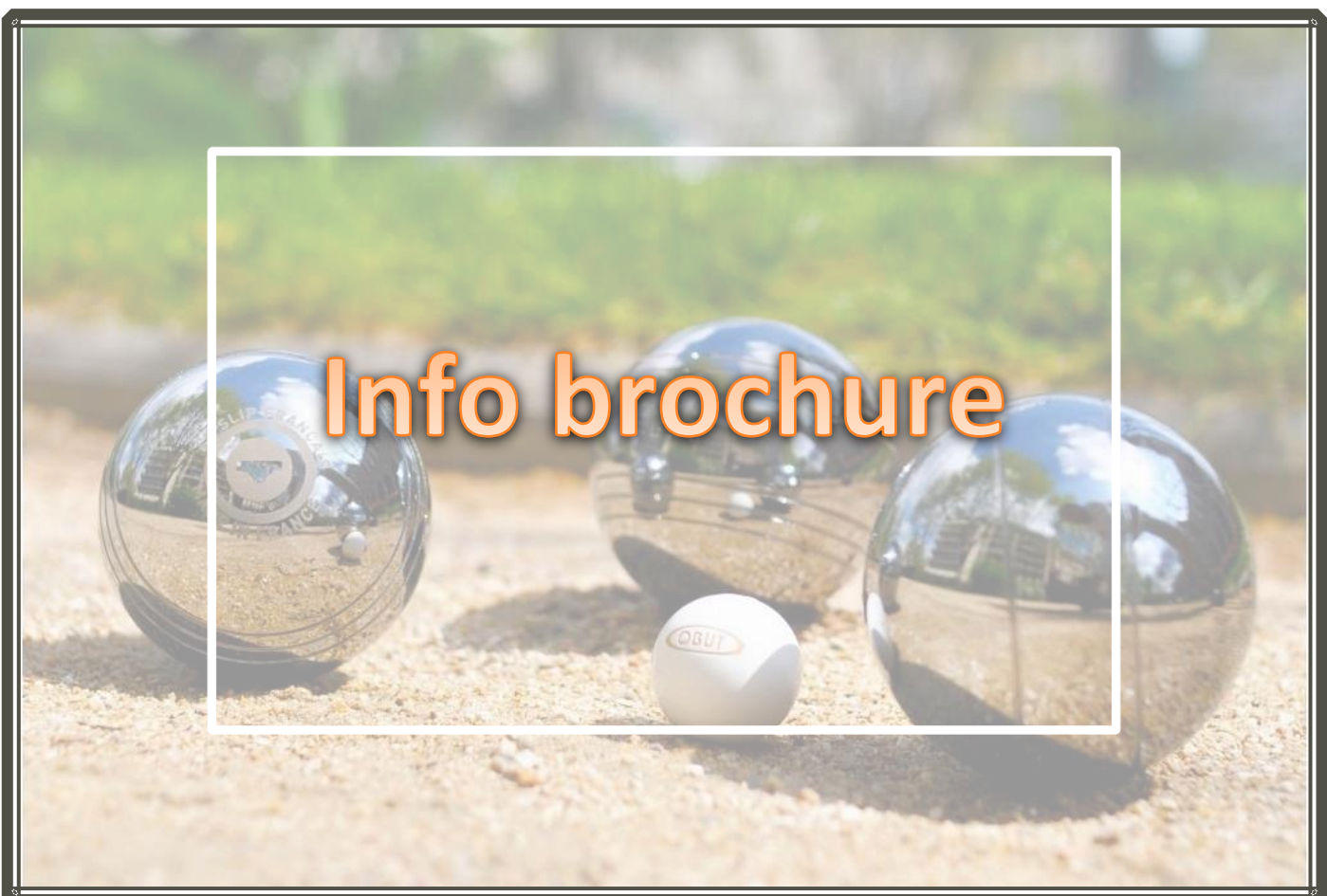


PETANQUE TORNOOI 2025

A photograph of three large, polished metal petanque balls and one small white ball on a sandy surface. The metal balls are highly reflective, showing the surrounding environment. The white ball has the letters "QBU" on it. The text "Info brochure" is overlaid in orange with a white outline.

Info brochure

Sportdienst stad Ninove

Evaluatie 2024

- **TORNOOIFORMAT IN TWEE RONDES** ✓
- **MET IN TWEEDE RONDE CHAMPIONS, SUB EN FUN LEAGUE IS GOED**
- **SYSTEEM** ✓
- **ALLE PLOEGEN IN TWEEDE RONDE MEER WEDSTRIJDEN LATEN**
- **SPELEN** ✓
- **WEDSTRIJDBLADEN EN KLASSEMENT SNELLER DOORGEVEN EN**
- **PUBLICEREN** ✓
- **TIJDIG AFZEGGINGEN LATEN WETEN /VERWITTIGEN WANNEER MEN**
- **NIET KAN** ✓
- **OVERAL TOUWTJES OP TERREINEN. DEZE KUNNEN AFGEHAALD**
- **WORDEN OP DE SPORTDIENST** ✓
- **KAPITEIN IS DEEL VAN DE PLOEG MET MAXIMUM VIJF SPELERS** ✓
- **GEBRUIK VAN PRIVÉ TERREINEN: ZORGEN VOOR NEUTRALITEIT EN**
- **TOEGANKELIJKHEID. GELIEVE OP VOORHAND CONTACT OP TE**
- **NEMEN MET EIGENAAR VAN HET TERREIN** ✓
- **HEEN- ÉN TERUGWEDSTRIJDEN NIET**
- **NOODZAKELIJK (ZEKER IN 1ste RONDE)** ✓
- **FINALEDAG WAS TE LANG** ✓
- **STRICTER TOEZIEN OP SPELERS VAN BUITEN NINOVE** ✓

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**
competitiespeler zijn (of nooit geweest zijn) en er moet een bepaalde
"band" zijn met het team.
- In elke ploeg maximaal één (gelicentieerde) competitiespeler.
- **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.

