

HANDBOEK MEERKAMPEN
NEDERLANDSE TAFELTENNISBOND

Ten geleide

Deze druk van het Handboek Meerkampen is een herziene uitgave van eerdere versie uit april 1978. Naast de sindsdien aangebrachte aanpassingen aan het nieuwe Toernooi- en Wedstrijdreglement van de NTTB is ook een aantal andere aanpassingen verwerkt. Zo zijn de voorbeelden gebaseerd op het spelen van 'best of five' met games tot de elf punten. Uiteraard is ook de zogenaamde Meerkampregel niet vergeten. Deze Meerkampregel, die de eindstand in een meerkamp bepaalt, is tegelijk met en als aanvulling op de reglementering per 1 juli 1997 door de Bondsraad aangenomen en komt overeen met de internationaal geldende reglementering.

Het Handboek Meerkampen kent twee doelen:

Een uitvoeringsbesluit op grond van artikel 26 van het Toernooi- en Wedstrijdreglement van de NTTB. Dit geldt voor de hoofdstukken 1, 2 en 3. Deze hoofdstukken hebben als hoofdbestuursbesluit een bindend karakter.

De hoofdstukken 4 tot en met 10 hebben een adviserend karakter.

Dit Handboek meerkampen is een handleiding voor de organisatoren en toernooileiders, als ondersteuning worden diverse adviezen en richtlijnen gegeven.

Er zijn beschrijvingen opgenomen van drie- tot en met twaalfkampen. Van de formulieren zelf zijn aparte bijlagen (A t/m J) gemaakt.

Vanaf deze plaats past een woord van dank aan de voormalige Commissie Toernooien en Wedstrijden, die met veel energie heeft gewerkt aan de totstandkoming van dit handboek. Ook hebben wij dankbaar gebruik gemaakt van de adviezen van het cluster Competitie en Toernooien en Wedstrijden van de bondsraad en enkele andere ter zake kundige personen.

Daar, waar in dit handboek gesproken wordt van deelnemer, speler, hij, enz., wordt tevens het vrouwelijk equivalent bedoeld.

Alles wat in dit boek van toepassing is voor deelnemer(s) of speler(s) is in voorkomende situaties ook van toepassing voor dubbels of teams

Met scheidsrechter wordt hier bedoeld een NTTB-lid, aan wie bij een wedstrijd het toezicht op de naleving van de spelregels en het constateren van overtredingen is opgedragen.

De hoofdstukken 1, 2 en 3 zijn bindend. De overige hoofdstukken hebben een adviserend karakter.

Hoofdbestuur NTTB,
Zoetermeer, mei 2011

Inhoudsopgave

Hoofdstuk 1	Het begrip meerkamp	pagina 1
Hoofdstuk 2	Het verloop van een meerkamp	pagina 2
Hoofdstuk 3	De Meerkampregel (eindrangschikking in een meerkamp)	pagina 3
Hoofdstuk 4	Voorbeelden van toepassing van de meerkampregel	pagina 5
Hoofdstuk 5	De wedstrijden van een meerkamp	pagina 29
Hoofdstuk 6	Algemene gegevens voor meerkampen	pagina 31
Hoofdstuk 7	Indeling en plaatsing van de deelnemers	pagina 33
Hoofdstuk 8	Doortellen setpunten	pagina 34
Hoofdstuk 9	Volgorde van spelen	pagina 35
Hoofdstuk 10	Speelduur	pagina 37
Bijlage A	Het meerkampformulier Driekamp	
Bijlage B	Het meerkampformulier Vierkamp	
Bijlage C	Het meerkampformulier Vijfkamp	
Bijlage D	Het meerkampformulier Zeskamp	
Bijlage E	Het meerkampformulier Zevenkamp	
Bijlage F	Het meerkampformulier Achtkamp	
Bijlage G	Het meerkampformulier Negenkamp	
Bijlage H	Het meerkampformulier Tienkamp	
Bijlage I	Het meerkampformulier Elfkamp	
Bijlage J	Het meerkampformulier Twaalfkamp	

Hoofdstuk 1. Het begrip meerkamp.

1. **Begripsbepaling:**
Een meerkamp is een wedstrijdenreeks waaraan drie of meer personen deelnemen en waarbij alle deelnemers tenminste éénmaal in een wedstrijd tegen elkaar uitkomen.
- 1.1 Wanneer een serie meerkampen (bijvoorbeeld als onderdeel van een toernooi) vooraf wordt gegaan door en/of wordt vervolgd met een ander toernooisysteem (bijvoorbeeld voorrondes c.q. afvalsysteem), worden de afzonderlijke meerkampen als de in dit boek behandelde meerkamp gezien.
- 1.2 Per meerkamp wordt voor aanvang een meerkampformulier (wedstrijdrooster*) gemaakt, waarop de deelnemers aan die meerkamp en de volgorde van de door hen te spelen wedstrijden zijn vermeld.
- 1.2.1 In zo'n meerkampformulier wordt elke deelnemer gekoppeld aan een getal, waarmee hij in het formulier schematisch wordt aangeduid.

Indien de wedstrijdleiding besloten heeft, dat de deelnemers in hun meerkamp eveneens als scheidsrechter dienen te fungeren, dan wordt de verdeling van hun beurten als scheidsrechter eveneens in het meerkampformulier schematisch aangegeven.
- 1.3 Wanneer een meerkamp op meer dan 1 tafel wordt gespeeld worden de wedstrijden van zo'n meerkamp zo over de beschikbare tafels verdeeld, dat alle deelnemers aan die meerkamp zoveel mogelijk evenveel wedstrijden op elke tafel spelen.

**) In hoofdstuk 9 wordt met voorbeelden van achtkampformulieren aangegeven hoe zo'n wedstrijdrooster kan worden uitgewerkt.*

Hoofdstuk 2. Het verloop van een meerkamp.

2.1 Indeling

De indeling in de meerkamp geschiedt, indien mogelijk, naar sterkte van de deelnemers.

- 2.1.1 Wanneer meerdere deelnemers aan een meerkamp afkomstig zijn van één vereniging (of afdeling of anderszins), dienen de deelnemers van die vereniging (of afdeling of anderszins) zo snel mogelijk tegen elkaar te spelen. (zie hoofdstuk ...).

2.2 Verloop

- a. De organisator van een meerkamp kan voor de toekenning van setpunten in de meerkamp kiezen uit één van de volgende twee systemen:
1. Per gewonnen wedstrijd wordt 1 setpunt gegeven. De verliezer ontvangt 0 setpunten.
 2. Per gewonnen wedstrijd worden 2 setpunten toegekend. De verliezer die de wedstrijd uitspeelt krijgt 1 setpunt. Degene die voortijdig de wedstrijd opgeeft krijgt 0 setpunten.
- b. Voor de voorbeelden in dit boek is gekozen voor het systeem als ad. a.1. Dit is het meest toegepaste systeem. Wanneer niet nader aangegeven, mag er van worden uitgegaan, dat gekozen is voor het systeem als ad. a.1.
- c. De organisator van een I-evenement is verplicht om voor het systeem als ad. a.1. te kiezen. Wanneer bij een I-evenement of anderszins gekozen wordt voor het systeem als ad. a.2, dient dat vooraf gepubliceerd te worden. Bijvoorbeeld in de uitnodiging tot inschrijving c.q. deelname.

Van alle wedstrijden worden de setpunten op het meerkampformulier aangegeven.

Om te bepalen wie de winnaar van de meerkamp is - met name als twee of meerdere spelers een zelfde aantal setpunten hebben behaald - wordt de meerkampregel als omschreven in de hoofdstukken 3 en 4 toegepast.

2.2.1. Tussentijds opgeven

Bij tussentijds opgeven in een meerkamp (door bijvoorbeeld een blessure) worden na afloop van de meerkamp, indien de speler die heeft opgegeven de helft of minder dan de helft van het aantal te spelen wedstrijden heeft gespeeld, alle wedstrijden van deze speler, geschrapt.

Een niet beëindigde wedstrijd wordt beschouwd als een gespeelde wedstrijd. In dat geval is/zijn de punt(en) voor de tegenstander van de speler, die heeft opgegeven.

(Voorbeeld: in de wedstrijd a - b geeft speler b wegens blessure op bij de stand 6 - 8 in de tweede game.

Als de eerste game door b was gewonnen met 12- 10, dan is de einduitslag van deze wedstrijd:

a - b = 10 - 12; 11 - 8; 11 - 0; 11 - 0 = 3-1).

2.2.2. Blessuretijd.

Als een geblesseerde speler binnen 10 minuten na het staken van de wedstrijd -als gevolg van een blessure- terugkomt in dezelfde wedstrijd, is de betrokken speler gerechtigd de wedstrijden van de meerkamp te vervolgen. Als de speler na meer dan 10 minuten zijn wedstrijd kan vervolgen, bepaalt de wedstrijdleider *) of de betrokken speler alsnog de wedstrijd mag uitspelen.

- 2.2.3 Als de betrokken speler de wedstrijd niet heeft kunnen uitspelen, maar wel tijdig hersteld is voor aanvang van de volgende wedstrijd in de betreffende meerkamp, kan hij alsnog de resterende wedstrijden van deze meerkamp spelen. Indien de betrokken speler opnieuw geblesseerd raakt, krijgt hij van de wedstrijdleider*) opnieuw maximaal 10 minuten om de wedstrijd te kunnen vervolgen. Indien hij niet tijdig de wedstrijd kan vervolgen, wordt dit gezien als tussentijds opgeven en wordt verder gehandeld als bij punt 2.2.1.

