



# ARBITRAGEREGLEMENTEN

## **RANGORDE**

### **Arbitre UMB**

**De Union Mondiale de Billard** benoemt haar scheidsrechters op aanbeveling van de C.E.B. of een Nationale Fédératie.

Voor de K.B.B.B een totaal van drie. Artistiek Biljarten 1

Kandidaten mogen niet ouder zijn dan 55 jaar en hebben minimum 5 jaar ervaring als CEB scheidsrechter.

### **Arbitre CEB**

**De Confédération Européenne de Billard** duidt haar scheidsrechters aan op aanbeveling door de Fédératies.

Voor de K.B.B.B. een totaal van 15 scheidsrechters. Artistiek Biljarten 2.

Kandidaten mogen niet ouder zijn dan 55 jaar en hebben minimum 5 jaar ervaring als nationaal scheidsrechter.

### **NATIONAAL Scheidsrechter**

**De Nationale Arbitrage Commissie** bepaalt het aantal Nationale en Gewestelijke Scheidsrechters. Zij kan lessen regelen op basis van de arbitrage- en sportreglementen.. Zij zal theoretische examens uitschrijven en jaarlijks de praktische prestaties opvolgen. Kandidaten mogen niet ouder zijn dan 55 jaar en hebben minimum 3 jaar ervaring als gewestelijk scheidsrechter.

### **REGIONALE Scheidsrechter**

Het **Gewest** organiseert theoretische lessen volgens de arbitrage- en sportreglementen voor de Gewestelijke kandidaten.

Het Gewest benoemt de officiële gewestelijke scheidsrechter, nadat de kandidaat geslaagd is voor het theoretisch examen evenals voor de praktische proef.

### **DISTRICT Scheidsrechter**

Het **District** kiest uit de kandidaat scheidsrechters bevoegde mensen voor de arbitrage.

**Een scheidsrechter is verplicht in het bezit te zijn van een fédérale lidkaart .**

Een scheidsrechter moet steeds bewijzen dat hij de arbitrage- en spelreglementen kent om ze in de praktijk op een sportieve en neutrale manier te doen naleven door de spelers in het beoefenen van de biljartsport.

## KLEDIJ EN HULPSTUKKEN VAN DE SCHEIDSRECHTER

De scheidsrechter is steeds in voorgeschreven en onberispelijke kledij.

De Gewestelijke scheidsrechter draagt een zwarte broek, wit hemd met respect voor de voorgeschreven kledij van zijn Gewest.

De Nationale Scheidsrechter draagt een zwarte broek, zwarte kousen en schoenen, een wit hemd met de vlinderdas van de K.B.B.B. met donkerblauwe gilet en de badge van Nationaal Scheidsrechter op linker borsthoogte

C.E.B.-scheidsrechter: zelfde kledij.

U.M.B.-scheidsrechter: zelfde kledij of smoking

Tijdens een tornooi dragen alle scheidsrechters dezelfde kledij.

De scheidsrechter is steeds in het bezit van een zuivere witte zakdoek voor het reinigen van de ballen, en een wit potlood voor het eventueel aftekenen van de schaduwlijnen op het biljartlaken.

Een geldstuk is aanbevolen voor het eventueel tossen voor het inspelen van het biljart.

### **Publiciteit:**

In België kan de scheidsrechter een, door de K.B.B.B. goedgekeurde, publiciteit op de kledij dragen.

Bij een tornooi dragen alle scheidsrechters dezelfde publiciteit.

Het is ten strengste verboden een individuele publiciteit te dragen.

Voor tornooien in het buitenland is elke publiciteit verboden.

## RICHTLIJNEN VOOR DE SCHEIDSRECHTER

De verantwoordelijkheid voor het ter beschikking stellen van materiaal en de eerbied voor gebruik ervan wordt gedragen door de inrichter of de directie van het toernooi.

De scheidsrechter moet de sportleiding verwittigen van elke tekortkoming zowel van het materiaal als van de sportkledij van de spelers.

Enkel de organisator (sportleiding)) beslist of het materiaal of de speler toegelaten wordt tot de competitie.

### OMGANGSVORMEN

- a) De scheidsrechter moet in elk opzicht correct, beschaafd en resoluut optreden.
- b) Tijdens de wedstrijd zal hij niet roken en geen alcoholische drank gebruiken.
- c) Hij moet er steeds voor zorgen de speler niet te hinderen en niet tegen het biljart te leunen.
- d) Om na te gaan of de ballen al dan niet vast liggen mag hij nooit de hand of een ander voorwerp op het laken plaatsen.
- e) Buiten door de reglementen voorziene gevallen zal de scheidsrechter noch de speler noch het publiek aanspreken of op enige wijze zijn gevoelens uitdrukken. Hij zal bvb. op geen enkele wijze laten blijken dat de carambole bijzonder goed uitgevoerd werd of het gevolg was van een geluksstoot.
- f) Hij zal zorgen dat de speler niet zal gestoord worden, noch door het publiek, noch door de tegenstrever.

### OPSTELLING

Voor de opstelling van de scheidsrechter gelden voornamelijk volgende richtlijnen:

- a. Hij zal vermijden achter de speler te staan.
- b. Wanneer de speler aanlegt zal hij elke beweging vermijden binnen het gezichtsveld.
- c. De scheidsrechter plaatst zich bij voorkeur rechts van een rechtshandige speler en links van een linkshandige speler. Aldus behoudt hij een volledig zicht op het speelveld zonder de speler te hinderen door onmogelijke houdingen.
- d. Hij zal zich bij of in de looplijn van de speelbal naar bal drie plaatsen.
- e. Wanneer de speelballen verzameld liggen plaatst hij zich naast de speler zonder deze te hinderen.
- f. Hij zal erop letten nooit in de richting te staan van de speelbal naar de aanspeelbal.(Gezichtsveld van de speler).
- g. De scheidsrechter zal steeds een volledig zicht houden op het spel en desnoods de speler verhinderen in zijn gezichtsveld te komen, bij bewegende ballen.. Enkel de scheidsrechter valideert een gemaakte carambole.
- h. **HIJ PRAAT NIET MET DE SPELER, NOCH ONMIDDELIJK VOOR OF NA EN ZEKER NIET TIJDENS DE PARTIJ.**

**TAAL VAN DE SCHEIDSRECHTER.**

De scheidsrechter telt de punten in zijn eigen taal maar kondigt alle fouten aan in de Franse taal.

***Opgelet: Wanneer de speler zijn eerste punt mist, kondigt de scheidsrechter “zero” aan. (een dragende klank en verstaanbaar voor iedereen)***

**AANKONDIGINGEN VAN DE SCHEIDSRECHTER :2'005**

- a) De scheidsrechter telt de punten luidop, verstaanbaar voor de schrijver en de tegenstrever zonder echter de speler te storen.
- b) De scheidsrechter mag de punten tellen in zijn moedertaal.
- c) De scheidsrechter waarschuwt de speler in het Frans wanneer hij nog 5 punten te maken heeft: “pour cinq” en verder “pour quatre”, “pour trois”, “pour deux” en “pour un”. In het driebandenspel kondigt de scheidsrechter “pour trois”, “pour deux” en “pour un” aan.

***IN DE BELGISCHE KAMPIOENSCHAPPEN AANVAARDT MEN DEZE LAATSTE PUNTEN AAN TE KONDIGEN IN HET NEDERLANDS.***

***“nog vijf”, “nog vier”, “nog drie”, “nog twee”, “nog een”***

- d) Voor de speler welke het laatste punt van een wedstrijd gaat spelen zal de scheidsrechter bijkomend: ***“Point de match”*** aankondigen.
- e) Voor de speler welke het laatste punt van een set gaat spelen: ***“Point de set”***

***Voor Belgische kampioenschappen kan “matchpunt” - “setpunt” gebruikt worden.***

- f) Wanneer de beurt overgaat, kondigt de scheidsrechter de naam van de speler aan gevolgd door het aantal gemaakte punten. (eventueel zero).
- g) “Zéro” wordt slechts één maal aangekondigd en wordt niet herhaald.

***Opmerking :***

***In moeilijke omstandigheden of bij wedstrijden met anderstaligen, kan de scheidsrechter eventueel de aankondiging doen als volgt:***

- a) ***Het aantal gespeelde punten, de naam van de speler, herhalen van de gemaakte punten.***
- b) ***Het aantal gespeelde punten in het Nederlands, de naam van de speler, herhalen van de gemaakte punten in de taal van de speler.***

h) Wanneer de scheidsrechter verschillende aankondigingen moet maken gebeurt dit in de volgende orde:

- a) Het aantal gemaakte punten.
- b) De aankondiging “pour .....

*Toegelaten Belgische kampioenschappen: “nog .....*  
*Deze aankondiging wordt slechts één maal gedaan en wordt niet herhaald, behalve op vraag van de speler.*

- c) De ligging van de ballen tot de afgebakende zones en zo nodig het ankerkader.
- d) Als de speelbal tegen een andere bal of de band vastligt, de aankondiging “touche à .....

i) In kaderspelen kondigt de scheidsrechter onmiddellijk de ligging van de ballen aan, ook voor de speler die aan de beurt komt.

j) Een gebeurlijke fout moet steeds aangekondigd worden met “ **FOUT** “

De scheidsrechter deelt de aard van de gemaakte fout mede indien hij dit nodig acht of als de speler het vraagt.

k) Indien een partij naar een beperkt aantal beurten betwist wordt, zal de scheidsrechter, wanneer de beurt voor de laatste maal overgaat, aankondigen: “naam van de speler - dernière reprise” (laatste beurt).

#### **LEIDING VAN DE PARTIJ:2'002**

1. De scheidsrechter alleen leidt de partij met uitsluiting van elke andere persoon.
2. De taak van de scheidsrechter begint op het ogenblik dat de wedstrijdleiding de spelers uitnodigt zich naar het biljart te begeven, en eindigt met de afgifte van het matchblad aan de wedstrijdleiding.
3. Vooraleer zijn taak te aanvaarden gaat de scheidsrechter na of de ballen en het biljart zijn gereinigd en juist getekend. Zoniet verzoekt hij de wedstrijdleiding het nodige te doen.

**DE SCHEIDSRECHTER WAAKT ER OVER DAT : 2'003**

- a) De speler zich correct en sportief gedraagt en dat hij geen enkele beweging maakt die de tegenstrever kan hinderen.
- b) De speler die niet aan de beurt is, zijn voorbehouden plaats inneemt tot het einde van de partij.  
*Ook de speler die het totaal van zijn punten reeds heeft gespeeld blijft op zijn zitplaats tot de tegenstrever zijn nabeurt heeft gespeeld en de scheidsrechter het einde van de partij met de aankondiging " match " heeft gedaan.*
- c) De speler die niet aan de beurt is, niet onnodig gestoord wordt.
- d) In geen enkel geval kan iemand de speler helpen met raad of aanwijzingen.
- e) Niemand kan de speler helpen bij het afstoten (vbd: Voet tegenhouden).
- f) De scheidsrechter moet op het aantekenen van punten en beurten toezicht houden.
- g) De S. zal verhinderen dat er gebruik gemaakt wordt van de GSM tijdens de partij.

**WISSELEN VAN SCHEIDSRECHTER.2'004**

Voor partijen die normaal langer dan een uur duren, is het ten zeerste aangeraden, zelfs verplicht indien een andere scheidsrechter beschikbaar is, in het midden van de partij van scheidsrechter te wisselen.

Het wisselen van scheidsrechter mag niet gebeuren tijdens het maken van een reeks.

