

NATIONAAL REGLEMENT

1. ALGEMENE BEPALING

Golfbiljart wordt gespeeld door twee spelers die om beurt spelen. Een speler die een geldig doel maakt met eigen bal blijft aan beurt. Een beurt kan dus uit meerdere stoten bestaan. Een partij is beëindigd wanneer één van beide spelers geen speelballen meer heeft. Een individuele wedstrijd bestaat uit twee partijen en eventueel een beslissende partij.

2. WEDSTRIJDLEIDER

2.1. Plichten:

1. De wedstrijdleader wordt geacht het reglement te kennen, hij past dit steeds kordaat toe.
2. Hij houdt zich steeds, rechtstaande, in de nabijheid van het biljart en uit de gezichtskring van de speler die aan beurt is. Hij verplaatst zich met de speler. Als de speler zich klaarmaakt om te stoten houdt de wedstrijdleader zich stil en verbiedt de doorgang aan derden.
3. Hij zal noch tot de speler, noch tot het publiek, het woord richten tenzij in gevallen voorzien door het reglement.
4. Bij vaststelling van een fout legt de wedstrijdleader het spel stil. Hij kondigt aan welke beslissing hij gaat nemen, bestraft de fout en laat dan pas verder spelen.

Indien er wel verder gespeeld werd:

- Heeft de overtreder beurtverlies
 - Alle verplaatste ballen worden teruggeplaatst (zelf indien een geldig doel gemaakt werd).
5. Wanneer een partij beëindigd is deelt de wedstrijdleader onmiddellijk de uitslag mee en steekt de overblijvende ballen in het biljart.

6. SUPPORTEREN TIJDENS DE WEDSTRIJDEN:

1) Opdracht voor de lokaalhouders (en/of afgevaardigden):

- Ervoor te zorgen dat er op een rustige en serene manier aan golfbiljart kan gedaan worden.
- De keuze en het volume van de eventuele muziek, aan te passen aan de normen die bij het golfbiljartspel horen.
- Er op toe te zien dat supporters op een rustige wijze hun enthousiasme voor de gang van het spel getuigen en indien nodig, de gepaste maatregelen treffen om rust te verzekeren.
 - 1^{ste} maal verwittigen
 - 2^e maal beurtverlies toepassen
 - 3^e maal - Manche verloren

- 2) Spelers en supporters
 - a) Supporteren vóór de stoot wordt verboden. Bij overtreding:
 - 1^{ste} maal verwittigen
 - 2^e maal beurtverlies toepassen
 - 3^e maal - Manche verloren
 - b) Supporteren na de stoot is enkel toegelaten op een kalme en sportieve wijze.
Bij overtreding:
 - 1^{ste} maal verwittigen
 - 2^e maal beurtverlies toepassen
 - c) Supporteren door buitenstaanders valt volledig onder de verantwoordelijkheid van de lokaalhouders en afgevaardigden.

2.2. Fouten:

Een wedstrijdleader die door een niet toegelaten melding een speler van zijn ploeg bevoordeelt, veroorzaakt beurtverlies voor die speler.

2.3. Gezag:

1. Zijn beslissingen dienen door de spelers strikt nageleefd en door het publiek sportief aanvaard te worden.
2. Indien een speler niet akkoord is met een beslissing (bestrafing of vaststelling van een bepaalde spelsituatie), dient de speler vóór de volgende stoot:
 - De wedstrijdleader te melden dat hij niet akkoord is.
Indien deze beslissing blijft:
 - Worden de ploegafgevaardigden (in toernooien: de hoofdwedstrijdleader) bij het biljart geroepen. Indien na overleg met de ploegafgevaardigden de wedstrijdleader **bij zijn beslissing** blijft en deze klaarblijkelijk in tegenspraak is **met de reglementen**, dan wordt een andere wedstrijdleader **aangeduid** (in toernooien door de hoofdwedstrijdleader).
3. De wedstrijdleader moet ervoor zorgen dat er geen enkele niet-gerechtigde tussenkomst plaats grijpt.

