Reglementenbundel

Zaterdagcompetitie

Neutraal Golfbiljart Verbond

N.G.V.

Website: www.negove.be
Facebookpagina: www.facebook.be/negove.be

Notities

Inhoud

		Bladzijde
1	Belangrijke data	4
2	Speelkalender	4
3	Bestuur	5
4	Algemeen Zaterdagcompetitie	7
-	De Competitie	7
-	Ploegen	7
-	Kostprijs	7
-	Stijgers en Dalers	7
-	Wedstrijden	7
-	Wedstrijdleider	8
-	Wedstrijdverloop	8
-	Speler/ster aansluiten	9
-	Nieuwe club	9
-	Het bestuur	9
-	Algemene vergadering	10
-	Klachten	10
-	Naam – of Lokaal verandering	10
5	Speelreglement Zaterdagcompetitie	11
-	Kaderspel	11
-	Wedstrijdleiding	11
-	Onbehoorlijk gedrag en beïnvloeding	13
-	Aanvang en einde van een partij	14
-	Aanvang	14
-	Fouten	15
-	Doelen	16
-	Mikken, spelen, toucher, doorstoot, op eigen bal spelen	17
-	Ballen in de grote verdedigingsdriehoek	19
-	Strafpunten	19
-	Duo wedstrijden	20
-	Inspelen	21
6	Aangesloten clubs	22
7	Met dank aan	24

Belangrijke data

Deze zullen steeds gecommuniceerd worden via volgende kanalen:

- Via email rechtsreeks aan de clubverantwoordelijken.
- Via de website: www.negove.be
- Via de Facebookpagina van NGV: www.facebook.com/negove.be

Speelkalender

De speelkalender via volgende kanalen kenbaar gemaakt worden:

- Via email rechtsreeks aan de clubverantwoordelijken.
- Via de website: www.negove.be
- Via de Facebookpagina van KVGL: www.facebook.com/negove.be

Bestuursleden

Leribaux Alain

Voorzitter

Reniers Erwin

Secretaris – Website – Wedstrijdbladen – Uitslagen – Ledenbeheer - ….

De Brier Johan

Algemene werking

Algemeen Zaterdagcompetitie

1. De Competitie.

- De competitie start begin september
  (Afhankelijk van het aantal inschrijvingen).

2. Ploegen.

- Een ploeg bestaat uit minimum 4 spelers en maximum 6 spelers..
- Het aantal aangesloten leden bij een ploeg is maximum 10.
- Elke ploeg zal een spelerslijst ontvangen, wanneer er een nieuwe aansluiting gebeurt zal de ploeg een nieuwe spelerslijst ontvangen.

3. Kostprijs.

- Éénmalig € 50,00 waarborg.
- Jaarlijks € 25,00/deelnemende ploeg
  Hier zitten volgende zaken in:
  - Maximum 10 spelers per ploeg.
  - Deelneming Competitie.
  - Deelneming beker.
- Hierbuiten zijn er GEEN kosten.
- Alles zal zoveel mogelijk online gebeuren, zo kunnen we alle kosten voor de clubs zo miniem mogelijk houden.

4. Stijgers en dalers.

- De kampioen zal stijgen.
- De laatste zal dalen.

5. Wedstrijden.

- Worden op zaterdagavond gespeeld.
- Starten om 19h00.
- Men dient met minimum 2 spelers aanwezig te zijn.
- De andere spelers dienen aanwezig te zijn als het hun beurt is, de wedstrijd mag in geen geval stil liggen.
- Indien een speler afwezig is of wordt weggeroepen mag een reserve speler spelen. Deze dient wel al van aanvang op het wedstrijdblad te zijn ingevuld.
- Er wordt met minimum 4 en maximum 6 spelers gespeeld:
  - Individueel

- Duo

- Na het beëindigen van de wedstrijd bezorgd men onmiddellijk het wedstrijdblad aan de verbondssecretaris.
  Dit kan op volgende manieren:
  - Email: erwin.reniers@gmail.com (aanbevolen).
  - Whatsapp
  - Afgeven in:
    - Café Pigeon d'Or Heverleeaan de toog.
    - Vredezaal Everberg aan de toog.
    - Café Sportlokaal Herent aan de toog.
  - NIET via Facebook
    (wedstrijdbladen op deze manier doorgestuurd zullen niet aanvaard worden noch verwerkt worden).

