

# ANTWERPSE DRIEBAND LIGA 2000 VZW opgericht op 21/12/1999

(Gesticht in 1983 onder de naam *Antwerpse Drieband Liga – afgekort ADL*)

## REGLEMENT COMPETITIE ADL2000

Dit reglement vervangt alle voorgaande en is van kracht met ingang vanaf 15 augustus 2018

## Algemeen

### Art.1: Weigerings door ADL2000

De vzw ADL2000 (hierna ADL2000) kan steeds spelers, ploegen en lokalen weigeren omwille van ontbrekende gegevens of omwille van gegevens die niet voldoen aan de vereisten van het reglement.

### Art.2: Plichten van het ADL2000-Bestuur

In omstandigheden die niet door het reglement zijn voorzien heeft ADL2000, vertegenwoordigd door het bestuur, steeds de plicht om de goede werking van de organisatie te bewaren. Het voltallige bestuur heeft ook de verantwoordelijkheid ervoor te zorgen dat alle wedstrijden van ADL2000 in goede banen geleid worden.

### Art.3: Reglement en kalenderboeken

Het kalenderboek, met daarin het reglement, wordt voor het begin van de competitie aan elke ploeg bezorgd via de kapitein of afgevaardigde. Er wordt één exemplaar voorzien voor elke kapitein en één exemplaar voor elke lokaalhouder. Door deel te nemen aan de ADL2000-biljartcompetitie verklaart elke deelnemer kennis te hebben genomen van het reglement en het te aanvaarden. Een exemplaar van het kalenderboek is ook steeds te vinden op de website van ADL2000, [www.ADL2000.be](http://www.ADL2000.be).

### Art.4: Het bestuur ADL2000, rechten en besluiten

- **4.1:** Het bestuur verbindt zich ertoe om alle wedstrijden op een sportieve en eerlijke manier te laten verlopen en op die manier bij te dragen tot de goede werking van ADL2000. Alle leden van het bestuur worden geïnformeerd over alle toegekomen post en ontvangen klachten. Zij behartigen ook enerzijds de rechten en plichten van de spelers en anderzijds de uniforme toepassing van het reglement.
- **4.2:** Specifieke gevallen die niet voorzien zijn in het reglement, zullen door het bestuur in eer en geweten beslecht worden.
- **4.3:** Uitspraken over klachten zullen geen aanleiding kunnen geven tot rechtsvervolging gezien het akkoord bij art.2 en 3. Indien deelnemers toch tot rechtsvervolging overgaan, is dit een bewijs van onverenigbaarheid met het bestuur en haar organisatie, en heeft dit vanzelfsprekend een direct ontslag voor de indiener(s) tot gevolg. Oneerlijke praktijken i.v.m. het reglement brengen steeds schade toe aan het onderling vertrouwen tussen spelers, kapiteins en clubs. Deze praktijken zullen daarom streng worden gesanctioneerd.
- **4.4:** Voor alle vragen, opmerkingen, informatie, klachten, inlichtingen enz. kan men de Postbus (hierna PB) gebruiken via het e-mailadres, zoals vooraan in het kalenderboek vermeld.
- **4.5:** Speciale omstandigheden tijdens een wedstrijdverloop die nog niet voorzien zijn in het ADL2000-reglement, zullen worden behandeld volgens de reglementen van de KBBB. Indien nodig, zullen de ADL2000-reglementen aangepast worden voor het begin van het volgende seizoen.

### Art.5: Verloop van een ADL2000 seizoen

- **5.1:** Een seizoen in de ADL2000-competitie begint in september en eindigt vóór 30 juni. Dit betekent dat alle wedstrijden tussen deze data gepland en gespeeld moeten worden. De noodzakelijke gegevens zoals te spelen punten, kalender, vernieuwd reglement, lokalen, enz., zullen steeds tijdig op de website vermeld worden. Indien zich uitzonderlijke en onverwachte situaties voordoen, zal het bestuur de gepaste maatregelen voorzien.
- **5.2:** Een speciale infodag wordt georganiseerd in het laatste weekend van augustus of in het eerste van september en is bedoeld voor alle leden. Op die dag worden de kalenderboeken uitgedeeld met daarin het reglement, de competitiekalender, de KVA-planning en alle nodige gegevens van alle ploegen. Het bestuur zal ervoor zorgen dat omstreeks 15 augustus al deze gegevens op de website beschikbaar zijn. De infodag is van groot belang voor alle kapiteins met betrekking tot wijzigingen en vernieuwingen in het reglement. Eventuele opmerkingen van de spelers kunnen dan ook reeds op de infodag aan het bestuur worden meegedeeld. Minstens alle kapiteins worden op deze dag uitgenodigd.
- **5.3:** Enkel spelers met een G-statuuut, verworven op basis van het vorig speelseizoen en niet langer dan 2 jaar afwezig in ADL2000, kunnen een individuele prijs winnen. (Voor de verschillende soorten statuten van speler, zie art.21 e.v.).
- **5.4:** Het ADL2000-reglement is steeds van toepassing tijdens alle wedstrijden.

### Art.6 : Technische specificaties

- **6.1:** Er wordt driebanden gespeeld op biljarts van 2,10m.
- **6.2:** De biljartballen (minimum diameter: 61mm) moeten de gebruikelijke Aramith-ballen zijn, Pro Cup-ballen zijn eveneens toegelaten. De thuisploeg en de lokaalhouders zorgen voor de zuiverheid van de biljarttafel en biljartballen, vooraf en tijdens de wedstrijd. Indien voorafgaand aan een wedstrijd de biljarttafel en/of de wedstrijdballen worden gereinigd, zal dit enkel gebeuren voor het inspelen van beide spelers. De biljartballen die vanaf de 1ste wedstrijd worden gebruikt, blijven in gebruik gedurende de 4 wedstrijden.
- **6.3:** Er worden geen hulpstukken toegelaten op de kleine tafel. Indien er een opmerking wegens inbreuk op de richtlijnen m.b.t. hulpstukken wordt genoteerd op het samenvattingsblad, heeft dit sanctie 49.1 tot gevolg. Indien bij controle door het

bestuur een mogelijke overeenkomst tussen beide spelers en/of kapiteins om het gebruik van hulpstukken toe te laten wordt vastgesteld, heeft dit sanctie art.49.1 voor de betrokken speler(s) én sanctie art.50.1 voor beide kapiteins tot gevolg. Enkel om een bal te herpositioneren bij plakballen of om een bal te reinigen, kan de scheidsrechter een hulpstuk gebruiken.

- **6.4:** De maximale lengte van de keu is 150cm.

### **Art.7: Inschrijvingen**

- **7.1:** Elke ploeg die inschrijft, dient verplicht gebruik te maken van het ADL2000 inschrijvingsformulier met vermelding van naam, volledig adres, telefoon of gsm, geboortedatum en de te spelen punten van de spelers.

- **7.2:** Alle nieuwe (N), oud-gekende (OG>2jaar) en nieuwe federatiespelers (N/F) worden verplicht een kopie van hun identiteitskaart te bezorgen via de PB. Federatiespelers zijn ook verplicht hun licentienummer van de KBBB door te geven. Zonder bezorging van deze kopie kunnen de betrokken spelers niet starten. Gekende spelers van vorige 2 speelseizoenen dienen geen kopie te bezorgen. Let in dit verband ook op art.8 en art.21 t/m 23. De kapiteins zijn verantwoordelijk voor het tijdig toekomen van alle gegevens.

- **7.3:** Inschrijvingen van ploegen, lokalen en reclamevoorwaarden die niet zijn voldaan op de uiterste datum (zie formulieren) zijn aanleiding tot schrapping van inschrijving, zowel voor ploeg als lokaal. Op die manier is het mogelijk dat een plaats kan worden ingenomen door een andere ploeg. Indien alle afdelingen zijn gevormd en de wedstrijdkalender is opgemaakt, zal een inschrijving geweigerd worden.

- **7.4:** De noodzakelijke inschrijvingsformulieren kunnen steeds verkregen worden via de ADL2000 PB en zijn ook steeds beschikbaar op de ADL-website. Vul deze formulieren steeds correct in en bezorg ze tijdig aan het bestuur!

### **Art.8: Inschrijvingsformulier “nieuwe speler”**

Indien een ploeg een nieuwe speler wil aansluiten, moet deze verplicht gebruik maken van het inschrijvingsformulier “nieuwe speler”. Dit formulier kan verkregen worden via de ADL2000 PB of via de website. Alle nieuwe spelers dienen eveneens te melden of zij al dan niet aangesloten zijn bij een andere federatie en hoeveel punten zij daar spelen. Verder dienen zij te voldoen aan de gegevens vermeld in art.7. Indien een speler wordt ingeschreven na aanvang van het biljartseizoen kan er een tijdelijk probleem zijn met de uniforme kledij in de ploeg. Bijgevolg zal de nieuwe speler een korte periode (datum inschrijving + 3 weken) kunnen deelnemen met zijn team in een zwarte lange broek, wit hemd met lange mouwen en zwarte schoenen. Na deze periode zijn art.34 en 35 i.v.m. kledij van toepassing.

### **Art.9: Indeling nieuwe ploegen**

Nieuwe ploegen kunnen maximum in afdeling C indien 5 afdelingen, en maximum in afdeling D indien meer afdelingen, geplaatst worden door het bestuur. Dit geldt niet voor gekende ploegen die door sponsorverplichtingen van naam dienen te veranderen. Speciale sportieve omstandigheden kunnen voor uitzonderingen zorgen, na goedkeuring door het bestuur.

### **Art.10: Indeling afdelingen**

Indien 70 of meer ploegen zijn ingeschreven, kan het bestuur eventueel overgaan tot een herschikking van de afdelingen om een zo normaal mogelijk competitieverloop te vrijwaren. Hierdoor kunnen stijgings- en dalingsnormen afwijken van het gebruikelijke stramien.

