

COMMISSIE RECREATIEF BILJARTEN BOLLENSTREEK

REGLEMENTEN CRBB

Ter verwijzing en/of aanvulling op het WRD van de KVC (KNBB Vereniging Carambole)

I. ALGEMEEN

1. Het, laatst bekende, Wedstrijd Reglement voor Dagcompetitie (WRD) is bepalend voor de District Competitie (zie Carambole.nl Organisatie en Reglementen).
2. De thuis spelende vereniging is belast met de arbitrage en de administratie van de wedstrijden. Het door de beide teamleiders voor akkoord ondertekende wedstrijdformulier (downloaden op crbb.nl) moet (**binnen 48 uur**) in BiljartPoint.nl ingevoerd worden.
3. Vóór het begin van de wedstrijden controleren de beide teamleiders of de juiste aantallen te spelen caramboles zijn vermeld voor de volgorde van de spelers en/of een eventueel te spelen dubbelpartij (zie Moyennetabel Aanhangsel A v/h WRD).
4. De spelers van de thuis spelende vereniging beginnen de wedstrijd als eerste van acquit. De aanvangsstoot moet met de niet-gemerkte of witte bal worden uitgevoerd en dient rechtstreeks naar de rode bal te worden gespeeld. Het spelen naar de gemerkte witte, de gele bal of van losband is daarom niet toegestaan en zal worden aangemerkt als zijnde ongeldig.
5. De biljarts dienen te zijn voorzien van duidelijke acquitpunten, belijning van de verboden zones en kaderlijnen e.e.a. conform Aanhangsel A en volgend (vanaf pagina 30) van het SAR voor het lopende seizoen (zie Carambole.nl Organisatie en Reglementen).
6. In afwijking van het WRD van de KNBB **mag de arbiter en/of de tegenstander bij de 1^e stoot van de beurt** waarschuwen indien de speler de verkeerde bal dreigt te nemen, maar **NIET** als de speler met een serie bezig is en dan met de verkeerde bal gaat spelen. **De dan gemaakte carambole moet door de arbiter worden afgekeurd en tellen alleen de voorgaande caramboles van de serie.**
7. De beslissing van de arbiter is bindend. De spelers dienen daarom niet met hem in discussie te treden. Mocht een speler vast overtuigd zijn van zijn gelijk, dan kan hij de arbiter hoogstens verzoeken zijn mening te herzien. **Medespelers en omstanders mogen zich, vanzelfsprekend, niet met de arbitrage bemoeien.**
8. De thuis spelende vereniging bepaalt, eventueel in onderling overleg, de speelvolgorde van de wedstrijd.
9. Per wedstrijd is slechts 1 (één) dubbelpartij toegestaan. In beginsel dient de speler met het laagste moyenne de dubbelpartij te spelen tegen de speler van het andere team die eveneens het laagste moyenne speelt. Is de vervangende speler met het laagste moyenne, lichamelijk niet in staat 2 partijen te spelen, dan kan in onderling overleg de speler met het op één na laagste moyenne de dubbelpartij spelen tegen de op één na laagste moyennespeler van de andere partij. Het is niet toegestaan om meer dan 3 dubbelpartijen door eenzelfde speler per competitie of toernooi te spelen. Bij overschrijding van het toegestane aantal dubbelpartijen komen de behaalde partijpunten van die partij(en) voor de betrokken speler te vervallen.
10. **Bij het spelen van een dubbelpartij wordt de partijlengte van de vervangende speler met 1 (één) interval verhoogd conform Aanhangsel A (pagina 10/14) van het WRD (zie Art. 1). De teamleiders dienen hier nauwlettend op toe te zien.**
11. De wedstrijden worden steeds 's middags gespeeld. Om te voorkomen dat in het donker moet worden teruggereisd dienen de bezoekende teams uiterlijk te 13.30 uur in de speelzaal aanwezig te zijn. Afwijken van deze aanvangstijd dient met de tegenstander overlegd te worden.
12. Spelers die mee willen doen met een Gewestelijke Finale dienen te spelen volgens de moyennetabel AANHANGSEL A (pag. 10/14) van het WRD. Als je dat niet wil kun je gewoon spelen volgens AANHANGSEL B (pag. 14/15) van het WRD.
13. **Keuzespelers van bovengenoemde spelsoorten mogen alleen ingedeeld worden of invallen in een team in poule A.**