  Hoe sneller alles binnen is, hoe sneller het klassement zal bijgewerkt zijn.
- Er zal GEEN individuele ranking worden bijgehouden.
- Het klassement zal wekelijks gepubliceerd worden op de website: www.kvgl.be
- Spelers of ploegen die een wedstrijdblad willen inkijken kunnen dit doen door een mail te sturen naar de verbondssecretaris. Deze zal dan vervolgens het wedstrijdblad doormailen.
- Indien er op het einde van het seizoen een testwedstrijd moet gespeeld worden zal dat gebeuren:
  - Op een neutraal biljart aangeduid door het bestuur.
  - Dit gebeurt op de eerste zaterdag onmiddellijk na de competitie
  - Gebeurt onder toezicht van het bestuur.

  Een testwedstrijd zal gespeeld worden indien er meerdere ploegen met het volgende eindigen in het klassement:
  - Gelijke punten.
  - Zelfde aantal gewonnen wedstrijden.
  - Zelfde aantal verloren wedstrijden.
  - Zelfde aantal gelijk gespeelde wedstrijden.

6. Wedstrijdleider

- 1, 3, 5 zal gearbitreerd worden door de thuisploeg.
- 2, 4, 6 zal gearbitreerd worden door de bezoekende ploeg.
- Men hoeft niet op het wedstrijdblad te staan om te mogen arbitreren, wel op de spelerslijst van de ploeg die dient te arbitreren.
- De wedstrijdleider past nauwkeurig het speelreglement toe. Een beslissing van de wedstrijdleider kan niet ongedaan gemaakt worden.

7. Wedstrijdverloop.

- De kapiteins geven voor aanvang van de wedstrijd de ploegopstelling door (individueel & duo).

- Men dient met minimum 2 spelers aanwezig te zijn, de andere dienen aanwezig te zijn als het hun beurt is. De wedstrijd mag in geen geval stil liggen.
- Indien een speler niet aanwezig is mag de reserve speler spelen.
- Men mag maximum 6 verschillende spelers opstellen plus de reserve speler.
- Men mag maximum 2 maal spelen op een avond:
  - 1 X individueel
  - 1 X Duo
- Welke volgorde wordt gehanteerd:
  - 1ste individueel
  - 2e individueel
  - 1ste duo
  - 2e duo
  - 3e individueel
  - 4e individueel
- Na het beëindigen van de wedstrijd tekenen beide kapiteins het wedstrijdblad af.
- Men bezorgt onmiddellijk het wedstrijdblad aan de verbondssecretaris via de gekende mogelijkheden. Wie dat doet is vrijblijvend.
- Men mag een reserve speler invullen op het wedstrijdblad.
  - Deze mag enkel spelen als een andere speler door omstandigheden wordt weggeropen of niet tijdig aanwezig is.

8. Speler/ster aansluiten.

- Men dient het aansluitingsblad van de website af te drukken en in te vullen en dan terug te bezorgen aan de verbondssecretaris via email (erwin.reniers@gmail.com)
- Een nieuw aangesloten speler is speelgerechtigd van zodra de aangepaste spelerslijst is bezorgd aan de clubverantwoordelijke. Dit alles gebeurt via email.
- Men kan nieuwe spelers aansluiten tot de laatste wedstrijd van de heenronde.
- Men kan slechts aansluiten bij één club en voor één ploeg binnen de club.
- Het aansluiten zit in de prijs inbegrepen (men mag zoveel spelers aansluiten als men wil per ploeg).

9. Nieuwe clubs.

- Men dient zich in te schrijven voor de vooropgestelde datum
  deze zal verschijnen op:
  - Website: www.negove.be
  - Facebookpagina: www.facebook.com/negove.be

10. Het bestuur.

- Alle beslissingen van het bestuur zijn bindend voor alle clubs en leden.
- Het bestuur komt nooit tussen beide bij innerlijke aangelegenheden van clubs/ploegen.

- Indien een bestuurslid ter plaatse wordt gevraagd tijdens een wedstrijd zijn de kosten voor de verliezende partij. Indien er geen verliezende partij zullen de kosten door beide ploegen worden gedeeld.
  De kosten houden in:
  - Alle consumpties ter plaatse.
  - € 0,50 /km heen en terug.