- 2.2.4 Wanneer een speler te laat komt voor de aanvang van een door hem te spelen meerkamp, bepaalt de wedstrijdleader*) of de betrokken speler (bijvoorbeeld als hij zich kan beroepen op overmacht) alsnog de wedstrijden van de meerkamp kan en mag spelen.
- 2.2.5 Wanneer een speler te laat komt voor aanvang van een te spelen wedstrijd in de meerkamp, nadat hij zijn eerste wedstrijd al heeft gespeeld, bepaalt de wedstrijdleader*) of de betrokken speler alsnog zijn wedstrijden mag vervolgen.
- 2.2.6 Bij een verbod tot (verder) spelen in zo'n meerkamp (zie artikel 16 van het Toernooi- en Wedstrijdreglement) worden na afloop van de meerkamp alle wedstrijden van de speler, die dat verbod heeft gekregen, geschrapt en wordt hij niet in de eindstand opgenomen.
- 2.2.7.1 In een enkele meerkamp, die geen onderdeel is van een toernooi en die gespeeld wordt volgens best of five systeem, heeft elke speler recht op een rustpauze van minimaal 5 minuten tussen twee te spelen wedstrijden.
Wanneer het bovenstaande van toepassing is dient dat vooraf gepubliceerd te worden. Bijvoorbeeld in de uitnodiging tot inschrijving c.q. deelname.
- 2.2.7.2 In een enkele meerkamp, die geen onderdeel is van een toernooi en die gespeeld wordt volgens best of seven systeem, heeft elke speler recht op een rustpauze van minimaal 15 minuten tussen twee te spelen wedstrijden.
Wanneer het bovenstaande van toepassing is dient dat vooraf gepubliceerd te worden. Bijvoorbeeld in de uitnodiging tot inschrijving c.q. deelname.

*) Bij I- en N-evenementen dient “wedstrijdleader” hier gelezen te worden als “bondsvertegenwoordiger”.

Hoofdstuk 3. De Meerkampregel.

3.1 Indien twee of meer spelers een gelijk aantal wedstrijdpunten hebben behaald, wordt de meerkampregel vanaf stap 2 toegepast om een volledige eindrangschikking op te kunnen maken.

3.2 begripsbepaling

DE MEERKAMPREGEL

3.2.1 De meerkampregel kent - indien nodig - 7 stappen om tot een eindrangschikking van een meerkamp te komen.

3.2.2 Telkens wanneer na een stap **GEEN** eindrangschikking kan worden vastgesteld voor een deel (één of meer) van de betrokken gelijk geëindigde deelnemers, wordt een volgende stap genomen.

3.2.3 Telkens wanneer na een stap **WEL** een eindrangschikking kan worden vastgesteld voor een deel (één of meer) van de betrokken gelijk geëindigde deelnemers, dient voor de overige gelijk geëindigde deelnemers te worden terug gekeerd naar stap 2.

De eindrangschikking in een meerkamp wordt als volgt vastgesteld:

Stap 1: door het aantal behaalde setpunten in de meerkamp;

Stap 2: indien volgens stap 1 geen beslissing is verkregen: door het aantal behaalde setpunten in de onderlinge wedstrijden van de gelijk geëindigde deelnemers;

Stap 3: indien volgens de stappen 1 en 2 geen beslissing is verkregen: door het quotiënt van gewonnen en verloren games van de onderlinge wedstrijden van de gelijk geëindigde deelnemers;

Stap 4: indien volgens de stappen 1, 2 en 3 nog geen beslissing is verkregen: door het quotiënt van gewonnen en verloren punten van de onderlinge wedstrijden van de gelijk geëindigde deelnemers;

Stap 5: indien volgens de voorgaande stappen geen beslissing is verkregen: door het quotiënt van gewonnen en verloren games van alle door de gelijk geëindigde deelnemers gespeelde wedstrijden van de meerkamp;

Stap 6: indien ook volgens stap 5 geen beslissing is verkregen: door het quotiënt van gewonnen en verloren punten van alle door de gelijk geëindigde deelnemers gespeelde wedstrijden van de meerkamp;

Stap 7: indien dan nog geen beslissing is verkregen, dan beslist het lot.

Voor voorbeelden van toepassing, zie hoofdstuk 4.

Hoofdstuk 4. Voorbeelden van toepassing van de Meerkampregel.

4.1 Toepassing Meerkampregel, voorbeeld 1, stap 1.

		6-KAMP						ZESKAMP			
DEELNEMER S		VERENIGING	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	Tot	Plaats		
1	Aa	Zz	1	1	1	1	1	5	1e		
2	Bb	Yy	1	1	1	1	0	4	2e		
3	Cc	Xx	1	1	0	0	1	3	3e		
4	Dd	Ww	0	0	0	1	1	2	4e		
5	Ee	Vv	0	0	1	0	0	1	5e		
6	Ff	Uu	0	0	0	0	0	0	6e		
EERSTE RONDE											
s											
1.	3 - 4	11/7	11/3	11/9				3 - 0			
2.	2 - 5	11/8	11/5	9/11	11/9			3 - 1			
3.	1 - 6	11/4	9/11	7/11	11/8	12/10		3 - 2			
DERDE RONDE											
s											
7.	5 - 6	8/11	11/7	11/6	9/11	11/8		3 - 2			
8.	2 - 3	11/8	11/9	11/7				3 - 0			
9.	1 - 4	11/5	11/3	11/6				3 - 0			
TWEDE RONDE											
s											
4.	2 - 4	11/8	7/11	11/9	11/5			3 - 1			
5.	3 - 6	11/10	9/11	7/11	12/10	11/8		3 - 2			
6.	1 - 5	11/6	11/8	11/6				3 - 0			
VIERDE RONDE											
s											
10.	2 - 6	11/6	11/5	11/8				3 - 0			
11.	4 - 5	9/11	12/10	11/5	11/8			3 - 1			
12.	1 - 3	11/8	11/7	11/5				3 - 0			
VIJFDE RONDE											
s											
13.	4 - 6	11/7	11/5	10/12	11/9			3 - 1			
14.	3 - 5	11/8	11/8	11/7				3 - 0			
15.	1 - 2	8/11	7/11	11/9	12/10	11/8		3 - 2			

Uitwerking voorbeeld 1, stap 1.

Resultaat: Speler 1 heeft 5 setpunten behaald
Speler 2 heeft 4 setpunten behaald
Speler 3 heeft 3 setpunten behaald
Speler 4 heeft 2 setpunten behaald
Speler 5 heeft 1 setpunt behaald
Speler 6 heeft 0 setpunten behaald.

Toepassing:

Speler 1 eindigt als eerste in deze meerkamp
Speler 2 eindigt als tweede in deze meerkamp
Speler 3 eindigt als derde in deze meerkamp
Speler 4 eindigt als vierde in deze meerkamp
Speler 5 eindigt als vijfde in deze meerkamp
Speler 6 eindigt als zesde in deze meerkamp.

4.2 Toepassing Meerkampregel, voorbeeld 2, stap 2.

		6-KAMP					ZES-KAMP				
DEELNEMER S		VERENIGING	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	Totaal			
1	Aa	Zz	1	1	1	0	1	4	2e		
2	Bb	Yy	0	1	0	1	0	2	3e		
3	Cc	Xx	0	1	1	1	1	4	1e		
4	Dd	W w	1	0	0	1	0	2	5e		
5	Ee	Vv	1	0	0	0	0	1	6e		
6	Ff	Uu	0	0	1	0	1	2	4e		
EERSTE RONDE											
s											
1.	3 - 4	7/11	8/11	9/11				0 - 3			
2.	2 - 5	5/11	9/11	10/12				0 - 3			
3.	1 - 6	11/5	11/9	11/7				3 - 0			
TWEDE RONDE											
s											
4.	2 - 4	11/8	11/3	11/9				3 - 0			
5.	3 - 6	11/5	11/7	11/4				3 - 0			
6.	1 - 5	9/11	11/8	12/10	11/6			3 - 1			
DERDE RONDE											
s											
7.	5 - 6	9/11	7/11	10/12				0 - 3			
8.	2 - 3	3/11	9/11	7/11				0 - 3			
9.	1 - 4	11/5	11/8	11/3				3 - 0			
VIERDE RONDE											
s											
10.	2 - 6	11/7	11/8	11/4				3 - 0			
11.	4 - 5	11/9	11/9	11/9				3 - 0			
12.	1 - 3	9/11	7/11	10/12				0 - 3			
VIJFDE RONDE											
s											
13.	4 - 6	8/11	6/11	9/11				0 - 3			
14.	3 - 5	11/9	12/10	12/10				3 - 0			
15.	1 - 2	11/9	11/8	11/6				3 - 0			

Uitwerking voorbeeld 2, stap 2.

Resultaat: Speler 1 en 3 hebben ieder 4 setpunten behaald
Speler 2, 4 en 6 hebben ieder 2 setpunten behaald
Speler 5 heeft 1 setpunt behaald.

Toepassing:

- a. De spelers 1 en 3 met ieder 4 setpunten worden of 1e of 2e.

Het resultaat in setpunten, behaald in de onderlinge wedstrijd tussen deze twee spelers, is:

	<u>speler 1</u>	<u>speler 3</u>
wedstrijd 12 (1 - 3)	0	1

De rangschikking van deze twee spelers is dus: eerst speler 3 en dan speler 1.

Speler 3 eindigt als 1e in deze meerkamp

Speler 1 eindigt als 2e in deze meerkamp

- b. De spelers 2, 4 en 6 met ieder 2 setpunten worden of 3e of 4e of 5e.

Het resultaat in setpunten, behaald in de onderlinge wedstrijden tussen deze drie spelers, is:

	<u>speler 2</u>	<u>speler 4</u>	<u>speler 6</u>
wedstrijd 4 (2 - 4)	1	0	
wedstrijd 10 (2 - 6)	1		0
wedstrijd 13 (4 - 6)	<u> </u>	<u>0</u>	<u>1</u>
	2	0	1

De rangschikking van deze drie spelers is dus: eerst speler 2, dan speler 6 en dan speler 4.

Speler 2 eindigt als 3e in deze meerkamp

Speler 6 eindigt als 4e in deze meerkamp

Speler 4 eindigt als 5e in deze meerkamp

- c. Speler 5 met 1 setpunt eindigt als 6e in deze meerkamp.