**BEVOEGDHEDEN VAN DE SCHEIDSRECHTER:2'006**

1. De scheidsrechter alleen waakt over het naleven van de reglementen en neemt, in het kader van huidig reglement, de beslissingen waarvoor hij bevoegd is. De scheidsrechter zal de speler die de gedragsregels zou overtreden een waarschuwing geven; Nadien zal hij bij de wedstrijdleiding verslag uitbrengen.
2. Ingeval van nieuwe overtreding van een reeds gewaarschuwd speler, mag de scheidsrechter de partij onderbreken, waardoor de schuldige speler de partij verliest. Zodra de partij onderbroken wordt, zal de scheidsrechter bij de wedstrijdleiding verslag uit brengen. In geval van zeer zware overtreding, mag de scheidsrechter de partij onderbreken, zelfs indien de schuldige speler nog geen waarschuwing gekregen heeft.
3. Het is de scheidsrechter uitdrukkelijk verboden de speler te verwittigen dat hij een fout zal begaan.
4. De scheidsrechter mag voor zover hij het nodig acht, op eigen initiatief of op verzoek van een speler, op elk ogenblik van de partij, de ballen of het biljart laten reinigen. Dit moet zo snel mogelijk gebeuren.
5. Alleen de scheidsrechter mag de ballen aanraken om ze op de acquits terug te plaatsen, of om deze indien nodig, te verplaatsen of te reinigen. Alvorens de ballen weg te nemen om ze te reinigen, bepaalt hij nauwkeurig hun ligging. Hij waakt erover dat hij bij het hernemen van het spel iedere speler zijn speelbal behoudt.
6. Noch bij de beurtwisseling noch tijdens een reeks mag de scheidsrechter de speler zijn bal aanwijzen, zelfs niet als de speler het vraagt. Toch is hij verplicht de ligging van de ballen, in het vrij- en in het kaderspel aan te kondigen, zelfs als hij hierdoor de ligging van de speelbal aanduidt.
7. Indien na het missen van een carambole of het maken van een fout, de speler die de beurt overlaat één of meerdere ballen aanraakt, **vrijwillig of niet**, zal de scheidsrechter de ballen zo dicht mogelijk terugleggen waar ze normaal moeten liggen.
8. In geen enkel geval kan de scheidsrechter voor een onjuiste plaatsing van de ballen aansprakelijk gesteld worden.
9. Wanneer een bepaalde ligging van de ballen een te lang overleg vereist, of wanneer de speler, om welke andere reden ook, te lang wacht om te spelen, mag de scheidsrechter op eigen initiatief een tijdslimiet van 60sec. bepalen om te stoten.
10. Indien de speler binnen de bepaalde tijd niet afstoot, gaat de beurt over met de aankondiging; “non joué” (niet gespeeld). De ballen blijven op dezelfde plaats liggen en de beurt gaat over.



**BESLISSINGEN VAN DE SCHEIDSRECHTER:2'007**

1. Ingeval van twijfel over een beslissing van de scheidsrechter, mag de speler vragen, doch **slechts één maal**, het geval te herzien.
2. De scheidsrechter moet aan dat verzoek voldoen. Wanneer het een nog bestaande situatie betreft moet **de scheidsrechter alleen** het geval herzien. In andere gevallen mag de scheidsrechter zijn plaatsvervanger raadplegen alvorens een beslissing te nemen.
3. Voor feitelijke gevallen zijn de beslissingen van de scheidsrechter onherroepelijk. Gevallen m.b.t. de toepassing van de reglementen maken hierop uitzondering.
4. De tegenstrever mag eveneens de scheidsrechter verzoeken, doch ook slechts één maal, een beslissing te herzien. Als dit herhaaldelijk gebeurt, en als de scheidsrechter van oordeel is dat het opzettelijk gedaan wordt om de tegenstrever te hinderen, geeft hij een waarschuwing.
5. De tegenstrever evenals de tweede scheidsrechter, zelfs als deze als aantekenaar dienst doet, mogen tussenkomen als de scheidsrechter zich in de volgende gevallen vergist:
  - De speler speelt met de verkeerde bal
  - Een foutieve aankondiging m.b.t. de ligging van de ballen in de afgebakende zones.
  - Een vergissing in het optellen van de punten
  - Een verkeerde toepassing van de reglementen
6. De scheidsrechter kan beslissen de afgebakende zones te laten hertekenen. Hij doet dit nooit zelf. De inrichter zal hiervoor een verantwoordelijke aanduiden.

**Hun tussenkomst zal steeds diskreet gebeuren.**

***ALLEEN DE SCHEIDSRECHTER BESLIST OVER UITZONDERLIJKE GEVALLEN DIE NIET VOORZIEN ZIJN IN DEZE REGLEMENTEN.***

**KLACHTEN:2'008**

1. Iedere betwisting m.b.t. de toepassing van de reglementen moet onmiddellijk en op discrete wijze aan de scheidsrechter worden voorgelegd. Indien de scheidsrechter geen gevolg geeft aan dit verzoek, kan de speler, ten laatste een kwartier na het einde van de partij, zijn klacht bij de wedstrijdleiding herhalen.
2. De wedstrijdleiding is ertoe gehouden, in samenwerking met de officiële afgevaardigde of zijn plaatsvervanger, van de organisatie, nog dezelfde dag de klacht te onderzoeken. Indien de klacht rechtmatig bevonden wordt en indien de begane vergissing de uitslag van de partij heeft kunnen beïnvloeden, wordt de partij nietig verklaard en zal de wedstrijdleiding ze in de kortst mogelijke tijd doen herspelen.
3. De betrokken sportcommissie zal, door een vermelding op het matchblad, over iedere klacht ingelicht worden.

**Aanvullende schikkingen:2'009**

1. Indien de scheidsrechter ten onrechte een punt heeft goedgekeurd, heeft hij het recht op zijn beslissing terug te komen op voorwaarde echter dat het volgende punt nog niet gespeeld is.
2. Indien een speler een fout maakt en verder speelt voor dat de scheidsrechter de mogelijkheid of de tijd heeft de fout aan te kondigen en bijgevolg de speler te beletten verder te spelen, moet de scheidsrechter handelen alsof de schuldige speler de beurt overgelaten had. De scheidsrechter zal de ballen zo juist mogelijk terugplaatsen daar waar ze lagen als de fout gemaakt werd.
3. Als de scheidsrechter na een beurtwisseling of tijdens een reeks bemerkt dat de speler niet met zijn speelbal speelt, gaat de beurt onmiddellijk over, de ballen blijven op de ingenomen plaatsen liggen, en de tegenstrever herneemt zijn speelbal. Het aantal caramboles geteld voor het opmerken van de fout, blijven aan de speler toegewezen..

*Bvb.: De scheidsrechter telt een vierde punt en merkt dat dit werd gespeeld met de bal van de tegenstrever.*

*Hij kondigt "fout" aan, trekt het laatste foutieve punt af en doet drie punten noteren voor de speler. Antwoord op de vraag welke fout er gemaakt werd: " Bille de l'adversaire".*

**Toepassing van de reglementen:**

***De internationale arbitragereglementen zijn van toepassing op alle internationale wedstrijden door de C.E.B. en de U.M.B. erkend.***

## ORGANIGRAM

### AANBEVELINGEN

Worden aangeduid voor de arbitrage in :

#### **NATIONALE FINALE GROOT BILJART**

**Arbitrage Ereklas :** *Twee scheidsrechters per biljart.  
Minimum een CEB scheidsrechter en eventueel bijgestaan door een Nationaal Scheidsrechter A.*

**Excellentie en 1<sup>ste</sup> :** *De aanwezigheid van minimum een CEB Scheidsrechter.  
Twee Nationale Scheidsrechters A per biljart.*

**Andere klassen :** *De aanwezigheid van minimum een Nationaal Scheidsrechter A.  
Een Nationale Scheidsrechter per biljart.*

#### **SCHIFTINGEN**

**Ereklas :** *De aanwezigheid van minimum een CEB Scheidsrechter.  
Twee Nationale Scheidsrechters per biljart.*

**Excellentieklas en 1<sup>ste</sup> :** *De aanwezigheid van minimum een Nationaal Scheidsrechter A.  
Twee nationale scheidsrechters per biljart.*

**Andere klassen :** *Een Nationale Scheidsrechter per biljart.*

#### **NATIONALE FINALE KLEIN BILJART**

**Excellentie en 1<sup>ste</sup> :** *De aanwezigheid van minimum een Nationale Scheidsrechter A.  
Twee Nationale Scheidsrechters per biljart.*

**Andere klassen :** *Een Nationaal Scheidsrechter per biljart.*

#### **GEWESTELIJKE FINALE**

**Excellentie en 1<sup>ste</sup> :** *Een Nationale Scheidsrechter per biljart.*

**Andere klassen :** *De aanwezigheid van een Nationaal Scheidsrechter.  
Een Gewestelijk Scheidsrechter per biljart.*

#### **DISTRICTFINALE**

*De aanwezigheid van een Gewestelijk Scheidsrechter.  
Een Districtscheidsrechter per biljart.*

**Opmerking NAC** : *Procès Verbal d'Assemblée Générale de la CEB 29 ami 1992*

*Het arbitragekorps van internationale toernooien zal bestaan uit CEB scheidsrechters, eventueel aangevuld met nationale scheidsrechters met licentie (A).*

*De organiserende federatie moet aan de sportverantwoordelijke – volgens gestelde omstandigheden- een lijst van de scheidsrechters met hun hoedanigheid overhandigen. Gewestelijke scheidsrechters worden niet aanvaard.*

## UITTREKSELS SPORTREGLEMENTEN

*De scheidsrechter zal de sportreglementen doen naleven, toch citeren wij de uitzonderlijke punten.*

### Art.1-1

De aangesloten leden en de clubs waarin zij verenigd zijn, moeten de statuten en alle andere reglementen en besluiten van de K.B.B.B. eerbiedigen.

### Art.1-2

Om aan de competities of wedstrijden te mogen deelnemen, die door de KBBBB of met zijn toestemming ingericht worden, moeten de leden in het bezit zijn van een geldige lidkaart.

Uitzondering kan gemaakt worden voor competities of propagandawedstrijden die in het kader van de jeugdopleiding of van propaganda georganiseerd worden.

## HOOFDSTUK 2 - MATERIALEN

***ELKE OPMERKING AANGAANDE HET MATERIAAL MOET GEMELD WORDEN  
AAN DE S.B. VOOR DE AANVANG VAN DE PARTIJ***

### ***Art. 2-1***

Ieder aangesloten club moet instaan voor het benodigde materiaal. Leden van het gewestbestuur hebben het recht zich ter plaatse te begeven om de staat van het materiaal te controleren. Voor de aanvang van elke officiële wedstrijd, moet het biljart zorgvuldig gereinigd worden. De verbodszones moeten duidelijk en fijn afgelijnd zijn en de speelballen moeten zuiver zijn. Hulpmaterialen zoals schuurpapier, vijltje en krijt mogen ter beschikking van de spelers gesteld worden.

### ***Art.2-2 Het biljart, de banden en verlichting***

- a) De biljarttafel is een rechthoekig meubel, zuiver waterpas opgesteld, waarvan het speelvlak begrensd is door banden uit rubber of een ander door de KBBB. Goedgekeurd materiaal.
- b) De KBBB gebruikt voor haar wedstrijden:
  - 1. Het matchbiljart met een speelvlak met de afmetingen 2.85 m lang en 1.425 breed.
  - 2. Het klein biljart met een speelvlak met de afmetingen :  
Ofwel 2.30 m lang en 1.15 m breed.  
Ofwel 2.10 m lang en 1.05 m breed

Ieder ander biljart met afwijkende afmetingen zal vergeleken worden met het onmiddellijk groter erkend formaat.

- c) Het tafelblad moet bestaan uit platen van tenminste 40 mm dik voor het klein biljart en van tenminste 45 mm dik voor het groot biljart. Deze platen kunnen vervaardigd zijn uit lei, metaal of ander materiaal door de KBBB goedgekeurd.
- d) De hoogte van de toplijn van de banden, gemeten vanaf de bovenzijde van het speelvlak tot aan het raakpunt van de speelbal met de band, moet over het ganse biljart constant zijn en 36 à 37 mm bedragen. De banden zijn gevat in een omlijsting die glad en gelijk gekleurd moet zijn. Deze omlijsting moet voorzien zijn van ingelegde witte merktekens (afstandtekens), die op onderling gelijke afstand moeten geplaatst zijn ( $\frac{1}{8}$  van de lengte en  $\frac{1}{4}$  van de breedte van het speelvlak). Het is toegestaan dat tussen deze merktekens een fabrieksmerk aangebracht wordt.

- e) Het speelvlak en de banden moeten bekleed zijn met lakens van groene of blauwe kleur, door de KBBB goedgekeurd. Er dient wel op gelet dat in éénzelfde lokaal, de biljarts van hetzelfde formaat en allemaal dezelfde kleur van lakens moeten hebben.
- f) De hoogte van het biljart, gemeten vanaf de vloer tot aan de bovenzijde van de omlijsting moet 80 cm bedragen ( met een tolerantie van 1 cm).
- g) De verlichting van het speelvlak moet aan de volgende voorwaarden voldoen:
  - 1 De onderzijde van de verlichtingsarmatuur moet minstens 80 cm boven het speelvlak komen.
  - 2 De lichtsterkte boven het speelvlak moet overal minstens 520 lux bedragen.

### Art.2.3 Speelballen

- a) De speelballen zijn van een door de KBBB goedgekeurd kunststofmateriaal.
  - a. Een stel ballen bestaat uit: één rode en twee witte ballen.
  - b. Eén van de twee witte ballen is gemerkt door twee onuitwisbare merktekens,
  - c. één aan elk der uiteinden van één middellijn van de bal.
  - d. De gemerkte bal mag vervangen worden door een GEEL gekleurde bal, verplicht voor ereklasse, hoofdklasse en excellentieklasse.
  - e. Het gebruik van gestipte ballen is eveneens toegelaten, voor artistiek en driebanden
- b) De diameter van de ballen bedraagt minstens 61 mm en hoogstens 62 mm.
- c) Het gewicht van de ballen moet minimaal 200 g. en maximum 240 g. bedragen. Het verschil in een stel ballen onderling, mag maximaal 1 gr. bedragen.
- d) Bij internationale competities en Belgische kampioenschappen, moet men nieuwe ballen gebruiken, tenzij de bevoegde sportcommissie hiervan wenst af te wijken. Het fabrieksmerk van de speelballen moet wel vooraf bekend zijn en door de KBBB goedgekeurd zijn.

