

Aandachtspunt voor alle wedstrijdleiders en teamleiders: Bij alle vragen en opmerkingen over gespeelde en nog te spelen partijen, dient contact op te worden met de competitieleider en NOOIT rechtstreeks met Biljartpoint.

Senioren Biljarten Regio Twente.

Competitiereglement versie 2025.

A. Spelers.

1. Speelgerechtigd zijn spelers die lid zijn van een aangesloten vereniging en die op of voor 1 september van het te spelen seizoen de leeftijd hebben bereikt van 50 jaar en niet meer volledig deelnemen aan het arbeidsproces.

B. Inschrijving.

1. Elke aangesloten vereniging heeft het recht om meerdere teams voor de competitie in te schrijven, mits zij voor het spelen van hun thuiswedstrijden over het benodigde aantal biljarts kan beschikken.
2. Het team dat de meeste caramboles moet maken is team 1. Het team dat de op een na meeste caramboles moet maken is team 2, enz.
3. Wanneer een team uit meer dan 4 spelers bestaat, bepalen de 4 spelers, die de meeste caramboles moeten maken, bovenstaande volgorde.

C. Samenstelling van een team.

1. Elk team wordt samengesteld uit 4 personen. Als er meer spelers in een team zijn, dan kan er bij toerbeurt worden gespeeld. Voor de teamindeling moet wel punt B-3 in acht worden genomen.
2. Spelers van een team mogen in principe niet opgesteld worden in een ander team van hun vereniging.
Reserves mogen in alle teams van hun vereniging opgesteld worden. Hun moyennes dienen dan zoveel mogelijk te passen bij de moyennes van de te vervangen speler.
3. Wanneer er geen clubreserves beschikbaar zijn, mogen teamspelers invallen. Hun moyennes dienen dan zoveel mogelijk te passen bij de moyennes van de te vervangen spelers van het andere team.
4. Wanneer de competitie bestaat uit 3 poules dan geldt in de B-poule een maximum TMC van 90, in de C-poule 65.
5. Wanneer de competitie bestaat uit 4 poules dan geldt in de B-poule een maximum TMC van 110, in de C-poule 80 en in de D-poule 59.
6. Een deelnemer aan de regiocompetitie kan maar voor één vereniging uitkomen.
7. Nieuwe spelers, die na aanvang van de competitie worden toegevoegd moeten opgegeven worden bij de competitieleider. De speler kan aan de competitie deelnemen zodra de competitieleider medegedeeld heeft dat de speler speelgerechtigd is. (zie ook punt J-2)
8. Een vereniging dient voor elke aangemelde nieuwe speler de op dat moment geldende financiële bijdrage hiervoor aan de penningmeester over te maken. Als de financiële verplichting voor aanmelding van een nieuwe speler niet spoedig wordt voldaan, dan kan de speelgerechtigdheid alsnog weer worden opgeschort.

D. Aanvang van de wedstrijden.

1. De uitspelende ploeg dient ruim op tijd aanwezig te zijn, zodat de wedstrijd uiterlijk om 13.30 uur beginnen kan.
2. Bovenstaande geldt ook voor de finalewedstrijden.

E. Toe te kennen wedstrijdpunten.

1. Het Belgische puntentellingsysteem wordt toegepast. Hiervoor dient men de beschikbare lijst te raadplegen.
2. De behaalde en toegekende partijpunten bepalen de klasseringen van de teams onderling. Het team met de meeste punten wordt nummer 1, enz.
3. Bij gelijke stand bepaalt het scoringspercentage de onderlinge volgorde.
4. Wanneer de competitie bestaat uit 3 poules, dan is het minimum aantal te maken caramboles voor poule A 35. Voor poule B 31. Voor poule C 15.
5. Wanneer de competitie bestaat uit 4 poules, dan is het minimum aantal te maken caramboles voor poule A 41. Voor poule B 35. Voor poule C en D 15.
6. Aan het einde van de competitie wordt er gespeeld om het algemene kampioenschap. Deelnemers zijn de kampioenen van de poules. Als er 3 poules zijn speelt ook de beste tweede van de poules in de finales.
7. Bij een gelijke stand in de poule is het scoringspercentage beslissend voor de eindstand. Is ook het percentage gelijk, dan wordt er een beslissingswedstrijd gespeeld op neutraal terrein.
8. De beste tweede is het team met het beste scoringspercentage.

