

SPEL EN WEDSTRIJDREGLEMENT

Artikel	Pagina
1: Organisatie	2
2: Formulieren – en dergelijke	3
3: Biljart en materiaal	4
4: Verdeling van wedstrijden en data	5
5: Overschrijvingen	6
6: Puntenverdeling en beslissingswedstrijden	7
7: Deelnemende voorwaarde en orde	8
8: Aantal caramboles	9
9: Gemiddelde herziening	10
10: Indeling en opstelling van teams	11
11: Persoonlijke kampioenschappen	12
12: Invallersbepaling	13
13: Tijd en verzetten	14
14: Spelregels	15
15: Spelsoorten Libre	17
15: Spelsoorten Driebanden	18
15: Spelsoorten Kader 38/2	19
16: Arbitrage en schrijven	20
17: Protesten	21
18: Ongeldige wedstrijden en boetes	22
19: Prijzen	24
20: Wijzigingen en mededelingen	25
21: Slotbepaling	26
Puntentelling	27

ARTIKEL 1 : ORGANISATIE.

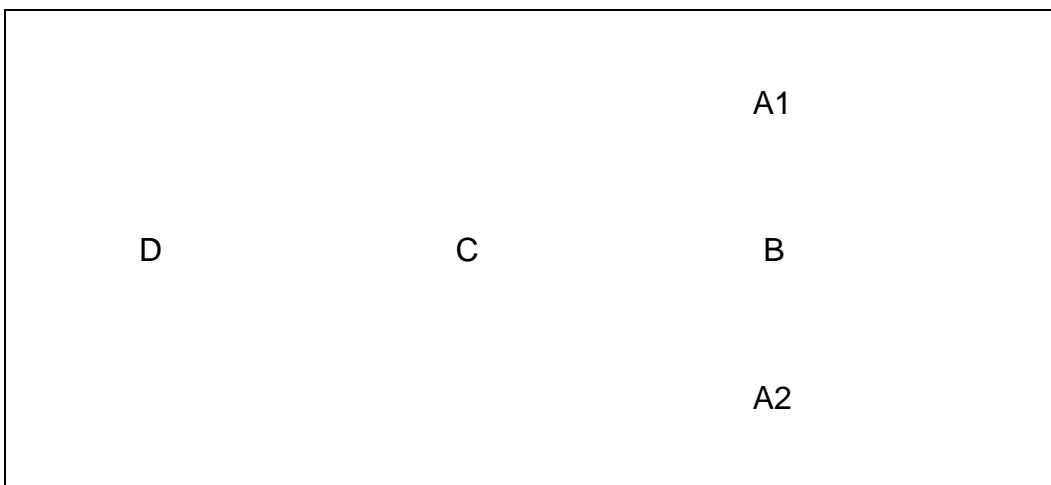
- 1.1 De **BBLOGO** schrijft via het **Bondsbestuur** en de **Competitieleiding** ieder jaar, zo mogelijk, een libre competitie en een driebanden competitie uit.
- 1.2 Aan deze competitie kunnen bij de **BBLOGO** aangesloten verenigingen deelnemen.
- 1.3 De competitie bestaat uit:
 - a. wedstrijden in teamverband
 - b. persoonlijke wedstrijden.
- 1.4 Voor de wedstrijden in teamverband bestaan de teams in de librecompetitie uit 4 spelers van één aangesloten vereniging. In de driebandencompetitie bestaan de teams uit 3 spelers van één aangesloten vereniging. De speler mag ook een lid van een andere vereniging zijn.
- 1.5 De libre competitie duurt maximaal 22 speelweken, de driebanden competitie duurt maximaal 9 weken.
- 1.6 In de winterstop wordt een persoonlijkkampioenschap driebanden gespeeld.
- 1.7 De afdelingen in de libre- en driebanden competitie worden vastgesteld met bepaalde gemiddelde grenzen. Deze moeten dusdanig zijn vastgesteld, dat dat ieder bondslid met redelijke winstkansen in een bepaalde afdeling kan uitkomen.
- 1.8 Het **Bondsbestuur** stelt ieder jaar opnieuw de toe te passen speltypen vast; te weten: libre, kader 38/2, kader 57/2 en driebanden.
- 1.9 Het is mogelijk dat 2 tegen elkaar uitkomende biljarters een verschillend speltype spelen.
- 1.10 De organisatie van de verschillende wedstrijden ligt in handen van de wedstrijdleiding.
- 1.11 De verantwoording voor de goede gang van zaken van alle bondswedstrijden en toernooien ligt in eerste instantie bij het **Bondsbestuur** en het bestuur van de biljartvereniging in wiens clublokaal deze wedstrijd, respectievelijk het toernooi plaats vindt.

ARTIKEL 2: FORMULIEREN EN DERGELIJKE.

- 2.1 Alle zaken omtrent libre - en driebanden competitie is **Biljartpoint** bindend.
- 2.2 Elke vereniging krijgt aan het begin van het competitie jaar zoveel tellijstenboekjes uitgereikt, als er teams opgegeven zijn.
- 2.3 Bij de competitie-wedstrijden zorgen de teamleiders van de 2 tegen elkaar spelende teams voor het juist invullen van de uitslagformulieren.
- 2.4 Bij persoonlijke kampioenschappen moet de vereniging waar de wedstrijden worden gespeeld de formulieren juist invullen tenzij anders bepaald.
- 2.5 Alle uitslagen van gespeelde wedstrijden dienen voor zondag 11.00 uur in biljartpoint te zijn ingevoerd, anders volgen strafpunten.
Op de laatste speelavond moet voor het verlaten van het clublokaal de thuis vereniging eerst de uitslag op biljartpoint invoeren.
- 2.6 Nieuwe leden dienen digitaal ingeleverd te worden.
Via www.bblogo.nl/documenten.
- 2.7 Opgave voor deelname aan toernooien, persoonlijke wedstrijden, competitie enz., kan alleen geschieden via de vereniging waarvan de speler lid is.
Men is verplicht gebruik te maken van de daartoe beschikbaar gestelde lijsten.
- 2.8 Voor alle competitiewedstrijden kan men gebruik maken van de formulieren die men kan printen in Biljartpoint of de wedstrijdformulieren die op de website van **BBLOGO** staan. Het is verplicht om één van deze formulieren te gebruiken, en deze moeten met naam en handtekening van beide teamleiders bewaard worden in het clublokaal.
Dus geen wedstrijden invoeren vanaf de tellijsten.
De verantwoording voor het juist invoeren ligt bij de teamleider of back up teamleider van het thuisspelende team.

