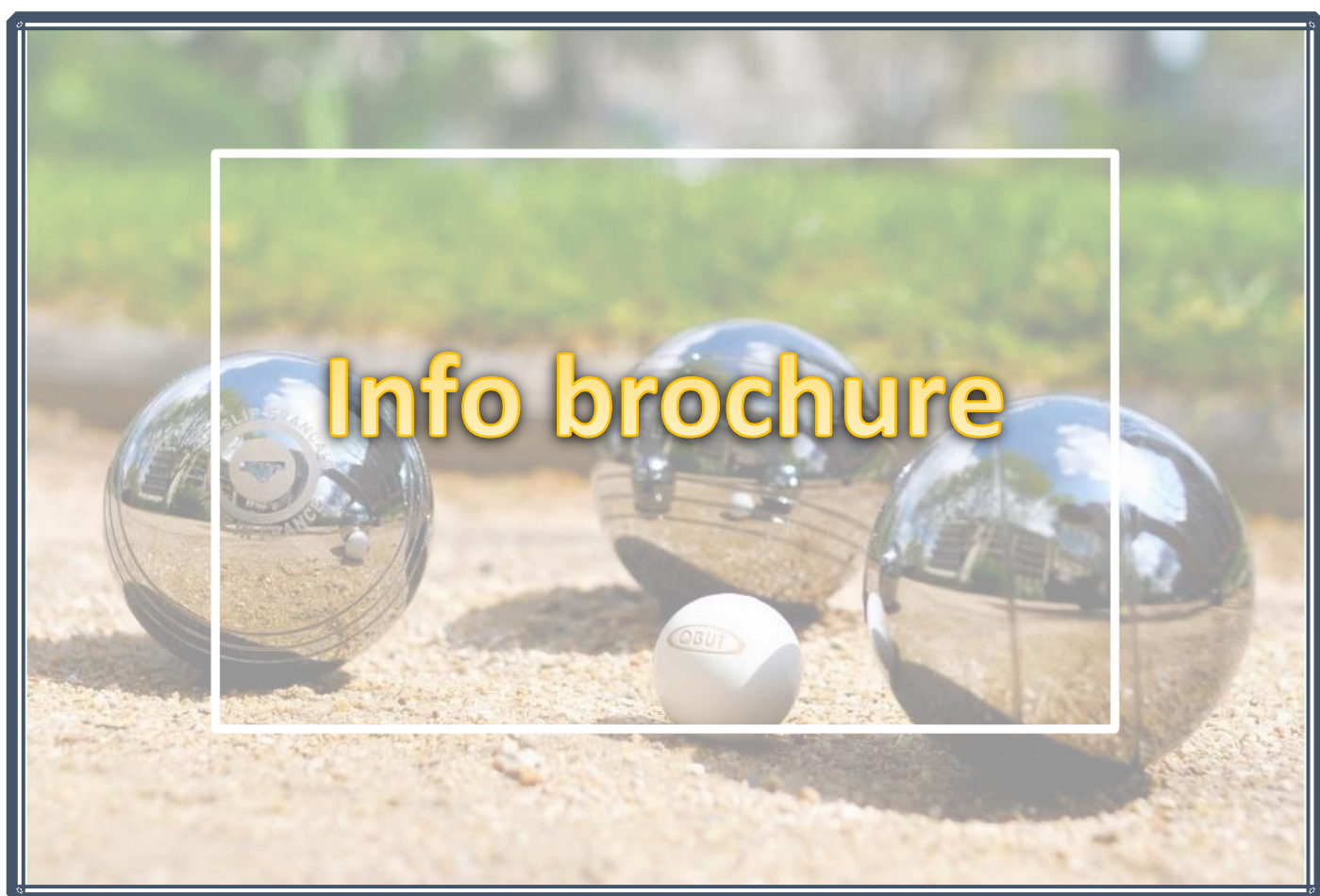


PETANQUE TORNOOI 2024



Sportdienst stad Ninove



OPZET VAN HET TORNOOI:

- Verschillende dorpen, wijken of verenigingen van Groot-Ninove op een sportieve manier elkaar laten ontmoeten in een recreatief petanquetornooi.
- Nadruk ligt op het RECREATIEVE: sfeer en gezelligheid!
- Iedereen welkom: groot/klein, jong/oud, man/vrouw, mobiel/minder mobiel.
- Wanneer een ploeg/team zich engageert voor de deelname aan het toernooi, is het wel een verplichting om zich aan de vooropgestelde afspraken te houden en tot het einde van het toernooi deel te nemen.
- Bij probleem over wedstrijdverloop, wees constructief en oplossingsgericht.

