

Wedstrijdreglementen

versie d.d. 1 november 2026

Wedstrijdreglementen

Waarin tevens opgenomen de aanwijzingen voor de arbiter.
Zoals vastgesteld door de Algemene Vergadering d.d. 3 juli 2026.

Copyright © 2023-2026, Regio Ouderenbiljart Rijnstreek en Vallei

Distributie van de versie:
Met ingang van het verenigingsjaar 2024-2025 wordt dit Wedstrijdreglement uitsluitend gepubliceerd via de website van Regio Ouderenbiljart Rijnstreek en Vallei. Dit document wordt aangeboden als een direct raadpleegbare PDF en als een downloadbare PDF.

1ste uitgave 28 augustus 2003.
2de herziene uitgave 20 augustus 2009.
3de herziene uitgave 11 juni 2011.
4de correctie uitgave 16 april 2016.
5de uitgave, wijziging PK tellingen april 2018
6de uitgave, wijziging stemverhoudingen augustus 2019
7de uitgave, wijziging algemeen en reglementen PK's en bijbehorende bijlagen augustus 2023
8ste uitgave, ontvlechting Huishoudelijk Reglement en Wedstrijdreglementen alsmede wijzigingen in competitie- en PK-reglement, april 2024
9de uitgave, wijziging PK-reglement m.b.t. aantal klassen en inschrijfgeld. augustus 2024
10de uitgave, diverse kleine wijzigingen, augustus 2025.
11de uitgave, diverse kleine wijzigingen, juni 2026.
12de uitgave, wijziging i.v.m. maximum aantal beurten in C3 en C4 en gewijzigde minima van de klassen
13de uitgave, wijziging i.v.m. foutieve aanraking bal na einde beurt

Met deze herziene uitgave komen alle voorgaande uitgaven te vervallen.
Laatst versie bewerkt door Ad van den Hoven, penningmeester
Zie: www.regiobailjartrijnstreekenvallei.nl

Inhoud

Algemene wedstrijdbepalingen 4
Competitiereglement 7
Wedstrijdformulier 8
Teamsamenstelling en moyennes 8
Onvoorziene omstandigheden 11
Wijziging moyennes 12
Einde competitie 13
Reglement Persoonlijke Kampioenschappen 14
Aanwijzingen voor de arbiter 19

Algemene wedstrijdbepalingen

Artikel 1: Wedstrijdreglement
Alle wedstrijden worden gespeeld volgens de daarvoor geldende reglementen, onder toezicht van de regio-wedstrijdleiding. Alleen zij is bevoegd afwijkende regels toe te passen en maatregelen te nemen, die een sportief en behoorlijk verloop van de competitie en de persoonlijke kampioenschappen bevorderen. Zij mag wedstrijdpunten in mindering brengen, als zij vindt dat niet volgens de reglementen wordt gehandeld.

Artikel 2: Wedstrijdleider
Elke vereniging heeft een wedstrijdleider. Deze verzorgt het contact tussen zijn spelers/vereniging en de regio-wedstrijdleiding. De wedstrijdleider controleert de wedstrijdresultaten en zorgt voor digitale verwerking via de website BiljartPoint.nl, dit mag binnen clubs naar eigen goeddunken worden gedelegeerd naar de teamleiders.

Artikel 3: Biljart en ballen
De organiserende vereniging (in de competitie de thuisspelende vereniging) zorgt voor een goed bespeelbaar biljart. De ballen moeten van een aanvaardbare kwaliteit zijn en mogen geen uiterlijke gebreken vertonen. Vóór aanvang van iedere partij dienen ze te worden gereinigd. Er wordt gespeeld met een rode, een witte en een gele bal. Er behoren twee zitplaatsen vrij te zijn voor de spelers.

Artikel 4: Gedrag spelers
De speler krijt niet boven de speeltafel en gaat zo mogelijk op zijn plaats zitten als zijn beurt voorbij is. Tot het gedrag van spelers behoort eveneens dat na de partij de officials, arbiter, schrijver en operator scorebord, worden bedankt voor hun bijdrage.

Artikel 5: Inspelen
Beide spelers krijgen maximaal 4 minuten de tijd om in te spelen. Na 3 minuten annonceert de arbiter aan de speler: “U hebt nog één minuut inspeeltijd”. Op dat moment heeft de speler de keuze om de resterende tijd verder in te spelen of de speler kan driemaal de acquitstoot oefenen. De arbiter kan de speler behulpzaam zijn bij het in de beginpositie plaatsen van de ballen. Na het inspelen worden de ballen door de arbiter opgezet voor de keuzetrekstoot.

Artikel 6: Start en einde partij
Voordat de partij aanvangt wordt er “getrokken” om te bepalen wie er begint. Zolang de arbiter de ballen nog niet voor de keuzetrekstoot heeft opgezet, mogen de spelers de ballen aanraken zoveel zij willen. Na het opzetten is dat niet meer toegestaan. De keuzetrekstoot moet rechtstreeks naar de bovenband worden gestoten. Rechtstreeks naar de bovenband stoten houdt in dat vóór het raken van die bovenband geen andere band mag worden geraakt. Na het raken van de bovenband mogen andere banden wel worden geraakt. Stoot de tweede speler af voordat de bal van de eerste speler de bovenband raakt, dan is aan de verplichting van gelijktijdig afstoten voldaan. Indien de arbiter geen verschil in afstand tot de benedenband kan constateren dient de keuzetrekstoot opnieuw te worden uitgevoerd. De speler die zijn bal het dichtst bij de benedenband heeft geplaatst heeft de keuze om wel of niet te beginnen. De speler die begint speelt met de witte bal. Als de eerste speler het vereiste aantal caramboles heeft behaald, heeft de tegenstander nog de gelijkmakende beurt van acquit. Is de tegenstander het eerst uit, dan is de partij afgelopen.

Artikel 7: Beginstoot
Voor de beginstoot worden de ballen in de beginpositie geplaatst, d.w.z. de rode bal op het boven acquit, de gele bal op het beneden acquit en de witte bal, bepaald door de speler, op het linker- of rechteracquit.