ARTIKEL 3: BILJART EN MATERIAAL.

- 3.1 Voor het begin van de competitie dienen alle biljarttafels waarop competitiewedstrijden plaats vinden te zijn uitgerust met een **NIEUW laken**.
- 3.2 De banden van het biljart dienen van een goede kwaliteit te zijn.
- 3.3 De biljartballen moeten beslist van goede kwaliteit zijn en geen haarscheuren vertonen. Bij voorkeur een witte, een gele en een rode bal, of een rode en twee witte ballen, waarvan één witte bal een duidelijk merkteken draagt.
- 3.4 De toegestane afmetingen van de biljarttafels zijn minimaal 200 x 100 cm en maximaal 230 x 115 cm.
- 3.5 De verlichting moet het gehele speelveld (veld) verlichten, zonder dat zij schaduwen of donkere plaatsen geeft, resp. vertoont.
- 3.6 De speelruimte om het biljart moet groot genoeg zijn om gemakkelijk opstellen van de spelers mogelijk te maken.
- 3.7 Op een biljart, waar zo weinig ruimte is, dat de keu in een bepaalde positie in de knel komt met belemmerende muren etc., mogen geen bondswedstrijden plaats vinden.
- 3.8 Dispensatie voor lid 3.1 en lid 3.7 is eventueel mogelijk na een schriftelijk verzoek aan het **Bondsbestuur**.
- 3.9 Het **Bondsbestuur** kan een bepaald biljart ongeschikt verklaren voor competitie wedstrijden. Hieronder valt ook de verlichting. Indien een biljart ongeschikt wordt verklaard zullen de thuiswedstrijden van de betreffende vereniging op een ander biljart moeten plaatsvinden.
Eén en ander vindt plaats in overleg met de competitieleider.
- 3.10 Het biljart en zijn acquits.



- A1 = rechter beneden acquit.
- A2 = linker beneden acquit.
- B = beneden midden acquit.
- C = midden acquit.
- D = boven acquit.

ARTIKEL 4: VERDELING VAN WEDSTRIJDEN EN DATA.

- 4.1 De door de **BBLOGO** te organiseren competities in team- en persoonlijk verband, alsmede toernooien en andere biljartevenementen, zullen alleen plaatsvinden in de clublokalen van de bij de **BBLOGO** aangesloten verenigingen.
- 4.2 De librecompetitie in teamverband heeft evenveel uit- als thuiswedstrijden.
- 4.3 De hiervoor genoemde evenementen worden toegewezen door het **Bondsbestuur**. Eventueel kan daarvoor een loting plaatsvinden.
- 4.4 Alle door de **BBLOGO** opgegeven data zijn bindend, mits zij tenminste 2 weken voor vaststelling worden bekendgemaakt. Zie artikel 13.
- 4.5 De data en de plaats waarop de competitiewedstrijden worden gespeeld staan vermeld in **biljartpoint**.

ARTIKEL 5: OVERSCHRIJVINGEN.

- 5.1 De spelers van de **BBLOGO** kunnen overschrijving aanvragen van de ene naar de andere vereniging door middel van een officieel overschrijvingsformulier. Dit moet digitaal.
Via www.bblogo.nl/documenten
- 5.2 De overschrijving moet via de beide besturen van de betreffende verenigingen lopen.
- 5.3 Bij overschrijving blijft het laatst gespeelde gemiddelde van de speler gehandhaafd.
- 5.4 De overschrijving moet altijd plaatsvinden voordat de teams ingeleverd worden voor het nieuwe competitiejaar.
Het overschrijvingsformulier kan tegelijk ingeleverd worden met de nieuwe teams voor het nieuwe competitiejaar.
- 5.5 Overschrijving is niet nodig, indien een speler 1 jaar of langer geen lid meer is van een bij **BBLOGO** aangesloten vereniging, mits er geen financiële verplichtingen zijn bij een andere vereniging.
Ex-leden, die nog schulden hebben bij een vereniging worden gemeld bij de secretaris van de **BBLOGO**.

ARTIKEL 6: PUNTENVERDELING EN BESLISSINGSWEDSTRIJDEN.

- 6.1 De puntenverdeling bij wedstrijden is als volgt: 4 punten voor een gewonnen partij, heeft men de helft van het aantal te maken caramboles behaald: 1 punt. De andere punten worden gelijkmatig verdeeld, zie de puntentabel op de website. **www.bblogo.nl**.
- 6.2 De eindstand wordt bepaald door het aantal punten en het aantal % behaalde caramboles. Biljartpoint is hierbij bindend
Indien dit ook gelijk is, wordt gekeken naar het resultaat van de onderlinge wedstrijden
- 6.3 Bij persoonlijke kampioenschappen wordt de eindstand bepaald door het aantal punten en het aantal % behaalde caramboles. Biljartpoint is bindend.
Indien het aantal punten en het % behaalde caramboles van meerdere spelers gelijk is, wordt gekeken naar het resultaat van de onderlinge wedstrijden.

ARTIKEL 7: DEELNEMENDE VOORWAARDEN EN ORDE.

Iedere speler, aangesloten bij de **BBLOGO**, behoort zich aan de onderstaande regels te houden, wanneer hij/zij voor de **BBLOGO** uitkomt:

- 7.1 Zich aan de arbitrage te onderwerpen.
- 7.2 Zich te onthouden van commentaar en opmerkingen.
- 7.3 De thuisclub heeft de verantwoording voor orde en rust tijdens de wedstrijden.
- 7.4 Er wordt alleen onder de eigen naam gespeeld.
- 7.5 Radio-apparaten, t.v. toestellen, juke-boxen of speelautomaten mogen niet storend zijn tijdens wedstrijden.
De spelers mogen weigeren te spelen bij onvoldoende orde en/of rust en waarschuwen de **Competitieleiding**.
- 7.6 Indien niet aan één van de hiervoor genoemde punten wordt voldaan, moet (of kan) men ter plaatse maatregelen nemen. Komt men niet tot een akkoord, dan vermeldt men dit op het wedstrijdformulier, of men protesteert via het bestuur van de eigen vereniging.
- 7.7 De verenigingen die spelen onder **BBLOGO** dienen de wedstrijden te spelen in een horeca gelegenheid waar gebiljart kan worden. Indien er in de desbetreffende plaats geen horeca gelegenheid met biljart mogelijkheid aanwezig is, kan hiervoor dispensatie worden verleend.
- 7.8 Tijdens de wedstrijd dient men zich minimaal 2 meter van het biljart te verwijderen, als men niet aan de beurt is. Ook is het verboden te krijten, als er maar één krijtje op het biljart ligt en men niet aan de beurt is.

