

# REGLEMENT

## Wedstrijdreglement – ALMELOSE BILJART BOND

### **Art. 1 Deelnemers:**

Iedere aangesloten vereniging mag per team maximaal 10 deelnemers opgeven, met een minimum van vijf personen.

Deelnemen aan de wedstrijden kunnen alleen leden, die op de officiële ABB deelnemerslijst staan.

Na de eerste speelhelft kunnen er geen leden meer aan een team worden toegevoegd. In bijzondere omstandigheden kan hier vanaf worden geweken, in overleg én met toestemming van het bestuur.

Een deelnemer die zonder een bij de wedstrijdleader bekende geldige reden niet minstens één partij binnen een herzieningsperiode heeft gespeeld, wordt door de wedstrijdleader van de deelnemerslijst afgevoerd.

Spelers met een moyenne van meer dan 5 worden van deelname aan de ABB competitie uitgesloten.

Wanneer leden uit een team binnen de ABB naar een ander team wensen over te gaan, worden zij overgenomen onder de voorwaarde dat de financiële verplichtingen bij de vorige vereniging zijn voldaan. Dit geldt ook als de lidmaatschapsperioden niet aaneensluitend zijn.

Leden kunnen niet gelijktijdig voor meerdere teams uitkomen tijdens de competitie.

### **Art. 2 Wedstrijden:**

Per wedstrijd worden vijf partijen gespeeld.

Alle wedstrijden worden volgens een van tevoren opgesteld wedstrijdschema afgewerkt.

Het wedstrijdschema bestaat uit een eerste en een tweede helft, de tweede helft wordt gespeeld in omgekeerde volgorde.

Wedstrijden kennen een uiterlijke aanvangstijd van 20.00 uur.

Een reguliere wedstrijd mag pas starten als van beide teams tenminste vier deelnemers aanwezig zijn.

Een inhaal wedstrijd mag (beperkt) eventueel starten als van beide teams drie spelers aanwezig zijn.

### **Art. 3 Niet gespeelde wedstrijden:**

Zodra blijkt dat een wedstrijd niet in de geplande week gespeeld kan worden, dient de wedstrijdleader hiervan zo spoedig mogelijk op de hoogte gebracht te worden.

De wedstrijd moet **binnen drie weken (!)** worden ingehaald.

De wedstrijden in de week van de herziening en/of einde competitie mogen niet worden uitgesteld

Voor de herziening dienen alle wedstrijden van de speelperiode voorafgaande te zijn gespeeld

Uiterlijk 2 weken voor einde competitie dienen alle wedstrijden van de speelperiode voorafgaande te zijn gespeeld

Ter voorkoming dat wedstrijden niet tijdig kunnen worden ingehaald is het per seizoen, **vier keer toegestaan een uitgestelde wedstrijd met drie spelers te spelen**. Echter, maximaal twee keer in de eerste helft van de competitie en maximaal twee keer in de tweede helft van de competitie

Indien een team zich niet conformeert aan hetgeen reglementair is bepaald m.b.t. eventuele inhaalwedstrijden, om welke redenen dan ook, wordt geacht de wedstrijd gespeeld te hebben en nul punten (!!) te hebben gehaald. Het tegenspelende team wordt geacht de wedstrijd te hebben gespeeld en 50 punten (!!) te hebben gehaald.

#### **Art. 4 Moyenne:**

Elke deelnemer start aan het begin van de competitie met het laatst bekende moyenne en kan gedurende de competitie niet zakken maar wel stijgen.

Herziening van het moyenne vindt plaats aan het eind van een herzieningsperiode, dit is op een derde en op tweederde van de competitie, soms wordt gekozen voor halverwege de competitie.

Herziening vindt plaats op basis van alle in de competitie gespeelde partijen, met een minimum van drie wedstrijden.

Aan het einde van de competitie wordt voor iedere speler het nieuwe moyenne voor de volgende competitie bepaald.

