



Wedstrijdreglement Z.N.G.F.

Index:

Art. 01	Reglementsbepalingen
Art. 02	Aanvangspositie
Art. 03	Scheidsrechters
Art. 04	Afbreken van een partij
Art. 05	Kleur en doel
Art. 06	Onbehoorlijk gedrag, tijdslimiet, aanmoedigen
Art. 07	Aanvang van een partij
Art. 08	Beginstoot en tegenhouden
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 tijdens een wedstrijd
Art. 17	Spelen op eigen bal
Art. 18	Mikken en/of spelen met de bal v.d. tegenstander
Art. 19	Touché
Art. 20	Doorstoot
Art. 21	Definitie van een speelbeurt c.q. stoot
Art. 22	Bal(len) in de verdediging/aanvalsdriehoek
Art. 23	Kaderspel
Art. 24	Fouten door buitenstaanders
Art. 25	Vliegeren
Art. 26	Koppelwedstrijden
Art. 27	Metten en de strafpunten

Art. 01 Reglementsbepalingen [Naar de index](#)

- A. Golfbiljart wordt gespeeld door twee spelers (van elk team één) die om de beurt spelen. Een speler die een geldig gedoelde bal scoort, blijft aan de beurt. Een speelbeurt kan dus uit meerdere stoten bestaan. Er dient gespeeld te worden met de keu-spits (pomerans). Bij iedere andere speelwijze worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst en vervolgt de tegenstander.
- B. In de competitie die de Z.N.G.F. organiseert wordt er gespeeld met teams bestaand uit 3 spelers (+ 2 reservespelers, indien aanwezig)
- C. De namen van de (teams) spelers, minimaal het aantal waarmee wordt gespeeld, worden vóór aanvang van de competitie aangereikt bij de wedstrijdleider.
- D. Er wordt gestart met 1 koppelpartij en vervolgens 3 spelers die elk 1 partij tegen elkaar spelen, met een totaal van 10 partijen. De spelers van beide teams spelen volgens onderstaande volgorde, beginnend met de koppelpartij. Vervolgens beide nummers 1, nummer 2 en nummer 3 tegen elkaar. De volgorde draait in ronde twee en drie voor het uitspelende team. Elke gewonnen partij levert 1 punt op, voor zowel de speler (ranking) als het team (m.u.v. de koppelpartij deze wordt niet opgenomen in de ranking). Een wedstrijd moet met minimaal 3 spelers gespeeld worden. Komt een van de teams met 2 spelers omdat er geen derde speler beschikbaar is gaat de wedstrijd met 10-0 verloren.
- E. Het is toegestaan dat de reservespeler (één per serie van 9 enkel partijen) die op de wedstrijdkaart wordt ingevuld mag invallen, wanneer een van de opgestelde spelers ontbreekt. Ook mag de reservespeler invallen tijdens een wedstrijd, wanneer één van de spelers onverwacht wordt weggeroepen of ziek wordt.



de 2^{de} reservespeler mag enkel gebruikt worden voor de koppelpartij.

Deze mag dan niet aan de resterende partijen deelnemen.

Indien er een speler ontbreekt is het bij de Z.N.G.F. mogelijk om een zogenaamde "krukspeler" te laten deelnemen. Dit betekent dat iemand die bijvoorbeeld aan de bar zit en niet ingeschreven staat bij de bond maximaal twee keer mag meespelen tijdens het lopende seizoen, zonder aangemeld te zijn. Bij de derde keer dient er voor deze speler eerst een goedkeuring en pasje aangevraagd te worden bij het bestuur.