  Een beslissing van een bestuurslid ter plaatse is bindend en kan achteraf niet meer in vraag getrokken worden.
- Indien een bestuurslid wordt weggeroepen door een probleem bij een ploeg mag onmiddellijk de reserve speler overnemen bij de volgende manche
  (ook als het bestuurslid al een manche gespeeld heeft, zo winnen we tijd voor iedereen).
- Een bestuurslid mag ten allen tijde zijn GSM opnemen.

11. Algemene vergadering.

- Jaarlijks zal ten minste éénmaal een vergadering met de clubs gehouden worden.
  - Datum zal verschijnen op de site en op de Facebookpagina.
  - Plaats, datum en aanvang zullen verschijnen op de site en op de Facebookpagina.

12. Klachten.

- Indien er klachten zouden zijn kan men zich via email richten aan een bestuurslid. Bij voorkeur de Voorzitter of de Secretaris.
- Er zal een klachtencommissie samengesteld worden, deze zal bestaan uit:
  - 4 onafhankelijke leden.
  - Indien de klachtencommissie dient samen te komen zijn de kosten voor de verliezende ploeg. De kosten dienen betaald te worden binnen de 10 werkdagen na het samenkomen van de klachtencommissie.
    De kosten zijn de volgende:
    - € 0,50 /km heen en terug en per lid.
    - Alle consumpties ter plaatse.

13. Lokaal - of naamsverandering.

- Bij een lokaal of naam verandering dient minimum 75% van de leden te tekenen voor akkoord.
- Men blijft automatisch in dezelfde reeks spelen als men voorheen speelde.
- Men kan dus NIET van naam veranderen om dan ineens te moeten dalen, dat is absoluut uitgesloten.
- Men kan wel tijdens het seizoen van lokaal veranderen maar niet van naam.

Speelreglement Zaterdagcompetitie

1. Kaderspel.

- Indeling biljart:
  Voor het kaderspel is het biljart verdeeld in vijftien kaders.
- Aanvang kaderspel:
  Het kaderspel vangt aan van zodra één der spelers over nog slechts 1 bal beschikt.
- Verplichtingen:
  - Bij elke stoot moet minstens 1 bal zijn kader verlaten, maar mag terug in de 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.
- Grote verdedigingsdriehoek:
  - De grote verdedigingsdriehoek is voor de bal(len) van de verdediger geen kader.
- Een bal op de lijn van een kader:
  - Zo een bal op een kaderlijn ligt, volstaat het dat deze de lijn verlaat.

2. Wedstrijdleiding.

- Plichten.
  - Deze is lid van NZG en wordt geacht het speelreglement te kennen en steeds correct toe te passen.
  - Men plaatst zich rechtstaande aan het biljart en uit het gezichtsveld van de speler aan beurt. Als deze zich klaarmaakt om te stoten, houdt men zich stil en verbiedt doorgang aan derden.
  - Men zal zich noch tot de spelers, noch tot de omstanders richten tenzij in de gevallen, voorzien door het reglement.
  - Bij vaststelling van een fout legt de wedstrijdleider het spel stil, kondigt duidelijk en luidop aan welke beslissing hij gaat nemen, bestraft de fout en laat daarna verder spelen. Als er verder gespeeld werd, voordat de wedstrijdleider daartoe de toestemming gaf, heeft de overtreder beurtverlies en worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst, zelfs zo werd gedoeld.
  - De lokaalhouder zorgt dat op een kalme en serene wijze kan gespeeld worden, ziet erop toe dat buitenstaanders op een rustige wijze hun enthousiasme voor het spel betuigen en treft de gepaste maatregelen om de rust te verzekeren. Het volume van de muziek moet aangepast zijn aan de normen die bij het spel horen.
    Bij overtreding wordt de thuisspeler een 1ste maal verwittigd, een 2e maal met beurtverlies bestraft en een 3e maal voor betrokken manche verloren verklaard.

- Supporteren vóór de stoot is verboden. Bij overtreding krijgt men een 1ste maal een verwittiging, een 2e maal beurtverlies en bij een 3e maal wordt de manche verloren verklaard.
- Supporteren na de stoot is toegelaten op een kalme en serene wijze. Bij overtreding wordt men een 1ste maal verwittigd, de 2e maal worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst. Bij een 3e overtreding wordt de manche verloren verklaard.

