Combi-Walcheren.

Wedstrijd-& Arbitrageregels

Artikel 1.

Data en aanvangstijd.

1. Alle wedstrijden worden in de middag gespeeld vanaf rond 13.30 uur of zoveel eerder als alle spelers aanwezig zijn.
2. De wedstrijden dienen gespeeld te worden op de wedstrijd-data die de wedstrijdsecretaris heeft vastgesteld.
3. Alleen bij onvoorziene en belangrijke omstandigheden mag, in onderling overleg en met kennisgeving aan de wedstrijd-secretaris, van een bepaalde datum worden afgeweken.
4. De partij is begonnen nadat de arbiter de ballen in de beginpositie heeft geplaatst, te weten de rode bal op het bovenste middenacquit, voorts de gele bal op het beneden middenacquit en de witte bal op het linker of rechter benedenacquit.
   *De witte bal mag naar keuze van de speler voor hem op het linker of rechter benedenacquit worden gelegd.
5. De bezoekende vereniging begint met de partij en gaat dus op met de witte bal en deze moet direct over rood worden gespeeld. Aan het eind van de partij gaat ook de speler van de thuisspelende vereniging nog op voor de gelijkmakende beurt.

Artikel 2.

Opstelling spelers:

1. De wedstrijden worden gespeeld tussen teams van acht spelers.
2. De opstelling van de spelers is in volgorde van hun gemiddelde (moyenne).
3. De speler met het hoogste moyenne krijgt het rangnummer 1. de daarop volgende speler nummer 2 enz.
4. De partijen in een wedstrijd worden gespeeld tussen spelers met hetzelfde rangnummer.

Artikel 3.

Beurten en caramboles:

1. Elke partij bestaat uit 25 beurten.
2. Een speler speelt in een wedstrijd slechts èèn partij,tenzij de wedstrijdleider besluit hem/haar een tweede partij te laten spelen wanneer een team niet over het vereiste aantal van 8 spelers beschikt. Deze mogelijkheid wordt beperkt tot 2 spelers die een dubbel partij mogen spelen.
3. Indien er door een speler een tweede partij moet worden ge-speeld, is dat alleen toegestaan tussen spelers met hetzelfde of nagenoeg hetzelfde moyenne.
4. De verenigings-Combiwedstrijdleiders moeten er op toezien, dat alle spelers voor de Combiwedstrijden zoveel mogelijk evenveel wedstrijden voor de Combi kunnen spelen.

Artikel 4.

Uitslagen:

1. De uitslagen van een wedstrijd moeten op een door het bestuur beschikbaar gesteld uitslagformulier (te downloaden van de website www.biljartverenigingmiddelburg.nl) uiterlijk 19.30 uur van de speeldatum via de mail van de wedstrijdsecretaris ingezonden worden.
2. Op dit formulier moeten duidelijk de namen, de uitslagen en de datum zijn ingevuld. Via de computer cq laptop wordt de uitslag automatisch ingevuld dus foutloos.

Artikel 5.

Overtredingen en speelfouten:

1. Indien een speler een bal raakt anders dan met de pomerans, wordt dit aangemerkt als een touché en moet hij/zij de beurt beëindigen.
2. Wanneer een speler met de pomerans de speelbal tweemaal achter elkaar raakt is dat een indirecte touché.
3. De tegenspeler heeft dan de keuze de ballen te laten uitrollen en met de beurt te beginnen, of de ballen in de beginpositie (van acquit) te laten leggen en daarna met de beurt te beginnen.

Vastliggende bal:

Ligt de speelbal vast tegen èèn van de andere ballen, dan heeft de speler de keuze tussen:

1. Het zogenaamd losband spelen.
2. Het spelen naar de niet vastliggende bal.
3. De ballen in beginpositie te laten plaatsen.

Uitspringende bal:

Springen èèn of meer ballen van het biljart, dan dienen alle ballen in de beginpositie te worden gelegd en moet de veroorzaker de beurt beëindigen.

Artikel 6

Beëindigen van de beurt:

De beurt moet worden beëindigd indien:

1. De pomerans nog in contact is met de speelbal op het moment dat deze de tweede bal of de band raakt.
2. De speler op het moment dat hij/zij de speelbal raakt, niet tenminste èèn voet op de vloer heeft.
3. Dat hij/zij met de speelbal van de tegenstander of de rode bal speelt.

