

# Bekerreglement

## Artikel 1

Dit reglement gaat over het jaarlijkse bekertoernooi dat de UBT organiseert op grond van artikel 5 van de Statuten.

## BEKERTOERNOOI

### Artikel 2

Het bekertoernooi wordt gespeeld in perioden, waarin geen competitiewedstrijden zijn vastgesteld, in de avonden van maandag tot en met vrijdag.

### Artikel 3

Het basisprincipe van het bekertoernooi is dat het bestaat uit een aantal speelrondes. Via het afvalstelsel gaat na elke ronde de winnaar door naar de volgende ronde waarna uiteindelijk de finale wordt bereikt.

### Artikel 4

Een ronde kan bestaan uit:

1. enkelvoudige wedstrijden tussen twee teams;
2. meerkampen tussen meer dan twee teams.

### Artikel 5

De ledenvergadering bepaalt de algemene opzet en invulling van het bekertoernooi.

### Artikel 6

De bekerwedstrijden worden gespeeld tussen teams van ten minste twee en ten hoogste drie personen, die zijn aangesloten bij hetzelfde directe lid.

### Artikel 7

Voorafgaand aan het toernooi maakt het bestuur de indeling en het programma bekend.

## TOERNOOILEIDING

### Artikel 8

De leiding van het toernooi berust bij de Commissaris Toernooien & Evenementen (T&E).

## AANMELDING

### Artikel 9

1. Bij de inschrijving voor het bekertoernooi geven de directe leden aan welke teams zij willen laten deelnemen.
2. De teams zijn dezelfde als die voor de competitie worden aangemeld. Als het toernooi in klassen is verdeeld komen de teams uit in dezelfde klasse of in een hogere.

## DEELNEMING AAN WEDSTRIJDEN

### Artikel 10

Indirecte leden kunnen alleen uitkomen voor het directe lid waardoor zij voor dat seizoen zijn aangemeld.

**Artikel 11**

Invallen mag alleen in een team met een lager teamnummer.

**Artikel 12**

Als een niet-gerechtigde speler aan een wedstrijd heeft deelgenomen, worden de door hem gespeelde sets als verloren beschouwd. De uitslag van de wedstrijd wordt door de T&E gecorrigeerd.

**Artikel 13**

Bij terugtrekken van een team, ook als dat gebeurt als het toernooi nog niet is begonnen, meldt het directe lid dat schriftelijk en gemotiveerd aan de T&E. Het terugtrekken van een team betekent:

1. bij een meerkamp dat het team uit het toernooi wordt genomen, de eventueel door het team al gespeelde wedstrijden komen te vervallen;
2. bij enkelvoudige wedstrijden dat het team de eerstkomende wedstrijd met 9-0 heeft verloren.

Tevens kan een boete worden opgelegd.

SPEELRUIMTEN**Artikel 14**

De artikelen 14 tot en met 16 van het Competitiereglement zijn hier van toepassing.

KLEDING EN SCHOEISEL**Artikel 15**

Artikel 17 van het Competitiereglement is hier van toepassing.

HET SPEL**Artikel 16**

De artikelen 18, 21, 23 en 24 van het Competitiereglement zijn hier van toepassing.

**Artikel 17**

Met uitzondering van de finale worden de wedstrijden gespeeld in de speelruimte van de vereniging die in het wedstrijdprogramma als eerste is genoemd.

**Artikel 18**

Een wedstrijd bestaat uit negen enkelspelen. Elke speler speelt een set tegen elke speler van het andere team.

**Artikel 19**

Voor elke gewonnen set wordt één setpunt toegekend. In een meerkamp wordt de klassering van de teams opgemaakt aan de hand van het aantal behaalde setpunten. In een enkelvoudige wedstrijd heeft het team, dat de meeste setpunten behaalt, de wedstrijd gewonnen. Als van elk team slechts twee spelers aanwezig zijn, kan de uitslag 4-4 zijn; voor het bepalen van de winnaar wordt dan gebruikgemaakt van het game- of puntengemiddelde. Is ook het puntengemiddelde gelijk dan beslist het lot.

**Artikel 20**

Eindigen in de rangschikking van een meerkamp twee of meer teams gelijk, dan is het onderlinge resultaat van de gespeelde wedstrijden beslissend, zo nodig met toepassing van het game- of puntengemiddelde. Is ook het puntengemiddelde gelijk dan beslist het lot.

## PROTESTEN

### **Artikel 21**

De artikelen 26 tot en met 29 van het Competitiereglement zijn hier van toepassing.