- Fouten.
  Een wedstrijdleider of speler, die door opmerkingen of gebaren een eigen speler coacht, veroorzaakt beurtverlies voor deze.
- Gezag.
  - Beslissingen moeten door de spelers nageleefd en door de omstanders aanvaard worden.
  - Wanneer een bal in de nabijheid van een andere bal, een band, een dop of een lijn (kleine of grote driehoek – schietlijn – kaderlijn) ligt, is het de taak van de scheidsrechter om, ongevraagd, aan te kondigen waar de bal zich bevindt. Een bal bevindt zich in de nabijheid van een andere bal, band of dop, wanneer de zijkant van de bal zich op minder dan 0,5cm ervan bevindt. Een bal bevindt zich in de nabijheid van een lijn wanneer het middelpunt van de bal zich op minder dan 0,5cm ervan bevindt.
  - Zo een speler niet akkoord gaat met een beslissing, moet men dit vóór de volgende stoot aan de wedstrijdleider melden:
  - Als deze bij zijn beslissing blijft, worden de ploegafgevaardigden (bij kampioenschappen de hoofdwedstrijdleider) aan het biljart geroepen en als na overleg met deze, de wedstrijdleider bij zijn beslissing blijft en de beslissing klaarblijkelijk in tegenspraak is met de reglementen, wordt een andere wedstrijdleider aangeduid.
  - De wedstrijdleider zorgt ervoor dat geen enkele ongerechtvaardigde tussenkomst plaatsgrijpt.
- Meten.
  - Alvorens te meten, kondigt de wedstrijdleider altijd eerst zijn beslissing aan.
  - Tijdens competitie- of bekerwedstrijden moet gemeten worden door een ploeggenoot van diegene die verzoekt om te meten (hetzij de wedstrijdleider, hetzij een ploeggenoot).
  - Tijdens kampioenschappen wordt gemeten door de hoofdwedstrijdleider.
  - Bij afwezigheid van een hoofdwedstrijdleider zal de inrichter beboet worden met 25€, per avond afwezigheid.
  - Als de bal geraakt wordt, blijft de beslissing van de wedstrijdleider behouden, wordt de bal terug op zijn plaats gelegd en gaat het spel verder.
  - Ook een nationale wedstrijdleider moet, op vraag van de speler, gebruik maken van de voorhanden zijnde en goedgekeurde meettoestellen

3. Onbehoorlijk gedrag en beïnvloeding.

- Onbehoorlijk gedrag:
  - Een opzettelijke fout begaan (een opzettelijke fout is een fout die men begaat, met het doel het resultaat van een stoot te veranderen).
  - Roken tussen en tijdens 2 manches – indien beide spelers gaan roken tussen 2 manches geldt wedstrijdverlies voor beide spelers.
  - Biljartkeu tijdens het spel op het biljart leggen.
  - Biljartkeu tijdens het spel volledig uit elkaar schroeven, zonder verwittiging aan de wedstrijdleider.
  - Tijdens het spel een bal of ballen met de hand verplaatsen.
  - De rand van het biljart met krijt of enig ander voorwerp aftekenen.
  - Op het biljart slaan.
  - Meten met duim of vinger aan de doeldoppen.
  - Niet laten bestraffen van een fout.
  - Gebruik van talkpoeder.
  - Gebruik van oortjes.
  - Meer oefenen dan voorzien tijdens kampioenschappen en officiële tornooien.
  - Blazen naar ballen.
  - Tijdens een wedstrijd op een ander biljart stoten.
  - Bij overtreding geldt: MANCHEVERLIES
- Beïnvloeding.
  - Meten van de doelopening met een bal.
  - Gebaren maken en roepen.
  - Minder dan één meter van de tegenstrever of het biljart staan zo deze aan de beurt is.
  - De biljartkeu niet aan de grond houden zo men niet aan beurt is.
  - Biljart aanraken of in het gezichtsveld van de tegenstrever staan zo men niet aan beurt is.
  - Krijt van het biljart nemen of terugplaatsen als de tegenstrever aanstalten maakt om te stoten.
  - Na de beurt zich niet dadelijk verwijderen van het biljart (controle van het al dan niet kunnen passeren van een bal is verboden).
  - Bij overtreding geldt de 1ste maal verwittiging, bij een tweede overtreding in dezelfde partij, wordt de manche verloren verklaard.
  - 3.2.1 Langer dan 30 seconden wachten na het stilvallen van de ballen van de voorgaande stoot is verboden. De wedstrijdleider kondigt "TIJD" aan, waarna moet gespeeld worden binnen 10 seconden.
  - Bij overtreding geldt beurtverlies. Tijdens het kaderspel duidt de tegenstrever een bal aan om op het strafpunt te plaatsen.