Artikel 8: Spelen van rood
In de beginpositie moet direct van de rode bal worden gespeeld. In alle situaties dat de ballen op acquits worden geplaatst geldt deze regel.

Artikel 9: Aanraken bal
De speler mag alleen met de pomerans van zijn keu de speelbal raken.
Indien de speler zijn beurt heeft moeten beëindigen, dan moeten alle ballen blijven liggen op de plaats waar zij terechtkwamen. Worden daarna door een ongeoorloofde aanraking een of meer ballen alsnog verplaatst, dan dient de arbiter die bal(len) terug te plaatsen in de positie(s) van vóór die aanraking. Indien de arbiter niet kan bepalen waar de bal of ballen tot stilstand zouden zijn gekomen, worden ze niet teruggeplaatst en wordt verder gespeeld vanuit de ontstane positie.

Artikel 10: Carambole
Een carambole is geldig als een speler eenmaal gestoten heeft, waardoor de speelbal de beide andere ballen heeft geraakt, nadat voor bandstoten en driebanden aan aanvullende eisen is voldaan en de ballen tot stilstand zijn gekomen.

Artikel 11: Hoekankers
In alle libre-partijen wordt met hoekankers gespeeld, d.w.z. dat de speler maximaal twee caramboles in een hoek mag maken en dat daarna een van de aanspeelballen het anker moet hebben verlaten. Hij mag wel terugkeren in het anker, dan is weer maximaal twee caramboles van kracht. De eerste carambole in het hoekanker wordt aangegeven met “entrée”, de tweede met “dedans”.

Artikel 12: Te maken caramboles
In het hoofdstuk Teamsamenstelling en moyennes is de tabel opgenomen met de te maken caramboles in relatie tot het moyenne.

Artikel 13: Puntentelling
Puntentelling geeft de relatie aan tussen het aantal gemaakte caramboles in een partij en het aantal wedstrijdpunten, afhankelijk van het te maken aantal caramboles van de betreffende speler. Beide spelers krijgen het aantal punten dat gelijk is aan het gehele getal van het gescoorde percentage. Dit is het percentage gemaakte caramboles t.o.v. aantal te maken caramboles, volgens de formule: (aantal gemaakt / aantal te maken) * 100 en daarvan het geheel getal.

Voorbeeld berekenen punten:
Speler moet 75 maken en heeft 50 gemaakt. Zijn aantal punten is:
(50 / 75) * 100= 0,666 * 100= 66,60= 66 punten.
Anders geformuleerd:
50 / 75= 0.666 en de komma 2 plaatsen naar rechts maakt 66,60 en dat betekent 66 punten.
Ter info:
Op de digitale scoreborden wordt het gescoorde percentage vermeld.
Het aantal punten is gelijk aan het vermelde percentage.

Een gewonnen partij levert 10 extra wedstrijdpunten op, wat neerkomt op 100 punten + 10 punten= 110 punten. Bij een gelijkspel krijgen beide spelers 100 punten.

Artikel 14: maximum aantal beurten
In de competitie geldt in de klassen C3 en C4 het maximum aantal van 40 beurten. Daarbij zijn de volgende regels van toepassing:

- Nadat de speler met wit de 40ste beurt heeft gespeeld, krijgt de speler met geel de gelijkmakende 40ste beurt.
- Deze gelijkmakende beurt moet gespeeld worden van acquit.
- Bij beëindigen van de partij met het maximum aantal beurten krijgen beide speler het aantal punten gelijk aan het gescoorde percentage.
- In deze situatie is er geen bonus voor winst.

N.B.: In een situatie waarin één of beide spelers bij het bereiken van de 40ste beurt het aantal te maken caramboles bereikt zijn de normale regels voor winst, verlies of gelijkspel van toepassing.

Artikel15: Wedstrijdtenue
Een speler is verplicht om zijn of haar wedstrijd in het wedstrijdtenue van de desbetreffende vereniging te spelen. Deze verplichting geldt voor de Regio competitiewedstrijden, voor de PK's zowel de voorronden als de finales en bij andere door Regio Biljart georganiseerde evenement waarin dat expliciet is aangegeven.

Competitiereglement

Artikel 1: Klasse indeling
Er wordt een libre competitie gespeeld in vier klassen C1 t/m C4:

- C1: Elk team bestaat uit drie spelers.
  Minimum aantal te maken caramboles is: 59
- C2: Elk team bestaat uit drie spelers.
  Minimum aantal te maken caramboles is:44
- C3: Elk team bestaat uit vier spelers.
  Minimum aantal te maken caramboles is: 33
- C4: Elk team bestaat uit vier spelers.
  Minimum aantal te maken caramboles is: 20.

Artikel 2: Indeling en rooster
De regiowedstrijdleiding deelt de teams in verschillende klassen in en stelt het wedstrijdrooster samen. Volgens dit rooster moet worden gespeeld. Hierbij worden de volgende uitgangspunten gehanteerd:

- Voor de competitie zijn binnen de jaarplanning van Regio Biljart de maanden september, oktober, november, januari, februari en maart beschikbaar.
- Indien er sprake is van een hoog aantal ingeschreven teams dan is de competitieleider van Regio Biljart gerechtigd:
  - Clubs te verzoeken teams in een hogere dan wel lagere klasse te laten spelen dan waarvoor zij oorspronkelijk zijn opgegeven.
  - Indien nodig klassen te laten spelen in twee poules.
  - Een combinatie van beide voorgaande toe te passen.
  - Indien nodig teams meer dan twee keer tegen elkaar te laten uitkomen.
  - De competitie eerder dan 1 september te laten beginnen.

Artikel 3: Speeldag
Er wordt naar gestreefd, de wedstrijden in een bepaalde klasse steeds op een vaste dag in de week te spelen.

Artikel 4: Aanvangstijd
De wedstrijden beginnen zo vroeg mogelijk, maar in ieder geval vóór 14 uur.

Artikel 5: Arbiters en schrijvers
Het thuisspelende team zorgt voor arbiters en schrijvers. De arbiter dient te arbitreren volgens de reglementen “Aanwijzingen voor de arbiter”. Bij verschil van mening beslist de arbiter.