4.3 Toepassing Meerkampregel, voorbeeld 3, stap 3.

		6-KAMP				ZESKAMP				
DEELNEMER S		VERENIGING	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	Totaal		
1	Aa	Zz	0	1	1	0	1	3	2e	
2	Bb	Yy	0	1	0	1	0	2	4e	
3	Cc	Xx	0	1	1	1	0	3	1e	
4	Dd	W w	1	0	0	1	0	2	6e	
5	Ee	Vv	1	0	1	0	1	3	3e	
6	Ff	Uu	1	0	0	0	1	2	5e	
EERSTE RONDE										
s										
1.	3 - 4	9/11	8/11	9/11				0 - 3		
2.	2 - 5	7/11	9/11	9/11				0 - 3		
3.	1 - 6	10/12	10/12	10/12				0 - 3		
DERDE RONDE										
s										
7.	5 - 6	11/9	11/5	11/8				3 - 0		
8.	2 - 3	6/11	9/11	10/12				0 - 3		
9.	1 - 4	11/3	11/0	11/4				3 - 0		
VIJFDE RONDE										
s										
13.	4 - 6	5/11	4/11	8/11				0 - 3		
14.	3 - 5	11/7	11/5	9/11	10/12	9/11		2 - 3		
15.	1 - 2	11/8	11/7	11/2				3 - 0		
TWEDE RONDE										
s										
4.	2 - 4	11/7	11/4	11/6				3 - 0		
5.	3 - 6	11/3	11/7	11/9				3 - 0		
6.	1 - 5	11/7	11/5	11/2				3 - 0		
VIERDE RONDE										
s										
10.	2 - 6	11/7	11/7	11/8				3 - 0		
11.	4 - 5	11/8	11/9	11/5				3 - 0		
12.	1 - 3	7/11	10/12	8/11				0 - 3		

Uitwerking voorbeeld 3, stap 3.

Resultaat: Speler 1, 3 en 5 hebben ieder 3 setpunten behaald
Speler 2, 4 en 6 hebben ieder 2 setpunten behaald.

Toepassing:

- a. De spelers 1, 3 en 5 met ieder 3 setpunten worden of 1e of 2e of 3e.

Het resultaat in setpunten, behaald in de onderlinge wedstrijden tussen deze drie spelers, is:

	<u>speler 1</u>	<u>speler 3</u>	<u>speler 5</u>
wedstrijd 6 (1 - 5)	1		0
wedstrijd 12 (1 - 3)	0	1	
wedstrijd 14 (3 - 5)	<u> </u>	<u>0</u>	<u>1</u>
	1	1	1

Het onderlinge resultaat in setpunten van deze drie spelers is dus gelijk.

Het resultaat in gamepunten, behaald in de onderlinge wedstrijden tussen deze drie spelers, is:

	<u>speler 1</u>	<u>speler 3</u>	<u>speler 5</u>
wedstrijd 6 (1 - 5)	3 - 0		0 - 3
wedstrijd 12 (1 - 3)	0 - 3	3 - 0	
wedstrijd 14 (3 - 5)	<u> </u>	<u>2 - 3</u>	<u>3 - 2</u>
	3 - 3	5 - 3	3 - 5

Het quotiënt van de gewonnen en verloren games van speler 1 is $3 : 3 = 1$.

Het quotiënt van de gewonnen en verloren games van speler 3 is $5 : 3 = 1,666\dots$

Het quotiënt van de gewonnen en verloren games van speler 5 is $3 : 5 = 0,6$

De rangschikking van deze drie spelers is dus: eerst speler 3, dan speler 1 en dan speler 5.

Speler 3 eindigt als 1e in deze meerkamp

Speler 1 eindigt als 2e in deze meerkamp

Speler 5 eindigt als 3e in deze meerkamp

- b. De spelers 2, 4 en 6 met ieder 2 setpunten worden of 4e of 5e of 6e.

Het resultaat in setpunten, behaald in de onderlinge wedstrijden tussen deze drie spelers, is:

	<u>speler 2</u>	<u>speler 4</u>	<u>speler 6</u>
wedstrijd 4 (2 - 4)	1	0	
wedstrijd 10 (2 - 6)	1		0
wedstrijd 13 (4 - 6)	<u> </u>	<u>0</u>	<u>1</u>
	2	0	1

De rangschikking van deze drie spelers is dus: eerst speler 2, dan speler 6 en dan speler 4.

Speler 2 eindigt als 4e in deze meerkamp

Speler 6 eindigt als 5e in deze meerkamp

Speler 4 eindigt als 6e in deze meerkamp.

4.4 Toepassing Meerkampregel, voorbeeld 4, stap 4.

		6-KAMP						ZESKAMP			
DEELNEMER S		VERENIGING	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	Totaal			
1	Aa	Zz	0	0	1	1	1	3	2e		
2	Bb	Yy	0	0	0	1	0	1	6e		
3	Cc	Xx	0	1	1	0	0	2	3e		
4	Dd	Ww	1	1	0	0	0	2	4e		
5	Ee	Vv	1	1	1	1	1	5	1e		
6	Ff	Uu	1	0	0	0	1	2	5e		
EERSTE RONDE											
s											
1.	3 - 4	11/7	10/12	6/11	11/9	8/11	2 - 3				
2.	2 - 5	7/11	9/11	9/11			0 - 3				
3.	1 - 6	10/12	10/12	10/12			0 - 3				
TWEDE RONDE											
s											
4.	2 - 4	8/11	9/11	6/11					0 - 3		
5.	3 - 6	11/3	6/11	11/7	9/11	11/8	3 - 2				
6.	1 - 5	7/11	5/11	2/11			0 - 3				
DERDE RONDE											
s											
7.	5 - 6	11/9	11/5	8/11	11/7		3 - 1				
8.	2 - 3	6/11	9/11	10/12			0 - 3				
9.	1 - 4	11/3	0/11	11/4	9/11	11/8	3 - 2				
VIERDE RONDE											
s											
10.	2 - 6	11/7	11/7	11/8					3 - 0		
11.	4 - 5	8/11	9/11	5/11			0 - 3				
12.	1 - 3	11/7	10/12	11/8	11/9		3 - 1				
VIJFDE RONDE											
s											
13.	4 - 6	7/11	11/6	7/11	11/6	10/12	2 - 3				
14.	3 - 5	7/11	5/11	9/11			0 - 3				
15.	1 - 2	11/8	11/7	9/11	11/2		3 - 1				

Uitwerking voorbeeld 4,, stap 4.

Resultaat: Speler 5 heeft 5 setpunten behaald
Speler 1 heeft 3 setpunten behaald
Speler 3, 4 en 6 hebben ieder 2 setpunten behaald
Speler 2 heeft 1 setpunt behaald

Toepassing:

- a. Speler 5 met 5 setpunten eindigt als 1e in deze meerkamp
- b. Speler 1 met 3 setpunten eindigt als 2e in deze meerkamp
- c. De spelers 3, 4 en 6 met ieder 2 setpunten worden of 3e of 4e of 5e.

Het resultaat in setpunten, behaald in de onderlinge wedstrijden tussen deze drie spelers, is:

	<u>speler 3</u>	<u>speler 4</u>	<u>speler 6</u>
wedstrijd 1 (3 - 4)	0	1	
wedstrijd 5 (3 - 6)	1		0
wedstrijd 13 (4 - 6)	<u>1</u>	<u>0</u>	<u>1</u>
	1	1	1

Het onderlinge resultaat in setpunten van deze drie spelers is dus gelijk.

Het resultaat in gamepunten, behaald in de onderlinge wedstrijden tussen deze drie spelers, is:

	<u>speler 3</u>	<u>speler 4</u>	<u>speler 6</u>
wedstrijd 1 (3 - 4)	2 - 3	3 - 2	
wedstrijd 5 (3 - 6)	3 - 2		2 - 3
wedstrijd 13 (4 - 6)	<u>5 - 5</u>	<u>2 - 3</u>	<u>3 - 2</u>
	5 - 5	5 - 5	5 - 5

Het onderlinge resultaat in gamepunten van deze drie spelers is dus gelijk.

Het resultaat in punten, behaald in de onderlinge wedstrijden tussen deze drie spelers, is:

	<u>speler 3</u>	<u>speler 4</u>	<u>speler 6</u>
wedstrijd 1 (3 - 4)	11- 7 10-12 6-11 11- 9 8-11	7-11 12-10 11- 6 9-11 11- 8	
wedstrijd 5 (3 - 6)	11- 3 6-11 11- 7 9-11 11- 8		3-11 11- 6 7-11 11- 9 8-11
wedstrijd 13 (4 - 6)		7-11 11- 6 7-11 11- 6 <u>10-12</u>	11- 7 6-11 11- 7 6-11 <u>12-10</u>
	<u>94-90</u>	96-92	86-94

Het quotiënt van de gewonnen en verloren punten van speler 3 is $94 : 90 = 1,0444\dots$

Het quotiënt van de gewonnen en verloren punten van speler 4 is $96 : 92 = 1,0434\dots$

Het quotiënt van de gewonnen en verloren punten van speler 6 is $88 : 94 = 0,9148\dots$

We zien hier duidelijk, dat -- ondanks dat speler 4 twee punten meer voor heeft dan speler 3 en het verschil in voor- en tegenpunten van speler 3 en speler 4 gelijk is -- speler 3 van deze drie spelers het hoogste quotiënt van gewonnen en verloren punten heeft.

De rangschikking van deze drie spelers is dus: eerst speler 3, dan speler 4 en dan speler 6.

Speler 3 eindigt als 3e in deze meerkamp

Speler 4 eindigt als 4e in deze meerkamp

Speler 6 eindigt als 5e in deze meerkamp.

d. Speler 2 met 6 punten eindigt als 6e in deze meerkamp.

