



Wedstrijdleiding: Louis van Veghel
T: 06 43 70 34 94
E: louisvanveghel@hotmail.com

Wedstrijdreglement Veghels Keezen kampioenschap (v24)

Bij dit Wedstrijdreglement behoort het Huishoudelijk reglement Veghels Keezen kampioenschap. Beide documenten zijn onlosmakelijk verbonden.

1. Algemeen

- a. Bij twijfels over de regels of verloop van het spel neemt men contact op met de organisatie.
- b. Bij zaken waarin dit reglement niet voorziet beslist de organisatie. Hier is geen beroep tegen mogelijk.
- c. Mocht door een calamiteit een speler van het team niet verder kunnen spelen dan probeert de organisatie een vervanger in te zetten zodat het team de wedstrijd kan vervolgen.
- d. Wanneer een team binnen 5 (vijf) minuten na het beginsignaal niet bij de speeltafel aanwezig is wordt het spel als niet gespeeld beschouwd. De tegenstander is dan de winnaar en krijgt de maximale 26 punten.
- e. Een speelronde duurt maximaal 40 (veertig) minuten.
- f. Op het speelschema zijn aan de teams geel of groen gegeven. Een team met geel speelt met de kleuren geel en rood. Het team met de kleur groen speelt met groen en blauw.
- g. Na afloop van elke ronde wordt een scoreformulier ingevuld en ondertekend door beide teams. Dit formulier ligt bij aanvang van het spel op de speeltafel. Na invulling en ondertekening wordt het formulier afgegeven bij de wedstrijdtafel.
- h. **Het is verplicht het aantal plaatsen voor- of achteruit in stappen te zetten; dus niet in sprongen. Vooraf tellen met vingers is niet toegestaan.**
- i. Tijdens het spel is het niet toegestaan met uw partner of enig ander persoon te overleggen over de kaarten of de voortgang van het spel.

2. Start van het spel

- a. Het team dat speelt met geel begint met delen.
- b. De speler aan de linkerkant van de deler begint met spelen.
- c. De eerste hand krijgt ieder 5 (vijf) kaarten. Het pakje kaarten wordt met de klok mee verder gelegd. De volgende deler geeft 4 (vier) kaarten en vervolgens weer vier kaarten. De volgende deler neemt alle kaarten en geeft weer ieder 5 (vijf) kaarten enz.

3. Spelen

- a. De gespeelde kaart moet open op het midden van het bord neergelegd worden. Daarna mag pas de pion verzet worden.
- b. U moet altijd spelen, ook al slaat u daarbij uw eigen of uw partners pion.
- c. Kunt u helemaal niet spelen dan moeten alle kaarten open op het bord neergelegd worden.

- d. Als een pion op de beginpositie staat mag niemand, ook de eigenaar niet, die passeren of de pion slaan. Deze pion mag ook niet met een ruilkaart geruild worden. Ruilen mag alleen door de eigenaar van de pion.
- e. Bent u aangekomen bij uw honk dan moet u de pion aansluiten aan de al geplaatste pionnen. Over een pion heen stappen die al in het honk staat is verboden.
- f. Heeft uzelf alle vier de pionnen in uw honk dan mag u verder in het spel uw partner helpen.
- g. Een kaart die gespeeld, dus losgelaten, is blijft gespeeld. Heeft u uw pion aangeraakt, dan moet u die spelen.
- h. Maakt u een vergissing bij het spelen van een kaart of pion, dan gaat de beurt over en moet u alle kaarten open op het speelbord leggen.
- i. Bij het spelen van een zeven mag er gesplitst worden over twee pionnen. Dit is niet verplicht.
- j. Bij het spelen van de zeven mag gesplitst worden om de vierde pion in uw honk te krijgen en daarna verder te spelen met uw partner.
- k. Het spelen van een vier moet er altijd vier stappen achteruit gezet worden. Ook als u voorbij uw startpositie staat. Niet achteruit het honk in of uit.

4. Winnaar van het spel

- a. Het team dat binnen de toegestane tijd, als eerste, alle acht de pionnen in het eigen honk heeft wint het spel.
- b. Is een team niet binnen de toegestane tijd begonnen aan het spel dan is de tegenstander automatisch de winnaar.

5. Puntentelling

- a. De winnaar krijgt 16 punten voor de acht pionnen plus 10 extra. De tegenstander krijgt voor elke pion die in het honk geplaatst is twee punten.
- b. Is er geen winnaar dan krijgt elk team twee punten voor een pion die in het honk geplaatst is.
- c. De punten worden genoteerd op het scoreformulier en door beide teams ondertekend.
- d. Na het einde van het spel waarschuwt u de wedstrijdleiding. Deze controleert de score en levert het scorekaartje in bij de wedstrijdtafel.

6. Winnaar van het kampioenschap

- a. Het team met de meeste winstpartijen is de kampioen. Dat kunnen dus maximaal vijf winstpartijen zijn.
- b. Bij een gelijk aantal winstpartijen bepaalt de score van het verschil van de eigen punten en de punten van de tegenstanders wie de kampioen is.
- c. Is dit ook gelijk dan is het team met de grootste overwinning de kampioen. Hierbij telt de partij waarbij een tegenstander niet is komen opdagen niet mee.
- d. Is er daarna nog geen kampioen dan trekken de overgebleven teams een kaart. De hoogste kaart bepaalt wie de kampioen is.