Wedstrijdformulier

Artikel 6: Teamleider en wedstrijdformulier
Ieder team heeft een teamleider. De teamleider van de thuisspelende vereniging zorgt voor een goed verloop van de wedstrijden en vult het wedstrijdformulier in. Dit wordt door beide teamleiders ondertekend en mag nadien niet meer gewijzigd worden. Elke teamleider is verantwoordelijk voor de juiste gegevens omtrent zijn of haar team.

Artikel 7: Inhoud wedstrijdformulier
Regio Biljart stel geen wedstrijdformulieren ter beschikking omdat het wedstrijdformulier eenvoudig door daartoe gerechtigde personen via BiljartPoint kan worden afgedrukt.

Toelichting
Regio Biljart streeft naar duurzame oplossingen op alle gebieden. Daarom wordt nadrukkelijk geadviseerd dat de tegenstander niet wordt voorzien van een tweede ingevuld wedstrijdformulier, maar dat zij daarvan voor de interne administratie een foto maken. Voorts worden vanaf het seizoen 2025-2026 geen wedstrijdformulieren in tweevoud meer door Regio Biljart beschikbaar gesteld. De ontvangende vereniging dient zelf voor het beschikbaar hebben van het wedstrijdformulier te zorgen. Hier wordt nadrukkelijk aangegeven dat BiljartPoint er in voorziet compleet ingevulde wedstrijdformulieren af te drukken.

Artikel 8: Punten
Het aantal punten dat in een wedstrijd wordt behaald is aangegeven in artikel 13 van de Algemene Wedstrijdbepalingen.

Artikel 9: Niet akkoord wedstrijdverloop
Indien een teamleider niet akkoord gaat met het wedstrijdverloop of de uitslag, tekent hij onder protest en zorgt ervoor, dat zijn wedstrijdleider binnen 48 uur de regiowedstrijdleiding en de tegenpartij schriftelijk, d.m.v. een mailbericht, van de inhoud van het protest op de hoogte brengt.

Artikel 10: Direct verwerken resultaten
De administratie van de resultaten zoals vermeld op het wedstrijdformulier wordt gedaan via de website die bekend staat onder de naam BiljartPoint.nl. Van de teamleider of de wedstrijdleider van de thuisspelende vereniging wordt verwacht dat hierop de resultaten van het wedstrijdformulier worden ingevoerd. Het is absoluut vereist de resultaten binnen 24 uur na het einde van de competitiewedstrijd ingevoerd te hebben.

Teamsamenstelling en moyennes

Artikel 11: Teamsamenstelling
Elke vereniging stelt zijn eigen teams samen. De speler met het hoogste moyenne in een team wordt als eerste geplaatst en zo verder aflopend.

Artikel 12: Volgorde spelers en te maken caramboles

Alle competitiewedstrijden worden afgewerkt met de volgorde waarin de als eerste geplaatste speler de laatste partij speelt, en zo verder aflopend. Het staat de teams echter vrij om in onderling overleg een andere volgorde aan te houden.

Het aantal te maken caramboles in libre wordt vastgesteld op basis van het moyenne als aangegeven in onderstaande tabel.

moyennes en te maken caramboles					
van	**tot**	**caramboles**	**van**	**tot**	**caramboles**
0.250	0.399	20	2.000	2.249	65
0.400	0.449	21	2.250	2.499	70
0.450	0.499	23	2.500	2.749	75
0.500	0.599	25	2.750	2.999	80
0.600	0.699	27	3.000	3.249	85
0.700	0.799	29	3.250	3.499	90
0.800	0.899	31	3.500	3.999	100
0.900	0.999	33[1]	4.000	4.499	110
1.000	1.099	35	4.500	4.999	120
1.100	1.199	38	5.000	5.499	130
1.200	1.299	41	5.500	5.999	140
1.300	1.399	44[2]	6.000	6.999	150
1.400	1.499	47	7.000	7.999	160
1.500	1.599	50	8.000	8.999	170
1.600	1.699	53	9.000	9.999	180
1.700	1.799	56	10.000	10.999	200
1.800	1.899	59[3]			
1.900	1.999	62			

[1] Minimum klasse C3
[2] Minimum klasse C2
[3] Minimum klasse C1

Artikel 13: Vaste spelers
Voor het spelen van een wedstrijd moet in de C1 en C2 minimaal 1 vaste speler en in de C3 en C4 minimaal 2 vaste spelers van een team aan de wedstrijd deelnemen, anders moet de wedstrijd worden uitgesteld.

Artikel 14: Spelen 2 partijen, genaamd dubbelpartijen
Wanneer geen andere oplossing mogelijk is, mag in een team één speler 2 partijen spelen. Dat is altijd de speler met het laagste moyenne. Zijn eigen partij speelt hij volgens zijn gemiddelde en dat is in de klassen C1 en C2 de 2de partij, in de klassen C3 en C4 de 3de partij. In de extra partij, de dubbelpartij, wordt zijn aantal te maken met één interval verhoogd. Dit is in de klassen C1 en C2 altijd de 3de partij en in de klassen C3 en C4 de 4de partij. Van de betreffende speler mag niet verwacht worden dat hij twee partijen achtereenvolgens speelt. Voor de goede orde wordt hier vermeld dat het aantal te maken caramboles in een dubbelpartij voor elke speler is vermeld in BiljartPoint.

Artikel 15: Invallen
Alle spelers mogen als invaller spelen in een team in elke hogere klasse, in dezelfde klasse, of in een team één klasse lager. Dat is eveneens van toepassing op spelers die opgegeven zijn als reserve en die op basis van hun moyenne gekoppeld zijn aan een klasse (zie onderstaande toelichting). Spelers die een moyenne hebben dat lager is dan het minimum voor hun klasse worden eveneens gekoppeld aan

een klasse op basis van hun moyenne. Ook hierbij is voorgaande invalregeling van toepassing (zie onderstaande toelichting). Als twee teams van dezelfde vereniging tegen elkaar spelen mag geen speler van het ene team als invaller spelen bij het andere team.