- F. Indien men met meerdere teams deelneemt aan de competitie, zal bij de teamopgave aangeduid moeten worden in welk team de spelers aan de competitie zullen deelnemen. (speler A speelt in team 1 enz. en speler B speelt in team 2, enz. speler C speelt in team 3, enz.)
 - A. Het is niet toegestaan om met een hoger teamnummer bij een lager teamnummer te gaan spelen, dan opgegeven, als men in dezelfde klasse uitkomt. Men mag per speelweek maximaal 2 wedstrijden spelen binnen de eigen vereniging. Zie sub G voor regelgeving indien men van team wil wisselen of invallen.
 - B. Indien men is opgegeven in een hogere klasse, kan men niet meer spelen in een lagere klasse, ongeacht het teamnummer waarmee men speelt. Andersom is wel toegestaan, echter ook hier is dan sub G van toepassing.
- G. Speelt een speler meer dan 3 wedstrijden in één team, dan wordt men beschouwd als een vaste speler van dat team en kan men niet meer volgens het opgegeven teamnummer, in een team met een lager teamnummer spelen. Voor wedstrijden van de Nationale beker gelden de opgaves bij inschrijving.
- H. De partijen van een niet gerechte speler worden als verloren beschouwd. De eventuele winstpunten worden omgezet in verlies. Een niet gerechte speler is o.a. een speler die in een lager team speelt dan waar men volgens opgave en of Art. 1 sub. F en G van dit reglement, behoort te spelen.
- I. Komt een team niet opdagen dan verliest het team met de maximale score en wordt het team een boete opgelegd van € 45,-. Komen beide teams niet opdagen dan moet de wedstrijd indien mogelijk alsnog gespeeld worden. Aan beide teams wordt dan een boete van € 45,- opgelegd.
- J. Klachten/protesten, zullen worden behandeld onder de voorwaarde zoals genoemd in het tuchtrechtreglement, van de Z.N.G.F.
- K. Een uitgestelde (verplaatste) (beker)wedstrijd dient daar waar mogelijk gespeeld te worden vóór de volgende wedstrijdronde.
- L. Lokaalhouder draagt zorg dat er geen obstakels in de speel-area staan. In principe is bij elke zijde van het biljart (langs de gehele lengte) minimaal c.a. 1.50 meter vrije ruimte, om fatsoenlijk te kunnen spelen. Ook zal de lokaalhouder verstoringen dienen te beperken die de concentratie van spelers kunnen beïnvloeden.
- M. Het bezoekende team kan tijdens competitie en of bekerwedstrijden 30 minuten vóór aanvang van de wedstrijd beschikken over het biljart om in te spelen, mét de wedstrijdballen. Bij toernooien e.d. mogen de spelers één opstootbal per wedstrijd oefenen, of de toernooiorganisatie beslist anders.
- N. Hulpmiddelen, zoals bijvoorbeeld een zogenaamde brug of elektronische apparatuur onder andere "oortjes" zijn niet toegestaan.
- O. Een keu-verlengstuk (extension) is zonder aanvraag bij de Z.N.G.F. vrij te gebruiken. Het attriboot dient wel binnen handbereik te zijn. Ook verwittigt men de scheidsrechter als men voornemens is de extension te gebruiken.
- P. Spelers met een fysieke handicap en de noodzaak is er dat men een gepersonaliseerd hulpmiddel moet gebruiken, om te kunnen biljarten, kunnen een gemotiveerde aanvraag indienen bij de Z.N.G.F. Bij een akkoord, wordt dit gecommuniceerd naar de alle deelnemende teams. Tijdens Z.N.G.F.-activiteiten en of toernooien vraagt men toestemming bij een van de Z.N.G.F.-bestuursleden of bij de organisator van het toernooi. Bij het gebruik van een gepersonaliseerd hulpmiddel tijdens wedstrijden of Z.N.G.F.-activiteiten, verwittigt men vóór aanvang van de wedstrijd de scheidsrechter.



- Q. Trekt een team zich in de eerste helft van de competitie terug, dan worden alle door dat team gespeelde partijen als vervallen verklaard.
Trekt een team zich in de tweede helft van de competitie terug, dan blijven de resultaten uit de eerste helft gehandhaafd en vervallen de wedstrijden van de tweede helft. Dit geldt ook voor de persoonlijke uitslagen.
Indien een vereniging in de eerste helft wordt opgeheven, worden de spelers van die vereniging behandeld als nieuwe leden.
- R. Wanneer meerdere teams na afloop van de competitie een gelijk puntenaantal heeft en het gaat om kampioenschap, promotie of degradatie dan zal er een beslissingswedstrijd worden gespeeld tussen die teams, op een neutraal biljart. Bij een gelijkspel telt het doelgemiddelde als criterium.

Art. 02 Aanvangspositie [Naar de index](#)

- A. Spelers zelf, leggen de ballen op de daarvoor bestemde startpunten.
De scheidsrechter zorgt dat de ballen schoon zijn en controleert of deze juist zijn gepositioneerd. Indien deze niet correct zijn geplaatst, geeft de scheidsrechter dit te kennen bij de betreffende speler, die dan zelf corrigeert.
De ballen mogen ook correct worden gepositioneerd met een positioneerapparaat.
- B. De scheidsrechter en de spelers zijn zelf 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 [Naar de index](#)

