



Vereniging Helmondse Stadscompetitie Biljarten
voor ouderen en mindervaliden in de regio Helmond

REGLEMENTEN

versie seizoen 2020-2021

INHOUDSOPGAVE

deel 1	Algemeen Bestuur van de vereniging	pagina 3
deel 2	Huishoudelijk reglement	pagina 4
deel 3	Biljartregels	pagina 6
deel 4	Stadscompetitie LIBRE	pagina 8
deel 5	Persoonlijke Kampioenschappen LIBRE	pagina 10
deel 6	Minicursus arbiter	pagina 13

deel 1 Algemeen

Bestuur van de vereniging:

- **Voorzitter:**

Jo v.d.Mortel
van Riebeeckstraat 10
5703 XK Helmond
tel. 06-14441793
email: j.mortel5@upcmail.nl

- **Secretaris-Penningmeester:**

Theo v.d.Vossenbergh
A. Stallaertstraat 4
5701 TZ Helmond
tel: 06-28972353
email: t.vossenbergh3@upcmail.nl
rekeningnummer Stadscompetitie Helmond NL 09 RABO 0134165152

- **Ledenadministratie:**

Theo v.d.Vossenbergh

- **Bestuurslid algemene zaken**

Hans van Beers
Akkerweg 21
5706 LL Helmond
tel. 0492535367
email: hansenmarjon@hotmail.com

- **Wedstrijdleider Teams:**

Walter van der Westen
Julianastraat 10
5731 GN Mierlo
tel. 06-46110636
email: w.westen@kpnmail.nl

- **Wedstrijdleider PK:**

Paul Stax
Lisdodde 39
5731 TA Mierlo
tel. 06-27532503
email: pmstax@onsbrabantnet.nl

- website: www.stchelmond.nl

deel 2 Huishoudelijk reglement

Artikel 1

Naam en zetel:

De vereniging draagt de naam:

“Vereniging Helmondse Stadscompetitie Biljarten voor Ouderen en Mindervaliden Regio Helmond.”
en is gevestigd in Helmond.

Artikel 2

Het bestuur:

- Het dagelijks bestuur bestaat uit minimaal 3 leden: voorzitter, secretaris en penningmeester; indien een functie gecombineerd wordt, wordt een extra bestuurslid benoemd.
Alle leden van het dagelijks bestuur worden in functie gekozen.
→ de wedstrijdleiders PK en Teams hoeven geen bestuurslid te zijn
- Kandidaat-bestuursleden dienen zich schriftelijk te melden bij het secretariaat tot op de dag van de ledenvergadering.
- Alle bestuursleden hebben een zittingsperiode van 3 jaar en treden dan volgens rooster af.
rooster van aftreden:
 1. Voorzitter
 2. Secretaris
 3. Penningmeester

Artikel 3.

Leden:

- Iedereen die lid wenst te worden van de Helmondse Stadscompetitie dient lid te zijn van een aangesloten club.
aangesloten clubs: zie de website: www.stchelmond.nl
- De opgave als lid moet schriftelijk worden gedaan door de secretaris van de betreffende club d.m.v. een email of brief gericht aan de Helmondse Stadscompetitie t.a.v. de secretaris.
De opgave wordt door de ledenadministratie bevestigd d.m.v. een email of brief, waarin het registratienummer van het nieuwe lid wordt vermeld.
- De ledenadministratie verzorgt de verdere inschrijving en meldt deze opgave aan de desbetreffende wedstrijdleader, wiens taak het is om deze speler toe te voegen aan een team c.q. in te delen in een PK-klasse. De teamleiders in de betreffende groep worden door de wedstrijdleader op de hoogte gesteld.
- Bij een opgave voor een team of PK moet men er rekening mee houden dat de ledenadministratie en de wedstrijdleader max. één week nodig hebben voor verwerking van de gegevens.
- Bij tijdige aanmelding kan men, indien gewenst, nog worden ingedeeld bij de voorrondes PK
- Is er een rechtstreekse finale in de betreffende klasse dan bepaalt het aantal spelers of er nog ruimte is voor deelname.