### **Art.11: Lokaal en speeldag van de ploeg**

Elke ploeg moet een thuislokaal opgeven. Dit lokaal moet in regel zijn met de voorwaarden van ADL2000, zo niet kunnen de ploegen van dit lokaal niet starten in de competitie. Het lokaal wordt gevraagd de meest recente ADL2000-uitslagen zichtbaar ter beschikking te hebben. Elke ploeg kiest zelf de speeldag voor de thuiswedstrijden. **Enkel op zaterdagavond en op zondag de hele dag wordt er geen competitie gespeeld.**

### **Art.12: Gemiddelden**

Er wordt gespeeld in verschillende categorieën die gekenmerkt zijn door volgende limieten:

<b>PTN</b>	<b>GEMIDDELDEN</b>	<b>PTN</b>	<b>GEMIDDELDEN</b>	<b>PTN</b>	<b>GEMIDDELDEN</b>
13	0,3666 - 0,4333	32	0,9334 - 1,0666	70	2,1667 - 2,3333
15	0,4334 - 0,5000	36	1,0667 - 1,2000	75	2,3334 - 2,5000
17	0,5001 - 0,5666	40	1,2001 - 1,3333	80	2,5001 - 2,6666
19	0,5667 - 0,6333	45	1,3334 - 1,5000	85	2,6667 - 2,8333
21	0,6334 - 0,7000	50	1,5001 - 1,6666	90	2,8334 - 3,0000
23	0,7001 - 0,7666	55	1,6667 - 1,8333	95	3,0001 - 3,1666
25	0,7667 - 0,8333	60	1,8334 - 2,0000	100	3,1667 - 10,0000
28	0,8334 - 0,9333	65	2,0001 - 2,1666		

\* Is het 5de cijfer na de komma een 5 of meer wordt het 4de cijfer een eenheid hoger, indien lager dan 5 is er geen wijziging. Vb: 17p = 0,56666, dus 0,5667 = 19p // 28p = 0,93333, dus 0,9333 = 28p // 50p = 1,66666, dus 1,6667 = 55p. // Speelpunten ADL2000 in vergelijkingskolom met KBBB staan in art.20.

### **Art.13: Verplichte promoties – Vermindering te spelen punten – Medisch Attest**

- **13.1:** Alle spelers met een G-statuut kunnen een verplichte promotie krijgen indien hun veelvuldige uitzonderlijke prestaties ertoe leiden dat de sportiviteit van hun wedstrijden niet meer gewaarborgd kan worden.
- **13.2:** Het bestuur behoudt zich het recht voor om ook bij andere spelers ten allen tijde een verplichte promotie door te voeren. Een verplichte promotie met als gevolg een sanctie art.25.4 is van toepassing i.v.m. te weinig aanvangspunten.
- **13.3:** Omwille van ernstige medische omstandigheden (bewijs via medisch attest), kan een speler voor het begin van het seizoen een aanvraag indienen tot aanpassing van zijn te spelen punten. Het bestuur zal de aanvraag onderzoeken en een gepaste beslissing tijdig meedelen aan de betrokkene.

### **Art.14: Waarde-coëfficiënt**

Een gespeelde wedstrijd kan worden omgezet naar een waarde-coëfficiënt. Deze berekening kan nodig zijn bij gelijkheid van uitslagen o.a. in het Kampioenschap van Antwerpen en bij art.42.

$$\frac{\text{Aantal gescoorde punten} \times 1000}{\text{Aantal beurten} \times \text{te spelen punten}}$$

### **Art.15: Prijsuitreiking**

- **15.1:** De prijsuitreiking vindt plaats op een door het bestuur vastgestelde plaats en datum.
- **15.2:** De winnende spelers en ploegen krijgen een uitnodiging toegestuurd of worden via de website geïnformeerd.
- **15.3:** Enkel spelers met een G-statuut (zie art.22.1) vanaf het begin van het seizoen kunnen individuele prijzen winnen.
- **15.4:** Het bestuur behoudt zich het recht voor om aan spelers en ploegen waarmee geen verdere sportieve samenwerking mogelijk is, een verworven prijs vooraf aan de prijsuitreiking te bezorgen.
- **15.5:** Individuele prijzen worden nooit meegegeven aan andere personen. Indien een speler zich vooraf verontschuldigd heeft bij de secretaris, kan deze prijs achteraf uitgekeerd worden mits een aftrek van 50 %. Deze kan afgehaald worden na afspraak (zie art.15.7) bij de penningmeester.
- **15.6:** Ten minste één speler van de winnende ploeg dient persoonlijk aanwezig te zijn, zo niet blijft de prijs bij ADL2000.
- **15.7:** Niet afgehaalde prijzen op de prijsuitreiking blijven ter beschikking van ADL2000 onder de omschreven voorwaarden en dit uiterlijk t/m 31 oktober eerstvolgend op deze prijsuitreiking.
- **15.8:** Een speler of ploeg die een schorsing of ontslag uit de organisatie ADL2000 heeft gekregen, verliest het recht op de persoonlijke of ploegprijs.
- **15.9:** Een speler die zakt onder zijn aanvangspunten op het einde van het seizoen en vermeld was in Top 9 of bij allerlei A-B-C, verliest het recht op de persoonlijke prijs.

### **Art.16: Prijzenverdeling Ploegen**

- **16.1:** Het aantal prijzen hangt af van het aantal ploegen per reeks en deze worden als volgt verdeeld: de helft van het aantal ploegen per reeks min 1. Dit betekent dat er 7 prijzen zullen zijn, indien er 16 ploegen per afdeling zijn. Bij 14 ploegen per reeks zullen er 6 prijzen zijn. Het aantal ploegprijzen bepaalt ook het aantal individuele prijzen per afdeling (Top 9). In de Top 9 in elke afdeling zijn het slechts de 9 beste wedstrijduitslagen op basis van art.43 die in aanmerking komen voor de individuele rangschikking per afdeling.
- **16.2:** Voor de 'allerlei'-categorie (kortste wedstrijd en hoogste % serie), is er één prijs voorzien per onderdeel, en dit voor de 3 categorieën van spelers. Deze 3 categorieën zijn onderverdeeld in spelers van 13 t/m 19 punten (=A), spelers van 21 t/m 28 punten (= B) en spelers van 32 en hoger (=C).
- **16.3:** De prijzen voor de kortste wedstrijd worden gewonnen door de spelers met de minste beurten in deze 3 categorieën (A, B en C). Bij gelijkheid wint de speler met het hoogste aantal te spelen punten. Indien ook dit gelijk is, telt de vroegste speelweek van uitvoering.
- **16.4:** De prijzen voor de hoogste % reeks van de te spelen punten worden gewonnen door de spelers in deze 3 categorieën (A, B en C). Bij gelijkheid wint de speler met het laagste aantal te spelen punten. Indien ook dit gelijk is, telt de vroegste speelweek van uitvoering. Indien ook dit gelijk is, wordt gekeken naar de op één na beste wedstrijd.
- **16.5:** Algemeen: Indien er nog gelijkheid zou zijn, is de winnaar diegene die zijn resultaat het dichtst evenaart.

## **Ploegsamenstelling**

### **Art.17: Kapiteins**

- **17.1:** Elke ploeg dient een speler als kapitein op te geven, die fungeert als contactpersoon met het bestuur enerzijds en met de kapiteins van de tegenstanders anderzijds. Indien een kapitein in de loop van een seizoen ontslag neemt in zijn ploeg, dient deze vervangen te worden. Deze vervanging wordt verplicht gemeld via de PB en door het bestuur gepost op de website. Bij afwezigheid van de kapitein tijdens de wedstrijd wordt deze vervangen door een andere speler van de ploeg, die dan als verantwoordelijke van de ploeg fungeert.
- **17.2:** Het zijn alleen de kapiteins en eventueel de speler die bij een geschil betrokken is, die via het bestuur gecontacteerd zullen worden om het geschil te bespreken, op te lossen of te sanctioneren indien de aanleiding van het geschil niet voorzien is in het reglement.
- **17.3:** De kapitein is verantwoordelijk voor de te spelen punten van een nieuwe speler. Indien later wordt vastgesteld dat er foutieve punten (te lage) werden opgegeven, zal dit een gepaste sanctie tot gevolg hebben (o.a. sanctie 25.4). Het is dus zeer

belangrijk dat de kapitein de te spelen punten van een nieuwe speler, aangesloten bij een andere federatie, steeds controleert op correctheid. Speelpunten van meer dan 2 seizoenen geleden worden niet aanvaard en de F-speler zal gewoon als N/F-speler worden ingeschreven. Let hierbij op art.20.

### **Art.18: Wat kan en mag bij een ploegopstelling?**

#### **- 18.1: Heenronde**

Elke ploeg kan bestaan uit minimum 4 en maximum 7 spelers. Indien 7 spelers werden opgegeven voor de eerste wedstrijd, mag men nog 1 speler vervangen vóór het begin van de terugronde. Deze vervanging mag gebeuren door een N - N/OG/F - G-speler. Indien minder dan 7 spelers werden opgegeven voor de eerste wedstrijd, mag men verder aanvullen (niet vervangen) tot 7 spelers voor het einde van de heenronde. Een speler vervangen tijdens de heenronde wegens natuurlijke afvloeiing kan via schriftelijke aanvraag aan het bestuur. Let hierbij op art.7 en 8.

Nota: Elke speler die is ingeschreven bij een deelnemende ploeg in ADL2000 kan voor de aanvang van de terugronde enkel en slechts eenmalig een ploegwijziging aanvragen via de PB, op voorwaarde dat hij nog geen enkele wedstrijd gespeeld heeft.

#### **- 18.2: Terugronde**

In principe kunnen in de terugronde geen spelers vervangen of aangevuld worden. Zeker niet tijdens de laatste 6 wedstrijden. In geval van buitengewone omstandigheden kan via de PB een uitzonderlijke toelating gevraagd worden. Het is gewenst om in de heenronde tijdig de nodige voorzieningen hiervoor te treffen. Indien de uitzonderlijke toelating bekomen wordt, is deze enkel bedoeld om de vervanging te laten doorgaan met een OG- of G-speler. Een aanvulling of vervanging in de terugronde door een N- of een N/F-speler zal niet worden aanvaard. Spelers die in de terugronde toch worden toegevoegd en minder dan 2 speelseizoenen niet gespeeld hebben bij ADL2000, kunnen worden toegelaten en starten minstens aan de oud-gekende punten of hoger volgens vermelde punten op het 'inschrijvingsformulier' op basis van eerlijkheid en werkelijkheid. Bijgevolg zijn deze spelers onderhevig aan de toepassing van het art.22.1 en 23.1. Let hierbij op art.7 en 8! Een speler die in de terugronde is toegevoegd en geen 5 wedstrijden heeft gespeeld, kan na het seizoen niet zakken onder zijn aanvangspunten en begint het volgende seizoen ten minste aan zijn vorige punten of hoger in hetzelfde statuut.