F. Arbiters en schrijvers.

1. Een speler mag niet in de door hem te spelen partij als arbiter en/of schrijver optreden.
2. De wedstrijdleiding kan hem wel verzoeken bij andere partijen van dezelfde wedstrijd als arbiter of schrijver te fungeren.
3. De arbiter moet dusdanig luid tellen, dat de schrijver hem kan verstaan. Mocht de arbiter een telfout maken, dan kan de schrijver hem daarop wijzen, zodat hij zijn fout kan herstellen. Hetzelfde geldt bij een vaststelling van een fout.
4. De waarneming van de arbiter is bindend, hetgeen gerespecteerd dient te worden.

G. Wedstrijdprogramma.

1. Het wedstrijdprogramma wordt minstens veertien dagen voor aanvang van de competitie aan de deelnemende verenigingen toegezonden.
2. De teams kunnen in onderling overleg van het programma afwijken, met dien verstande, dat de wedstrijd wel in de zelfde week wordt gespeeld. Mocht dit niet mogelijk zijn en/of problemen opleveren, dan wordt de competitieleider ingeschakeld.
3. Uitgestelde wedstrijden dienen in principe binnen een week ingehaald te worden. In overleg met de competitieleider kan hiervan worden afgeweken.
4. Wijzigingen moeten altijd aan de competitieleider worden doorgegeven.

H. Terugtrekken van een team.

1. Als een team een of meer wedstrijden heeft gespeeld en daarna uit de competitie wordt teruggetrokken, dan vervallen alle door en tegen dat team behaalde resultaten.
2. Geschiedt dat terugtrekken nadat de eerste helft van de competitie is gespeeld en hebben alle teams in die helft tegen het teruggetrokken team gespeeld, dan blijven de in die eerste helft behaalde resultaten wel gelden.

I. Spelsoort.

1. Gespeeld wordt de spelsoort Libre-klein.
2. Aangaande de te maken caramboles zullen, met uitzondering van de A-poule, op de biljarts geen lijnen en/of hoeken, waarbinnen beperkt mag worden gescoord, worden aangebracht.
3. In de A-poule worden wel hoeken aangebracht. Dit zijn de zogenaamde verboden zones. Hier geldt een beperking. Er wordt gespeeld met het principe van: entree/dedans. **Entrée** moet worden geannonceerd als beide aanspeelballen (dus niet de speelbal) voor de eerste keer in één verboden zone liggen. Ligt een van de aanspeelballen half op de lijn, dan wordt geacht, dat die bal in de zone ligt. De speler mag in die zone dan een carambole maken.
Blijven de ballen vervolgens in die zone liggen, dan volgt de positie "Dedans".
Wordt echter één van de ballen uit die zone gespeeld en keert er daarna weer in terug, dan ontstaat opnieuw de positie "Entree (**Rentré**)".

J. Vaststellen speelsterkte van en speler.

1. Het algemeen gemiddelde van een speler wordt vastgesteld aan de hand van 5 of meer gespeelde wedstrijden in de voorgaande competitie.
2. Heeft een speler nog niet deelgenomen aan de competitie, of in de voorgaande competitie minder dan 5 wedstrijden gespeeld, dan dient de eigen vereniging het gemiddelde vast te stellen aan de hand van tenminste drie testwedstrijden. Deze spelers worden aangemerkt als zijnde nieuwe spelers. Indien nieuwe spelers lid zijn van een andere organisatie, (b.v. KNBB of LOGO) dan dient het moyenne van die organisatie te worden overgenomen.
3. Alle in punt 2 genoemde spelers worden na 5 wedstrijden gecontroleerd en indien nodig wordt het moyenne naar boven of naar beneden aangepast. Dit meetpunt kan zowel in de eerste als de tweede helft van de competitie plaatsvinden.
4. Na het verstrijken van de eerste helft van de competitie worden de moyennes naar boven verhoogd als het gemiddelde hoger is geworden. Als het gemiddelde lager is, dan wordt het gemiddelde naar beneden aangepast. Toegepast wordt de intervallijst die door onze Regio wordt gehanteerd.
5. Als een speler in de eerste helft van de competitie nog geen 5 partijen heeft gespeeld, dan wordt zijn moyenne in de tweede helft van de competitie alsnog gecontroleerd na 5 partijen en indien nodig naar boven, of naar beneden aangepast
6. Aan het einde van de competitie zal van alle spelers het aanvangsmoyenne voor de nieuwe competitie worden vastgesteld. Het aanvangsmoyenne is gelijk aan het eindmoyenne van de zojuist afgeronde competitie.