ARTIKEL 8: AANTAL CARAMBOLES.

8.1 De **Competitieleiding** berekent voor de bondsleden het aantal caramboles, welke zij dienen te maken in competitie, persoonlijke wedstrijden en toernooien.

8.2 Het is niet mogelijk om nieuwe leden op te geven voor een moyenne **lager dan 0.500**.

8.3 Invallersbepaling.

Een invaller is:

- a) Een reservespeler
- b) Een competitiespeler uit een lager team
- c) Een competitiespeler uit een hoger team

- Moyenne van de invaller

Het maximale invallermoyenne wordt per klasse vermeld. In overleg met de Competitieleider kan hiervan worden afgeweken.

Voor elke klasse is een minimum aantal te spelen caramboles van kracht.

- Opstelling van de invaller.

De invaller speelt op de plaats waar zijn/ haar moyenne past.

Indien de invallersbepaling foutief wordt toegepast, is de partij ongeldig.

De in overtreding zijnde speler krijgt dan 0 punten + 2 strafpunten

8.4 Als een speler in zijn spelsoort meer dan 250 caramboles moet maken, dan gaat hij/zij door naar de volgende spelsoort en word zijn/haar gemiddelde met 40% verlaagd.

250+ libre wordt minimaal 150 kader 38/2

250+ libre en kader 38/2 word minimaal 150 kader 57/2

De berekening van het aantal caramboles zal blijven zoals de klasse aangeeft.

Zakt een speler met een afwijkend spelsoort onder de 110 caramboles, dan zal

Hij/zij een spelsoort zakken en zal zijn/haar gemiddelde met 40% verhoogd worden.

De spelsoorten in oplopende moeilijkheidsgraad zijn: libre, kader 38/2, kader 57/2.

ARTIKEL 9: GEMIDDELDE HERZIENING.

- 9.1 **Nieuwe leden** worden na 3 gespeelde wedstrijden herzien en na totaal 5 gespeelde wedstrijden wordt het nogmaals herzien, om zo een duidelijke moyenne te krijgen. Het moyenne van alle leden wordt op de helft van de competitie herzien.
Het herzien van het moyenne van nieuwe leden kan naar boven en naar beneden gaan.

Nieuwe leden, met een moyenne tot 1,500 die na 3 en/of 5 gespeelde wedstrijden van de competitie meer dan **30%** boven het opgegeven moyenne spelen, krijgen **20%** strafmoyenne.

Nieuwe leden, met een moyenne boven 1,500 die na 3 en/of 5 gespeelde wedstrijden van de competitie meer dan **20%** boven het opgegeven moyenne spelen, krijgen **20%** strafmoyenne.

- 9.2 Het moyenne in de competitie driebanden wordt niet jaarlijks maar 1x per 2 jaar herzien.
- 9.3 Indien een gemiddelde aangepast wordt, moet men er voor zorgen, dat de speler op de juiste plaats (op volgorde van gemiddelde) in het team speelt, rekening houdend met het aangepaste gemiddelde.
Het verkeerd toepassen van de speelvolgorde resulteert in 2 strafpunten.

ARTIKEL 10: INDELING EN OPSTELLING VAN DE TEAMS.

- 10.1 Per aanwezig biljart mogen maximaal 10 teams ingeschreven worden per competitie. Het clublokaal dient dan wel van maandag t/m vrijdag geopend te zijn voor biljarten.
- 10.2 De afdelingsindeling wordt bepaald door de gemiddelden van de opgegeven 4 spelers van elk team op te tellen. Er ontstaat dan een team-gemiddelde. De teams met het hoogste team-gemiddelde komen in de hoogste afdeling en die met het laagste team-gemiddelde in de laagste afdeling. In elke afdeling kunnen niet meer dan 2 teams van één vereniging uitkomen.
In overleg met de jaarvergadering kunnen er verschuivingen per afdeling plaats vinden.
- 10.3 De **Competitieleiding** bepaalt hoe groot de afdelingen worden; maximaal 12 teams, hoe lang de winterstop is, wanneer de competitie begint en eindigt en wat het minimaal te maken aantal caramboles is per afdeling.
- 10.4 **Met betrekking tot het spelen voor 2 of meerdere verenigingen.**
Als de betreffende verenigingen uitkomen in 1 dezelfde klasse, dan moet de desbetreffende speler kiezen voor welke vereniging hij wil spelen in deze klasse en kan dan in die klasse niet voor de andere vereniging uitkomen, hij/zij kan wel in een andere klasse voor deze vereniging uitkomen.

ARTIKEL 11: PERSOONLIJKE KAMPIOENSCHAPPEN.

- 11.1 De website (www.bblogo.nl) vermeldt, wanneer de opgave voor de persoonlijke kampioenschappen ingeleverd moet worden.
- 11.2 In de winterstop wordt het persoonlijk kampioenschap driebanden gespeeld, afdeling 1 speelt in het eerste of tweede volle weekend van januari op vrijdagavond, zaterdag en zondag. De organisatie wordt door het **Bondsbestuur** toegewezen aan één vereniging of meerdere verenigingen, aangesloten bij de **BBLOGO**.

Afdeling 1 en afdeling 2 spelen op vrijdagavond, zaterdag en zondag.
Afdeling 3 en afdeling 4 spelen op donderdagavond, zaterdag en zondag.

