

Wedstrijdreglement N.G.B.

Inhoudsopgave:

Art. 01	Algemene bepalingen
Art. 02	Aanvangspositie
Art. 03	Scheidsrechters
Art. 04	Afbreken van een partij
Art. 05	Kleur en doel
Art. 06	Onbehoorlijk gedrag en beïnvloeding
Art. 07	Aanvang van een partij
Art. 08	Beginstoot
Art. 09	Vervolgen van een partij
Art. 10	Scoren
Art. 11	Doelpoging met een bal dicht bij het doel
Art. 12	Over stoppen of ballen spelen
Art. 13	Bal uit het biljart/op band of stop
Art. 14	Een bal die klemt
Art. 15	Voet op de grond tijdens het spelen
Art. 16	Roken boven het biljart
Art. 17	Spelen op eigen bal
Art. 18	Mikken en/of spelen met de bal v.d. tegenstander
Art. 19	Bal van richting- veranderen/tegenhouden
Art. 20	Touché
Art. 21	Doorstoot
Art. 22	Definitie van een beurt c.q. stoot
Art. 23	Bal(len) in de verdedigingsdriehoek
Art. 24	Kaderspel
Art. 25	Fouten door derden
Art. 26	Vliegeren
Art. 27	Koppelwedstrijden
Art. 28	Meten
Art. 29	Strafpunten

Art. 01 Algemene bepalingen

- A. Golfbiljart wordt gespeeld door twee spelers (van elk team een) die om de beurt spelen. Een speler die een geldig gedoelde bal maakt, blijft aan de beurt. Een beurt kan dus uit meerdere stoten bestaan. Er dient gespeeld te worden met de keu-spits (pomerans). Bij iedere andere speelwijze wordt de bal op het strafpunt geplaatst en die van de tegenstander in het doel gestoken.
- B. In de competitie die de N.G.B. organiseert wordt er gespeeld met teams bestaande uit 6 spelers.
- C. De spelers van de teams, minimaal het aantal waarmee wordt gespeeld, worden voor aanvang van de competitie, voor een door de wedstrijdleader bekendgemaakte datum vastgesteld.
- D. De spelers van beide teams spelen volgens de nummering zoals deze is aangegeven op het wedstrijdformulier; nummer 1 van het ene team tegen nummer 1 van het andere team, enz.
Er wordt gespeeld volgens het 2 partijen systeem. Elke gewonnen partij levert 1 punt op, voor zowel de speler als het team.
- E. Het is toegestaan dat de reservespeler die op de wedstrijdkaart is ingevuld invalt wanneer een der opgestelde spelers ontbreekt. Ook mag de reservespeler invallen tijdens een wedstrijd wanneer een der spelers onverwacht wordt weggeroepen of ziek wordt. Gebeurt dit tijdens een partij dan mag de tegenstander beslissen of de lopende partij verder wordt gespeeld of in zijn geheel wordt overgespeeld.
De partij(en) van de ontbrekende speler(s) worden verloren verklaard.
- F. Een lid dat in een bepaalde speelweek een speler met een hogere letterwaarde dan hij zelf heeft vervangen, mag in die zelfde week ook voor zijn eigen team spelen. Uiteraard kan dit alleen voor zijn eigen vereniging en niet vaker als twee keer in een week.
- G. Speelt een speler meer dan 3 wedstrijden in een team dan wordt hij/zij beschouwd als vaste speler van dat team en kan dan, net als de opgegeven spelers niet meer in een lager geklasseerd team spelen. Tenzij deze speler een speler met een hogere letterwaarde heeft vervangen.
Dit mag echter niet wanneer men in een lager geklasseerd team wil spelen. Wedstrijden voor de Nationale Beker tellen hierbij *niet* mee.
- H. De partijen van een ongerechte speler worden als niet gespeeld beschouwd. De eventuele punten worden omgezet in verlies. Een ongerechte speler is o.a. een speler die in een lager team speelt dan waar hij/zij volgens opgave of Art. 1 sub. F van dit reglement, behoort te spelen.
Tenzij als voorzien in Art. 1 sub. F en G mogen spelers geen 2 wedstrijden voor verschillende teams in 1 wedstrijdweek spelen.
- I. Komt een team niet opdagen dan verliest het met de maximale score (12-0) en wordt beboet met een bedrag van € 45.-
Komen beide teams niet opdagen verliezen beide met de maximale score (12-0) en worden beiden beboet met € 45.-
- J. Klachten, voorheen genoemd protesten, zullen worden behandeld onder de voorwaarde zoals genoemd in het Tuchtreglement.
- K. Districten mogen wat betreft het omschreven in artikel B en D van dit reglement hun bepalingen aan de wensen van het district aanpassen. Een verplaatste wedstrijd dient in principe gespeeld te worden voor de volgende wedstrijdronde.