### **Art.19: Laatste 2 wedstrijden van de competitie**

Spelers dienen minimum 3 competitiewedstrijden gespeeld te hebben om te mogen deelnemen aan de laatste 2 competitiewedstrijden van een seizoen. Foutieve opstelling geeft sanctie 0 punten voor de speler in kwestie.

## **Spelers en berekening van de gemiddelden**

### **Art.20: Omzettingstabel federatiespelers → ADL2000 punten.**

KBBB Match	KBBB Klein	ADL2000 Klein
15	>	18 > 15
18	>	22 > 17
22	>	27 > 21
27	>	34 > 25

KBBB Match	KBBB Klein	ADL2000 Klein
34	>	42 > 32
42	>	50 > 40
50	>	--- > 55
Ere Klasse	>	--- > 75
G* spelers art. 23.8	>	100

### **Art.21: Soorten spelers**

ADL2000 onderscheidt 3 soorten spelers:

- 1) a) Geklasseerde: **G + G\***
  - b) Oud-Gekende : **OG<2** jaar (minder dan 2 jaar niet-actief in ADL2000)
- 2) a) Oud-Gekende: **N-OG>2** jaar (meer dan 2 jaar niet-actief in ADL2000)
  - b) Federatiespelers: **N-F**
- 3) Nieuwe speler: **N**

### **Art.22: Statuten spelers**

Iedere deelnemer aan ADL2000 krijgt een statuut toegekend met zijn specifieke inhoud. Afhankelijk van het statuut en zijn looptijd kan dit statuut wijzigen.

#### **- 22.1: Geklasseerde speler (G of G\* of OG<2jaar)**

Een ADL2000-speler wordt beschouwd als "Geklasseerd" indien hij een volwaardig speelpuntengetal bekomen heeft in de competitie. Een speler die minder dan 2 speelseizoenen afwezigheid heeft (OG<2jaar), behoudt zijn statuut (G) en kan starten aan zijn gekende punten of op basis van zijn puntenverklaring. (zie art.23.7.) Voor G\* zie art. 23.8.

#### **- 22.2: Oud-Gekende speler (OG>2jaar) = N/OG**

Een ADL2000-speler in deze categorie is een speler die meer dan 2 speelseizoenen afwezigheid heeft. Hij kan starten aan zijn oude gekende punten of op basis van zijn puntenverklaring.

#### **- 22.3: Federatiespeler (F) = N/F**

Een federatiespeler is een speler die gekend is bij de KBBB. Hij kan starten op basis van zijn ondertekende puntenverklaring, die dan omgerekend wordt volgens de omzettingstabel van art.20.

#### **- 22.4: Nieuwe speler (N)**

Een speler die voor de eerste maal deelneemt aan de ADL-competitie, krijgt het statuut van “nieuwe speler”. De ploegkapitein geeft zijn te spelen punten op, en dit op basis van werkelijkheid en eerlijkheid. Nieuwe spelers moeten minimum aan 15 te spelen punten starten. Nieuwe spelers die tijdens het laatste gespeelde seizoen geen 5 wedstrijden hebben gespeeld, en dus nog niet volwaardig werden uitgerekend, worden voor het nieuwe seizoen opnieuw beschouwd als “nieuwe speler” en starten het seizoen aan de laatst gespeelde punten van het afgelopen seizoen.

#### **Art.23: Berekening (alle) soorten spelers**

Aangezien er een verscheidenheid is in de statuten, is het ook logisch dat er een verscheidenheid zal zijn in de berekening van de behaalde punten, d.w.z. sommigen dienen een bepaald patroon te volgen tijdens het seizoen en anderen niet.

**Spelers die op het einde van de competitie 2 categorieën onder hun gemiddelde spelen, kunnen 1 categorie dalen onder de laatst gespeelde punten. Spelers die stijgen tijdens het KVA kunnen op het einde van de competitie niet dalen.**

#### **- 23.1: Berekening Geklasseerde speler (G + OG<2jaar)**

##### a) Na de heenronde

Een geklasseerde speler zal enkel berekend worden op het einde van de heenronde op de tot dan toe gespeelde wedstrijden in de competitie en enkel op promotie. Hij moet hiervoor 5 wedstrijden in de competitie gespeeld hebben. Indien hij geen 5 wedstrijden gespeeld heeft, wordt hij later berekend na de 5<sup>de</sup> wedstrijd in de terugronde. Indien het behaalde gemiddelde hoger is dan zijn laatst gespeelde punten kan hij maximum 1 categorie stijgen, behalve indien er een toepassing via art.13 is gebeurd.

##### b) Na de terugronde

Na afloop van de competitie en met een minimum van 5 gespeelde wedstrijden (enkel competitie), zal de speler berekend worden op het algemeen gemiddelde van al zijn gespeelde wedstrijden van het seizoen. Indien het behaalde gemiddelde hoger is dan zijn laatst gespeelde punten kan hij maximum 1 categorie stijgen.

#### **- 23.2: Berekening Oud-Gekende speler (N/OG>2jaar) en Federatiespeler (N/F)**

Een speler in deze categorie wordt berekend als “nieuwe speler” in de heenronde en moet hierin minstens 5 wedstrijden gespeeld hebben. In de terugronde wordt hij een geklasseerde speler en vanaf dan ook zo berekend. Indien hij geen 5 wedstrijden gespeeld heeft in de heenronde, wordt hij berekend na de 5<sup>de</sup> de wedstrijd in de terugronde. Slechts vanaf dan wordt hij een G- speler. Indien een N-OG/F-speler tijdens zijn heenronde, eventueel pas na zijn 5<sup>de</sup> wedstrijd, een promotie speelt van meer dan 2 categorieën per 5 wedstrijden, zal deze een sanctie art.13 bekomen. De spelers in deze categorie kunnen niet dalen onder hun bekomen aanvangspunten.

#### **- 23.3: Berekening Nieuwe speler (N)**

\* Een “nieuwe speler” blijft gedurende het volledige seizoen een nieuwe speler.

\* Een nieuwe speler wordt vanaf de 3<sup>de</sup> wedstrijd (inbegrepen) telkens gecumuleerd berekend volgens het rolsysteem. Dit betekent dat er bij de 2 eerste wedstrijden van een nieuwe speler geen berekening wordt gemaakt voor de te spelen punten. Deze berekening gebeurt pas nadat de 3<sup>de</sup> wedstrijd is gespeeld en wordt vervolgd met een berekening na de 4<sup>de</sup> en 5<sup>de</sup> wedstrijd. Op die wijze is het eerste blok van het rolsysteem (5 wedstrijden) volbracht en is er sprake van een volwaardig rolsysteem (zie art.23.4 voor verdere details).

\* Een nieuwe speler kan in de heenronde en terugronde onbepaald promoveren. Na het spelen van de heenronde en met een minimum van 5 gespeelde wedstrijden kan de speler maximum 1 categorie dalen. In de terugronde zal de speler enkel nog berekend worden op promotie en dit tot het einde van het seizoen.

\* Na afloop van de competitie en met een minimum van 5 gespeelde competitiewedstrijden, zal deze speler berekend worden op het algemeen gemiddelde van alle competitiewedstrijden. Indien het behaalde gemiddelde 1 of 2 categorieën hoger is dan zijn laatst gespeelde punten zal hij maximum 1 categorie stijgen.

\* Indien een nieuwe speler een promotie speelt van meer dan 2 categorieën per 5 wedstrijden zal deze een sanctie 49.1 bekomen op de gegevens van 5<sup>de</sup> wedstrijd van het betrokken rolpatroon. Bij overschrijding van 3 categorieën promotie gecumuleerd berekend, zal deze speler maximum 3 categorieën stijgen met sanctie 49.1 tot gevolg op de gegevens van de 5<sup>de</sup> wedstrijd van het betrokken rolsysteem.

#### **- 23.4: Wat is het rolsysteem voor nieuwe spelers (N/OG>2jaar en N/F tot heenronde)**

Het rolsysteem wordt gebruikt om N/OG en N/F-spelers te berekenen op hun gespeeld gemiddelde. Voor deze spelers begint het rolsysteem te werken vanaf de eerste wedstrijd en telt elk gegeven (punten/beurten) van alle tot dan toe gespeelde wedstrijden bij elkaar tot en met de 5<sup>de</sup> wedstrijd. Vanaf de 6<sup>de</sup> wedstrijd wordt het blok van 5 behouden, maar als volgt: wedstrijd 1 valt weg en wedstrijd 6 komt erbij met herrekening, daarna gebeurt telkens dezelfde procedure. Later valt dan wedstrijd 2 weg en wedstrijd 7 komt er bij, enzovoort.

#### **- 23.5: Maximum seizoen promotie voor N/OG-F en N-spelers**

Alle deelnemers die het seizoen zijn gestart en vernoemd worden onder 23.2 en 23.3, zullen bij overschrijding van 2 categorieën promotie over het gehele seizoen (enkel competitie) ten overstaan van hun inschrijvingspunten, niet meer in aanmerking kunnen komen om te dalen op het einde van het seizoen, ook al voldoen ze aan de voorwaarden.

#### **- 23.6: Toepassing speelpunten na herberekening heenronde**

Spelers die hebben voldaan aan de voorwaarden vermeld in hun statuutomschrijving (+ berekeningen), spelen naar de nieuwe competitiepunten vanaf de eerste speeldag van de competitietrugronde.

### - 23.7: Onvoldoende wedstrijden gespeeld per seizoen

De spelers vermeld onder art.23.2 en 23.3 die niet voldoen aan het spelen van minimum 5 wedstrijden per seizoen voor een eerste puntenberekening (volwaardig rolsysteem), kunnen een volgend seizoen terug starten als nieuwe speler maar aan hun laatst gekende punten.

### - 23.8: G\*-spelers

Dit zijn extra getalenteerde spelers die aan de ADL2000-competitie deelnemen en door hun wereldwijde prestaties gekend zijn. Zij worden als extra toegevoegde speelwaarde en imago-uitstraling in ADL2000 toegelaten. Zij dienen binnen een termijn van 4 jaren minimum 10 wedstrijden te spelen in de competitie. G\*-spelers zijn spelers met een minimum moyenne van 2,334 (art.12 = 75 te spelen punten).

