	€ 500
2e plaats	€ 300
3e plaats	€ 150
Kortste partij, klassen 75 en 100	€ 50
Kortste partij, klassen 125 en 150	€ 50
Kortste partij, klassen 175 en 200	€ 50
Hoogste serie, klassen 75 en 100	€ 50
Hoogste serie, klassen 125 en 150	€ 50
Hoogste serie, klassen 175 en 200	€ 50