K. Vaststelling partijlengte.

1. De partijlengte (aantal te maken caramboles) wordt vastgesteld aan de hand van de intervallijst.

L. Opstelling van een team.

1. De opstelling van beide teams dient vóór de aanvang van de wedstrijd door de betrokken teamleiders aan elkaar bekend te worden gemaakt.
2. Aan de hand van de partijlengte worden de spelers door hun teamleider ingedeeld. De speler met de grootste partijlengte krijgt het partijnummer 1. De speler met de op één na grootste partijlengte krijgt partijnummer 2, enz.
3. Bij gelijke partijlengte bepaalt het moyenne de volgorde.
4. De partijen van een wedstrijd dienen te worden gespeeld door spelers aan wie hetzelfde partijnummer is toegekend.
5. De volgorde waarin de partijen van een wedstrijd zullen worden gespeeld, wordt door de teamleider van het thuisspelende team vastgesteld.
6. In bijzondere gevallen mag één speler een dubbele partij spelen. Dit is in principe de speler die als laatste is opgesteld. De speler speelt deze partij tegen de speler van het andere team die eveneens als laatste is opgesteld. De partijlengte van de speler die een dubbelpartij speelt wordt, in die dubbelpartij, met een interval verhoogd.
7. Een team mag gedurende de competitie niet meer dan 5 dubbelpartijen spelen. Bij overschrijding wordt de wedstrijd ongeldig verklaard en krijgt men 0 punten. De tegenstander houdt het aantal punten dat in de partij is behaald. Het desbetreffende team moet zich dan terugtrekken uit de competitie. (zie H.)
8. Het is mogelijk om op twee biljarts tegelijk te beginnen, zodat men niet te laat thuis komt. De bezoekers dienen dan te helpen met tellen of schrijven.

M. Beproeven van het materiaal.

1. Elke deelnemer heeft het recht gedurende drie minuten, voor aanvang van de betreffende partij, het speelmateriaal te beproeven.

N. Aanvang wedstrijd.

In poule A wordt door de spelers de trekstoot gespeeld. De speler die zijn bal het dichtst terug speelt naar de korte band heeft de keuze om te beginnen of de eer aan zijn tegenspeler te laten. De speler die begint, speelt met de witte of ongemarkeerde bal.

In de poules B en C begint de thuisspelende ploeg met de aanvangsstoot. Deze speler speelt met de witte of ongemarkeerde bal.

O. Beginpositie.

1. Voor de eerste afstoot plaatst de arbiter de ballen in de beginpositie als volgt:
 - a. de rode bal op het bovenacquit
 - b. de speelbal (naar keuze van de speler) op het linker- of rechteracquit, naast het benedenacquit
 - c. de andere witte (gele) bal op het benedenacquit.
2. In de beginpositie moet direct vanaf de rode bal worden gespeeld.
3. Moeten in de verloop van de partij, of bij het einde van de partij voor het begin van de gelijkmakende beurt, de ballen opnieuw worden geplaatst, dan dient eveneens bovenstaande te worden toegepast.