3. ONBEHOORLIJK GEDRAG EN BEÏNVLOEDING

3.1 Onbehoorlijk gedrag:

1. ALS ONBEHOORLIJK GEDRAG WORDT AANZIEN:
 - a) Roken tijdens het uitvoeren van een stoot.
 - b) De biljartstok tijdens een partij op het biljart leggen.
 - c) De biljartstok tijdens een partij volledig uit elkaar vijzen, zonder voorafgaande verwittiging aan de wedstrijdleader.
 - d) De bal met de hand verplaatsen.
 - e) De rand van het biljart met krijt (of enig ander voorwerp) aftekenen.
 - f) Met geweld op het biljart of op de houten band slaan.
 - g) Het meten met de duim of vinger aan de doeldoppen.
 - h) Het niet laten bestraffen van een fout.
 - i) Het gebruik van talkpoeder is ten strengste verboden.
 - j) Meer oefenen dan voorzien tijdens kampioenschappen en officiële toernooien.
 - k) Blazen naar ballen.
 - l) Iedere opzettelijke fout.
2. De speler die zich onbehoorlijk gedraagt verliest de manche.

3.2 Beïnvloeding:

1. ALS BEÏNVLOEDING WORDT AANZIEN:
 - a) Gebaren en uitroepen.
 - b) Op minder dan één meter van de speler of het biljart staan wanneer men niet aan de beurt is.
 - c) De biljartstok niet aan de grond houden wanneer men niet aan de beurt is.
 - d) Het biljart aanraken wanneer men niet aan de beurt is.
 - e) In het gezichtsveld van de speler gaan staan wanneer men niet aan de beurt is.
 - f) Het biljartkrijt van het biljart nemen of terugplaatsen op het ogenblik dat de speler aanstalten maakt om te stoten.
 - g) Het meten van de doelopening met een bal.
 - h) Bij het einde van de beurt zich niet dadelijk verwijderen van het biljart (controle van het wel of niet doorgaan van een bal is dus verboden).
2. Een speler die zijn tegenstrever beïnvloedt, wordt voor de betrokken manche verloren verklaard.
3. Langer dan één minuut, na het stilvallen der bespeelde ballen van de voorgaande stoot, wachten met stoten. De wedstrijdleader kondigt de laatste 15 seconden aan. Indien na verloop van de 15 seconden niet gespeeld is, heeft de betrokken speler beurtverlies. Tijdens het kaderspel duidt de tegenstrever een bal aan die op het strafpunt wordt geplaatst.

4. AANVANG VAN EEN PARTIJ

4.1. Aanvangspositie van de ballen:

1. PLAATSEN VAN DE BALLEEN

De wedstrijdleader poetst de ballen, de spelers leggen de ballen zelf op hun aanvangspunten. Na controle door de wedstrijdleader op de juiste plaatsing van de ballen is het de spelers op dat moment niet meer toegestaan om de ballen met de hand te verplaatsen. De speler die dit wel doet, verliest de manche. Hij mag wel de scheidsrechter er attent op maken dat er één van de ballen niet goed ligt, maar mag ze NIET aanraken. De rode ballen aan de zijde van het witte doel, de witte ballen aan de zijde van het rode doel. Wedstrijdleader en spelers zijn verantwoordelijk voor de juiste positie van de ballen. Bij vaststelling van een vergissing hieromtrent tijdens het spel, worden de spelers er attent op gemaakt en gaat het spel verder.

2. KEUZE VAN KLEUR DER BALLEEN BIJ AANVANG VAN EEN WEDSTRIJD:

a) Bij wedstrijden van club tegen club:

Een bezoeker speelt de eerste manche met rode ballen, een tweede manche met de witte ballen. Bij een eventuele beslissende manche mag de bezoeker kiezen.

b) Bij individuele kampkampioenschappen en toernooien:

De eerste opgeroepen speler speelt de eerste partij met de witte ballen, de tweede partij met de rode ballen. Bij een eventuele beslissende partij 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 men vertrokken is, terugkomt, mag kiezen met welke kleur hij speelt.

4.2. Aanvang van de partij:

Als aanvang van een partij wordt aanzien de naamafroeping van de twee spelers door de wedstrijdleader. De spelers dienen dadelijk gehoor te geven aan deze oproep en plaats te nemen op de voorziene plaatsen.

4.3 Afbreken van een manche:

Indien een manche op een bepaald ogenblik door de spelsituatie en de speelwijze van beide spelers geen voortgang meer maakt, mag de wedstrijdleader aankondigen: "elk nog 3 beurten". Indien de situatie na die 6 beurten nog onveranderd is, breekt hij de manche af. De manche wordt herspeeld. Deze beslissing mag niet genomen worden tijdens het kaderspel.

5. AANVANG

5.1. Aanvangsstoot

1. Om het spel te doen beginnen telt de wedstrijdleader langzaam tot drie. Bij "drie" spelen beide spelers met de middenste bal

zacht naar de linkerband. Deze bal moet de breedte-as van het biljart langs links overschrijden.