Artikel 7

Fouten buiten schuld:

1. Het maken van een fout, waaraan de speler geen schuld heeft, wordt de speler niet aangerekend.
2. De speler heeft de keuze tussen de ballen te laten uitrollen en de beurt te vervolgen,of de ballen in de beginpositie (acquit) te laten plaatsen en daarna de beurt vervolgen.

Artikel 8

Matchpunten

1. De eindstand van een Combiwedstrijd wordt bepaald door het aantal matchpunten dat door de teams is behaald.
2. De matchpunten per team worden berekend door het totaal van de gemaakte caramboles van alle spelers te delen door het totaal van de te maken caramboles van alle spelers en deze uitkomst te vermenigvuldigen met het getal 100.
3. Zowel bij het moyenne als bij de matchpunten, worden de cijfers na twee decimalen verwaarloosd.
4. Indien een speler tijdens wedstrijd onwel wordt en niet in staat is verder te spelen, wordt die speler vervangen voor een andere speler van het team die dan een dubbel partij speelt tenzij het uitvallen van de speler die onwel is geworden van zo'n ernstige aard is dat het team liever niet verder wil spelen en de wedstrijd op een andere datum over wil spelen. Daarvan moet de Combiwedstrijdsecretaris z.s.m. op de hoogte worden gesteld.

Artikel 9

De Arbiter:

1. De arbiter heeft de taak de biljartpartij te leiden.
2. Hij/zij dient zich zodanig op te stellen, dat de aan de beurt zijnde speler niet wordt gehinderd en dat hij goed kan vaststellen of de carambole wel of niet is gemaakt.

3. Het meelopen rond het biljart is dan ook een vereiste.
4. Hij/zij mag nooit achter de speler gaan staan, doch bij voorkeur in de buurt van de derde bal.
5. Hij/zij stelt zich op in de looplijn van de speelbal wanneer deze op de derde bal afgaat, zodat zelfs het uiterst dun raken van de bal kan worden geconstateerd.
6. Hij/zij mag nooit gaan staan aan die kant van de speler, waardoor niet kan worden waargenomen of diens voorhand of onderarm bij het aanleggen een bal markeert, of die bal zelfs daarbij zou kunnen toucheren.
7. De arbiter is verplicht alle annonces op een zo duidelijk mogelijke en correcte manier kenbaar te maken. Oogcontact met èèn van de schrijvers is daarbij gewenst.
8. Om partijdigheid te voorkomen is de arbiter verplicht om de aan de beurt zijnde speler opmerkzaam te maken als hij met de verkeerde bal wil gaan spelen of een dreigende fout wil gaan maken.

Artikel 10

Vragen van spelers:

Een speler mag de arbiter op een correcte wijze er op attenderen of vragen,als hij van mening is, dat een door de arbiter genomen beslissing, in strijd is met èèn van de in deze richtlijnen opgenomen artikelen.

De vork:

De speler mag bij het uitvoeren van een stoot, ter vervanging van de voorhand, gebruik maken van de vork indien de stootbal door de speler op geen andere wijze is te bespelen.

Piqueren/masseren:

Het is toegestaan alles onder z.g,"goed-huisvader-gebruik" te piqueren of te masseren met dien verstande dat eventuele schade aan het laken verhaald kan worden op de betreffende speler.

Artikel 11

Sportief gedrag

1. Tijdens de wedstrijden dient de wedstrijdleider er op toe te zien, dat alle aanwezige leden en belangstellenden zich sportief gedragen en zich onthouden van opmerkingen en elke handeling of gebaar, de biljartsport onwaardig.
2. Onder niet correct gedrag van alle spelers wordt o.a.verstaan:
   a. het niet op de voor hem aanwezige stoel plaatsnemen.
   b. het maken van storende opmerkingen of geluiden.
   c. het niet op correcte wijze protesteren tegen een beslissing van de arbiter.
3. Overtreedt één van de aanwezigen een gedragsregel, dan dient de wedstrijdleider die aanwezige een waarschuwing te geven.
4. Blijft hij of zij volharden in het overtreden van de gedragsregels, dan is de wedstrijdleider bevoegd hem of haar te verwijderen.

Artikel 12

Slotbepalingen:

1. Gevallen waarin deze reglementen niet voorzien en een beslissing vereisen, terwijl overleg met het bestuur niet mogelijk is, mag de wedstrijdleider de beslissing nemen.
2. Hij dient de genomen beslissing zo snel mogelijk aan het bestuur mede te delen.

****

****

***