TIMING/ TORNOOIVERLOOP:

- Inschrijven tot en met 20 maart 2024 bij de Sportdienst in de stedelijke sporthal of via sport@ninove.be.
- Loting poules eerste week van april + opmaak wedstrijdschema.
- Wedstrijdschema wordt opgemaakt maar met onderlinge toestemming kan dit afwijken.
- Start eerste ronde (poulefase) week na Paasvakantie tot midden juli.
- Zomerbreak 2^{de} helft van juli en 1^{ste} helft van augustus.
- Tweede ronde (knock out systeem) 2^{de} helft van augustus tot midden september.
- Er wordt gewerkt met 3 leagues: Champions – Subleague – Funleague
- Finaledag (apotheose) pop-up terrein op de Graanmarkt, tijdens weekend van autoloze zondag 22 september.

DEELNAME PLOEGEN:

- Elke ploeg bestaat uit minstens 3 en maximaal 5 spelers.
- Voor elke wedstrijd minstens drie beschikbaar.
- Spelers in principe woonachtig in Groot-Ninove.
- Maximaal 1 speler per ploeg van buiten Ninove, maar dit mag geen competitie-speler zijn (of nooit geweest zijn) en er moet een bepaalde "band" zijn met het team.
- In elke ploeg maximaal één (gelicentieerde) competitie-speler.
- Indien er een speler in het verleden een licentie bezat, moet dit minsten 2 jaar geleden zijn.
- Elke ploeg kiest vrij een kapitein, haar ploegnaam en "thuissterrein".
- Inschrijven is gratis.

VOORSTEL TORNOOIFORMAT 2024



EERSTE RONDE

- De wedstrijden voor de eerste ronde zouden van start gaan midden april (na de paasvakantie).
- Ploegen worden opgedeeld in poules (A-B-C-D...). Deze worden geloot einde maart waarop de deelnemende clubs worden uitgenodigd.
- Indien er ploegen zijn die op een bepaalde datum of periode niet kunnen spelen, gelieve dit te noteren op het inschrijvingsformulier.
- Tijdens de eerste ronde heeft elk team recht op 2 "wildcards" om een wedstrijd te wisselen indien er geen onderling akkoord is. Wanneer deze opgebruikt zijn, dient het vooropgestelde schema gevolgd te worden.
- Ploegen kunnen bij onderling akkoord telkens de wedstrijddatum wijzigen maar er wordt gestreefd om binnen de week de wedstrijd te laten doorgaan.
- Er wordt getracht om teams van dezelfde locatie in verschillende poules te plaatsen in de eerste ronde.
- Alle ploegen spelen in elke poule onderling tegen elkaar zowel heen als terug.

TWEEDE RONDE

- Alle deelnemende ploegen gaan door naar de tweede ronde in een zogenaamde "knock out" fase.
- Afhankelijk van de rangschikking in de poules van de eerste ronde, komen de ploegen in de "**Champions League, Sub League of Fun League**" terecht.
- Afhankelijk van het aantal deelnemende ploegen, speelt elke ploeg in de tweede ronde minstens een 8^{ste} of kwartfinale.
- In de tweede ronde wordt eveneens met heen- en terugwedstrijd gewerkt.
- Bij gelijke stand in beide wedstrijden, volgt een barragewedstrijd op neutraal terrein.
- Wedstrijdschema wordt vooraf vastgelegd rekening houdend met klassement uit eerste ronde, samenstelling poules eerste ronde, zodat zoveel mogelijk opnieuw tegen andere ploegen wordt gespeeld

Zie volgend voorbeeld (verdeling van vorige jaar bij 24 ploegen, nu onder te verdelen in 3 reeksen per finale voor **Champions League, Sub League of Fun League.**