Art. 02 Aanvangspositie

- A. **Spelers zelf, leggen de speelballen op de daarvoor bestemde startpunten.**

De scheidsrechter zorgt dat de ballen schoon zijn en controleert of deze juist zijn geplaatst. Indien deze niet correct zijn geplaatst, verwittigd de scheidsrechter dit aan de speler die dan zelf corrigeert.

- B. De scheidsrechter en de speler zijn verantwoordelijk voor de aanvangspositie van de ballen. Rode ballen bij het witte doel, witte ballen bij het rode doel. Wanneer een vergissing betreffende de aanvangspositie na de opstoot wordt geconstateerd dan wordt de partij gewoon vervolgd.

Art. 03 Scheidsrechters

Van een scheidsrechter wordt verwacht dat deze goed op de hoogte is van het reglement en deze steeds correct weet toe te passen.

- A. Een scheidsrechter blijft steeds rechtopstaand in de nabijheid van het biljart en zoveel mogelijk uit het gezichtsveld van de speler. Als de speler gaat stoten houdt de scheidsrechter zich stil en verbiedt de doorgang aan andere personen. Hij verplaatst zich met de speler.
- B. Hij zal noch tot de speler, noch tot het publiek het woord richten tenzij, voor gevallen voorzien in dit reglement. Indien noodzakelijk verzoekt hij het publiek om stilte.
- C. De beslissingen van de scheidsrechter dienen tijdens het spel steeds uitgevoerd te worden. Neemt de scheidsrechter een beslissing die tegen het reglement handelt dan kan de teamleider namens het team protest aantekenen op het wedstrijdformulier. (zie reglement van de protestcommissie). Voordat de scheidsrechter een besluit ten uitvoer brengt, deelt hij dit besluit mede aan de speler.
- D. Een scheidsrechter die rookt boven het biljart of door woord of gebaar een speler bevoordeelt, kan bij een klacht hierover voor onbepaalde tijd geschorst worden. Onder bevoordeeld wordt o.a. verstaan: het geven van aanwijzingen, aankondigen van kaderspel, enz.
- E. De partij is beëindigd als een der spelers de laatste bal heeft gescoord en zich correct van het biljart heeft verwijderd. De scheidsrechter steekt de overgebleven bal (len) in het biljart, zodat men hiermee niet meer kan oefenen.

Art. 04 Afbreken van een partij

Indien een partij op een dood punt belandt (er komt geen verandering meer in de spelsituatie) geeft de scheidsrechter beide spelers nog 3 beurten. Is de spelsituatie na deze 3 beurten nog ongewijzigd, dan zal de partij worden overgespeeld.

Van dood spel is alleen sprake als de spelsituatie zowel voor als na de stoot hetzelfde is. De scheidsrechter geeft de laatste 3 beurten aan, beginnende bij de speler met de witte ballen.

Bovenstaande is echter nooit van toepassing tijdens kaderspel.