> *Toelichting*
> *Reservespelers worden op basis van het moyenne gekoppeld aan een klasse. Die koppeling bepaalt in welke klasse een reserve mag invallen. Voorbeeld: Een reservespeler is opgegeven met een moyenne van 1,600, te maken caramboles is 53. Dit moyenne is hoger dan het minimum voor klasse C2 en lager dan het minimum voor klasse C1. Deze speler wordt dan ook aan klasse C2 gekoppeld. Voor die speler is de bovenvermelde regeling voor invallen van toepassing en dat betekent dat invallen in C1, C2 en C3 mogelijk is, maar niet in C4, want dat zou 2 klassen lager zijn.*
> *Spelers die een moyenne hebben dat lager is dan het minimum voor hun klasse, worden **voor invallen** eveneens aan een klasse gekoppeld. Voorbeeld: Een speler met een moyenne van 1,200, dat betekent 41 te maken caramboles, speelt bij zijn club in klasse C2 en moet derhalve het minimum van 44 caramboles maken. Voor invallen wordt deze speler aan een klasse gekoppeld op basis van het moyenne. 41 is hoger dan het minimum voor klasse C3, maar lager dan het minimum voor klasse C2. Deze speler wordt daarom aan klasse C3 gekoppeld. Ook voor deze speler blijft de regeling onverminderd van toepassing, maar dat betekent wel dat ingevallen mag worden in C1, C2, C3 en C 4.*
> *Met deze regeling worden ruimere mogelijkheden geboden voor invallen.*

Artikel 16: Samenstelling met invallers
Een team met 1 of 2 invallers wordt samengesteld overeenkomstig Artikel 11.

Artikel 17: Aantal caramboles
Een invaller speelt het aantal te maken caramboles dat correspondeert met zijn moyenne, maar minimaal het aantal, dat in de klasse waarin hij gaat spelen vereist is.

Artikel 18: Niet gerechtigd
Spelers, die zonder toestemming een andere dan hun eigen partij spelen, krijgen hiervoor geen punten. Ook spelers, die niet gerechtigd zijn om te spelen, kunnen geen punten krijgen.

Onvoorziene omstandigheden

Artikel 19: Volgorde spelen
De volgorde van spelen wordt in goed overleg door beide teamleiders vastgesteld. Komt men niet tot overeenstemming, dan spelen de spelers met het laagste moyenne als eerste en daarna oplopend, zodat de hoogstgeplaatste de laatste wedstrijd spelen.

Artikel 20: Verhindering
Indien een team om geldige redenen verhinderd is om te spelen, dient tijdig contact te worden opgenomen met de teamleider of wedstrijdleider van de tegenpartij. De regiowedstrijdleider moet wel worden ingelicht.

Artikel 21: Uitgestelde wedstrijd
Een uitgestelde wedstrijd moet zo spoedig mogelijk worden ingehaald, maar altijd binnen twee weken na de datum van uitstellen. De vereniging die uitstelt, neemt hiervoor het initiatief. Indien een team dat de wedstrijd heeft uitgesteld niet binnen 14 dagen tot een voorstel voor een nieuwe wedstrijddatum komt, is voor dat team deze competitiewedstrijd verloren. Het team dat niet aan deze regel voldoet ontvangt voor deze wedstrijd geen punten, de tegenstander 330 of 440 punten, afhankelijk van de klasse.

Artikel 22: Staken partij
Indien een partij moet worden gestaakt door onvoorziene omstandigheden, bijvoorbeeld ziek worden tijdens de partij, plotseling worden weggeroepen door familieomstandigheden, of door andere geldige redenen, dan dient de partij in zijn geheel te worden overgespeeld op een nader te bepalen datum. Als de speler in een thuiswedstrijd wordt weggeroepen, wordt de inhaalpartij automatisch een uitwedstrijd. Eventueel nog niet aangevangen partijen worden alsnog gespeeld.

Artikel 23: Terugtrekken team
Als een team 1 of meer wedstrijden heeft gespeeld en daarna uit de competitie wordt teruggetrokken, dan vervallen alle door en tegen dat team behaalde resultaten. Geschiedt dit terugtrekken nadat de eerste helft van de competitie is gespeeld en hebben alle andere teams in de eerste helft tegen dat teruggetrokken team gespeeld, dan blijven alle in de eerste helft behaalde resultaten gelden.

Wijziging moyennes

Artikel 24: Moyenne herzien
Het gemiddelde van alle spelers wordt na de eerste helft van de competitie herzien. Wanneer zij op grond hiervan een lager aantal caramboles zouden moeten maken blijft toch het aantal caramboles, dat zij in de eerste helft van het seizoen moesten maken, gehandhaafd. In een nieuw seizoen geldt het moyenne waarmee een speler het voorgaande seizoen is geëindigd.

Toelichting
Per Algemene Vergadering van augustus 2025 is hierin nadrukkelijk wijziging gebracht in die zin dat in een nieuw seizoen het moyenne geldt dat aan het eind van het voorgaande seizoen was behaald. Om technische redenen was het niet mogelijk om deze wijziging nog door te voeren voor seizoen 2025-2026, waardoor de ingangsdatum voor deze regels is vastgesteld op de start van seizoen 2026-2027.

Artikel 25: Nieuwe spelers
In geval van overmacht veroorzaakt door verhuizing, langdurige ziekte, of bij overlijden, mag men, mits toestemming is verkregen van de regio-wedstrijdleiding, tussentijds nieuwe spelers opgeven en laten meespelen.

Artikel 26: Nieuwe spelers en moyenne
Nieuwe spelers dienen, voordat zij aan de competitie deel mogen nemen, eerst 3 partijen van 25 beurten te spelen tegen verschillende tegenstanders. De telstaten van deze partijen moeten naar de regiowedstrijdleiding worden gezonden. Aan de hand van deze telstaten wordt het gemiddelde berekend en het aantal te maken caramboles vastgesteld.
Speelt een speler nog actief in de bond, dan moet hij het moyenne spelen dat hij in de bond speelt.

Nieuwe spelers kunnen slechts aan competitie of PK's deelnemen als zij in het bezit zijn van een bondsnummer. De aanvraag hiervoor moet worden gedaan bij de penningmeester van de Regio. Hierbij moeten de volgende gegevens worden aangeleverd: naam met voornaam, adres, woonplaats met postcode, lidmaatschap vereniging en geboortedatum. De penningmeester leidt de gegevens door naar de competitieleider voor opname in BiljartPoint.

