



Snookervereniging Utrecht Huistoernooien 2015-2016

Toernooidata, aanvang en eindtijd (zet ze alvast in je agenda!)

Zondag – 4 oktober 2015
Zondag – 15 november 2015
Zondag – 3 januari 2016
Zondag – 14 februari 2016
Zondag – 10 april 2016
Zondag – 22 mei 2016

Aanvang 10 uur en einde toernooi 18 uur of eerder.

Opzet van het toernooi

Er wordt gespeeld volgens het '3-game-garanteed' knock-outsysteem (gebaseerd op bron: www.printyourbrackets.com), met enkele aanpassingen:

- geen herkansing voor de verliezer van de halve finale van de 'winnaarskant'
- geen herkansing voor de verliezer van de finale, indien dat zijn eerste verliespartij is
- halve finales kruislings spelen: de twee halve finalisten van de 'winnaarskant' spelen niet tegen elkaar, maar tegen de 2 halve finalisten uit de herkansingsronde.

'3-game-garanteed' betekent dus dat iedereen gegarandeerd ten minste 3 wedstrijden speelt. Dus als je je eerste 2 wedstrijden verliest en daarna alles wint, dan win je alsnog het toernooi.

Lengte van wedstrijden

Wedstrijden in de bovenste helft van het schema (de 'winnaarskant') worden in beginsel gespeeld over 1 frame met 15 rode ballen. Dit geldt ook voor de onderste helft van het schema (de herkansingsrondes), tenzij er door het grote aantal deelnemers veel wedstrijden gespeeld moeten worden. Dan kan de toernooileiding besluiten om de wedstrijden in de herkansingsrondes in te korten tot 10- of 6-reds. Zodra de tijd het toelaat, kan de toernooileiding besluiten om de wedstrijden te verlengen tot 'best-of-3' met 15 rode ballen en 3e frame 1-red shoot-out of een volledige 'best-of-3'. De finale wordt, indien de tijd het toelaat, gespeeld over een volledige 'best-of-3' met 15 rode ballen. De toernooileiding kan altijd besluiten om wedstrijden alsnog te verkorten, indien de beoogde eindtijd in gevaar komt. Het speelschema wordt gemaakt bij aanvang van het toernooi, dus om 10:00 uur. Niet aanwezige, wel ingeschreven deelnemers worden niet ingedeeld.

Plaatsing van spelers

Het systeem met plaatsing van spelers wordt aangepast op het '3-game-garanteed' knock-out systeem. De hoogst geplaatste spelers worden verdeeld over het speelschema om te voorkomen dat ze elkaar vroeg in het toernooi tegenkomen. Afhankelijk van het aantal deelnemers, hebben een aantal spelers een 'bye' naar de 2e ronde. Voor 10 t/m 17 deelnemers werkt het dus als volgt:

Aantal deelnemers	Aantal spelers met een 'bye'	Procedure voor plaatsing (<i>seeding</i>) op basis van ranglijst (<i>ranking</i>)
17	15	De 4 deelnemers met de hoogste <i>ranking</i> loten onderling voor de posities in het speelschema van <i>seeds</i> 1..4
		De 2 deelnemers met de laagste <i>ranking</i> spelen de 1e-rondewedstrijd (alle andere spelers krijgen een <i>bye</i>)
		De overige deelnemers loten onderling voor <i>seeds</i> 5..15
16	0	De 4 deelnemers met de hoogste <i>ranking</i> loten onderling voor de posities in het speelschema van <i>seeds</i> 1..4
		De overige deelnemers loten onderling voor <i>seeds</i> 5..16
15	1	De deelnemer met de hoogste <i>ranking</i> krijgt <i>seed</i> 1 en een <i>bye</i> naar de 2e ronde
		De 3 deelnemers met de daarop volgende hoogste <i>ranking</i> loten onderling voor <i>seeds</i> 2..4.
		De overige deelnemers loten onderling voor <i>seeds</i> 5..15
14	2	De 2 deelnemers met de hoogste <i>ranking</i> loten onderling voor <i>seeds</i> 1 en 2 en krijgen een <i>bye</i> naar de 2e ronde
		De 2 deelnemers met de daarop volgende hoogste <i>ranking</i> loten onderling voor <i>seeds</i> 3 en 4.
		De overige deelnemers loten onderling voor <i>seeds</i> 5..14
13	3	De 3 deelnemers met de hoogste <i>ranking</i> loten onderling voor <i>seeds</i> 1..3 en krijgen een <i>bye</i> naar de 2e ronde
		De deelnemer met de daarop volgende hoogste <i>ranking</i> krijgt <i>seed</i> 4.
		De overige deelnemers loten onderling voor <i>seeds</i> 5..13
12	4	De 4 deelnemers met de hoogste <i>ranking</i> loten onderling voor <i>seeds</i> 1..4 en krijgen een <i>bye</i> naar de 2e ronde
		De overige deelnemers loten onderling voor <i>seeds</i> 5..12
11	5	De 5 deelnemers met de hoogste <i>ranking</i> loten onderling voor <i>seeds</i> 1..5 en krijgen een <i>bye</i> naar de 2e ronde
		De overige deelnemers loten onderling voor <i>seeds</i> 6..11
10	6	De 4 deelnemers met de hoogste <i>ranking</i> loten onderling voor <i>seeds</i> 1..4 en krijgen een <i>bye</i> naar de 2e ronde
		De 2 deelnemers met de daarop volgende hoogste <i>ranking</i> loten voor <i>seeds</i> 5 en 6 en krijgen een <i>bye</i> naar de 2e ronde
		De overige deelnemers loten onderling voor <i>seeds</i> 7..10