### Art.2.4 Acquitpunten

- a) De acquitpunten worden aangebracht met een balpen, inkt of viltstift, bij middel van een kruisje of een stip. Iedere andere manier van aanduiden is verboden.
- b) Er zijn vijf acquitpunten:
  - **Het benedenacquit:** gelegen op de kruising van de middellijn en de lijn getrokken op  $1/4^e$  van de afstand bepaald door de lengte van het speelvlak: de afstootlijn.
  - 
  - **Het linkeracquit:** gelegen op de afstootlijn, links naast het beneden acquitpunt, op een afstand van 18.25 cm op formaat 2.85 m. Op het formaat van 2.30 m bedraagt dit 15.50cm – Op het formaat van 2.10 m bedraagt dit 15.00 cm.
  - **Het rechteracquit:** gelegen op de afstootlijn, rechts naast het beneden acquitpunt, op een afstand van 18.25 cm op formaat 2.85 m. Op het formaat van 2.30 m bedraagt dit 15.50cm – Op het formaat van 2.10 m bedraagt dit 15.00 cm.

- **Het middenacquit**: gelegen op het middenpunt van de lengteas van het speelvlak.
- **Het bovenacquit**: gelegen op  $\frac{1}{4}$  van de lengteas van het speelvlak, dichtst bij de bovenste band.

Het zijn de punten op het biljartlaken waarop de ballen geplaatst worden door de scheidsrechter, in overeenstemming met de spelreglementen.

#### **Art.2.5 Keu**

De keu is een ronde stok, samengesteld uit eender welk materiaal, aan één uiteinde voorzien van een dopje (pomerans), al dan niet uitneembaar in verschillende delen.

Lengte max. 1.50 m (DC. N 130)

Lange biljartkeu en schraag mogen enkel op groot biljart gebruikt worden en moeten verplicht beschikbaar zijn. Verlengstuk is toegelaten op matchtafel.

#### **Art. 2.6 Hoeken**

Bij het vrijspel worden bepaalde zones afgebakend, waarin het scoren van punten op een bijzondere manier gereguleerd is :

- Klein biljart : kleine hoek van 21 x 21 cm  
grote hoek 21 x 42 cm voor excellentie vrij.
- Groot biljart : grote hoek van 35.5 x 71 cm.



## **HOOFDSTUK 3-- SCHEIDSRECHTERS – AANTEKENAARS**

### **Art.3.1**

Voor de officiële wedstrijden, die in eigen lokaal gespeeld worden, hebben de clubs de volgende verplichtingen:

- a) de arbitrage te verzekeren, uitgezonderd voor ere- en excellentieklasse groot biljart, waarvoor de scheidsrechters officieel aangeduid worden.
  
- b) een aanteken- of scorebord bij te houden, waarop:
  - de beurten één na één opgetekend worden, telkens wanneer de speler die de wedstrijd begon, zijn beurt beëindigt.
  - Voor iedere speler het totale aantal gescoorde caramboles aangeduid wordt.
  
- c) wedstrijdverslagen op te stellen, in het aantal exemplaren door de wedstrijdleiding bepaald. Het wedstrijdverslag moet door de spelers en de scheidsrechter ondertekend worden. De naam van de scheidsrechter evenals alle andere rubrieken moeten leesbaar en zorgvuldig ingevuld worden.

### **Art.3-4 De Schrijver (aantekenaar)**

Schrijver is diegene die door de wedstrijdleiding aangewezen werd om het wedstrijdblad in te vullen. **Onder géén enkel voorwendsel mag hij zich met de arbitrage inlaten.**

#### **Opmerking:**

***De scheidsrechter is verantwoordelijk voor het matchblad en het scorebord.***

***Hij kan op elk ogenblik de juistheid nakijken.***

***Hij ondertekent het matchblad na de spelers maar eventuele opmerkingen moeten voor het ondertekenen gebeuren.***

### **Art.3-5**

De spelers mogen het wedstrijdverslag “onder voorbehoud ” ondertekenen, mits zij hiervan de reden vermelden op het wedstrijdblad, na de scheidsrechter in kennis gesteld te hebben van deze aantekening. Ook de scheidsrechter, de sportleiding en de verantwoordelijken van de K.B.B.B. mogen aanmerkingen noteren op het wedstrijdblad.

**Art.3-6 Wedstrijdverslag**

De speler is verplicht het wedstrijdverslag te ondertekenen na het einde van de wedstrijd.

De wedstrijdleiding bepaalt het aantal exemplaren van het wedstrijdverslag. Het wedstrijdverslag wordt in duidelijk handschrift bijgehouden door een aangestelde schrijver.

De naam van de spelers, hun stamnummer, de naam van hun club en de te spelen punten worden vermeld voor de aanvang van de wedstrijd.

Datum, adres van het lokaal waar de wedstrijd doorgaat en de benaming van de competitie worden in de hoofding ingevuld.

De speler welke de partij begint krijgt de eerste kolom toegewezen.

De bevoegde sportcommissie onderzoekt en beoordeelt eventuele aanmerkingen.

Tijdens de ganse wedstrijd is enkel de scheidsrechter verantwoordelijk voor het aantekenen en het aantekenbord.

**Op elk ogenblik mag hij het wedstrijdverslag opvragen ter controle**

## **HOOFDSTUK 4 – SPORTKLEDIJ – INSIGNES**

### **Art. 4-1 Ere- & Hoofdklasse**

Een deelnemer aan een officiële wedstrijd, d.w.z. voorwedstrijden en finales van individuele kampioenschappen, moet optreden in een sportkledij als volgt:

- a) Internationale wedstrijden:  
Sportkledij voorgeschreven door de C.E.B. de Europese biljartconfederatie.
- b) Nationale voorwedstrijden:  
Pull (\*) met ronde hals, in egaal zwart of een egale kleur, lange mouwen, wit hemd waarvan de boord over de pull gedragen moet worden, of: pull met V-hals, in egaal zwart of een egale kleur, met lange mouwen, wit hemd met das, zwarte broek, zwarte schoenen en zwarte sokken.  
(\* In plaats van de pull mag ook de gilet (vest zonder mouwen, ondervest) met stropdas of strik gedragen worden, maar met de hemdsmouwen omlaag.  
Het officiële bondsembleem (driekleurig schild met kroon en de letters KBBB-FRBB) moet door de speler gedragen worden die onze bond vertegenwoordigt in een officiële internationale competitie waarbij een titel op het spel staat.

### **Art. 4-2 Excellentieklasse en Juniors**

Zelfde sportkledij als art.4-1, maar donkere broek, donkere schoenen en donkere sokken zijn toegelaten.

### **Art. 4 – 3 Overige klassen**

Zelfde sportkledij als Art. 4-2

Een deelnemer aan een officiële wedstrijd, d.w.z. voorwedstrijden en finales van individuele kampioenschappen, moet optreden in een sportkledij als volgt:

#### **a) Internationale wedstrijden:**

Sportkledij voorgeschreven door de C.E.B. (de Europese biljartconfederatie).

#### **b) Nationale voorwedstrijden & Finales:**

Pull (\*) met ronde hals, of: pull met V-hals in egaal zwart of een egale kleur, lange mouwen, wit hemd, zwarte of donkere broek, zwarte of donkere schoenen en zwarte of donkere sokken. Wit hemd niet verplicht maar moet egaal zijn. Stropdas is gewenst maar niet verplicht.

Indien men geen stropdas of strik draagt, mag enkel het bovenste hemdsknopje open gelaten worden.

De mouwen mogen maximaal 1/3 van de lengte van de onderarm opgeschort worden (pull)

(\* In plaats van de pull mag ook de gilet (vest zonder mouwen, ondervest) met stropdas of strik gedragen worden (niet verplicht), maar met de hemdsmouwen omlaag (op aanvraag van de scheidsrechter)

Een egaal hemd met lange mouwen is eveneens toegelaten. Broek, schoenen en sokken in donkere kleur worden aanbevolen en zijn wenselijk voor de faam van onze sport; In alle

gevallen een onberispelijk voorkomen. Het is verboden jeansbroeken te dragen in nationale voorronden en of nationale finale. Het dragen van **stadsschoenen** is altijd verplicht.

**c) Gewestelijke competitie:**

Zelfde kledij als punt b, maar deftige jeans kan eventueel toegelaten worden.

**Voor interclubs en toernooien :**

**EEN en dezelfde sportkledij voor al de spelers van dezelfde ploeg.**

**Art 17 -16 N.I.D.M.**

Uitsluitend voor de N.I.D.M. competitie wordt afgeweken van de traditionele voorgeschreven sportkledij.

Voor deze competitie is het dragen van een speciale outfit in kleur – b.v. van de sponsor – toegelaten.

Deze afwijkingen moeten steeds **vooraf** bij middel van een tekening in kleur of kleurfoto, ter goedkeuring voorgelegd worden aan de Nationale Sportcommissie.

De spelers van een ploeg dienen steeds allen een eenvormige kleding te dragen.

**Art. 4-4 Speldjes- insignes**

De spelers mogen alléén dat district-, gewestelijk- of nationaal speldje en/of insigne dragen dat betrekking heeft op het laatst ingericht kampioenschap.

**Art.4-5 Clubkenteken**

De speler moet op borsthoogte een aanduiding dragen die betrekking heeft op de naam van zijn club voor dewelke hij speelt. Dit kenteken mag niet overeenkomen of gelijkenis vertonen met het officiële bondsembleem. Het mag er ook niet gelijktijdig mee gedragen worden.

**Uitzondering :** Juniors (jeugd) die internationaal gespeeld hebben mogen gedurende het eerstvolgende sportjaar bijkomend aan hun kenteken van de club waarvoor zij spelen de nationale badge dragen.

**Art.4-6 Embleem sponsors**

De leden van een gesponsorde club mogen een publiciteit dragen van maximum 130 cm<sup>2</sup> per badge.

Het clubkenteken moet gelijktijdig gedragen worden. Twee sponsors zijn toegelaten. De badges mogen niet op de rug gedragen worden.

**Art 4-7 Bevoegdheid**

**Alleen de sportbestuurder of plaatsvervanger, zijn bevoegd aangaande de sportkledij van de speler.** De scheidsrechters mogen opmerkingen maken en de bevoegde commissies inlichten over misbruiken.

## HOOFDSTUK 6 – WEDSTRIJDEN

### Art.6-4 Roken

De spelers mogen niet roken wanneer zij aan de beurt zijn.

### Art. 6-5 Aanvang

De speler moet vijftien minuten voor het voorziene uur van zijn wedstrijd gereed zijn om te spelen, op straffe het recht te verliezen het spelmateriaal gedurende vijf minuten te mogen beproeven. Zie ook art 14-3

### Art.6-6 Gedrag van de spelers

De speler moet zich tijdens de wedstrijd streng onthouden van elke opzettelijke handeling die de tegenstrever kan hinderen of schaden, zowel fysisch als psychisch. Hij moet zich onberispelijk en sportief gedragen en zich houden aan de onderrichtingen van de scheidsrechter.

## Hoofdstuk 14 – Sancties

### Art.14-3 Te laat komen

Een speler verliest zijn wedstrijd met forfait, wanneer hij een kwartier na het op de kalender vastgestelde uur niet in het lokaal aanwezig is.

Elk te laat komen moet op het wedstrijdblad aangetekend worden. Ook ingeval van forfait moet er een wedstrijdblad ingevuld worden met de vermelding van de reden. Het moet aan de bevoegde sportbestuurder gestuurd worden, voorzien van de handtekeningen van de aanwezige speler en van de scheidsrechter.

### Art.14-5 Overtredingen

Er kunnen sancties getroffen worden en boetes opgelegd worden, **door de sportcommissie**, voor de volgende overtredingen:

1. Te laat komen op het uur vastgesteld op de kalender.
2. In ploegencompetities een kwartier na het vastgestelde kalenderuur voor de eerste speler en onmiddellijk na het eindigen van de vorige match voor de volgende speler.
3. Sportkledij niet in regel.
4. Onbehoorlijk gedrag

Deze opsomming is niet beperkend.

## SPELREGELS

### Hoofdstuk I

#### Art.21 UMB – Aanvang van de wedstrijd

De wedstrijd vangt aan wanneer de scheidsrechter de ballen plaatst voor het trekken naar de band.

