

## Verenigde biljartverenigingen "WOERDEN & OMSTREKEN"

### WEDSTRIJDREGLEMENT

uitgave: juni 2019

## 1. BEGRIPSBEPALING

In dit wedstrijdreglement wordt verstaan onder:

**BOND:** Verenigde Biljartverenigingen Woerden en Omstreken.

**BONDSVERGADERING:** algemene vergadering van de bond.

**BONDSBESTUUR:** bestuur van de bond.

**AANGESLOTEN VERENIGING:** biljartvereniging tot de bond toegelaten

**LEDEN:** de in competitieverband spelende leden bij een aangesloten vereniging en ereleden en leden die niet in competitieverband spelen, de zgn. reserve spelers.

**VERENIGINGSJAAR:** tijdvak van een jaar, beginnende op 1 juni van ieder jaar.

**PARTIJ:** Sportieve krachtmeting, waarbij twee deelnemers, ieder voor zich, trachten te winnen door het daarvoor vastgestelde aantal caramboles te maken.

**SET:** deel van een partij, als die partij uit twee of meer delen bestaat. Bepalingen die op een partij betrekking hebben, gelden, indien niet anders is bepaald, ook voor sets.

**WEDSTRIJD:** drie of meer partijen tussen zes of meer deelnemers, welke partijen bij elkaar één ontmoeting vormen.

**COMPETITIEWEDSTRIJDEN** te spelen in teamverband volgens de bepalingen van het competitierglement.

**PARTIJLENGTE:** vastgesteld aantal caramboles, in een uit één deel bestaande partij door een speler te maken.

**SETLENGTE:** vastgesteld aantal caramboles, in een bepaald deel van een partij te maken, als die partij uit twee of meer delen bestaat.

**PARTIJPUNTEN:** punten, toe te kennen na een gewonnen of gelijkgespeelde partij.

**SETPUNTEN** punten, toe te kennen na een gewonnen of gelijk gespeeld deel van een partij, als die partij uit twee of meer delen bestaat.

**SEIZOEN:** jaarlijkse periode van september - juni, waarin de competitie en toernooien worden gespeeld

**WEDSTRIJDBOEKJE:** Overzicht waarin onder andere het competitie- en bekerprogramma en vereniging- en moyenneoverzichten van het seizoen in staan vermeld.

**GEMIDDELDE** of **MOYENNE:** wordt verkregen door het in een partij door een speler gemaakte aantal caramboles te delen door het aantal beurten dat die speler in die partij heeft gebruikt.

**TOTAAL GEMIDDELDE** of **TOTAAL MOYENNE:** wordt verkregen door het in een seizoen of toernooi door een speler gemaakte aantal caramboles te delen door het aantal beurten dat die speler in dat seizoen of partij heeft gebruikt. Het gemiddelde wordt berekend in 3 decimalen en naar beneden afgerond.

**SERIE:** het aantal caramboles dat in een beurt is behaald.

**HOOGSTE SERIE:** het grootste aantal caramboles in één beurt gemaakt.

**GEPROLONGEERDE SERIE:** in een wedstrijd gemaakte serie, bestaan de uit het aantal caramboles gelijk aan de vastgestelde partijlengte door een speler in de enige beurt van een partij gemaakt, verhoogd met het aantal caramboles dat die speler in een of meer direct daarop volgende partijen heeft gemaakt tot het moment dat hij wegens het maken van een fout wordt afgeteld en verhoogd met het aantal caramboles dat de speler in de laatste beurt van de daaraan voorafgaande partij of partijen heeft gemaakt, mits de speler in laatstbedoelde partij moest eindigen omdat hij de vastgestelde partijlengte had bereikt.

**SYSTEEM-AVÉ/DE BRUIJN:** deze systemen zijn respectievelijk genoemd naar de Fransman Avé en de Nederlander De Bruijn. Zij hebben tot doel dat het speelrooster van een eindstrijd zodanig wordt vastgesteld dat de beslissing wie kampioen wordt zolang mogelijk wordt uitgesteld.

**KNOCK-OUT OF AFVALSYSTEEM:** systeem, waarbij de verliezer van een partij van verdere deelneming aan de desbetreffende wedstrijd wordt uitgesloten.

**INSPEELTIJD:** De tijd die een speler is toegemeten direct na het tossen teneinde het biljartmateriaal te

testen.

INPELEN: het testen van het biljartmateriaal.

BEKERTOERNOOI: Knock-out toernooi in 5 klassen, Hoofdklasse, Hoog Libre , Laag Libre, Libre drietallen en Driebanden.

SPEELBAL en AANSPEELBALLEN: de bal van de aan de beurt zijnde speler is de speelbal en de andere twee ballen zijn de aanspeelballen.

TREKSTOOT: de manier waarop bepaald wordt welke speler mag beginnen.

NIEUWE SPELER: speler van wie nog geen gemiddelde in een bepaalde spelsoort bekend is.

## 2. MATERIAAL

### Algemeen

De verantwoordelijkheid voor het ter beschikking gestelde materiaal en het respecteren van de eisen die aan het gebruik daarvan moeten worden gesteld, is een zaak van de VERENIGING.