Art. 05 Kleur en doel

- A. Bij wedstrijden van team tegen team, beginnen de bezoekers hun eerste partij met rood en de tweede met wit.
- B. Bij individuele en toernooien speelt de eerst vermelde speler de eerste partij met wit en de tweede met rood. Voor een eventuele derde partij spelen beide spelers een bal recht vooruit in de lengte van het biljart. De speler wiens bal het dichtst bij de band vanwaar gespeeld werd terugkomt, mag kiezen met welke kleur hij wil spelen.

- C. Men speelt met de rode ballen naar het rode doel en met de witte ballen naar het witte doel. In beide gevallen noemen we dit verder in de tekst het eigen doel en het doel van de tegenstander.

Art. 06 Onbehoorlijk gedrag en beïnvloeding

A. ONBEHOORLIJK GEDRAG

Een speler die zich onbehoorlijk gedraagt: Verliest de partij.

Op basis van het tuchtrecht kan een klacht worden ingediend.

B. BEÏNVLOEDING.

Een speler die de tegenstander beïnvloedt wordt:

1 Eerste maal gewaarschuwd.

2 Tweede maal wordt de partij verloren verklaard.

C. Na het stilvallen van de ballen heeft de speler 30 seconden de tijd om de volgende stoot te doen. De scheidsrechter kondigt de laatste 15 seconden aan. Na deze 15 seconden volgt een waarschuwing en krijgt men nogmaals 15 seconden. Heeft de speler na deze 15 seconden nog niet gespeeld dan wordt hij/zij bestraft zoals hierna vermeld.

1 Eerste maal met een door de tegenstander aan te wijzen strafbal en verliest men de beurt. 2 Tweede maal wordt de partij verloren verklaard.

D. SUPPORTEREN DOOR TEAMGENOTEN.

1) Supporteren voor de stoot is verboden, bij overtreding:

a. Eerste maal waarschuwen

b. Tweede maal beurtverlies voor betreffende speler.

2) Supporteren na de stoot is alleen op een normale rustige manier toegestaan. bij overtreding:

a. Eerste maal waarschuwen.

b. Tweede maal het terugleggen van de verplaatste ballen, waarna de tegenstander mag vervolgen.

3) Supporteren door buitenstaanders valt onder de verantwoordelijkheid van de teamleider(s) en lokaalhouder.

E. Als men tijdens de wedstrijd het spel wil verlaten, de keu wegzet, van materiaal wisselt of de keu los draait, dient men de scheidsrechter te verwittigen.

Doet men dit niet, is het een beurtverlies voor de betreffende speler.

F. Als een speler de laatste bal kan doelen en de tegenstander draait voordat er is gespeeld de keu los, helemaal uit elkaar of zet de keu weg, wint de speler die aan de beurt is **zónder te hoeven scoren.**

Art. 07 Aanvang van een partij

Een partij begint de oproep door de scheidsrechter.

De beide spelers dienen onmiddellijk gehoor te geven aan deze oproep door plaats te nemen op de voorziene plaatsen. Bij overtreding wordt men bestraft:

1. De eerste maal gewaarschuwd.

2. De tweede maal verloren verklaart.

Art. 08 Beginstoot

De scheidsrechter waarschuwt de spelers dat de partij kan beginnen, door te zeggen: "spelers klaar" en langzaam tot drie te tellen. Hierna spelen de spelers met de bal op de opstootstip voor het doel gelijktijdig naar de linkerband.

Deze bal moet de breedte-as van het biljart overschrijden. De bal van de ene speler moet vertrokken zijn voordat de bal van

de andere speler de band heeft geraakt. Voldoet een der spelers bij de opstoot niet aan deze regels, dan moet de scheidsrechter de ballen op hun plaats terug leggen en begint men opnieuw. Bij de tweede overtreding van dezelfde speler zal de scheidsrechter de bal van de overtreder op het strafpunt leggen, waarna de tegenstander mag vervolgen. Een speler die bij de opstoot de bal van de tegenstander tegenhoudt of van richting doet veranderen verliest zijn/haar speelbal wordt op het strafpunt gelegd en de bal van de tegenstander wordt in het doel gestoken, waarna deze laatste mag vervolgen. Alle andere door deze stoot verplaatste ballen worden teruggelegd.