16^{de} finales (indien gespeeld):

W1: A1 – C4

W2: A2 – C3

W3: A3 – C2

W4: A4 – C1

W5: B1 – D4

W6: B2 – D3

W7: B3 – D2

W8: B4 – D1

Kwartfinales: (heen & terug)

Q1: winnaar W1 - winnaar W7

Q3: winnaar W3 - winnaar W5

Q2: winnaar W2 - winnaar W8

Q4: winnaar W4 - winnaar W6

Halve finales: (heen & terug)

HF1: winnaar Q1 – winnaar Q3 HF2: winnaar Q2 – winnaar Q4

FINALEDAG ZONDAG 22 SEPTEMBER

Telkens één wedstrijd, pop-up terrein Graanmarkt

- Finale "Funleague"
- Finale "Subleague"
- Kleine finale "Champions League": voor 3^{de} en 4^{de} plaats
- Grote finale "Champions League": voor 1^{ste} en 2^{de} plaats

Basisreglement Petanque tornooi Ninove



- 1 ploeg bestaat uit minimaal 3 en maximaal 5 spelers.
- Tijdens de eerste ronde van het tornooi kan de samenstelling van de ploeg nog worden gewijzigd of spelers toegevoegd om gegronde redenen. In de tweede ronde kunnen geen spelers in een team meer worden gewijzigd of toegevoegd.
- Er worden bij elke wedstrijd 3 spelletjes (sets/mènes) per wedstrijd gespeeld, 3 tegen 3 en elke speler met 2 ballen (zogenaamde triplete).
- Na ieder spel/set mag elke ploeg 1 of 2 spelers wisselen, niet tijdens het spel (alleen bij overmacht en met akkoord van de kapiteins).
- Als er niet genoeg spelers zijn, bijvoorbeeld er zijn maar 2 spelers opgedaagd die dag, mogen die 2 spelers de wedstrijd spelen met maar elk 2 ballen of er wordt forfait gegeven, of kapiteins zijn akkoord de wedstrijd uit te stellen.
- Bij de start van iedere wedstrijd wordt er door de kapiteins getost wie er mag beginnen als eerste.
- Eender welke speler van het team mag beginnen, onderling in het team wordt beslist wie er wanneer zijn ballen gooit.
- Bij de aanvang van het spel begint het team dat de tos gewonnen heeft, na de eerste bal speelt er een speler van het andere team de tweede bal. Het team die dan niet het dichtst bij het balletje (cochonette) ligt, is aan zet tot zolang dit het geval is. De ploeg die dus niet het dichtst bij het balletje/cochonette ligt, is aan zet.
- Er wordt een ring van diameter 50 Cm op de grond geplaatst. Indien geen ring aanwezig moet er een ring afgetekend worden op het veld.
- De speler van het team dat de tos gewonnen heeft, staat in de ring en mag het kleine balletje (cochonette) in het spel gooien: dit moet op minstens 6 meter en niet verder dan 10 meter gegooid worden. Indien het balletje niet op de juiste wijze op het veld beland, mag het andere team het balletje met de hand eender waar op correcte wijze in het spel leggen.

- Het balletje mag tegen de zijlijn/touw (indien aanwezig) liggen. Als er geen zijlijn aanwezig is, geldt de boordsteen en moet het balletje bij aanvang van het spel op minstens 30 Cm van de rand en minstens 50 cm van de achterzijde van het terrein liggen.
- Wie op het eind van elke worp het dichtst bij het balletje ligt kan met 1 of meerdere ballen punten scoren en mag bij de volgende worp terug beginnen.
- Het balletje of de gegooide ballen zijn buiten als de zijlijn/touw volledig is overschreden heeft of wanneer de boordsteen werd geraakt.
- Wanneer het kleine balletje tijdens de worp buiten het afgelijnde terrein belandt, en de beide teams hebben nog te gooien ballen over, zijn er geen punten en wordt er opnieuw een volgende spel begonnen. Indien enkel nog één ploeg te gooien ballen heeft, krijgt dit team met de resterende ballen het aantal punten per resterende bal(len).
- Er mag voor elke worp maar één putje op het terrein geëffend worden en dit door de speler die “aan zet” is.
- De gespeelde ballen die tijdens het spel zich buiten het terrein bevinden worden niet opgeraapt tot het spel gedaan is.
- Enkel de speler die aan zet is om te gooien, staat op het terrein.
- We rekenen op een sportief en aangepast gedrag van spelers en publiek wanneer een speler zich moet concentreren om te gooien.
- Elk spelletje/set wordt gespeeld tot 13 punten. Wie het eerst 13 punten behaalt, wint het spel/set.
- De ploeg die het vorige spelletje/set heeft begonnen, start het volgende.