Van een scheidsrechter wordt verwacht dat deze goed op de hoogte is van het geldend wedstrijdreglement en dit 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 spelen houdt de scheidsrechter zich stil en verbiedt de doorgang aan andere personen.
De scheidsrechter verplaatst zich met de speler mee.
- B. De scheidsrechter zal noch tot de speler, noch tot de toeschouwers over de wedstrijd communiceren, tenzij er voorvallen plaatsvinden die in strijd zijn met het wedstrijdreglement. Indien noodzakelijk verzoekt de scheidsrechter de toeschouwers om stilte.
- C. De beslissing van de scheidsrechter dient tijdens het spel steeds uitgevoerd te worden. Neemt de scheidsrechter een beslissing die niet reglementair is kan men vragen de reglementen te raadplegen. De scheidsrechter kan dan bij een onjuiste beoordeling de eerdere beslissing herzien. De teamleider kan namens het team protest aantekenen op het wedstrijdformulier. (raadpleeg hiervoor het reglement van de protestcommissie). Voordat de scheidsrechter een besluit ten uitvoer brengt, deelt men dit besluit mee aan de speler.
Als de scheidsrechter een (mogelijk) foutieve stoot niet heeft opgemerkt. Of als een speler de scheidsrechter erop attendeert dat er een (mogelijk) niet correcte stoot is gespeeld en de spelers zijn het hieromtrent oneens, gaat in beide gevallen het spel gewoon verder. Uiteraard is sportiviteit het uitgangspunt.
- D. De scheidsrechter mag tijdens de wedstrijd indien een van de ballen door vervuiling zichtbaar afwijkend rolt, op verzoek of op eigen initiatief deze schoonmaken.
- E. Een scheidsrechter die rookt tijdens de wedstrijd of door woord of gebaar een speler bevoordeeld, kan bij een klacht hierover voor een bepaalde tijd geschorst worden. Onder bevoordeeld wordt o.a. verstaan: het geven van aanwijzingen, aankondigen van kaderspel, enz.
- F. De partij is beëindigd als één van de spelers zijn laatste bal geldig heeft gescoord en zich correct van het biljart heeft verwijderd.



Art. 04 Afbreken van een partij [Naar de index](#)

Indien een partij op een punt belandt, dat er géén verandering meer in de spelsituatie komt, geeft de scheidsrechter beide spelers nog 3 speelbeurten. Van géén verandering in de spelsituatie is alleen sprake als zowel vóór als ná de speelbeurt de spelsituatie hetzelfde is. Is de spelsituatie na deze 6 speelbeurten nog steeds ongewijzigd, dan zal de partij worden overgespeeld. De scheidsrechter geeft de laatste 6 speelbeurten aan, beginnende bij de speler met de witte ballen. Bovenstaande is echter nóóit van toepassing tijdens het kaderspel.

Art. 05 Kleur en doel [Naar de index](#)

- A. Bij wedstrijden van team tegen team, begint de thuisclub met wit.
- B. Bij individuele of koppeltoernooien speelt de eerst vermelde, 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 van wie de bal het dichtst bij de korte-band terugkomt van waar gespeeld wordt, mag kiezen met welke kleur men wil spelen. Bij onder andere interlandwedstrijden mogen de gasten bij een eventuele derde partij de kleur van spelen kiezen.
- 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, tijdslimiet en aanmoedigen [Naar de index](#)

Opsomming van enkele definities van fair-play alsook onbehoorlijk gedrag:

- Ná te hebben gespeeld geeft de speler de ruimte aan de tegenstander.
- Men mag niet in het gezichtsveld van de tegenstander gaan staan of uitvoerig gaan krijten terwijl de tegenstander aanlegt voor een speelbeurt.
- Ook gaat men niet achter een bal kijken, als men niet aan de beurt is.
- Het geven van aanwijzingen of aanduidingen doormiddel van gebaren, zijn niet toegestaan. Ook advies vragen aan anderen is niet toegestaan.

Een correcte omgangsvorm en correct gedrag van iedereen, is het uitgangspunt.

- A. Een Z.N.G.F. lid of speler die zich onbehoorlijk gedraagt:
 - a. Eerste maal, een waarschuwing.
 - b. Tweede maal, wordt de partij verloren verklaard.
 - c. Op basis van het tuchtrecht kan ook een klacht worden ingediend.
- B. Na het stilvallen van de ballen heeft de speler 30 seconden de tijd om te spelen.
 - a. De scheidsrechter kondigt aan als de tijd is verstreken en er volgt een waarschuwing. Vervolgens krijgt de speler 15 seconden extra om te spelen.
 - b. Heeft de speler ná deze 15 seconden nóg niet gespeeld, dan wordt men bestraft zoals onderstaand vermeld:
 - 1. Eerste maal, verliest men de speelbeurt en de tegenstander wijst een bal aan die op het strafpunt wordt gelegd.
 - 2. Tweede maal, wordt de partij verloren verklaard.
- C. Aanmoedigen van je teamgenoten is op een nette rustige manier toegestaan. Echter, aanwijzingen geven doormiddel van woord of gebaren, is niet toegestaan. Bij een overtreding:
 - a. Eerste maal, een waarschuwing. (als het de laatste bal betreft, geldt sub b)
 - b. Tweede maal, is het beurtverlies en worden de eventuele verplaatste ballen teruggelegd, waarna de tegenstander mag vervolgen.
 - c. Derde maal, wordt de partij verloren verklaard.
- D. Aanmoedigen door buitenstaanders is eveneens op een nette en rustige manier toegestaan. Aanwijzingen geven (voorzeggen) door buitenstaanders, valt onder de verantwoording van de teamleider(s) en lokaalhouder.