Art. 09 Vervolgen van een partij

Na de opstoot mag de speler vervolgen wiens bal de kleinste afstand heeft tot het eigen doel. De speler mag spelen met een bal naar eigen keuze. Scoren beide spelers de opstootbal, dan vervolgen beiden met een volgende bal naar eigen keuze en spelinzicht volgens Art. 8 en wordt vervolgd, volgens Art. 9 sub A.

- A. Indien een speler een stoot uitvoert alvorens de bal(len) uit de voorgaande stoot stilliggen, verliest hij/zij de beurt en worden alle door deze stoot verplaatste ballen teruggelegd. De speelbal wordt op het strafpunt gelegd. De tegenstander vervolgt.
- B. De scheidsrechter geeft duidelijk aan of de opstootbal zacht gespeeld dient te worden, dan wel hard mag.
- C. Indien een der spelers het wenselijk acht zal de ligging van de ballen worden opgemeten door een teamgenoot van de verzoeker. Dit met gebruik van de meetapparatuur en onder toezicht van de scheidsrechter. Indien een te meten bal wordt aangeraakt (tenzij de nieuwe meetapparatuur wordt gebruikt), wordt er beslist in het nadeel van de aanvrager.

Art. 10 Scoren

- A. **BAL OP DE RAND VAN EEN DOEL.**
 - 1. Wanneer een bal op de rand van een doel terecht en in het doel verdwijnt voordat hij stil ligt wordt als een geldige score beschouwd.
 - 2. In alle andere gevallen, behalve wanneer de bal aangespeeld wordt, is het een ongeldige score. De bal wordt door de scheidsrechter afgehaald en op de plaats teruggelegd.
- B. **GELDIGE EN ONGELDIGE SCORE**
 - 1. Een normaal bespeelde bal van de speler die in het doel verdwijnt, is een geldige score
 - 2. Een normaal bespeelde bal van de tegenstander die in het eigen doel of in het doel van de tegenstander verdwijnt, is een geldige score.
 - 3. Een bal van de speler die in het doel van de tegenstander verdwijnt, is een ongeldige score.
De gedoelde bal of ballen worden afgehaald en op het strafpunt gelegd
 - a. De speler verliest zijn/haar beurt.
 - b. **De ongeldig gedoelde** bal wordt afgehaald en op het strafpunt gelegd.
 - 4. Scoort men in een stoot zowel een bal van de tegenstander als een eigen bal in zijn eigen doel, dan mag men vervolgen met de volgende stoot. Hadden beide spelers nog maar een bal, dan wint die speler wiens laatste bal het eerste in het doel is verdwenen.
 - 5. Scoort men in een stoot een eigen bal in het doel van de tegenstander en een andere eigen bal in het eigen doel, dan wordt de bal die in het doel van de

tegenstander is gedoeld afgehaald en op het strafpunt gelegd waarna de speler mag vervolgen met de volgende stoot.

6. Een bal in de nabijheid van de doppen op de lengteas van het biljart mag met een harde, snelle doch reglementaire stoot gedoeld worden. Ligt de speelbal vast (m.u.v. de voorste helft van de dop, het dichtst bij het doel) mag geen rechtstreekse doelpoging ondernomen worden, m.u.v. een massé.

