

NATIONAAL SPELREGLEMENT

INHOUDSTAFEL SPELREGLEMENT

<u>TITEL I</u>	: ALGEMENE BEPALINGEN	Blz 3 – 4 – 5
<u>TITEL II</u>	: WEDSTRIJDLEIDING	
ARTIKEL 1	: WESTRIJDLEIDING	Blz 6
ARTIKEL 2	: PLICHTEN	Blz 6
ARTIKEL 3	: FOUTEN	Blz 6
ARTIKEL 4	: GEZAG	Blz 7
ARTIKEL 5	: TOEZICHTER	Blz 7
<u>TITEL III</u>	: ONBEHOORLIJK GEDRAG EN BEÏNVLOEDING	
ARTIKEL 6	: ONBEHOORLIJK GEDRAG	Blz 7
ARTIKEL 7	: BEÏNVLOEDING	Blz 7
ARTIKEL 8	: TIJDSAANKONDIGING	Blz 8
<u>TITEL IV</u>	: AANVANG VAN EEN PARTIJ	
ARTIKEL 9	: AANVANGSPOSITIE VAN DE BALLEN	Blz 8
ARTIKEL 10	: AANVANG VAN EEN PARTIJ	Blz 8
ARTIKEL 11	: AFBREKEN VAN EEN MANCHE	Blz 8
<u>TITEL V</u>	: AANVANG	
ARTIKEL 12	: AANVANGSSTOOT	Blz 8
ARTIKEL 13	: TWEE DOELEN BIJ DE AANVANGSSTOOT ...	Blz 9
ARTIKEL 14	: BAL IN DE KLEINE DRIEHOEK	Blz 9
<u>TITEL VI</u>	: FOUTEN	
ARTIKEL 15	: SPEELWIJZE	Blz 9
ARTIKEL 16	: FOUTEN DOOR DERDEN	Blz 9
ARTIKEL 17	: VOET AAN DE GROND	Blz 9
ARTIKEL 18	: VASTLIGGENDE BALLEN.....	Blz 9
ARTIKEL 19	: OVER DOPPEN OF BALLEN SPELEN	Blz 10
ARTIKEL 20	: BAL(LEN) UIT HET BILJART	Blz 10
ARTIKEL 21	: DE VLEIEGER	Blz 10
<u>TITEL VII</u>	: DOELEN	
ARTIKEL 22	: BAL OP DE RAND VAN EEN DOEL	Blz 10
ARTIKEL 23	: GELDIG OF ONGELDIG DOEL	Blz 11
ARTIKEL 24	: MEER DAN EEN DOEL IN EEN STOOT	Blz 11
ARTIKEL 25	: RECHTSTREEKSE DOELPOGING MET EEN BAL DICHT BIJ HET DOEL	Blz 11
<u>TITEL VIII</u>	: SPELEN - MIKKEN - TOUCHE - DOORSTOOT	
ARTIKEL 26	: OP EIGEN BAL SPELEN	Blz 11
ARTIKEL 27 A:	MIKKEN OF SPELEN MET EIGENBAL WANNEER MEN NIET AAN DE BEURT IS.	Blz 11
ARTIKEL 27 B:	MIKKEN OF SPELEN MET EEN BAL VAN DE TEGENSTREVER	Blz 12
ARTIKEL 28	: MIKKEN OF SPELEN ALVORENS HET SPEL STIL LIGT	Blz 12
ARTIKEL 29	: TOUCHE	Blz 12
ARTIKEL 30	: EEN BAL TEGENHOUDEN, BIJSTOTEN, of VAN RICHTING DOEN VERANDEREN.....	Blz 12
ARTIKEL 31	: DOORSTOOT	Blz 13

<u>TITEL IX</u> : BAL(LEN) IN DE VERDEDIGINGSDRIEHOEK	
ARTIKEL 32 : EEN BAL IN DE VERDEDIGINGSDRIEHOEK	Blz 13
ARTIKEL 33 : MEERDERE BALLEN IN DE VERDEDIGINGSDRIEHOEK	Blz 13
<u>TITEL X</u> : KADERSPEL	
ARTIKEL 34 : INDELING BILJART	Blz 13
ARTIKEL 35 : AANVANG VAN HET KADERSPEL	Blz 13
ARTIKEL 36 : VERPLICHTINGEN	Blz 13
ARTIKEL 37 : DE VERDEDIGINGSDRIEHOEK VOOR DE VERDEDIGER	Blz 13
ARTIKEL 38 : BAL IN DE KLEINE DRIEHOEK VAN DE VERDEDIGER.....	Blz 14
ARTIKEL 39 : EEN BAL OP DE LIJN VAN EEN KADER	Blz 14
<u>TITEL XI</u> : METEN	Blz 14
<u>TITEL XII</u> : STRAFPUNTEN	Blz 14
<u>TITEL XIII</u> : DUO-WEDSTRIJDEN	
ARTIKEL 36 : AANVANGSSTOOT	Blz 15
ARTIKEL 37 : VOLGORDE VAN SPELEN	Blz 15
ARTIKEL 38 : OVERLEG PLEGEN	Blz 15
<u>TITEL XIV</u> : STANDAARDISERINGSNORMEN	Blz 15

BEPALINGEN

1 - N.G.B.

Overkoepelend orgaan van alle aangesloten gewesten en clubs.

Het orgaan dat het nationaal verloop van inrichtingen verzorgt, het verbeteren en de toepassing waarborgt van de reglementen, éénvormigheid van de formulieren en vooral de uitbreiding van de golfbiljartsport nastreeft.

2 - NATIONALE -/BEKERCOMPETITIE

Verzameling van gewesten waarvan clubs aan een jaarlijkse competitie en bekercompetitie op Nationaal - en gewestelijk vlak deelnemen.

De nationale competitie, bekercompetitie, het nationaal kampioenschap, duokampioenschap, dames, jeugd, juniors en oude gloriën wordt door de N.G.B. ingericht.

3 - GEWEST

Verzameling van clubs waarvan ploegen aan een jaarlijkse competitie en bekercompetitie op gewestelijk vlak deelnemen. Een gewest is erkend wanneer het is aangesloten bij de N.G.B.