TIJDSSCHEMA 2025

5^{DE} EDITIE



**Inschrijven tot uiterlijk
Woensdag 26 maart**

**Loting poules eerste ronde
Maandag 31 maart**

Start tornooi vanaf 21 April

**Finaledag (weekend)
Zaterdag/Zondag 20/21 september**

WEDSTRIJD FORMAT

- 4 poules van 7 ploegen geleide loting op basis van locaties
- In de poulefase enkel heenwedstrijden (6 wedstrijden indien 28 ploegen)
- Het is de betrachting dat elke ploeg evenveel uit als thuis wedstrijden heeft (dit lukt niet voor Team 7)
- Speelperiode: tussen half april – half juni
- Start inschrijvingen 03 maart 2025 tem 25 maart
- Bijeenkomst teams maandag 31 maart 2025
- Start tornooi 21 april 2025
- 6 wedstrijden in de poules ==> einde 7 juni

POULE A	POULE B	POULE C	POULE D
A1	B1	C1	D1
A2	B2	C2	D2
A3	B3	C3	D3
A4	B4	C4	D4
A5	B5	C5	D5
A6	B6	C6	D6
A7	B7	C7	D7

SCHEMA VOOR POULE A-B-C-D

Datum	Hometeam	Uitteam	Set 1	Set 2	Set 3	Stand
	Team 2	Team 1				
	Team 4	Team 3				
	Team 5	Team 6				
	Team 1	Team 3				
	Team 5	Team 2				
	Team 7	Team 4				
	Team 4	Team 1				
	Team 2	Team 7				
	Team 3	Team 6				
	Team 1	Team 5				
	Team 6	Team 2				
	Team 3	Team 7				
	Team 6	Team 1				
	Team 2	Team 4				
	Team 5	Team 7				
	Team 1	Team 7				
	Team 3	Team 5				
	Team 6	Team 4				
	Team 3	Team 2				
	Team 4	Team 5				
	Team 7	Team 6				

Vervolg

3 poules: Champions league, Sub league en Fun league

Champions league:

- 8 ploegen bestaande uit de winnaars en 2^{de} plaats van de 4 poules
- Deze worden opgedeeld in 2 poules:
- Poule CL1: A1 – B1 – C2 – D2
- Poule CL2: A2 – B2 – C1 – D1
- 6 wedstrijden heen en terug
- Plaats 8 – 7: E4 – F4 heen en terug
- Plaats 6 – 5 : E3 – F3 heen en terug
- Halve finale: E2 – F1 heen en terug
- Halve finale: E1 – F2 heen en terug

Sub League:

- 10 ploegen opgedeeld in 2 poules van 5 ploegen
- Poule S1: A3 – B3 – C4 – D4 – 5^{de} ploeg met meest aantal punten
- Poule S2: A4 – B4 – C3 – D3 – ploeg die 2^{de} 5^{de} is.
- 4 wedstrijden enkel
- Plaats 10 – 9: S1 5^{de} – S2 5^{de} heen en terug
- Plaats 8-7: S1 4^{de} – S2 4^{de} heen en terug
- Plaats 6-5: S1 3^{de} – S2 3^{de} heen en terug
- Halve Finale 1^{ste} S1 – 2^{de} S2
- Halve Finale 2^{de} S2 – 1^{ste} S1
- Plaats 4-3: Verliezers halve finale (zaterdag?)
- Plaats 2-1: S1 1^{ste} – S2 1^{ste} Finale dag VM

Fun League:

- 10 ploegen opgedeeld in 2 poules van 5 ploegen
- Poule F1: 3^{de} 5^{de} – A6 – B6 – C7 – D7
- Poule F2: 4^{de} 5^{de} – A7 – B7 – C6 – D6
- 4 wedstrijden enkel
- Plaats 10 – 9: S1 5^{de} – S2 5^{de} heen en terug
- Plaats 8-7: S1 4^{de} – S2 4^{de} heen en terug
- Plaats 6-5: S1 3^{de} – S2 3^{de} heen en terug
- Halve Finale 1^{ste} F1 – 2^{de} F2
- Halve Finale 2^{de} F2 – 1^{ste} F1
- Plaats 4-3: Verliezers halve finale (zaterdag?)
- Plaats 2-1: F1 1^{ste} – S2 1^{ste} Finale dag VM

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.
- Eventueel forfait wordt vastgesteld op telkens 3 sets aan 13-0. Forfaits worden zoveel mogelijk vermeden. Ingeval van rechtstreekse uitschakeling, is de ploeg die forfait geeft meteen uitgeschakeld.
- Indien beide ploegen elk een bal op precies dezelfde afstand het dichtst bij de cochonette liggen, blijft de ploeg die het eerst zijn bal heeft gegooid, aan de winnende hand (de andere ploeg heeft namelijk zijn bal niet dichter gegooid).
- 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 !



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