Wedstrijdschema voor de klassen 1,2,3 en 4
Donderdag en vrijdagavond 2 wedstrijden
Zaterdag 3 wedstrijden
Zondag 2 wedstrijden

- 11.3 Voor het driebandentoernooi in het weekend gelden de volgende regels: er kunnen maximaal 32 spelers aan meedoen
Elke speler wordt op moyenne ingedeeld. Waar nodig worden er voorrondes gespeeld bij de klasse met relatief veel opgaves, zelfs bij de 1^e klasse.
- 11.4 De indeling van de poules, de speelavonden, de clublokalen en de te maken caramboles, wordt bepaald door de **Competitieleiding**.
- 11.5 Voor het te laat komen en niet opkomen bij persoonlijke kampioenschappen geldt een boete en 2 jaar schorsing voor deze wedstrijden, tenzij er overleg is geweest met de **Competitieleiding** en er een geldige reden is.

ARTIKEL 12: INVALLERSBEPALING.

12.1 Een invaller kan zijn:
- een reserve speler - een speler uit een hoger team - een speler uit een lager team.

12.2 **DUBBELPARTIJ**

Een dubbelpartij spelen is toegestaan, maar is wel aan een aantal regels gebonden. De speler die het laagste moyenne heeft van de drie aanwezige spelers dient de dubbelpartij te spelen tegen de nr. 4 van de tegenpartij. Hij of zij dient in die partij zijn aantal caramboles + 10% te spelen, afronden naar boven.

Voorbeeld: een speler of speelster moet 35 caramboles maken + 10% is 38,5 afronden naar boven. Dus te maken 39 caramboles.

Een dubbelpartij mag per team maximaal 3x per seizoen worden gespeeld, bij overschrijding wordt de wedstrijd ongeldig verklaard en krijgt men 0 punten en 4 strafpunten, omdat de invallersbepaling verkeerd is toegepast.

De tegenstander houdt het aantal punten wat in de partij is behaald.

12.3 Opstelling van de invaller.

De invaller speelt op de plaats waar zijn/haar gemiddelde past. Men speelt op volgorde van gemiddelde.

ARTIKEL 13: TIJD EN VERZETTEN.

- 13.1 Is een team een half uur na de vastgestelde aanvangstijd van de competitiewedstrijd libre niet met 3 personen aanwezig, en/of is de laatste speler anderhalf uur na de vastgestelde aanvangstijd niet aanwezig, dan wordt de wedstrijd beëindigd. Met voorafgaand bericht aan- en instemming van de tegenstander, kan hiervan worden afgeweken.
- 13.2 De wedstrijden in de eerste en de tweede klas beginnen uiterlijk om 19.30 uur. U wordt verzocht om om op 19.15 uur aanwezig te zijn met minimaal 3 personen. De wedstrijden in de andere klassen beginnen om 20.00 uur. Verzocht wordt om op 19.45 uur aanwezig te zijn met minimaal 3 personen.
- 13.3 Mocht men om één of andere reden niet aan de voornoemde voorwaarden kunnen voldoen, dan kan er alleen nog geldig worden gebiljart, als de tegenstander en eventueel de **Competitieleiding** met een te treffen regeling akkoord gaat.
- 13.4 Men kan weigeren om na 23.30 uur nog met een partij te beginnen. Deze partij moet wel in dezelfde week worden gespeeld. Een begonnen partij moet uitgespeeld worden.
- 13.5 In onderling overleg kunnen wedstrijden worden verplaatst naar een andere datum. Hiervoor gelden de volgende regels: wedstrijden van de eerste seizoenshelft voor de najaar vakantie moeten in de najaar vakantie worden ingehaald, de overige wedstrijden van de eerste helft moeten voor 31 december gespeeld zijn, de wedstrijden van de tweede seizoenshelft voor de voorjaarsvakantie moeten in de voorjaarsvakantie worden ingehaald de wedstrijden hierna moeten gespeeld zijn voor dat de laatste 3 wedstrijden gespeeld worden. Deze laatste 3 wedstrijden kunnen alleen verzet worden in dezelfde speelweek. De laatste wedstrijd kan niet verzet worden omdat dan alle teams op dezelfde avond spelen. In de tweede seizoenshelft dient men wel met het moyenne van de tweede seizoenshelft te spelen.
- 13.6 Het verzetten van persoonlijke kampioenschappen is alleen mogelijk na toestemming van de **Competitieleiding**.
- 13.7 Op de laatste speelavond wordt men geacht een half uur eerder te beginnen in alle klassen. Het is de bedoeling dat alle teams na afloop van hun wedstrijden de kampioen feliciteren in de betreffende locatie waar dan tevens de prijsuitreiking plaatsvindt. Indien er op de laatste speelavond niet gespeeld kan worden kan de wedstrijd alleen gespeeld worden in dezelfde speelweek voorafgaand aan de originele speeldatum. Op de laatste speelavond moet de thuisclub direct na de laatste wedstrijd de uitslagen invoeren op biljartpoint, indien hier niet aan voldaan wordt volgt er een boete voor de thuis spelende vereniging.

ARTIKEL 14: SPELREGELS.