## STAKEN

### **Artikel 22**

De artikelen 30 tot en met 32 van het Competitiereglement zijn hier van toepassing.

## UITSTEL

### **Artikel 23**

In bijzondere omstandigheden kan de T&E een wedstrijd uitstellen.

## NIET OPKOMEN

### **Artikel 24**

De artikelen 35 tot en met 37 van het Competitiereglement zijn hier van toepassing.

### **Artikel 25**

1. Als een team tijdens een meerkamp niet opkomt kan dat team uit het bekertoernooi worden genomen, waarbij de eventueel door dat team al gespeelde wedstrijden komen te vervallen. De T&E kan ook tot een andere maatregel komen.
2. Komt een team in een enkelvoudige wedstrijd niet op, dan wordt dat team geacht de wedstrijd te hebben verloren.

### **Artikel 26**

Een team dat niet opkomt geeft daarvan tijdig bericht aan de T&E en de tegenstander. Gebeurt dat niet, dan kan het bestuur een boete opleggen.

## WEDSTRIJDKAART

### **Artikel 27**

Op de wedstrijdkaart worden alle gegevens vermeld: de namen van de spelers en hun registratienummer en de game- en setuitslagen. De kaart wordt door beide aanvoerders ondertekend.

### **Artikel 28**

Het thuisspelende team en bij afwezigheid daarvan het andere team, zendt de wedstrijdkaart binnen twee dagen aan de T&E. Voor een niet tijdig verzonden of onvolledig ingevulde wedstrijdkaart kan een boete worden opgelegd.

## BEZWAAR EN BEROEP TEGEN STRAFFEN EN BOETES

### **Artikel 29**

De artikelen 42 en 43 van het Competitiereglement zijn hier van toepassing.

## SLOTBEPALING

### **Artikel 30**

Aldus vastgesteld in de ledenvergadering van 13 juni 2018.

## **Bijlage A**, behorend bij artikel 18 van het Competitiereglement

### **2.11 Een game**

Een game wordt gewonnen door de speler of het paar, die/dat het eerst 21 punten scoort, tenzij beide spelers of paren 20 punten hebben gescoord, in welk geval die speler of dat paar winnaar wordt die/dat als eerste 2 punten meer scoort dan zijn/hun tegenstander(s).

### **2.12 Een wedstrijd (set)**

2.12.1 Een wedstrijd/set bestaat uit 2 ('best of three') of 3 ('best of five') gewonnen games.

### **2.13 De keuze van serveren, ontvangen en tafelhelft**

2.13.3 Na elke 5 gescoorde punten wordt de/het ontvangende speler/paar de/het serverende spelers/paar en dat gaat zo door tot het einde van de game, tenzij ieder(e) speler of paar 20 punten gescoord heeft of de tijdregel ingaat, waarbij de volgorde van serveren en ontvangen hetzelfde zal zijn, maar waarbij na elk gescoord punt de service naar de tegenstander zal overgaan.

2.13.6 De speler of het paar die/dat het eerst serveerde in een game, zal in de volgende game als eerste ontvangen, en in de laatst mogelijke game van een dubbelwedstrijd moet het paar dat in de volgende rally de service ontvangt de volgorde van ontvangen veranderen, nadat één der paren 10 punten heeft behaald.

2.13.7 De speler of het paar die/dat in een game aan een bepaalde zijde van de tafel begint, zal in de volgende game aan de andere kant beginnen en in de laatst mogelijke game van een wedstrijd/set moeten de spelers of paren van tafelhelft wisselen zodra één speler of paar 10 punten heeft gescoord.

### **2.15 De tijdregel**

2.15.1 Behalve wanneer beide spelers of paren tenminste 19 punten hebben gescoord treedt de tijdregel in werking indien een game na 15 minuten speeltijd nog niet is geëindigd, of eerder indien beide spelers of paren dit verzoeken.

2.15.3 Indien de tijdregel eenmaal is ingegaan, dienen alle volgende games in die wedstrijd/set volgens de tijdregel te worden gespeeld.

### **3.4.4 Pauzes**

3.4.4.1 Elke speler heeft recht op:

3.4.4.1.1 Een onderbreking van maximaal 2 minuten tussen opeenvolgende games binnen een wedstrijd/set.

3.4.4.1.2 Korte onderbrekingen voor het gebruik van de handdoek na elke 5 punten vanaf het begin van elke game en bij het wisselen van tafelhelft in de laatst mogelijke game van een wedstrijd/set.