4 - CLUB

Verzameling van ploegen waarvan spelers in éénzelfde lokaal golfbiljart uitoefenen in een jaarlijkse competitie. Er kan slechts één club per lokaal door de N.G.B. erkend worden.

5 - PLOEG

Verzameling van zes spelers die aan een officiële competitie en/of bekercompetitie deelnemen. Een ploeg kan zich nooit ontbinden.

6 - SPELER

Een speler kan maar deelnemen in een bepaalde ploeg of als wisselspeler worden opgesteld van zodra hij/zij in het bezit is van een aansluitingskaart - waarderingskaart en competitiekaart.

7 - BEKER

Wedstrijden welke op basis van afvalling worden gespeeld. Men spreekt van nationale, provinciale, gewest – en tornooi bekens, dit al naargelang diegene die voor de inrichting verantwoordelijk is.

8 - COMPETITIE

Wedstrijden waarin ploegen in éénzelfde reeks van de N.G.B. en/of van éénzelfde gewest gedurende een speeljaar tegen elkaar aantreden.

9 - REEKS

In een competitie worden de ploegen in reeksen ingedeeld.

10 - WEDSTRIJD

Een wedstrijd is een opeenvolging van minstens zes partijen gespeeld door spelers van twee ploegen die tegen elkaar uitkomen.

11 - PARTIJ

Een partij bestaat uit twee manches en eventueel een beslissende manche.

12 - MANCHE

Een manche bestaat uit meerdere stoten, beurtelings gespeeld tussen twee of tweemaal twee spelers die elk beginnen met vijf speelballen van dezelfde kleur en eindigt als een speler zijn laatste bal regelmatig gedoeld heeft.

13 - STOOT

Een stoot vangt aan bij het stilliggen van de ballen gespeeld door de tegenstrever en eindigt als alle verplaatste ballen stilliggen.

14 - STOOTLIJN

Stootlijnen zijn de lijnen (**voluit getrokken**) op het biljart waaronder een rechtstreekse doelpoging niet toegelaten is met een harde en snelle stoot en die niet als kader gelden.

15 - BELLE

Is een manche die bij gelijkheid van uitslag bij de vorige twee manches, de uiteindelijke beslissing zal brengen.

16 - PUNTEN

- a) Manches : Elke gewonnen manche en/of belle kan individuele punten opleveren.
- b) Partijpunt : De speler die in twee of drie manches wint tijdens een partij, wint één partijpunt.
- c) Wedstrijdpunt : De ploeg met de meeste partijpunten krijgt twee wedstrijdpunten. Bij gelijkheid van partijpunten krijgt elke ploeg één wedstrijdpunt.

17. WAARDERING

Leden worden ingedeeld in **A – B – C – D** , dit naargelang de behaalde individuele punten in de gewestcompetitie en/of nationale en/of provinciale wedstrijden. Na afloop van elk speeljaar wordt de letterwaarde van een nieuwe speler berekend.

18. KAMPIOEN

A - INDIVIDUEEL

- a) Ploeg : De speler die in de competitie het hoogst aantal partijpunten haalt van zijn ploeg, is ploegkampioen.
- b) Club : De ploegkampioen die het hoogst eindigt in de hoogste reeks waarin de club uitkomt, is clubkampioen.
- c) Reeks : De ploegkampioen die in zijn reeks het hoogst aantal partijpunten behaald, is reekskampioen.
- d) Gewest : De reekskampioen van de hoogste reeks in het gewest is tevens gewestkampioen, tenzij deze titel betwist wordt in een jaarlijkse gewestinrichting.
- e) Nationaal : De speler die, in een jaarlijkse ingerichte wedstrijd, de overwinning behaald, in de A –B –C - D- reeks, is nationaal individueel kampioen.

B.- PLOEGEN

- a) Reeks : De ploeg die de meeste partijpunten behaald tijdens de competitie is reekskampioen.
- b) Verbond : De reekskampioen van de hoogste reeks is gewestkampioen.
- c) Provinciaal : Een provinciaal competitie is onbestaande.
- d) Nationaal : De ploeg die de meeste reekspunten behaald in de hoogste reeks van de nationale competitie, is nationaal kampioen.

19. FORFAIT

Men spreekt van forfait als een opgestelde speler, ploeg of club om een bepaalde reden niet wil/kan of te laat aantreed voor een manche, partij en/of wedstrijd, in de competitie of de beker.

20. BOEKJAAR

Tijd tussen 01 januari en 31 december.

21. SPEELJAAR

Tijd tussen de eerste officiële competitie - of bekerwedstrijd en de huldiging van het nationaal individueel kampioenschap.

22. OVERGANG

Het veranderen van club door een lid, al dan niet tijdens de voorziene periode.

23. CLUBCONTRACT

Overeenkomst tussen club en leden, waarbij beiden zich verbinden tot wat in het contract bepaald is.

24. CLUBOVEREENKOMST

Club- of ploeglijst met de handtekeningen van de leden die geen overgang naar een andere club wensen.

25. VERHUIS

Een speler wiens adres gedurende het speeljaar verandert, kan een overgang aanvragen naar een ander gewest, indien hij door deze verhuis in een niet aangrenzend gewest komt te wonen.

26. DUO'S

a) Een spelcombinatie waarbij twee spelers tegen twee andere spelers uitkomen in dezelfde manches. Zij spelen elk om beurt afwisselend.

Verder verloopt het spel volgens het spelreglement. Wel mogen de spelers na elke beurt overleggen. Zij moeten echter binnen de gestelde tijd van **dertig seconden** gespeeld hebben. De opgangstoot van de volgende manche, is steeds afwisselend met de vorige manche.

b) Kan ook als duo's gemengd betwist worden.

Dit betekent dat het duo moet samengesteld zijn uit een lid van het mannelijk en een lid van het vrouwelijk geslacht.

27. ADMINISTRATIEF LID

Lid dat wel een aansluiting heeft bij de N.G.B. maar geen aansluiting heeft bij een club (b.v. geen handtekening op de clubovereenkomst en geen overgang gedaan).