Artikel 4

Lidmaatschap:

- Het lidmaatschap begint bij inschrijving door de club waarvan men lid is.
- Het lidmaatschap kan worden beëindigd door:
 1. opzegging door het lid via de secretaris van de club waarvan men lid is
 2. overlijden van het lid
 3. bij niet betalen van de vereiste contributie door de club waarvan men lid is
 4. door ontzegging van het lidmaatschap door het bestuur
- Het bestuur kan disciplinaire maatregelen nemen, zoals berispingen en schorsingen, zelfs roeyement is niet uitgesloten

Artikel 5

Contributie:

- Door het betalen van de contributie heeft een speler het recht, niet de plicht, om zowel aan de teamwedstrijden als aan de PK-wedstrijden deel te nemen.
- De contributie wordt ieder jaar opnieuw vastgesteld op de ledenvergadering.
- De contributiebetalingen dienen te geschieden per bank:
rekeningnummer Stadscompetitie Helmond NL 09 RABO 0134165152

Artikel 6

Algemene regels:

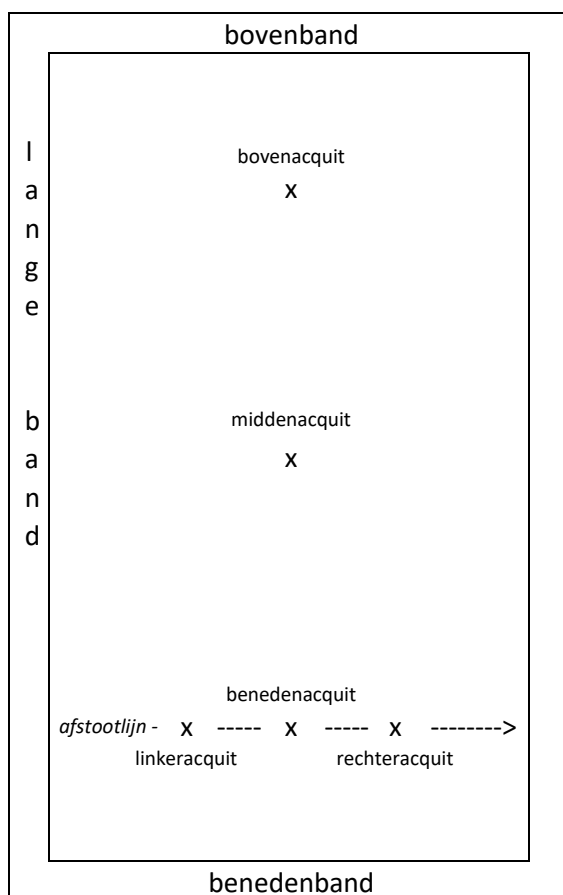
- Deelnemen aan de teamcompetitie en/of PK is voorbehouden aan leden van de Helmondse Stadscompetitie.
- Clubs, die aangesloten zijn bij de Stadscompetitie Helmond en deelnemers aan de PK inschrijven, zijn gehouden minimaal één voorronde of finale te organiseren; bij de verdeling wordt rekening gehouden met de locatie en grootte van de club >> grotere clubs met min. 2 biljarts zullen zeker voor de organisatie van meerdere toernooien zorg dragen.
- Wedstrijden van de Stadscompetitie (teams) hebben voorrang op de clubcompetitie en ev. toernooien; uitwedstrijden die op een clubmiddag staan gepland mogen niet verplaatst worden naar een andere speeldag.
- Alle teamwedstrijden dienen uiterlijk om 13.15 uur te beginnen.
- In de PK-voorrondes en -finales beginnen de wedstrijden om 13.00 uur.
- Indien men klachten of problemen heeft, aangaande biljartwedstrijden of anderszins, dient men contact op te nemen met het bestuur. Het bestuur neemt met de betreffende persoon of club contact op om de problemen te bespreken. De resultaten worden schriftelijk of per email bekend gemaakt aan de betrokkenen en de club waarvan hij lid is.
- In alle PK-klassen worden bij meer dan 8 inschrijvingen voorrondes gespeeld; bij 8 of minder inschrijvingen zal een rechtstreekse finale plaatsvinden.
- Een finale na voorrondes wordt gespeeld met 8 spelers.