4.5 Toepassing Meerkampregel, voorbeeld 5, stap 5.

		6-KAMP					ZES-KAMP				
DEELNEMER S		VERENIGING	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	Totaal			
1	Aa	Zz	0	0	1	1	1	3	4e		
2	Bb	Yy	0	0	0	1	0	1	6e		
3	Cc	Xx	1	1	1	0	0	3	2e		
4	Dd	W w	0	1	0	0	0	1	5e		
5	Ee	Vv	1	1	0	1	1	4	1e		
6	Ff	Uu	1	0	1	0	1	3	3e		
EERSTE RONDE											
s											
1.	3 - 4	11/7	13/11	9/11	11/8			3 - 1			
2.	2 - 5	6/11	10/12	5/11				0 - 3			
3.	1 - 6	8/11	11/9	7/11	8/11			1 - 3			
DERDE RONDE											
s											
7.	5 - 6	8/11	1/11	7/11				0 - 3			
8.	2 - 3	9/11	8/11	10/12				0 - 3			
9.	1 - 4	6/11	12/10	13/11	8/11	11/9		3 - 2			
TWEDE RONDE											
s											
4.	2 - 4	6/11	5/11	7/11				0 - 3			
5.	3 - 6	11/2	3/11	11/7	11/8			3 - 1			
6.	1 - 5	7/11	6/11	8/11				0 - 3			
VIERDE RONDE											
s											
10.	2 - 6	11/5	11/9	11/2				3 - 0			
11.	4 - 5	8/11	6/11	7/11				0 - 3			
12.	1 - 3	10/12	11/8	11/6	11/9			3 - 1			
VIJFDE RONDE											
s											
13.	4 - 6	6/11	11/9	8/11	10/12			1 - 3			
14.	3 - 5	6/11	11/13	10/12				0 - 3			
15.	1 - 2	11/3	11/6	9/11	11/9			3 - 1			

Uitwerking voorbeeld 5, stap 5.

Resultaat: Speler 5 heeft 4 setpunten behaald
Speler 1, 3 en 6 hebben ieder 3 setpunten behaald
Speler 2 en 4 hebben ieder 1 setpunt behaald

Toepassing:

- a. Speler 5 met 4 setpunten eindigt als 1e in deze meerkamp
- b. De spelers 1, 3 en 6 met ieder 3 setpunten worden of 2e of 3e of 4e.

Het resultaat in setpunten, behaald in de onderlinge wedstrijden tussen deze drie spelers, is:

	<u>speler 1</u>	<u>speler 3</u>	<u>speler 6</u>
wedstrijd 3 (1 - 6)	0		1
wedstrijd 5 (3 - 6)		1	0
wedstrijd 12 (1 - 3)	<u>1</u>	<u>0</u>	<u> </u>
	1	1	1

Het onderlinge resultaat in setpunten van deze drie spelers is dus gelijk.

Het resultaat in gamepunten, behaald in de onderlinge wedstrijden tussen deze drie spelers, is:

	<u>speler 1</u>	<u>speler 3</u>	<u>speler 6</u>
wedstrijd 3 (1 - 6)	1 - 3		3 - 1
wedstrijd 5 (3 - 6)		3 - 1	1 - 3
wedstrijd 12 (1 - 3)	<u>3 - 1</u>	<u>1 - 3</u>	<u> </u>
	4 - 4	4 - 4	4 - 4

Het onderlinge resultaat in gamepunten van deze drie spelers is dus gelijk.

Het resultaat in punten, behaald in de onderlinge wedstrijden tussen deze drie spelers, is:

	<u>speler 1</u>	<u>speler 3</u>	<u>speler 6</u>
wedstrijd 3 (1 - 6)	8-11 11- 9 7-11 8-11		11- 8 9-11 11- 7 11- 8
wedstrijd 5 (3 - 6)		11- 2 3-11 11- 7 11- 8	2-11 11- 3 7-11 8-11
wedstrijd 12 (1 - 3)	10-12 11- 8 11- 6 <u>11- 9</u> 77- 77	12-10 8-11 6-11 <u>9-11</u> 71-71	<u> </u> 70-70

Het quotiënt van de gewonnen en verloren punten van speler 1 is $77 : 77 = 1$.

Het quotiënt van de gewonnen en verloren punten van speler 3 is $71 : 71 = 1$.

Het quotiënt van de gewonnen en verloren punten van speler 6 is $70 : 70 = 1$.

Het onderlinge resultaat in punten van deze drie spelers is dus gelijk.

(Omdat de volgorde van deze drie spelers nog niet kan worden vastgesteld wordt nu volgens stap 5 het gestelde in stap 3 toegepast voor **DEZE DRIE SPELERS** met de resultaten van **ALLE** door hen gespeelde wedstrijden van de meerkamp.)

Het resultaat in gamepunten, behaald in ALLE door deze drie spelers gespeelde wedstrijden in deze meerkamp, is:

	<u>speler 1</u>	<u>speler 3</u>	<u>speler 6</u>
wedstrijd 1 (3 - 4)		3 - 1	
wedstrijd 3 (1 - 6)	1 - 3		3 - 1
wedstrijd 5 (3 - 6)		3 - 1	1 - 3
wedstrijd 6 (1 - 5)	0 - 3		
wedstrijd 7 (5 - 6)			3 - 0
wedstrijd 8 (2 - 3)		3 - 0	
wedstrijd 9 (1 - 4)	3 - 2		
wedstrijd 10 (2 - 6)			0 - 3
wedstrijd 12 (1 - 3)	3 - 1	1 - 3	
wedstrijd 13 (4 - 6)			3 - 1
wedstrijd 14 (3 - 5)		0 - 3	
wedstrijd 15 (1 - 2)	<u>3 - 1</u>	<u> </u>	<u> </u>
	10 - 10	10 - 8	10 - 8

Het quotiënt van de gewonnen en verloren games van speler 1 is $10 : 10 = 1$

Het quotiënt van de gewonnen en verloren games van speler 3 is $10 : 8 = 1,25$

Het quotiënt van de gewonnen en verloren games van speler 6 is $10 : 8 = 1,25$

We weten nu, dat de spelers 3 en 6, met een hoger quotiënt dan speler 1, in deze meerkamp of 2e of 3e worden.

Speler 1 eindigt als 4e in deze meerkamp.

Nu van de spelers 1, 3 en 6 de plaats van speler 1 is bepaald, is voor de spelers 3 en 6 stap 2 van toepassing!

d. De spelers 3 en 6 met ieder 3 setpunten worden of 2e of 3e in deze meerkamp.

Het resultaat in setpunten, behaald in de onderlinge wedstrijd tussen deze twee spelers, is:

	<u>speler 3</u>	<u>speler 6</u>
wedstrijd 5 (3 - 6)	1	0

De rangschikking van deze twee spelers is dus: eerst speler 3, dan speler 6.

Speler 3 eindigt als 2e in deze meerkamp

Speler 6 eindigt als 3e in deze meerkamp

e. De spelers 2 en 4 met ieder 1 setpunt worden of 5e of 6e.

Het resultaat in setpunten, behaald in de onderlinge wedstrijd tussen deze twee spelers, is:

wedstrijd 4 (2 - 4)	<u>speler 2</u>	<u>speler 4</u>
	0	1

De rangschikking van deze twee spelers is dus: eerst speler 4, dan speler 2.
Speler 4 eindigt als 5e in deze meerkamp
Speler 2 eindigt als 6e in deze meerkamp

4.6 Toepassing Meerkampregel, voorbeeld 6, stap 6.

		6-KAMP					ZESKAMP				
DEELNEMER S		VERENIGING	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	Totaal			
1	Aa	Zz	1	0	1	0	1	3	3e		
2	Bb	Yy	0	0	1	1	0	2	6e		
3	Cc	Xx	1	0	0	1	0	2	5e		
4	Dd	W w	0	1	0	1	0	2	4e		
5	Ee	Vv	1	1	0	0	1	3	2e		
6	Ff	Uu	0	1	1	0	1	3	1e		
EERSTE RONDE											
s											
1.	3 - 4	11/5	11/7	10/12	11/2			3 - 1			
2.	2 - 5	9/11	8/11	11/8	9/11			1 - 3			
3.	1 - 6	11/8	10/12	11/9	9/11	11/5		3 - 2			
DERDE RONDE											
s											
7.	5 - 6	7/11	12/10	9/11	13/11	6/11		2 - 3			
8.	2 - 3	11/5	6/11	3/11	11/7	11/9		3 - 2			
9.	1 - 4	9/11	11/7	12/10	7/11	11/4		3 - 2			
TWEDE RONDE											
s											
4.	2 - 4	6/11	5/11	7/11				0 - 3			
5.	3 - 6	3/11	11/4	11/8	7/11	8/11		2 - 3			
6.	1 - 5	7/11	11/6	8/11	11/9	4/11		2 - 3			
VIERDE RONDE											
s											
10.	2 - 6	11/8	11/8	11/8				3 - 0			
11.	4 - 5	11/6	11/9	11-8				3 - 0			
12.	1 - 3	13/11	7/11	10/12	7/11			1 - 3			
VIJFDE RONDE											
s											
13.	4 - 6	7/11	12/10	6/11	11/13			1 - 3			
14.	3 - 5	4/11	11/13	12/10	12/10	7-11		2 - 3			
15.	1 - 2	11/9	11/3	6/11	7/11	12/10		3 - 2			

Uitwerking voorbeeld 6, stap 6

Resultaat: Spelers 1, 5 en 6 hebben ieder 3 setpunten behaald
 Spelers 2, 3 en 4 hebben ieder 2 setpunten behaald

Toepassing:

- a. De spelers 1, 5 en 6 met ieder 3 setpunten worden of 1e of 2e of 3^e.

Het resultaat in setpunten, behaald in de onderlinge wedstrijden tussen deze drie spelers, is:

	<u>speler 1</u>	<u>speler 5</u>	<u>speler 6</u>
wedstrijd 3 (1 - 6)	1		0
wedstrijd 6 (1 - 5)	0	1	
wedstrijd 7 (5 - 6)	<u> </u>	<u>0</u>	<u>1</u>
	1	1	1

Het onderlinge resultaat in setpunten van deze drie spelers is dus gelijk.

Het resultaat in gamepunten, behaald in de onderlinge wedstrijden tussen deze drie spelers, is:

	<u>speler 1</u>	<u>speler 5</u>	<u>speler 6</u>
wedstrijd 3 (1 - 6)	3 - 2		2 - 3
wedstrijd 6 (1 - 5)	2 - 3	3 - 2	
wedstrijd 7 (5 - 6)	<u> </u>	<u>2 - 3</u>	<u>3 - 2</u>
	5 - 5	5 - 5	5 - 5

Het onderlinge resultaat in gamepunten van deze drie spelers is dus gelijk.