4. Aanvang en einde van een partij.

- Aanvangspositie van de ballen:
  - Bij aanvang van de manche poetst de wedstrijdleider de ballen.
  - De spelers leggen zelf de ballen op de aanvangspunten
  - Rode ballen aan de kant van het witte doel en de witte ballen aan de kant van het rode doel.
  - De wedstrijdleider doet controle op de juiste plaatsing van de ballen, en verbetert indien nodig.
  - Het is de spelers vanaf dat moment niet meer toegestaan om de ballen met de hand te verplaatsen (onbehoorlijk gedrag - mancheverlies).
  - Indien de speler niet akkoord is met de correctie van de scheidsrechter kan hij de scheidsrechter vragen de bal(len) te herpositioneren.
    Deze regel geldt ook tijdens tornooien.
  - Wanneer, na aanvang van het spel, vastgesteld wordt dat de ballen langs de verkeerde kant liggen (wit bij wit doel, rood bij rood doel)
    - Worden de spelers er attent op gemaakt en gaat het spel verder.
  - Bij wedstrijden van club tegen club:
    - Speelt de thuisspelende ploeg de 1ste manche met de witte ballen.
    - Bij een eventuele beslissende manche heeft de bezoeker de kleurkeuze.
  - Bij kampioenschappen speelt de eerst afgeroepen met de witte ballen.
    - Bij een beslissende manche spelen beiden een bal recht voor zich uit van korte band naar korte band van het biljart.
    - De speler wiens bal het dichtst bij de band (men mag de band raken) vanwaar deze vertrokken is, stil komt te liggen, mag de kleurkeuze bepalen.

5. Aanvang:

- Aanvangsstoot:
  - De wedstrijdleider telt langzaam tot 3.
    - Bij "3" wordt de middelste bal zacht via de linkerband gespeeld.
    - De bal moet de breedte-as van het biljart overschrijden.
  - De bal mag niet vertrekken vooraleer de wedstrijdleider "3" heeft gezegd.
    - De bal van de ene speler moet vertrokken zijn vooraleer die van de andere de band raakt.
  - Bij overtreding van wordt herbegonnen.
    - Bij een tweede overtreding van dezelfde speler lijdt deze beurtverlies en wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.
  - Een speler die bij de aanvangsstoot de bal van de tegenstrever tegenhoudt:
    - heeft beurtverlies.
    - De door de fout verplaatste ballen, worden teruggeplaatst en de speelbal van de tegenstrever wordt in doel gestoken.
  - Bij betwisting over de afstand van de ballen tot elk der doelen moet gemeten worden met een doelmeter.
  - De speler wiens bal het dichtst bij het doel terechtkomt, blijft aan de beurt.

- 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 toucher van plaats of van richting verandert, dan wordt deze in doel gestoken

- Twee doelen bij de aanvangsstoot.
  Zo beide spelers bij de aanvangsstoot doelen, gaan ze verder met een bal naar keuze, doch steeds zacht via de linkerband.
- Bal in de kleine aanvalsdriehoek.
  - Een bal op de lijn van de kleine aanvalsdriehoek wordt beschouwd als in de kleine driehoek dit geldt voor beide spelers.
  - Een bal tegen de doeldop in de kleine aanvalsdriehoek mag hard gedoeld worden.

6. Fouten:

- Speelwijze:
  Men speelt met de keuspits. Bij elke andere speelwijze heeft men:
  - Beurtverlies.
  - Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
  - Wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.
- Fouten door derden.
  Een fout die door derden veroorzaakt wordt:
  - Mag niet aan de speler aangerekend worden.
  - Door zo een fout worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
- Voet aan de grond:
  - Men speelt met minstens 1 voet aan de grond.
  - Indien dit niet is worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
  - Heeft men beurtverlies.
  - Bij kaderspel wordt de speelbal op strafpunt geplaatst.
- Vastliggende bal:
  - Een bal geklemd tussen de doppen van het aanvangsdoel en die het speelveld NIET raakt, is geldig gedoeld.
  - Een bal geklemd tussen doel dop en korte band wordt los gelegd (De bal mag het speelveld niet raken).
  - Een bal geklemd tussen de doeldoppen van het verdedigingsdoel, wordt op het strafpunt geplaatst.
- Over doppen of ballen spelen:
  - Bij rechtsreeks over de doppen of ballen spelen:
    - Heeft men beurtverlies.
    - Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
    - Speelbal op strafpunt.
  - Bij het onrechtstreeks over de doppen of ballen spelen:
    - Is toegelaten.