Slotbepaling

In gevallen waarin de reglementen niet voorzien beslist het bestuur.

deel 3 Biljartregels

3.1 Banden, afstootlijn, benaming acquits



- de acquit wordt aangegeven door een getekend kruisje of stip
- korte banden worden als volgt aangeduid:
 - *benedenband*: de band die het kortste bij de afstootlijn ligt
 - *bovenband*: de band die het verst van de afstootlijn verwijderd is
- *afstootlijn*: de lijn die men van band tot band over het linkeracquit via het benedenacquit en het rechteracquit kan trekken

NB: clubs zijn afhankelijk van de biljarts die in de speellocatie staan

3.2 Trekstoot om te bepalen wie er mag beginnen

- bij de trekstoot worden de ballen opgezet tussen de linkeracquit en de linker lange band en tussen de rechteracquit en de rechter lange band op de afstootlijn. De rode bal wordt op het *bovenacquit* gelegd
 - de trekstoot dient door beide spelers tegelijkertijd en rechtstreeks van de *bovenband* te geschieden en zodanig dat de spelers met de hun toegekende bal de *bovenband* maar eenmaal raken

- *let op: wordt de rode bal of de lange band geraakt of komt de bal op de helft van de medespeler, dan mag de medespeler bepalen wie er begint*
- de speler, wiens bal na een correcte trekstoot het dichtst bij de benedenband tot stilstand komt, mag bepalen of hij zelf of de tegenstander begint
- de arbiter geeft de spelers de gelegenheid om in te spelen (max. 3 min.)
- als beide spelers hebben ingespeeld, zet de arbiter de ballen op volgens de regels van de biljartsport, de rode bal op het bovenacquit, de gele bal op het benedenacquit en de speelbal op het rechter of linker acquit naar wens van de speler en wordt met de partij begonnen

3.3 Vastliggende of uitspringende ballen

- de stilliggende speelbal ligt vast als de arbiter heeft geconstateerd dat deze een andere bal raakt → dit kan worden opgelost door een losse bandstoot, door een piqué van de bal af of door, op verzoek van de speler, de ballen weer in de beginpositie op te zetten
- een bal is uitgesprongen als deze buiten de omlijsting komt of als de arbiter heeft geconstateerd dat de bal de houten omlijsting heeft geraakt → bij een uitspringende bal worden alle ballen altijd opnieuw in de beginpositie opgezet

3.4 Touché en biljardé

- **het aanraken van de bal (touché)**
Om een carambole op geldige wijze te spelen moet de speler dit met de pomerans doen. De speelbal raken met, welk ander deel van de keu dan ook, is een fout en de beurt gaat over. Het is ook een fout wanneer de speler een bal raakt met de hand, een kledingstuk of met een hulpstuk (brug). Nemen we bijvoorbeeld aan dat de speler een carambole maakt en bij het afstoten springt de pomerans van het bovenstuk af. Als deze pomerans vervolgens een bal raakt, dan is ook dat touché en gaat de beurt over.
Bij een touché telt de eventueel gemaakte carambole niet.
- **biljardé**
definitie: het met de pomerans nog in contact zijn met de speelbal op het moment dat deze bal een andere bal raakt → vaak moeilijk te zien bij kort spel en is ter beoordeling van de arbiter.
Vaak voorkomend voorbeeld: als de speelbal 2 mm van de andere bal ligt en je stoot af voor een driebander, dan weet je van tevoren dat je 100% biljardé maakt.
Bij een biljardé telt de eventueel gemaakte carambole niet.

3.5 Sportiviteit

- trek een beslissing van de arbiter niet in twijfel en leg je te allen tijde neer bij een beslissing
- als een partij is beëindigd door de speler die de partij begonnen is neemt deze speler plaats op zijn stoel en wacht tot zijn medespeler de gelijkmakende beurt heeft beëindigd
- de winnaar wordt gefeliciteerd met zijn overwinning
- de winnaar en de verliezer bedanken de arbiter en de schrijver met een handdruk

deel 4 Stadscompetitie 'TEAMS' LIBRE

4.1 Aangesloten clubs

- zie info op de website van de stadscompetitie

4.2 Onderverdeling teams

- A-teams te maken caramboles: minimaal 40
- B-teams te maken caramboles: minimaal 25
- C teams te maken caramboles: minimaal 12