Het resultaat in punten, behaald in de onderlinge wedstrijden tussen deze drie spelers, is:

	<u>speler 1</u>	<u>speler 5</u>	<u>speler 6</u>
wedstrijd 3 (1 - 6)	11- 8		8-11
	10-12		12-10
	11- 9		9-11
	9-11		11- 9
	11- 5		5-11
wedstrijd 6 (1 - 5)	7-11	11- 7	
	11- 6	6-11	
	8-11	11- 8	
	11- 9	9-11	
	4-11	11- 4	
wedstrijd 7 (5 - 6)		7-11	11- 7
		12-10	10-12
		9-11	11- 9
		13-11	11-13
	<u> </u>	<u>6-11</u>	<u>11- 6</u>
	93-93	95-95	99-99

Het quotiënt van de gewonnen en verloren punten van speler 1 is $93 : 93 = 1$.

Het quotiënt van de gewonnen en verloren punten van speler 5 is $95 : 95 = 1$.

Het quotiënt van de gewonnen en verloren punten van speler 6 is $99 : 99 = 1$.

Het onderlinge resultaat in punten van deze drie spelers is dus gelijk.

(Omdat de volgorde van deze drie spelers nog niet kan worden vastgesteld wordt nu volgens stap 5 het gestelde in stap 3 toegepast voor **DEZE DRIE SPELERS** met de resultaten van **ALLE** door hen gespeelde wedstrijden van de meerkamp.)

Het resultaat in gamepunten, behaald in ALLE door deze drie spelers gespeelde wedstrijden van deze meerkamp, is:

	<u>speler 1</u>	<u>speler 5</u>	<u>speler 6</u>
wedstrijd 2 (2 - 5)		1 - 3	
wedstrijd 3 (1 - 6)	3 - 2		2 - 3
wedstrijd 5 (3 - 6)			3 - 2
wedstrijd 6 (1 - 5)	2 - 3	3 - 2	
wedstrijd 7 (5 - 6)		2 - 3	3 - 2
wedstrijd 9 (1 - 4)	3 - 2		
wedstrijd 10 (2 - 6)			0 - 3
wedstrijd 11 (4 - 5)		3 - 0	
wedstrijd 12 (1 - 3)	1 - 3		
wedstrijd 13 (4 - 6)			3 - 1
wedstrijd 14 (3 - 5)		2 - 3	
wedstrijd 15 (1 - 2)	<u>3 - 2</u>	<u> </u>	<u> </u>
	12 - 12	11 - 11	11 - 11

Het quotiënt van de gewonnen en verloren games van speler 1 is $12 : 12 = 1$.

Het quotiënt van de gewonnen en verloren games van speler 5 is $11 : 11 = 1$.

Het quotiënt van de gewonnen en verloren games van speler 6 is $11 : 11 = 1$.

Het quotiënt van de gewonnen en verloren games van alle wedstrijden van de spelers 1, 5 en 6 is

dus gelijk.

Omdat nog steeds geen beslissing is verkregen nemen we volgens stap 6 voor deze drie spelers stap 4 over alle door hen gespeelde sets.

Het resultaat in punten, behaald in ALLE door deze drie spelers gespeelde wedstrijden van deze meerkamp, is:

	<u>speler 1</u>	<u>speler 5</u>	<u>speler 6</u>
wedstrijd 2 (2 - 5)		11-9 11-8 8-11 11-9	
wedstrijd 3 (1 - 6)	11- 8 10-12 11- 9 9-11 11- 5		8-11 12-10 9-11 11- 9 5-11
wedstrijd 5 (3 - 6)			11-3 4-11 8-11 11-7 11-8
wedstrijd 6 (1 - 5)	7-11 11- 6 8-11	11-7 6-11 11-8	

	11- 9	9-11	
	4-11	11- 4	
wedstrijd 7 (5 - 6)		7-11	11- 7
		12-10	10-12
		9-11	11- 9
		13-11	11-13
		6-11	11- 6
wedstrijd 9 (1 – 4)	9-11		
	11- 7		
	12-10		
	7-11		
	11- 4		
wedstrijd 10 (2 – 6)			8-11
			8-11
			8-11
wedstrijd 11 (4 – 5)		6-11	
		9-11	
		8-11	
wedstrijd 12 (1 – 3)	13-11		
	7-11		
	10-12		
	7-11		
wedstrijd 13 (4 – 6)			11- 7
			10-12
			11- 6
			13-11
wedstrijd 14 (3 – 5)		11- 4	
		13-11	
		10-12	
		10-12	
		11-7	
wedstrijd 15 (1 – 2)	11- 9		
	11- 3		
	6-11		
	7-11		
	<u>12-10</u>		
	227-225	<u>214-211</u>	<u>213-208</u>

Het quotiënt van de gewonnen en verloren punten van speler 1 is $227 : 225 = 1,00888\dots$

Het quotiënt van de gewonnen en verloren punten van speler 5 is $214 : 211 = 1,01422\dots$

Het quotiënt van de gewonnen en verloren punten van speler 6 is $213 : 208 = 1.02403\dots$

De rangschikking van deze drie spelers is dus: eerst speler 6, dan speler 5 en dan speler 1.

Speler 6 eindigt als 1e in deze meerkamp

Speler 5 eindigt als 2e in deze meerkamp

Speler 1 eindigt als 3e in deze meerkamp

b. De spelers 2, 3 en 4 met ieder 2 setpunten worden of 4e of 5e of 6e.

Het resultaat in setpunten, behaald in de onderlinge wedstrijden tussen deze drie

spelers, is:

	<u>speler 2</u>	<u>speler 3</u>	<u>speler 4</u>
wedstrijd 1 (3 - 4)	1	0	
wedstrijd 4 (2 - 4)	0		1
wedstrijd 8 (2 - 3)	<u>1</u>	<u>0</u>	
	1	1	1

Het onderlinge resultaat in setpunten van deze drie spelers is dus gelijk.

Het resultaat in gamepunten, behaald in de onderlinge wedstrijden tussen deze drie spelers, is:

	<u>speler 2</u>	<u>speler 3</u>	<u>speler 4</u>
wedstrijd 1 (3 - 4)		3 - 1	1 - 3
wedstrijd 4 (2 - 4)	0 - 3		3 - 0
wedstrijd 8 (2 - 3)	<u>3 - 2</u>	<u>2 - 3</u>	<u> </u>
	3 - 5	5 - 4	4 - 3

Het quotiënt van de gewonnen en verloren games van speler 2 is $3 : 5 = 0,6$.

Het quotiënt van de gewonnen en verloren games van speler 3 is $5 : 4 = 1,25$.

Het quotiënt van de gewonnen en verloren games van speler 4 is $4 : 3 = 1,333\dots$

De rangschikking van deze drie spelers is dus: eerst speler 4, dan speler 3 en dan speler 2.

Speler 4 eindigt als 4e in deze meerkamp

Speler 3 eindigt als 5e in deze meerkamp

Speler 2 eindigt als 6e in deze meerkamp.

4.7 Toepassing Meerkampregel, voorbeeld 7, stap 7.

		6-KAMP				ZESKAMP			
DEELNEMER S		VERENIGING	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	Totaal	
1	Aa	Zz	1	0	1	1	1	3	3e
2	Bb	Yy	1	0	0	1	0	1	6e
3	Cc	Xx	1	1	1	0	0	3	2e
4	Dd	W w	0	1	0	0	0	1	5e
5	Ee	Vv	0	1	0	1	1	4	1e
6	Ff	Uu	0	0	1	0	1	3	4e
EERSTE RONDE									
s									
1.	3 - 4	11/8	11/9	11/13	11/5			3 - 1	
2.	2 - 5	11/8	13/11	11/9				3 - 0	
3.	1 - 6	11/5	7/11	4/11	11/9	11/6		3 - 2	
TWEDE RONDE									
s									
4.	2 - 4	11/7	11/9	6/11	9/11	13/11		3 - 2	
5.	3 - 6	11/7	5/11	11/9	11/8			3 - 1	
6.	1 - 5	11/7	15/13	11/6				3 - 0	
DERDE RONDE									
s									
7.	5 - 6	7/11	10/12	6/11				0 - 3	
8.	2 - 3	7/11	14/12	11/5	10/12	11/7		3 - 2	
9.	1 - 4	11/6	11/9	11/8				3 - 0	
VIERDE RONDE									
s									
10.	2 - 6	13/11	11/7	11/2				3 - 0	
11.	4 - 5	4/11	7/11	8/11				0 - 3	
12.	1 - 3	11/8	13/11	15/17	4/11	10/12		2 - 3	
VIJFDE RONDE									
s									
13.	4 - 6	7/11	12/10	6/11	11/13			1 - 3	
14.	3 - 5	11/4	11/9	13/11				3 - 0	
15.	1 - 2	9/11	14/12	9/11	11/5	13/11		3 - 2	

Uitwerking voorbeeld 7, stap 7

Resultaat: Spelers 1, 2 en 3 hebben ieder 4 setpunten behaald
 Speler 4 heeft 2 setpunten behaald
 Speler 5 heeft 1 setpunt behaald
 Speler 6 heeft 0 setpunten behaald

Toepassing:

- a. De spelers 1, 2 en 3 met ieder 4 setpunten worden of 1e of 2e of 3^e.

Het resultaat in setpunten, behaald in de onderlinge wedstrijden tussen deze drie spelers, is:

	<u>speler 1</u>	<u>speler 2</u>	<u>speler 3</u>
wedstrijd 8 (2 - 3)		1	0
wedstrijd 12 (1 - 3)	0		1
wedstrijd 15 (1 - 2)	<u>1</u>	<u>0</u>	<u> </u>
	1	1	1

Het onderlinge resultaat in setpunten van deze drie spelers is dus gelijk.

Het resultaat in gamepunten, behaald in de onderlinge wedstrijden tussen deze drie spelers, is:

	<u>speler 1</u>	<u>speler 2</u>	<u>speler 3</u>
wedstrijd 8 (2 - 3)		3 - 2	2 - 3
wedstrijd 12 (1 - 3)	2 - 3		3 - 2
wedstrijd 15 (1 - 2)	<u>3 - 2</u>	<u>2 - 3</u>	<u> </u>
	5 - 5	5 - 5	5 - 5

Het onderlinge resultaat in gamepunten van deze drie spelers is dus gelijk.