Artikel 27: Wijziging moyenne nieuwe speler
Aan de hand van het in de eerste drie wedstrijden behaalde moyenne wordt het aantal te maken caramboles, voor nieuwe spelers, voor de rest van de eerste seizoenshelft vastgesteld. Dit geldt niet voor een speler, die nog actief in de bond speelt.

Artikel 28: Speelgerechtigdheid nieuwe speler
Nieuwe spelers die in de eerste helft van de competitie zijn aangemeld en waar geen sprake is van overmacht zoals in Artikel 26 omschreven, mogen pas in de 2e helft meespelen.

Artikel 29: Geldigheid moyenne
Het gecontroleerde gemiddelde van een speler blijft 3 jaar geldig. Speelt een speler 3 jaar achterelkaar niet in de competitie, dan wordt de speler vanaf het 4e jaar als nieuwe speler aangemerkt.

Einde competitie

Artikel 30: Gelijke stand
Als aan het einde van de competitie twee of meer teams bovenaan staan met een gelijk aantal wedstrijdpunten, dan spelen zij, op een door de regio-wedstrijdleiding aan te wijzen neutraal terrein, een barragewedstrijd, zo mogelijk onder leiding van neutrale arbiters. Eindigt ook deze wedstrijd onbeslist, dan is het team dat het hoogste percentage caramboles in deze wedstrijd heeft gescoord winnaar.

Artikel 31: Nacompetitie
Het team dat het hoogst eindigt in zijn klasse, speelt op een door de regiowedstrijdleiding aan te wijzen neutraal terrein tegen teams uit de andere klassen, die hetzelfde resultaat hebben bereikt. De winnaar van de nacompetitie als hierboven omschreven is kampioen van de regio.
Voor deze nacompetitie zijn dezelfde regels van toepassing als in de reguliere competitie. Mocht echter een wedstrijd in de nacompetitie in aantal punten in een gelijkspel eindigen dan zal het percentage van de gescoorde punten de doodslag geven.

Artikel 32: Nacompetitie en prijsuitreiking
De organisatie van de prijsuitreiking van de regiocompetitie geschiedt bij toerbeurt door een vereniging die daarvoor de mogelijkheden ter beschikking heeft. De plaats en de datum worden in overleg op een Algemene Ledenvergadering vastgesteld. De regio verstrekt een bijdrage in de kosten daarvan. Dit evenement wordt de Slotdag genoemd. Op deze dag worden ook de prijzen uitgereikt aan de teams die op de 3de en 4de plaats zijn geëindigd. Het is verplicht dat deze teams bij de Slotdag aanwezig zijn, danwel dat zij zich door een persoon van hun club laten vertegenwoordigen. Blijven zij daarbij in gebreken dan zal de betreffende prijs niet worden uitgekeerd.

Artikel 33: Invallen nacompetitie
In de nacompetitie kan een speler alleen invallen indien deze uit dezelfde klasse, of uit een klasse die één klasse lager is. In de laagste klasse kunnen spelers uit dezelfde klasse, of van één klasse hoger, invallen.

Reglement Persoonlijke Kampioenschappen

Artikel 1: Persoonlijke kampioenschappen (PK's) worden in de spelsoorten bandstoten en driebanden gespeeld.

Artikel 2: Er kunnen alleen spelers meespelen die door de wedstrijdleider van de vereniging zijn aangemeld aan de PK Regiowedstrijdleider. Alleen spelers die zijn ingeschreven in de Regio kunnen worden aangemeld. De uiterste aanmeldingsdatum wordt per seizoen door de Regio Wedstrijdleider PK vastgesteld en gecommuniceerd. Voor deze datum kan de wedstrijdleider ten alle tijde wijzigingen doorgeven aan de PK Regiowedstrijdleider. De PK Regiowedstrijdleider is verplicht om een zodanig wedstrijdschema op te stellen zodat alle aangemelde spelers kunnen deelnemen aan de persoonlijke kampioenschappen. Het uiteindelijke wedstrijdschema zal worden doorgestuurd aan alle wedstrijdleiders van de verenigingen van de Regio.

Artikel 3: De voorronden en de finales van de kampioenschappen worden door de aangesloten verenigingen georganiseerd. Het vaststellen hiervan geschiedt door de Regiowedstrijdleiding in overleg met de verenigingen. Daartoe wordt bij de uitnodiging voor de Algemene Vergadering een concept planning PK's aangeboden aan de verenigingen. Het onderwerp staat vast op de agenda van de Algemene Vergadering. Doelstelling is in algemene zin overeenstemming te realiseren inzake datums, locaties en verenigingen. Daar waar ter vergaderingen openstaande punten resulteren zal dat in overleg tussen de verenigingen en de wedstrijdleider PK's verder worden afgestemd. Alle voorronden van alle klassen en spelsoorten worden in de maand december gespeeld. Voorts is het uitgangspunt de finales van alle klassen en spelsoorten voor eind april gespeeld te hebben. Dit is mede afhankelijk van de doorlooptijd van de reguliere competitie.

Artikel 4: De voorronden en de finales gespeeld in 2 dagen, waarbij de laatste dag altijd de dag is die oorspronkelijk was vastgesteld.

Artikel 5: De vereniging die de persoonlijke kampioenschappen organiseert zorgt voor een wedstrijdleider, arbiters en schrijvers.

Artikel 6: Spelers worden door de wedstrijdleider van de organiserende vereniging uitgenodigd voor het spelen van de voorronden en de finales.

Artikel 7: Er wordt gespeeld en gearbitreerd volgens de binnen de regio van toepassing zijnde reglementen.

Artikel 8: Voor alle PK spelsoorten behaald een speler 110 wedstrijdpunten per gewonnen partij. Bij een gelijkspelende partij behalen beide spelers 100 wedstrijdpunten. De verliezende speler krijgt de punten toegekend volgens Artikel 27: Puntentelling.

Artikel 9: Bij het opstellen van het PK wedstrijdschema voor de voorronden, door de wedstrijdleider PK van Regio bestuur, moeten per deelnemer altijd 4 partijen worden gespeeld. Er zijn dus maximaal 440 wedstrijdpunten in de PK voorronden te behalen.