Bij een overtreding is het voor de bevoordeelde speler:

- a. Eerste maal, een waarschuwing. (als het de laatste bal betreft, geldt sub b)
 - b. Tweede maal, is het beurtverlies en worden de eventueel verplaatste ballen teruggelegd, waarna de tegenstander mag vervolgen.
 - c. Derde maal, wordt de partij verloren verklaard.
- E. Er mogen géén merktekens op het biljart worden gemaakt, ook voorwerpen zoals een krijtje op de band zetten als richtpunt, is verboden.
- Bij een overtreding is het een beurtverlies voor de betreffende speler.
- F. Als men tijdens de wedstrijd het spel wil verlaten, de keu wegzet, van materiaal wisselt of de keu losdraait, moet men de scheidsrechter verwittigen. Doet men dit niet, is het een beurtverlies voor de betreffende speler.
- G. 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 [Naar de index](#)

Een partij (wedstrijd) begint met een oproep door de scheidsrechter of toernooileiding. De spelers dienen onmiddellijk gehoor te geven aan deze oproep, door plaats te nemen op de voorziene plaatsen. Bij overtreding wordt men bestraft:

- a. De tweede oproep, een waarschuwing.
- b. De derde oproep, een laatste waarschuwing
- c. De vierde oproep, wordt de partij verloren verklaard.

Art. 08 Beginstoot en tegenhouden [Naar de index](#)

- A. De scheidsrechter geeft te kennen aan 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 die op de opstootstip ligt vóór het doel, gelijktijdig naar de linker-band. 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 van de spelers bij de opstoot niet aan deze regel of men maakt een touché voordat de bal de breedte-as heeft overschreden, dan moet de scheidsrechter de ballen op hun plaats terugleggen 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.
- B. Een speler die bij de opstoot de bal van zichzelf of de tegenstander tegenhoudt of van richting doet veranderen verliest de speelbeurt. De speelbal wordt op het strafpunt gelegd en de bal van de tegenstander wordt in het doel gestoken, waarna de tegenstander mag vervolgen.
- Alle andere door deze speelbeurt verplaatste ballen worden teruggelegd.

Art. 09 Vervolgen van een partij [Naar de index](#)

Ná de opstoot mag de speler van wie de bal de kleinste afstand heeft tot het eigen doel, vervolgen. De speler moet spelen met een bal naar eigen keuze. Scoren beide spelers de opstootbal, dan vervolgen beide met een volgende bal naar eigen keuze en spelinzicht maar volgens regelgeving beschreven in [Art. 8](#) sub A en B

- A. Indien een van de spelers een stoot uitvoert voordat de bal(len) uit de voorgaande speelbeurt stilliggen, worden alle door deze speelbeurt verplaatste ballen teruggelegd. De speelbal (ook een gescoorde) wordt op het strafpunt gelegd, men verliest zijn speelbeurt en de tegenstander vervolgt.
- B. De scheidsrechter geeft duidelijk aan of de opstootbal zacht dan wel hard gespeeld mag worden. (onder de lijn of boven de lijn, zie [Art. 11](#))
- C. Indien één van de spelers het wenselijk acht zal de ligging van de ballen worden



opgemeten, door een teamgenoot van de verzoeker. Men gebruikt hiervoor de passende meetapparatuur en onder toezicht van de scheidsrechter.

Voor het meten tijdens toernooien raadpleeg [Art. 28](#) sub A

- Indien een te meten bal wordt aangeraakt, wordt er beslist in het nádeel van de verzoeker. De aangeraakte bal moet zo nauwkeurig mogelijk worden teruggelegd.

Art. 10 **Scoren** [Naar de index](#)

A. Wanneer een bal op de rand van het doel terecht komt en in het doel verdwijnt voordat deze stil ligt, wordt dit als een geldige score beschouwd.