Art. 11 Doelpoging met een bal dicht bij het doel

- A. Een doelpoging met een harde en snelle doch reglementaire stoot toegestaan, ook als de bal in de kleine driehoek ligt en de doeldop raakt.
Een harde en snelle stoot is niet toegestaan met een bal dicht bij het doel dan de doorgetrokken lijn (voorheen stippellijn) en waarmee rechtstreeks een doelpoging wordt gedaan. Deze bal moet men zacht naar het doel spelen of pikeren/masseren. De stootvorm waarbij met geheven keu de speelbal gewoon voorwaarts geduwd wordt is een doorstoot. In het geval de speelbal geen bocht beschrijft (massé) of niet voorwaarts gespeeld en dan teruggelegd wordt (pique), is een harde en snelle stoot verboden.
- B. Een bal op de lijn van de kleine driehoek of op de doorgetrokken lijn (voorheen stippellijn) wordt behandeld als onder Art. 11 sub A.
- C. Indien een speler niet voldoet aan deze punten, zal:
 - 1. De speelbal van de overtreder op het strafpunt worden gelegd.
 - 2. Alle verplaatste ballen worden teruggelegd.
 - 3. De tegenstander mag vervolgen.

Art. 12 Over stoppen of ballen spelen

Indien een speler rechtstreeks over stop(pen) of bal(len) speelt, worden alle door deze stoot verplaatste ballen op hun plaats teruggelegd. De speelbal wordt op het strafpunt gelegd, waarna de tegenstander mag vervolgen. Onrechtstreeks over stop(pen) of balk(ken) spelen wordt niet bestraft.

Art. 13 Bal uit het biljart/op band of stop

- A. Wanneer men eigen bal uit het biljart speelt, wordt deze op het strafpunt gelegd. Alle andere ballen blijven liggen en de tegenstander mag vervolgen.
- B. Wanneer men een bal van de tegenstander uit het biljart speelt, wordt deze door de scheidsrechter in het doel gestoken. Alle ballen blijven liggen, waarna de tegenstander mag vervolgen. Scoort men in deze buurt een geldig doel, dan mag men zelf vervolgen. Wanneer dit bij een balverhouding van 1 tegen 1 gebeurt, dan is de speler die gestoten heeft verloren.
- C. Een bal die op een stop, houten band of doelkap blijft liggen, wordt beschouwd als zijnde uit het biljart. Er dient gehandeld te worden als onder Art. 13 sub A of B.
- D. Een bal die op een stop, houten band of doelkap terecht komt en daarna weer in het speelveld terugloopt wordt niet bestraft, maar als een reglementaire stoot behandelt.

Art. 14 Een bal die klemt

- A. Een bal die tussen de doeldoppen geklemd blijft, wordt als gescoord geteld. De scheidsrechter steekt de bal in het doel.
- B. Een bal die klemt tussen twee stoppen van het middenveld wordt door de scheidsrechter losgemaakt in de richting vanwaar hij is gespeeld. Dit geldt ook

voor een bal die tussen korte band en doel-dop klem gespeeld wordt.

Art. 15 Voet op de grond tijdens het spelen

Bij het uitvoeren van een stoot moet minstens 1 voet de grond raken.

Bij overtreding worden alle verplaatste ballen op hun plaats teruggelegd, waarna de tegenstander mag vervolgen.

Gebeurt dit tijdens het kaderspel, dan wordt de speelbal op het strafpunt gelegd.

Art. 16 Roken boven het biljart

Roken tijdens het uitvoeren van een stoot is ten strengste verboden. Geeft een speler geen gehoor aan de eerste waarschuwing van de scheidsrechter, dan verklaart deze de tegenstander gewonnen voor deze partij.

Art. 17 Spelen op eigen bal

- A. Indien men rechtstreeks op een eigen bal speelt, is het volgende van toepassing:
 - 1. Verliest men de beurt.
 - 2. De speelbal wordt op het strafpunt gelegd.
 - 3. Alle verplaatste ballen worden teruggelegd.
- B. Wanneer de speelbal vast tegen een stop of band ligt, mag men niet rechtstreeks via deze stop of band op een eigen bal spelen.
Dit wordt bestraft als onder Art. 17 sub A.