2. De bal mag niet vertrekken vooraleer de wedstrijdleader "drie" gezegd heeft. De bal van de ene speler moet vertrokken zijn vooraleer de bal van de andere speler de linkerband raakt
3. Bij overtreding van punt 1 en 2 wordt herbegonnen. Bij een tweede overtreding van dezelfde speler:
 - Verliest de overtreder zijn beurt.
 - Wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst
4. De speler die bij de opgangsstoot de bal van de tegenstrever tegenhoudt:
 - Verliest zijn beurt
 - De speelbal van de tegenstrever wordt door de wedstrijdleader in het doel gestoken.
 - Worden alle door de stoot verplaatste ballen teruggeplaatst.
5. Indien er betwisting is betreffende de afstand van de ballen tot elk der doelen, dient er gemeten met een precisietoestel vanuit het middelpunt der doelen.
 - Het meten gebeurt volgens artikel 11.
6. De speler wiens bal het dichtst bij zijn doel terechtkomt blijft aan de beurt.
7. Bij toucher tijdens de aanvangsstoot wordt de speelbal van de overtreder op het strafpunt geplaatst. Alle ballen, met uitzondering van de bal van de tegenstrever, worden teruggeplaatst en men heeft beurtverlies. Wanneer de bal van de tegenstrever door de toucher van plaats of van richting veranderd, dan wordt deze in doel gestoken.

5.2. Twee doelen bij de opgangsstoot:

Wanneer beide spelers bij de opgangsstoot een doel maken, gaan ze verder met een bal naar keuze, steeds naar de linkerband. De speler wiens bal het dichtst bij zijn doel terechtkomt blijft aan de beurt.

5.3. Bal in de kleine driehoek:

1. Indien de opgangsbal in de kleine driehoek terechtkomt, dient de speler er mee verder te spelen.
2. Indien beide spelers met hun opgangsbal in de kleine driehoek van hun doel terechtkomen, dienen zij ook beiden met die bal verder te spelen.
3. Een speler wiens opgangsbal in de kleine driehoek van zijn doel terechtgekomen is, en die met een andere bal speelt:
 - Verliest zijn beurt.
 - Alle verplaatste ballen worden teruggeplaatst.
 - De opgangsbal die in de kleine driehoek ligt wordt op het strafpunt geplaatst.
4. Indien de bal vast tegen de stop ligt mag men hard stoten.

6. FOUTEN

6.1. Speelwijze

Er dient gespeeld te worden met de keuspits (pomerans).

Bij iedere speelwijze:

- Verliest de overtreder zijn beurt
- De speelbal wordt op het strafpunt geplaatst.
- Alle andere verplaatste ballen worden teruggeplaatst.

6.2. Fouten door derden:

Bij het uitvoeren van een stoot moet men minstens één voet op de grond houden.

Bij overtreding:

- Verliest de speler zijn beurt
- Worden de speelbal en alle door de fout verplaatste ballen teruggeplaatst.
- Tijdens het kaderspel wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.

6.4. Vastliggende ballen:

1. Tussen de doeldoppen:
Een bal die tussen de doeldoppen geklemd blijft en het speelveld niet raakt, wordt beschouwd als een doel. De wedstrijdleader steekt deze bal in het doel.
2. Tussen doeldop en korte band:
Een bal die tussen een doeldop en een korte band geklemd blijft, wordt door de wedstrijdleader losgelegd, in de richting vanwaar hij gespeeld werd.
3. Op korte band, doeldop en doelkap:
een bal die op korte band, doelkop en doelkap blijft liggen, wordt beschouwd als zijnde "uit het biljart".

6.5. Over doppen of ballen spelen:

1. Rechtstreeks:
Wanneer een speler rechtstreeks over doppen of ballen speelt:
 - Verliest hij zijn beurt.
 - De speelbal wordt op het strafpunt geplaatst.
 - Alle door fout verplaatste ballen worden teruggeplaatst.
2. Onrechtstreeks:
Onrechtstreeks over doppen of ballen spelen wordt niet bestraft.

6.6. Bal (ballen) uit het biljart:

1. Bal (ballen) van de speler.
Wanneer een speler één of meerdere ballen van zijn kleur uit het biljart speelt:

- Verliest zijn beurt.
 - Wordt (worden) de bal (ballen) op het strafpunt geplaatst.
 - Wanneer de speler door dezelfde stoot een geldig doel maakt heeft men beurtverlies.
2. Bal (ballen) van de tegenstrever.
Wanneer een speler één of meerdere ballen van de tegenstrever uit het biljart speelt:
 - Verliest hij zijn beurt
 - Wordt (worden) de bal (ballen) door de wedstrijdleader in het doel gestoken.
 - Wanneer de speler door dezelfde stoot een geldig doel maakt heeft men beurtverlies.
 3. Bij 1-1 stand - speler speelt de bal van de tegenstrever uit het biljart en maakt een geldig doel --- speler wordt verloren verklaard.
 4. Een bal die de houten band raakt en terug in het spel komt wordt niet bestraft.