Hij/zij kan niet deelnemen aan officiële wedstrijden. Nochtans kan hij/zij voor 31 december opnieuw aansluiten bij zijn club waar hij administratief lid is.

28. NATIONALE WEDSTRIJDLEIDER

Persoon die over een N.G.B.- lidkaart beschikt en de bevoegdheid heeft een wedstrijd te leiden.

Persoon die geslaagd is een theoretisch en een praktische proef betreffende het spelreglement, afgenomen door de N.G.B. Hij bekommt een wedstrijdleaderskaart.

29. PIQUE - MASSE

Een **piqué** is de biljartstok geheven tussen plus minus 45° en 90° graden (trekstoot met geheven keu).

Een **massé** is de biljartstok geheven op plus minus 90° graden (draaibal).

30. WAT IS EEN VLEIGER.

Een vlieger is een harde en snelle stoot, die overbands wordt uitgevoerd, zonder daarom een doorstoot te doen.

NATIONAAL SPELREGLEMENT

TITEL I : ALGEMENE BEPALING

Golfbiljart wordt gespeeld door twee spelers die om beurt spelen of door 2 x 2 spelers (Duo wedstrijden) die om beurt spelen. Wie geldig doelt blijft aan de beurt.

TITEL II : WEDSTRIJDLEIDING

ARTIKEL 1 : WEDSTRIJDLEIDING

De eerste, derde en vijfde partij wordt geleid door de thuisploeg, de tweede, vierde en zesde partij door de bezoekers. Een dertiende beslissende partij wordt steeds geleid door de bezoekers.

Bij elke partij dient er een toezichter aangeduid te worden (zie Nationaal Spelreglement Titel II art 5)

Bij twijfel is de wedstrijdleider verplicht het spelreglement te raadplegen en bij een eventuele betwisting zullen enkel beide kapiteins, de beide spelers en de wedstrijdleider hierover van mening wisselen.

ARTIKEL 2 : PLICHTEN

§ 1 : De wedstrijdleider is steeds een lid van de N.G.B. Hij wordt geacht het spelreglement te kennen, en past dit steeds kordaat toe.

§ 2 : Hij plaatst zich steeds, rechtstaande, in de nabijheid van het biljart en zo mogelijk uit de gezichtskring van de speler die aan de beurt is. Hij verplaatst zich met de speler. Als de speler zich klaarmaakt om te stoten houdt hij zich stil en verbiedt de doorgang aan derden.

§ 3 : Hij zal noch tot de speler, noch tot de omstaanders, het woord richten, tenzij in gevallen voorzien door het reglement.

§ 4 : Bij vaststelling van een fout, legt hij het spel stil door kordaat “ Stop “ aan te kondigen. Hij kondigt aan welke beslissing hij gaat nemen. Hij bestraft de fout en laat dan pas verder spelen. Indien er wel verder gespeeld werd :

- **Heeft de overtreder beurtverlies.**

- **Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst, zelfs indien een geldig doel gemaakt werd.**

§ 5 : Wanneer een partij beëindigd is, steekt hij onmiddellijk de overblijvende bal(len) in het biljart en deelt de uitslag mee.

§ 6 : De lokaalhouder zorgt ervoor dat op een rustige en serene manier kan gespeeld worden.

Hij ziet er op toe dat de buitenstaanders op een rustige wijze hun enthousiasme voor het spel getuigen en treft indien nodig de gepaste maatregelen om de rust te verzekeren. Het volume van de eventuele muziek moet aangepast worden aan de normen die bij het spel horen.

Bij overtreding zal de wedstrijdleider, aan de thuisspelende speler, bij een :

- **1ste maal, een verwittiging geven.**

- **2de maal, beurtverlies toekennen.**

- **3de maal, de manche verloren verklaren.**

§ 7 : Supporteren en voorzeggen vóór de stoot wordt verboden. Bij overtreding van deze regel zal de wedstrijdleider de :

- **1ste maal, een verwittiging geven.**

- **2de maal, beurtverlies toekennen.**

§ 8 : Supporteren na de stoot is enkel toegelaten op een kalme en sportieve wijze. Bij overtreding zal de wedstrijdleider de :

- **1ste maal, een verwittiging geven.**

- **2de maal, alle verplaatste ballen terugplaatsen.**

Aan de gewestbesturen wordt gevraagd, streng toe te zien op de wijze waarop tijdens gewestinrichtingen gesupporterd wordt.

Bij regelmatig en geponde klachten tegen dezelfde club, moeten zware sancties getroffen te worden.

ARTIKEL 3 : FOUTEN

Een wedstrijdleider die door een niet toegelaten opmerking een speler bevoordeelt, veroorzaakt beurtverlies voor die speler.

ARTIKEL 4 : GEZAG

§ 1 : De beslissingen van de wedstrijdleider moeten door de spelers strikt nageleefd en door de omstaanders sportief aanvaard worden.

§ 2 : Indien een speler niet akkoord gaat met een beslissing (bestrafing of vaststelling van een spelsituatie), moet hij/zij vóór de volgende stoot de wedstrijdleider melden dat hij/zij niet akkoord gaat. Indien deze bij zijn beslissing blijft, worden de ploegafgevaardigden (in toernooien, de hoofdwedstrijdleider) aan het biljart geroepen.

Indien na overleg met dezen de wedstrijdleider bij zijn beslissing blijft en deze klaarblijkelijk in tegenspraak is met de reglementen, dan wordt een andere wedstrijdleider aangeduid (in toernooien door de hoofdwedstrijdleider).

§ 3 : De wedstrijdleider zorgt ervoor, dat geen enkele niet gerechtvaardigde tussenkomst plaats grijpt.

ARTIKEL 5 : TOEZICHTER

Bij elke partij wordt er een toezichter aangeduid die de wedstrijd samen met de scheidsrechter volgt. Hij dient uit het gezichtsveld van de speler te gaan staan die aan de beurt is.

Bij vaststelling van een controleerbare fout en die niet door de scheidsrechter en/of speler werd gezien, mag de toezichter op een serene manier de scheidsrechter voor de volgende stoot gebeurd hierop wijzen.