4.3 Teamleider clubteam

- van elke teamleider wordt verwacht dat hij aan het begin van het seizoen in het bezit is van een complete spelerslijst en compleet programma van de groep waarin zijn team speelt
- alle doorgevoerde wijzigingen komen bij de contactpersoon van de club binnen. Indien in het programma een datum van een uit- of thuiswedstrijd voorkomt die niet uitkomt, neemt men contact op met de tegenstander en probeert men een andere datum te vinden. Het resultaat van het overleg moet worden doorgegeven aan de 'Wedstrijdleider Teams'
- het verzetten van een teamwedstrijd, die voor een uit spelend team staat gepland op hun clubmiddag, is niet toegestaan → Stadswedstrijden gaan voor clubmiddagen
- een blanco wedstrijdformulier per groep met no. 1 wordt voor aanvang van het seizoen digitaal doorgestuurd naar de contactpersoon van de club; na elke wijziging bij een team volgt een nieuw wedstrijdformulier met een opvolgend nummer (oud formulier verwijderen!)
- foutief ingevulde formulieren worden niet verwerkt, maar retour gezonden aan het thuis spelend team en aan de tegenstander, zodat deze ook op de hoogte is >> hierna wordt een correct ingevuld formulier terug verwacht

4.4 Het spelen van de wedstrijden

- alle teams spelen 2 keer tegen elkaar: een thuiswedstrijd en een uitwedstrijd
- op de in het programma vermelde datum dienen beide teams 15 minuten voor aanvang van de 1^e partij aanwezig te zijn
- de wedstrijden beginnen uiterlijk om 13.15 uur, of op de door het thuis spelend team afgesproken tijdstip
- de teamleider van de gasten geeft door welke spelers er van zijn team meespelen, hierna wordt door de teamleider van het thuis spelend team het wedstrijdformulier ingevuld
- een team bestaat uit 4 spelers plus ev. reserves. Mocht het toch eens voorkomen dat een team met 3 spelers is, dan mag een speler een dubbele partij spelen; bij een dubbele partij bepaalt de teamleider van de betreffende club welke speler de dubbele partij speelt
- **bij invullen van het formulier is het de bedoeling dat de beste speler van het team bovenaan staat en dan zo naar beneden**
- **bij een dubbele partij dient diegene die dubbel speelt op de 4e plaats te staan**
- de volgorde van spelen is niet belangrijk, als de wedstrijden maar gespeeld worden
- in een locatie met 2 biljarts beginnen de wedstrijden bij voorkeur op beide biljarts, waarna ev.

op 1 biljart kan worden verder gespeeld; A-teams beginnen, i.v.m. de lengte van de partijen, **altijd** op 2 biljarts

- om fouten te voorkomen ziet het bestuur graag dat de teamleider van de gasten het wedstrijdformulier controleert voordat de wedstrijden beginnen; hij kijkt of de juiste namen en caramboles zijn ingevuld; is het niet correct, dan kan dit alsnog worden gecorrigeerd.
- Het thuisspelende team gaat van acquit met de witte bal.
- als een speler 'dreigt' met de verkeerde bal te gaan spelen dan mag dat gezegd worden
- na afloop van de partijen ondertekenen beide teamleiders het uitslagformulier ten teken dat ze akkoord zijn met de uitslag
- bijzonderheden kan men in de kolom 'opmerkingen' schrijven
- zorg ervoor dat het digitale formulier bij voorkeur dezelfde dag bij de 'Wedstrijdleader Teams' is (kopie naar 'Wedstrijdleader PK'), zodat deze de gegevens kan verwerken en de stand kan opmaken

4.5 Reservespelers

- omdat elke club het liefst met 4 spelers een wedstrijd wil spelen is voor dit probleem een oplossing bedacht: reservespelers
- één restrictie: een team moet wel uit minimaal 2 vaste teamleden bestaan en mag worden aangevuld met 2 reserves; er mogen meerdere spelers per team als reserve worden aangemeld, spelers kunnen voor meerdere teams reserve zijn
- reservespelers moeten voor het begin van de competitie aangewezen worden omdat deze een 2de nummer moeten krijgen i.v.m. het computergestuurde competitieprogramma
- nieuwe reservespelers gedurende de lopende competitie moeten, voor ze als reserve bij een ander team kunnen meedoen, bij de 'Wedstrijdleader Teams' worden aangemeld
- iedereen die lid is van een biljartvereniging, die bij de Stadscompetitie Helmond is aangesloten, kan worden opgegeven als reserve bij een ander team van dezelfde vereniging
- het moyenne dat de reservespelers in de wedstrijd gespeeld hebben telt niet mee voor het nieuwe moyenne voor het nieuwe seizoen

voorbeelden:

1. een speler die 34 caramboles moet maken in de B-groep wordt als reserve opgegeven voor een A-team: hij moet dan het minimaal aantal te maken caramboles van 40 in de A-groep maken; als dezelfde speler als reserve wordt opgegeven voor een C-team dan moet hij 34 caramboles maken in de C-groep
2. een speler uit een A-team die 72 caramboles moet maken in de A-groep kan als reserve worden opgegeven voor bv. een B- en/of een C-team: hij moet dan 72 caramboles maken in de B- én in de C-groep

4.6 Slotbepaling

- indien een team op de vastgestelde datum wegblijft zonder af te melden, loopt het betreffende team het risico van uitsluiting

In gevallen waarin het wedstrijdreglement niet voorziet beslist de 'Wedstrijdleader Teams' c.q. het bestuur.

deel 5 PK = Persoonlijke Kampioenschappen LIBRE

5.1 Inschrijvingbepalingen voor PK's

- om aan de PK deel te kunnen nemen moet men lid zijn een club die is aangesloten bij de Stadscompetitie Helmond
- de poule-indeling en de speellocatie worden bepaald door de wedstrijdleader van de PK en vastgelegd op de algemene ledenvergadering
- **De PK-wedstrijden zijn verdeeld in 5 klassen:**
 - 5^e Klasse: moyenne: 0,400 t/m 0,899
 - 4^e Klasse: moyenne: 0,900 t/m 1,299
 - 3^e Klasse: moyenne: 1,300 t/m 1,799
 - 2^e Klasse: moyenne: 1,800 t/m 2,499
 - 1^e Klasse: moyenne: vanaf 2,500
- iedereen speelt met zijn eigen moyenne
- basisregel: het aantal te maken caramboles in een klasse is gebaseerd op het gespeelde moyenne in de voorronde van het laatst gespeelde PK-seizoen X 30 + 5 caramboles
- het moyenne in de voorronde geldt ook voor de finale
- het moyenne gespeeld in een finale telt alleen bij een promotie mee voor het moyenne in het volgende seizoen >> promoveren kan op moyenne of door kampioen te worden
- heeft men reeds in het voorgaande seizoen in een bepaalde klasse gespeeld dan wordt men hierin geplaatst
- is men in het voorgaande seizoen gepromoveerd dan wordt men in de hogere klasse ingedeeld
- is men in het voorgaande seizoen gedegradeerd dan wordt men in een lagere klasse ingedeeld
- nieuw ingeschreven leden spelen met het door hen gespeelde moyenne in de teamcompetitie van de Stadscompetitie Helmond en als men daarin niet speelt, met het bij de club te spelen moyenne + 5 caramboles

5.2 Organisatie

- de betreffende wedstrijdleader van de PK zal de uitnodiging van spelers voor een voorronde of finale altijd sturen naar de secretaris van de club en deze uitnodiging wordt op de website van de Stadscompetitie Helmond gepubliceerd
→ de clubsecretaris zorgt ervoor dat de betreffende spelers de uitnodiging ontvangen
- de organisatie van een PK berust bij en is ter verantwoording van de organiserende club
- clubs, die aangesloten zijn bij de Stadscompetitie Helmond en deelnemers aan de PK inschrijven, zijn gehouden minimaal één voorronde of finale te organiseren; bij de verdeling wordt rekening gehouden met de locatie en grootte van de club >> grotere clubs met min. 2 biljarts zullen zeker voor de organisatie van meerdere toernooien zorgdragen
- afmeldingen dienen te geschieden bij de 'Wedstrijdleader PK' en de wedstrijdleader van de organiserende club → niet afmelden leidt tot sancties

- **voorrunde**

- als er per klasse meer dan 8 deelnemers zijn worden er voorrondes gespeeld, waarvan uiteindelijk de eerste 8 in de totaaluitslag mogen deelnemen aan de finale
- de voorrondes worden gespeeld volgens een vast systeem >> zie "Schema's Voorwedstrijden" op de site www.stchelmond.nl >> alle spelers spelen 6 wedstrijden; wanneer er meerdere spelers van dezelfde club in de poule zitten spelen die de eerste ronde tegen elkaar
- uitslagen worden berekend met 3 cijfers achter de komma
- de te spelen wedstrijden kunnen in 3 of 4 wedstrijddagen verdeeld worden >> dit beslist de organiserende club
- het gespeelde moyenne in de voorronde is het te spelen moyenne in het volgende seizoen dat men deelneemt met inachtneming van de 10%-regeling
- 10%-regeling:

voorbeeld: als je de voorronde 3^e Klasse speelt met een moyenne van 1,7 en je eindigt die voorronde met een moyenne van 2,7 dan zou je bij een volgende deelname van 51 caramboles naar 81 car. gaan >> dat is een té groot verschil; met de 10%-regel ga je max. 10% omhoog en ga je naar 57 caramboles (51+5,1=56,1) met promotie naar de 2^e Klasse

uitzondering: in dit voorbeeld zou de betreffende persoon zelfs naar de 1^e klasse (vanaf 75 car.) mogen promoveren >> de 'Wedstrijdleader PK' neemt dan contact met hem op, want als hij wil mág hij; dit geldt ook bij voorkomende gevallen in de 5^e en 4^e Klasse als een speler op moyenne een klasse kan overslaan. In de betreffende klasse gaat de 'dubbel' gepromoveerde speler in dat geval met het instapmoyenne van die klasse spelen.

In de 1^e Klasse kan men nooit méér dan 10% omhoog gaan

- **afmelding voorronde**

- indien een speler zich afmeldt zal men een nieuw programma moeten maken
- bij een reeds gestart toernooi komen de gespeelde wedstrijden van diegene die zich heeft afgemeld te vervallen, de resultaten van de overige reeds gespeelde wedstrijden blijven staan
- nadat men het schema heeft aangepast spelen de spelers eventueel een extra dubbele partij

- **finale: rangschikking en puntenverdeling**

- na de voorrondes wordt de rangschikking van de klasse opgemaakt aan de hand van de behaalde punten; bij spelers met een gelijk aantal punten telt het percentage van het te spelen moyenne > van hoog naar laag
- de eerste 8 spelers in de rangschikking plaatsen zich voor de finale

- **finale: te gebruiken systeem**

- de finale wordt gespeeld volgens het systeem 'de Bruijn' (zie site), waarbij de eerste ronde wordt gespeeld via plaatsing en de rest afhankelijk is van de actuele tussenstand

- uitslagen worden berekend met 3 cijfers achter de komma
- de speler met de meeste punten wordt kampioen; als meerdere spelers met hetzelfde aantal punten eindigen dan telt het hoogste percentage van het te spelen moyenne
- **afmelding finale**
 - indien een speler zich afmeldt wordt de 1^e reserve ingevuld op plaats 8 van de plaatsingslijst enz.
 - bij een reeds gestart toernooi komen de gespeelde wedstrijden van diegene die zich heeft afgemeld te vervallen, de resultaten van de overige reeds gespeelde wedstrijden blijven staan
 - nadat men het schema heeft aangepast spelen de spelers eventueel een extra dubbele partij, zodat iedereen 7 wedstrijden heeft gespeeld
 - bij een afmelding op het einde van een toernooi wordt in overleg beslist hoe de finale tot een goed einde kan worden gebracht

5.3 Uitslagen

- de totaaluitslag van voorrondes en finales wordt naar de 'Wedstrijdleider PK' en naar de secretaris van de club van de finalisten gestuurd en ook op de website van de Stadscompetitie Helmond gepubliceerd

5.4 Promotie

- als men na de voorronde of in een finale boven het moyenne van de betreffende klasse speelt mag men in het volgende seizoen naar een hogere klasse promoveren
>> keuze speler: of promoveren of in dezelfde klasse blijven
- de kampioen promoveert automatisch naar een hogere klasse, ongeacht het gespeelde moyenne in de finale

5.5 Degradatie

- degradatie volgt als men in de voorronde onder het minimum moyenne van de betreffende klasse speelt en men wordt, bij inschrijving in een volgend seizoen, ingedeeld in een lagere klasse
- in een finale na voorrondes kan men niet degraderen, wel in een directe finale
- mocht het voorkomen dat een speler in de voorronde volgens zijn behaalde moyenne zou degraderen naar de onderliggende klasse en toch in de finale mag uitkomen, dan kan deze speler zijn degradatie ongedaan maken door minimaal het moyenne van die betreffende klasse te spelen