- 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. Een normaal bespeelde bal van de speler die in het doel verdwijnt, is een geldige score

- Een normaal bespeelde bal van de tegenstander die in het eigen doel of in het doel van de tegenstander verdwijnt, is een geldige score.

- Een bal van de speler die in het doel van de tegenstander verdwijnt, is een ongeldige score.

a. De ongeldig gedoelde bal wordt afgehaald en op het strafpunt gelegd.

b. Beurtverlies voor betreffende speler.

- Scoort men in één stoot zowel een bal van de tegenstander als een eigen bal in het eigen doel, dan mag men vervolgen met de volgende stoot.

Hadden beide spelers nog maar één bal, dan wint die speler van wie de laatste bal het eerste in het doel is verdwenen.

- Scoort men in één 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 men zelf mag vervolgen met de volgende stoot.

C. Een bal nabij de stoppen in het midden van het biljart (kruis) mag met een harde doch reglementaire stoot gespeeld (gedoeld) worden. Echter, ligt de speelbal vást aan een van voorste stoppen of de uiterste zij-stoppen met het raakpunt achter de hartlijn van de betreffende stop, wordt dit gezien als een doorstoot. (gemeten/gezien vanaf het doel)

Een rechtstreekse doelpoging is dan niet toegestaan, zie [artikel 17](#) sub B en vervolgens [artikel 21](#) sub A.

Art. 11 **Doelpoging met een bal dicht bij het doel** [Naar de index](#)

Een doelpoging met een harde en snelle doch reglementaire stoot is toegestaan, ook als de bal in de kleine driehoek ligt en de doelstop raakt. Een bal die de lijn van de kleine driehoek ook maar enigszins raakt, is eveneens toegestaan om te doelen.

Een rechtstreekse harde en snelle stoot is bij de Z.N.G.F. ook toegestaan met een bal aan de buitenkant van de doorgetrokken lijn en driehoeken, die de schietlijn doorkruist. Dus, de stootlijn voor hard/zacht geldt niet voor de vier buitenkaders. Als de bal in een van deze kaders ligt is een harde en snelle stoot reglementair.

Een bal in het middenkader (grote kader) en onder de lijn mag niet met een harde doelpoging worden gescoord. Wel mag men de bal zacht naar het doel spelen of met een piqué/massé.

- De stootvorm waarbij met een geheven keu van ca. 45° de speelbal gewoon voorwaarts geduwd wordt, is een foutieve stoot. In dit geval maakt de speelbal géén bocht (massé) of géén voorwaartse beweging met een draaiing. (piqué)



- De speelbal wordt dan aangemerkt als een harde en snelle stoot en is dus niet toegestaan. Indien een speler niet voldoet aan deze punten worden:
 - a. Alle verplaatste ballen teruggelegd.
 - b. De speelbal van de overtreder op het strafpunt gelegd.
 - c. De tegenstander mag vervolgen.

Art. 12 Over stoppen of ballen spelen [Naar de index](#)

Indien een speler rechtstreeks over een van de stoppen of een bal speelt, worden alle door deze stoot verplaatste ballen op hun positie teruggelegd. De speelbal wordt op het strafpunt gelegd, waarna de tegenstander mag vervolgen. Een bal die niet rechtstreeks over een andere bal of stop wordt gespeeld, wordt niet bestraft.

Art. 13 Bal uit het biljart op de band of stop [Naar de index](#)

- A. Wanneer men één of meerdere eigen ballen uit het biljart speelt, wordt (worden) deze op het strafpunt gelegd.
Alle andere ballen blijven liggen en de tegenstander mag vervolgen.
- B. Wanneer men één of meerdere ballen van de tegenstander uit het biljart speelt, wordt (worden) deze door de scheidsrechter in het doel gestoken. Alle andere ballen blijven liggen, waarna de tegenstander mag vervolgen. Scoort men in deze speelbeurt een geldig doel, dan mag men zelf vervolgen.
 - Wanneer dit bij een balverhouding van 1 tegen 1 gebeurt, dan is de speler die als laatste gestoten heeft, verloren.
- C. Een bal die op een stop, (houten/kunststof) band of de doel-kap 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/kunststof) band of de doel-kap terecht komt en daarna weer in het speelveld terugloopt wordt niet bestraft, maar als een reglementaire stoot gezien.

Art. 14 Een bal die klemt [Naar de index](#)

- A. Een bal die tussen de doelstoppen van het eigen doel blijft (klemmen) hangen, wordt als gescoord aangemerkt. De scheidsrechter steekt deze bal in het doel.
- B. Een bal die tussen de doelstoppen van het doel van de tegenstander blijft (klemmen) hangen, wordt door de scheidsrechter op het strafpunt gelegd.
- C. Een bal die klemt tussen de korte band en de doelstop wordt losgemaakt.