- Bal(len) uit het biljart:
  - Wanneer men één of meerdere eigen ballen uit het biljart speelt:
    - Wordt (worden) deze op strafpunt geplaatst.
    - Als men door dezelfde stoot geldig doelt heeft men beurtverlies.
  - Wanneer men één of meerdere ballen van de tegenstrever uit het biljart speelt:
    - Wordt (worden) deze in het doel gestoken
    - Als men door dezelfde stoot geldig heeft men beurtverlies
    - Speelbal op strafpunt.
  - Bij 1-1 stand een bal van de tegenstrever uit het biljart spelen en geldig doelt:
    - Mancheverlies.
  - Een bal die via de houten rand terug op het speelveld terecht komt:
    - Deze wordt niet bestraft.
  - Een bal die op de band, doelkap en doeldop blijft liggen:
    - Wordt beschouwd als uit het biljart.
    - Wordt dus NIET beschouwd als geldig doel.
- Foutief Vliegeren:
  - Hiervoor dient de kaderlijn langs de lange band.
  - Wordt de bal in de kader langs de lange band of op de lijn aangekondigd:
    - Mag men niet over de dichtstbijzijnde band vliegeren.
    - Bij overtreding:
      - Heeft men beurtverlies.
      - Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
      - Speelbal op strafpunt.
  - Vliegeren is zowel als doelpoging of als verdedigingsstoot VERBODEN.
- Een bal in de kleine verdedigingsdriehoek:
  - Zo een bal van de verdediger in de grote of kleine verdedigingsdriehoek ligt:
    - De bal van de aanvaller mag na diens stoot enkel in de grote aanvalsdriehoek bevinden.
    - Wanneer de bal van de verdediger na de stoot niet in de kleine driehoek ligt.
    - Bij overtreding wordt de overtredende bal op het strafpunt geplaatst.
    - Een bal op de lijn van de grote verdedigingsdriehoek wordt beschouwd als in het driehoek (Dit geldt voor beide spelers).
- Meerdere fouten in één stoot:
  - Alleen de eerste fout wordt bestraft.

7. Doelen:

- Bal op de rand van het doel:
  - Zo de bal valt alvorens hij stil ligt:
    - Heeft men geldig gedoeld.
    - Ook als hij wordt aangespeeld via de rubber
  - In andere gevallen:
    - Niet geldig gedoeld.
    - De bal wordt uit het biljart gehaald en teruggeplaatst.

- Geldig of ongeldig doel:
  - Een regelmatig bespeelde eigen bal in het doel van de tegenstrever spelen:
    - Is geldig gedoeld
  - Een regelmatig bespeelde bal van de tegenstrever die in eigen doel of in het doel van de tegenstrever verdwijnt:
    - Is geldig gedoeld.
  - Wanneer men een eigen bal doelt:
    - Blijft men aan de beurt.
  - Als je enkel een bal van de tegenstrever doelt:
    - Beurtverlies.
- Meer dan één doel in één stoot:
  - Zo door een regelmatige stoot één of beide spelers geen speelballen meer heeft, wordt de manche gewonnen door de speler wiens laatste bal als eerst in het doel verdwijnt.
- Rechtstreekse doelpoging met een bal dicht bij doel:
  - Doelen met een harde snelle stoot is toegelaten:
    - De bal in of op de lijn van de kleine aanvalsdriehoek ligt.
    - De bal boven of op de stootlijn ligt.
  - Doelen met een harde snelle stoot is NIET toegelaten:
    - De bal onder de stootlijn ligt.
    - Evenmin met een geheven keu de speelbal gewoon voorwaarts wordt geduwd in de richting van het doel.
  - Zo de speelbal geen bocht beschrijft (Massé) of niet eerst voorwaarts en daarna teruggehaald wordt (Pique) is een harde snelle stoot NIET toegelaten.
    Bij overtreding:
    - Heeft men beurtverlies.
    - Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
    - Speelbal op strafpunt.
  - Een bal naar doel rollen is geldig gedoeld.