### Art.24: Berekening op maximum 45 beurten

Alle wedstrijden die gespeeld worden in de competitie, tellen mee voor de berekening van het gemiddelde van de spelers. Wedstrijden die 45 beurten overschrijden, worden voor de berekening van het gemiddelde van de spelers op 45 beurten gehouden. Dat gemiddelde wordt steeds berekend door de behaalde caramboles te delen door het gespeelde aantal beurten.

## Wedstrijden

**ELKE SPELER IS ZELF VERANTWOORDELIJK VOOR ZIJN TE SPELEN PUNTEN**

### Art.25: Reeksen

De wedstrijden in de verschillende afdelingen worden betwist door 4 spelers die aan volgende reeksen moeten voldoen:

Afdeling A	Min. 17 - Min. 21 - Min. 23 - Min. 28
Afdeling B	Min. 15 - Min. 19 - Min. 21 - Min. 25
Afdeling C	Min. 15 - Min. 17 - Min. 19 - Min. 23
Afdeling D	Min. 15 - Min. 17 - Min. 19 - Min. 21
Afdeling E	Min. 13 - Min. 15 - Min. 17 - Min. 19

### - 25.1: Samenstelling

De samenstelling van de ploeg voor de competitie moet volgens deze reeksen gebeuren. Indien hieraan niet kan voldaan worden, moet een speler verplicht naar “geforceerde” punten spelen. Indien er geforceerd gespeeld wordt, is het steeds de speler die het dichtst aanleunt bij de geforceerde punten, die ervoor in aanmerking komt, ook al moeten daardoor meerdere spelers naar geforceerde punten spelen.

### - 25.2: Begin van de wedstrijd

De wedstrijd begint wanneer de scheidsrechter de ballen plaatst voor het trekken naar de band. Vanaf dit ogenblik kan een speler de ballen niet meer aanraken behalve met de pomers. De aanvangsstoot gebeurt steeds met de witte bal naar de rode bal. Zie verder art.57 t/m 61: “Richtlijnen voor scheidsrechters/schrijvers”.

### - 25.3: Fouten in verband met te spelen punten

Indien een wedstrijd is uitgespeeld door beide spelers, en één van beide speelde naar een verkeerd aantal te spelen punten, mag deze wedstrijd niet herspeeld worden. In geen geval kan om dergelijke reden een wedstrijd- en/of samenvattingsblad worden hernieuwd, wat steeds een strenge sanctie tot gevolg zal hebben. Hierbij kunnen zich 2 scenario's voordoen:

- De winnaar speelde naar een te laag puntenaantal. In dit geval wordt het aantal wedstrijdpunten van de winnaar herrekend naar zijn normale te spelen punten, maar het effectief gemaakt resultaat blijft behouden bij zijn persoonlijke resultaten. De tegenstander (verliezer) bekommt 1 extra punt en zijn persoonlijke resultaten worden behouden.
- De verliezer speelde naar een te laag puntenaantal. In dit geval wordt het aantal wedstrijdpunten van de verliezer herrekend naar zijn normale te spelen punten.

**Aandacht!** Wanneer een speler die naar een te laag puntenaantal speelt stopt na het zo gedachte laatste punt, mag deze nog steeds verder spelen naar de normale te spelen punten (bij vaststelling van verkeerde puntenopgave), zolang de scheidsrechter de biljartballen niet heeft gewijzigd voor een eventuele nabeurt of de ballen niet door een ander persoon werden verplaatst.

### Art.26: Lokalen met 2 biljarts

Mits toestemming van beide ploegen en in lokalen waar 2 biljarts ter beschikking zijn, mogen op 2 tafels wedstrijden tegelijkertijd gespeeld worden. De tegenstanders helpen in dit geval de thuisploeg met schrijven en arbitreran.

### Art.27: Ploegen met dezelfde clubnaam in competitie

Ploegen onder dezelfde clubnaam dienen zo snel mogelijk de wedstrijden van de competitie tegen elkaar te spelen.

### **Art.28: Begin van de wedstrijden**

- **28.1:** De wedstrijden moeten ten laatste beginnen om 19u15. Een speler die om een geldige reden verhinderd is, mag later komen, maar niet later dan 22u30. De kapitein van de tegenstander moet hierover voor aanvang van de wedstrijd op de hoogte gebracht worden (indien mogelijk zelfs 24 uur voor de wedstrijd). Alle telefoonnummers en e-mailadressen van de kapiteins staan ter beschikking op de website.
- **28.2:** In onderling overleg tussen beide teams en de lokaalhouders kan in de namiddag gespeeld worden met een aanvangstijdstip tussen 13u en 14u. Deze overeenkomst dient tijdig gemeld te worden aan het bestuur via de PB (art.32) en goedkeuring zal vermeld worden op de website onder 'wijzigingen aan de kalender'. **Een ploeg kan 2 wedstrijden op 1 dag spelen (bv. Competitie en KVA) maar de verantwoordelijkheid voor de te spelen punten blijft een persoonlijk aandachtspunt.**
- **28.3:** Het scorebord moet steeds op een zichtbare plaats staan voor de beide ploegen.

### **Art.29: Invullen samenvattingsblad**

- **29.1:** Voor het begin van de wedstrijd moeten de beide kapiteins alle namen van de spelers op het samenvattingsblad invullen. De thuisploeg moet hun spelers eerst op het samenvattingsblad vermelden. Indien de thuisploeg nog geen volledige ploeg invulde, kan de tegenstander weigeren hun namen door te geven totdat de thuisploeg volledig op het samenvattingsblad ingevuld is.
- **29.2:** De speler in de laagste categorie van de thuisploeg komt uit tegen de speler van de laagste categorie van de bezoekende ploeg. De tweede speler komt uit tegen de andere tweede speler, enz... Een ploegwedstrijd bestaat uit vier wedstrijden. De thuisploeg mag, in samenspraak met de tegenstander, bepalen in welke volgorde er gespeeld wordt en dit in functie van de aanwezige spelers. Het is niet toegestaan de spelers (en hun te spelen punten) in willekeurige volgorde te vermelden op het samenvattingsblad en hun wedstrijd als dusdanig te laten spelen. Indien een ploeg de regels over de volgorde van de wedstrijd niet volgt, zal sanctie art.49.1 worden toegepast.

### **Art.30: Wedstrijd- en samenvattingsblad na de wedstrijd**

- **30.1:** Tijdens de wedstrijd worden de vier te spelen wedstrijden op één wedstrijdblad (in dubbel, waarbij één exemplaar voor de bezoekende ploeg) genoteerd, waarna elke speler zijn wedstrijd aftekent. Na het einde van de 4 wedstrijden wordt het samenvattingsblad (in dubbel, waarbij één exemplaar voor de bezoekende ploeg) ingevuld en door beide kapiteins ondertekend. Het samenvattingsblad dient volledig ingevuld te zijn (datum, plaats, afdeling, namen van ploegen en spelers, behaalde resultaten en eindtotaal).
- **30.2:** Indien beide bladen via de PC worden ingevuld en verzonden, dienen deze niet te worden ondertekend door spelers en kapiteins. Het bestuur gaat ervan uit dat beide kapiteins hun akkoord hebben gegeven over de inhoud van de verzending en dat er geen opmerkingen werden opgesteld, zo niet worden deze opmerkingen binnen de 48 verwacht via de PB.
- **30.3:** Zowel het wedstrijdblad als het samenvattingsblad dient zo vlug mogelijk en ten laatste de dag nadien om 13u aan Raoul Van der Velden (tel/fax: 03/887.75.61 of e-mail: raoul.vandervelden@skynet.be) verzonden te worden of indien anders vermeld op de website of uitslagenbladen naar Pauwels François (fax: 03/889.58.79 of e-mail: taverne@sintmargaretha.be). De wedstrijdbladen van wedstrijden betwist op zaterdagmiddag worden ten laatste verwacht om 19u op zaterdagavond. Het is verplicht om zowel het wedstrijdblad als het samenvattingsblad door te zenden. Deze worden op het secretariaat bewaard om eventueel geraadpleegd te kunnen worden bij het ontvangen van een klacht. *Indien een ploeg niet in orde is met het samenvattings- en/of wedstrijdblad volgt sanctie art.49.1.*  
Nota: Bij herhaling van in gebreke blijven i.v.m. tijdige verzending zal telkens de sanctie cumulatief worden toegepast. *Indien dit 5 x gebeurt in een seizoen zal er een aftrek van 31 punten worden toegepast.*

### **Art.31: Website wedstrijduitslagen**

De uitslagen van de competities worden op de website vermeld van zodra deze zijn afgewerkt en nagezien, uitgezonderd die wedstrijden die zijn verplaatst volgens art.32. De mogelijk gewijzigde "te spelen punten" worden tevens op de website bekendgemaakt. Eventuele toepassingen van art.13 worden vermeld bij wijziging te spelen punten. Op die manier blijft iedereen tijdig en correct geïnformeerd. Maar iedere speler blijft steeds verantwoordelijk voor zijn te spelen punten.

### **Art.32: Wijzigingen wedstrijdkalender**

- **32.1: Verplaatsen van een wedstrijd + goedkeuring door het bestuur via PB**  
Indien door omstandigheden een wedstrijd verplaatst wordt, dienen beide ploegen **altijd** hun onderling akkoord schriftelijk of per e-mail te melden aan het bestuur ter goedkeuring.
  - a) De wedstrijd wordt verlaat: de schriftelijke (mail) overeenkomst met aanvraag tot goedkeuring dient ten laatste 72 uur voor de aanvang van de normaal voorziene speelavond te worden ontvangen om goedkeuring te kunnen verkrijgen. Indien de wedstrijd na de gewone voorziene kalenderspeeldag wordt verplaatst, dient deze wel gespeeld te worden voor het einde van de volgende speelweek, of met een bijzondere schriftelijke omschrijving en mits uitzonderlijke toelating van het bestuur op een latere datum. In bepaalde onvoorziene omstandigheden kan het bestuur een noodoplossing voorzien die door beide ploegen dient te worden aanvaard. Let hierbij ook op art.32.3.
  - b) De wedstrijd wordt vervroegd: de schriftelijke (mail) overeenkomst met aanvraag tot goedkeuring dient ten laatste 72 uur voor de aanvang van de vooruitgeschoven speelavond te worden ontvangen om goedkeuring te kunnen verkrijgen. Het niet voldoen aan de voorwaarden bij a en b terwijl de verplaatste wedstrijd wel is gespeeld, heeft sanctie art.46 tot gevolg voor de ploeg die de verplaatsing niet tijdig meldde.
  - c) De goedkeuring is pas definitief wanneer de aangevraagde wedstrijdverplaatsing onder art.32.1/a en b is vermeld op de website bij "wijziging aan de kalender". Andere ploegen kunnen hun bemerkingen eventueel melden.