6.7. DE FOUTIEVE VLIAGER:

- Een **foutieve** "vlieger" dient bestraft.
 - Hiervoor dient een volle lijn getrokken op 9,2 cm van de scherpe kant van de band en over gans de lengte van het biljart (zie fig. 1 en fig. 5). De door deze lijn ontstane rechthoeken worden beschouwd als kader.
 - Om te bepalen waar een bal zich bevindt maakt de wedstrijdleader gebruik van een andere bal.
 - Kan deze andere bal tussen band en bal dan mag men een "vlieger" spelen, kan de andere bal niet tussen band en bal, dan mag men niet "vliegen".
 - Raakt de andere bal zowel band als bal of wordt de speelbal als "op de lijn" aangekondigd, dan mag men niet "vliegen".
- Vliegeren is verboden zowel als doelpoging of als verdediging als de bal in de vliegkader ligt.
- Wanneer door de wedstrijdleader verbod tot "vliegen" wordt aangekondigd en de speler overtreedt dit verbod dan wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst en alle door deze stoot verplaatste ballen terug op hun plaats gelegd. De beurt is aan de tegenstrever.

7. DOELEN.

7.1. Bal op de rand van een doel:

1. Wanneer een bal op de rand van een doel terecht komt, wordt hij beschouwd als regelmatig in het doel verdwenen, indien de bal valt vóór hij stilligt.

2. In alle andere gevallen wordt de bal beschouwd als onregelmatig in het doel verdwenen. De bal wordt uit het biljart gehaald en teruggeplaatst.

7.2. Geldig en ongeldig doel

1. Geldig doel:

- a) Een regelmatig bespeelde bal van de speler, die in zijn doel verdwijnt is een geldig doel.

b) Bal van de tegenstrever:

Een regelmatig bespeelde bal van de tegenstrever, die in het doel van de speler of in het doel van de tegenstrever verdwijnt, is een geldig doel.

2. Ongeldig doel:

Een bal van de speler die in het doel van de tegenstrever verdwijnt is niet geldig:

- De speler verliest zijn beurt.
- De bal wordt uit het biljart gehaald en op het strafpunt geplaatst.

7.3. Meer dan een doel in een stoot:

1. Deze doelen zijn geldig of ongeldig volgens de regels van ARTIKEL 7.2.
2. Een ongeldig doel wordt bestraft voorzien in ARTIKEL 7.2. De speler blijft aan beurt indien hij bij dezelfde stoot een geldig doel met één van zijn ballen gemaakt heeft.
3. Wanneer door een regelmatige stoot één of beide speler(s) geen ballen meer heeft, wordt de partij gewonnen door de speler wiens laatste bal het eerst in doel verdwenen is.

7.4. Rechtstreekse doelpoging: (met een bal dicht bij doel)

1. Een rechtstreekse doelpoging met een harde en snelle stoot is:

a) Toegelaten: (op reglementaire wijze)

- Indien de bal in de kleine driehoek of op de lijn ervan ligt.
- Indien de bal boven op de stootlijn ligt.

b) Niet toegelaten:

- Indien de bal onder de stootlijn ligt.

Bij overtreding:

- Verliest de speler zijn beurt.
- Wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.
- Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.

2. Indien de bal in de nabijheid van de lijnen in de kleine driehoek of van de stootlijn ligt, zal de speler wachten om zijn stoot te doen tot de wedstrijdleider aanduidt waar de bal zich bevindt. Zie ARTIKEL 11.

Bij overtreding:

- Verliest de speler zijn beurt.
- Wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.

- Worden alle door de fout verplaatste ballen teruggeplaatst.

3. De stootvorm waarbij met geheven speelstok (in de nabijheid van een doeldop) gewoon voorwaarts geduwd wordt in de richting van (of tegen) de doeldop, is doorstoot. In het geval dat de speelbal geen bocht beschrijft (massé) of niet eerst voorwaarts gespeeld en dan teruggehaald wordt (piqué), is een harde en snelle stoot verboden.

Bij overtreding:

- Verliest de speler zijn beurt
- Wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.
- Worden alle door de fout verplaatste ballen teruggeplaatst.