5.5 Met welk moyenne speelt men in een volgend seizoen

- basisregel: het aantal te maken caramboles in een klasse is gebaseerd op het gespeelde moyenne in de voorronde van het laatst gespeelde PK-seizoen X 30 + 5 caramboles
- het gespeelde moyenne in de voorronde is het te spelen moyenne in het volgende seizoen dat men deelneemt met inachtneming van de 10%-regeling (zie voor uitleg het item 'voorronde' in hoofdstuk 5.2)
- het gespeelde moyenne in een finale telt alleen bij een promotie als het te spelen moyenne in het volgende seizoen (met inachtneming van de 10%-regeling)
- als een kampioen promoveert met een te laag moyenne voor de hogere klasse gaat hij met het

- instapmoyenne van die hogere klasse spelen
- als een speler in de finale zijn degradatie wegspeelt gaat hij het volgende seizoen spelen met het gespeelde moyenne in de finale

5.7 Algemeen

- alle wedstrijden beginnen om 13.00 uur en men wordt verzocht om min. 15 minuten voor aanvang van de wedstrijden aanwezig te zijn

5.8 Slotbepaling

- indien men een uitnodiging heeft gekregen voor het spelen van een voorronde of finale en men is door omstandigheden verhinderd om hieraan deel te nemen, dan is men verplicht om contact op te nemen met de wedstrijdleader van de organiserende club en met de 'Wedstrijdleader PK' van de Helmondse Stadscompetitie; doet men dit niet en blijft men zonder geldige reden weg, dan volgt een schorsing van één seizoen

In gevallen waarin het wedstrijdreglement niet voorziet beslist de 'Wedstrijdleader PK' c.q. het bestuur.

deel 6 Minicursus arbiter

6.1 Taak en bevoegdheden van de arbiter

- de arbiter heeft tot taak een partij te leiden
- de arbiter roept de spelers op, zodat met een partij kan worden begonnen
- hij dient zich er eerst van te overtuigen dat het materiaal in goede staat is en indien nodig het materiaal te reinigen of in bespeelbare staat te brengen
- een speler, die op dat moment aan de beurt is, mag aan de arbiter vragen welke zijn speelbal is → de arbiter is verplicht de speler de desbetreffende bal aan te wijzen
- de arbiter ziet er op toe dat iedereen, die aanwezig is in het lokaal waar de wedstrijd wordt gespeeld, zich behoorlijk en sportief gedraagt en zich onthoudt van elke handeling (o.a. het geven van aanwijzingen) de biljartsport onwaardig
- moet een speler zijn beurt beëindigen, dan zegt de arbiter: “Noteren ... daarna het aantal door de speler gemaakte caramboles, gevolgd door de naam van de speler met tot slot een herhaling van het aantal in die beurt gemaakte caramboles
- de arbiter mag zijn beslissing herroepen
- heeft de arbiter medegedeeld dat een speler zijn beurt moet beëindigen, dan moeten alle ballen blijven liggen waar zij zijn terecht gekomen → raakt een speler na zijn beurt één of meerdere ballen nogmaals aan, dan dient de arbiter die bal(len) naar beste weten terug te plaatsen in de positie waarin ze lagen vóór het maken van de fout
- het spelen met de verkeerde bal wordt de speler als fout aangerekend als niet vooraf is gemeld dat spelen met de verkeerde bal dreigt

6.2 Optreden van de arbiter.

- de arbiter dient zich bij de arbitrage zodanig op te stellen dat de aan de beurt zijnde speler niet en de niet aan de beurt zijnde speler zo min mogelijk worden gehinderd
- worden 2 partijen of meer gelijktijdig gespeeld, dan dient de arbiter zich zodanig te op te stellen dat ook de andere arbiter en spelers van die andere tafels door hem niet worden gehinderd
- voor of tijdens de uitvoering van een stoot dient de arbiter zich zodanig op te stellen dat hij op de best mogelijke wijze kan vaststellen of de speler de spelregels al of niet overtreedt en kan constateren of een carambole wel of niet is gemaakt
- is een speler tot op 5 caramboles van de voor hem vastgestelde partijlengte gekomen, dan maakt de arbiter dat bekend door na het noemen van het aantal door die speler gemaakte caramboles te zeggen “en nog 5”
- maakt de speler wederom een geldige carambole dan zegt de arbiter, nadat hij het aantal door de speler gemaakte caramboles heeft genoemd, “en nog 4” enz.
- begint die speler aan een nieuwe beurt dan noemt de arbiter, vóór de speler met de beurt begint, het aantal nog te maken caramboles

