

WEDSTRIJDREGLEMENT

1. A-klasse: de berekening van het aantal te maken caramboles is het gemiddelde x 25 met een minimum van 50 te maken caramboles.
B-klasse: de berekening van het aantal te maken caramboles is het gemiddelde x 30 met een minimum van 35 te maken caramboles.
C-klasse: de berekening van het aantal te maken caramboles is het gemiddelde x 35 met een minimum van 25 te maken caramboles.
D-klasse: de berekening van het aantal te maken caramboles is het gemiddelde x 35 met een minimum van 20 te maken caramboles.
E-klasse: de berekening van het aantal te maken caramboles is het gemiddelde x 35 met een minimum van 15 te maken caramboles.
2. De klassen worden ingedeeld door de competitieleider (naar sterkte a.d.h.v. de gemiddelden van de eerste 3-4 spelers mits 50% gespeeld in het afgelopen seizoen), die voor de aanvang van de competitie van elke aangesloten vereniging een spelerslijst ontvangt.
3. Voor aanvang van de wedstrijden dient de thuisspelende vereniging ervoor te zorgen dat het biljart in een prima conditie is; bij herhaaldelijk in gebreke blijven van bovengenoemde kan het bestuur hiertegen optreden.
4. Het verloop van de wedstrijd wordt (in overleg) door de thuisclub bepaald en zij zijn ook verantwoordelijk voor de juiste invulling van de wedstrijdformulieren. Maak als uitspelende vereniging b.v. een foto van het wedstrijdformulier ter controle achteraf. (Protesten na afloop van de wedstrijden worden niet meer in behandeling genomen mits er een copy of foto van het wedstrijdformulier is welke de onjuistheid aantoont).
5. De thuisclub begint met de acquitstoot, dit is de gele of gemerkte bal. De acquitstoot moet gespeeld worden van rood, welke op het verst gelegen acquitpunt ligt. De nabeurt wordt ook van acquit gespeeld en wel door de speler van de bezoekende vereniging.
6. De thuisspelende vereniging zorgt voor een teller of telster en een schrijver of schrijfster, welke lid moet zijn van de biljartbond. Geadviseerd wordt met twee schrijvers of schrijfsters te werken, van elke vereniging één, om misverstanden zo klein mogelijk te maken. Dit is echter geen voorschrift. De teller of telster is verplicht zich staande aan het biljart te bevinden en hardop te tellen en zorgt er tevens voor dat de wedstrijd een goed verloop heeft. De overige aanwezige leden dienen zich van commentaar en op- en/of aanmerkingen te onthouden. Een schrijver of schrijfster is verplicht om iedere tiende beurt de stand hardop mede te delen en eveneens de "laatste vijf" aan te kondigen.
7. Een beurt eindigt wanneer er geen carambole is gemaakt, een bal buiten het speelveld is geweest, of wanneer er touche is gemaakt.
8. Onder touche wordt verstaan het buiten het speelveld geraken van een der ballen, dus ook als een der ballen op de band terecht is gekomen, het aanraken van de ballen met de keu, met een lichaamsdeel, kledingstuk of enig ander voorwerp (das, krijtje). In geval dat een der ballen op de grond terecht komt moeten alle drie ballen opnieuw worden opgezet. Ook het z.g. doordrukken of het nog niet stilliggen van de bal, alsmede het spelen met een verkeerde bal. Al deze gevallen zijn touche en eindigt de beurt van de speler of speelster en de in deze conditie gemaakte carambole telt niet mee. Wordt een touche veroorzaakt door een ander dan de aan stoot zijnde speler of speelster, dan mag de arbiter de ballen op acquit plaatsen, of zijn beurt vervolgen in de positie waarin de ballen na de touche zijn terecht gekomen.
9. Wanneer de speelbal vastligt, na vaststelling van de arbiter, heeft de speler of speelster de keus: of de ballen worden opgezet of niet, maar er mag nooit worden gespeeld van de vastliggende bal.