Voor nieuwe spelers geldt dat zij een reëel aanvangsmoyenne dienen door te geven.

Na drie door deze spelers gespeelde wedstrijden vindt er een herziening plaats.

Als blijkt dat spelers met een moyenne hebben gespeeld meer dan 20% boven het opgegeven aanvangsmoyenne dan worden van de drie gespeelde partijen de wedstrijdpunten herberekend op basis van zijn nieuwe moyenne(hij/zij raakt dus ook de eventuele 2 bonuspunten van een overwinning kwijt).

De punten in mindering (behalve de bonuspunten) gaan naar de tegenstander met dien verstande dat die maximaal 10 punten kan krijgen.

Nieuwe leden worden geacht binnen 9 weken drie keer te hebben gespeeld.

Nieuwe leden, waarvan geen moyenne bekend is, beginnen met 24 caramboles. Herziening hiervan vindt plaats na drie gespeelde wedstrijden.

Van nieuwe leden met een bekend moyenne via een andere competitie, wordt het moyenne overgenomen (onder dezelfde omstandigheden/berekeningen qua moyenne)

Spelers met een moyenne tot 0,85 moeten 20 caramboles maken.

Spelers met een moyenne van 0,85 tot en met 1,00 moeten 24 caramboles maken.

Voor alle andere spelers geldt:  $24 \times \text{moyenne} = \text{te maken caramboles}$ .

#### **Art. 5 De lootpartij:**

Er kan per reguliere wedstrijd maar één lootpartij per team worden gespeeld.

Degene die de lootpartij speelt krijgt een verhoging van de te maken caramboles afhankelijk van het moyenne :

- Een speler van 20 tot en met 30 caramboles: 5 extra caramboles.
- Een speler van 31 tot en met 40 caramboles: 7 extra caramboles.
- Een speler van 41 tot en met 120 caramboles: 10 extra caramboles.

Voor de speler die een hoger aantal caramboles moet maken geldt dat de lootpartij niet meetelt voor de herziening van zijn of haar moyenne.

Er wordt geacht, dat een lootpartij met gelijkwaardige spelers wordt gespeeld.

Indien er een inhaalwedstrijd met drie spelers wordt gespeeld, zijn er twee lootpartijen. De speler die als eerst uitgeloot wordt, loot niet mee aan een tweede lootpartij

## **Art. 6 Taken teamleider van het BEZOEKENDE team:**

De teamleider levert voor aanvang van de wedstrijd een lijst met vijf deelnemers in bij de teamleider van het thuis spelende team. (De thuis spelende teamleider dient het wedstrijdformulier in te vullen).

Indien er een lootpartij van toepassing is, dient deze vóór het invullen van het wedstrijdformulier plaats te vinden en dan de op de juiste manier ingevuld te worden

Op deze lijst dient achter de namen van de deelnemers het aantal te maken caramboles te staan, volgens de op dat moment geldige deelnemerslijst van de ABB.

De teamleider controleert of de partijen inclusief eventuele lootpartijen door de teamleider van het thuis spelende team goed zijn ingedeeld.

## **Art. 7 Taken teamleider van het THUISPELENDE team:**

De teamleider stelt de vijf te spelen partijen vast.

Hij zorgt er voor dat de speler van het thuis spelende team met de meeste te maken caramboles speelt tegen de deelnemer van het bezoekende team met het hoogste aantal te maken caramboles.

Vervolgens wordt zo de lijst aflopend afgewerkt. Hierbij wordt rekening gehouden met een eventuele lootpartij.

De teamleider van het thuis spelende team beslist de volgorde waarin de wedstrijden worden gespeeld.

De teamleider stelt een ABB-lid aan als arbiter en een ABB-lid als schrijver tevens bediende van het scorebord.

## **Art. 8 Verloop van een partij:**

De bezoekende speler **begint de wedstrijd met de gele bal, of de bal met stip**. De thuis spelende speler heeft eventueel de nastoot.