Een speler heeft voor de aanvang van de wedstrijd het recht het materiaal gedurende VIJF minuten in te spelen.

Dit recht kan hem echter door de wedstrijdleiding ontzegd worden bij te laat komen.

**De scheidsrechter waarschuwt de speler wanneer de laatste minuut ingaat.**

**Voor het inspelen van het biljart kan door de scheidsrechter worden getost (met penning) welke speler het eerst aan zet komt.**

#### Trekken naar de band § 15 (art.107)

- a) De scheidsrechter plaatst de ballen als volgt:
- de rode bal op het bovenacquit.
  - de witte ongemarkeerde bal in het midden tussen het rechter acquit en de lange band
  - de gekleurde of gemarkeerde bal in het midden tussen het linker acquit en de lange band
- b) De spelers stoten hun speelbal gelijktijdig naar de bovenste korte band. De twee ballen moeten in beweging zijn vooraleer één van hen de bovenste korte band raakt. Indien aan het voorgaande niet voldaan werd, moet opnieuw begonnen worden. De speler die een tweede maal opnieuw afstoten veroorzaakt verliest de keuze.
- c) De speelbal mag in het terugkomen van de bovenste korte band de lange band raken en tevens de onderste korte band.
- d) Het is verboden dat de speelbal tweemaal de bovenste korte band raakt.
- e) Indien de speelballen elkaar raken, door fout van beide spelers, of als ze op gelijke afstand van de onderste band stilvallen, herbegint men. Indien de fout bij één der spelers ligt, verliest deze de keuze voor het beginnen van de wedstrijd.
- f) Indien de bal van één der spelers de rode bal raakt, heeft deze een fout begaan en mag de andere speler kiezen wie de partij begint.
- g) De speler wiens bal het dichtst bij de onderste band blijft liggen mag kiezen wie de wedstrijd begint.

**Aanvangsstand § 16 (art.108) UMB art.23**

- a) De scheidsrechter plaatst de ballen als volgt:
  - a. de rode bal op het bovenacquit
  - b. de bal van de tegenstrever (gele of gemerkte bal) op het benedenacquit.
  - c. De bal van de speler (witte bal) op het linker- of rechteracquit volgens de keuze van de speler.
- b) De speler die de wedstrijd begint speelt met de ongemarkeerde (witte bal), welke hij voor de ganse duur van de wedstrijd behoudt.
- c) De aanvangscarambole moet rechtstreeks via de rode bal gespeeld worden.

*Daar een wedstrijd begint op het ogenblik dat de scheidsrechter de drie ballen heeft geplaatst voor de aanvangstoot, mogen de spelers de ballen niet meer aanraken. Gebeurt dit wel, dan is er fout en komt de tegenspeler aan de beurt.*

**Caramboleren § 17 (rt.109)**

- a) Het doel van het spel is zoveel mogelijk caramboles te maken.
- b) De carambole wordt gemaakt wanneer de bal van de speler, in beweging gebracht door de keu, de twee andere ballen raakt. Hierbij moeten soms bijkomende voorwaarden vervuld worden naargelang de speelwijze.
- c) De wedstrijd bestaat uit het maken van een bepaald aantal caramboles (afstand van de wedstrijd). Deze afstand varieert naargelang de speelwijze. Meestal geldt iedere carambole voor één punt, uitgezonderd in bepaalde competities waar een coëfficiënt wordt toegekend volgens de graad van de moeilijkheid van de caramboles.

**Het onderbreken van een wedstrijd § 18 (art.110)**

- a) Ongeveer in het midden van een wedstrijd moet een pauze van drie minuten toegestaan worden als dit VOOR de wedstrijd door één van de spelers gevraagd werd.
- b) Deze pauze mag toegestaan worden als ze niet vooraf werd afgesproken, maar indien beide spelers ermee akkoord gaan.
- c) De pauze mag niet toegestaan worden in de loop van een reeks en ze zal samenvallen met het eventueel wisselen van de scheidsrechter.
- d) Een speler die tijdens de wedstrijd, zonder toelating van de scheidsrechter, zijn plaats verlaat, verliest hierdoor de wedstrijd. Tijdens een kampioenschap kan een officiële afgevaardigde behoorden of een wedstrijd kan onderbroken worden.
- e) Elke speler die weigert te spelen op verzoek van de scheidsrechter wordt uit competitie genomen.(zie art.26 UMB)

**Vastliggende en kuisen van de ballen § 19 (art.111)**

Wanneer een speelbal één van de twee aanspeelballen raakt bij stilliggende positie, verschilt het recht van de speler naargelang de speelwijze.

- a) De scheidsrechter waarschuwt de speler wanneer zijn speelbal vast ligt. De speler kan éénmalig de scheidsrechter verzoeken een tweede maal de positie te onderzoeken.
- b) Enkel de scheidsrechter mag de ballen aanraken om deze op de voorziene plaatsen te leggen of ze te kuisen.
- c) Voor hij de ballen wegneemt, om ze te kuisen zal de scheidsrechter, eerst de schaduwlijnen aftekenen op het biljartlaken met een fijn wit (kleermakers) potlood.
- d) Hij zal er steeds over waken dat de spelers hun respectievelijke speelbal behouden bij de herneming van de wedstrijd.

**Uitspringende ballen § 20 (art.112)**

- a) Wanneer één of meerdere ballen uit het biljart springen, worden deze bal of ballen terug op de acquits geplaatst naargelang de speelwijze.
- b) Een bal wordt beschouwd uit het biljart te zijn zodra hij buiten het meubel valt of het hout van het kader raakt.

**De biljartkeu § 21 (art.113)** zie ook art.2.5

Om een carambole te maken mag alleen gebruik gemaakt worden van de pomerans (dopje op het einde van de keu).

***Opgelet : De raak en de lange keu worden enkel toegelaten op groot biljart.***

**Einde van de wedstrijd § 22 (art.114)**

- a) Ieder wedstrijd moet tot het laatste punt gespeeld worden.
- b) Iedere speler die opgeeft voor de wedstrijd gedaan is, wordt uit de competitie genomen.
- c) Als de speler die de wedstrijd begon ook eerst uitspeelt, heeft de tegenstrever nog de nabeurt te spelen. Deze nabeurt begint met de aanvangsstoot.

***Opgelet: Een inrichter kan beslissen om zonder nabeurt te spelen.  
(ongelijke beurten).***

- d) Behaalt de tegenstrever in die nabeurt het totale aantal te spelen punten, dan eindigt de wedstrijd op een gelijk spel.



**Opgelet:**

*De regel van welvoeglijkheid en sportiviteit verplicht de tegenstrever (die niet aan de beurt is) op zijn plaats te blijven zonder handelingen te begaan die de speler aan het biljart kunnen storen. Dit tot de scheidsrechter het einde van de partij heeft aangekondigd.*

*Nadat de scheidsrechter het einde van de partij heeft aangekondigd, kan hij als eerste eventuele opmerkingen op het matchblad schrijven.*

*Laat de spelers het matchblad ondertekenen, de tweede scheidsrechter met duidelijke vermelding van naam, en tot slot zichzelf waarna hij het matchblad overhandigt aan de bevoegde sportleiding.*

**Fouten § 23 (art.115)**

1. Een carambole is slechts geldig als de drie ballen stil liggen en er geen fout is vastgesteld.
2. Er is fout en de tegenstrever komt aan de beurt:
  - a. als de carambole niet gelukt is (manqué)
  - b. als één of meerdere ballen uit het biljart springen, ook al is de carambole gelukt. (billes dehors).
  - c. Als de speler reeds een volgend punt speelt voor de drie ballen volledig stil liggen (billes en mouvement).
  - d. Als de speler met de hand, de keu of met eender welk ander voorwerp één van de ballen raakt. (touché) **Men laat de aangeraakte bal steeds op de ingenomen plaats liggen.**
  - e. Als de speler een bal raakt om een voorwerp dat eraan kleeft te verwijderen. (touché)
  - f. Als een speler de bal door rechtstreeks of onrechtstreeks contact verplaatst. (touché)
  - g. Wanneer de speler een tweede maal de bal aanstoot. (wanneer deze al loopt).
  - h. Als de speler doorstoot (queuté)

**Er is doorstoot:**

    - 1) als de pomerans nog in contact is met de speelbal als deze reeds de tweede bal of band raakt.
    - 2) als er rechtstreeks gespeeld wordt op een vastliggende bal of band.

***De doorstoot kan o.m. opgemerkt worden:***

***1.Het zicht: Ballen, 1 en 2 vertrekken samen aan dezelfde snelheid.***

***2.Door het gehoor: De inpakt van de keu op bal 1 en deze van bal 1 en 2 veroorzaakt één enkel geluid.***

***Opmerking: De scheidsrechter zal aandachtig toekijken op mogelijke doorstoot wanneer de speelbal van de speler uiterst kort op de aanspeelbal ligt bij het afstoten.***

- i. als een speler bij het afstoten de grond niet raakt met minimum één voet. (pied). Sportschoenen worden niet toegelaten.
  - j. als de speler op de band of speeloppervlak of op het buitenste kader merk- of hulptekens aanbrengt. (marque visible)
  - k. als de scheidsrechter merkt dat de speler met de bal van de tegenstrever speelt. (bille de l'adversaire) De tegenstrever komt onmiddellijk aan de beurt en de ballen blijven op de ingenomen plaats liggen. Het aantal punten dat de speler maakte voor het opmerken van de fout worden hem toegekend.
  - l. als de speler de zaal verlaat tijdens een reeks. (zie § 18.4)
  - m. als de speler in overtreding is met de kaderlijnen en afgebakende zones. (bvb. resté dedans)
  - n. De speler niet de voorgeschreven spelregels eerbiedigt.
  - o. De speler niet speelt in de voorgeschreven tijdslimiet.
3. Als een carambole gemaakt wordt na een fout die niet opgemerkt werd, telt deze carambole en de speler mag verder spelen.
4. Iedere fout veroorzaakt door een derde persoon, de scheidsrechter inbegrepen, en waarbij de ballen verplaatst werden, wordt niet aan de speler aangerekend. De scheidsrechter plaatst de ballen zo juist mogelijk op hun oorspronkelijke plaatsen terug.

***Opmerking: De speler is verantwoordelijk voor de eventuele verkeerde plaatsing, door de scheidsrechter, van de ballen waardoor hij met de verkeerde bal zou kunnen spelen. Ook bij de opgangstoot.***

5. Iedere betwisting over de toepassing van de reglementen moet onmiddellijk, wanneer de vermeende fout gebeurt, op discrete manier wijze aan de scheidsrechter voorgelegd worden. Als hij hieraan geen gevolg geeft, mag de speler, op het einde van de wedstrijd, een klacht neerleggen op het wedstrijdverslag. Deze klacht moet onmiddellijk door de wedstrijdleiding onderzocht worden. Als de klacht gerechtvaardigd is en als de gebeurde vergissing de uitslag van de wedstrijd kon beïnvloeden, dan moet de wedstrijdleiding de partij laten herspelen.
6. Als de scheidsrechter aangekondigd heeft dat nog één punt moet gemaakt worden en hij verklaart dat punt geldig, dan zal het totale aantal punten van de wedstrijd aan de speler toegekend worden. Zelfs wanneer later een fout op het wedstrijdblad opgemerkt wordt.

***Opmerking: De scheidsrechter mag steeds op zijn beslissing terugkomen betreffende de geldigheid van een carambole zolang het volgende punt niet gespeeld werd. Dit geldt eveneens voor het laatste punt, zelfs indien hij het woord “match” uitgesproken heeft. Heeft de scheidsrechter echter de ballen weggenomen is de partij gespeeld.***

## **Hoofdstuk 18 – Tijdsbeperking – Schaakklok**

### **Art. 18 -2 Tijdsduur**

Iedere speler bekommt voor een wedstrijd 60 minuten speeltijd, inclusief de inspeeltijd. Voor een wedstrijd naar 30 punten wordt de totale tijd beperkt tot 45 minuten.

### **Art. 18-3 Inspelen**

Wie het eerst dient in te spelen kan bepaald worden via tossen( muntstuk ) door de scheidsrechter.

De tijds klok wordt gebruikt vanaf het moment dat men begint in te spelen.

De inspeeltijd bedraagt voor iedere speler maximum 5 minuten, door de scheidsrechters strikt te controleren. De scheidsrechter moet de speler verwittigen wanneer de laatste minuut ingaat. Op het ogenblik dat de tweede speler het inspelen beëindigt, wordt de klok stil gelegd.

### **Art. 18-4 Aanvang van de wedstrijd**

Wie de wedstrijd aanvangt, wordt slechts bepaald na het inspelen (via trekken naar band ).

Bij het trekken naar de band is de klok nog steeds niet opnieuw in werking, de klok wordt opnieuw gestart op het ogenblik dat de speler de wedstrijd aanvangt zich naar de tafel begeeft voor de acquitstoot.