### Biljarts

1. Een biljart is een spelattribuut, gevormd door een of meer platen, rondom afgebakend met in een houten omlijsting gevatte banden.
2. Het speelvlak tussen de banden dient zuiver waterpas te zijn opgesteld en moet een van de volgende afmetingen hebben: 2.30 x 1.15 m.  
De afmetingen 2.20 x 1.10 m of 2.10 x 1.05 m zijn worden ook toegelaten.  
De banden genoemd in worden tot het speelvlak gerekend.
3. De hoogte van het biljart, gemeten van de grond tot de bovenkant van de houten omlijsting, dient 75 tot 80 cm te bedragen.

### Biljartballen; biljartkrijt

1. In een partij van een officiële wedstrijd dienen drie ballen te worden gebruikt: een bal is rood, de twee andere zijn wit of wit en geel.  
Deze drie ballen dienen zuiver rond en onderling van gelijke afmetingen en gewicht te zijn.
2. De middellijn van een bal is 61 tot 62 mm.
3. Het gewicht van een bal dient tussen de 205 en 220 gram te liggen.  
Een gewichtsverschil tussen de in lid 1 bedoelde ballen van maximaal 1 gram tussen de lichtste en zwaarste van deze drie ballen is toegelaten.
4. Worden twee witte ballen gebruikt dan moet op één van de witte ballen een niet of moeilijk uit te wissen merkteken aan beide uiteinden van een middellijn zijn aangebracht. Een gele bal mag alleen gebruikt worden samen met een witte bal waarop geen merktekens zijn aangebracht. Het gebruik van stoffen waardoor het biljart of de ballen vettig worden of op meer dan normale wijze worden verontreinigd is niet toegestaan.

### Keu; vork

1. De keu is een ronde stok, aan het dunste uiteinde voorzien van een leren dopje **pommerans** genaamd. Is een keu niet voorzien van een pommerans, dan kan een speler met die keu geen geldige carambole maken. Stoot hij toch met zo'n keu af, dan maakt hij touché als bedoeld in artikel 6.
2. De **vork**, ook wel bok genaamd, is een ronde stok, aan één van de uiteinden voorzien van een opstaande rand waarin uitsparingen zijn aangebracht. In één van de uitsparingen kan de top van de keu rusten.  
Een speler heeft het recht gebruik te maken van elke hem ter beschikking staande keu of vork. Bij het uitvoeren van een stoot mag een speler, ter vervanging van de voorhand, van de vork gebruik maken.

## Acquits; banden; afstootlijn en benaming acquits

Acquits zijn de punten op het speelvlak, waarop de ballen worden geplaatst overeenkomstig de in dit reglement opgenomen bepalingen.

De acquits worden aangegeven door zeer dun getekende kruisjes of stippen.

Op het speelvlak worden **vijf** acquits aangebracht:

**drie**, die de lengteas van dat vlak in vier gelijke delen verdelen;

**twee**, die worden aangebracht aan weerszijden van de lengteas op een denkbeeldige lijn die evenwijdig loopt aan de benedenband en door het in lid 4 omschreven beneden-acquit.

De afstand tussen elk van deze acquits en de lengteas is bij een speelvlak van 2.845 x 1.4225 m: 18,25 cm en bij alle andere speelvlakken 15 cm.

De+ genoemde acquits worden als volgt aangeduid:

**benedenacquit** : het middelste acquit op de afstootlijn;

**linkeracquit** : het acquit links naast het benedenacquit;

**rechteracquit** : het acquit rechts naast het beneden-acquit;

**middenacquit** : het middelste acquit op de lengteas;

**bovenacquit** : het acquit het dichtst bij de bovenband.

De banden worden als volgt aangeduid:

**benedenband** : de korte band het dichtst bij de afstootlijn;

**bovenband** : de korte band het verst van de afstootlijn;

**linkerband** : de lange band links van de afstootlijn;

**rechterband** : de lange band rechts van de afstootlijn.

## Verlichting

De verlichting van het speelvlak van een biljart waarop een officiële wedstrijd wordt gespeeld moet aan de volgende eisen voldoen:

a. De minimum verlichtingssterkte dient 560 lux te zijn. Deze verlichtingssterkte wordt verkregen bij gebruik van melkwitte lampen van ten minste **100 Watt** of van energiezuinige lampen met minimaal dezelfde verlichtingssterkte, die op een afstand van **80 cm** boven het speelvlak zijn aangebracht.

b. De kappen van de armaturen waarin de lampen zijn aangebracht, dienen aan de binnenkant wit te zijn.

c. Boven het speelvlak van een groot-biljart dienen drie lampen te zijn aangebracht en boven het speelvlak van een klein-biljart dienen tenminste twee lampen te zijn aangebracht.

De lampen dienen voorts zodanig te zijn aangebracht, dat het gehele speelvlak zoveel mogelijk gelijkmatig wordt verlicht en een speler door de verlichting niet op onredelijke wijze wordt gehinderd.

## Scoreborden

1. Worden scoreborden gebruikt, dan dient daarop de stand van de partijen, alsmede het aantal gebruikte beurten, nauwkeurig te worden bijgehouden.