- 14.1 Bij het libre spel begint de thuis spelende vereniging elke partij, zij spelen met de gele bal (of met een witte bal met een stip, als er geen gele bal is).
Bij het driebanden spel wordt aan de hand van een trekstoot bepaalt welke speler begint. De beginnende speler speelt dan met de gele bal (of met een witte bal met een stip, als er geen gele bal is).
In de aanvangspositie moet via de rode bal gespeeld worden, dit geldt voor zowel het libre als het driebanden.
- 14.2 Bij het driebanden plaatst de arbiter na de trekstoot de ballen als volgt in de aanvangspositie: de rode bal op boven acquit D; de speelbal van de speler die niet de aanvangsstoot heeft op het beneden midden acquit B; de bal van de speler die de aanvangsstoot heeft, naar diens keuze op het linker A2 of rechter A 1 beneden acquit. In de aanvangspositie moet van de rode bal gespeeld worden. De speler, die de aanvangsstoot heeft, begint met de witte gemerkte bal, of de gele bal. Bij het libre heeft de speler deze keuze ook.
- 14.3 Een speelbeurt wordt vroegtijdig beëindigd door:
- A - dat niet voldaan aan de regels, in het algemeen en voor de spelsoort waarin de partij wordt gespeeld in het bijzonder
 - B - het doen uitspringen van één of meer ballen (een bal wordt geacht te zijn uitgesprongen, zodra hij buiten de omlijsting van het biljart is gekomen of kennelijk buiten die omlijsting zou zijn gekomen, als hij niet was tegengehouden door wie of wat ook);
 - C - de speelbal te stoten alvorens de ballen stilliggen;
 - D - te biljarderen (onder biljarderen wordt verstaan, dat de pomerans nog met de speelbal in aanraking is op het ogenblik dat die bal de tweede bal of een band raakt);
 - E - direct te spelen op een band waartegen de speelbal vastligt, zonder deze eerst daarvan vrij te hebben gespeeld;
 - F - tijdens de stoot niet met minstens één voet op de begane grond te rusten op het moment van de afstoot;
 - G - spelen met de speelbal van de tegenstander;
 - H - het maken van tekens op het laken, een band of de omlijsting;
 - I - het aanraken, om welke reden dan ook, van een bal waarmee de partij wordt gespeeld, met de hand, de keu, een kledingstuk, een ketting of welk ander voorwerp ook, alsmede op zulk een bal laten vallen van enig voorwerp. Als een bal door het maken van een onder C, D, E, F, G of I genoemde fout is verplaatst, dan moet deze bal blijven liggen in de door de verplaatsing veroorzaakte positie.

- 14.4 Het raken met de speelbal ten gevolge van een aan die bal met de pomerans van de keu toegebrachte stoot van beide andere ballen, heet een carambole. Het mag dus waar zijn, dat u een bepaalde carambole "wel met het achtereinde" kunt maken; de carambole wordt dan niet geteld! Een gemaakte carambole is geldig, zodra de ballen tot stilstand zijn gekomen. De arbiter beslist over de geldigheid daarvan.
- 14.5 Het maken van een fout heeft tot gevolg, dat een bij of ten gevolge van de fout gemaakte carambole niet geldig is.

Een fout waaraan de speler geen schuld heeft (b.v. doordat een passerend persoon tegen zijn keu stoot), wordt hem niet aangerekend. Zijn in dit geval de ballen verplaatst, dan zal de arbiter de verplaatste bal(len) zo nauwkeurig mogelijk in de vorige positie herstellen.

Telt de arbiter een carambole, ook al is een fout gemaakt, dan wordt die carambole geacht geldig te zijn, behoudens het recht van de speler om de arbiter te verzoeken zijn beslissing(en) te herzien.

Wanneer een speler de loop of de ligging van de ballen met opzet beïnvloedt, dan wordt hij voor deze partij gediskwalificeerd.

ARTIKEL 15: SPELSOORTEN.

15.1 Libre:

Bij libre of vrij spel mag de speler over de gehele oppervlakte van het speelvlak, met uitzondering van de verboden zones, caramboles maken, zonder enige beperking. De verboden zones worden gevormd door rechthoekige driehoeken, die als volgt worden geconstrueerd:

Van elke hoekpunt wordt op het speelvlak een afstand uitgezet, zowel langs lange als langs korte band, van 17 cm. De eindpunten van die afstanden bij elke hoek worden met elkaar verbonden door een zeer dunne krijtstreep, waardoor dus 4 rechthoekige driehoeken ontstaan. De oppervlakten van deze driehoeken heten verboden zones, waarin de regels gelden voor de positie entrée, dedans en à cheval, als gesteld voor kaderpartijen. **Zie artikel 15.3**

Als de speelbal van een aan de beurt zijnde speler vastligt tegen één of beide andere ballen, dan heeft die speler de keus tussen:

- het doen plaatsen door de arbiter van alle ballen op de daarvoor aangewezen acquits, dus in aanvangspositie;
- te spelen van een niet vastliggende bal of van de losse band, dan wel gebruik te maken van een kopstoot (massé of piqué), mits de andere vastliggende bal daarbij onbewogen blijft. Het wordt niet als fout gerekend als de vastliggende bal zich bij de stoot beweegt door verlies van het steunpunt dat de speelbal hem vóór de stoot verleende. Bij uitspringende bal(len) dienen alle ballen in de aanvangspositie te worden geplaatst.

15.2 Driebanden:

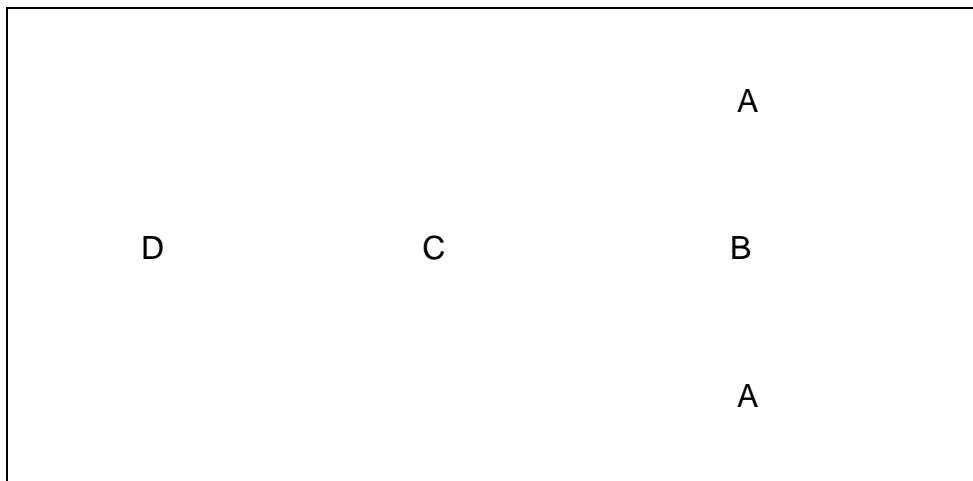
Bij driebanden moet de speelbal eerst 3 banden raken, voordat men de derde bal raakt.

Raakt de speelbal de derde bal, zonder dat daarvoor 3 banden zijn geraakt, dan wordt dit als fout aangerekend.