Art. 15 Voet op de grond tijdens het spelen [Naar de index](#)

Bij het uitvoeren van een stoot moet minstens 1 voet de grond raken.
Bij overtreding worden alle verplaatste ballen op hun positie teruggelegd, waarna de tegenstander mag vervolgen.
Gebeurt dit tijdens het kaderspel, dan wordt de speelbal op het strafpunt gelegd.

Art. 16 Roken tijdens een wedstrijd [Naar de index](#)

Roken tijdens de wedstrijd is voor alle spelers en scheidsrechters verboden.
Ook de elektronische variant is tijdens een wedstrijd niet toegestaan.
De eerste keer geeft de scheidsrechter een waarschuwing. Geeft een speler geen gehoor aan de eerste waarschuwing van de scheidsrechter, dan verklaart men de tegenstander gewonnen voor deze wedstrijd. ([zie ook artikel 3](#) sub E)



Art. 17 Spelen op eigen bal [Naar de index](#)

- A. Indien men rechtstreeks op een eigen bal speelt, is het volgende van toepassing:
- a. Alle verplaatste ballen worden teruggelegd.
 - b. De speelbal wordt op het strafpunt gelegd.
 - c. Verliest men de speelbeurt.
- 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. (doorstoot)
Dit wordt bestraft als onder Art. 17 sub A. ([zie ook artikel 21](#) sub B)

Art. 18 Mikken en/of spelen met de bal v.d. tegenstander [Naar de index](#)

- A. Mikken achter een 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 zijn speelbeurt.
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. (reiken)
- B. Indien men toch met de bal van de tegenstander speelt, is het volgende van toepassing:
- a. Alle verplaatste ballen worden teruggelegd.
 - b. Beurtverlies voor betreffende speler.
- C. Bovenstaande gebeurt ook tijdens het kaderspel. Echter, door het terugleggen van de ballen is men niet van kader veranderd waarna de scheidsrechter een bal van de overtreder, die door de tegenstander wordt aangewezen, op het strafpunt legt. De tegenstander vervolgt dan de partij.
- D. Indien het de laatste bal betreft en men mikt of speelt met de bal van de tegenstander, is het volgende van toepassing:
- a. Alle verplaatste ballen indien gespeeld, worden teruggelegd.
 - b. Er is geen wisseling van kader en wordt de eigen (niet verplaatste) bal op het strafpunt gelegd.
 - c. Beurtverlies voor betreffende speler.
- E. Indien een speler speelt of aanstalten maakt om te spelen, maar niet aan de beurt is, dan mag de tegenstander een bal aanwijzen om op het strafpunt te plaatsen.

Art. 19. Touché [Naar de index](#)

- A. Indien een speler vóór te hebben gespeeld een of meerdere ballen van zichzelf of van zijn tegenstander aanraakt (tegenhoudt, van richting veranderd, bijstoot) 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 positie teruggelegd, waarna de tegenstander mag vervolgen.
- B. Indien een speler ná te hebben gespeeld, maar voordat de tegenstander heeft gespeeld, een of meerdere ballen van zichzelf of van de tegenstander aanraakt (tegenhoudt, van richting veranderd of bijstoot) 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 eerder gespeelde bal 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 geldt het onderstaande:
Bij een touché op een van de eigen ballen, worden alle verplaatste ballen op hun positie teruggelegd, met het gevolg dat men niet van kader is veranderd.
De scheidsrechter legt de (mogelijk) gespeelde bal of (eerst) getoucheerde bal van de speler op het strafpunt, waarna de tegenstander mag vervolgen. Indien de bal van de



tegenstander wordt aangeraakt, zal de scheidsrechter een bal van de overtreder die door de tegenstander wordt aangewezen, op het strafpunt leggen.

Art. 20 Doorstoot [Naar de index](#)

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 een doorstoot.

Een doorstoot wordt als volgt bestraft:

- a. Worden alle verplaatste ballen teruggelegd.
- b. Wordt de speelbal op het strafpunt gelegd.
- c. Verliest men de speelbeurt, de tegenstander vervolgt.

B. De scheidsrechter maakt aan de speler kenbaar, als één of meerdere ballen de band, stop of elkaar raken. Indien de ballen elkaar raken, mag de bal die vastligt tegen de bal waarmee men wil spelen niet bewegen.

Het omslaan van deze bal als men ervan afspeelt, wordt niet bestraft.

Beweegt deze bal door er tegenaan te spelen is het een doorstoot, en wordt bestraft zoals omschreven bij Art 20 sub A.