Artikel 10: Bij de inschrijving voor de persoonlijke kampioenschappen worden voor de spelsoorten bandstoten en driebanden de te maken caramboles volgens de gegeven tabellen bepaald. De tabellen zijn in de artikelen 24 en 25 aangegeven. Voor nieuwe spelers stelt de betreffende wedstrijdleider het aantal te maken vast, desgewenst in overleg met de wedstrijdleider van de Regio.

Artikel 11: Voor het PK bandstoten en driebanden geldt het eindmoyenne van het voorgaande seizoen van alle gespeelde PK voorronden. Indien een speler voor het eerst meespeelt in de PK, voor bandstoten en driebanden, dan wordt zijn moyenne vastgesteld door de wedstrijdleider van de betreffende vereniging.

Artikel 12: Behaalde eindmoyennes worden maximaal 3 jaar bewaard. Het bewaarde moyenne wordt toegepast indien een speler één of meerdere voorgaande jaren niet heeft gespeeld.

Artikel 13: Indien bij inschrijving blijkt dat in een bepaalde klasse minder dan 6 deelnemers zijn aangemeld, dan kan deze worden aangevuld met deelnemers uit een lagere klasse. Het aanvullen geschiedt in overleg met de betreffende speler(s) uit die lagere klasse.
Een speler die wordt toegevoegd uit een lagere klasse moet minstens het minimum aantal caramboles behalen van de klasse waarin wordt gespeeld. In voorkomende gevallen kan dit in overleg tussen speler, wedstrijdleider en Regio Wedstrijdleider PK worden aangepast.

Artikel 14: De wedstrijdleider zorgt voor verwerken van de uitslagen in de door de wedstrijdleider PK's van Regio Biljart ter beschikking gestelde Excel-spreadsheet. De inhoud van deze spreadsheet geeft nauwkeurig aan welke gegevens moeten worden ingevoerd.

Artikel 15: De uitslagen worden bij voorkeur direct na afloop van de partijen ingevoerd, maar in ieder geval altijd nog dezelfde dag en worden doorgeleid naar de wedstrijdleider PK Regio.

Artikel 16: Aan hand van de resultaten van alle voorwedstrijden wordt er een ranglijst opgemaakt. De eerste zes spelers op deze ranglijst plaatsen zich voor de PK finale. De twee daaropvolgende spelers worden als reserve aangewezen. De ranglijst wordt bepaald door het totaal aantal behaalde wedstrijdpunten in de voorronden. Bij het gelijk aantal behaalde wedstrijdpunten wordt het percentage caramboles toegepast voor de plaatsing in de finale ranglijst. Indien ook dat gelijk is wordt het percentage moyenne bepalend.

Toelichting
Het percentage caramboles wordt berekend door het aantal gemaakte caramboles te delen door het aantal te maken caramboles * 100.
Voorbeeld: aantal te maken= 100, aantal gemaakt=90, percentage: (90/100)*100= 0,900 * 100= 90,000%.
Het percentage moyenne wordt berekend door het gemaakte moyenne te delen door het te maken moyenne * 100. Voorbeeld: te maken moyenne= 2,000, gemaakt moyenne= 1,500, percentage is: (1,500 / 2,000) * 100= 0,750 *100= 75,000%.
Alle percentages worden rekenkundig afgerond in 3 decimalen

Artikel17: Het percentage caramboles is het totaal behaalde caramboles gedeeld door het maximum te behalen caramboles.

Artikel 18: Indien een speler in de voorronden onder de gestelde grens van de desbetreffende klasse speelt, heeft een directe degradatie naar een klas lager tot gevolg. Komt de speler boven de gestelde grens van de desbetreffende klasse, dan is een directe promotie naar een klas hoger het gevolg. Degradatie en promotie worden altijd het eerstvolgende seizoen geëffectueerd.

Artikel 19: Indien een speler in de voorronden een finaleplaats heeft bereikt is deze speler ook verplicht aan de finale mee te spelen.

Artikel 20: Bij PK finales dienen bij aanvang de zes finale spelers in tenue aanwezig te zijn. De reservespelers moeten gedurende de finale bereikbaar zijn voor de wedstrijdleider en beschikbaar zijn om aan de wedstrijden deel te nemen. Als een finale speler zonder geldige reden niet bij de finale aanwezig is, dan wordt deze speler voor het gehele volgende seizoen uitgesloten van PK deelname aan de betreffende spelsoort. Men kan zich alleen bij de wedstrijdleider van zijn vereniging, of organiserende vereniging, met een geldige reden afmelden. Deze meldt het aan de Regiowedstrijdleider PK.

Artikel 21: Aan een PK finale dienen tenminste 3 spelers deel te nemen. Wanneer een speler afzegt, wegblijft of de finale vroegtijdig verlaat, neemt de eerste reserve zijn plaats in. Heeft de te vroeg vertrekkende speler al gespeeld, dan komen de resultaten van deze wedstrijden op het conto van de invallende reserve. De tweede reserve neemt de plaats in van de eerste reserve en de negende speler van de voorronden wordt dan als extra reserve toegevoegd.

Artikel 22: Voor bandstoten en driebanden vinden promotie, één interval hoger, c.q. degradatie, één interval lager, plaats op basis van de behaalde resultaten bij de persoonlijke kampioenschappen van het voorgaande seizoen.

Artikel 23: In de finales van de PK's spelen altijd alle deelnemers tegen elkaar. Dit impliceert een maximum aantal partijen van 15 bij 6 deelnemers.