Spelregels:

Ligt de speelbal vast tegen één of beide ballen, dan mag de speler kiezen uit:

- het spelen van een niet vastliggende bal, of via één of meerdere banden, tegen welke de speelbal niet vastligt.
- het lossen van zijn speelbal door een kopstoot (massé of piqué).
- het op de aquits laten plaatsen van zijn speelbal en de daaraan vastliggende bal, eventueel alle ballen, als de speelbal tegen beide ballen vastligt en wel:
 - de rode bal op acquit D, - de speelbal op het beneden acquit B, - de andere witte/gele bal op het middenacquit C.
- is het voor de vastliggende bal aangewezen acquit versperd, dan wordt die bal geplaatst op het aangegeven acquit voor de bal, die eerst bedoelde acquit verspert.
- springen één of meerdere ballen uit, dan dienen de uitgesprongen ballen op de aquits te worden geplaatst zoals hierboven is vermeld voor vastliggende ballen.



15.3 **Regels voor het kaderspel 38/2.**

Liggen de 2 ballen waarop gecaramboleerd moet worden in éénzelfde kadervak, ongeacht door wie van de beide spelers de positie is veroorzaakt, dan is de positie entrée ontstaan.

Wordt in de positie entrée een geldige carambole gemaakt, zonder dat minstens één der ballen waarop gecaramboleerd moet worden het kadervak waarin zij lagen heeft verlaten, dan is voor de speler die de carambole heeft gemaakt de positie dedans ontstaan.

Om in de positie dedans een carambole geldig te doen zijn, moet minstens één der ballen waarop gecaramboleerd moet worden, buiten het kadervak waarin zij lagen, worden gestoten. De buiten het vak gestoten bal(len) mag (mogen) echter in dat vak terugkeren, waardoor dan weer de positie entrée ontstaat.

Als een bal waarop gecaramboleerd moet worden, juist rust op een kaderlijn, in het gedeelte dat het vak begrenst, waarin zich de andere bal waarop gecaramboleerd moet worden bevindt, dan wordt eerstbedoelde bal geacht in dat vak te liggen. Rust echter een bal waarop gecaramboleerd moet worden, juist op het kruispunt van 2 kaderlijnen die het vak begrenzen waarin zich de andere bal waarop gecaramboleerd moet worden bevindt, of zo dicht bij dat kruispunt ligt dat hij zich voor het grootste deel bevindt buiten dat vak, dan wordt hij geacht buiten dat vak te liggen.

De positie à cheval ontstaat als de ballen waarop gecaramboleerd moet worden in 2 aan elkaar grenzende vakken liggen op zeer korte afstand van de kaderlijn die ze scheidt.

Entrée en dedans moeten steeds door de arbiter gemeld worden.

15.4 **Bandstoten:**

Bij bandstoten moet men één band raken met de speelbal voordat men de tweede bal raakt.

ARTIKEL 16: ARBITRAGE EN SCHRIJVEN.

- 16.1 Alle bondswedstrijden en toernooien behoren onder arbitrage te staan van een bondslid van het **BBLOGO**. Zo nodig stelt het **Bondsbestuur** voor bepaalde wedstrijden of toernooien arbiters aan.
De arbiter dient op de hoogte te zijn van de spelregels, behorende bij het spelsoort dat gespeeld wordt.
- 16.2 Tijdens bondswedstrijden en toernooien is men, tenzij anders door de **Competitieleiding** beslist, verplicht met 1 persoon te schrijven, deze schrijver is afkomstig van de thuis spelende vereniging.
Bij toernooien hoeven de schrijvers geen lid te zijn van **BBLOGO**.
- 16.3 De schrijver van de thuisclub annonceert "laatste drie", wanneer één der beide spelers nog 3 caramboles moet maken. In hogere klassen liefst laatste 5 annunceren.
- 16.4 Indien de arbiter het nodig acht, kan hij in moeilijke situaties raad vragen aan de schrijver. De arbiter blijft te allen tijde verantwoordelijk voor het arbitreren en hij neemt de beslissingen.
- 16.5 De arbiter moet dusdanig luid tellen, dat de schrijver hem kan verstaan; dit om eventuele telfouten te voorkomen. Mocht de arbiter een telfout maken, dan kan de schrijver hem daarop wijzen en hij kan dan zijn fout herstellen.
- 16.6 Mocht(en) één of beide spelers bezig zijn met de laatste drie (vijf) caramboles, dan moet de arbiter gewoon doortellen en er tevens bij vermelden hoeveel caramboles er nog gemaakt moeten worden.
- 16.7 De arbiter moet op een dusdanige afstand van het biljart verwijderd zijn, dat hij het spel goed kan overzien.
- 16.8 De volgorde waarin 's avonds gespeeld wordt kan onderling worden bepaald, tenzij de **Competitieleiding** de speelvolgorde vaststelt. De thuisclub arbitreert.
- 16.9 De speler, die niet aan de beurt is, dient minstens 2 meter van het biljart verwijderd te zijn. Indien er één krijtje op het biljart aanwezig is, mag men alleen krijten als men aan de beurt is.
- 16.10 Er mogen geen aanwijzingen gegeven worden, hoe een carambole gemaakt kan worden; de arbiter moet hierop toezien en horen.
- 16.11 De arbiter bepaalt het begin en einde van de partij. Hij vraagt aan het begin van de partij, of de schrijver gereed is om de partij te schrijven.
Bij het driebanden heeft de **1^e klasse geen** maximaal aantal beurten, de overige klassen hebben een maximum van 70 beurten.
Bij het persoonlijk kampioenschap is dat 40 beurten voor alle klassen tenzij de **Competitieleiding** anders beslist.

ARTIKEL 17: PROTESTEN.