De scheidsrechter dient ingeval een fout bewezen of toegegeven wordt dan ook volgens de reglementen te bestraffen.

TITEL III : ONBEHOORLIJK GEDRAG EN BEÏNVLOEDING.

ARTIKEL 6 : ONBEHOORLIJK GEDRAG

§ 1 : ALS ONBEHOORLIJK GEDRAG WORDT AANZIEN:

- Roken tijdens het uitvoeren van een stoot.
- De bal(en) opzettelijk met de hand of keu verplaatsen.
- De rand van het biljart met krijt of enig ander voorwerp aftekenen.
- Met geweld op het biljart slaan.
- Meten met de duim of vinger aan de doeldoppen.
- Het niet laten bestraffen van een fout.
- Het gebruiken van talkpoeder.

De speler die zich onbehoorlijk gedraagt volgens § 1, verliest de manche.

§ 2 : - De biljartstok tijdens het spel op het biljart leggen.
- De biljartstok tijdens het spel volledig uit elkaar schroeven, zonder voorafgaande verwittiging aan de wedstrijdleider.

De speler die zich onbehoorlijk gedraagt volgens § 2, heeft beurtverlies, bij kaderspel heeft men strafpunt.

§ 3 : Tegen het biljart lopen zodat er bal(len) zijn verplaatst, krijt of enig ander voorwerp op de bal(len) laten vallen zodat er bal(len) zijn verplaatst. In beide gevallen heeft men beurtverlies en worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst, bij kaderspel krijgt men strafpunt.

ARTIKEL 7 : BEÏNVLOEDING

ALS BEÏNVLOEDING WORDT AANZIEN:

- Het meten van de doelopening met een bal. (Tijdens de wedstrijd mag men niet meer aan de ballen komen)
- Gebaren en uitroepen.
- Op minder dan één meter van de tegenstrever of het biljart staan, wanneer deze aan de beurt is.
- De biljartstok niet aan de grond houden, wanneer men niet aan de beurt is.
- Het biljart aanraken, wanneer men niet aan de beurt is.
- In het gezichtsveld van de tegenstrever staan, wanneer men niet aan de beurt is.
- Het krijt van het biljart nemen of terugplaatsen op het ogenblik dat de tegenstrever aanstalten maakt om te stoten.
- Na het einde van zijn beurt, zich niet dadelijk verwijderen van het biljart (controle van het al dan niet doorkunnen van een bal is verboden).

Een speler die zijn tegenstrever beïnvloedt, krijgt de eerste maal een verwittiging en de tweede maal in dezelfde partij, wordt hij/zij verloren verklaard voor betrokken manche.

ARTIKEL 8 : TIJDSAANKONDIGING

Langer dan **dertig seconden** na het stilvallen van de bespeelde ballen van de voorgaande stoot, wachten met stoten, is verboden. De wedstrijdleider kondigt “ **TIJD** “ aan, waarop de stoot moet uitgevoerd worden **binnen de tien seconden**.

Bij overtreding heeft men beurtverlies. Tijdens het kaderspel duidt de tegenstrever een bal aan die op het strafpunt wordt geplaatst. **Dit geldt zowel bij individuele- als bij Duo wedstrijden.**

TITEL IV : AANVANG VAN EEN PARTIJ

ARTIKEL 9 : AANVANGSPOSITIE VAN DE BALLEEN:

§ 1 : PLAATSEN VAN DE BALLEEN:

Bij aanvang van een manche plaatst de wedstrijdleider de rode ballen aan de zijde van het wit doel, de witte ballen aan de zijde van het rood doel.

De wedstrijdleider en de spelers zijn verantwoordelijk voor de juiste aanvangspositie van de ballen.

Wanneer een vergissing hieromtrent wordt vastgesteld tijdens het spel, worden beide spelers er attent opgemaakt en gaat het spel gewoon verder.

§ 2 : KLEURKEUZE VAN DE BALLEEN BIJ AANVANG VAN EEN MANCHE:

Bij wedstrijden van club tegen club speelt de bezoeker de eerste manche met de rode ballen, de tweede met de witte ballen, en bij een eventuele beslissende manche heeft de bezoeker de kleurkeuze.

Bij kampioenschappen en toernooien speelt de eerst opgeroepen speler met de witte ballen, de tweede met de rode ballen en bij een eventuele beslissende manche, spelen beide spelers een bal recht voor zich uit in de lengte van het biljart. De speler wiens bal het dichtst bij de band, vanwaar vertrokken is, terugkomt, mag de kleurkeuze bepalen.

ARTIKEL 10 : AANVANG VAN DE PARTIJ :

Een partij vangt aan bij de naamafroeping van de beide spelers door de wedstrijdleider. De spelers moeten dadelijk gehoor geven aan deze oproep en plaats te nemen op de voorziene plaatsen.

ARTIKEL 11 : AFBREKEN VAN EEN MANCHE:

Indien een manche op een bepaald ogenblik door de spelsituatie en de speelwijze van beide spelers geen vooruitgang meer maakt, kondigt de wedstrijdleider " **elk nog 3 beurten** " aan.

Zo de spelsituatie na die 6 beurten nog onveranderd is, breekt hij de manche af en wordt er herspeeld. De beslissing mag niet genomen worden tijdens het kaderspel.

TITEL V : AANVANG

ARTIKEL 12 : AANVANGSSTOOT

§ 1 : Om de manche aan te vatten telt de wedstrijdleider langzaam tot drie.

Bij "drie" spelen beide spelers met de middelste bal zacht naar de linkerband. Deze bal moet de breedte-as van het biljart overschrijden.

§ 2 : De bal mag niet vertrekken vooraleer de wedstrijdleider "drie" gezegd heeft.

De bal van de ene speler moet vertrokken zijn vooraleer de bal van de andere speler de band raakt.

§ 3 : Bij overtreding van punt § 1 en § 2 wordt herbegonnen.

Bij een tweede overtreding van dezelfde speler verliest hij zijn beurt en wordt zijn speelbal op het strafpunt geplaatst.