2. Worden elektronische scoreborden gebruikt, dan moeten deze borden bij defect raken zo nodig door met de hand te bedienen scoreborden kunnen worden vervangen.

## Spelsoorten

KADER 38/2

KADER 57/2

LIBRE

DRIEBANDEN

BANDSTOTEN

## Records

1. Records kunnen door een speler worden gevestigd, geëvenaard of verbeterd in competitiewedstrijden.
2. Records zijn over voorbije seizoenen, maar ook over het lopende seizoen
  - a. Hoogste partij moyenne per spelsoort bond
  - b. Hoogste partij moyenne per spelsoort per klasse
  - c. Hoogste serie per spelsoort bond
  - d. Hoogste serie per spelsoort per klasse
  - e. Kortste partij per spelsoort bond
  - f. Kortste partij per spelsoort per klasse
3. Het bondsbestuur stelt vast welke records gelden en welke worden gevestigd, geëvenaard of verbeterd.

## Partijpunten

1. In wedstrijden worden aan een deelnemer toegekend voor een gewonnen partij twee partijpunten.
2. Voor een gelijk gespeelde partij een partijpunt.
3. Voor een verloren partij worden geen partijpunten toegekend.
4. Indien door overmacht een partij voortijdig moet worden beëindigd, wordt die partij op een later tijdstip alsnog gespeeld. Is dat niet mogelijk of van geen belang voor de eindklassering dan wordt die speler tot winnaar verklaard en aan hem de partijpunten toegekend, die van het aantal door beide spelers te maken caramboles procentueel de meeste caramboles heeft gemaakt. Is het percentage gemaakte caramboles voor beide spelers gelijk, dan wordt geacht dat de partij is gelijk gespeeld en wordt aan beide spelers één partijpunt toegekend.
5. Verder wordt er een extra punt toegekend aan het team dat het hoogste carambolepercentage behaald heeft. Voor elk team wordt het carambolepercentage als volgt berekend:  
[totaal aantal behaalde caramboles] gedeeld door [maximum aantal te behalen caramboles] vermenigvuldigd met 100%. Het percentage wordt niet afgerond.  
Het extra punt wordt aan het team met het hoogste percentage toegekend. Zijn de percentages van beide teams gelijk dan wordt aan elk team  $\frac{1}{2}$  punt toegekend.

## MOYENNETABELLEN

1. De tabellen zoals die in het competitieboekje (en op de website van de bond) voor het lopende seizoen zijn opgenomen.

## SPELREGELS, GELDEND VOOR ALLE SPELSOORTEN

### Artikel 1.

De wedstrijd kan aanvangen als aan de regels in artikel 35, lid 1 en 2 is voldaan en als van **alle spelers** de naam, het bondsnummer en het aantal te maken caramboles op het wedstrijdformulier zijn ingevuld.

Voor het uitvoeren van de trekstoot plaatst de arbiter de rode bal op het boven acquit en de andere ballen op de afstootlijn en wel als volgt: de gemerkte bal wordt op gelijke afstand van de linkerband en het linke acquit en de ongemerkte bal wordt op gelijke afstand van het rechteracquit en de rechterband geplaatst.

Artikel 2. De spelers stoten met de hun toegewezen speelbal GELIJKTIJDIG en RECHTSREEKS tegen

de bovenband.

- 2.1. De speler wiens speelbal het dichtst bij de benedenband tot stilstand komt, mag kiezen wie van hen de beginstoot heeft.
- 2.2. Degene die de beginstoot heeft start altijd met de ongemarkeerde bal.
- 2.3. Raakt een van de spelers tijdens het trekken een in beweging zijnde bal of de rode bal of raakt hij/zij meer dan eenmaal de bovenband, dan heeft de tegenpartij de keus.
- 2.4. Komen de ballen op gelijke afstand van de benedenband tot stilstand of raken zij elkaar tijdens de loop, zonder dat het duidelijk is welke van beide spelers daaraan schuld heeft, dan wordt opnieuw getrokken.
- 2.5. Iedere speler heeft het recht gedurende vier minuten voorafgaande aan elke te spelen partij, in te spelen.
- 2.6. Het recht van inspelen komt te vervallen als de speler niet vijftien minuten vóór de vastgestelde aanvangstijd van zijn partij speelklaar in de wedstrijdzaal aanwezig is. Gedurende de inspeeltijd zijn de spelregels niet, maar de algemene gedragsregels wel van toepassing.

### *Artikel 3.*

- 3.1. Na het uitvoeren van de trekstoot en het inspelen plaatst de arbiter de ballen als volgt in de beginpositie: de rode bal op het boven acquit, de speelbal naar keuze van de speler op het linker- of rechteracquit en de andere bal op het beneden acquit. In de beginpositie moet RECHTSTREEKS van de rode bal worden gespeeld.
- 3.2. Het bepaalde in lid 1 is eveneens van toepassing wanneer tijdens een partij de ballen volgens de spelregels in de beginpositie moeten worden geplaatst.