### **- 32.2: Verplaatsen laatste wedstrijdspeeldag van heen- en/of terugronde**

Wedstrijden van de laatste speeldag, zowel in heenronde als terugronde, kunnen enkel vervroegd worden, maar dit moet steeds gebeuren in overleg tussen beide ploegen en met het bestuur. Op geen enkele wijze kan een verplaatsing zonder overleg met het bestuur goedgekeurd worden. De ploeg die de uiteindelijke beslissing niet nakomt, zal een sanctie 0 punten bekomen. Let hierbij ook op art.32.3.

### **- 32.3: Weigeren van een verzoek tot uitstel**

Indien een verzoek tot uitstel van een wedstrijd door de tegenstander wordt geweigerd, hoewel de reden tot uitstel gegrond is (vb. sluiting lokaal, ziekte van verscheidene spelers, ongeval, enz....), kan de vragende partij nog altijd een schriftelijk verzoek of e-mail richten aan het bestuur (zie art.53), behalve bij de laatste wedstrijd (zie art.32.2). Dit verzoek moet minstens 72 uur voor de vooropgestelde speeldag bij het bestuur toekomen. De beslissing van het bestuur is definitief. Indien het bestuur het verzoek aanvaardt, zal de wedstrijd gespeeld moeten worden op de datum die door het bestuur wordt vastgelegd. Indien het bestuur het verzoek niet aanvaardt, zal de wedstrijd op het geplande moment gespeeld moeten worden.

### **Art.33: Met hoeveel spelers een wedstrijd beginnen?**

Bij iedere wedstrijd moeten minstens twee wedstrijden gespeeld kunnen worden. Indien de 3<sup>de</sup> en 4<sup>de</sup> speler ontbreken, krijgt zowel de 3<sup>de</sup> als de 4<sup>de</sup> speler automatisch een sanctie van 0 punten. Een speler die niet kan spelen door een afwezigheid van de tegenstander bekommt 6 + 1 = 7 punten. In geen enkel geval kan in ADL2000 een speler dubbel spelen tijdens een wedstrijd.

### **Art.34: Verplichte Biljartkledij**

**Voor alle ADL2000-wedstrijden is  
DEFTIGE UNIFORME BILJARTKLEDIJ VERPLICHT**

- **ZWARTE lange broek (of eventueel zwarte rok voor dames).**
- **ZWARTE schoenen.**
- **HEMD OF POLO met lange of korte mouwen. GEEN T-SHIRT !**

### **Opmerkingen:**

- Een ploeg moet collectief hemd of polo dragen.
- Spelers van dezelfde ploeg zijn niet verplicht allen korte of allen lange mouwen te dragen. Kleur, opdruk, enz. dienen wel identiek te zijn.
- Minstens de 4 opgestelde spelers dienen aan deze voorschriften te voldoen.
- Indien tegen dit artikel inbreuken worden vastgesteld, mag iedere deelnemende speler dit op het samenvattingsblad, goed omschreven, vermelden. Deze opmerking zal worden aanzien als een toegekende sanctie art.49.1.
- Wegens specifieke omstandigheden (o.a. medische reden), kan een speler soms niet voldoen aan art.34. Om discussie te vermijden bij controle vraagt het bestuur dat spelers en/of kapiteins voor het begin van het seizoen een kopie van een attest of factuur (op naam) met betrekking tot de ongeschiktheid aan het bestuur overmaken. Andere ernstige medische omstandigheden die zouden leiden tot het niet naleven van art.34, kunnen aan het bestuur voorgelegd worden via de PB. Ook op het inschrijvingsformulier is de mogelijkheid voorzien om dit te melden. Het eventuele attest blijft geldig tot de voorgeschreven termijn. Indien geen termijn is vermeld, wordt een duur van maximum 1 jaar voorzien. Het is zeker niet de bedoeling van het bestuur om de privacy van de deelnemers te schenden, maar elke gevraagde uitzondering dient verantwoord te worden tegenover andere deelnemers of bij controle.

### **Art.35: Scheidsrechters en schrijvers**

De thuisploeg is verplicht de schrijvers en de scheidsrechters te leveren. De thuisploeg mag echter in samenspraak met de tegenpartij hulp vragen met de arbitrage. Indien een scheidsrechter of schrijver niet als speler vermeld staat, kan hij deze functies toch uitvoeren, op voorwaarde dat hij de uniforme teamkledij draagt (zie art.8) of deftig gekleed is. Personen die niet vermeld staan op het inschrijvingsblad of in het kalenderboek maar toch behulpzaam zijn bij het team, kunnen de functie van schrijver uitvoeren en dienen daarbij enkel in verzorgde kledij te zijn. Niet in orde heeft sanctie art.49.1 tot gevolg bij vermelding op het samenvattingsblad of bij vaststelling. Kennisname van artikels 57t/m 61: 'Richtlijnen voor de scheidsrechter/schrijver' en art.25.3 is noodzakelijk.

### **Art.36: Inspeeltijd voor de wedstrijd**

Spelers bereiden zich tijdig voor om het inspelen te kunnen starten wanneer de vorige wedstrijd is afgewerkt. De inspeeltijd is maximum 5 minuten per speler. Spelers die door uitzonderlijke omstandigheden laattijdig toekomen, moeten de inspeeltijd beperkt houden tot maximum 1 minuut en onmiddellijk daarna de wedstrijd starten. Bij overschrijding van de inspeeltijd zal de scheidsrechter de speelballen verwijderen met de melding 'tijdsoverschrijding' en de ballen klaarleggen voor het begin van de wedstrijd.

### **Art. 37: Nabeurt**

Elke wedstrijd wordt gespeeld met een nabeurt en is beslecht als één speler zijn te spelen punten heeft behaald. Het aantal beurten is onbeperkt. Voor de berekening van de punten verwijzen we naar de tabel van art.24 en 41.



### Art. 38: Seizoen-ploegforfait.

Indien een ploeg een algemeen forfait geeft of bekommt tijdens de heenronde, worden de punten die behaald zijn tegen de ploeg die forfait geeft afgetrokken van de totaal behaalde wedstrijd punten in de algemene rangschikking. Gebeurt de forfait in de terugronde dan blijven de wedstrijden punten die behaald zijn in de heenronde behouden en worden de behaalde punten alleen in de terugronde afgetrokken van de algemene rangschikking. De behaalde individuele punten blijven behouden. De ploeg die een algemeen ploegforfait geeft bekommt sanctie art. 49.7 of 49.8.

### Art.39: Individueel wedstrijdforfait

Indien een speler belet is en de ploeg staat reeds vermeld op het samenvattingsblad, dan mag deze speler vervangen worden door iemand die zowel voldoet aan het minimum van de vorige speler als aan de noodzakelijke categorie, zo niet dient de vervangende speler wel geforceerd naar hogere punten te spelen. Om een forfait te vermijden, mag een afwezige speler met vermelding op het samenvattingsblad ook vervangen worden door een speler van een hogere categorie. Op geen enkele wijze kan een vervangende speler aan minder punten spelen dan aan de punten van de speler die hij vervangt. Een speler mag nooit een dubbele wedstrijd spelen. Een speler die niet kan spelen door een afwezigheid van de tegenstander bekommt 6 +1 punten. De afwezige tegenstander krijgt sanctie art.49.3.

### Art.40: Ploeg wedstrijdforfait

Indien er onvoldoende wedstrijden gespeeld kunnen worden (zie art.33), betekent dit automatisch een forfait voor de afwezige ploeg en wint de tegenstander met  $4 \times 6.00 = 24.00 + 3 = 27p$ . De kapitein van de aanwezige ploeg dient er voor te zorgen dat de namen van zijn spelers op het samenvattingsblad worden vermeld. Indien er een speler van de tegenstander aanwezig is, dient deze de mogelijke namen van de spelers van zijn ploeg in te vullen. Bij een afwezigheid van de volledige ploeg blijft deze zijde ongevuld en zal het bestuur zelf 4 willekeurige spelers noteren. Een ploeg kan per seizoen maximum 3 maal een 'ploeg wedstrijdforfait' bekommen. Bij een vierde ploegforfait wordt dit automatisch een 'seizoen-ploegforfait' (Art. 38). De afwezige ploeg bekommt per forfait een sanctie 49.6.

### Art.41: Uitslagverwerking winnaars & verliezers.

Beu.	Punt	Bonus Win.	Bonus Verliez.	Beu.	Punt	Bonus Win.	Bonus Verliez.	Beu.	Punt	Bonus Win/Verl	Totaal	Beu.	Punt	Bonus Win/Verl	Totaal
1	6.00	+ 5.80	+ 2.90	16	6.00	+ 2.80	+ 1.40	31	6.00	- 0.20	5.80	46	6.00	- 3.20	2.80
2	6.00	+ 5.60	+ 2.80	17	6.00	+ 2.60	+ 1.30	32	6.00	- 0.40	5.60	47	6.00	- 3.40	2.60
3	6.00	+ 5.40	+ 2.70	18	6.00	+ 2.40	+ 1.20	33	6.00	- 0.60	5.40	48	6.00	- 3.60	2.40
4	6.00	+ 5.20	+ 2.60	19	6.00	+ 2.20	+ 1.10	34	6.00	- 0.80	5.20	49	6.00	- 3.80	2.20
5	6.00	+ 5.00	+ 2.50	20	6.00	+ 2.00	+ 1.00	35	6.00	- 1.00	5.00	50	6.00	- 4.00	2.00
6	6.00	+ 4.80	+ 2.40	21	6.00	+ 1.80	+ 0.90	36	6.00	- 1.20	4.80	51	6.00	- 4.20	1.80
7	6.00	+ 4.60	+ 2.30	22	6.00	+ 1.60	+ 0.80	37	6.00	- 1.40	4.60	52	6.00	- 4.40	1.60
8	6.00	+ 4.40	+ 2.20	23	6.00	+ 1.40	+ 0.70	38	6.00	- 1.60	4.40	53	6.00	- 4.60	1.40
9	6.00	+ 4.20	+ 2.10	24	6.00	+ 1.20	+ 0.60	39	6.00	- 1.80	4.20	54	6.00	- 4.80	1.20
10	6.00	+ 4.00	+ 2.00	25	6.00	+ 1.00	+ 0.50	40	6.00	- 2.00	4.00	55	6.00	- 5.00	1.00
11	6.00	+ 3.80	+ 1.90	26	6.00	+ 0.80	+ 0.40	41	6.00	- 2.20	3.80	56	6.00	- 5.20	0.80
12	6.00	+ 3.60	+ 1.80	27	6.00	+ 0.60	+ 0.30	42	6.00	- 2.40	3.60	57	6.00	- 5.40	0.60
13	6.00	+ 3.40	+ 1.70	28	6.00	+ 0.40	+ 0.20	43	6.00	- 2.60	3.40	58	6.00	- 5.60	0.40
14	6.00	+ 3.20	+ 1.60	29	6.00	+ 0.20	+ 0.10	44	6.00	- 2.80	3.20	59	6.00	- 5.80	0.20
15	6.00	+ 3.00	+ 1.50	30	6.00	+ 0.00	+ 0.00	45	6.00	- 3.00	3.00	60	6.00	- 6.00	0.00

### Formule Puntenberekening Verliezer

$$\text{Punten verliezer} = 6 \times \frac{\text{Behaalde Caramboles}}{\text{Te Spelen Caramboles}} + \text{of} - \text{Bonuspunten volgens beurten}$$

Voorbeeld 1: speler a speelt 28 en wint van speler b 40 in 25 beurten en speler b heeft 20 caramboles gemaakt.