Art. 21 Definitie van een speelbeurt c.q. stoot [Naar de index](#)

A. Een speelbeurt begint als alle door de tegenstander verplaatste ballen stilliggen en deze niet heeft gescoord, zoals voorzien in dit reglement.

(een speelbeurt kan dus uit meerdere stoten bestaan)

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 heeft verwijderd. Bij onregelmatigheden wordt gehandeld in overeenstemming met [Artikel 19](#) sub B.

B. Bij een zogenaamde kets-bal raakt men met de pomerans de uiterste buitenzijde of bovenzijde van de bal. Het is wellicht niet uitgesloten dat men met de keu mogelijk langs of over de bal schuift. Daar dit niet met het blote oog is waar te nemen, wordt een kets-bal aangemerkt als een (geldige) stoot, zonder verdere consequenties.

Art. 22 Bal of ballen in de verdediging/aanvalsdriehoek [Naar de index](#)

A. Tijdens de gehele wedstrijd geldt dat ná de speelbeurt van de aanvaller de aanvallende bal niet in de grote aanvalsdriehoek mag liggen als er een verdedigende bal in de kleine driehoek ligt.

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

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

C. Het staat de speler vrij de bal in de verdedigingsdriehoek te laten liggen en een andere bal te spelen om tijdens deze speelbeurt een of meerdere ballen te doelen. Wanneer echter de speelbeurt voorbij is en een bal die in de verdedigingsdriehoek ligt er niet is uitgespeeld zoals beschreven in Art. 23 sub B, 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.

D. Liggen twee of meerdere ballen in de eigen verdedigingsdriehoek, dan moet de speler in de eerstvolgende speelbeurt minstens 1 bal eruit spelen en bij de volgende speelbeurt de volgende enz. Verkiest de speler de ballen te laten liggen, dan worden ze allen door de scheidsrechter op het strafpunt gelegd. Alle andere ballen (behalve de bal of ballen die reglementair bedoeld zijn) worden op de plaats teruggelegd, waarna de tegenstander mag vervolgen.



- E. De bal of ballen van een speler die in de verdedigingsdriehoek van de tegenstander terechtkomt, mag erin blijven liggen, ook indien er mee gespeeld wordt en dit zowel vóór als tijdens het kaderspel.
(artikel 22 gaat voor op artikel 23 in dit geval)
- F. Een bal op de lijn van de grote verdedigingsdriehoek, wordt beschouwd als lijn-bal en mag blijven liggen.

Art. 23 Kaderspel [Naar de index](#)

- A. Voor de toepassing van het kaderspel is het biljart verdeeld in 15 kaders, met inbegrip van de verdedigingsdriehoek.
- B. Het kaderspel begint wanneer één van de spelers nog maar één bal heeft. Aanvang van het kaderspel mag niet worden aangekondigd door de scheidsrechter. Bij elke stoot tijdens het kaderspel moet er minstens 1 bal een 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 moet vervolgen. (indien men een bal geldig doelt, is men ook van kader veranderd) Ook als een bal ná de stoot weer óp de kaderlijn ligt, is men van kader veranderd.
Aandachtspunten zijn;
 - 1) De verdedigingsdriehoek telt tijdens het kaderspel voor de verdediger niet mee als kader. Het terug verdedigen van het grote kader naar de verdedigingsdriehoek is dus een kaderfout.
 - 2) De aanvalsdriehoek telt tijdens het kaderspel voor de aanvallende bal wel mee als kader. Echter, het in de driehoek spelen van de verdedigende bal door de aanvaller, spelend vanuit het grote kader, is een kaderfout.
 - 3) Als de aanvaller in de driehoek ligt en de verdediger in het grote kader, volstaat het om de aanvaller uit de driehoek te spelen, aangezien deze bal dan van kader is veranderd.
- C. 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).
- D. Wanneer een bal zich op de scheidingslijn van een kader bevindt, volstaat het deze rechtstreeks of onrechtstreeks te verlaten. (voor de scheidingslijn bij de driehoek zie verder [Art. 22](#) sub F) In geval van twijfel vraagt de speler aan de scheidsrechter in welk kader de bal zich bevindt.

Art. 24 Fouten door buitenstaanders [Naar de index](#)

Een fout door buitenstaanders veroorzaakt, mag de speler niet worden aangerekend. Ballen die door bovenstaande fout worden verplaatst, worden door de scheidsrechter teruggelegd en de speler mag zijn speelbeurt weer hervatten.

Art. 25 Vliegeren [Naar de index](#)

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

- a. De gespeelde bal ook al scoort men deze, wordt op het strafpunt gelegd.
- b. Alle andere verplaatste ballen worden teruggelegd.
- c. Beurtverlies voor de betreffende speler.

