

Sinds 1969.



# Biljartclub Zuilen.

Vorstelijk Complex

Prinses Beatrixlaan 2, 3554 JK, Utrecht.

[www.biljartclubzuilen.com](http://www.biljartclubzuilen.com)



1969 - 2023

## Competitie reglement



**Uitgave: oktober 2023.**

# **INHOUD:**

## 1. Voorwoord

## 2. Algemeen

2.1 Opzet competitie

2.2 Beschikbaarheid voor de competitie

2.3 Competitiewedstrijden

2.4 Afzeggen voor een wedstrijd

2.5 Wegblijven bij een wedstrijd zonder bericht

2.6 Uit de competitie stappen

2.7 Verzetten van wedstrijden

## 3. Competitie

3.1 Competitie soorten

3.2 Opzet

3.3 Puntentelling

3.4 Aanpassing te maken caramboles

## 4. Spelregels

4.1 Carambole

4.2 Fouten

4.3 Verboden zones

4.4 Te maken caramboles

## **1. VOORWOORD**

Beste biljarters,

In dit boekje met competitierregels van de Biljartclub Zuilen vindt u alles over de organisatie van de competitie. Tevens zullen de spelregels kort worden samengevat. Dit document vervangt alle competitie regels welke in richtlijnen zijn opgesteld.

Veel plezier en succes met de wedstrijden.  
Rob Buijs, secretaris.  
Maart 2023.

## 2. ALGEMEEN

### **2.1 Opzet competitie.**

Het maximum aantal spelers dat aan de competitie kan deelnemen is vastgesteld op 30. Nieuwe competitieplayers worden met een zo reëel mogelijk moyenne in de nieuwe competitie ingedeeld. Als het kan dan spelen zij vooraf 3 testwedstrijden op basis waarvan zij de competitie ingaan. Deze wedstrijden worden gespeeld onder toezicht van de wedstrijdsecretaris of een vervanger daarvan. Na 5 competitiewedstrijden wordt gekeken of het vastgestelde gemiddelde moet worden aangepast aan het gemiddelde waarop de speler op dat moment staat. Indien de speler meer dan 20% boven zijn vastgestelde moyenne speelt, dan zullen er punten in mindering worden gebracht.

### **2.2 Beschikbaarheid voor de competitie.**

Voor de indeling van de nieuwe competitie moeten de wedstrijdspelers *tenminste* 2 vaste en 1 reservespeelmiddag aan de wedstrijdsecretaris opgeven. Deze opgave moet uiterlijk de 20 dagen voor het begin van de competitie aan hem zijn ingeleverd.

De persoonlijke speelroosters zullen aan het begin van de competitie uitgereikt/toegestuurd.

Indien het maximum aan competitieplayers is bereikt, dan zullen de overige leden op volgorde van inschrijfdatum op een wachtlijst worden geplaatst. (Voorrang hebben leden die eerder langer dan 1 jaar lid zijn geweest, aan eerdere competities hebben deelgenomen en bv. door ziekte of andere omstandigheden enkele jaren géén lid zijn geweest.) Zodra er ruimte ontstaat, zullen zij kunnen deelnemen aan de competitie.

### **2.3 Competitie wedstrijden.**

De wedstrijden kunnen worden gespeeld tussen 11:30 en 16:00 uur op het wedstrijdbiljart.

Er worden maximaal 5 wedstrijden per middag gespeeld. Deze worden in het wedstrijdprogramma aangegeven met 1, 2, 3, 4 en 5.

Een wedstrijd duurt ongeveer  $\pm$  45 min.

In welk deel van de middag de speler zijn wedstrijd moet spelen, staat op zijn speelrooster aangegeven. De (assistent) wedstrijdsecretaris kan, op verzoek van de betrokken competitiespelers, wedstrijden vaststellen in de ochtenduren.

In principe kunnen alleen wedstrijden die eerder zijn uitgesteld worden ingevoegd in het wedstrijdprogramma als er ruimte is op het wedstrijdbiljart.

## **2.4 Afzeggen voor een wedstrijd.**

Als de wedstrijdleiding een persoonlijk competitieschema heeft uitgereikt, dan wordt men geacht dit rooster te volgen.

Als een wedstrijd niet door kan gaan moeten de speler ZELF een nieuwe datum overeenkomen met zijn tegenstander.

Degene die de wedstrijd wil verzetten of door wiens toedoen de wedstrijd niet gespeeld kan worden MOET het initiatief nemen om de wedstrijd alsnog in te halen. Dus je moet dan ZELF contact opnemen met je tegenstander en samen tot een nieuwe datum komen!

Je kunt altijd bij de (assistent) wedstrijdsecretaris opvragen welke data beschikbaar zijn. (Kijk ook op het publicatiebord.) Tot slot kun je de nieuwe datum op de wedstrijdlijst vermelden en aan de (assistent) wedstrijdsecretaris doorgeven.