P. Einde van de partij.

1. Heeft de arbiter voor een van de spelers de laatste carambole van het voor hem vastgestelde aantal geteld, dan is die speler winnaar van de partij, ook al blijkt daarna dat door een fout in de tellijst die speler te weinig caramboles heeft gemaakt, en met inachtneming van het bepaalde in lid 2 en 3.
2. Heeft de in lid 1 bedoelde speler een beurt meer gebruikt dan de andere speler, dan heeft die andere speler nog recht op de gelijkmakende beurt. Daartoe plaatst de arbiter de ballen in de beginpositie.
3. Behaalt de in lid 2 bedoelde andere speler in de gelijkmakende beurt eveneens het voor hem vastgestelde aantal caramboles, dan is de partij gelijk geëindigd.

Q. Carambole.

1. Onder een carambole wordt verstaan het met de speelbal raken van beide andere ballen, nadat deze speelbal in beweging is gebracht door een met de pomerans eenmaal toegebrachte stoot.
2. Alleen de arbiter beslist of een carambole geldig is. Elke getelde carambole telt voor één.

R. Scorebord en telformulier.

1. De punten worden pas aangepast op het scorebord en genoteerd op het telformulier als de arbiter aangeeft dat de beurt voorbij is. Hij geeft hierbij het aantal te noteren punten door aan de schrijver.
2. Als de eerste speler met zijn beurt begint, wordt de beurt ook aangegeven op het scorebord.

S. Vastliggende ballen; uitspringende ballen.

1. Een bal ligt vast als de arbiter heeft geconstateerd dat deze een andere bal raakt. De speler heeft de keuze hoe er verder wordt gespeeld.
2. Een bal is uitgesprongen als deze buiten de omlijsting komt, of als de arbiter heeft geconstateerd dat deze de omlijsting heeft geraakt. In deze situatie worden de ballen in de beginsituatie geplaatst. Een eventuele gemaakte carambole telt dan niet. De beurt gaat naar de andere speler.
3. Als een speler met de verkeerde bal wil gaan spelen, mag er voor gewaarschuwd worden door de arbiter of schrijver. Ook de tegenstander mag de speler hierop attent maken.
Als een speler met de verkeerde bal gespeeld heeft en het wordt door de arbiter opgemerkt, dan is de beurt voorbij. De carambole telt dan niet mee. De eerdere gemaakte caramboles blijven behouden voor de puntentelling.
4. In principe speelt men met minimaal één voet aan de grond. De arbiter kan in uitzonderlijke gevallen toestaan, dat een speler op de rand van het biljart zit en daarbij beide voeten van de grond heeft. Zie punt 5
5. Het is toegestaan, in het bijzonder voor ouderen en invalide mensen, bij een moeilijk te bereiken speelbal, eventueel beide voeten van de grond te hebben.

T. Wedstrijdgegevens.

1. Tijdens de wedstrijd worden de gegevens bijgehouden op een telformulier.
2. Het wedstrijdformulier dient eenduidig en volledig te worden ingevuld. T.w. datum, speelronde, spelers, en de wedstrijdgegevens. Beide teamleiders voorzien het formulier van hun handtekening voor akkoord. De thuis spelende vereniging behoudt een duplicaat.
3. Als wedstrijdformulier wordt het standaardformulier van de Regio gebruikt, of het formulier van BiljartPoint.
5. Het uit spelende team neemt het wedstrijdformulier mee en bewaart dit gedurende de competitie.
6. De uitslag van de gespeelde wedstrijden worden in principe binnen 24 uur doorgegeven aan BiljartPoint.

U. Algemeen.

1. Een speler dient de beslissingen van een arbiter te respecteren.
2. Een speler dient zich met woord en daad tijdens een wedstrijd op een fatsoenlijke manier te gedragen. Vloeken en schelden e.d. horen niet thuis bij een biljartwedstrijd. En ook niet ervoor of erna.
3. Tijdens de wedstrijd dient men zich op ruime afstand van het biljart te verwijderen als men niet aan de beurt is.

V. Straffen.

1. De competitieleider kan, wanneer daar zijns inziens aanleiding toe is, strafpunten uitdelen. B.v. bij het spelen in verkeerde volgorde. Beide spelers krijgen dan een punt in mindering.

Juni 2025

Anton Dijkhuis, competitieleider

adijkhuis80@gmail.com

0655695480