Iedere speler bedient zelf de tijds klok.

Na zijn beurt stopt hij zijn kant van de klok, waarbij tegelijkertijd de klok van de tegenstrever in werking treedt.

### **Art. 18-5 Onderbreking**

Halverwege de wedstrijd zal een onderbreking van een drietal minuten toegepast worden, waarbij de klok aan beide kanten gestopt wordt.

Deze onderbreking kan worden afgelast, mits overeenkomst tussen beide spelers.

Buiten deze onderbreking mag de scheidsrechter een speler de toelating geven de zaal te verlaten, doch enkel en alleen wanneer zijn tijd loopt, dus in geen enkele geval wanneer de tijd van de tegenstrever loopt.

**Art. 18-6 Voorrang**

De speler die zijn beurt beëindigt, heeft absolute voorrang op zijn tegenstrever om zich naar zijn plaats te begeven, d.w.z. dat de speler die naar het biljart gaat zijn tegenstrever die zich naar de klok begeeft op generlei wijze mag hinderen.

**Art. 18-7 Stilleggen klok**

Als een speler zijn tijds klok heeft stilgelegd, en het punt wordt nadien, al dan niet met geluk toch nog gemaakt, dan wordt dat punt niet meer toegekend.  
Met andere woorden, een speler die zijn klok stopt heeft dus zelf onherroepelijk beslist dat zijn beurt voorbij is.

## **HOOFDSTUK II**

### **BIJZONDERE REGLEMENTEN VOOR DE VERSCHILLENDE SPEELWIJZEN**

#### **AFDELING A: VRIJSPEL**

##### **Definitie van het vrijspel § 24 (art.116)**

In het vrijspel mag de speler in de loop van eenzelfde reeks, een onbeperkt aantal caramboles maken over de gehele oppervlakte van de tafel, uitgenomen in de hoeken welke afgebakende zones zijn.

##### **Afgebakende zones (tekening A) § 25 (art.117)**

1. De zones worden begrensd met lijnen die men zo fijn mogelijk met wit krijt of met wit kleermakerspotlood op het biljartlaken tekent.

***Opmerking: Het is aan de inrichter van de lijnen te tekenen en niet de scheidsrechter.***

2. In iedere van deze afgebakende zones mag de speler geen twee opeenvolgende caramboles maken. Een van de aanspeelballen moet bij het maken van de tweede carambole de zone verlaten.
3. Eén of zelfs beide speelballen mogen, na het verlaten van de zone, onmiddellijk in dezelfde zone terugkomen. De speler heeft dan opnieuw het recht één carambole te maken waarbij geen enkele bal de zone moet verlaten.

##### **Vastliggende ballen § 26 (art.118)**

###### **Internationale competities:**

Verplicht bij vastliggende ballen (speelbal raakt aan een aanspeelbal) de drie ballen, zoals voor de aanvangstoot, op hun respectievelijke acquit te plaatsen. **De speler is verplicht rechtstreeks op rood te spelen.**

###### **In de nationale competitie:**

Deze verplichting enkel van toepassing bij Ereklasse, Excellentie en Juniors, volgens beslissing van de Raad van Beheer.

**Voor de overige klassen hebben de spelers het recht:**

1. 1.De drie ballen in de aanvangstand te laten plaatsen (met de verplichting op rood te spelen).
2. Te spelen op de bal die los ligt.
3. Een losse bandstoot te spelen.
4. Toch eerst op de vastliggende bal te spelen, op voorwaarde dat hij voorafgaandelijk zijn bal los speelt door een losse kopstoot.

Er is geen fout als de vastliggende bal beweegt (in de richting van de speelbal) omdat hij zijn steunpunt verliest dat hem door de speelbal bezorgd werd.

**Uitspringende ballen § 27 (art.119)**

Er is fout en de speelbeurt gaat naar de tegenstrever.  
De drie ballen moeten in de aanvangspositie geplaatst worden voor de tegenstrever.

**Ballen op de lijn van een afgebakende zone § 28(art.120)**

Ballen die vlak op de lijn van een afgebakende zone liggen, worden in het nadeel van de speler aangeduid.  
Dus alsof ze binnen de afgebakende zone liggen.

**AFDELING B: KADERSPEL.**

**Definitie van het kaderspel. § 29 (art.121)**

Het kaderspel geeft aanleiding tot verschillende soorten spelwijzen naargelang het gespeeld wordt met vrij middenvak, integraal of integraal met toegevoegde ankers, met één of met twee stoten. Met lijnen op 47 of 71 centimeter of andere afstanden, naargelang het formaat van het biljart waarop men speelt, integraal of niet.

Voor het biljart van 2.10 m. een kader van 35 cm. En op 2.30 m. de kader van 38 cm. of 57 cm. maar steeds zonder ankers.

**Kader van 47 cm. § 30 (art.122)**

1. Evenwijdig aan de banden trekt men lijnen op een afstand van 47cm. Deze lijnen verdelen het biljart in negen meetkundige figuren : langs de korte banden heeft men drie vierkanten en de overgebleven oppervlakte is de lengte verdeeld in drie gelijke rechthoeken

***Dezelfde regel telt bij de kaders van 35 cm en 38 cm op kleine tafels.***

2. Bij het spelen met toegevoegde ankers, tekent men aan de uiteinden en schrijlings op de kaderlijnen, acht vierkanten met 17.8 cm zijde. Een zijde van zo een vierkant valt samen met de binnenkant van de band. Dit vierkant noemt men een “anker”.

***Men speelt zonder ankers op klein biljart.***

**Definitie van het kaderspel 47/2 §31 (art.123)**

1. De speler mag in eenzelfde kader geen twee opeenvolgende caramboles maken, zonder dat bij de tweede carambole één van de aanspeelballen het kader verlaat.

Voor bepaalde klassen is het middenkader vrij: d.w.z. dat de speler vrij is om een reeks caramboles te spelen zonder de verplichting één der speelballen uit de kaderzone te stoten.

2. Eén of zelfs beide aanspeelballen mogen onmiddellijk in hetzelfde kader terugkomen. De speler heeft dan opnieuw het recht een carambole te maken waarbij geen enkele bal het kader moet verlaten.

***Dezelfde regel telt op kleine biljarts 35/2 en 38/2 maar steeds zonder ankers.***

3. Dezelfde beperkende regels gelden voor de acht bijkomende ankers.

**Ballen op de lijn van een afgebakende zone § 28(art.120) Herhaling**

Ballen die vlak op de lijn van een afgebakende zone liggen, worden in het nadeel van de speler aangeduid.

Dus alsof ze binnen de afgebakende zone liggen.

**Aankondigingen van de scheidsrechter**

- a) De aanspeelballen komen samen in een kader:
  - de speler komt pas aan de beurt: de scheidsrechter meldt “entré” zelfs als hij hierdoor, onrechtstreeks de speelbal aanduidt.
  - In een reeks: de scheidsrechter meldt het aantal gespeelde caramboles en dan pas de ligging van de aanspeelballen.
  
- b) De aanspeelballen liggen “entré”:
  - de speler maakt een carambole en de aanspeelballen verlaten geen van beide het kader: de scheidsrechter meldt het aantal gespeelde caramboles en meldt de ligging van de aanspeelballen met “dedans”.
  - Voor de geldigheid van de volgende carambole is de speler verplicht tenminste één aanspeelbal uit het kader te spelen.
  
- c) Met ankerkader meldt de scheidsrechter steeds eerst de ligging van de aanspeelballen ten opzichte van het gewone kader en vervolgens de ligging in het anker.

**De positie “ A CHEVAL ”**

Wanneer beide aanspeelballen in een verschillend kader liggen is dit een “ à cheval ” positie. De scheidsrechter doet deze aankondiging enkel wanneer het onduidelijk is voor de speler, tegenstrever of de toeschouwer waar de aanspeelballen juist liggen.

**Opmerking:**

***Wanneer de speler niet anders kan dan een van de aanspeelballen uit het kader te spelen, is de scheidsrechter niet steeds verplicht de aankondiging “entré ” te doen en aldus de speler onnodig te storen.***

***Sommige spelers houden er wel aan dat alle aankondigingen gedaan worden.***

***Om elk misverstand te ontwijken is de aankondiging “dedans ” altijd verplicht.***



**Definitie van het kaderspel 47/1 § 32 (art. 124)**

- 1) De speler mag binnen één kader geen enkele carambole maken zonder dat één van de aanspeelballen het kader verlaat.
- 2) Dezelfde regel geldt voor de ankers.
- 3) De scheidsrechter duidt de positie van de aanspeelballen die samen in een kader liggen steeds aan met de melding “dedans “

**Vastliggende ballen.**

- a) De ballen op de voorziene acquits te laten plaatsen.(aanvangspositie, met de verplichting op rood te spelen).
- b) Te spelen op de bal die los ligt.
- c) Een losse bandstoot te spelen;
- d) Toch eerst op de vastliggende aanspeelbal te spelen op voorwaarde dat hij voorafgaandelijk zijn bal los speelt door een losse kopstoot.  
Er is geen fout als de vastliggende bal beweegt ( in de richting van de speelbal daar hij zijn steunpunt op deze verliest).

**Uitspringende ballen zie § 36 (art.128)**

**Er is fout en de beurt gaat over.**

De **drie ballen** moeten in de aanvangspositie geplaatst worden voor de tegenstrever welke verplicht is rechtstreeks op rood te spelen.

**Ballen op de kaderlijn zie § 37 (art.129)**

Ballen die vlak op de kaderlijn liggen, worden in het nadeel van de speler aangeduid, dus alsof ze binnen het kader liggen. Zelfde aanduiding voor de ballen op de kruising van twee lijnen.

**Mogelijke aankondigingen bij het kaderspel met ankerkader:**

**A CHEVAL:** Wordt aangekondigd wanneer het moeilijk zichtbaar is voor de speler en vr. tegenstrever of publiek dat de twee aanspeelballen in verschillende kaders liggen.

**ENTRÉ:** Samenkomen van de aanspeelballen in een kader.

**DEDANS:** Na een carambole gespeeld in “entré” positie en geen van de aanspeelballen het kader heeft verlaten.

**ENTRÉ PARTOUT:** De aanspeelballen komen samen en in het kader en in het ankerkader.

**A CHEVAL- ENTRÉ:** De aanspeelballen komen samen maar enkel in het ankerkader.

**DEDANS- ENTRÉ:** De aanspeelballen liggen “dedans “ in het kader en “entré” in het ankerkader.

**ENTRÉ – DEDANS:** De aanspeelballen liggen “entré ” in het kader en “dedans” in het ankerkader.

**DEDANS-PARTOUT:** De aanspeelballen liggen “dedans “ in het kader en het ankerkader.

**A CHEVAL-DEDANS:** De aanspeelballen liggen enkel “dedans ” in het ankerkader.

**ENTRÉ - A CHEVAL:** De aanspeelballen liggen “entré ” in het kader, maar “à cheval ” in het ankerkader.

**DEDANS-A CHEVAL:** De aanspeelballen liggen “dedans ” in het kader en “à cheval ” in het ankerkader.

**A CHEVAL PARTOUT:** De aanspeelballen liggen “à cheval ” in het kader en in het ankerkader.

**RESTÉ DEDANS:** De speler heeft geen enkele van beide aanspeelballen uit een kader (fout) of ankerkader gestoten na de aankondiging “dedans ”.

**MOGELIJKE MAAR WEINIG VOORKOMENDE AANKONDIGINGEN.**

**ENTRÉ DE PART ET D'AUTRE:** Aanspeelballen liggen beiden dwars op de kaderlijn.  
M.a.w.: entré in twee verschillende kaders.

**DE TOUTES PARTS :** Zoals hierboven vermeld maar tevens in het ankerkader.

**ENTRÉ DE PART ET D'AUTRE et A CHEVAL:** Aanspeelballen liggen beiden dwars op de kaderlijn.  
M.a.w.: entré in twee verschillende kaders maar à cheval met het ankerkader.

**DEDANS – ENTRÉ – A CHEVAL:** Aanspeelballen liggen beiden dwars op de kaderlijn. Na een entree in de eerste kader maar liggen niet samen in het ankerkader.

**ENTRÉ – DEDANS - A CHEVAL:** Aanspeelballen liggen beiden dwars op de kaderlijn. Na een entree in het tweede kader maar liggen niet samen in het ankerkader.

**DEDANS - ENTRÉ - ENTRÉ:** Aanspeelballen liggen beiden dwars op de kaderlijn. Na een entré in het eerste kader maar komen samen in het ankerkader te liggen..

**DEDANS- ENTRÉ – DEDANS:** Aanspeelballen liggen beiden dwars op de kaderlijn. Na een entré in het eerste kader en het ankerkader.