Het resultaat in punten, behaald in de onderlinge wedstrijden tussen deze drie spelers, is:

	<u>speler 1</u>	<u>speler 2</u>	<u>speler 3</u>
wedstrijd 8 (2 - 3)		7-11	11- 7
		14-12	12-14
		11- 5	5-11
		10-12	12-10
		11- 7	7-11
wedstrijd 12 (1 - 3)	11- 8		8-11
	13-11		11-13
	15-17		17-15
	4-11		11- 4
wedstrijd 15 (1 - 2)	10-12		12-10
	9-11	11- 9	
		14-12	12-14
		9-11	11- 9
		11- 5	5-11
	<u> </u>	<u>13-11</u>	<u>11-13</u>
	109-109	103-103	106-106

Het quotiënt van de gewonnen en verloren punten van speler 1 is $109 : 109 = 1$.

Het quotiënt van de gewonnen en verloren punten van speler 2 is $103 : 103 = 1$.

Het quotiënt van de gewonnen en verloren punten van speler 3 is $106 : 106 = 1$.

Het onderlinge resultaat in punten van deze drie spelers is dus gelijk.

*(Omdat de volgorde van deze drie spelers nog niet kan worden vastgesteld wordt nu volgens stap 5 het gestelde in stap 3 toegepast voor **DEZE DRIE SPELERS** met de resultaten van **ALLE** door hen gespeelde wedstrijden van de meerkamp.)*

Het resultaat in gamepunten, behaald in ALLE door deze drie spelers gespeelde wedstrijden van deze meerkamp, is:

	<u>speler 1</u>	<u>speler 2</u>	<u>speler 3</u>
wedstrijd 1 (3 - 4)			3 - 1
wedstrijd 2 (2 - 5)		3 - 0	
wedstrijd 3 (1 - 6)	3 - 2		
wedstrijd 4 (2 - 4)		3 - 2	
wedstrijd 5 (3 - 6)			3 - 1
wedstrijd 6 (1 - 5)	3 - 0		
wedstrijd 8 (2 - 3)		3 - 2	2 - 3
wedstrijd 9 (1 - 4)	3 - 0		
wedstrijd 10 (2 - 6)		3 - 0	
wedstrijd 12 (1 - 3)	2 - 3		3 - 2
wedstrijd 14 (3 - 5)			3 - 0
wedstrijd 15 (1 - 2)	<u>3 - 2</u>	<u>2 - 3</u>	<u> </u>
	14 - 7	14 - 7	14 - 7

Het quotiënt van de gewonnen en verloren games van speler 1 is $14 : 7 = 2$.

Het quotiënt van de gewonnen en verloren games van speler 2 is $14 : 7 = 2$.

Het quotiënt van de gewonnen en verloren games van speler 3 is $14 : 7 = 2$.

Het quotiënt van de gewonnen en verloren games van alle wedstrijden van de spelers 1, 2 en 3 is dus gelijk.

Omdat nog steeds geen beslissing is verkregen nemen we volgens stap 6 voor deze drie spelers stap 4 over alle door hen gespeelde sets.

Het resultaat in punten, behaald in ALLE door deze drie spelers gespeelde wedstrijden van deze meerkamp, is:

	<u>speler 1</u>	<u>speler 2</u>	<u>speler 3</u>
wedstrijd 1 (3 - 4)			11- 8 11- 9 11-13 11- 5
wedstrijd 2 (2 - 5)		11- 8 13-11 11- 9	
wedstrijd 3 (1 - 6)	11- 5 7-11 4-11 11- 9 11- 6		

wedstrijd 4 (2 – 4)		11- 7 11- 9 6-11 9-11 13-11	
wedstrijd 5 (3 - 6)		11- 7	5-11 11- 9 11- 8
wedstrijd 6 (1 – 5)	11- 7 15-13 11- 6		
wedstrijd 8 (2 – 3)		7-11 14-12 11- 5 10-12 11- 7	11- 7 12-14 5-11 12-10 7-11
wedstrijd 9 (1 – 4)	11- 6 11- 9 11- 8		
wedstrijd 10 (2 – 6)		13-11 11- 7 11- 2	
wedstrijd 12 (1 – 3)	11- 8 13-11 15-17 4-11 10-12		8-11 11-13 17-15 11- 4 12-10
wedstrijd 14 (3 – 5)			11- 4 11- 9 13- 11
wedstrijd 15 (1 – 2)	9-11 14-12 9-11 11- 5 13-11 <u>223-220</u>	11- 9 12-14 11- 9 5-11 11-13 <u>223-200</u>	<u>223-200</u>

Het quotiënt van de gewonnen en verloren punten van speler 1 is $223 : 200 = 1,115$

Het quotiënt van de gewonnen en verloren punten van speler 2 is $223 : 200 = 1,115$

Het quotiënt van de gewonnen en verloren punten van speler 3 is $223 : 200 = 1,115$

De rangschikking van deze drie spelers is dus nog steeds gelijk.

Omdat nog steeds geen beslissing is verkregen voor deze drie spelers beslist hier dus volgens stap 7

HET LOT.

Speler ? eindigt als 1e in deze meerkamp

Speler ? eindigt als 2e in deze meerkamp

Speler ? eindigt als 3e in deze meerkamp

b. Speler 4 met 2 setpunten eindigt als 4e in deze meerkamp

c. Speler 5 met 1 setpunt eindigt als 5^e in deze meerkamp

d. Speler 6 met 0 setpunten eindigt als 6^e in deze meerkamp

Hoofdstuk 5. De wedstrijden van een meerkamp.

5. Begripsbepaling

Een wedstrijd is een ontmoeting tussen twee deelnemers, twee paren deelnemers of twee teams. Een team bestaat uit twee of meer spelers.

5.1 In het algemeen worden de wedstrijden gespeeld in "best of five" (en in games tot de 11). Daarop zijn de voorbeeldformulieren van de bijlagen A t/m J gebaseerd.

"Best of five" wil zeggen, dat een wedstrijd uit minimaal drie en maximaal vijf games bestaat. De speler, die drie games heeft gewonnen, is winnaar van de wedstrijd. De vierde en vijfde game worden alleen dan gespeeld, als beide spelers nog niet meer dan twee games hebben gewonnen.

De wedstrijd kan dus zowel met 3-0 (of 0-3), met 3-1 (of 1-3) als met 3-2 (of 2-3) eindigen.

5.2 In plaats van in "best of five" kan ook in "best of seven" worden gespeeld.

Bij "best of seven" wint de speler, die vier games heeft gewonnen.

Zo'n wedstrijd kan dan eindigen met 4-0 (of 0-4), met 4-1 (of 1-4), met 4-2 (of 2-4) of met 4-3 (of 3-4).

Wanneer de wedstrijden in een meerkamp in "best of seven" worden gespeeld, dan dient dat vooraf aan de deelnemers duidelijk bekend te zijn gemaakt, bijvoorbeeld via de uitnodiging tot inschrijving c.q. deelname.

Bij "best of seven" moet een daaraan aangepast meerkampformulier worden gebruikt.

5.3 Voor het administreren van wedstrijduitslagen kan men gebruik maken van wedstrijdbriefjes, ingericht voor de bedoelde soort wedstrijden. De resultaten van de gespeelde games worden overgebracht op het meerkampformulier.

5.4 Wanneer de deelnemers aan een meerkamp worden gevormd door teams, dan worden uiteraard de wedstrijden gevormd door teamwedstrijden. In dat geval wordt gewerkt met aparte wedstrijdbriefjes, waarna de wedstrijdpunten op het meerkampformulier worden ingevuld.

5.5 In de bijlagen bij dit handboek worden tien meerkampen behandeld, te weten:

de 3-kamp	(3 deelnemers) (3 ronden van 1 wedstrijd	= 3 wedstrijden)
de 4-kamp	(4 deelnemers) (3 ronden van 2 wedstrijden	= 6 wedstrijden)
de 5-kamp	(5 deelnemers) (5 ronden van 2 wedstrijden	= 10 wedstrijden)
de 6-kamp	(6 deelnemers) (5 ronden van 3 wedstrijden	= 15 wedstrijden)
de 7-kamp	(7 deelnemers) (7 ronden van 3 wedstrijden	= 21 wedstrijden)
de 8-kamp	(8 deelnemers) (7 ronden van 4 wedstrijden	= 28 wedstrijden)
de 9-kamp	(9 deelnemers) (9 ronden van 4 wedstrijden	= 36 wedstrijden)
de 10-kamp	(10 deelnemers) (9 ronden van 5 wedstrijden	= 45 wedstrijden)
de 11-kamp	(11 deelnemers) (11 ronden van 5 wedstrijden	= 55 wedstrijden)
de 12-kamp	(12 deelnemers) (11 ronden van 6 wedstrijden	= 66 wedstrijden)

5.6 In het Handboek Toernooischema's vindt men voorbeelden van wedstrijdbriefjes voor "best of five", "best of seven" en voor "teamwedstrijden".

Hoofdstuk 6. Algemene gegevens voor meerkampen.

6.1 Deelnemers:

Iedere deelnemer wordt op het meerkampformulier schematisch aangeduid met een getal (zie punt 1.2.1). Wedstrijd 1-8 betekent: de wedstrijd van speler 1 tegen speler 8.

6.2 Ronden:

Elke meerkamp is verdeeld in een aantal ronden, aangegeven als 1e ronde, 2e ronde enzovoort. In de 4-, 6-, 8-, 10- en 12-kamp komen alle deelnemers in elke ronde uit. In de 3-, 5-, 7-, 9- en 11-kamp is in elke ronde één deelnemer vrij van het spelen van wedstrijden. Wie in welke ronde vrij is wordt op het meerkampformulier aangegeven.
(Let ook op wat in hoofdstuk 9 wordt aangegeven!)

6.3 Wedstrijden

Elke ronde is verdeeld in een aantal wedstrijden. Elke wedstrijd heeft een nummer. Alle wedstrijden zijn doorgenummerd.