Wanneer een speler kort voor een wedstrijd verhinderd is, moet hij zijn tegenspeler en de (assistent) wedstrijdsecretaris **zelf** tijdig inlichten. De tegenspeler is wel verplicht om op de gestelde tijd aanwezig te zijn om te tellen/schrijven of zo mogelijk een andere partij te spelen.

## **2.5 (Herhaaldelijk) wegblijven bij een wedstrijd zonder bericht.**

**1<sup>ste</sup> keer** weg blijven: je krijgt een waarschuwing van de wedstrijdsecretaris. (De wedstrijdsecretaris legt de waarschuwing vast.)

**2<sup>e</sup> keer** weg blijven, betekent dat de wedstrijd als gespeeld wordt beschouwd; Alle winst punten voor de tegenstander en 0 voor de wegblijver.

**3<sup>e</sup> keer** weg blijven betekent dat je uit de competitie wordt genomen. De gespeelde wedstrijden worden uit de standen geschrapt.

## 2.6 Uit de competitie stappen.

Indien een speler door medische oorzaak met de competitie moet stoppen dan zijn er de volgende opties:

- Alle reeds gespeelde wedstrijden worden geschrapt
- Er speelt een vervanger

Een vervanger mag alleen ingezet worden indien de tegenstanders geen plek op de finale kunnen behalen, dit zou de competitie vervalsen.

Dit wordt door de wedstrijdsecretaris bepaald.

Indien een speler zonder geldige reden met de competitie stopt dan zal deze speler van de volgende ronde worden uitgesloten.

**LET OP!:** Bij het uit de competitie stappen van een speler schuiven de wedstrijden allemaal op. Hierdoor komen we niet zonder tellers en schrijvers te zitten.

Van het uit de competitie stappen worden de spelers door de wedstrijdsecretaris op de hoogte gebracht. Houdt het papieren schema dus paraat en ga niet af op wat er ooit in je agenda is gezet.

## 2.7 Verzetten van wedstrijden

Indien een wedstrijd verzet moet worden moet de speler:

1. Zijn tegenstander inlichten
2. De wedstrijdleiding inlichten
3. Een nieuwe datum kiezen in overleg met de tegenstander.  
Het best gebeurt dat op de club waar de meest actuele lijst van wedstrijden ligt.

## 3. COMPETITIE

### **3.1 Competitiesoorten**

Binnen het competitiejaar kunnen er meerdere competities worden gestart. Aan het begin van de competitie zal bekend worden gemaakt hoe de competitie is opgezet en hoe de uiteindelijke kampioen bekend wordt gemaakt.

Met verschillende competities wordt bedoeld libre, bandstoten, driebanden of elke andere spelvorm welke algemeen bekend is.

### **3.2 Opzet**

Het aantal deelnemers bepaalt hoe de opzet van de competitie wordt. Het maximale aantal spelers was vastgesteld op 30 (435 wedstrijden).

Indien er slechts 1 volledige competitieronde wordt gespeeld, dan is de speler die aan het eind bovenaan staat kampioen. Indien er 2 rondes worden gespeeld, dan zal er een kruisfinale gespeeld worden door de nummers 1 en 2 van de competitierondes.

### **3.3 Puntentelling**

Voor de puntentelling zal het Belgische systeem worden gehanteerd.

Bij winst 12 punten

Bij gelijk spel beide 11 punten

Bij verlies 1 punt per 10% van de gemaakte caramboles

Indien er met een beurtenlimiet gespeeld wordt dan kan het zo zijn dat beide niet het vereiste aantal halen, dan eindstand kan dan 6-5 worden. Goed spelen wordt dus meer beloond dan winnen. Of er met een beurtenlimiet gespeeld wordt, zal aan het begin van de competitie bekend gemaakt worden.

### **3.4 Aanpassing te maken caramboles**

Na elke competitie worden de te maken aantal caramboles aangepast aan het nieuwe moyenne van de speler. Indien er 2 competities in een jaar gespeeld worden dus na de eerste competitie.

Voor libre zal het aantal nooit lager zijn dan 30, voor bandstoten geldt een minimum van 20.



## 4. SPELREGELS

### 4.1 Carambole

Een carambole is geldig indien de speler met zijn stootbal beide andere ballen raakt en de ballen tot stilstand zijn gekomen. Maakt hij een fout (zie fouten) dan is de carambole ongeldig, ook al heeft hij de ballen al geraakt. Bij de spelsoort bandstoten dient voor de speelbal bal 3 raakt minstens één band geraakt te worden. Bij driebanden moeten er minstens 3 banden geraakt zijn voor bal 3 geraakt wordt.

### 4.2 Fouten

De speler kan verschillende fouten maken, hier een opsomming van deze fouten. Hoewel niet iedereen dezelfde kwaliteiten heeft qua biljartspel is het niet de bedoeling dat we van de regels afwijken. Ook een mindere speler mag geen biljardé maken. Mis is mis, raak is raak.