Punten speler a =  $6,00 + 1,0$  (bonus zie tabel) = 7,00 punten

Punten speler b =  $6 \times 20$  ( behaalde caramboles =  $120 : 40$  (te spelen caramboles) =  $3.00 + 0.5$  (bonus zie tabel) = 3.5 punten

Voorbeeld 2: speler a speelt 28 en wint van speler b 40 in 32 beurten en speler b heeft 32 caramboles gemaakt

Punten speler a =  $6.00 - 0,4$  (bonus zie tabel) = 5.60 punten

Punten speler b =  $6 \times 32$  (behaalde caramboles =  $192 : 40$  (te spelen caramboles) =  $4.80 - 0,40$  (bonus zie tabel) = 4.40 punten

Wanneer een speler in veel beurten met weinig caramboles verliest, kan zijn puntentotaal op minder dan 0 uitkomen. In dit geval wordt de score gewoon 0 punten. **Een speler die 0 caramboles scoort, krijgt altijd 0 punten.**

De speler die zijn wedstrijd wint, zal 1 punt extra krijgen bij zijn totaal behaalde wedstrijd punten, gelijkspel levert beide spelers 0.50 punten op.

Voorbeeld: Een ploeg die 3 van de 4 wedstrijden wint en een puntentotaal behaalt van 12,25 krijgt daarbij 3 punten extra, wat het totaal op 15,25 brengt.

De ploeg die de meeste extra punten behaalt, zal beloond worden met 3 punten, en bij gelijke stand iedere ploeg 1 punt. Deze 3 punten komen bij de totale behaalde wedstrijd punten.

## Klassementen

## **Art.42: Rangschikkingen**

- **42.1:** Verklaring van de rangschikking:

- 1 - ploegnaam
- 2 - aantal gespeelde wedstrijden
- 3 - aantal gewonnen wedstrijden
- 4 - aantal verloren wedstrijden
- 5 - aantal gelijkgespeelde wedstrijden
- 6 - matchpunten op basis van winst en gelijk
- 7 - totaal behaalde wedstrijdpunten
- 8 - totaal behaalde match- en wedstrijdpunten.

- **42.2:** Een ploeg krijgt winst toegekend wanneer ze meer dan 2 extra punten verdiend heeft. Ploegen spelen gelijk wanneer beide ploegen 2 extra punten hebben verdiend. Een ploeg krijgt een verlieswedstrijd in het klassement indien er minder dan 2 extra punten werden verdiend.

- **42.3:** Het klassement van de afdelingen wordt opgemaakt op basis van de totaal behaalde wedstrijdpunten. Bij gelijkheid van het totaal aantal wedstrijdpunten zijn de matchpunten bepalend, en vervolgens het aantal gewonnen wedstrijden. Indien er dan nog gelijkheid is, geeft de berekening van de waardecoëfficiënt (zie art.14) de doorslag.

- **42.4:** Het klassement is bepalend voor de samenstelling van de afdelingen van het volgende seizoen. **De eerste 2 ploegen uit een afdeling moeten promoveren naar een hogere afdeling. De laatste twee ploegen degraderen naar een lagere afdeling.** Bij een algemeen forfait van een ploeg daalt er maar één ploeg uit die afdeling. De ploegen die een afdeling stijgen, moeten voldoen aan de punten van deze afdeling. Door het wegvallen van ploegen na het seizoen kunnen er ook meer promovendi zijn in elke afdeling. Het herschikken van de afdelingen kan er ook voor zorgen dat er meer ploegen van afdelingen veranderen. Afwijkingen op deze regel kunnen besproken worden binnen het bestuur.

- **42.5:** Indien door bepaalde omstandigheden bij een promotie, een ploeg een aanvraag richt tot het bestuur om af te zien van behaalde promotie, zal dit niet goedgekeurd worden. Kapiteins moeten er dus steeds op letten dat hun team voldoet aan de puntenvoorwaarden, ook na een eventuele wijziging in de samenstelling van het team.

- **42.6:** Alle weekuitslagen en andere rangschikkingen dienen als "voorlopige uitslagen en rangschikkingen" gelezen te worden. Pas na de eerstvolgende bestuursvergadering na het einde van de competitie zal de definitieve eindstand bekend gemaakt worden. Na dit overleg zullen alle definitieve rangschikkingen door het bestuur worden medegedeeld via een extra uitslagenblad op de website.

- **42.7:** Indien er extra aanpassingen moeten gebeuren bij herverdeling of aanpassingen van de afdelingen door extreme wijzigingen in het aantal inschrijvingen, zullen deze aanpassingen steeds gebeuren door rekening te houden met de eindrangschikking van betreffende afdeling(en).

## **Art.43: Individuele punten = TOP 9**

Individuele punten kunnen worden verdiend op basis van de wedstrijden met de hoogste bonus. De extra punten bij een gewonnen wedstrijd worden daar enkel als supplement beschouwd.

Een afwezigheid van de tegenstander levert 6,00 + 1 punten op voor het individueel klassement.

Het klassement van de individuele punten wordt aan het eind van het seizoen als volgt opgemaakt:

- 1 - Minimum te spelen wedstrijden: voor alle reeksen komen de 9 beste wedstrijden in aanmerking.
- 2 - Hoogste puntentotaal: de hoogst behaalde wedstrijdpunten.
- 3 - Extra winstpunten: de individuele extra winstpunten (1 p of 0,5 p), behaald bij diezelfde 9 hoogste wedstrijdpunten.
- 4 - Totaliteit van de punten: wedstrijdpunten (2) + extra winstpunten (3).
- 5 - De kolom 'Totaal' bepaalt op deze wijze de eindstand in elke afdeling met de 9 beste uitslagen.
- 6 - Indien er in de TOP 9-eindrangschikking voor de prijswinnaars (zie art.16) een gelijke eindtotaalstand is, zal de onderlinge rangschikking worden bepaald met voorrang aan de meeste wedstrijdpunten. Indien er dan nog gelijkheid blijft, zal er een extra prijs worden voorzien.

## **Sancties en Boetes**

Er zijn 2 soorten sancties:

**a)** Sportieve sancties: 6 +1 punten of meer voor de tegenstander.

**b)** Financiële sancties: sancties zoals omschreven in art.49.

Opgelet: in enkele artikels zijn zowel a als b vermeld.

Deze sancties zijn van toepassing bij alle inbreuken tegen reglementsartikels tijdens ADL2000-wedstrijden, onder meer bij:

- Administratiefouten
- Verkeerde speler- of ploegopstelling
- Verkeerde puntenopgave
- Inbreuk tegen regels van goed gedrag en kledij
- Afwezigheden van speler(s) of ploeg(en)
- Zware fouten tegen het reglement
- Uitspraken via het bestuur.

Bepaalde sancties zijn van toepassing mits vermelding op het samenvattingsblad of bij een onderzoek in opdracht van het bestuur. Het is dus steeds in ieders belang de nodige aandacht te schenken aan de ADL2000-reglementen teneinde een normale afwikkeling van een speelseizoen te bekomen.

#### **Art.44: Te laat bezorgen of onvolledig invullen wedstrijd- en samenvattingsblad**

- **44.1:** De ploegen die volgens art.30 wedstrijd- en samenvattingsblad niet naar behoren hebben ingevuld, krijgen hiervoor sanctie art.49.1.
- **44.2:** Indien de wedstrijd- en samenvattingsbladen niet tijdig (uitslag niet binnen voor 13u00 de volgende dag, voor wedstrijden op zaterdag om 19u00 de dag van de wedstrijd) werden verzonden of bezorgd aan het secretariaat (zie art.30) of bij uitzondering aan de vermelde persoon op het wekelijks uitslagenblad, krijgt de overtredende ploeg sanctie art.49.1.

#### **Art.45: Verwittigen bij verplaatsing wedstrijd**

Wie, bij toepassing van art.32, van beide ploegen geen schriftelijke verwittiging heeft verzonden naar de PB bij het verplaatsen van een wedstrijd, bekommt hiervoor een sanctie art.49.1 zoals voorzien in art.30.

#### **Art.46: Niet in juiste volgorde opstellen van spelers**

De ploegen die bij art.29 hun spelers in willekeurige volgorde opstellen en laten spelen, krijgen hiervoor een sanctie art.49.1 voor de foutieve wedstrijd in kwestie.

#### **Art.47: Speler opstellen onder een valse naam**

Een ploeg die de 1<sup>ste</sup> maal (art.29) een speler onder een valse naam opstelt krijgt sanctie art.49.4.