Die nummering geeft de volgorde van spelen aan en het hoogste volgnummer geeft tevens het aantal wedstrijden van de betreffende meerkamp aan. Wanneer om welke reden dan ook (zie bijvoorbeeld de punten 2.2.1, 2.2.2, 2.2.4 en 7.5) van deze volgorde wordt afgeweken, dient men er op te letten dat een of meerdere spelers niet direct na hun vorige wedstrijd opnieuw moeten spelen. Het aantal wedstrijden van een meerkamp wordt bepaald door de formule:

$$\frac{x \text{ maal } (x-1)}{2}, \text{ waarbij } x \text{ het aantal deelnemers is.}$$

Een 6-kamp omvat dus volgens de formule

$$\frac{6 \text{ maal } (6-1)}{2} = \frac{6 \times 5}{2} = \text{vijftien wedstrijden.}$$

6.4 Tafels en tijdsduur:

Het spelen van de wedstrijden geschiedt op een voor de meerkamp geschikt aantal tafels en naar de mogelijkheden, die de wedstrijdleider ter beschikking heeft.

Als de wedstrijden in "best of five" worden gespeeld kan men voor elke wedstrijd het beste een minimum speeltijd van 25 minuten aanhouden. Zeker als de sterkteverschillen van de spelers onderling klein zijn. Bij wedstrijden op landelijk niveau gaat de voorkeur uit naar een minimum speeltijd van 30 minuten per wedstrijd.

Bij "best of seven" kan een minimum speeltijd van 50 à 60 minuten worden aangehouden.

In alle gevallen dient de wedstrijdleider daarnaast rekening te houden met enig tijdverlies tussen de wedstrijden.

6.5 Scheidsrechters:

De meest ideale situatie in elke meerkamp is het voor elke wedstrijd beschikbaar hebben van een scheidsrechter die niet deelneemt aan de meerkamp. In de praktijk is het echter meestal zo, dat de deelnemers ook als scheidsrechter moeten optreden. Het is daarom, dat ook op dit punt is getracht een oplossing te vinden, waarbij van twee overwegingen is uitgegaan, te weten:

- a. dat het aantal wedstrijden, waarbij een deelnemer van een meerkamp gedurende die gehele meerkamp als scheidsrechter optreedt, voor alle deelnemers zoveel mogelijk gelijk is.

- b. dat nimmer een deelnemer als scheidsrechter moet optreden bij een wedstrijd, die direct vooraf gaat aan een door hem zelf te spelen wedstrijd. Dit is overigens bij een 3- en een 4-kamp niet mogelijk. Zo krijgt een speler tijd om zich te concentreren op zijn eigen wedstrijd

Deze twee punten zijn verwerkt in het scheidsrechtersschema, dat vermeld staat op de meerkampformulieren. Achter elke wedstrijd staat, onder "S", het nummer aangegeven van de deelnemer, die bij de betreffende wedstrijd als scheidsrechter optreedt.

Wel moet worden vermeld, dat dit scheidsrechtersschema in zijn totaliteit eigenlijk alleen van toepassing is bij het spelen van een meerkamp op één tafel of bij grotere meerkampen (8-kamp en groter) op twee tafels. Waar op meer tafels wordt gespeeld dan het scheidsrechtersschema toe laat, zal men reserve-scheidsrechters moeten aanstellen, die niet tot de deelnemers van de meerkamp behoren. Bij twee dezelfde meerkampen op meerdere tafels kunnen de spelers van de ene meerkamp bij toerbeurt bij de andere meerkamp als scheidsrechter optreden.

(Voorbeeld: Bij twee 7-kampen samen op drie tafels worden eerst de drie wedstrijden van de eerste ronde van de ene 7-kamp gespeeld. De drie bij dezelfde wedstrijden onder "S" aangegeven deelnemers van de andere 7-kamp zijn dan scheidsrechters. Daarna volgt het omgekeerde. Dan is wel het vermelde scheidsrechtersschema van toepassing, maar niet het gestelde in punt 6.5.b.)

6.6 De wedstrijdleader

De wedstrijdleader is degene die op dat moment de meerkamp(en) leidt. Bij grotere toernooien kan de wedstrijdleader tijdens een meerkamp voor een aantal beslissingen reglementair ondergeschikt zijn of verantwoording verschuldigd zijn aan achtereenvolgens de toernooileider en de bondsvertegenwoordiger.

Hoofdstuk 7. Indeling en plaatsing van de deelnemers.

- 7.1 Met het gestelde in punt 2.1 en de volgorde van de wedstrijden wordt bereikt, dat de sterkste spelers elkaar pas in de laatste wedstrijd(en) ontmoeten, zodat de meerkamp naar een climax toe kan groeien.
- 7.2 Met het gestelde in punt 2.1.1 wordt voorkomen, dat deelnemers van éénzelfde vereniging een ongewenste invloed zouden kunnen uitoefenen op de einduitslag en/of op de voortgang van de meerkamp. Verenigingsbelangen zouden hier een rol kunnen spelen.
- 7.3 Als leidraad voor de wedstrijdleider wordt op de voorbeeld-meerkampformulieren een aantal indelingscombinaties aangegeven. Deze hebben als doel om de wedstrijden tussen de spelers van éénzelfde vereniging zo vroeg mogelijk in de meerkamp te laten spelen.
- 7.4 Als in een meerkamp meerdere verenigingen met meer dan één deelnemer vertegenwoordigd zijn, kan men in de meeste gevallen meerdere combinaties tegelijk gebruiken. Zeker in grotere meerkampen kan dat.
- 7.5 Als men om de deelnemers van één vereniging zo snel mogelijk tegen elkaar te laten spelen grote afwijkingen van de volgorde van speelsterkte krijgt kan men ook één of enkele onderlinge wedstrijden "vooruit" laten spelen.

Voorbeeld: De als nummer 1 en nummer 2 geplaatste spelers in een meerkamp zijn van één vereniging, maar komen in het schema pas in de laatste ronde tegen elkaar. Laat men nu die ene wedstrijd (1 tegen 2) vooruit spelen, dan wijkt men wel iets af van de volgorde van de meerkamp, maar tast men de indeling naar sterkte verder niet aan.

Hoofdstuk 8 Doortellen setpunten.

- 8.1 Er zijn twee mogelijkheden om de gescoorde setpunten aan te geven. Ten eerste kan per set het aantal behaalde setpunten worden aangegeven. De setpunten kunnen ook worden "doorgeteld".

Ook de voorbeelden in de punten 8.1.1 en 8.1.2 zijn gebaseerd op de keuze van het systeem als aangegeven bij punt 2.2 ad a.1

- 8.1.1 Van een speler, die de eerste twee wedstrijden van een zeskamp wint, er vervolgens twee verliest en dan de laatste wedstrijd weer wint kan de score in de achtereenvolgende ronden er als volgt uitzien:

Ronde	Ronde	Ronde	Ronde	Ronde	Totaal
1	1	0	0	1	3

- 8.1.2 Wanneer de setpunten worden "doorgeteld", ziet de score er als volgt uit:

Ronde	Ronde	Ronde	Ronde	Ronde	Totaal
1	2	2	2	3	3

Ter controle wordt op het meerkampformulier onder het score-blok per ronde het totaal aan setpunten vermeld, dat behaald is tot en met die betreffende ronde.

Op de volgende pagina een voorbeeld van hetzelfde zeskampformulier als op pagina 13, maar nu met "doortellen" en controle op totaal aantal wedstrijdpunten na elke ronde.

HANDBOEK MEERKAMPEN										6-KAMP					ZESKAMP																							
DEELNEMERS		VERENIGING						R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	Totaal	Plaats																								
1	Aa	Zz						1	2		4	5	5	1e																								
2	Bb	Yy						1	2		4	4	4	2e																								
3	Cc	Xx						1	2		2	3	3	3e																								
4	Dd	Ww						0	0		1	2	2	4e																								
5	Ee	Vv						0	0		1	1	1	5e																								
6	Ff	Uu						0	0		0	0	0	6e																								
EERSTE RONDE														TWEEDE RONDE																								
s														s																								
1.	3 - 4	11/7	11/3	11/9			3 - 0							4.	2 - 4	11/8	7/11	11/9	11/5			3 - 1																
2.	2 - 5	11/8	11/5	9/11	11/9		3 - 1							5.	3 - 6	12/10	9/11	7/11	12/10	11/8	3 - 2																	
3.	1 - 6	11/4	9/11	7/11	11/8	12/10	3 - 2							6.	1 - 5	11/6	11/8	11/6				3 - 0																
DERDE RONDE														VIERDE RONDE																								
s														s																								
7.	5 - 6	8/11	11/7	11/6	9/11	11/8	3 - 2							10.	2 - 6	11/6	11/5	11/8				3 - 0																
8.	2 - 3	11/8	11/9	11/7			3 - 0							11.	4 - 5	9/11	12/10	11/5	11/8			3 - 1																
9.	1 - 4	11/5	11/3	11/6			3 - 0							12.	1 - 3	11/8	11/7	11/5				3 - 0																
VIJFDE RONDE																																						
s																																						
13.	4 - 6	11/7	11/5	10/12	11/9		3 - 1																															
14.	3 - 5	11/8	11/8	11/7			3 - 0																															
15.	1 - 2	8/11	7/11	11/9	12/10	11/8	3 - 2																															

Hoofdstuk 9. Volgorde van spelen.

- 9.1 Het wedstrijdrooster wordt gevat in een meerkampformulier. In de bijlagen A t/m J van dit handboek zijn voor de 3-kamp tot en met de 12-kamp voorbeelden opgenomen. Al deze voorbeelden gaan uit van het toewerken naar een finale. Dat houdt in dat de wedstrijd van de spelers 1 en 2 (in principe de twee sterkste spelers) altijd in de laatste ronde, als laatste wedstrijd wordt gespeeld.
- 9.2 Naast de in de meerkampformulieren opgenomen speelvolgorde is in principe elke andere gewenste volgorde mogelijk.
- 9.2.1 Het omwisselen van twee of meer wedstrijden binnen één ronde kan meestal geen kwaad. Men dient er wel op te letten, dat één van de spelers van de laatste wedstrijd van een ronde dan niet in de eerste wedstrijd van de volgende ronde weer moet uitkomen.
- 9.2.2 Behalve het omwisselen van wedstrijden binnen een ronde, kan men er ook voor kiezen twee volledige ronden om te wisselen, of een hele ronde vooruit te spelen dan wel tussen twee andere ronden te plaatsen. Ook hier dient men er weer op te letten, dat één van de spelers van de laatste wedstrijd van een ronde niet in de eerste wedstrijd van de volgende ronde weer moet uitkomen.
- Zie hiervoor de voorbeelden in achtkampen in de formulieren 9.4.1, 9.4.2 en 9.4.3*
- 9.3 Wel wordt ten sterkste aanbevolen de volgorde zo te maken, dat pas met de volgende ronde wordt begonnen als van elke speler in de betreffende ronde een wedstrijd is gespeeld of gepland. Op die manier wordt voorkomen dat bijvoorbeeld halverwege de meerkamp de ene speler veel meer wedstrijden heeft gespeeld dan een andere speler.