De arbiter dient te aller tijde in de **directe nabijheid** van het biljart te staan, om de moyennes correct waar te nemen.

De arbiter telt de gemaakte caramboles hardop en telt de laatste 5 caramboles eveneens hardop voor.

Na afloop van elke beurt geeft de arbiter het aantal gemaakte caramboles twee maal door aan de schrijver en controleert tevens of het scorebord goed wordt bijgewerkt.

Na afloop van zijn beurt **verwijdert de speler** zich direct van het biljart en dient ruime afstand van het biljart in te nemen.

De speler die dan aan de beurt is wacht tot het scorebord is bijgewerkt.

Als de arbiter aangeeft dat er met de "verkeerde" bal is gespeeld en de arbiter het laatste gemaakte punt nog niet uitgesproken heeft, telt het punt niet en mag de speler de beurt niet verder spelen.

Als de arbiter aangeeft dat er met de "verkeerde" bal is gespeeld en de arbiter het laatste gemaakte punt wel heeft uitgesproken heeft, telt het punt maar mag de speler de beurt niet verder spelen.

De punten die zijn gemaakt vóór het aangeven door de arbiter, van het spelen met de verkeerde bal, tellen de gemaakte caramboles, met inachtneming van voornoemde regels.

Indien er een speelbal buiten de randen van het biljart beland, dient er opnieuw "opgezet" te worden, waarbij de beurt naar de tegenstander gaat. Dus afstoten zoals het begin van de partij. Wel met dezelfde kleur bal, waarmee de speler aan de partij is begonnen.

Tijdens de partij mag door **niemand** aanwijzingen worden gegeven. Een tegenstander mag een speler vóór een stoot, attent maken op het spelen met een "verkeerde" bal. De arbiter mag, indien de speler die aan de beurt is daarom vraagt, aangeven met welke bal gespeeld moet worden.

De beslissingen van de arbiter zijn bindend met het recht van beroep op de schrijver.

Er dient tijdens het stoten tenminste 1 voet aan de grond te blijven.

Na de partij worden punten toegekend volgens het zogenaamde Belgische systeem.

Een speler kan voor de partij 0 tot 10 punten behalen. Bij winst wordt de winnaar 2 bonuspunten toegekend, bij gelijkspel krijgt iedere speler 1 bonuspunt.

Het gebruik van eventuele hulpstukken is toegestaan

#### **Art. 9 Het wedstrijdformulier:**

Bij het invullen van het wedstrijdformulier is het belangrijk de voorletter, achternaam en laatst bekende moyenne van elke speler op het wedstrijdformulier te vermelden.

De teams dienen op het wedstrijdformulier altijd als eerste de speler te vermelden met de hoogste moyenne, daarna op volgorde in te vullen, aflopend qua moyenne. Hierbij wordt rekenschap gehouden met een eventuele lootpartij.

Na afloop van de wedstrijd controleren en ondertekenen beide teamleiders het geheel ingevulde formulier en de thuis spelende teamleider zorgt ervoor dat een foto van het uitslagformulier op de groepsapp komt te staan. Uitspelende teams dienen géén foto te vermelden in de groepsapp.

#### **Art. 10 Taken van de wedstrijdleider:**

Zorgt voor aanvang van de competitie voor een wedstrijdschema.

Controleert of op de wedstrijdformulieren de juiste gegevens staan vermeld. De teamleiders blijven te allen tijde verantwoordelijk voor het juist invullen van de formulieren.

Indien door de wedstrijdleider correcties worden aangebracht zijn deze bindend.

Verwerkt de wedstrijdformulieren voor het tijdig herzien van moyennes, bepalen van standen, hoogste serie en winstpartij in minste aantal beurten.

#### **Art. 11 Slotbepalingen:**

Ieder lid wordt geacht de bepalingen van dit reglement te kennen.

In alles, waarin het reglement niet voorziet, beslist het bestuur.