8. SPELEN - MIKKEN - TOUCHE - DOORSTOOT OP EIGEN BAL SPELEN

8.1. Mikken of spelen met de bal van de tegenstrever:

1. Mikken:

Mikken op de bal van de tegenstrever is niet toegestaan. Onder mikken wordt verstaan: zich achter de bal van de tegenstrever opstellen met de biljartstok in een stand om te spelen. Bij overtreding verliest men zijn beurt en mag de tegenstrever vervolgen. De wedstrijdleider dient, indien mogelijk, het spelen met deze bal te verhinderen. Tijdens het kaderspel is hij daardoor niet van kader veranderd, de tegenstrever duidt een bal aan die op het strafpunt geplaatst wordt. Dit artikel is niet van toepassing indien de te bespelen bal van de speler vlak bij, en in dezelfde speelrichting als een bal van de tegenstrever ligt.

2. Indien de speler speelt met een bal van de tegenstrever:

- Verliest hij zijn beurt.
- Worden alle door de fout verplaatste ballen teruggeplaatst.
- Tijdens het kaderspel is hij daardoor niet van kader veranderd, de tegenstrever duidt een bal aan die op het strafpunt geplaatst wordt.

3. Indien de laatste bal in de aanvalsdriehoek ligt en men mikt of speelt met de bal van de tegenstrever, of niet speelt binnen de gestelde tijd:

- Verliest men zijn beurt
- Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
- Worden de bal die zich in de aanvalsdriehoek bevindt op het strafpunt geplaatst.

8.2. Mikken of spelen voor het spel stilligt:

1. Mikken:

- Indien een speler mikt met één zijner ballen alvorens alle, door de voorgaande stoot verplaatste ballen, stilliggen:
- Verliest hij zijn beurt.

- Tijdens het kaderspel wordt de bal waarop gemikt werd op het strafpunt geplaatst.

2. Spelen:

Indien een speler met één zijner ballen speelt alvorens alle, door de voorgaande stoot verplaatste ballen, stilliggen:

- Verliest hij zijn beurt.
- Tijdens het kaderspel wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.

8.3. Touche:

1. Indien een speler touché doet:

- Verliest hij zijn beurt.
- Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst, zelfs indien een geldig doel is gemaakt en de speelbal wordt op het strafpunt geplaatst.

2. Indien de speler speelt met een bal van de tegenstrever:

- Verliest hij zijn beurt.
- Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
- Indien een eigen bal geraakt werd, wordt die op het strafpunt geplaatst.
- Indien een bal van de tegenstrever geraakt werd, duidt de tegenstrever een bal aan die op het strafpunt wordt geplaatst, zelfs indien een geldig doel is gemaakt

8.4. Bal tegenhouden, bijstoten of van richting doen veranderen:

1. Indien een speler na een stoot een eigen bal tegenhoudt, bijstoot of van richting doet veranderen:

- Verliest hij zijn beurt.
- Wordt die bal op het strafpunt geplaatst.
- Worden alle door de stoot verplaatste ballen teruggeplaatst.

2. Indien een speler na een stoot een bal van de tegenstrever tegenhoudt, bijstoot of van richting doet veranderen.

- Verliest de speler zijn beurt
- Worden alle door de stoot verplaatste ballen teruggeplaatst
- Wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.
- De tegengehouden bal van de tegenstrever wordt in doel gestoken.

8.5. Doorstoot:

1. Men stoot door als de keuspits nog in aanraking is met de speelbal op het ogenblik dat deze een andere bal, dop of band raakt.

Bij doorstoot:

- Verliest men zijn beurt.
- Wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.
- Worden alle door de fout verplaatste ballen teruggeplaatst.

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 de rakende bal speelt, tenzij men ervan wegspeelt.

3. Men stoot niet door zo 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 aanwalszijde.

8.6. Op eigen bal spelen:

Wanneer een speler met de speelbal rechtstreeks op een eigen bal speelt:

- Verliest hij zijn beurt.
- Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
- De speelbal wordt op het strafpunt geplaatst

9. BAL(LEN) IN DE GROTE VERDEDIGINGSDRIEHOEK

9.1. Een bal in de grote verdedigingsdriehoek

Een bal die in de verdedigingsdriehoek ligt, moet 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 terechtgekomen. In dat geval dient hij tijdens de volgende beurt uit de kader gespeeld. Indien de bal de driehoek niet verlaten heeft:

- wordt deze bal op het strafpunt geplaatst

9.2. Meerdere ballen in de grote verdedigingsdriehoek

Indien er meer dan één bal in de verdedigingsdriehoek ligt, moet bij het einde van de beurt minstens één bal deze driehoek rechtstreeks of onrechtstreeks verlaten hebben tenzij alle ballen er door de laatste stoot van de beurt in terechtkwamen. In dat geval dient minstens één bal bij de volgende beurt uit het kader gespeeld. Indien geen der ballen de driehoek verlaten heeft: worden alle ballen van de speler, in de verdedigingsdriehoek, op het strafpunt geplaatst.