#### **Art.48: Sancties**

- **48.1:** Elke vermelde sanctie 49.1 in een artikel wordt bestraft met een boete.
- **48.2: Afwezigheden**
  - a) Een afwezigheid van een speler wordt bestraft met sanctie art.49.3.
  - b) Een afwezigheid van een ploeg (zonder aanvaardbare reden) wordt bestraft met sanctie art.49.5.
- **48.3: Beleefdheid/Imago & Fair Play**
  - a) Een speler die in gesprek met andere leden elke vorm van beleefdheid niet respecteert en zijn ongenoegen luidruchtig, onfatsoenlijk of schandelijk laat blijken, wordt bestraft met sanctie art.49.2 bij klacht of vaststelling.
  - b) Elke ernstige vorm van dreigement, verbaal geweld, handgemeen, spuwen, e.a. door een speler tegenover anderen, heeft sanctie art.49.2 tot gevolg bij klacht of vaststelling.
  - c) Het steeds wederkerend uiting geven van bezwaren ten overstaan van het ADL2000-bestuur in het openbaar, zonder vorm van bewijslast, zal niet worden toegelaten. Herhaling van zulke feiten kan, na een eerste schriftelijke waarschuwing, leiden tot sanctie, tijdelijke schorsing of ontslag bij ADL2000.
  - d) Het is vanzelfsprekend dat iedere biljartsportliefhebber zijn hobby op een serene en sportieve wijze kan uitoefenen en ook laat uitoefenen. Het is de verantwoordelijkheid van de kapiteins om daar zorg voor te dragen. Ernstige inbreuken op deze sportiviteitsregels betreffende fair play en respect kunnen aanleiding geven tot toepassing van art.49.2

#### **Art.49: Boetentabel**

1. Boete Allerlei	5.00 €
2. Beleefdheid – Fair Play – Respect	10.00 €
3. Forfait speler	12.50 €
4. Spelen onder een valse naam	25.00 €
5. Vrijwillig verlaten KVA met gespeelde wedstrijd	50.00 €
6. Forfait ploeg bij een wedstrijd (Competitie of KVA)	50.00 €
7. Ploeg forfait tijdens de heenronde voor het gehele competitieverloop	100.00 €
8. Ploeg forfait tijdens de terugronde voor het gehele competitieverloop	150.00 €

#### **Art.50: Betaling boetes**

Elke boete moet binnen de drie weken na ontvangst van het overschrijvingsformulier op de rekening van ADL2000 gestort worden. Indien de kapitein van een ploeg deze storting niet (of niet tijdig) uitvoert, mag de betrokken ploeg geen enkele wedstrijd meer spelen (ook niet het volgende seizoen) tot de boete betaald is.

**IBAN: BE60 7330 0455 3370 van ADL2000**  
**BIC: KREDBEBB**

## **Technische Commissie (hierna TC)**

#### **Art.51: Klachten - Verzoeken - Geschillen – Oplossingen**

Indien het bestuur gedurende het seizoen een schriftelijke klacht ontvangt met de melding dat een wedstrijd niet volgens de regels verlopen is of samenvattingsbladen van ADL2000 niet volgens de regels werden ingevuld, zal het bestuur steeds streng

ingrijpen en de nodige sancties treffen. Het bestuur kan daarvoor één of meerdere onderzoeker(s) inschakelen. Het bestuur zal steeds trachten een sportieve oplossing te bereiken door toepassing van het ADL2000-reglement en onderlinge eerlijkheid onder alle deelnemers beklemtonen.

### **Art.52: Klachten**

- **52.1:** Klachten dienen op een van de volgende vier manieren bekendgemaakt te worden:

1) Een lid, speler of kapitein van één van beide ploegen vermeldt een opmerking op het samenvattingsblad, waarna beide kapiteins ondertekenen en de documenten verzonden worden. Al naargelang de vermelde feiten zal eerst het bestuur ingrijpen. Indien de opmerking ernstiger blijkt, zal de opmerking worden doorverwezen naar de TC .

2) Een lid, speler of kapitein van ADL2000 kan maximum 7 dagen na het verschijnen van een uitslagenblad een klacht schriftelijk of via e-mail indienen. Deze klacht kan alleen gebeuren aan het adres van de TC via de PB.

3) Een lid, speler of kapitein van ADL2000 kan maximum 7 dagen na het verschijnen van het goedgekeurd eindklassement (zie art.43) een klacht schriftelijk of via e-mail indienen. Deze klacht kan alleen gebeuren aan het adres van de TC via de PB.

4) Bij schriftelijke kennisgeving door deelnemers via de PB, betreffende aanwijzingen van onregelmatigheden tijdens het verloop van competitie- en/of KVA-wedstrijden aan het bestuur. In dit geval zal het bestuur zelf een onderzoek openen.

- **52.2:** Elke klacht zal met de nodige sereniteit en discretie behandeld worden. Het bestuur vraagt daarom ook de nodige medewerking van alle betrokkenen.

- **52.3:** Enkel klachten ingediend op een van de manieren vermeld onder art.52.1 zullen ontvankelijk verklaard worden. De TC meldt de ontvangst (en eventueel de inhoud) van de klacht schriftelijk aan al de betrokken partijen uiterlijk 3 dagen nadat de klacht ontvangen werd. De onderzoeker(s) besluit(en) de klacht en maken een voorstel van beslissing over aan het bestuur. Deze zal op korte termijn de definitieve beslissing bekendmaken aan de betrokken partijen.

- **52.4:** Het bestuur streeft ernaar de definitieve beslissing mee te delen uiterlijk 21 dagen na ontvangst van de klacht. Deze termijn is evenwel slechts een streefdoel en aan het eventueel overschrijden van deze termijn kunnen geen gevolgen verbonden worden.

- **52.5:** Telefonische en anonieme klachten worden als onontvankelijk beschouwd en niet behandeld.

### **Art.53: Verzoeken**

- **53.1:** Indien een speler of ploeg niet akkoord is met een beslissing van het bestuur of met een uitspraak van de TC, kan deze een verzoek schriftelijk of via e-mail indienen tot herziening van het dossier, uiterlijk 7 dagen na de bekendmaking van de beslissing, indien er nieuwe elementen voorhanden zijn die de vorige uitspraak zouden kunnen wijzigen.

- **53.2:** Indien er na een vraag van het bestuur om enige duidelijkheid te verkrijgen m.b.t een klacht, geen reactie komt binnen de voorgestelde termijn, vervalt de mogelijkheid om een verzoek in te dienen.

- **53.3:** Het verzoek kan alleen gericht worden aan het bestuur via de PB van ADL2000.

- **53.4:** Het bestuur onderzoekt of het verzoek ontvankelijk is. Indien dit het geval is, neemt het bestuur kennis van de inhoud van het verzoek en zal het bestuur dit dossier opnieuw behandelen. Het bestuur streeft ernaar de beslissing mee te delen binnen een redelijke termijn van 14 dagen na ontvangst van het verzoek. Deze termijn is evenwel slechts een streefdoel en aan het eventueel overschrijden van deze termijn kunnen geen gevolgen worden verbonden. Let hierbij ook op art.4!

### **Art.54: Geschillen**

Indien in een ploeg spelers aantreden die afwijkende werkuren hebben (bijvoorbeeld in ploegensysteem werken), is het aangeraden om ten minste één dag voor de wedstrijd contact op te nemen met de tegenstander om te informeren of de werkuren van de speler een uitzondering kunnen vormen op de volgorde van de te spelen wedstrijden. De ploegen trachten onderling een regeling te treffen. Indien dit niet lukt, behoudt de thuisploeg de voorkeur van opstelling (zie ook art.28).

### **Art.55: Oplossingen**

- **55.1:** Het bestuur engageert zich ertoe om aan de hand van de klachten, verzoeken, vreemde situaties, ervaringen en geschillen die zich voordoen tijdens een seizoen, de nodige oplossingen voor te bereiden ter optimalisatie van de goede werking van de organisatie ADL2000 voor het volgend seizoen. Het bestuur zal deze oplossingen informatief voorleggen aan de clubs o.a. op de infodag, en ook waar nodig inschrijven in het ADL2000-reglement.

- **55.2:** Indien er geen overeenkomst i.v.m. de toepassing van het ADL2000-reglement kan bereikt worden bij de behandeling van klachten tussen de betrokken partijen, zal ADL2000 geen rechtsmiddelen gebruiken om tot een oplossing te komen.

### **Art.56: Fair Play en Respect**

- **56.1:** Het ADL2000-reglement heeft tot doel om alles op een eenvormige wijze te laten verlopen tussen alle deelnemers en ploegen op basis van fair play. Inbreuken op sportiviteit, beleefdheid, respect tegenover tegenstander(s), scheidsrechters, schrijvers, leden van het bestuur, eerlijkheid, werkelijkheid en fraude, zoals o.a. te lage inschrijving van speelpunten, zullen niet aanvaard worden en het risico op sancties en uitsluiting inhouden, zowel voor een speler als een ploeg. Tevens zal onbehoorlijk en onbeleefd gedrag, zowel persoonlijk als in teamverband, dat het imago van ADL2000 en zijn sponsor(s) in een slecht daglicht plaatst, gesanctioneerd worden. Dit alles na onderzoek en via een beslissing van het bestuur.

- **56.2:** Overtredingen in de biljartsport (internationaal/nationaal) betreffende gebruik van verboden substanties (doping) met sancties die o.a. schorsing tot gevolg hebben, worden door ADL2000 overgenomen.

- **56.3:** Speler(s) die een boete van art.49 niet tijdig betalen, ook niet na een laatste verwittiging, worden als ontslagnemend beschouwd bij de organisatie ADL2000. Bijgevolg worden alle gespeelde wedstrijden vanaf de wedstrijd waarvoor zij de hoger vermelde sanctie hebben bekomen als forfait ingevuld en al de teamwedstrijden met de speler(s) zijn (hun) deelname, herberekend. Indien het een weigering tot betaling door de club zelf betreft, wordt, al naargelang, art.50 van toepassing.

# Richtlijnen voor scheidsrechter en schrijver

## Art.57: Kennis van de taak

De scheidsrechter en schrijver geven vooraf de nodige aandacht aan hun taakuitvoering art.8, 34, 35 en 36 i.v.m. hun voorbeeldfunctie. Verder dienen zij over een degelijke kennis van het ADL2000-reglement en meer specifiek art.57-61: "Richtlijnen voor scheidsrechter en schrijver" te beschikken. De schrijver wordt beschouwd als 2<sup>de</sup> scheidsrechter.