§ 4 : Een speler die bij de opgangstoot de bal van de tegenstrever tegenhoudt:

- **Heeft beurtverlies.**
- **Alle verplaatste ballen worden teruggeplaatst.**
- **De speelbal wordt op het strafpunt geplaatst.**
- **De speelbal van de tegenstrever wordt in het doel gestoken.**

- § 5 : Indien er betwisting is betreffende de afstand van de ballen tot elk doel, moet gemeten worden met een precisietoestel vanuit het middelpunt der doelen. Bij gelijke afstand wordt er herbegonnen.
Het meten gebeurt volgens TITEL XI blz. 74.
- § 6 : De speler wiens bal het dichtst bij zijn doel terechtkomt, blijft aan de beurt
- § 7 : Bij touche tijdens de aanvangsstoot wordt de speelbal van de overtreder op het strafpunt geplaatst en de speelbal van de tegenstrever blijft op zijn plaats liggen.
Andere verplaatste ballen worden teruggeplaatst.

ARTIKEL 13 : TWEE DOELEN BIJ DE OPGANGSSTOOT:

Wanneer beide spelers bij de aanvangsstoot een doel maken, gaan ze verder met een bal naar keuze, doch steeds over de linkerband. Deze bal moet eveneens de breedte - as van het biljart overschrijden. De speler wiens bal het dichtst bij het doel terechtkomt, blijft aan de beurt.

ARTIKEL 14 : BAL IN DE KLEINE DRIEHOEK:

- § 1 : Indien de aanvangsbal in de kleine driehoek terecht komt, moet de speler er verder mee spelen. Dit geldt ook voor de volgende beurten, tot deze bal de kleine driehoek verlaten heeft.
- § 2 : Indien beide spelers met hun aanvangsbal in de kleine driehoek terecht komen, moeten zij ook beiden met die bal verder spelen.
- § 3 : Een speler wiens aanvangsbal in de kleine driehoek is terechtgekomen en die met een andere bal verder speelt:
- Heeft beurtverlies.
- Alle verplaatste ballen worden teruggeplaatst.
- De speelbal wordt op het strafpunt geplaatst.
- § 4 : Een bal die in de kleine driehoek tegen de doeldop ligt, mag hard gedoeld worden.

TITEL VI : FOUTEN.

ARTIKEL 15 : SPEELWIJZE:

Er moet gespeeld worden met de keuspits (pommerans). Bij iedere andere speelwijze:
- Heeft hij/zij beurtverlies.
- Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
- Wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.

ARTIKEL 16 : FOUTEN DOOR DERDEN:

Een fout die door derden veroorzaakt wordt, mag niet aan de speler aangerekend worden. Indien er door zulk een fout ballen verplaatst worden moet de wedstrijdleider die ballen terugplaatsen.

ARTIKEL 17 : VOET AAN DE GROND:

Bij het uitvoeren van een stoot moet men minstens één voet aan de grond zijn, zoniet verliest men zijn beurt en worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
Bij kaderspel wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.

ARTIKEL 18 : VASTLIGGENDE BALLEN :

- § 1 : Tussen de doeldoppen:
Een bal die tussen de doeldoppen geklemd blijft en het speelveld niet raakt, wordt beschouwd als geldig gedoeld.
- § 2 : Tussen doeldop en de korte band:
Een bal die tussen een doeldop en een korte band geklemd blijft, wordt door de wedstrijdleider los Gelegd (wanneer de geklemd bal wordt los gelegd, moet hij band en doeldop raken).

ARTIKEL 19 : OVER DOPPEN OF BALLEEN SPELEN:

§ 1 : Rechtstreeks:

Wanneer men rechtstreeks over doppen of ballen speelt:

- **Heeft men beurtverlies.**
- **Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.**
- **Wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.**

§ 2 : Onrechtstreeks:

Wanneer men onrechtstreeks over doppen of ballen speelt, wordt men **niet** bestraft.

ARTIKEL 20 : BAL (BALLEEN) UIT HET BILJART:

§ 1 : Eigen bal(len) :

Wanneer een speler één of meerdere ballen van zijn kleur uit het biljart speelt, heeft men beurtverlies en wordt deze bal(len) op het strafpunt geplaatst.

Wanneer men door dezelfde stoot een geldig doel maakt, blijft men aan de beurt.

§ 2 : Bal(len) van de tegenstrever:

Wanneer men één of meerdere ballen van de tegenstrever uit het biljart speelt, heeft men beurtverlies en wordt deze bal(len) door de wedstrijdleider in doel gestoken.

Wanneer men door dezelfde stoot een geldig doelpunt maakt, blijft men aan de beurt.

§ 3 : Bij een 1-1 stand:

Wanneer men een bal van de tegenstrever uit het biljart speelt en een geldig doel maakt, wordt men verloren verklaard.

§ 4 : Een bal die de houten band raakt en terug op het speelveld komt, wordt niet bestraft.

§ 5 : Op band, doeldop en doelkap:

Een bal die op de band, doeldop en doelkap blijft liggen, wordt beschouwd als uit het biljart.

ARTIKEL 21 : DE VLIAGER

Vliegeren :

Een vlieger is een harde en snelle stoot overbands, die men zowel naar het aanvallende als naar het verdedigende doel mag uitvoeren voor zover men geen doorstoot doet en men niet in de vliegkader ligt. Deze kader wordt afgebakend door een kaderlijn overlans de lange band, en die op 9,2cm van deze band is getrokken.

Om te bepalen waar een bal ligt, hiervoor dient de kaderlijn langs de lange band. Wordt de bal (eventueel na het plaatsen van een lijnmeettoestel) “ IN DE KADER LANGS DE LANGE BAND “ of “ OP DE LIJN “ aangekondigd, mag men niet over de dichtstbijzijnde lange band vliegeren.

Bij overtreding :

- **Heeft men beurtverlies.**
- **Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.**
- **Wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.**

TITEL VII : DOELLEN

ARTIKEL 22 : BAL OP DE RAND VAN EEN DOEL:

§ 1 : Wanneer een bal op de rand van een doel terecht komt, en hij valt alvorens hij stil ligt, wordt hij beschouwd als geldig doel, eveneens wanneer hij stil ligt en wordt aangespeeld via de rubber.