9.3. Bal op de lijn van de verdedigingsdriehoek en kleine driehoek:

Een bal op de lijn van de verdedigingsdriehoek ligt in de driehoek.

9.4. De verdedigingsdriehoek voor de verdediger.

- a) De verdedigingsdriehoek is geen kader voor de bal(len) van de verdediger. Indien twee ballen (aanvaller en verdediger) in de driehoek liggen volstaat het dat beide ballen de driehoek verlaten of dat de speelbal de grote kader verlaat.
- b) Wanneer de tegenstander in zijn verdedigingsdriehoek ligt, maar NIET in de kleine driehoek, mag men erbij spelen (ook van kader veranderen) op voorwaarde dat de tegenstander zijn bal NIET in de kleine driehoek rolt. Als de tegenstander zijn bal in de kleine driehoek ligt, wordt de aanvaller bestraft en wordt

zijn bal op het strafpunt geplaatst. Dit is enkel van toepassing tijdens het kaderspel.

9.5. Betwisting:

Zie ARTIKEL 11.

10. Kaderspel

1. Indeling biljart:
Voor het kaderspel is het biljart verdeeld in vijftien kaders. (zie figuur 1.)
2. Aanvang kaderspel:
Het kaderspel vangt aan van zodra één der spelers over nog slechts 1 bal beschikt.
3. Verplichtingen:
Bij elke stoot moet minsten 1 bal zijn kader verlaten, maar mag terug in dezelfde kader komen. Overtreding wordt bestraft met beurtverlies en de speelbal wordt op het strafpunt geplaatst. Een bal in de grote aanvalsdriehoek moet niet van kader veranderen. Een bal die in het doel verdwijnt, is van kader veranderd.
4. Grote verdedigingsdriehoek:
De grote verdedigingsdriehoek is voor de bal(len) van de verdediger geen kader.
5. Een bal op de lijn van de kader:
Zo een bal op een kaderlijn ligt, volstaat het dat deze de lijn verlaat. Het is op verzoek van de speler, dat de wedstrijdleader meedeelt waar de bal zich bevindt.
6. Een bal in de kleine verdedigingshoek:
Zo tijdens het kaderspel een bal van de verdediger in de kleine verdedigingshoek ligt, mag de bal van de aanvaller zich niet meer in de grote aanvalsdriehoek bevinden na het einde van de stoot, tenzij hij zich er reeds in bevindt of als de bal van de verdediger bedoeld wordt. De overtredende bal wordt op het strafpunt geplaatst.
7. Een bal in de grote verdedigingsdriehoek:
Zo tijdens het kaderspel een bal van de verdediger in de grote verdedigingsdriehoek ligt mag de bal van de aanvaller zich, na diens stoot, enkel in de grote aanvalsdriehoek bevinden wanneer de bal van de verdediger NIET in de kleine driehoek gespeeld werd. Bij overtreding wordt de overtredende bal op het strafpunt geplaatst. Een bal op de lijn van de grote verdedigingsdriehoek wordt beschouwd als in de driehoek.

11. Meten:

Alvorens te meten, kondigt de wedstrijdleader altijd eerst zijn beslissing aan. Tijdens de competitie - of bekerwedstrijden moet gemeten worden door een ploeggenoot van diegene die verzoekt om te meten (hetzij de wedstrijdleader, hetzij een ploeggenoot). Tijdens kampioenschappen wordt gemeten door de hoofdwereldstrijdleader. Bij afwezigheid van zulk een wedstrijdleader zal de inrichter beboet worden met € 25 per avond afwezigheid. Als de bal geraakt wordt blijft de beslissing van de wedstrijdleader

behouden, wordt de bal terug op zijn plaats gelegd en gaat het spel verder.