- Het **klassement** wordt bepaald als volgt:
 1. Eerst tellen de gewonnen wedstrijden
 2. Daarna bij gelijke stand het aantal gewonnen spelletjes/sets
 3. Indien dit gelijk, verschil in behaalde puntensaldo tijdens de spelletjes
 4. Indien dit allemaal gelijk is, wordt er een barragewedstrijd gespeeld op neutraal veld.

Indien u nog vragen heeft ivm het reglement, kan u zich steeds wenden tot de sportdienst petanque@ninove.be of 054/50.53.50.

TAKEN VAN DE THUISPLOEG

- De thuisploeg zorgt voor ontvangst van de gastploeg
- De thuisploeg bereidt het terrein voor (effen vegen, touwtjes spannen,..)
- De thuisploeg zorgt voor het wedstrijdblad
- De thuisploeg zorgt voor het nodige randmateriaal: ringen, scorebord, touwtjes, veegborstel...

TAKEN VAN DE TEAMVERANTWOORDELIJKEN/KAPITEINS

- De teamverantwoordelijken zijn de onderlinge contactpersonen tussen de ploegen en de toernooi-organisatie
- De teamverantwoordelijken regelen onderling eventuele afwijkingen op het wedstrijdschema
- De teamverantwoordelijken organiseren de toes welke ploeg de wedstrijd begint
- De teamverantwoordelijken delen aan elkaar de eventuele wissel van spelers mee tussen 2 spelletjes/sets
- De teamverantwoordelijken bemiddelen onderling en zorgen voor een oplossing ingeval van eventueel geschil of probleem over wedstrijdverloop
- De teamverantwoordelijken vullen het wedstrijdblad in en bezorgen het aan de toernooiorganisatie

Regelmatige info :

Open facebookpagina "Petanque Ninove"

Sportdienst Ninove 054/50.53.50 of
petanque@ninove.be

Lijst van de kapiteins met contactgegevens zal doorgemailed worden naar elke teamverantwoordelijke

VEEL SUCCES EN HOU HET SPORTIEF !





NAAM TEAM :

LOCATIE VOOR THUISWEDSTRIJDEN :

NAAM VERANTWOORDELIJKE :

TELEFOON VERANTWOORDELIJKE :

E-MAILADRES VERANTWOORDELIJKE :

Gelieve onderstaand de namen van de teamleden in te vullen. Er is een minimum van 3 spelers en een maximum van 5 per team. Elke wedstrijd wordt gespeeld met 3 spelers en na elke set mogen er 2 spelers gewisseld worden.

Elk team mag maar maximum over 1 speler beschikken die in een competitie speelt.

Elk team mag maximum over 1 speler beschikken die niet in Ninove is gedomicilieerd.

Teamleden naam	adres	competitiespeler
1.		Ja - nee
2.		Ja - nee
3.		Ja - nee
4.		Ja - nee
5.		Ja - nee

Dit formulier mag doorgemailed worden naar petanque@ninove.be

Of te bezorgen in sporthal 't sportstekske, Parklaan 15, 9400 Ninove.

Meer info 054/50.53.50

WEDSTRIJDFORMULIER

Poule :

Datum :

Wildcard : ja of nee

Locatie :



WINNAAR :

TEAMNAAM
DEELNEMERS	1. 2. 3. 4. 5.
KAPITEIN	

TEAMNAAM
DEELNEMERS	1. 2. 3. 4. 5.
KAPITEIN	

	THUISPLOEG	BEZOEKERS
Spel 1 :		
Spel 2 :		
Spel 3 :		

SCORE A TREIZE