Ranglijst

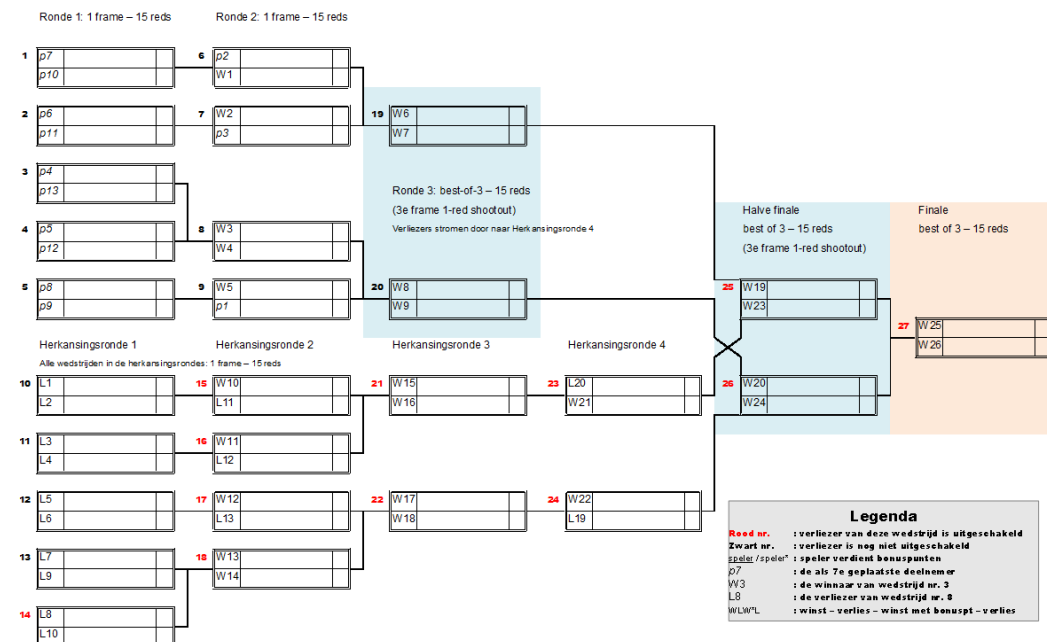
Voor het eerste toernooi zal de plaatsing plaatsvinden aan de hand van de eindstand van de ranglijst seizoen 2014-2015:

Ranking	Naam	Aantal punten
1	Jasha Kiers	62
2	John Zom	60
3	Richard van Boggelen	52
4	René Bos	45
5	Justin van Emstede	39
6	Pierre Linschoten	38
	Karel van de Ridder	
	Gerard Bos	
	Django den Hartog	
10	Wouter Teensma	32
11	Deb Panja	28
12	Wim Kok	22
13	Jorg Jansen	19
14	Eddie Bongers	15
15	Thomas Verheij	14
	Freddy Peek	
	Paul Coret	
	Jay Jay Lewa	
19	Aldert Polman	13
20	Jaap van Houten	12
21	Michel de Sain	10
	Evard Boon	
23	Hugo van Houten	6
24	Joop Ester	2

Indien meerdere deelnemers hetzelfde aantal punten op de ranglijst hebben, vindt, indien nodig, loting plaats om de onderlinge positie ten behoeve van de plaatsing (*seeding*) te bepalen.

Voorbeeld speelschema 3-game-garandeerd

Speelschema 13 spelers



(Bonus)punten te behalen per toernooi

Winnaar	15	punten
Runner-up	12	punten
Halve finalist	10	punten
Uitgeschakeld in 4 ^e herkansingsronde	2 + 2 per gewonnen wedstrijd,	met een maximum van 8
Uitgeschakeld in 3 ^e herkansingsronde	2 + 2 per gewonnen wedstrijd,	met een maximum van 7
Uitgeschakeld in 2 ^e herkansingsronde of eerder	2 + 2 per gewonnen wedstrijd,	met een maximum van 5
Bonuspunten	2	punten

Behalve de punten bepaald door het moment van uitschakeling en het aantal gewonnen wedstrijden, kunnen ook bonuspunten worden behaald. Bonuspunten worden toegekend bij winst van een speler die op nummer 5 of lager van de **ranglijst** staat, tegen een speler die op nummer 1..4 van de **ranglijst** staat (dus **niet** de plaatsingslijst / deelnamelijst van één toernooi).

De betreffende wedstrijd moet daadwerkelijk zijn uitgespeeld. In geval van een 'walk-over' worden geen bonuspunten toegekend. In geval van opgave of een ander onvoorzien einde, beslist de toernooileiding.

Bonuspunten zijn alleen te behalen in **de rondes vóór de halve finales**

Indien de top-4 niet allemaal meedoen, zijn er dus minder spelers tegen wie bonuspunten verdiend kunnen worden.

Indien de top-4 spelers geen van allen meedoen, kunnen er geen bonuspunten verdiend worden.

Top-4 spelers krijgen dus ook geen bonuspunten uit wedstrijden die zij tegen elkaar spelen.

Onvoorziene omstandigheden

In alle onvoorziene omstandigheden beslist de toernooileiding.