- 17.1 Als een speler wil protesteren en indien dit geen betrekking heeft op een wedstrijd, dan moet hij dit doen via het bestuur van zijn vereniging aan het **Bondsbestuur**.
- 17.2 Een speler, die geprotesteerd heeft, kan via een schrijven via zijn bestuur bij het **Bondsbestuur** zijn protest weer laten intrekken, als achteraf blijkt, dat hij ten onrechte heeft geprotesteerd. Dit dient uiterlijk binnen 7 dagen te geschieden.
- 17.3 Indien het tijdens het biljarten te luidruchtig is en er op verzoek van de arbiter geen rust in acht genomen wordt, maar men, om eventuele moeilijkheden te voorkomen, toch door wil biljarten, kan men hierover een klacht indienen bij de **Competitieleiding**.
- 17.4 Indien de ruimte om het biljart te klein is door geplaatste stoelen, tafels e.d., kan de arbiter de clublokaalhouder verzoeken de meubels op een keulengte van het biljart te plaatsen. Mocht de clublokaalhouder zijn verzoek niet uitvoeren, dan kan men hierover een klacht indienen bij de **Competitieleiding**.
- 17.5 Protesten worden alleen in behandeling genomen, als zij schriftelijk binnen 48 uur na het gebeurde, of in dezelfde speelweek bij het **Bondsbestuur** binnengekomen zijn. Het **Bondsbestuur** en de **Competitieleiding** kunnen een protest behandelen, beslissingen nemen en eventueel boetes opleggen.
- 17.6 Protesten mogen niet vermeld worden op het uitslagformulier .
- 17.7 Het ondertekenen van het wedstrijdformulier betekent akkoord met het geen op het formulier vermeld staat en is onherroepelijk, indien juist ingevuld.

ARTIKEL 18: ONGELDIGE PARTIJEN, WEDSTRIJDEN EN BOETES.

- 18.1 Een wedstrijd is ongeldig wanneer:
- de wedstrijd plaatsvindt buiten de vastgestelde speelweek, zonder toestemming van de **Competitieleiding**.
 - Niet het juiste aantal caramboles is gespeeld.
 - De invallersbepaling verkeerd is toegepast.
Puntentelling wordt dan ook aangepast (bijv. 3-3 of 3-2)
- 18.2 Een partij is ook ongeldig, als niet onder de eigen naam wordt gespeeld. Indien mocht blijken dat beide partijen hiervan op de hoogte waren, volgt boete en/of schorsing van beide teams voor de rest van de competitie.
- 18.3
- Bij niet opkomen van een speler, wordt de uitslag 4-0 voor de wel opgekomen speler. De niet opgekomen speler wordt geschorst voor het komende seizoen en krijgt een boete. De wedstrijd wordt niet meer gespeeld.
 - Bij niet opkomen van een team, wordt 16 punten in mindering gebracht en €20,00 boete.

Boetes:

- Vergaderplicht niet voldaan. € 25,00
- Terugtrekken van een team na opgave, of tijdens de competitie. € 40,00
spelers uit het betreffende team mogen dat biljartseizoen niet meer spelen in andere teams.
- Het niet spelen van vastgestelde wedstrijden. € 25,00
- Niet opkomen van een speler in competitie. 2 strafpunten
- Niet opkomen van een team in competitie. 16 strafpunten
- Te laat invoeren van uitslagen in biljartpoint. 4 strafpunten
- Foutief invoeren van caramboles per partij 2 strafpunten
- Foutief invoeren van beurten per partij 2 strafpunten
- Verkeerde speler (ster) ingevoerd 2 strafpunten
- Verkeerde speel volgorde ingevoerd 2 strafpunten
- Te laat aanwezig zijn bij wedstrijden, zonder bericht vooraf. 16 strafpunten
- Onreglementaire – of niet gespeelde wedstrijden 4 strafpunten
- Niet opkomen van een speler bij persoonlijk kampioenschap 2 jaar schorsing
- laatste 3 wedstrijden mogen niet meer verzet worden 4 strafpunten
- Invallersbepaling foutief toegepast. 2 strafpunten
- Invallersbepaling foutief toegepast. **0 wedstrijd punten**
- Niet beschreven punten kunnen alsnog worden beboet, beslist door **Competitieleiding** of **Bondsbestuur**.

De thuis spelende vereniging is altijd verantwoordelijk voor het invoeren van wedstrijdformulieren op biljartpoint.

18.4 De contributie & boetes moeten bij aanvang van de libre competitie zijn voldaan aan de penningmeester van **BBLOGO**, anders wordt de desbetreffende vereniging uit de competitie gehaald.

Leden die lopende het biljartseizoen als lid worden aangemeld bij de competitieleiders moeten binnen 1 week na aanmelding de contributie hebben voldaan bij de penningmeester van **BBLOGO**, anders worden door dit lid gespeelde partijen alsnog ongeldig.

Boetelijsten worden 1 x per jaar aan alle verenigingen gezonden.
De op te leggen boetes en de hoogte hiervan kunnen elk jaar opnieuw vastgesteld worden.

ARTIKEL 19: PRIJZEN.

- 19.1 In alle door de **BBLOGO** te organiseren competities in teamverband, persoonlijke wedstrijden en toernooien, worden per afdeling minimaal 3 prijzen toegekend.
- 19.2 Voor de nummer 1 in een bepaalde klasse is er een kampioenschaal en een enveloppe met inhoud. Ook voor de nummers 2 en 3 is er een enveloppe met inhoud.
Naast de bestaande prijzen stellen wij per klasse een prijs beschikbaar voor de meest waardevolle speler. Dit item is te volgen via Biljartpoint cijferpagina, dreamteam. Een voorwaarde is wel dat de desbetreffende speler minimaal 14 wedstrijden moet hebben gespeeld.
Bij **niet** opkomen bij de prijsuitreiking van teams die in de prijzen gevallen zijn, gaat de prijs terug naar de bond.
- 19.3 De prijzen worden tijdens de laatste speelavond bij de kampioen uitgereikt. Alle teams uit de betreffende afdeling komen bij de kampioen bij elkaar.

ARTIKEL 20: WIJZIGINGEN EN MEDEDELINGEN.

- 20.1 Tussentijdse verschuivingen van spelers, data enz. worden bekend gemaakt op de website.
Alle veranderingen / wijzigingen worden direct gemaild naar de desbetreffende Wedstrijdleiders van de verenigingen.
Deze moeten er voor zorg dragen dat het binnen de vereniging bekend wordt.
- 20.2 Bestuursmededelingen worden bekend gemaakt aan **Bondsbestuur**.
- 20.3 Mochten er mededelingen zijn, belangrijk voor alle leden en waarbij geen tijd verspild kan worden, dan volgt bericht aan de clublokaalhouder, de secretaris en de contactpersoon van elke vereniging.
- 20.4 Voor wijzigingen in het reglement: zie Huishoudelijk Reglement.
- 20.5 Alle belangrijke informatie voor leden betreffende wijzigingen en dergelijke, moeten in de hiervoor speciaal uitgereikte map bewaard worden en voor de leden ter inzage liggen in het clublokaal. Dit geldt ook voor het reglement.