§ 2 : In alle andere gevallen wordt hij beschouwd als niet regelmatig gespeeld.

De bal wordt uit het biljart gehaald en teruggeplaatst.

§ 3 : Bal vallens gereed in doel :

Wanneer een bal vallens gereed ligt in het doel, men speelt er naar toe en plotseling verdwijnt hij in doel voor de speelbal tegen de doeltop of op de plaats waar de bal lag terecht komt, moeten alle verplaatste ballen teruggeplaatst worden en moet de stoot herbegonnen worden.

ARTIKEL 23 : GELDIG OF ONGELDIG DOEL:

§ 1 : Geldig doel:

- a) eigen bal:
Een regelmatig bespeelde eigen bal, die in het eigen doel verdwijnt, is een geldig doel.
- b) Bal van de tegenstrever:
Een regelmatig bespeelde bal van de tegenstrever, die in het eigen doel of in het doel van de tegenstrever, verdwijnt is een geldig doel.

§ 2 : Ongeldig doel:

Een regelmatig bespeelde eigen bal, die in het doel van de tegenstrever verdwijnt, is geen geldig doel. Bij overtreding heeft men beurtverlies, de bal wordt uit het biljart gehaald en op het strafpunt geplaatst.

ARTIKEL 24 : MEER DAN EEN DOEL IN EEN STOOT:

§ 1 : Wanneer deze doelen volgens artikel 23 § 1 a en b zijn gemaakt, zijn zij geldig.

§ 2 : Wanneer zij volgens artikel 23 § 2 zijn gemaakt, zijn zij niet geldig en worden zoals in dit artikel voorzien bestraft.

Men blijft aan de beurt indien men gedurende diezelfde stoot een geldig doel gemaakt heeft.

§ 3 : Wanneer door een regelmatige stoot één of beide spelers geen ballen meer heeft, wordt de manche gewonnen door de speler wiens laatste bal het eerst in doel verdwijnt.

ARTIKEL 25 : RECHTSTREEKSE DOELPOGING MET EEN BAL DICHT BIJ DOEL:

§ 1 : Een rechtstreekse doelpoging met een harde en snelle stoot is enkel toegelaten indien de bal in de kleine driehoek ligt, of boven of op de stootlijn, zie ook artikel 14 § 4.

§ 2 : Een rechtstreekse doelpoging met een harde en snelle stoot is niet toegelaten indien de bal onder de stootlijn ligt. Bij overtreding :

- *Heeft men beurtverlies.*
- *Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.*
- *Wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.*

§ 3 : Indien de bal in de nabijheid van een lijn van de driehoek, een andere kaderlijn of de stootlijn ligt, zal de speler de wedstrijdleider verzoeken aan te duiden waar de bal zich bevindt. Zie ook titel XI.

§ 4 : De stootvorm waarbij met geheven keu de speelbal (in de nabijheid van een doeldop) gewoon voorwaarts geduwd wordt in de richting van (of tegen) de doeldop, is niet toegelaten (piqué – doorstoot).

Indien de speelbal geen bocht beschrijft (massé) of niet eerst voorwaarts gespeeld en dan teruggehaald (piqué), is een harde en snelle stoot niet toegelaten. Bij overtreding :

- *Heeft men beurtverlies.*
- *Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.*
- *Wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.*

§ 5 : Wanneer men een bal naar doel rolt, stoot men niet door en is deze bal regelmatig gespeeld.

TITEL VIII : OP EIGEN BAL SPELEN - MIKKEN - TOUCHE - DOORSTOOT.

ARTIKEL 26 : OP EIGEN BAL SPELEN:

Wanneer men met een eigen bal rechtstreeks op een andere eigen bal speelt :

- *Heeft men beurtverlies.*
- *Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.*
- *Wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.*

ARTIKEL 27 A : MIKKEN OF SPELEN MET EIGENBAL WANNEER MEN NIET AAN DE BEURT IS.

- *Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.*
- *Wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.*

| ARTIKEL 27 B : MIKKEN OF SPELEN MET DE BAL VAN DE TEGENSTREVER.

- § 1 : Zich achter een speelbal van de tegenstrever opstellen met de keu in een stand om te spelen (mikken), is niet toegelaten.
- Bij overtreding heeft men beurtverlies.
Tijdens het kaderspel duidt de tegenstrever een bal aan om op het strafpunt te plaatsen. De wedstrijdleider moet indien mogelijk, het spelen met deze bal verhinderen. Dit artikel is niet van toepassing wanneer de te bespelen eigen bal, vlakbij en in dezelfde speelrichting, als de bal van de tegenstrever ligt. Meten met hand of met keu, wanneer men in de nabijheid van de ballen van de tegenstrever komt is toegelaten zonder aantekeningen te maken.
- § 2 : Wanneer een speler met de bal van de tegenstrever speelt, heeft men beurtverlies en worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
- § 3 : Wanneer de laatste bal zich in de aanvalsdriehoek bevindt en men mikt achter of speelt met een bal van de tegenstrever of men speelt niet binnen de vastgestelde tijd, heeft men beurtverlies en worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
De bal die zich in de aanvalsdriehoek bevindt, wordt op het strafpunt geplaatst.

ARTIKEL 28 : MIKKEN OF SPELEN VOOR HET SPEL STILLIGT:

- § 1 : Wanneer men mikt op één zijner ballen alvorens alle door de voorgaande stoot verplaatste ballen stilliggen, heeft men beurtverlies.
Tijdens het kaderspel, wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.
- § 2 : Wanneer men speelt met één zijner ballen alvorens alle door de voorgaande stoot verplaatste ballen stilliggen, heeft men beurtverlies en worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
Tijdens het kaderspel, wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.

ARTIKEL 29 : TOUCHÉ:

- § 1 : Touché is het raken van een bal ongewild of onbewust. Wanneer men een touché doet, heeft men beurtverlies en worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst, zelfs indien een geldig doelpunt werd gemaakt.
- § 2 : Wanneer men een touché doet op eigen bal tijdens het kaderspel:
- Heeft men beurtverlies.
- Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst, zelfs indien een geldig doelpunt werd gemaakt.
- Wordt die op het strafpunt geplaatst.
- § 3 : Wanneer men een touché doet op een bal van de tegenstrever tijdens het kaderspel:
- Heeft men beurtverlies.
- Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst, zelfs indien er een geldig doelpunt werd gemaakt.
- Duidt de tegenstrever een bal aan die op het strafpunt geplaatst wordt.