10. In het omschreven van punt 4 tot en met 9 beslist de teller of telster en hij of zij alleen zet de ballen op.
11. De teller of telster of arbiter mag geen aanwijzingen aan de spelers of speelsters geven, tenzij hem of haar gevraagd wordt (bijv. welke speelbal). De teller of telster heeft zich ook van commentaar te onthouden.

12. Voor de te spelen wedstrijd in de A-klasse moet op het biljart in elke hoek een rechte lijn zijn getrokken op 17 cm afstand boven uit de hoek. In deze "kleine hoek" mogen niet meer dan twee caramboles worden gemaakt. Na de tweede gemaakte carambole in deze hoek moet een der ballen anders dan de speelbal de driehoek hebben verlaten. Het loopvlak van de bal(len) moet(en) de lijn overschrijden, anders wordt de beurt als touche aangerekend.
13. Voor spelers die met een "grote hoek" moeten spelen zijn de afstanden van de hoek op de korte band 28,75 cm en op de lange band 57,50 cm.
14. Als een spe(e)l(st)er overgaat naar een andere vereniging dan mag hij/zij bij zijn/haar vorige vereniging geen contributieschuld hebben. Leden die tijdens de competitie van vereniging veranderen kunnen hiervoor niet eerder uitkomen als het volgende seizoen.
15. Elk team bestaat uit drie (A-klasse) of vier spe(e)l(st)ers. De thuisclub moet met drie spe(e)l(st)ers aanwezig zijn tijdens de wedstrijd en de gasten mogen met twee spe(e)l(st)ers beginnen. De laatste spe(e)l(st)er moet voor 22.00 uur aanwezig zijn.
16. Wanneer op een speelavond een spe(e)l(st)er mankeert en ook geen reserve aanwezig is, dan mag een spe(e)l(st)er twee partijen spelen. De spe(e)l(st)er wordt aangewezen door het lot, onder toezicht van de tegenpartij voor de aanvang van de eerste partij van de wedstrijd. Deze spe(e)l(st)er moet echter **10% meer caramboles** maken, naar boven afgerond, dan in zijn/haar normale partij. Wanneer in de A-klasse slechts een spe(e)l(st)er aanwezig is kan de wedstrijd geen doorgang vinden en wordt het reglement van niet opkomen toegepast. Laten in de overige klassen twee spe(e)l(st)ers verstek gaan, dan mogen de twee aanwezigen een tweede partij spelen, met dien verstande dat door spe(e)l(st)ers met een gemiddelde van twee of hoger, **20 caramboles extra** - en spe(e)l(st)ers met een gemiddelde lager dan twee, **10 caramboles extra** gemaakt moeten worden. De tweede wedstrijd van de spe(e)l(st)ers wordt aangemerkt als de derde of de vierde partij. Laten meer dan twee spe(e)l(st)ers verstek gaan, dan mag de enige aanwezige spe(e)l(st)er zijn/haar partij spelen en dan moeten de ontbrekende partijen na onderling overleg alsnog worden gespeeld, maar niet in het clubcafé van de vereniging die met één persoon aanwezig was.
17. Wordt in een wedstrijd door een spe(e)l(st)er een foutief aantal caramboles opgegeven en gespeeld, dan heeft de competitieleider het recht de uitslag van deze partij aan te passen. Ook kan deze partij overgespeeld worden in het clubcafé van de tegenpartij op een later door de competitieleider te bepalen datum, wanneer het van belang mocht zijn voor de eindstand van de competitie.
18. Nieuwe leden waarvan geen gemiddelden bekend zijn worden na **vijf** wedstrijden herzien van hun opgegeven gemiddelde en tevens na afloop van de eerste helft. De overige leden zullen na afloop van de eerste helft worden herzien indien het gemiddelde naar **boven** afwijkt ten opzichte van het gemiddelde waar het seizoen mee begonnen is, ongeacht het aantal gespeelde wedstrijden. Aan het einde van het seizoen moet een speler minimaal 5 wedstrijden gespeeld hebben om een aanpassing van het gemiddelde te krijgen voor het nieuwe seizoen, dit geldt niet voor nieuwe spelers deze worden altijd herzien.