ARTIKEL 21: SLOTBEPALING.

- 21.1 Over alles waarin dit reglement niet voorziet, beslist het **Bondsbestuur** en/of de **Competitieleider**.
- 21.2 Alle in dit reglement vermelde voorschriften zijn bindend voor alle leden, ere-leden en besturen van de aangesloten verenigingen.
- 21.3 Het **Bondsbestuur** behoudt het recht om aan toernooien, waaraan ook niet **BBLOGO**-leden meedoen, af te wijken van alle in dit reglement vermelde voorschriften.
- 21.4 Het **Bondsbestuur** kan andere, dan in dit reglement genoemde toernooien houden.
- 21.5 Clublokaalhouders moeten akkoord gaan met het spel/wedstrijdreglement. Eventuele dispensatie moet aangevraagd worden bij het **Bondsbestuur**.

Gespeelde caramboles t.o.v. te spelen caramboles - behaalde punten

1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
9	5	6	8	9	59	30	40	50	59	130	65	87	109	130	190	95	127	159	190
10	5	7	9	10	60	30	40	50	60	131	66	88	110	131	191	96	128	160	191
11	6	8	10	11	61	31	41	51	61	132	66	88	110	132	192	96	128	160	192
12	6	8	10	12	62	31	42	52	62	133	67	89	111	133	193	97	129	161	193
13	7	9	11	13	63	32	42	53	63	134	67	90	112	134	194	97	130	162	194
14	7	10	12	14	64	32	43	54	64	135	68	90	113	135	195	98	130	163	195
15	8	10	13	15	65	33	44	55	65	136	68	91	114	136	196	98	131	164	196
16	8	11	14	16	66	33	44	55	66	137	69	92	115	137	197	99	132	165	197
17	9	12	15	17	67	34	45	56	67	138	69	92	115	138	198	99	132	165	198
18	9	12	15	18	68	34	46	57	68	139	70	93	116	139	199	100	133	166	199
19	10	13	16	19	69	35	46	58	69	140	70	94	117	140	200	100	134	167	200
20	10	14	17	20	70	35	47	59	70	141	71	94	118	141	201	101	134	168	201
21	11	14	18	21	71	36	48	60	71	142	71	95	119	142	202	101	135	169	202
22	11	15	19	22	72	36	48	60	72	143	72	96	120	143	203	102	136	170	203
23	12	16	20	23	73	37	49	61	73	144	72	96	120	144	204	102	136	170	204
24	12	16	20	24	74	37	50	62	74	145	73	97	121	145	205	103	137	171	205
25	13	17	21	25	75	38	50	63	75	146	73	98	122	146	206	103	138	172	206
26	13	18	22	26	76	38	51	64	76	147	74	98	123	147	207	104	138	173	207
27	14	18	23	27	77	39	52	65	77	148	74	99	124	148	208	104	139	174	208
28	14	19	24	28	78	39	52	65	78	149	75	100	125	149	209	105	140	175	209
29	15	20	25	29	79	40	53	66	79	150	75	100	125	150	210	105	140	175	210
30	15	20	25	30	80	40	54	67	80	151	76	101	126	151	211	106	141	176	211
31	16	21	26	31	81	41	54	68	81	152	76	102	127	152	212	106	142	177	212
32	16	22	27	32	82	41	55	69	82	153	77	102	128	153	213	107	142	178	213
33	17	22	28	33	83	42	56	70	83	154	77	103	129	154	214	107	143	179	214
34	17	23	29	34	84	42	56	70	84	155	78	104	130	155	215	108	144	180	215
35	18	24	30	35	85	43	57	71	85	156	78	104	130	156	216	108	144	180	216
36	18	24	30	36	86	43	58	72	86	157	79	105	131	157	217	109	145	181	217
37	19	25	31	37	87	44	58	73	87	158	79	106	132	158	218	109	146	182	218
38	19	26	32	38	88	44	59	74	88	159	80	106	133	159	219	110	146	183	219
39	20	26	33	39	89	45	60	75	89	160	80	107	134	160	220	110	147	184	220
40	20	27	34	40	90	45	60	75	90	161	81	108	135	161	221	111	148	185	221
41	21	28	35	41	91	46	61	76	91	162	81	108	135	162	222	111	148	185	222
42	21	28	35	42	92	46	62	77	92	163	82	109	136	163	223	112	149	186	223
43	22	29	36	43	93	47	62	78	93	164	82	110	137	164	224	112	150	187	224
44	22	30	37	44	94	47	63	79	94	165	83	110	138	165	225	113	150	188	225
45	23	30	38	45	95	48	64	80	95	166	83	111	139	166	226	113	151	189	226
46	23	31	39	46	96	48	64	80	96	167	84	112	140	167	227	114	152	190	227
47	24	32	40	47	97	49	65	81	97	168	84	112	140	168	228	114	152	190	228
48	24	32	40	48	98	49	66	82	98	169	85	113	141	169	229	115	153	191	229
49	25	33	41	49	99	50	66	83	99	170	85	114	142	170	230	115	154	192	230
50	25	34	42	50	100	50	67	84	100	171	86	114	143	171	231	116	154	193	231
51	26	34	43	51	101	51	68	85	101	172	86	115	144	172	232	116	155	194	232
52	26	35	44	52	102	51	68	85	102	173	87	116	145	173	233	117	156	195	233
53	27	36	45	53	103	52	69	86	103	174	87	116	145	174	234	117	156	195	234
54	27	36	45	54	104	52	70	87	104	175	88	117	146	175	235	118	157	196	235
55	28	37	46	55	105	53	70	88	105	176	88	118	147	176	236	118	158	197	236
56	28	38	47	56	106	53	71	89	106	177	89	118	148	177	237	119	158	198	237
57	29	38	48	57	107	54	72	90	107	178	89	119	149	178	238	119	159	199	238
58	29	39	49	58	108	54	72	90	108	179	90	120	150	179	239	120	160	200	239
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				