Artikel 24: Klasse indelingen bandstoten

klasse	moyenne	caramboles
3	0.00 t/m 0.49	14
3	0.50 t/m 0.59	16
3	0.60 t/m 0.69	19
2	0.70 t/m 0.79	22
2	0.80 t/m 0.89	24
2	0.90 t/m 0.99	27
1	1.00 t/m 1.09	29
1	1.10 t/m 1.19	32
1	1.20 t/m 1.29	35
1	1.30 t/m 1.39	38
1	1.40 t/m 1.49	41
1	1.50 t/m 1.74	45
1	1.75 t/m 1.99	50
1	2.00 t/m 2.24	55
1	2.25 t/m 2.49	60
1	2.50 t/m 2.74	66
1	2.75 en hoger	72

Artikel 25: klasse indeling driebanden

klasse	moyenne	caramboles
3	0.000 t/m 0.119	7
3	0.120 t/m 0.159	9
3	0.160 t/m 0.199	10
2	0.200 t/m 0.249	11
2	0.250 t/m 0.299	12
2	0.300 t/m 0.349	14
1	0.350 t/m 0.399	15
1	0.400 t/m 0.449	17
1	0.450 t/m 0.499	18
1	0.500 t/m 0.549	19
1	0.550 t/m 0.599	21
1	0.600 t/m 0.649	23
1	0.650 t/m 0.699	25
1	0.700 t/m 0.749	27
1	0.750 t/m 0.799	29
1	0.800 t/m 0.849	31
1	0.850 t/m 0.899	33
1	0.900 t/m 0.949	35
1	0.950 t/m 0.999	37

Artikel 26: Limiet aantal beurten
Vanaf heden is de limiet voor het aantal beurten in de spelsoort driebanden vastgesteld op 45 en voor de spelsoort bandstoten op 40 beurten.

Artikel 27: Puntentelling
De puntentelling in Persoonlijke Kampioenschappen is identiek aan die voor de competitiewedstrijden.

Artikel 28: Prijsuitreiking
Aan de organiserende wedstrijdleiders wordt gevraagd zorg te dragen voor de prijsuitreiking. In formele zin doen zij dat namens het bestuur van de Regio

Artikel 29: Gedragsregels
Door de organiserende vereniging en het bestuur van de Regio wordt tijd, geld en energie in alle PK's gestoken. Tegen die achtergrond wordt van spelers die zich hebben ingeschreven voor PK's nadrukkelijk verwacht dat zij zich houden aan de toepasbare reglementen zoals die in dit document zijn opgenomen. Dat betekent in ieder geval dat zij uit respect voor de organiserende vereniging en voor de wedstrijdleider aanwezig blijven tot aan het eind van de het betreffende PK en dat is inclusief de prijsuitreiking. Het protocol behelst dat de prijswinnaars naar voren worden geroepen om hen te feliciteren met hun prestatie en om hun prijs in ontvangst te nemen.

Artikel 30: inschrijfgelden
Voor PK's is per spelsoort een inschrijfgeld van € 5,-- verschuldigd. Dit moet bij inschrijving voldaan worden aan de (PK-)wedstrijdleider van de vereniging. Deze wedstrijdleider dient als de inschrijving gesloten is de inschrijfgelden over te maken aan de penningmeester van de Regio, hetgeen uitsluitend via een bankoverboeking gedaan kan worden. Ingeschreven deelnemers die hun

inschrijfgeld niet hebben voldaan zijn niet gerechtigd deel te nemen. Bij niet deelnemen nadat inschrijfgeld is voldaan zal geen restitutie plaatsvinden.
Van het totaal van de inschrijfgelden zal maximaal 80% besteed worden aan prijzengeld. Het resterende deel is bedoeld ter dekking van de kosten.

Aanwijzingen voor de arbiter

Artikel 1: De arbiter heeft tot taak de partij te leiden. Hij moet erop letten, dat iedere aanwezige zich onberispelijk gedraagt en zich onthoudt van elke opmerking en/of gedraging, die de biljartsport schaadt en/of de wedstrijd beïnvloedt. Spelaanwijzingen mogen door niemand worden gegeven.

Artikel 2: De arbiter onthoudt zich van commentaar en geeft geen advies hoe gespeeld moet, moest, of kon worden. Hij geeft een speler geen waarschuwing als deze voornemens is met de verkeerde bal te spelen.

Artikel 3: De arbiter dient zich tijdens de partij zodanig te gedragen, dat hij de speler die aan stoot is niet hindert. Vóór en tijdens de stoot moet hij zich zodanig opstellen, dat hij op de best mogelijke wijze kan vaststellen of de speler de spelregels naleeft en of de carambole wel of niet gemaakt wordt.

Artikel 4: De arbiter telt duidelijk en verstaanbaar voor de schrijver en spelers.

Artikel 5: De arbiter telt een carambole als hij aanneemt dat deze foutloos is gemaakt. Alleen de arbiter beslist of een carambole geldig is.

Artikel 6: Mocht de arbiter een verkeerde beslissing hebben genomen, dan mag hij die herstellen, zolang de speler het spel nog niet heeft voortgezet. Met de annonce “herstel” gevolgd door de juiste beslissing, gebeurt dit op de goede manier.

Artikel 7: Wanneer een speler met de verkeerde bal speelt wordt hij afgeteld op het moment van de afstoot. Speelt daarna de andere speler met de verkeerde bal, dan is het vorenstaande wederom van toepassing.

Artikel 8: Wanneer één der ballen wordt aangeraakt met een ander voorwerp dan de pomerans van de keu (bv. met de hand, een kledingstuk, het verdere gedeelte van de keu, het krijt, een zakdoek of wat dan ook), dan wordt de speler afgeteld met de opmerking: “touché”.

Artikel 9: Indien een speler tijdens het stoten tweemaal de speelbal raakt, dan wordt hij eveneens afgeteld met de opmerking: “touché”.

Artikel 10: Indien een speler met de pomerans nog in contact is met de speelbal terwijl deze de tweede bal of de band raakt, dan wordt de speler afgeteld met de opmerking: “biljardé”.

Artikel 11: Wanneer een speelbal vast ligt aan een tweede bal of aan een band, dan mag men niet direct van deze bal of band spelen. Doet men dat wel, dan wordt de speler afgeteld met de opmerking: “biljardé”.
Bij een vastliggende bal mag de carambole worden gemaakt door middel van een kopstoot (piqué of massé), van de losse band, van de niet vastliggende bal, of de speler mag de arbiter verzoeken de ballen in de beginpositie te plaatsen.