19. Wordt een gemiddelde van een nieuw lid te laag opgegeven, dan worden hiervoor punten in mindering gebracht. Hiervoor wordt uitgegaan van de eerste vijf wedstrijden. Blijkt een spe(e)l(st)er meer dan 10% boven zijn opgegeven gemiddelde te zitten dan worden als volgt punten in mindering gebracht:
 - van 10% tot 20% 1 strafpunt
 - van 20% tot 30% 2 strafpunten
 - van 30% tot 40% 3 strafpunten
 - van 40% tot 50% 4 strafpunten
 - meer dan 50% 5 strafpuntenDe strafpunten gaan naar de tegenstander, welke echter nooit meer dan 10 punten van een partij kan krijgen.
20. Alle leden ontvangen voor de aanvang van het nieuwe seizoen een programmaboekje bevattende de leden met hun te maken caramboles alsmede het wedstrijdprogramma voor de gehele competitie.

21. De puntenberekening vindt plaats via de gemaakte caramboles, waarbij maximaal 10 punten te behalen zijn bij een overwinning per wedstrijd. De verdere verdeling van de punten worden percentagegewijs uitgerekend en naar beneden op hele punten afgerond. Voorbeelden:
Te maken 50 caramboles, gemaakt 40 caramboles: behaalde punten 40 gedeeld door 50 = 80% van 10 punten is 8 punten.
Te maken 80 caramboles, gemaakt 78 caramboles: behaalde punten 78 gedeeld door 80 = 97,5% van 10 punten is 9,75. Afgerond is dit 9 punten.
Het team dat aan het eind van de competitie de meeste punten heeft behaald is kampioen. Komen door een gelijk aantal winstpunten twee of meer teams voor het kampioenschap of de tweede of de derde plaats in aanmerking, dan kunnen beslissingswedstrijden worden vastgesteld om de kampioen en/of de nummers twee en drie te bepalen. (In geval van twee teams: een wedstrijd thuis en een wedstrijd uit; in andere gevallen beslist de competitieleider).
22. Drie weken voor het einde van ieder seizoen worden twee inhaalweken ingelast. In deze weken dienen alle uitgestelde wedstrijden gespeeld te worden. Voor wedstrijden die in deze inhaalweken niet zijn gespeeld geldt het volgende: het verzuimende team krijgt 0 punten, het andere team krijgt het gemiddelde aantal punten dat door dat team zijn behaald in de competitie tot dan toe.
23. In de laatste 3 speelweken mogen er geen wedstrijden verzet worden naar een latere week, alle wedstrijden dienen in de desbetreffende week gespeeld te worden.
24. Leden mogen van meerdere verenigingen binnen de bond lid zijn. Echter mogen zij slechts voor 1 vereniging uitkomen in de competitie.
25. 5 wedstrijden voor het einde van de competitie kunnen er geen nieuwe spelers meer aangemeld worden.
26. Bij het invullen van het wedstrijdformulier dient te worden uitgegaan van het gemiddelde van de spelers. Van beide teams zullen de spelers met het hoogste gemiddelde dus tegen elkaar uitkomen. In onderling overleg mag van deze volgorde worden afgeweken.
27. Het ingevulde wedstrijdformulier dient op zaterdag voor 10:00 uur via de mail naar de wedstrijdleider gezonden te zijn, mocht het wedstrijdformulier niet op tijd binnen zijn dan volgt er een waarschuwing, na de 1^e waarschuwing volgt 5 punten aftrek van het/de betreffend/e team/s. Bij elke volgende keer te laat inleveren zal er weer 5 punten afgetrokken worden.
28. Speel volgens het wedstrijdprotocol van BB de IJsselkring, deze moet op elke locatie aanwezig zijn tevens staat het protocol op de website. Belangrijk is dat we ons allen aan de regels houden, vooral aan de 1,5 meter afstand regel vandaar dit protocol.
29. In gevallen waarin het reglement en de statuten niet voorzien, beslist het bestuur.