12. Strafpunten:

Een strafbal 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 de korte band raken en ± 3 millimeter los van de dop gelegd worden. Hij wordt links of rechts geplaatst, naargelang hij op de linker- of rechterhelft van het biljart lag vóór de overtreding. Een bal die op de lengteaslijn lag wordt links bestraft (zie figuur 2). Zo door de ligging van een andere bal de strafbal niet kan gelegd worden, legt men hem op het volgende in aanmerking komende strafpunt:

In de hoek, gevormd door de doeldop en de korte band langs de andere zijde van het doel van de overtreder. In de boskader op de lengteaslijn, rakend aan de 2de op langs het doel van de overtreder achter en rakend aan de twee doppen van de breedteaslijn langs het doel van de overtreder.

13. Duo wedstrijden:

1. Aanvangsstoot:
Voor de 1ste manche bepaalt elk duo wie de aanvangsstoot zal uitvoeren. Bij de tweede manche is het de andere speler die zal aanvangen. Bij een beslissende manche bepaalt elk duo wie de aanvangsstoot zal uitvoeren. Het duo wiens bal het dichtst bij het doel terechtkomt, blijft aan de beurt en de tweede speler gaat verder, tenzij met de aanvangsstoot geldig werd bedoeld (zie ook punt 5.1).
2. Volgorde van spelen:
Men speelt om beurten. Zo men de volgorde niet naleeft, heeft men beurtverlies en worden de verplaatste ballen teruggeplaatst, zolang zo werd bedoeld. Tijdens het kaderspel wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.
3. Overleg plegen:
Er mag onderling overleg 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, mondeling, noch door gebaren. Dit houdt in dat de medespeler op minsten 1 meter van het biljart en van zijn medespeler verwijderd blijft gedurende de beurt (zie ook punt 3.2.1.)

14. Testwedstrijden

Een testwedstrijd (eventueel 13e partij) wordt steeds gespeeld door 2 of 3 spelers die reeds aan de wedstrijd deelnamen. Bij het bereiken van een 6 - 6 stand dienen de ploegafgevaardigden onmiddellijk 3 spelers aan te duiden die de beslissende partij zullen betwisten. De aanduiding gebeurt door hun namen, in volgorde van optreden, in het daartoe bestemde rooster op het scheidsrechtersblad aan te brengen. Deze manches worden voortelings geleid door een wedstrijdleader van de thuisploeg, de bezoekers en eventueel de thuisploeg.

DE BGB STANDARISERINGSNORMEN

| | |
|---|-------------------------------|
| Lengte speelveld (loodrecht op de band)..... | 1800 mm |
| Breedte speelveld (loodrecht op de 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 breedteas..... | 90 mm |
| Afstand tussen buitenste doppen (breedteas)..... | 90 mm |
| Afstand van het middenpunt van het biljart af tot binnenste dop in lengteas..... | 90 mm |
| Afstand tussen buitenste doppen (lengteas)..... | 90 mm |
| Afstand tussen doeldoppen..... | 77 mm |
| Afstand tussen middenpunt doeldop en korte band..... | 65 mm |
| Doormeter daelopening..... | 65 mm |
| Dikte steen (materiaal)..... | leisteens minstens 35 mm |
| Doormeter ballen + gewicht..... | 61,5 mm |
| Verlichting (hoogte boven het biljart)..... | 80/95 cm |
| Verlichting (sterkte)..... | min. 450 Lux |
| Hulpmiddelen..... | stootblokjes achter de doelen |
| Merktekens op de banden..... | over kaderlijnen |
| Krijtbakjes..... | ingewerkt in korte zijde |
| Krijt..... | enkel blauw |
| Afstand tussen middenpunt van het biljart en het middenpunt van de doelopening..... | 897 mm |

Biljartlaken Super-croisé of 800 van Simonis

Vaste doeldoppen (geen boringen meer uit het center)

Volgens het contract met de firma S.A. SALUC te 7604 Calenelle dienen alle competitiewedstrijden en toernooien gespeeld te worden met de ballen GOLF SUPER ARAMITH van de onderneming SALUC. De set ballen is verpakt in een blauwe doos en een echtheidscertificaat is bijgevoegd. Deze ballen zijn voortaan verplicht te gebruiken, evenals de BGB-standaard rubbers.