### *Artikel 4.*

- 4.1. Onder een carambole wordt verstaan: het met de speelbal raken van beide andere ballen, nadat deze in beweging is gebracht door een met de pommerans EENMAAL toegebrachte stoot. Een carambole is geldig indien alle ballen tot stilstand zijn gekomen, geen fout is gemaakt volgens artikel 6 en is voldaan aan het daaromtrent in het algemeen en voor de spelsoort waarin de partij wordt gespeeld in het bijzonder, in dit reglement bepaalde. De arbiter beslist over de geldigheid van een carambole.
- 4.2. Elke geldige carambole geldt voor 1 punt. Telt een arbiter de carambole, dan blijft de speler die hem gemaakt heeft aan de beurt. Is een carambole geteld in strijd met het in het vorige lid bepaalde, dan kan de arbiter deze carambole alsnog ongeldig verklaren, tenzij de speler inmiddels zijn beurt heeft vervolgd.

### *Artikel 5.*

Een bal wordt geacht te zijn uitgesprongen, indien hij buiten het biljart terecht komt of indien de bal de houten omlijsting raakt.

### *Artikel 6.*

Heeft de arbiter voor een van de spelers de laatste van het voor hem vastgestelde te maken caramboles geteld, dan is die speler winnaar van de partij, tenzij hij een beurt meer heeft gehad dan zijn tegenspeler, in welk geval laatstgenoemde recht heeft op een gelijkmakende beurt. Daartoe worden de ballen door de arbiter in de beginpositie geplaatst volgens artikel 2 lid 2.1. Behaalt de tegenstander in die beurt eveneens het voor hem vastgestelde aantal te maken caramboles, dan is de partij "remise", zo niet, dan is de andere speler winnaar.

### *Artikel 7.*

- 7.1. Indien de arbiter een fout constateert is de beurt beëindigd.
- 7.2. Als fout, bedoeld in artikel 7.1., wordt beschouwd:
  - 7.2.1. indien een carambole niet is geslaagd conform de regels van de spelsoort: deze fout wordt aangeduid met: "mis" of met de bewoordingen, genoemd bij de spelsoorten;
  - 7.2.2. indien tijdens de uitvoering van de stoot een of meerdere ballen uitspringen; aangeduid met: "uitgesprongen";
  - 7.2.3. indien men een willekeurig deel van de bal aanraakt, ongeacht of dit met de hand, dan wel met

een kledingstuk, de keu - anders dan volgens artikel 3.1, eerste alinea -of welk ander voorwerp ook geschiedt, of indien men op de ballen het krijt of enig ander voorwerp laat vallen; wordt dit aangeduid met: "touché".

- 7.2.4. In al deze gevallen moet de aangeraakte bal blijven liggen op de plaats waar deze door de "touché" is terechtgekomen.
- 7.2.5. Indien men de bal aanraakt om een vreemd voorwerp daarvan te verwijderen, in plaats van de arbiter te vragen dit te doen; wordt dit aangeduid met: "touché".
- 7.2.6. Indien men de ballen verplaatst, zowel direct als "opzettelijk indirect"; wordt dit aangeduid met: "touché".
- 7.2.7. Indien men biljardeert;  
Onder biljarderen wordt verstaan:
  - 7.2.7.1. dat de pommerans nog in contact is met de eigen speelbal op het moment dat deze de tweede bal raakt;
  - 7.2.7.2. dat de pommerans nog in contact is met de eigen speelbal op het moment dat deze de band raakt;
  - 7.2.7.3. dat men op de band of de bal speelt waaraan de speelbal vastligt, zonder deze eerst door een kopstoot (massé of piqué) daarvan te hebben vrijgemaakt; wordt dit aangeduid met: "biljardé".
- 7.2.8. Indien een speler op het moment dat hij met de pommerans de speelbal raakt, niet met tenminste één voet de vloer raakt; wordt dit aangeduid met: "voeten los".
- 7.2.9. Indien men op de band of op het speelveld een merkteken aanbrengt; wordt dit aangeduid met "merkteken".
- 7.2.10. Indien men speelt met de speelbal van de tegenstander of met de rode bal, wordt dit aangeduid met: "verkeerde bal".  
In al deze gevallen is de beurt terstond voorbij, de ballen moeten blijven liggen op de plaatsen waar zij terechtgekomen zijn en de tegenstander krijgt de beurt.  
Het aantal geldige caramboles, behaald op het moment dat de fout wordt bemerkt, wordt genoteerd.
- 7.3. Het maken van een fout heeft tot gevolg dat een bij of tengevolge van een fout gemaakte carambole niet geldig is.  
Een fout waaraan een speler geen schuld heeft, (bijv. doordat een passerend persoon tegen de keu van de speler stoot), wordt dit de speler niet aangerekend. Zijn in dit geval één of meer ballen verplaatst, dan zal de arbiter de verplaatste ballen zo nauwkeurig mogelijk in de vorige positie herplaatsen.
- 7.4. Telt de arbiter een carambole, ook al is een fout gemaakt, dan wordt die carambole geacht geldig te zijn zodra de speler zijn beurt heeft vervolgd (zie artikel 15.2 en 16.2).