**ENTRÉ DE PART ET D'AUTRE – DEDANS:** Aanspeelballen liggen beiden dwars op de kaderlijn. En dedans in het ankerkader.

**Opmerking: In al deze gevallen zal de scheidsrechter met de vinger de kaders aanwijzen.**

**RENTRE :** Kan ook aangekondigd worden wanneer een van de aanspeelballen uit het kader rolt maar er door een ongekende reden (effect of vuiltje) terug in het kader komt.

**Het kader van 71 cm. § 33 (art.125)**

**Tekening van het kader van 71 cm.**

1. Evenwijdig aan de banden trekt men, op een afstand van 71 cm., lijnen (met wit krijt of wit kleermakerspotlood en zo fijn mogelijk) die het biljart in zes kaders verdelen: twee rechthoeken en vier vierkanten.
2. Aan het uiteinde van die kaderlijnen tekent men, schrijlings op die kaderlijnen, zes vierkanten met 17.8 cm. zijde. Een zijde van zo 'n vierkant valt samen met de binnenkant van de band (anker).

**Definitie van het kaderspel 71/2 en 71/1 § 34 (art.126)**

Bij deze kaderspelen gelden dezelfde regels als voor de kaderspelen 47/2 en 47/1

**Vastliggende ballen zie § 35 (art.127)**

De speler heeft het recht:

- a. de drie ballen in de aanvangstand te laten plaatsen ( met de verplichting rechtstreeks op rood te spelen)
- b. te spelen op de bal die los ligt.
- c. een losse bandstoot te spelen
- d. toch eerst op de vastliggende bal te spelen, op voorwaarde dat hij voorafgaandelijk zijn bal los speelt door een losse kopstoot. Er is geen fout als de vastliggende bal beweegt (in de richting van de speelbal) omdat hij zijn steunpunt op deze bal verliest.

**Uitspringende ballen zie § 36 (art.128)**

**Er is fout en de beurt gaat over.**

De **drie ballen** moeten in de aanvangspositie geplaatst worden voor de tegenstrever welke verplicht is rechtstreeks op rood te spelen.

**Ballen op de kaderlijn zie § 37 (art.129)**

Ballen die vlak op de kaderlijn liggen, worden in het nadeel van de speler aangeduid, dus alsof ze binnen het kader liggen. Zelfde aanduiding voor de ballen op de kruising van twee lijnen.

AFDELING C: BANDSTOTEN.

**Bandspelen § 38 (art.130)**

1. Het bandspel behelst twee soorten bandstoten: met (een band) bandstoten en driebandenspel.
2. Er worden geen lijnen op het biljart getekend.

**Definitie van het bandstoten. § 39 (art.131)**

Bij het bandspel, moet de bal minstens een band geraakt hebben voor de carambole gemaakt is.

**Definitie van het driebanden § 40 (art.132)**

Bij driebanden moet de speelbal minstens driemaal, dezelfde of meerdere banden geraakt hebben voor de carambole voltooid is.

**Vastliggende ballen. § 41 (art. 133)**

- e) Zowel bij driebanden als bij bandstoten heeft de speler het recht:
  - 1) de ballen op de voorziene acquits te laten plaatsen.
  - 2) Te spelen op de bal die los ligt.
  - 3) Een losse bandstoot te spelen;
  - 4) Toch eerst op de vastliggende aanspeelbal te spelen op voorwaarde dat hij voorafgaandelijk zijn bal los speelt door een losse kopstoot.  
Er is geen fout als de vastliggende bal beweegt ( in de richting van de speelbal daar hij zijn steunpunt op deze verliest).
- f) Als de speler de ballen op de voorziene acquits laat plaatsen, moet dit op de volgende wijze gebeuren:
  - 1) **Bandstoten:** de drie ballen op de aanvangspositie (met de verplichting rechtstreeks op rood te spelen).
  - 2) **Driebanden:** alleen de vastliggende speelbal met de daaraan vastliggende speelbal(len) worden op de respectievelijke acquits gelegd. (zie uitspringende ballen § 42)
    - De rode bal op het bovenacquit.
    - De bal van de speler die aan de beurt komt op het benedenacquit.
    - De bal van de tegenstrever op het middenacquit.
    - Als één van de acquits al door een andere bal bezet is, plaatst men de plaatsnemende bal op het acquit dat zou gelden voor de bal die de plaats inneemt.

**Uitspringende ballen. § 42 (art.134)**

**Er is fout en de beurt gaat over.**

1. **Bandstoten:** de drie ballen op de aanvangspositie met de verplichting rechtstreeks op rood te spelen.
2. **Driebanden:** alleen de uitgesprongen bal(len) worden op volgende wijze geplaatst/
  - De rode bal op het bovenacquit.
  - De bal van de speler die aan de beurt komt op het benedenacquit.
  - De bal van de tegenstrever op het middenacquit.
3. Als één van de acquits al door een andere bal bezet is, plaatst men de uitgesprongen bal op het acquit dat zou gelden voor de bal die de plaats inneemt.
4. Als de drie ballen uit het biljart springen, worden ze op de hierboven beschreven wijze geplaatst, en niet in de gewone aanvangspositie.

***Een bal die het hout raakt, wordt beschouwd als zijnde een uitgesprongen bal. Indien bij driebanden deze bal nog in het spel komt, en toevallig een andere bal raakt, zal deze laatste op de nieuwe plaats behouden blijven en alleen de uitspringende bal zal herplaatst worden.***

**AFDELING D: SPEL MET OPGELEGDE FIGUREN ( Artistiek Biljart)**

Wij vermelden deze spelwijze enkel voor de volledigheid en verwijzen de scheidsrechters naar de internationale reglementen terzake.

**BLADWIJZER**

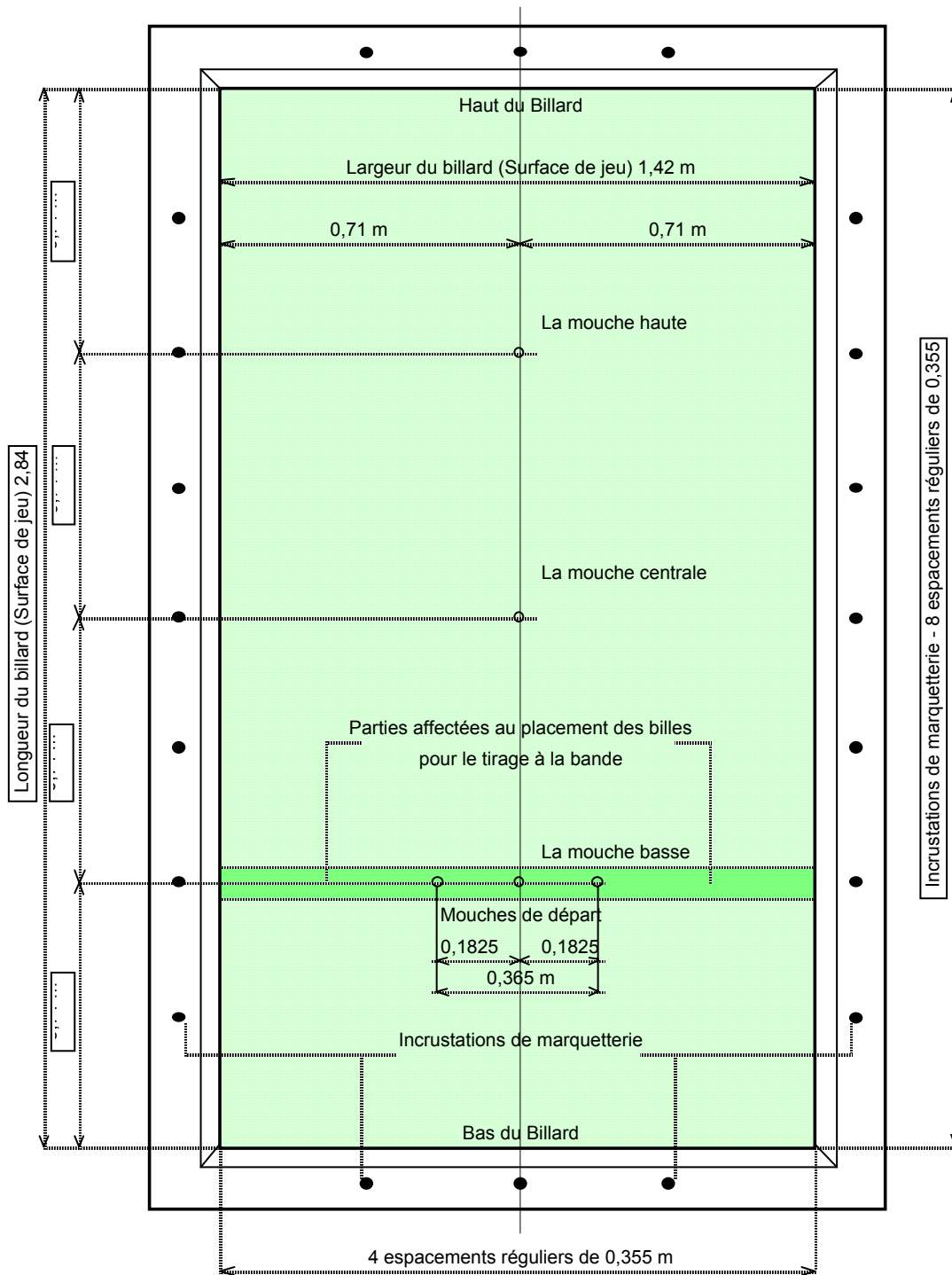
<b><u>Scheidsrechters</u></b>	Rangorde	2	
	Kledij & Hulpstukken	3	
	Richtlijnen en omgangsvormen	4	
	Taal	5	
	Aankondigingen	5	
	Leiding	6	
	Wisselen	7	
	Bevoegdheden	8	
	Beslissingen	9	
	Klachten	10	
	Organigram	11	
<b><u>Uittreksels Sportreglementen</u></b>	Materialen	14	
<b><u>Scheidsrechters en aantekenaars</u></b>		17	
<b><u>Spelers</u></b>	Sportkledij – Insignes	18	
<b><u>Wedstrijden</u></b>	Sancties	21	20
<b><u>Spelregels</u></b>	Aanvang	22	
	Trekken naar de band	22	
	Aanvangstand	23	
	Caramboleren	23	
	Onderbreken	23	
	Vastliggende ballen	24	
	Uitspringende ballen	24	
	Einde van de wedstrijd	24	
<b><u>Fouten</u></b>		25	
<b><u>Wedstrijd met tijdsbeperking – schaakklok</u></b>		27	
<b><u>Vrijspel</u></b>	Vastliggende ballen	29	
<b><u>Kaderspel</u></b>	Ballen op de lijn	31	
	Aankondigingen	31	
	A cheval	31	
	Vastliggende ballen	33	
	Uitspringende ballen	33	
	Mogelijke aankondigingen	34	
<b><u>Bandstoten</u></b>	Vastliggende ballen band	37	
	Vastliggende ballen 3 band	37	
	Uitspringende ballen band	38	
	Uitspringende ballen 3 band	38	