ARTIKEL 30 : EEN BAL TEGENHOUDEN, BIJSTOTEN, VAN RICHTING DOEN VERANDEREN, BAL(L)EN MET OPZET VERPLAATSEN :

- § 1 : Wanneer men na zijn stoot een eigen bal tegenhoudt, bijstoot of van richting doet veranderen:
- Heeft men beurtverlies.
- Worden alle door de fout verplaatste ballen teruggeplaatst.
- Wordt de bal op het strafpunt geplaatst.
- § 2 : Wanneer men na zijn stoot een bal van de tegenstrever tegenhoudt, bijstoot of van richting doet veranderen:
- Heeft men beurtverlies.
- Worden alle door de fout verplaatste ballen teruggeplaatst.
- Wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.
- Wordt de geraakte bal van de tegenstrever in doel gestoken.
- § 3 : Wanneer men tijdens de wedstrijd een bal(len) opzettelijk met de hand of keu verplaatst, **heeft men de manche verloren.**

ARTIKEL 31 : DOORSTOOT:

- § 1 : De keuspits in aanraking laten met de speelbal tot deze een andere bal, band of dop raakt, wordt bestraft met beurtverlies. De verplaatste ballen worden teruggeplaatst en de speelbal wordt op het strafpunt geplaatst.
- § 2 : De wedstrijdleider beslist - op verzoek van de speler – zo twee ballen, bal- band of bal- dop elkaar raken of niet , de ene bal mag niet bewegen zo men met de rakende bal speelt, tenzij men ervan wegspeelt.
- § 3 : Men stoot niet door wanneer men een doelpoging onderneemt met een bal die raakt aan de voordop of de uiterste zijdop van het kruis en die over de aslijn van deze dop ligt langs de aanvalszijde.

TITEL IX : BAL(LEN) IN DE VERDEDIGINGSDRIEHOEK.

ARTIKEL 32 : EEN BAL IN DE VERDEDIGINGSDRIEHOEK:

Wanneer een bal in de verdedigingsdriehoek terechtkomt, moet die bij het einde van de beurt deze driehoek rechtstreeks of onrechtstreeks verlaten hebben, tenzij hij er door de laatste stoot van de beurt is in terecht gekomen. In dat geval moet hij tijdens de volgende beurt het kader verlaten. Indien de bal de driehoek niet verlaten heeft, worden alle ballen uit de verdedigingsdriehoek, op de strafpunten geplaatst.

ARTIKEL 33 : MEERDERE BALLEN IN DE VERDEDIGINGSDRIEHOEK:

Wanneer meer dan één bal in de verdedigingsdriehoek terechtkomt, moet er bij het einde van de beurt minstens één bal deze driehoek rechtstreeks of onrechtstreeks verlaten hebben, tenzij deze ballen er door de laatste stoot van de beurt zijn in terechtgekomen. In dat geval dient minstens één bal tijdens de volgende beurt het kader te verlaten. Indien geen der ballen de driehoek verlaten heeft, worden alle ballen uit de verdedigingsdriehoek, op de strafpunten geplaatst.

TITEL X : KADERSPEL:

ARTIKEL 34 : INDELING BILJART.

Voor de toepassing van het kaderspel, is het biljart verdeeld in vijftien kaders, zie fig. 1.

ARTIKEL 35 : AANVANG VAN HET KADERSPEL

Het kaderspel vangt aan, wanneer één van beide spelers slechts over maar één bal meer beschikt.

ARTIKEL 36 : VERPLICHTINGEN.

- § 1 : Bij iedere stoot moet minstens één bal zijn kader verlaten.
 - Een bal mag, nadat hij het kader verlaten heeft, terug in dezelfde kader komen.
 - Indien na de stoot geen bal het kader verlaten heeft, heeft men beurtverlies en wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.
- § 2 : Wanneer een bal in de aanvalsdriehoek ligt, moet men met deze niet van kader veranderen.
- § 3 : Een bal die in het doel verdwijnt is van kader veranderd.

ARTIKEL 37 : DE VERDEDIGINGSDRIEHOEK VOOR DE VERDEDIGER.

De verdedigingsdriehoek is voor de bal(len) van de verdediger geen kader. Indien een aanvallende en verdedigende bal zich in de driehoek bevindt, volstaat het dat beide ballen de driehoek verlaten.

ARTIKEL 38 : BAL IN DE KLEINE DRIEHOEK VAN DE VERDEDIGER.

- a) Zo tijdens het kaderspel, de verdediger nog **één bal** heeft en deze zich bevindt in de kleine verdedigingsdriehoek, mag de **speelbal** van de aanvaller zich **na zijn stoot**, niet in de grote aanvalsdriehoek bevinden, tenzij hij er zich in bevond of als de verdediger bedoeld wordt.
- b) Zo tijdens het kaderspel de verdediger nog **meerdere ballen** heeft, en een bal van de verdediger in de kleine driehoek ligt, mag de **speelbal** van de aanvaller niet rechtstreeks in de grote aanvalsdriehoek gespeeld worden, ook indien deze speelbal van de aanvaller meerdere kaders doorloopt, tenzij hij er zich in bevond of als de verdediger bedoeld wordt.

De overtredende bal wordt voor punt A of B, op het strafpunt geplaatst.

ARTIKEL 39 : EEN BAL OP DE LIJN VAN EEN KADER.

§ 1 : Wanneer een bal op een kaderlijn ligt, volstaat het dat deze bal de lijn verlaat.

§ 2 : Wanneer een bal zo dicht bij de lijn ligt dat er twijfel mogelijk is, moet de speler de wedstrijdleader verzoeken om aan te duiden waar de bal zich bevindt.

§ 3 : Een bal op de lijn van de verdedigingsdriehoek of kleine driehoek, ligt in de driehoek.