## **SPELREGELS GELDEND VOOR ALLE SPELSOORTEN UITGEZONDERD DRIEBANDEN**

### *Artikel 8.*

Indien een of meer ballen uitspringen, dan worden de drie ballen in de beginpositie geplaatst.

Ligt de speelbal van de speler die aan de beurt is, vast tegen een van de andere of tegen beide ballen, dan heeft die speler de keus tussen:

- 8.1. de drie ballen in de beginpositie te doen plaatsen;
- 8.2. te spelen van een NIET vastliggende bal of van losse band;
- 8.3. gebruik te maken van een kopstoot (massé of piqué), mits de aan zijn speelbal vastliggende bal hierdoor niet beweegt. Het wordt niet als fout aangerekend, indien de vast- liggende bal zich bij de stoot beweegt door het verlies van het steunpunt dat de speelbal voor de stoot aan die bal verleende.

# **SPELREGELS UITSLUITEND GELDEND VOOR EEN BEPAALDE SPELSOORT**

## **VRIJE PARTIJ OF LIBRE**

### *Artikel 9.*

De vrije partij of libre veroorlooft de speler over de gehele oppervlakte van het speelvak en met inachtneming van het bepaalde in artikel 10, zonder beperkingen caramboles te maken.

### *Artikel 10.*

Vanuit elk hoekpunt wordt op het speelvak langs de banden een afstand uitgezet van 17 cm; bij elke hoek worden de eindpunten van die afstanden door een zeer dunne krijt- of potloodstreep met elkaar verbonden. Hierdoor ontstaan vier rechthoekige driehoeken; de oppervlakten van deze driehoeken heten **VERBODEN ZONES**. In deze verboden zones gelden voor de posities entrée, dedans en à cheval de bepalingen voor de spelsoort 38/2, vermeld in artikel 11.

De verboden zone bij Libre grote hoek (LGH) is als volgt bij elke hoek.

Voor alle formaten 'klein' biljart: langs de korte band van 28,75 mm, langs de lange band van 57,5 cm.

## **KADER 38/2**

### *Artikel 11.*

Op een biljart van 230 x 115 cm worden vier lijnen getekend evenwijdig aan en op een afstand van 38,3 cm van de banden.

Op kleinere biljarts is de afstand tot de band gelijk aan 1/3e deel van de breedte van het speelvak. Op deze manier ontstaan er 9 vakken.

### *Artikel 12.*

- 12.1. Liggen twee ballen, waarop gecaramboleerd moet worden, in eenzelfde kadervak, ongeacht door wie van beide spelers die positie is veroorzaakt, dan is de positie, genaamd: "entrée", ontstaan.
- 12.2. Wordt in de positie entrée een geldige carambole gemaakt, zonder dat tenminste een van de twee ballen waarop gecaramboleerd moet worden het kadervak waarin zij lagen heeft verlaten, dan is voor de speler die de carambole heeft gemaakt de positie, genaamd: "dedans", ontstaan.
- 12.3. Om in de positie dedans een carambole geldig te doen zijn moet tenminste een van de ballen waarop gecaramboleerd moet worden, buiten het kadervak waarin zij lagen, worden gestoten.
- 12.4. Indien dit niet geschiedt, dan is een fout gemaakt, aangeduid met: "resté dedans".
- 12.5. De buiten het vak gestoten bal(len) mag (mogen) in dat vak terugkeren, in welk geval weer de positie entrée ontstaat.
- 12.6. Indien een bal waarop moet worden gecaramboleerd juist rust op een kaderlijn van het vak waarin zich de andere te raken bal bevindt, dan wordt de eerst genoemde bal geacht in dat vak te liggen, behoudens het bepaalde in de volgende alinea. Indien een bal, waarop gecaramboleerd moet worden, juist rust op een kruispunt van twee kaderlijnen, welke het vak begrenzen waarin zich de andere te raken bal bevindt, of zo dicht bij het kruispunt ligt, dat hij zich voor dat grootste gedeelte buiten dat vak bevindt, dan wordt hij geacht buiten dat vak te liggen.
- 12.7. Indien de beide ballen, waarop gecaramboleerd moet worden, op zeer korte afstand van de kaderlijn in twee aan elkaar grenzende vakken liggen, dan is de positie, genaamd: "à cheval", ontstaan.

## **KADER 57/2**

### *Artikel 13.*

Op een biljart van 230 x 115 cm wordt drie lijnen getekend evenwijdig aan en op een afstand van 57,5 cm van de banden. Op kleinere biljarts is de afstand tot de band gelijk aan 1/2e deel van de breedte van

het speelvlak. Op deze manier ontstaan er 6 vakken.

*Artikel 14.*

Voorts is tevens voor **deze** spelsoort artikel 11 van toepassing.

## **BANDSTOTEN**

*Artikel 15.*

- 15.1. Bij het bandstoten dient de speelbal alvorens de derde bal te raken ten minste een band te hebben geraakt.
- 15.2. Raakt de speelbal de derde bal zonder dat daarvoor een band is geraakt, dan wordt dat als fout aangerekend, aangeduid met "geen band".
- 15.3. Indien men de derde bal gelijktijdig raakt met de voorgeschreven band (zie 14.1) dan moet dit als fout worden aangerekend.