Art. 18 Mikken en/of spelen met de bal v.d. tegenstander

- A. Mikken op de bal van de tegenstander is niet toegestaan. Onder mikken wordt verstaan: zich achter de bal van de tegenstander opstellen met de keu in een stand om te spelen. Bij overtreding verliest men de beurt.
De scheidsrechter dient, mogelijk het spelen met deze bal te beletten.
Bovenstaand is niet van toepassing als twee ballen dicht bij elkaar liggen en men moet over de bal van de tegenstander heen spelen.
- B. Indien men met de bal van de tegenstander speelt, is het volgende van toepassing:
 - 1. Verliest men de beurt.
 - 2. Alle verplaatste ballen worden teruggelegd.
- C. Bovenstaande gebeurt ook tijdens het kaderspel. Door het terugleggen van de bal(len) is de speler niet van kader veranderd waarna de scheidsrechter een bal van de overtreder, die door de tegenstander is aangewezen, op het strafpunt legt.
De tegenstander vervolgt de partij.
- D. Indien de laatste bal in de aanvalsdriehoek ligt en men mikt of speelt met de bal van de tegenstander of speelt niet binnen de gestelde tijd, is het volgende van toepassing:
 - 1. Verliest men de beurt.
 - 2. Worden alle verplaatste ballen teruggelegd.
 - 3. Wordt de bal op het strafpunt gelegd.

Art. 19 Bal van richting- veranderen/tegenhouden

- A. Wanneer een speler, na te hebben gespeeld, een der eigen ballen tegenhoudt of van richting doet veranderen of nastoot, wordt de speelbal van de overtreder door de scheidsrechter op het strafpunt gelegd.

Alle andere door deze stoot verplaatste ballen worden op hun plaats teruggelegd, waarna de tegenstander mag vervolgen.

- B. Indien het een bal van de tegenstander betreft, wordt de speelbal van de overtreder door de scheidsrechter op het strafpunt gelegd.

Alle andere door deze stoot verplaatste ballen worden op hun plaats teruggelegd, waarna de tegenstander mag vervolgen.

Art. 20. Touché

- A. Indien een speler **vóór** te hebben gespeeld een of meerdere ballen van zichzelf of van de tegenstander aanraakt, hetzij met een ander deel van de keu dan de keu-spits, hetzij met en lichaamsdeel of kledingstuk of het krijtje valt tegen een bal, dan worden alle verplaatste ballen op hun plaats teruggelegd, waarna de tegenstander mag vervolgen.

- B. Indien een speler **ná** te hebben gespeeld een of meerdere ballen van zichzelf of van de tegenstander aanraakt, hetzij met een ander deel van de keu dan de Keu-spits, hetzij met en lichaamsdeel of kledingstuk of het krijtje valt tegen een bal, dan wordt de speelbal op het strafpunt gelegd. Alle andere tijdens deze speelbeurt verplaatste ballen worden op hun plaats teruggelegd, waarna de tegenstander mag vervolgen.

- C. TIJDENS HET KADERSPEL IS ECHTER HET VOLGENDE VAN TOEPASSING. Bij een touché op een der eigen ballen of op die van de tegenstander, worden alle verplaatste ballen op hun plaats teruggelegd, met het gevolg dat men niet van kader is verandert. De scheidsrechter legt de (mogelijke) speelbal of (eerst) getoucheerde bal van de speler op het strafpunt, waarna de tegenstander mag vervolgen.

Art. 21 Doorstoot

- A. Indien de keu spits nog in aanraking is met de speelbal op het moment dat deze een andere bal, stop of band raakt, noemt men dit een doorstoot.

Een doorstoot wordt als volgt bestraft:

1. Men verliest de beurt, de tegenstander vervolgt.
2. Wordt de speelbal op het strafpunt gelegd.
3. Worden alle verplaatste ballen teruggelegd

- B. De scheidsrechter deelt de speler mee of de bal(len) de band, stop of elkaar raken. In dat geval mag de ene bal niet van de speelbal af bewegen anders is het een doorstoot.

Art. 22 Definitie van een beurt c.q. stoot

- A. Een beurt begint als alle door de tegenstander verplaatste ballen stilliggen en deze niet heeft gescoord of zoals voorzien in dit reglement.
- B. Een stoot begint op het moment dat de keu spits de bal raakt en eindigt als alle door deze stoot verplaatste ballen stilliggen en men zich correct van het biljart verwijderd heeft.