8. Mikken – Spelen – Toucher – Doorstoot – Op eigen bal spelen.

- Mikken of spelen met een bal van de tegenstrever:
  - Zich achter een bal van de tegenstrever opstellen met een keu in een stand om te spelen wordt bestraft met:
    - Beurtverlies
    - Bij kaderspel duidt de tegenstrever een bal aan om op strafpunt te plaatsen.
    - Dit is NIET van toepassing waanneer de te bespelen bal vlakbij of in dezelfde speelrichting als de bal van de tegenstrever ligt.
  - Met een bal van de tegenstrever:
    - Beurtverlies.
    - De verplaatste ballen worden teruggeplaatst.
    - Bij kaderspel duidt de tegenstrever een bal aan om op strafpunt te plaatsen.

- Spelen alvorens het spel stil ligt:
  - Mikken of spelen voor de ballen van de voorgaande stoot stil liggen:
    - Beurtverlies
  - De verplaatste ballen worden teruggelegd.
  - Tijdens het kaderspel wordt de speelbal op het strafpunt gelegd.
  - Wanneer men tweemaal na elkaar speelt:
    - Speelbal op strafpunt
    - Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
- Toucher:
    - Beurtverlies.
    - Speelbal op strafpunt (Ook wanneer men gedoeld heeft).
    - Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
  - Wanneer men toucher doet zonder dat men stoot:
    - Beurtverlies.
    - Alle verplaatste worden teruggeplaatst.
  - Toucher op eigen bal tijdens het kaderspel:
    - Beurtverlies.
    - Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst (ook wanneer gedoeld werd).
    - Speelbal op strafpunt.
  - Toucher op bal van de tegenstrever tijdens kaderspel:
    - Beurtverlies.
    - Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst (ook wanneer gedoeld werd)
    - De tegenstrever duidt een bal aan die op strafpunt wordt geplaatst.
- Bal tegenhouden, bijstoten of van richting doen veranderen:
  - Een eigen bal tegenhouden of van richting doen veranderen:
    - Beurtverlies.
    - Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
    - De geraakte bal op strafpunt.
  - Bal van de tegenstrever tegenhouden, bijstoten of van richting doen veranderen:
    - Beurtverlies.
    - Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
    - Speelbal op strafpunt.
    - De geraakte bal wordt in doel gestoken.
- Doorstoot:
  - De keuspits in aanraking laten komen met de speelbal tot deze een andere bal, band of dop raakt:
    - Beurtverlies.
    - Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
    - Speelbal op strafpunt.
  - De wedstrijdleider beslist 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 er van wegspeelt.

- 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 aanvalszijde.

- Op eigen bal spelen:
  - Een eigen bal rechtsreeks op een andere eigen bal spelen:
    - Beurtverlies.
    - Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
    - Speelbal op strafpunt.

9. Bal(len) in de grote verdedigingsdriehoek.

- Een bal in de grote verdedigingsdriehoek:
  - Eigen bal in de grote of kleine verdedigingsdriehoek:
    - Moet bij het einde van beurt de grote driehoek rechtsreeks of onrechtstreeks verlaten hebben.
    - Zo de bal de grote driehoek niet verlaten heeft:
      - Bal uit de driehoek op strafpunt.
      - Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
      - Beurtverlies.
    - Een bal op de lijn van de grote verdedigingsdriehoek wordt beschouwd als in het driehoek.
- Meerdere ballen in de grote verdedigingsdriehoek:
  - Eigen ballen in de grote verdedigingsdriehoek:
    - Bij het einde van de beurt moet minstens één bal de driehoek rechtsreeks of onrechtstreeks verlaten hebben.
    - Indien geen bal de driehoek verlaten heeft:
      - Alle ballen uit de driehoek op strafpunt.
      - Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
      - Beurtverlies.

10. Strafpunten.

De tegenstrever heeft keuze uit drie strafpunten.

- Een strafbal legt men op strafpunt 1-2 naar keuze van de tegenstrever:
  - <u>Strafpunt 1:</u>
    De hoek, gevormd door de doeldop en de korte band, langs de zijde van het aanvalsdoel van de overtreder, aan de linkerkant. De bal moet de korte band raken en 3 millimeter los van de dop gelegd worden.
  - <u>Strafpunt 2:</u>
    De hoek, gevormd door de doeldop en de korte band, langs de zijde van het aanvalsdoel van de overtreder, aan de rechterkant. De bal moet de korte band raken en 3 millimeter los van de dop gelegd worden.