## **DRIEBANDEN**

*Artikel 16.*

- 16.1. Bij het driebanden dient de speelbal alvorens deze de derde bal raakt ten minste drie - al of niet dezelfde - banden te hebben geraakt.
- 16.2. Raakt de speelbal de derde bal zonder dat daarvoor drie banden zijn geraakt, dan wordt dat als fout aangerekend, aangeduid met "geen band", "één band" of "twee banden", dit naar gelang van het aantal banden dat de speelbal wel heeft geraakt.
- 16.3. Ligt de speelbal vast tegen één of beide andere ballen, dan mag de speler kiezen uit:
  - 16.3.1. het spelen van een niet vastliggende bal of via één of meer banden tegen welke de speelbal niet vastligt;
  - 16.3.2. het losspeken van zijn speelbal door een kopstoot (massé of piqué);
  - 16.3.3. het op de acquires laten plaatsnemen van zijn speelbal en de daaraan vastliggende bal, eventueel alle ballen als de speelbal tegen andere ballen vastligt en wel:
    - de rode bal op het bovenacquit
    - de speelbal op het benedenacquit
    - de andere bal op het middenacquitLigt de speelbal tegen één bal vast, dan worden alleen deze twee ballen op de acquires geplaatst. De derde, niet vastliggende bal, moet blijven liggen.  
Is het voor de vastliggende bal aangewezen acquit versperd, dan wordt die bal geplaatst op het acquit aangewezen voor de bal die het eerstbedoelde acquit verspert;
  - 16.3.4. Springen een of meer ballen uit, dan dienen de uitgesprongen ballen op de acquires te worden geplaatst, zoals dat in 15.3 voor vastliggende ballen is voorgeschreven.

*Artikel 17.*

Indien men de derde bal gelijktijdig raakt met de voorgeschreven derde band (zie lid 1 van artikel 16) dan moet dit als fout worden aangerekend.

## **ARBITRAGEREGLEMENT**

*Artikel 18.*

- 18.1. Arbitrage geschiedt "actief", d.w.z. niet steunend of hangend op het biljart of zittend op tafel of stoel, doch attent op ieder te maken carambole.
- 18.2. De arbiter moet er voor zorgen dat de spelers zicht onthouden van alles wat de tegenstander zou kunnen hinderen en dat zij bij het einde van elke beurt plaats nemen op een stoel of een dusdanige afstand nemen van het biljart, zodat de tegenstander niet wordt gehinderd.
- 18.3. De arbiter is gerechtigd, nadat hij hem deswege reeds een waarschuwing heeft gegeven, een speler, die zich niet gedraagt of niet handelt op de voor spelers voorgeschreven wijze, het verder



spelen van de partij te verbieden.

## TELLEN, ANNONCEREN POSITIES

### *Artikel 19.*

- 19.1. De arbiter telt de caramboles. De arbiter moet het tellen en alle verdere aankondigen, aanwijzingen en opmerkingen doen op duidelijke en verstaanbare wijze, zonder hinderlijk te zijn voor de spelers of voor de geregelde gang van de partij(en). De arbiter geeft, na geteld te hebben, c.q. bij de aanvang van een beurt, de posities die ontstaan zijn (entrée, dedans of à cheval) aan.
- 19.2. Na het beëindigen van een beurt, annonceert de arbiter "noteren", gevolgd door het aantal caramboles, de naam van de speler en nog eens het aantal caramboles. Indien in de eerste stoot van een beurt geen geldige carambole is gemaakt dan moet de arbiter dat aangeven door te zeggen: "nul noteren" of "poedel noteren" gevolgd door de naam van de speler en nog eens "nul" of "poedel".  
Het gebruiken van een andere aanduiding is verboden.  
Wanneer de arbiter de beurt beëindigt omdat er een fout zoals bedoeld in artikel 6 geconstateerd is, dan kan de annonce, indien de arbiter dit nodig acht, beginnen met het benoemen van de geconstateerde fout.
- 19.3. De arbiter maakt de speler, die nog resp. 5,4,3,2, en 1 caramboles heeft te maken voor het winnen of gelijk spelen van de partij, daarop opmerkzaam met de aankondiging "en nog 5,4,3,2,1 ". Wanneer de arbiter na de aankondiging "en nog 1" de laatste carambole heeft geteld, dan wordt de betrokken speler geacht het aantal punten, behaald voor het winnen of gelijk spelen van de partij, te hebben behaald, zelfs al zou naderhand blijken dat een fout in de tellijst is gemaakt.  
Bij het **driebandspel** begint de arbiter niet met 5 maar met 3 zijn aankondiging.

## CONSTATEREN FOUTEN

### *Artikel 20.*

- 20.1. Zodra de arbiter constateert dat een fout is gemaakt, moet hij de betrokken speler, overeenkomstig de in artikel 18.3 en 18.4, aangegeven wijze daarop opmerkzaam maken, hem het doorspelen verbieden of beletten en een bij het maken van de fout gemaakte carambole ongeldig verklaren en derhalve niet tellen.
- 20.2. Indien een speler die een fout maakt, opnieuw stoot, voordat de arbiter de gelegenheid heeft gehad de fout te annunceren, dan is artikel 3, lid 2 laatste alinea, niet van toepassing en moeten de ballen zo nauwkeurig mogelijk in hun vorige positie worden teruggeplaatst.
- 20.3. Het is de arbiter uitdrukkelijk verboden op directe wijze een speler opmerkzaam te maken op een fout, die deze op het punt staat te begaan.
- 20.4. De **schrijver en de tegenpartij** mogen de scheidsrechter erop attenderen dat men speelt met de verkeerde speelbal. Vervolgens is artikel 6.2.10 van toepassing.