Art. 23 Bal(len) in de verdedigingsdriehoek

- A. **Indien er een bal van de verdediger in de grote of kleine driehoek ligt, mag zich de bal van de aanvaller na de stoot alleen in de grote aanvalsdriehoek bevinden**

als de bal van de verdediger niet in de kleine driehoek ligt.

Bij een overtreding wordt de bal van de aanvaller op het strafpunt gelegd.

Komt er tijdens de partij een bal in de eigen verdedigingsdriehoek terecht, dan zal deze er in de eerst volgende beurt van de speler rechtstreeks of onrechtstreeks uitgespeeld moeten worden. De bal mag wel weer via de band, stop of bal in de verdedigingsdriehoek terugkomen.

- B. Het staat de speler vrij de bal in de verdedigingsdriehoek te laten liggen en een andere bal te spelen. Men kan deze beurt ook gebruiken om een of meerdere ballen te doelen. Wanneer echter de beurt voorbij is en een bal die in de verdedigingsdriehoek lag er niet is uitgespeeld zoals beschreven in Art. 23 sub A, zal de scheidsrechter deze bal op het strafpunt leggen. Alle andere ballen (behalve de bal of ballen die reglementair bedoeld zijn) worden op de plaats teruggelegd en de tegenstander mag vervolgen.
- C. Liggen twee of meerdere ballen in de eigen verdedigingsdriehoek, dan moet de speler in de eerst volgende beurt minstens 1 bal eruit spelen en bij de volgende beurt de volgende enz. Verkiest de speler de ballen te laten liggen, dan worden ze allen door de scheidsrechter op het strafpunten gelegd. Alle andere ballen (behalve de bal of ballen die reglementair bedoeld zijn) worden op de plaats teruggelegd, waarna de tegenstander mag vervolgen.
- D. De bal(len) van een speler die in de verdedigingsdriehoek van de tegenstander terechtkomen, mogen erin blijven liggen, ook indien er mee gespeeld wordt en dit zowel voor als tijdens het kaderspel.
- E. Een bal op de lijn van de verdedigingsdriehoek, ligt in deze driehoek en wordt behandeld als onder Art. 23 sub A.

Art. 24 Kaderspel

- A. Voor de toepassing van het kaderspel is het biljart verdeeld in 14 kaders, met inbegrip van de verdedigingsdriehoek.
- B. Het kaderspel begint wanneer een van de spelers nog maar een bal heeft. De aanvang van het kaderspel mag niet worden aangekondigd door de scheidsrechter.
- C. Artikel 23 heeft voorrang op artikel 24 en dit zowel voor de verdediger die in de eigen verdedigingsdriehoek ligt, alsook voor de aanvaller. (Art.23 sub D).
- D. Bij iedere stoot tijdens het kaderspel moet minstens 1 bal het kader verlaten hebben, dit kan ook een bal van de tegenstander zijn. Gebeurt dit niet, dan zal de speelbal van de overtreder op het strafpunt worden gelegd, waarna de tegenstander mag vervolgen. De verdedigingsdriehoek telt tijdens het kaderspel voor de verdediger niet meer als kader. Het terug verdedigen van het grote kader naar de verdedigingsdriehoek is dus een kaderfout.
- E. Indien twee ballen (aanvaller en verdediger) in de driehoek liggen volstaat het dat beide ballen de driehoek verlaten, of de speelbal dient het grote kader te verlaten (gezien vanuit de verdedigende bal).
- F. Wanneer een bal zich op de scheidingslijn van een kader bevindt, volstaat het deze rechtstreeks of onrechtstreeks te verlaten. Bij overtreding wordt de speelbal op het strafpunt gelegd, waarna de tegenstander mag vervolgen. Wanneer een bal op de lijn van de verdedigingsdriehoek van de tegenstander blijft liggen, ook als er mee gespeeld werd, wordt niet bestraft. In geval van twijfel (bal dicht bij de lijn) is de speler verplicht aan de scheidsrechter te vragen in welk kader de bal zich bevindt. Bij overtreding worden alle verplaatste ballen op hun plaats teruggelegd en vervolgd de tegenstander.