## Art.58: Opstelling scheidsrechter

1. Hij mag nooit achter de speler staan.
2. Hij moet elke beweging binnen het gezichtsveld van de speler vermijden, wanneer deze aanlegt.
3. Hij moet zich oordeelkundig verplaatsen, en niet meer wanneer de speler gaat afstoten.
4. Als er tussen de ballen een grote afstand is, moet hij zich over het algemeen zo dicht mogelijk bij bal 3 plaatsen, of in de looplijn ervan.
5. Als er tussen de ballen een kleine afstand is, zal hij zich voor of naast de speler plaatsen en nooit aan de kant waar hij onmogelijk de 3 ballen kan controleren.
6. Hij moet er steeds voor zorgen de speler niet in de weg te lopen of te staan en niet tegen het biljart te leunen.
7. Om na te gaan of de ballen al dan niet vastliggen, mag hij nooit de hand of ander voorwerp op het laken plaatsen.
8. Buiten de door de reglementen voorziene gevallen zal de scheidsrechter, de speler noch het publiek aanspreken of op enige wijze zijn gevoelens uitdrukken. Hij zal op geen enkele wijze laten blijken dat het punt bijzonder goed uitgevoerd werd, of het gevolg was van een geluksstoot.
9. De scheidsrechter dient de wedstrijd correct te leiden en met de nodige autoriteit. Enkel zijn beslissing is van tel. Hij dient luidop en duidelijk te tellen.
10. De scheidsrechter moet op duidelijke wijze aan de schrijver het te noteren aantal punten opgeven, gevolgd door de naam van de club of speler, mogelijk met herhaling van de punten. Ook het cijfer nul moet aangekondigd worden.
11. Indien het scorebord handmatig wordt bediend zonder automatische beurtaanduiding, dient de scheidsrechter er zorg voor te dragen dat na het beëindigen van de opgaande speler zijn beurt wordt aangetekend.
12. De scheidsrechter moet erover waken dat de spelers zich correct en sportief gedragen en dat ze geen enkele beweging maken die de tegenstander kan hinderen.
13. De tegenstander of de 2<sup>de</sup> scheidsrechter (=schrijver) kan tussenkomen als de scheidsrechter zich vergist in de volgende gevallen (bron KBBB Arb.Regl.10/5):
  - a) de speler speelde met de verkeerde bal (zie art.60.3) of
  - b) een vergissing in het optellen van de punten.

## Art.59: Begin van de wedstrijd

1. De wedstrijd begint wanneer de scheidsrechter de ballen plaatst. Vanaf dat ogenblik kan een speler de ballen niet meer aanraken, behalve met de pomerans.
2. Een wedstrijd wordt begonnen door het trekken naar de korte band.
3. Wanneer de speler afstoot en zijn bal de korte bovenband niet raakt, wordt dit aanzien als een geldige afstoot.
4. De speler, waarvan de terugkomende bal vanaf de bovenband, zonder gemaakte fout, het kortst stilvalt bij de onderste band, wint het trekken naar de band.
5. De bal mag de onderste band raken en terug in het speelveld komen.
6. De speler die het trekken naar de band wint na goedkeuring van de scheidsrechter, beslist wie de wedstrijd begint.
7. De speler die de wedstrijd begint, speelt met de witte bal. De spelers behouden hun bal gedurende gans de wedstrijd.
8. De spelers stoten tegelijkertijd af naar de bovenste band. De twee ballen moeten in beweging zijn voor één van de ballen de bovenste band raakt. Indien dit niet het geval is, wordt het trekken naar de korte band herhaald. De speler welke tweemaal een herhaling veroorzaakt, verliest het keuzerecht. Het trekken naar de korte band met dubbele afstand (2 maal de korte bovenband) is verboden.
9. Wanneer de bal van een speler de rode bal of de lange band raakt, verliest deze speler de keuze. Is dit het geval voor beide spelers wordt er opnieuw getrokken naar de korte band.
10. De scheidsrechter plaatst de ballen op hun vertrekacquit na het keuzerecht:
  - Rode bal op de bovenste acquit, gele bal van de tegenstander op de middelste van de onderste acquit.
  - Witte bal van de speler volgens keuze op de linkse of rechtse acquit.

## Art.60: Regels tijdens de wedstrijd

- **60.1:** Er is een fout (**touché**) gemaakt wanneer een speler:

1. Buiten het gewoon afstoten van de speelbal om een punt te maken, een bal aanraakt of tweemaal de aanspeelbal stoot (touché). In dit geval blijven de drie ballen op de ingenomen plaats liggen. Dit geldt tevens wanneer de speler een van de ballen raakt met om het even wat en om het even hoe (uitgezonderd vanzelfsprekend zijn bal één maal raakt met de pomerans).
2. Bij de afstoot één of meerdere ballen uit het biljart doet springen.
3. Speelt voordat de ballen volledig stil liggen.
4. Een bal verplaatst om een vreemd voorwerp te verwijderen.

5. Op het speelveld, de band of het kader op enige wijze een herkenning aanbrengt (o.a. krijt).
6. Rechtstreeks speelt op een vastliggende bal of band daar waar deze zich in een vastliggende positie bevindt met de speelbal (doorstoot).
7. Afstoot met om het even welk deel van de keu, buiten de pomerans.
8. Afstoot zonder met minstens één voet de grond te raken.

#### **- 60.2: Doorstoot**

Er is sprake van een fout indien de 'pomerans' nog in contact is met de speelbal op het moment dat deze ofwel in aanraking komt met een andere bal of met een van de banden. In dit geval spreekt men over een 'queuté' of 'doorstoot'.

Aandacht : De doorstoot kan o.m. opgemerkt worden door:

- \* Het gehoor = Het raken van speelbal en aanspeelbal maakt één enkel geluid.
- \* De snelheid = De snelheid van bal twee is gelijk aan deze van de speelbal.

Soms is deze gemaakte fout (doorstoot) overduidelijk, soms bestaan er hierover twijfels en valt het onder de bevoegdheid van de scheidsrechter om hierover gewetensvol te oordelen.

**Opmerking:** De scheidsrechter zal aandachtig toekijken en zelfs kort naast de speler plaatsnemen, indien de speelbal van de speler uiterst dicht bij de aanspeelbal ligt bij het afstoten en kans op doorstoot zeker aanwezig is.

**- 60.3:** Bij een vergissing door het spelen met een verkeerde speelbal en bij een goedkeuring van het gemaakte punt door de scheidsrechter (waarbij beide spelers ook niet de nodige aandacht hebben geschonken aan het gebruik van de foutieve speelbal), kan de schrijver (= 2<sup>de</sup> scheidsrechter) deze fout aangeven aan de scheidsrechter. De schrijver dient deze melding te doen in een serene sfeer en met aandacht voor de nodige tijd die de scheidsrechter en de belanghebbende tegenstander hadden om te reageren. Vooraleer de volgende carambole aan te vangen kan de scheidsrechter op aanwijzing van de schrijver nog altijd het laatste goedgekeurd punt met de verkeerde speelbal gespeeld, herzien.

#### **- 60.4: Vastliggende en uitspringende ballen**

1. Wanneer één of meerdere ballen uit het speelveld springen, zullen enkel deze ballen op acquit gelegd worden, en wel als volgt:
  - Rode bal op het bovenacquit.
  - Speelbal op het onderste middenacquit.
  - Derde bal (tegenstander) op het centrale acquit of middelpunt.
2. Indien het toegewezen acquit van de bal bezet is, zal de bal het acquit innemen van de bal die op zijn ingenomen plaats ligt.
3. Indien de drie ballen uit het speellopperveld springen, moeten zij geplaatst worden volgens punt a en niet zoals voor de opgangstoot.
4. Wanneer de speelbal vastligt op bal 2 of 3 of beide, mag de speler verder spelen of de scheidsrechter vragen de ballen op acquit te leggen identiek als de uit het biljart gesprongen ballen.
5. Uitspringende ballen (bron KBBB Arbit. Regl. 8/11): Wanneer één of meerdere ballen uit het biljart springen (raken van de omlijsting of bovenste kader, zelfs als zij terug op het speelveld komen), zullen deze ballen op acquit gelegd worden en gaat de beurt over naar de tegenstander. (Art. 8002 regelt het driebandenspel).(zie 13.a en c). Met andere woorden: enkel de uitgesprongen bal (ballen) word(t)(en) op hun specifiek acquit geplaatst, voor zover dit mogelijk is en indien bezet, volgens schema.

#### **Art. 61: Spelers**

1. Het reinigen van het biljart en de ballen moet steeds gebeuren voor het inspelen van de wedstrijd. De speler mag op elk ogenblik van de wedstrijd de ballen laten reinigen door de scheidsrechter als hij dit nodig acht. De scheidsrechter beslist uiteindelijk na overleg. De reiniging moet zo snel mogelijk gebeuren.
2. Alleen de scheidsrechter mag de ballen aanraken om ze, indien nodig, te reinigen of op de acquit of elders te plaatsen.
3. Alvorens de ballen weg te nemen om ze te reinigen, bepaalt hij nauwkeurig hun juiste plaats. Hij let er op dat iedere speler zijn bal behoudt bij herneming van het spel. Om de juiste plaats van de ballen te bepalen, tekent de scheidsrechter met krijt een paar punten op de schaduwlijn of gebruikt hij een gepast hulpstuk voor positionering. Iedere fout veroorzaakt door een derde (scheidsrechter inbegrepen) en waarbij de ballen verplaatst worden, wordt niet aan de speler aangerekend. De scheidsrechter plaatst de ballen zo juist mogelijk op hun oorspronkelijke plaats terug. De speler is wel verantwoordelijk voor de eventuele verkeerde plaatsing van de ballen, waardoor hij met de verkeerde bal zou kunnen spelen.
4. In geval van twijfel bij een scheidsrechterlijke beslissing, mag de speler slechts éénmalig aan de scheidsrechter vragen de situatie opnieuw te onderzoeken. De scheidsrechter moet aan dit verzoek voldoen en hij mag daarbij zijn plaatsvervanger (schrijver = 2<sup>de</sup> scheidsrechter) raadplegen. Het staat niettemin de scheidsrechter vrij meer dan éénmalig de situatie te onderzoeken.
5. Een speler mag de scheidsrechter of zijn tegenstander, in geval van sportiviteit, erop wijzen dat zijn tegenstander met de verkeerde bal speelt of gaat spelen. De reeds gemaakte punten worden hem wel toegekend, behalve het laatste gemaakte punt, zie tevens Richtlijnen 4.12.
6. Wanneer een speler niet aan de beurt is, moet hij op de hem voorbehouden stoel plaatsnemen.
7. Blijf steeds beleefd tegenover diegenen die u aanspreken bij het uitoefenen van uw hobby.