**CEB**

**PLANCHE A REJ**

**Repérage des mouches**

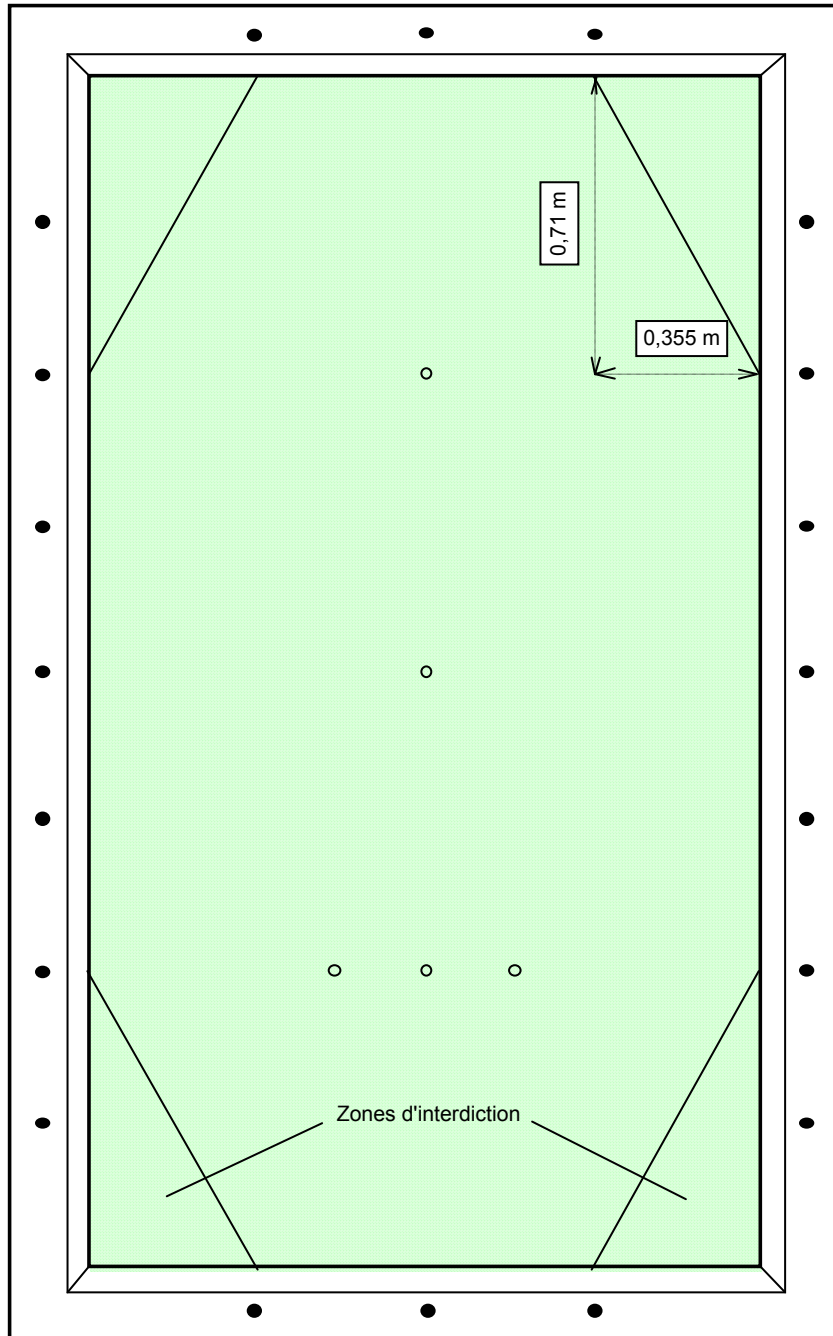
Incrustations de marquetterie





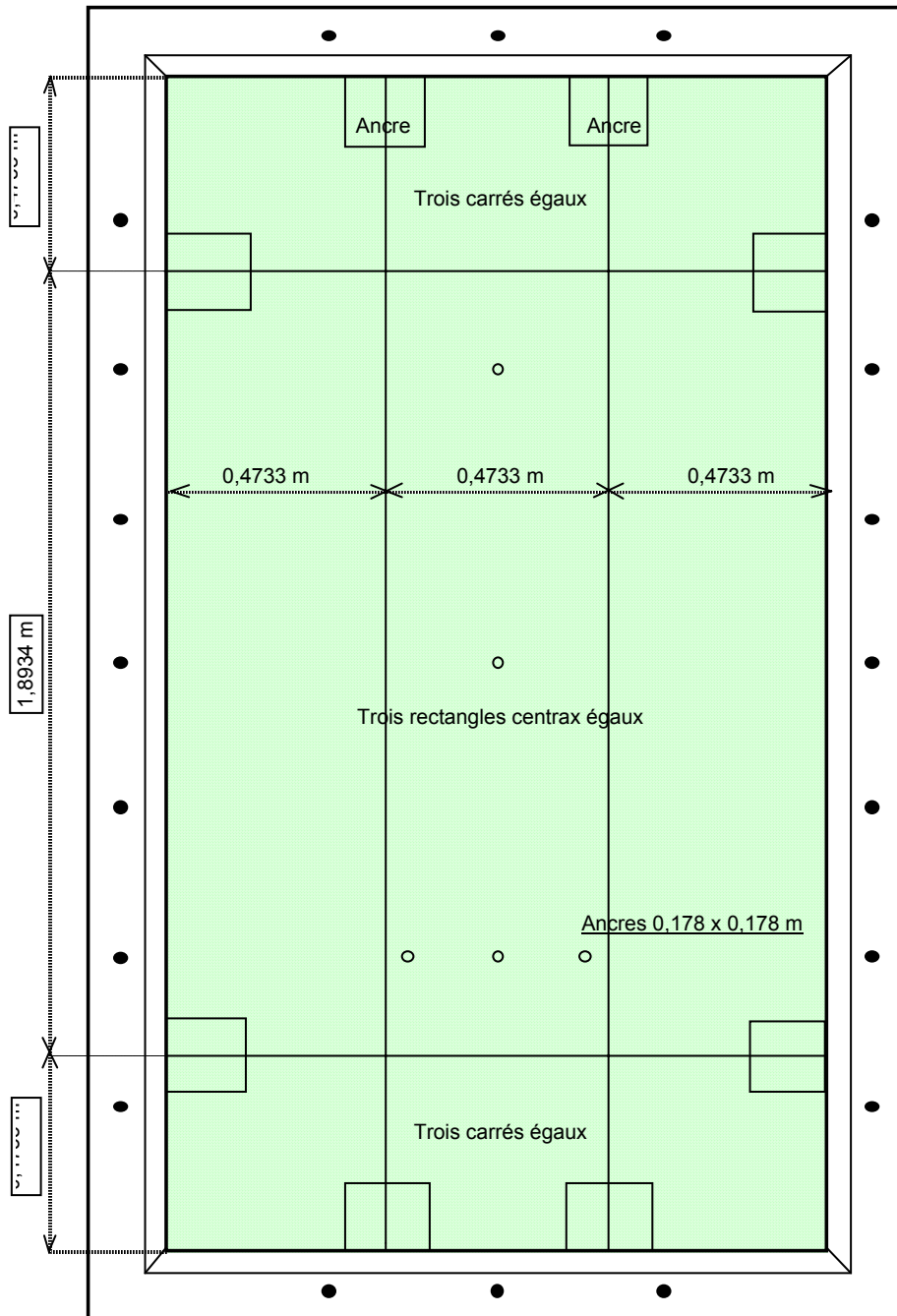
PARTIE LIBRE

Tracé des Zones d'Interdiction



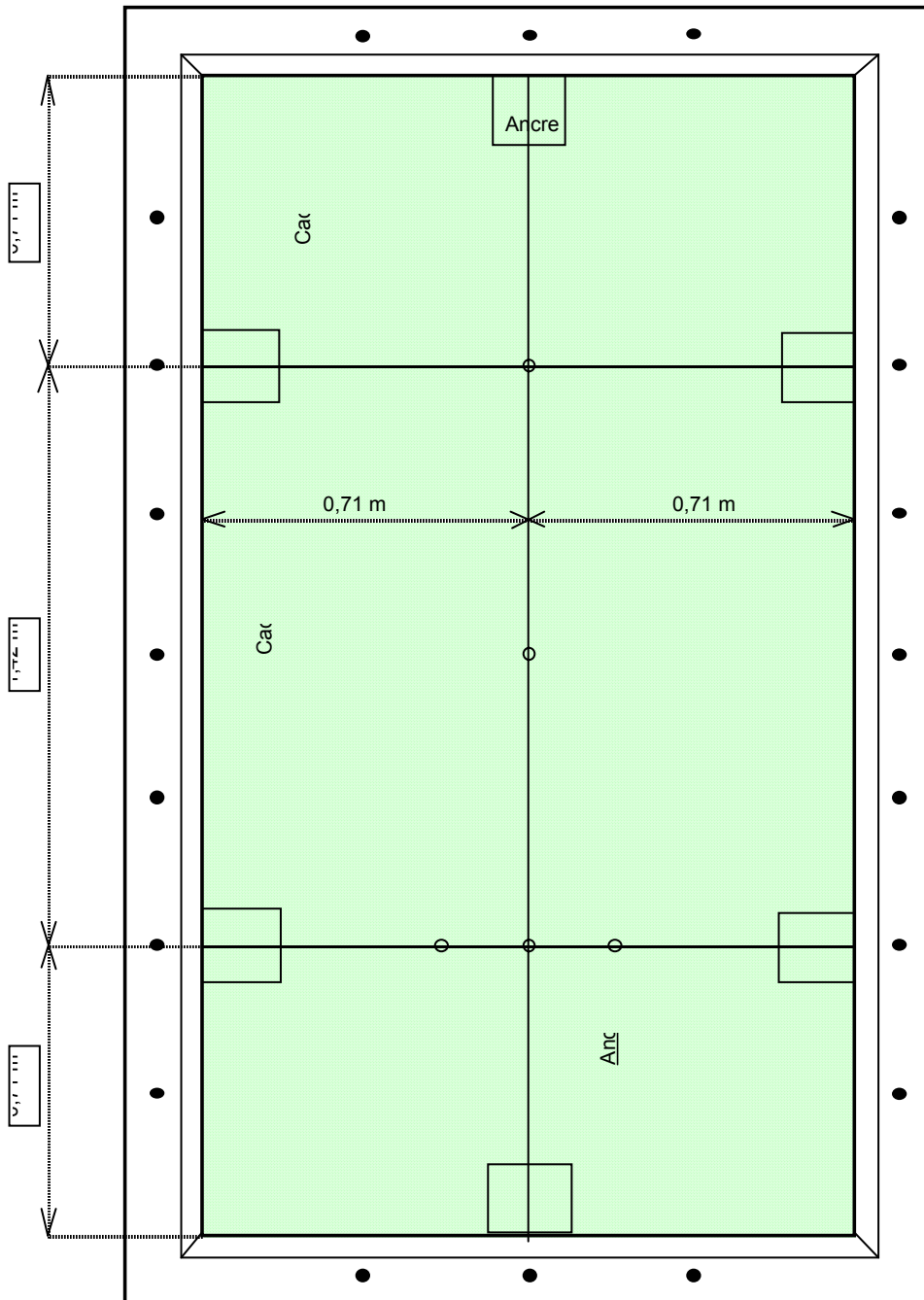
TRACÉ DU CADRE DE 0,47 m

Carrés additionnels (Ancres)



TRACÉ DU CADRE DE 0,71 m

Carrés additionnels (Ancres)



**POSITIONS AUX CADRES**

La bille joueuse n'est pas dessinée. Der Spielball ist nicht gezeichnet.

La position avant le coup de queue détermine la position suivante : entré ou dedans.

Die Position der Bälle vor dem Stoß bestimmt die nächste Position : entré oder dedans.

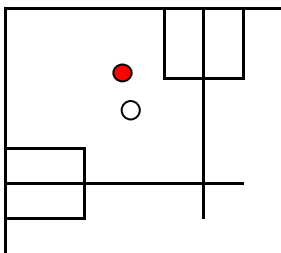


Figure 1

cadre 47/1 : dedans

cadre 47/2 et 71/2 : entré ou dedans

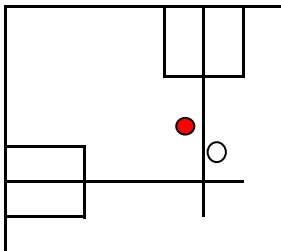


Figure 2

tous les cadres : à cheval

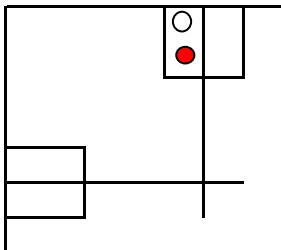


Figure 3

cadre 47/1 : dedans partout

cadre 47/2 et 71/2 : entré - dedans ou dedans - entré  
ou entré - partout ou dedans - partout

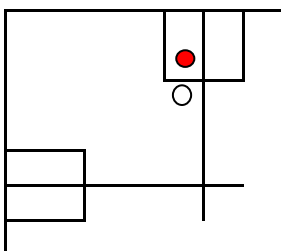


Figure 4

cadre 47/1 : dedans - à cheval

cadre 47/2 et 71/2 : entré - à cheval ou dedans - à cheval

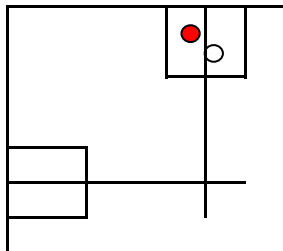


Figure 5

cadre 47/1 : à cheval - dedans

cadre 47/2 et 71/2 : à cheval - entré ou à cheval - dedans

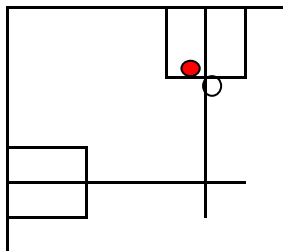


Figure 6

tous les cadres : à cheval partout

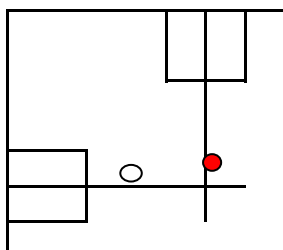


Figure 7

Bien que les billes ne sont pas près d'une ligne commune, l'arbitre doit annoncer "à cheval" pour avertir le sportif que les billes se trouvent dans des cadres différents.

Trotzdem die Bälle nicht bei einer gemeinsamen Linie liegen, muß der Schiedsrichter "à cheval" ansagen um dem Sportler deutlich zu machen daß die Bälle sich in zwei verschiedenen Kadre befinden.