Art. 25 Fouten door derden

Een fout door derden veroorzaakt, mag de speler niet worden aangerekend. Ballen die door bovenstaande fout(en) worden verplaatst, worden door de scheidsrechter teruggelegd en de speler blijft aan de beurt.

Art. 26 **Vliegeren**

Vliegeren met een bal die ligt tussen de lange band en de op 9,2 cm parallel getrokken stippellijn, is niet toegestaan. Bij overtreding:

1. Verliest men de beurt.
2. Alle ballen worden op hun plaats teruggelegd.

Art. 27 **Koppelwedstrijden**

Bij de eerste partij bepaalt het koppel zelf wie er opstoot. De tweede partij stoot de andere speler op. Bij een eventuele derde partij bepaalt het koppel zelf wie er opstoot. Het koppel wiens bal het dichtst bij het doel komt blijft aan de beurt.

De tweede speler vervolgt de partij. Doelt een speler bij de opstoot, dan vervolgt dezelfde speler. De spelers spelen om de beurt, scheidsrechter en spelers zijn verantwoordelijk voor de juiste volgorde. Er mag onderling overlegd worden, mits:

1. Er niet op het biljart gewezen of aangeduid wordt.
 2. **Er niet langer dan 30 seconden gewacht wordt alvorens te spelen.**
 3. De speler die niet aan de beurt is, mag niet mikken op de bal (onder mikken wordt verstaan: zich achter de bal opstellen met de keu in een stand om te spelen). De scheidsrechter dient, indien mogelijk, het spelen met deze bal te beletten.
- Bij overtreding van bovenstaande:
1. Verliest het koppel de beurt.
 2. Worden alle verplaatste ballen teruggelegd.
 3. Gebeurt dit tijdens het kaderspel dan wijst de tegenstander een bal aan die door de scheidsrechter op het strafpunt wordt gelegd. De tegenstander vervolgt de partij.

Art. 28 **Metten**

Metten van ballen dient te geschieden met de daarvoor bestemde meetapparatuur.

Om te bepalen aan welke zijde van de lijn een bal zich bevindt gebruikt men bijvoorbeeld de spiegel of het plaatje. (Het half maantje is niet meer toegestaan.)

Als je met het plaatje meet, geef je een lijn-bal als het merkteken (gaatje) **precies in het midden van de lijn ligt**. Om de afstand tot het doel te bepalen gebruikt men de afstandmeter. (In de (beker) competitie meet een teamgenoot van de aanvrager, tijdens toernooien mag de speler zelf meten onder toezicht van de scheidsrechter).

Art. 29 **Strafpunten**

Een bal die het strafpunt dient te worden gelegd plaats in de hoek gevormd door de doelstop en de korte band, zodanig dat hij de korte band raakt en +/- drie millimeter van de doelstop ligt. De bal dient bij het doel van de overtreder te worden gelegd.

Men dient rekening te houden met het feit of de bal vertrokken is op de linker of rechterhelft van het biljart. Een te bestraffen bal die op de aslijn vertrokken is wordt links bestraft. Indien het niet mogelijk is een bal op het aangewezen strafpunt te plaatsen, neemt men de straffpunten in de volgende volgorde:

1. Hoek gevormd door korte band en doelstop, maar aan de andere zijde van het doel.
2. In het middenkader en rakend aan de tweede stop vertrokken op de aslijn van het doel van de overtreder.

3. Achter en rakend aan de twee stoppen van een van de twee vleugels op de breedte-as vertrokken van het doel van de overtreder. Hierbij dient men rekening te houden met het feit of de te bestraffen bal vertrokken is van de linker of rechterhelft van het biljart.