## PROTESTEN, HERZIEN BESLISSINGEN

### *Artikel 21.*

- 21.1. Twijfelt een speler met betrekking tot een door hem gemaakte carambole of fout aan de juistheid van een arbitrale beslissing van een feitelijk aard, dan is hij gerechtigd een keer de arbiter te verzoeken die beslissing nader te overwegen. De arbiter is verplicht aan het verzoek, mits op behoorlijke wijze en onmiddellijk na de aangevochten beslissing gedaan, te voldoen en een definitieve beslissing te nemen.
- 21.2. Een speler heeft het recht te protesteren tegen een beslissing van de arbiter, indien de beslissing niet betreft een kwestie van feitelijke aard, doch van toepassing of uitleg van reglementaire bepalingen. In dit geval dient hij aan de arbiter op behoorlijke wijze zijn bezwaren kenbaar te maken op het ogenblik, dat de vermeend onjuiste beslissing is genomen. Indien de arbiter zijn beslissing handhaaft, dan kan de speler na afloop van de partij een duidelijk

toegelicht protest (eventueel op achterzijde van het wedstrijdformulier) indienen bij de wedstrijdsecretaris.

## OVERIGE RECHTEN EN PLICHTEN VAN ARBITERS

### Artikel 22.

- 22.1. De arbiter wijst desgevraagd de speelbal van de speler aan.
- 22.2. De arbiter moet de posities "vast, entrée en dedans" aankondigen, ook indien dit een indirecte aanwijzing omtrent de speelbal inhoudt.
- 22.3. De arbiter waarschuwt de speler, indien de bal(len) vast ligt(liggen).
- 22.4. De arbiter moet gedurende de loop van de partij, indien hij dat wenselijk acht of een speler dit hem verzoekt, het biljart of de ballen (doen) reinigen. Uitsluitend de arbiter mag de ballen aanraken.

### Artikel 23.

In gevallen, waarin het spel- en arbitragereglement niet voorziet, beslist het bondsbestuur.

## BEKERCOMPETITIE REGLEMENT

### Artikel 24.

- 24.1. Voor de bekercompetitie gelden dezelfde regels als in de reguliere competitie.
- 24.2. De minima en maxima zijn niet geldig voor de bekercompetitie **uitgezonderd de Hoofdklasse**. Voor de Hoofdklasse gelden dezelfde minima als voor de competitie, zoals gepubliceerd in het competitieboekje van het betreffende seizoen. Het minimum in de bekercompetitie Driebanden is 12 caramboles.
- 24.3. De moyennetabel wordt gehanteerd zoals in de reguliere competitie.
- 24.4. Moyenneherzieningen zijn ook van toepassing voor de bekercompetitie.
- 24.5. Het Belgisch system wordt toegepast, zie artikel 37.

## COMPETITIE REGLEMENT

### Artikel 25.

Bij de aanvang van een partij moeten de spelers eerst de opgegeven caramboles controleren. Bij vergissing kan men hierover nooit reclameren, als men hier nalatig in is.

Bij het schrijven van een partij is men als tegenpartij verplicht, dat er een speler bij de schrijver aan tafel zit ter controle bij eventueel gemaakte fouten.

Bij gebreke hiervan kan nooit geprotesteerd worden.

### Artikel 26.

Tijdens de wedstrijden wordt de grootst mogelijke stilte betracht. Clublokaalhouders kunnen hier veel toe bijdragen.

### Artikel 27.

De aanvangstijden van de wedstrijden is vastgesteld op 19:45

De tijd tussen twee partijen mag niet langer dan 15 minuten bedragen.

### Artikel 28.

Bij het niet opkomen van een der teams wordt de niet gespeelde wedstrijd toch gespeeld, maar het in gebreke zijnde team krijgt 2 punten in mindering plus een boete volgens artikel 32, lid 2 onder O, van het huishoudelijk reglement.

### Artikel 29.

- 29.1. Bij het spelen van een **dubbelpartij** gelden de volgende regels. Een dubbelpartij wordt altijd gespeeld door de laatste speler van een team. Het aantal te behalen caramboles dient bij een dubbelpartij met 10% verhoogd te worden. Hiervoor is in de moyennetabellen een extra kolom (Cor. +10%) opgenomen. De dubbelpartij is altijd de op één na laatste partij van een wedstrijd.
- 29.2. Er mag per team 3 keer per seizoen gedoubleerd worden. Daarna volgt een boete van € 5 voor

de 4e keer en € 10 per daaropvolgende keren. Het bestuur kan dispensatie verlenen op deze regel.