§ 4 : Een bal van de aanvaller op de lijn van de aanvalsdriehoek of kleine driehoek, ligt op de lijn.

Definitie van een bal op de lijn : Een bal wordt enkel op de lijn gegeven indien na het plaatsen van een lijnmeettoestel, het met het blote oog niet uit te maken valt of hij links of rechts van het center van de lijn ligt.

TITEL XI : METEN.

Om te bepalen wiens opgangsbal het dichtst bij doel ligt, moet er een doelmeter aanwezig zijn. De wedstrijdleader kondigt steeds aan wiens bal het korst bij doel ligt.

Om te bepalen waar een bal ligt, moet een meettoestel aanwezig zijn. Met gelijk welk goedgekeurd meettoestel mag men meten.

De wedstrijdleader kondigt steeds aan waar volgens hem de bal ligt.

- Tijdens competitie - of bekerwedstrijden moet steeds gemeten worden door een ploeggenoot van de speler die verzoekt om te meten (hetzij de wedstrijdleader, hetzij de ploegafgevaardigde). Indien de bal wordt verplaatst door de meter wordt het voordeel toegekend aan de tegenstrever.
- Tijdens kampioenschappen of toernooien, wordt gemeten door de hoofdwedstrijdleader, die altijd een Nationale wedstrijdleader moet zijn, bij klacht hieromtrent zal de inrichter beboet worden met **25 €** per avond afwezigheid van zulk een hoofdwedstrijdleader. Zo de bal **verplaatst** wordt, wordt de beslissing van de wedstrijdleader aanvaard, wordt de bal terug op zijn plaats gelegd en gaat het spel verder.

TITEL XII : STRAFPUNTEN.

Een bal die op het strafpunt moet geplaatst worden, legt men in de hoek gevormd door de doeldop en de korte band langs de zijde van het doel van de overtreder.

De bal moet links of rechts geplaatst worden, al naargelang hij op de linker of rechter helft van het biljart lag, vòòr de overtreding.

Een bal die op de lengte -aslijn lag, wordt steeds links bestraft. De bal moet de korte band raken en **ongeveer drie millimeter** los van de doeldop gelegd worden.

Indien door de ligging van de andere bal(len) de te bestraffen bal niet op voornoemde plaats kan gelegd worden, plaatst de wedstrijdleader de bal op het volgende in aanmerking komende strafpunt, zijnde :

- De hoek gevormd door de doeldop en de korte band langs de andere zijde van het doel van de overtreder.
- In het boskader op de lengte -aslijn rakend aan de tweede dop gerekend vanuit het doel van de overtreder.
- Achter en rakend aan de twee doppen van de breedte -aslijn gerekend vanuit het doel van de overtreder. De bal wordt links of rechts geplaatst, dit naar gelang hij op de linker of de rechter helft lag voor de overtreding, **zie figuur 2**.

TITEL XIII : DUO-WEDSTRIJDEN.

ARTIKEL 40 : AANVANGSTOOT.

Voor de eerste manche, bepaalt elk duo welke speler de aanvangsstoot zal uitvoeren. Bij de tweede manche, is het de andere speler die de aanvangsstoot zal uitvoeren.

Bij een eventuele beslissende manche, bepaald elk duo welke speler de aanvangsstoot zal uitvoeren.

Het duo wiens bal het dichtst bij het doel terechtkomt blijft aan de beurt. De tweede speler van het duo speelt verder, tenzij met de aanvangsstoot een geldig doel werd gemaakt.

Zie ook TITEL V artikel 12.

ARTIKEL 41 : VOLGORDE VAN SPELEN:

De spelers van een duo spelen om beurt. Wanneer men de volgorde niet heeft nageleefd, heeft het duo beurtverlies en worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst, zelfs indien er een geldig doelpunt werd gemaakt. Tijdens het kaderspel, wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.

ARTIKEL 42 : OVERLEG PLEGEN.

Er mag onderling overlegd gepleegd worden over de speelwijze, maar er mag niet gewezen of aangeduid worden.

De speelwijze van de ene speler mag niet beïnvloed worden door de andere speler, noch mondeling, noch verbaal, dit houdt in dat de medespeler op minstens één meter van het biljart verwijderd blijft gedurende de stoot.

TITEL XIV : STANDAARDISERINGSNORMEN

Lengte speelveld (loodrecht op band)	1800	mm
Breedte speelveld (loodrecht op band)	900	mm
Hoogte biljart	720/800	mm
Breedte band (rubber + hout)	120/130	mm
Hoogte doppen	45	mm
Hoogte doppen onder de ring	35	mm
Doormeter doppen	35	mm
Afstand van het middenpunt van het biljart af tot binnenste dop in breedte as	90	mm
Afstand tussen buitenste doppen (breedte as)	90	mm
Afstand van het middenpunt van het biljart af tot binnenste dop in lengte as	90	mm
Afstand tussen buitenste doppen (lengte as)	90	mm
Afstand tussen de doeldoppen	77	mm
Afstand tussen middenpunt doeldop en korte band	65	mm
Doormeter doelopening	65	mm
Dikte leisteel minstens	35	mm
Doormeter biljartballen	61,5	mm
Gewicht biljartballen	200	gram
Hoogte biljartverlichting	minimum 80 cm	boven biljart
Sterkte biljartverlichting	400	lux
Hulpmiddelen	kleppen	achter de doelen
Merktekens op de banden en kaderlijnen op het doek. Krijtbakjes, ingewerkt in de korte zijde Afstand tussen het middenpunt van het biljart en het middenpunt van de doelopening		89,7 mm

Biljartballen : Moeten van goede kwaliteit zijn.

Biljartlakens : Moeten van zeer degelijke kwaliteit zijn en van groen of blauwe kleur.

Meetinstrumenten zijn verplicht : De kaliber (77 mm)- de doelmeter - de lijnmeter.

Voor gehandicapten wordt toestemming gegeven attributen te gebruiken die zij nodig hebben om hun wedstrijd te kunnen betwisten.

De stootlijnen op het biljart worden voluit getrokken (zie bepaling nr. 14).