Fig. 1 KADERS EN DRIEHOEKEN

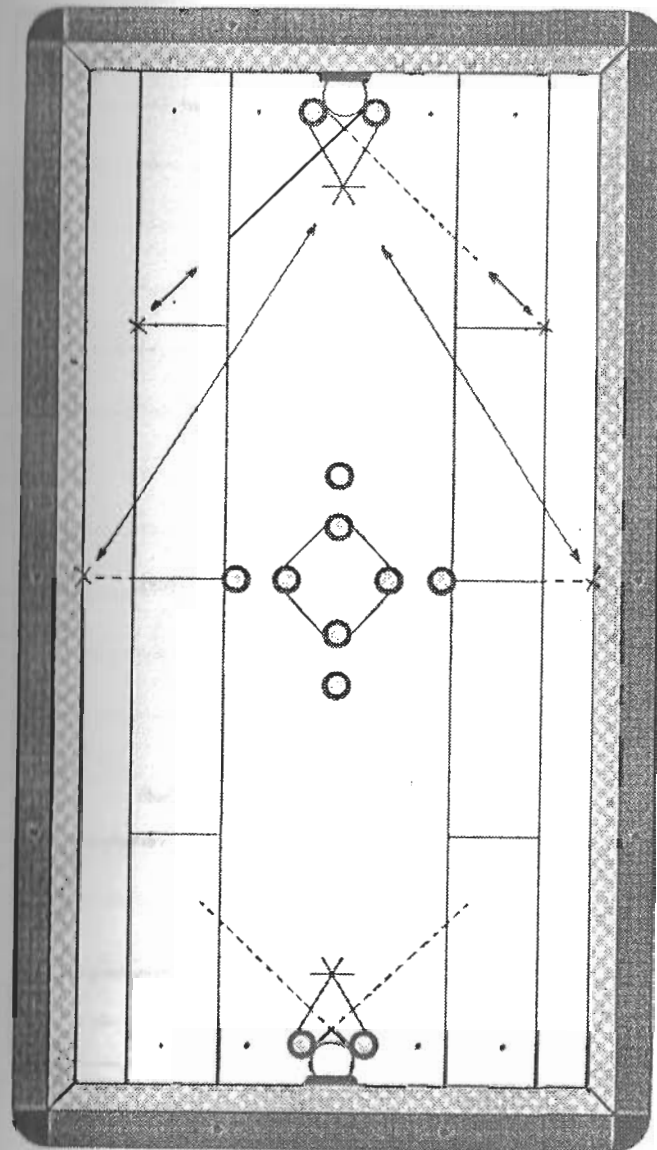
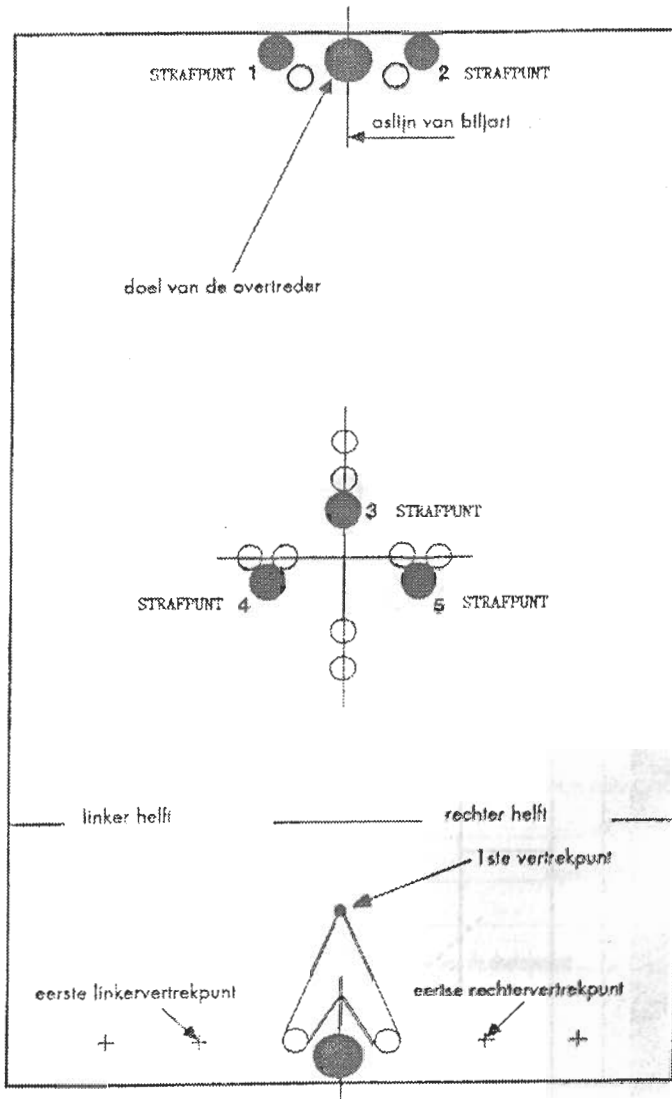


Fig. 2 STRAFPUNTEN



Notes