

Bandstootcompetitie Limburgse districten

Onderstaande tabel is voor het seizoen 2019

Bandstoottabel

Van	Tot	Car.
0,00	0,30	12
0,30	0,40	13
0,40	0,50	15
0,50	0,60	18
0,60	0,70	21
0,70	0,80	24
0,80	0,90	27
0,90	1,00	30
1,00	1,15	34
1,15	1,30	39
1,30	1,50	45
1,50	1,75	52
1,75	2,00	60
2,00	2,25	65
2,25	2,50	70
2,50	2,75	75
2,75	3,00	80
3,00	3,50	90
3,50	4,00	100
4,00	4,50	110
4,50	5,00	120
5,00	5,50	130
5,50	6,00	140
6,00	6,50	150
6,50	7,00	160
7,00	8,00	175
8,00	9,00	190
9,00		200

De onderstaande tabel kan eventueel gebruikt worden als ondersteuning bij het bepalen van het te maken aantal caramboles Bandstoten voor nieuwe spelers.

Het beste is dat u nieuwe spelers 4 testpartijen laat spelen tegen 4 verschillende tegenstanders en het totaal gemiddelde wat hieruit komt te gebruiken voor de inschrijving.

Omreken tabel Bandstootcompetitie

Driebanden klein naar Bandstoten		Libre klein naar Bandstoten	
Moyenne Driebanden	Car. Band.	Moyenne Libre klein	Car. Band.
0.000 tot 0.199	15	0.00 t/m 0.39	12
0.200 tot 0.2249	21	0.40 t/m 0.79	15
0.225 tot 0.249	24	0.80 t/m 0.89	21
0.250 tot 0.2749	27	0.90 t/m 0.99	24
0.275 tot 0.299	30	1.00 t/m 1.24	27
0.300 tot 0.349	34	1.25 t/m 1.49	30
0.350 tot 0.400	39	1.50 t/m 1.749	32
0.400 tot 0.450	45	1.75 t/m 2.25	35
0.450 tot 0.500	45	2.25 t/m 2.749	39
0.500 tot 0.550	52	2.75 t/m 3.249	45
0.550 tot 0.600	60	3.25 t/m 3.99	52
0.600 tot 0.700	65	3.25 t/m 3.99	60
0.700 tot 0.800	70	4.00 t/m 4.99	65
0.800 tot 0.900	75	5.00 t/m 5.99	70
0.900 tot 1.000	80	6.00 t/m 6.99	75
1.000 tot 1.150	90	7.00 t/m 7.99	80
1.150 tot 1.300	110	8.00 t/m 8.99	90
1.300 en hoger	130	9.00 t/m 9.99	100
		10.00 t/m 10.99	110
		11.00 t/m 12.99	120
		13.00 t/m 14.99	130

Spelers die in de C1 klasse Grote hoek, Kader 38/2 en Kader 57/2 spelen worden door de competitieleider omgerekend aan de hand van de moyennetabel carambole.

Spelers die in de C1 klasse Bandstoten spelen worden ingedeeld aan de hand van hun Bandstootmoyenne van de C1 klasse tot het maximum aantal caramboles via de Moyennetabel Bandstoten.