Artikel 12: Indien, in het libre of bandstoten, na een stoot één of meer ballen uitspringen, dan wordt de speler afgeteld met de opmerking: “uitgesprongen bal”. Een bal is ook uitgesprongen, wanneer hij het houtwerk van de omlijsting raakt. De ballen worden dan in de beginpositie geplaatst en de tegenstander is aan stoot. Komen één of meer ballen op de kant, maar raken zij het houtwerk niet, dan gaat dezelfde speler verder, mits de carambole is gemaakt.

Artikel 13: Worden één of meer ballen geraakt door de speler buiten zijn schuld of worden ze door derden verplaatst, dan dient de arbiter de ballen weer terug te leggen in de positie zoals ze lagen vóór de verplaatsing.

Artikel 14: Voor een geldige carambole moet de speler op het moment van de stoot minstens met een voet c.q. schoeisel de vloer raken.

Artikel 15: De speler die niet aan stoot is mag de arbiter er in gepaste termen op attenderen wanneer de andere speler met de verkeerde bal speelt. Dit is verboden voor de toeschouwers. Alle hiervoor gemaakte caramboles worden genoteerd.

Artikel 16: De arbiter heeft tot taak te controleren of de door hem geannonceerde caramboles zijn genoteerd. Is de partij geëindigd en blijkt er een telfout te zijn gemaakt, dan wordt de uitslag niet gewijzigd.

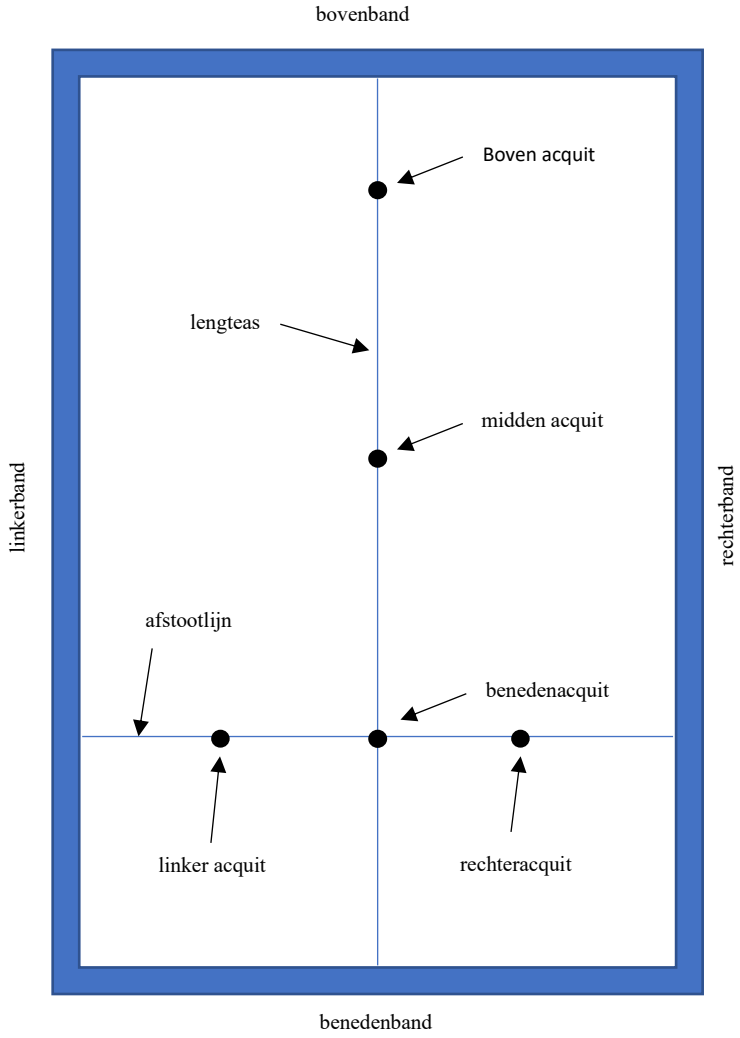
Artikel 17: Wanneer in het libre de twee aanspeelballen in het hoekanker komen, dan annonceert de arbiter: “entrée”. Blijven deze ballen na de volgende carambole nog in het hoekanker, dan annonceert de arbiter: “dedans”. Bij de volgende stoot moet minstens één van de aanspeelballen het hoekanker verlaten, anders wordt afgeteld met de annonce: “restée dedans”.

Artikel 18: Moet een speler zijn beurt beëindigen, dan annonceert de arbiter: “noteren” met daarna het gemaakte aantal caramboles. Gebeurt dit nadat de speler één van vorengenoemde overtredingen heeft gemaakt, dan vermeldt de arbiter tevens de gemaakte overtreding.

Artikel 19: Wanneer, in het libre of bandstoten, een speler nog 5 caramboles moet maken om zijn totaal te behalen, dan telt de arbiter iedere gemaakte carambole met de annonce: “en nog vijf”, enzovoort.

Artikel 20: Wanneer de speelbal bij het driebanden vastligt aan beide aanspeelballen, dan worden de ballen als volgt opgezet:

- Rode bal: boven acquit
- Speelbal: beneden acquit
- Derde bal: midden acquit
- Onderstaand zijn de acquit posities met punten aangegeven.



Ligt de speelbal bij het driebanden vast aan de aanspeelbal, dan worden beide vastliggende ballen op de acquits geplaatst zoals hierboven omschreven. De derde bal wordt niet verplaatst. Ligt bij het driebanden de derde bal op één van de acquits die nodig zijn om de hierboven genoemde twee ballen op te leggen, dan komt de bal die niet op zijn eigen acquit opgelegd kan worden op het acquit van de bal die in de weg ligt. Springen er bij het driebanden één of meer ballen uit, dan moeten de uitgesprongen ballen op de acquits worden geplaatst zoals in dit artikel omschreven in het geval van vastliggende ballen.

Artikel 21: Een partij driebanden wordt beëindigd wanneer het benodigde aantal caramboles is gemaakt, eventueel met een gelijkmakende beurt. Een partij eindigt ook wanneer beide spelers een vastgesteld maximum aantal beurten hebben bereikt.

Artikel 22: Wanneer een speler bij driebanden nog 3 caramboles moet maken om zijn totaal te behalen, dan telt de arbiter iedere gemaakte carambole met de annonce: “en nog drie”, enzovoort.