#### *Artikel 30.*

Het moyenne van een nieuwe speler (of speler die nieuw is in een spelsoort) wordt in eerste instantie zo zorgvuldig mogelijk door de secretaris van de vereniging vastgesteld.

Dit (voorlopige) moyenne wordt herzien als het (gespeelde) nieuwe moyenne 10% of meer afwijkt. Deze herziening wordt per speler op 3 momenten doorgevoerd: na 4, 8 en 12 partijen.

De secretaris van iedere vereniging heeft de verantwoording om de speler waarvan het moyenne herzien is daarvan onmiddellijk in kennis te stellen. Het bondsbestuur kan in geval van nalatigheid wedstrijdpunten in mindering brengen bij het niet spelen van het juiste moyenne..

Indien een speler, gedurende een seizoen, boven een moyenne van 11 libre komt, gaat hij met ingang van het daaropvolgende seizoen 7 moyenne kader 38/2 spelen.

Komt hij onder een moyenne van 7 kader, dan gaat hij met ingang van het daaropvolgende seizoen terug naar 11 moyenne libre.

Vanaf 18 moyenne kader 38/2 mag met ingang van het daaropvolgende seizoen men vrijwillig naar het kader 57/2.

Vanaf 28 moyenne kader 38/2 is men verplicht met ingang van het daaropvolgende seizoen kader 57/2 te spelen.

#### *Artikel 31.*

Alle leden, die in de lopende competitie lid zijn en waarvan het gemiddelde aan de wedstrijdsecretaris bekend is, kunnen deelnemen aan de persoonlijke kampioenschappen of andere bondstoernooien.

Nieuwe spelers moeten minstens zes competitiewedstrijden gespeeld hebben om aan de persoonlijke kampioenschappen te mogen meedoen, het bestuur kan hier ontheffing voor toekennen.

#### *Artikel 32.*

De volgorde van de te spelen partijen is nummer 1 tegen nummer 1; dit houdt echter geen verband met volgorde van de wedstrijden. De nummers 1 kunnen dus bijvoorbeeld zowel de eerste als de laatste partij spelen.

#### *Artikel 33.*

33.1. Een speler mag als reserve spelen in zowel hogere als lagere klassen, mits het aantal te maken caramboles van die speler niet hoger is als twee keer het minimum van die speler in die klasse.

*Voorbeeld: Het minimum van de 2e man is 52 caramboles. Men mag een reservespeler inzetten die maximaal 103 caramboles moet maken.*

33.2. Bij inzet van reservespelers geldt dat maximaal 2 reservespelers in een wedstrijd mogen worden ingezet; Het aantal keren per seizoen is geen belemmering; In noodgevallen wendt men zich tot het bestuur.

#### *Artikel 34.*

Het bondsbestuur is ten alle tijde gerechtigd het wedstrijdprogramma te veranderen, mits hierdoor geen team benadeeld wordt.

#### *Artikel 35.*

Bij gelijk eindigen van de teams beslist als eerste het onderling resultaat, is dit ook gelijk dan beslist het beste wedstrijdpercentage. Men deelt per team het totaal gespeelde moyenne, door het totaal te spelen moyenne. Dit getal vermenigvuldigd met 100 levert ons het wedstrijdpercentage op. Het team met het hoogst gespeelde wedstrijdpercentage is winnaar van de beslissingswedstrijd.

#### *Artikel 36. MINIMAAL AANTAL AANWEZIGE SPELERS PER TEAM*

Voor beide teams geldt:

- ↗ Er mogen maximaal 2 reservespelers worden ingezet;
- ↗ Er mag per wedstrijd maximaal 1 dubbelpartij worden gespeeld

**Artikel 37. UITSTELLEN VAN WEDSTRIJDEN**

1. Voor het uitstellen van wedstrijden moet vooraf toestemming worden gevraagd bij het bondsbestuur door het thuisspelende team.
2. Alleen bij hoge uitzondering en als er steekhoudende argumenten (ter beoordeling aan het bondsbestuur) zijn wordt toestemming voor uitstel gegeven.
3. Een uitgestelde wedstrijd moet binnen twee weken na de oorspronkelijke datum zijn gespeeld, desnoods op neutraal terrein.
4. Voor wedstrijden uit de laatste 4 ronden wordt uitstel niet toegestaan.
5. In gevallen waar deze regelgeving niet in voorziet beslist het bondsbestuur.

**Artikel 37. BELGISCH PUNTENSYSTEEM BIJ DE BEKERCOMPETITIE** Puntenverdeling: 12 pnt. voor de winnaar, de verliezer krijgt [behaalde caramboles/te halen caramboles]x10 punten (altijd naar beneden afgerond), bij remise krijgen beide spelers 11 pnt.

Wanneer een bekerwedstrijd geëindigd is in een gelijk aantal punten voor beide teams dan bepaalt het carambolepercentage de winnaar. Voor elk team wordt het carambolepercentage als volgt berekend: [totaal aantal behaalde caramboles] gedeeld door [maximum aantal te behalen caramboles] vermenigvuldigd met 100%. Het percentage wordt niet afgerond en wordt bepaald op drie decimalen. Het team met het hoogste percentage is winnaar.