1. Uitgesprongen bal.

Indien één van de ballen uit het biljart gespeld wordt of zodanig gespeeld wordt dat hij de houten omlijsting raakt, dan is dit een fout en worden alle ballen in de begin positie geplaatst. In het geval van driebanden wordt alleen de uitgesprongen bal op de juiste acquit geplaatst.

2. Touché.

Indien de speler één van de ballen raakt na de afstoot. Dan wordt dit aangemerkt als 'touché'. Het raken van de ballen kan met de keu of bv de arm of overhemd.

3. Indirect touché.

Indien de speler de ballen beweegt door bv hard op het biljart te slaan bij vastliggende ballen dan wordt dit als fout aangemerkt. Elke andere actie waarbij de loop van de ballen wordt gewijzigd is tevens fout.

4. Biljardé.

Eén van de lastigste fouten is de biljardé. Indien bal één en twee zo dicht bij elkaar liggen dat zodra bal twee

geraakt wordt de pomerans nog in contact is met bal één, dan wordt dit aangemerkt als 'biljardé'

5. Voeten los.

Zodra de speler afstoot dient hij met minimaal één voet contact te hebben met de vloer. Zo niet, dan is dit een fout.

6. Merkteken.

Indien de speler een merkteken aanbrengt met zijn krijtje of een andere manier om dit als mikt punt te gebruiken, dan is dit een fout. Dit dient dan wel met opzet te gebeuren.

7. Verkeerde bal.

Indien de speler met de verkeerde bal speelt wordt dit als fout bemerkt. Hierbij kan alleen de laatste stoot worden afgeteld. Indien hij meerdere punten heeft gemaakt en de arbiter dit niet gezien heeft dan tellen de eerdere gemaakte punten wel. Het waarschuwen dat met de verkeerde bal gespeeld wordt mag alleen door de tegenstander gebeuren.

8. Bewegende bal.

Indien een speler afstoot indien de ballen nog niet stil liggen, dan is dit een fout. De voorgaande carambole wordt dan tevens niet geteld.

### 4.3 Verboden zones

Binnen het libre spel zijn in de hoeken verboden zones aangegeven middels een lijn welke 17 cm van elke hoek loopt. Indien aanspeelballen daar in belanden wordt dit geannonceerd als 'entree'.

Maakt de speler een punt en blijven beide aanspeelballen binnen de verboden zone dan is dit 'dedans'.

Nu MOET één van de ballen uit de zone gespeeld worden. Gebeurt dit niet dan is dit 'resté dedans' en telt de carambole niet en de speler is af. De bal mag wel terugkeren binnen de zone.

## 4.4 Te maken caramboles

Het moyenne bepaald het aantal te maken caramboles.  
Hieronder is de tabel voor de verschillenden spelsoorten.

### Libre

0,25 t/m 0,59 = <b>25</b>	1,10 t/m 1,19 = <b>38</b>	1,70 t/m 1,79 = <b>56</b>	2,75 t/m 2,99 = <b>80</b>
0,60 t/m 0,69 = <b>27</b>	1,20 t/m 1,29 = <b>41</b>	1,80 t/m 1,89 = <b>59</b>	3,00 t/m 3,24 = <b>85</b>
0,70 t/m 0,79 = <b>29</b>	1,30 t/m 1,39 = <b>44</b>	1,90 t/m 1,99 = <b>62</b>	3,25 t/m 3,49 = <b>90</b>
0,80 t/m 0,89 = <b>31</b>	1,40 t/m 1,49 = <b>47</b>	2,00 t/m 2,24 = <b>65</b>	3,50 t/m 3,99 = <b>100</b>
0,90 t/m 0,99 = <b>33</b>	1,50 t/m 1,59 = <b>50</b>	2,25 t/m 2,49 = <b>70</b>	4,00 t/m 4,49 = <b>110</b>
1,00 t/m 1,09 = <b>35</b>	1,60 t/m 1,69 = <b>53</b>	2,50 t/m 2,74 = <b>75</b>	4,50 t/m 5,00 = <b>120</b>

Voorbeeld: is je moyenne 0,95 dan is het aantal te spelen caramboles: 33

### Bandstoten

0,00 t/m 0,29 = <b>12</b>	0,80 t/m 0,89 = <b>27</b>	1,75 t/m 1,99 = <b>60</b>	
0,30 t/m 0,39 = <b>13</b>	0,90 t/m 0,99 = <b>30</b>		
0,40 t/m 0,49 = <b>15</b>	1,00 t/m 1,14 = <b>34</b>		
0,50 t/m 0,59 = <b>18</b>	1,15 t/m 1,29 = <b>39</b>		
0,60 t/m 0,69 = <b>21</b>	1,30 t/m 1,49 = <b>45</b>		
0,70 t/m 0,79 = <b>24</b>	1,50 t/m 1,75 = <b>50</b>		

Voorbeeld: is je moyenne 0,95 dan is het aantal te spelen caramboles: 30