II. BIJZONDERE BEPALINGEN

- 1 Partijlengten worden berekend volgens Aanhangsel A (pagina 10/24) van het WRD (zie Art. 1). Gedurende de competitie vindt **eenmaal per seizoen** een algemene herziening plaats van officiële gemiddelden (Art. 2.9 WLRC). **Let op; Voor nieuwe spelers geldt dit na 4 partijen en dit kan gevolgen hebben op de speelvolgorde! E.e.a. gebeurt automatisch in BiljartPoint.**
- 2 Een vereniging, die aan de competitie van de CRBB wenst deel te nemen, verplicht zich lid te worden van de CRBB. Dit lidmaatschap betekent het automatisch aangesloten zijn bij de KNBB.
- 3 **Een nieuw lid (of administratieve wijzigingen van een speler)** van een vereniging dient, middels een aanmeldingsformulier (downloaden op crbb.nl) per e-mail te worden opgegeven aan **de secretaris van de CRBB**, (secretariscrbb@gmail.com) alvorens gerechtigd te zijn deel te nemen aan de competitie en/of het Jan Mol Toernooi.
- 4 Ieder KNBB lid kan op de KNBB-site (KVC Carambole.nl) middels zijn/haar bondsnummer inloggen en, behalve de achternaam en geboortedatum, wijzigingen zoals adres, telefoonnummer en e-mail aanbrengen.
- 5 Teams, die spelen in een poule van de competitie mogen aan de finalewedstrijden deelnemen, ongeacht of er meerdere teams uit hun vereniging eveneens aan die finale(s) zullen deelnemen.
- 6 Het is toegestaan dat een lid van één vereniging, aangesloten bij de CRBB, bij één van de andere verenigingen van de CRBB in een team meespeelt in de competitie. Echter; deze speler mag niet, in hetzelfde jaar, in dezelfde competitie meespelen voor zijn vereniging of een van de overige verenigingen. Het is dus niet nodig dat deze speler van twee verenigingen lid is.
- 7 In de finalewedstrijden is het toegestaan met een roulerend team van 5 man deel te nemen.

III. GEDRAGSREGELS.

De biljartwereld kent een aantal gedragsregels die zoveel mogelijk dienen te worden nageleefd.

De voornaamste daarvan zijn:

- a) Bij het begin van de partij de tegenstander een hand geven en hem een prettige partij toewensen en aan het einde de winnaar feliciteren en de teller en schrijver bedanken.
- b) Na het missen van een carambole onmiddellijk je **vaste** zitplaats innemen.
- c) Je onthouden van praten met medespelers en/of omstanders, zulks om concentratieverlies bij de tegenstander en jezelf te voorkomen.
- d) Te krijten als men aan de beurt is en, voor zover men over eigen krijt beschikt, dit niet op het biljart achter te laten.
- e) Bij de wedstrijden in CRBB competitie is het aanbieden van 1 kop koffie of thee en 1 consumptie aan de gastspelers een gebruikelijke gewoonte.

IV. ARBITRAGE.

Wanneer Uw teamleider U tijdens de wedstrijd verzoekt als arbiter op te treden zie dit dan niet als een noodzakelijk kwaad. U wilt toch ook niet zonder arbiter een partij spelen? Daar komt bij dat de arbiter de feitelijke leider van de partij is en deze er niet alleen staat om de gemaakte caramboles op te tellen. De arbiter kan veel invloed hebben op het verloop van de partij. Hij dient daarom de spelers te laten merken dat hij geïnteresseerd is in hun spel en te stimuleren door zijn onpartijdigheid.

ALGEMENE AANWIJZINGEN bij arbitrage.

- In geval de speelbal aan één van de andere ballen vastligt, heeft de speler de keus uit;
 - a) spelen in een richting afgekeerd van de andere bal zodat bij het stoten de andere bal niet wordt verplaatst,
 - b) via een kopstoot (massé of piqué) de stootbal losmaken,
 - c) de arbiter verzoeken de ballen op de acquits te plaatsen. Ligt de speelbal vast aan de band dan moet er gewoon van de band af gespeeld worden.
- Ligt de speelbal vast aan de band dan moet er gewoon van de band af gespeeld worden.
- Als fout wordt beschouwd indien tijdens de uitvoering van de stoot één of meer ballen uitspringen. Springt een bal uit en raakt hij de houten omlijsting niet en keert terug op het biljart dan is dit geen fout.
- Een dicht bij de tweede bal liggende speelbal moet zodanig worden aangespeeld dat, de pomerans los is van de stootbal op het moment dat deze de tweede bal raakt. Wordt dit niet correct gedaan dan is dit zichtbaar (de 2 ballen gaan even snel) en hoorbaar. Een dergelijke stoot is doorduwen (biljardé). Een zodanig gemaakte carambole is ongeldig en wordt geannonceerd als “touché”.
- Tel niet te luid maar goed verstaanbaar voor speler en schrijver.
- Stel U bij iedere stoot zodanig op dat U de loop van de ballen duidelijk kunt volgen. U moet steeds terdege kunnen vaststellen of een bal heel dun raak of net mis is.
- Verplaats U nimmer als een speler aanlegt. Stel U evenmin zodanig op dat de speler niet tegen uw buik aan moet kijken.
- Iedere situatie is verschillend. Tracht steeds de goede oplossing te vinden.
- Zie erop toe dat de speler wiens beurt is beëindigd onmiddellijk op zijn stoel plaats neemt. Deze mag derhalve niet bij de tafel blijven staan om te krijten.
- Iedere reactie van de omstanders, behalve een kort applaus, dient onmiddellijk te worden gesmoord. Waar nodig wordt luid en duidelijk om rust in de zaal verzocht.

LET WEL: EEN GOEDE ARBITER ZIET ALLES ZONDER ZELF GEZIEN TE WORDEN!