- <u>Strafpunt 3:</u>
  In het boskader op de lengteaslijn, rakend aan de 2e dop langs het aanvalsdoel van de overtreder. Dit strafpunt mag niet gekozen worden bij een overtreding, dit kan enkel gebruikt worden wanneer strafpunt één en twee al reeds bezet zijn.
- <u>Strafpunt 4:</u>
- Achter en rakend aan de twee doppen van de breedteaslijn langs het verdedigingsdoel van de overtreder, aan de linkerkant. Dit strafpunt mag niet gekozen worden bij een overtreding, dit kan enkel gebruikt worden wanneer strafpunt 1, 2 en 3 al reeds bezet zijn.
- <u>Strafpunt 5:</u>
  Achter en rakend aan de twee doppen van de breedteaslijn langs het verdedigingsdoel van de overtreder, aan de rechterkant. Dit strafpunt mag niet gekozen worden bij een overtreding, dit kan enkel gebruikt worden wanneer strafpunt 1, 2, 3 en 4 al reeds bezet zijn.

Indien tijdens het kaderspel een speler een foutieve stoot doet met een bal die op het strafpunt ligt of gelegd werd, wordt de speelbal verplaatst naar het eerst beschikbare strafpunt van waarop nog geen foutieve stoot gebeurde.

11. Duo wedstrijden.

- Aanvangsstoot:
  - Voor de eerste manche bepaald elk duo wie de aanvangsstoot zal uitvoeren.
  - Bij de tweede manche is het de andere speler die de aanvangsstoot zal uitvoeren.
    Bij niet navolging:
    - Beurtverlies.
    - Speelbal op strafpunt.
  - 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 gedoeld.

- Volgorde van spelen:
  - Men speelt om beurten
  - Indien men de volgorde niet naleeft:
    - Beurtverlies.
    - Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst (Ook als er gedoeld werd).
    - Tijdens het kaderspel wordt de speelbal op strafpunt geplaatst.
- Overleg plegen:
  - Er mag onderling overlegd worden over de speelwijze.
  - Er mag NIET gewezen of aangeduid worden.
  - De speelwijze van de ene speler mag niet beïnvloed worden door de andere, noch mondeling, noch door gebaren. Dit houdt in dat de medespeler op minstens één meter van het biljart en zijn medespeler blijft gedurende de beurt.

- Tijdens de stoot mag men geen overleg meer plegen, noch aansturen, noch wijzen of aanduiden.
  Bij overtreding:
  - Beurtverlies.
  - Worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst (Ook als geldig gedoeld werd).

- Duur van de beurt:
  - Een beurt duurt 30 seconden. Te rekenen vanaf het stilvallen van de ballen uit de vorige beurt.
  - De wedstrijdleider kondigt “Tijd” aan, waarna moet gespeeld worden binnen de 10 sec.
  - Bij overtreding geldt beurtverlies
  - Tijdens het kaderspel duidt de tegenstrever een bal aan die vervolgens op het strafpunt wordt geplaatst.

12. Inspelen.

- Tijdens competitiewedstrijden of bekerwedstrijden:
  - Het biljart wordt 30 minuten voor aanvang van de wedstrijd vrijgehouden voor de bezoekers.
  - Men mag met maximum 2 spelers gelijktijdig inspelen.
  - Voor aanvang van elke partij mogen beide spelers (Thuisploeg en Bezoekers) zich gezamenlijk inspelen.
  - Meer oefenen dan voorzien is onbehoorlijk gedrag en dus mancheverlies

Het NGV-bestuur kan nooit aansprakelijk gesteld worden voor gebeurlijke ongevallen en schade tijdens de Competitiewedstrijden, Bekerwedstrijden en alle andere NGV inrichtingen.

Met dank aan

CAFE SPORTLOKAAL HERENT

Keulenstraat 19 – 3020 Herent
Lokaal BSH

Cafe – Vredezaal

Sfeervolle feestzaal
tot 200 personen
Johan De Brier

Kruisstraat 44
3078 Everberg

Tel./Fax: 02-759 69 65
GSM: 0475-28 85 64

Café Pigeon d'Or.

Tiensesteenweg 2 – 3001 Heverlee



Matthias

Café alle dagen open vanaf 09u