Vliegeren is zowel bij een doelpoging of als verdedigingsstoot niet toegestaan. De vliegerlijn is tevens de scheidingslijn van het lange kader.

Art. 26 Koppelwedstrijden [Naar de index](#)



Bij de eerste partij bepaalt het koppel zelf wie er opstoot. De tweede partij stoot de andere speler op. Bij een eventuele derde partij is de keuze aan het koppel zelf, wie er opstoot. Het koppel van wie de bal het dichtst bij het doel komt blijft aan de beurt. De tweede speler vervolgt de partij. Doelt een speler een bal, dan vervolgt dezelfde speler. De spelers spelen om de beurt, scheidsrechter en spelers zijn verantwoordelijk voor de juiste volgorde. Indien een van de spelers van het koppel tweemaal achter elkaar speelt, worden alle verplaatste ballen (ook de gescoorde bal) teruggelegd en is er beurtverlies voor het betreffende koppel. Er mag onderling overlegd worden, maar aanduiden en of wijzen met de keu is niet toegestaan. Eerste maal een waarschuwing en alle volgende malen beurtverlies voor het betreffende koppel. Verder zijn álle artikelen van dit reglement ook de leidraad bij koppelwedstrijden.

Art. 27 Meten en de strafpunten [Naar de index](#)

- A. Het meten van de positie van de ballen, moet gebeuren met de daarvoor bestemde meetapparatuur. Om te bepalen aan welke zijde van de lijn een bal zich bevindt gebruikt men het plaatje. (blokje met het rondje)
Meten van lijnballen met een lasermeter is reglementair ook toegestaan. Indien wordt gemeten met de lasermeter en beide lasers schijnen op de bal, ligt de bal óp de lijn. Zelfs als een van de lasers deels op het laken schijnt. Bij toernooien en of kampioenschappen bepaald de organisatie het type meetinstrument. Het resultaat van de meting is bindend en er is geen her-meting met een ander meetinstrument meer toegestaan. Bij competitie en of bekerwedstrijden indien met ook beschikt over een lasermeter, wordt door het thuisspelende team vooraf aan de wedstrijd, aangegeven met welk meetinstrument wordt gemeten. Ook hier is geen her-meting meer toegestaan. (wordt gemeten met lasermeter en de kennis ontbreekt, kan men de thuisspelende vereniging vragen om te meten) Het maken van foto's om te checken of de uitsparing/gaatje in het rondje de lijn dan wel of niet raakt, zijn niet meer toegestaan.
Als je met het plaatje (rondje) meet, geef je een lijn-bal als de uitsparing/gaatje de lijn ook maar enigszins raakt. Om de afstand tot het doel te bepalen gebruikt men de afstandmeter. Bij beker of competitiewedstrijden meet een teamgenoot van de aanvrager. Tijdens toernooien dient de betreffende speler onder toezicht van de scheidsrechter zelf de meting uit te voeren. Indien de speler dit wenst kan op verzoek van de speler gemeten worden door de scheidsrechter of iemand van de organisatie. (Zie ook [Art. 9](#) sub C)
- B. De tegenstander bepaald, op welk strafpunt een strafbal moet worden neergelegd. Men heeft de keuze uit twee verschillende strafpunten:
1. Hoek korte band en doelstop, aan de zijde van de overtreder aan de linkerkant.
 2. Hoek korte band en doelstop, aan de zijde van de overtreder aan de rechterkant.
Een bal die op een van beide strafpunten wordt gelegd, plaatst men in de hoek gevormd door doelstop en de korte band, zodanig dat deze de korte band raakt en +/- drie millimeter los van de doelstop ligt.
- Het strafpunt 3 mag alleen worden gebruikt als de strafpunten 1 en 2 niet beschikbaar zijn.
3. In het middenkader (kruis) op de lengteas, rakend aan de tweede stop bij het doel van de overtreder.
- Als de scheidsrechter constateert dat de bal op het door de tegenstander gekozen strafpunt niet kan worden geplaatst, dient een ander strafpunt te worden aangewezen. De strafpunten 4 en 5 mogen alleen worden gebruikt als de strafpunten 1, 2 en 3 niet beschikbaar zijn.
4. Achter en rakend aan de twee stoppen van een van de twee vleugels op de breedte-as bij het verdedigingsdoel van de overtreder aan de linkerzijde.
 5. Achter en rakend aan de twee stoppen van een van de twee vleugels op de breedte-as bij het verdedigingsdoel van de overtreder aan de rechterzijde.