9.4.1 Het zogenaamde standaardformulier, als bijlage F ook in dit boek opgenomen formulier.

HANDBOEK MEERKAMPEN												8-KAMP			ACHTKAMP		
DEELNEMERS		VERENIGING		R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	R 6	R 7	Totaal	Plaats					
1	Aa	Zz															
2	Bb	Yy															
3	Cc	Xx															
4	Dd	Ww															
5	Ee	Vv															
6	Ff	Uu															
7	Gg	Tt															
8	Hh	Ss															

EERSTE RONDE								s	TWEEDE RONDE								s	
1.	1 - 8							3	5.	1 - 7								5
2.	2 - 7							4	6.	2 - 6								8
3.	3 - 6							1	7.	3 - 5								6
4.	4 - 5							2	8.	4 - 8								7
DERDE RONDE								s	VIERDE RONDE								s	
9.	1 - 6							8	13.	1 - 5								7
10.	2 - 5							4	14.	2 - 8								6
11.	3 - 8							1	15.	3 - 7								5
12.	4 - 7							2	16.	4 - 6								3
VIJFDE RONDE								s	ZESDE RONDE								s	
17.	5 - 8							1	21.	6 - 8								2
18.	6 - 7							4	22.	5 - 7								3
19.	2 - 3							5	23.	2 - 4								6
20.	1 - 4							7	24.	1 - 3								8
ZEVENDE RONDE								s										
25.	7 - 8							1										
26.	5 - 6							2										
27.	3 - 4							7										
28.	1 - 2							8										

9.4.2 De variatie, waarbij de belangrijkste wedstrijd 2-3 is. Dit kan bijvoorbeeld worden toegepast, als uit de meerkamp 2 spelers doorgaan naar een volgende ronde.

HANDBOEK MEERKAMPEN												8-KAMP			ACHTKAMP		
DEELNEMERS		VERENIGING	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	R 6	R 7	Totaal	Plaats						
1	Aa	Zz															
2	Bb	Yy															
3	Cc	Xx															
4	Dd	Ww															
5	Ee	Vv															
6	Ff	Uu															
7	Gg	Tt															
8	Hh	Ss															

EERSTE RONDE						s	TWEDE RONDE						s
1.	1 - 8					3	5.	1 - 7					5
2.	2 - 7					4	6.	2 - 6					8
3.	3 - 6					1	7.	3 - 5					6
4.	4 - 5					2	8.	4 - 8					7
DERDE RONDE						s	VIERDE RONDE						s
9.	1 - 6					8	13.	1 - 5					7
10.	2 - 5					4	14.	2 - 8					6
11.	3 - 8					1	15.	3 - 7					5
12.	4 - 7					2	16.	4 - 6					3
VIJFDE RONDE						s	ZESDE RONDE						s
17.	5 - 8					1	21.	7 - 8					2
18.	6 - 7					4	22.	5 - 6					3
19.	2 - 3					5	23.	3 - 4					6
20.	1 - 4					7	24.	1 - 2					8
ZEVENDE RONDE						s							
25.	6 - 8					1							
26.	5 - 7					2							
27.	2 - 4					7							
28.	1 - 3					8							

9.4.3 Een variatie waarbij de "bescherming" van de hoger geplaatste spelers in de meerkamp minder aan de orde is. Op zo'n formulier is in alle wedstrijden in de eerste ronde het verschil in speelsterkte tussen de twee spelers (ongeveer) gelijk.

HANDBOEK MEERKAMPEN												8-KAMP			ACHTKAMP		
DEELNEMER S			VERENIGING	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	R 6	R 7	Totaal	Plaats					
1	Aa		Zz														
2	Bb		Yy														
3	Cc		Xx														
4	Dd		Ww														
5	Ee		Vv														
6	Ff		Uu														
7	Gg		Tt														
8	Hh		Ss														

EERSTE RONDE						s	TWEEDE RONDE						s
1.	1 - 5					3	5.	2 - 5					5
2.	2 - 6					4	6.	3 - 6					8
3.	3 - 7					1	7.	4 - 7					6
4.	4 - 8					2	8.	1 - 8					7

DERDE RONDE						s	VIERDE RONDE						s
9.	3 - 5					8	13.	4 - 5					7
10.	4 - 6					4	14.	3 - 8					6
11.	2 - 8					1	15.	2 - 7					5
12.	1 - 7					2	16.	1 - 6					3

VIJFDE RONDE						s	ZESDE RONDE						s
17.	5 - 8					1	21.	6 - 8					2
18.	6 - 7					4	22.	5 - 7					3
19.	2 - 3					5	23.	2 - 4					6
20.	1 - 4					7	24.	1 - 3					8

ZEVENDE RONDE						s
25.	7 - 8					1
26.	5 - 6					2
27.	3 - 4					7
28.	1 - 2					8

Hoofdstuk 10. Speelduur.

10.1 Speelduur.

Naast de gegevens die op het formulier staan vermeld, dient men per meerkamp te weten op hoeveel tafels die meerkamp gespeeld kan worden en hoe lang het spelen van die hele meerkamp dan duurt. Deze gegevens worden bij de punten 10.2.1 t/m 10.2.10 per meerkamp weergegeven.

10.1.1 Het aantal te spelen wedstrijden per ronde moet over het aantal tafels te verdelen zijn. Bijvoorbeeld het spelen van een zevenkamp op twee tafels of een achtkamp op drie tafels is ongewenst, omdat van een wedstrijd in een volgende ronde de spelers vaak hun vorige wedstrijd nog niet of pas kort daarvoor beëindigd hebben.

10.1.2 Wanneer meerdere tafels worden gebruikt, is punt 6.5 (scheidsrechters) niet altijd van toepassing.

10.1.3 Naarmate het aantal tafels voor een meerkamp groter wordt, zal tussen de wedstrijden meer rusttijd voor de spelers moeten worden ingelast.

10.2 Hierna wordt per meerkamp aangegeven hoeveel speeltijd moet worden uitgetrokken, afhankelijk van het aantal tafels waarop de meerkamp gespeeld kan worden.

10.2.1 **3-Kamp**

3 wedstrijden x 25 minuten op **1 tafel** = 1 uur en 15 minuten speeltijd.

10.2.2 **4-Kamp**

6 wedstrijden x 25 minuten op **1 tafel** = 2 uur en 30 minuten speeltijd.

6 wedstrijden x 25 minuten op **2 tafels** = 1 uur en 15 minuten speeltijd.

10.2.3 **5-Kamp**

10 wedstrijden x 25 minuten op **1 tafel** = 4 uur en 10 minuten speeltijd.

10 wedstrijden x 25 minuten op **2 tafels** = 2 uur en 5 minuten speeltijd.

10.2.4 **6-Kamp**

15 wedstrijden x 25 minuten op **1 tafel** = 6 uur en 15 minuten speeltijd.

15 wedstrijden x 25 minuten op **2 tafels** = 3 uur en 20 minuten speeltijd.

15 wedstrijden x 25 minuten op **3 tafels** = 2 uur en 5 minuten speeltijd.

10.2.5 **7-Kamp**

21 wedstrijden x 25 minuten op **1 tafel** = 8 uur en 45 minuten speeltijd.

21 wedstrijden x 25 minuten op **2 tafels** = 4 uur en 50 minuten speeltijd

21 wedstrijden x 25 minuten op **3 tafels** = 2 uur en 55 minuten speeltijd.

10.2.6 **8-Kamp**

28 wedstrijden x 25 minuten op **1 tafel** = 11 uur en 40 minuten speeltijd.

28 wedstrijden x 25 minuten op **2 tafels** = 5 uur en 50 minuten speeltijd.

28 wedstrijden x 25 minuten op **3 tafels** = 4 uur en 10 minuten speeltijd.

28 wedstrijden x 25 minuten op **4 tafels** = 2 uur en 55 minuten speeltijd.

10.2.7 **9-Kamp**

36 wedstrijden x 25 minuten op **1 tafel** = 15 uur speeltijd.
36 wedstrijden x 25 minuten op **2 tafels** = 7 uur en 30 minuten speeltijd.
36 wedstrijden x 25 minuten op **3 tafels** = 5 uur speeltijd.
36 wedstrijden x 25 minuten op **4 tafels** = 3 uur en 45 minuten speeltijd.

10.2.8 **10-Kamp**

45 wedstrijden x 25 minuten op **1 tafel** = 18 uur en 45 minuten speeltijd.
45 wedstrijden x 25 minuten op **2 tafels** = 9 uur en 35 minuten speeltijd.
45 wedstrijden x 25 minuten op **3 tafels** = 6 uur en 15 minuten speeltijd.
45 wedstrijden x 25 minuten op **5 tafels** = 3 uur en 45 minuten speeltijd.

10.2.9 **11-Kamp**

55 wedstrijden x 25 minuten op **1 tafel** = 22 uur en 55 minuten speeltijd.
55 wedstrijden x 25 minuten op **2 tafels** = 11 uur en 40 minuten speeltijd.
55 wedstrijden x 25 minuten op **3 tafels** = 7 uur en 55 minuten speeltijd.
55 wedstrijden x 25 minuten op **5 tafels** = 4 uur en 35 minuten speeltijd.

10.2.10 **12-Kamp**

66 wedstrijden x 25 minuten op **1 tafel** = 27 uur en 30 minuten speeltijd.
66 wedstrijden x 25 minuten op **2 tafels** = 13 uur en 45 minuten speeltijd.
66 wedstrijden x 25 minuten op **3 tafels** = 9 uur en 10 minuten speeltijd.
66 wedstrijden x 25 minuten op **6 tafels** = 4 uur en 35 minuten speeltijd.