Remarque: Si les billes se trouvent dans le même cadre et le même ancre, la position par rapport au cadre sera annoncée en premier. Au cadre 47/1 la position "entré" ne se présente jamais.

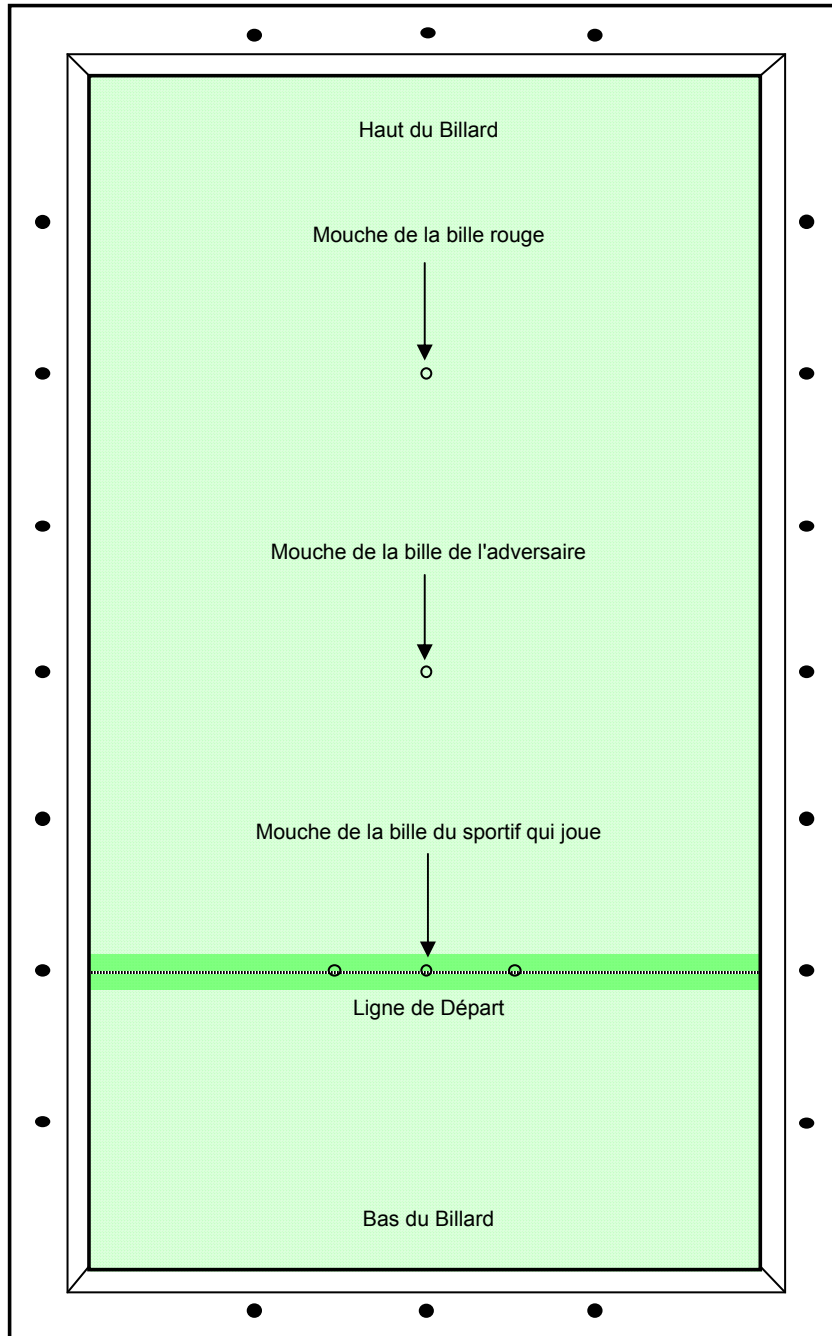
Si un sportif ne peut voir dans quel cadre les deux billes se trouvent, l'arbitre le lui indique par un petit mouvement de la main.

Befinden sich beide Bälle in dem selben Kadre und in dem selben Anker, so wird die Position im Verhältnis zum Kadre zuerst angesagt. Im Kadre 47/1 kommt die Position "entré" nie vor.

Kann ein Sportler nicht sehen in welchen Kadre sich die beiden Bälle befinden, so wird der Schiedsrichter ihm dies durch eine kleine Handbewegung anzeigen.

JEU PAR TROIS BANDES

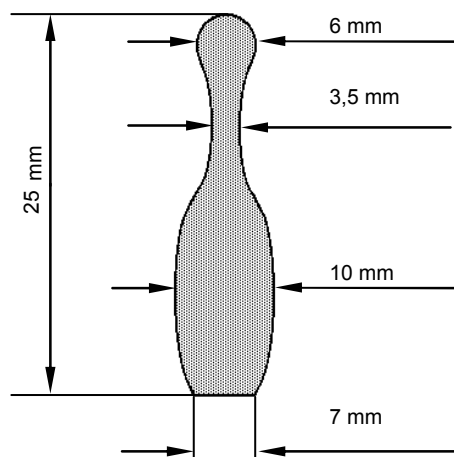
Emplacement des Billes en cas de "Remise sur Mouches"



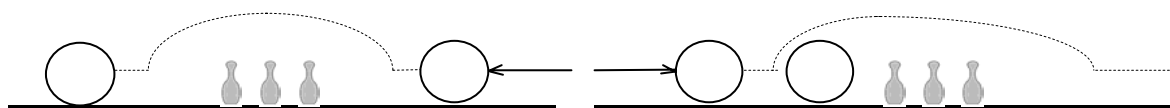


**JEU AUX 5-QUILLES**

La quille



Saut de la bille de jeu



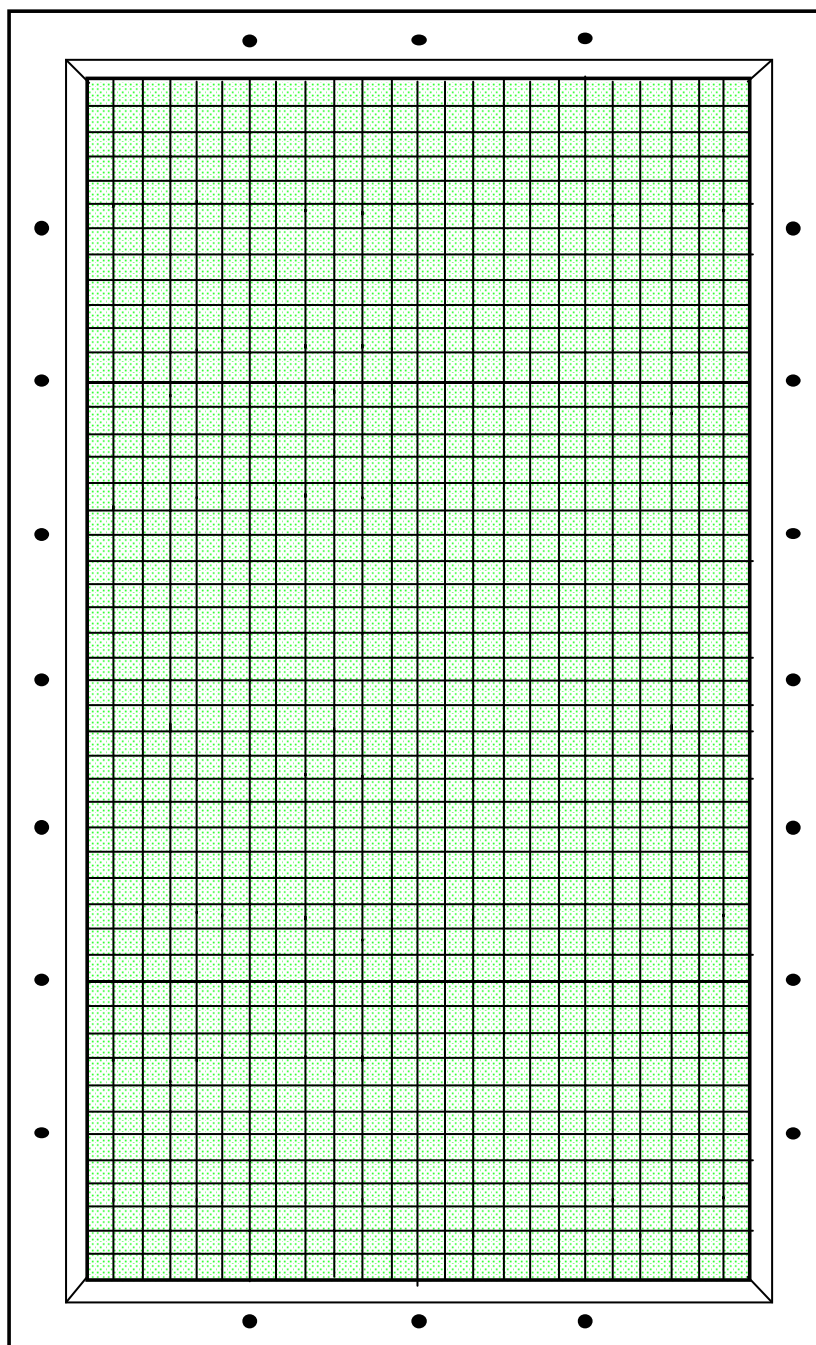
Coup non-valable

Coup valable



## BILLARD ARTISTIQUE

DIVISION DE LA SURFACE DU BILLARD

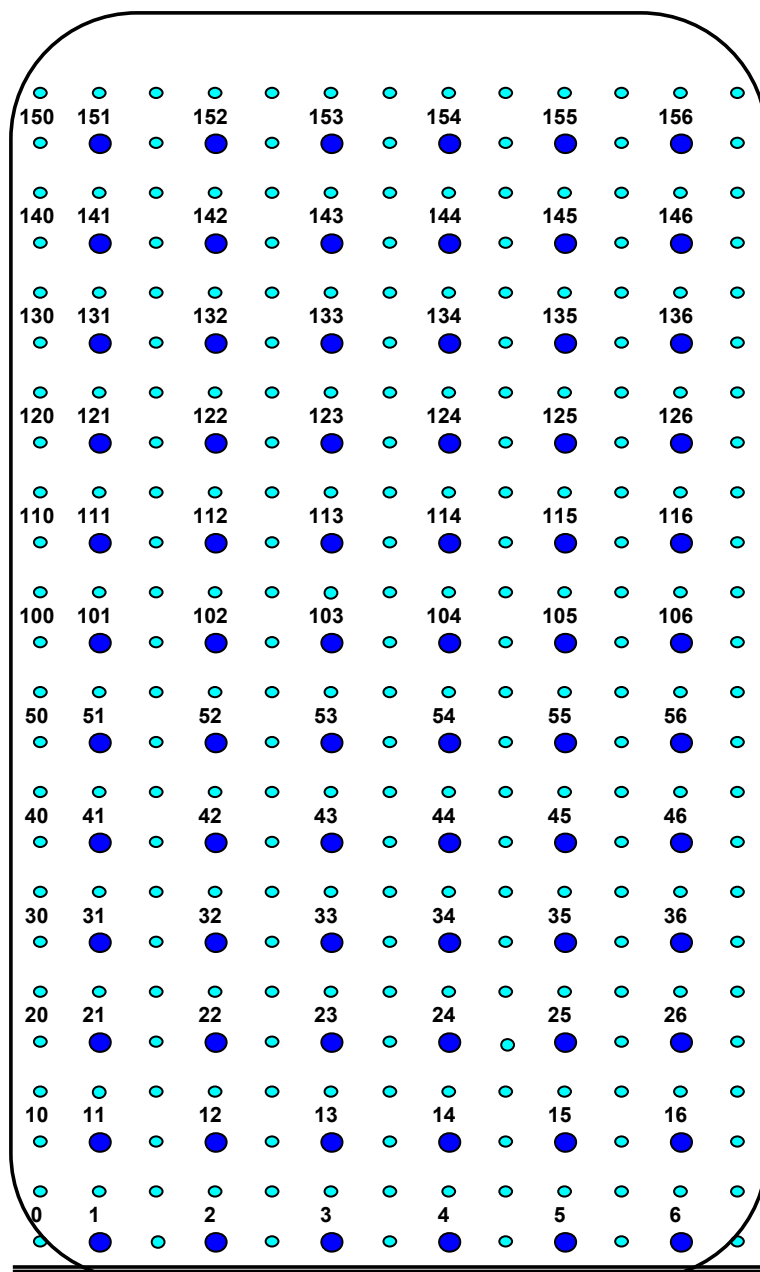


La surface de jeu est subdivisée en 1152 petits carrés dont le côté correspond approximativement au diamètre d'une bille.

Ce côté est égal au  $1/24$ e de la largeur de la surface de jeu:  $1420/24 = 59,166$  mm

## BILLARD ARTISTIQUE

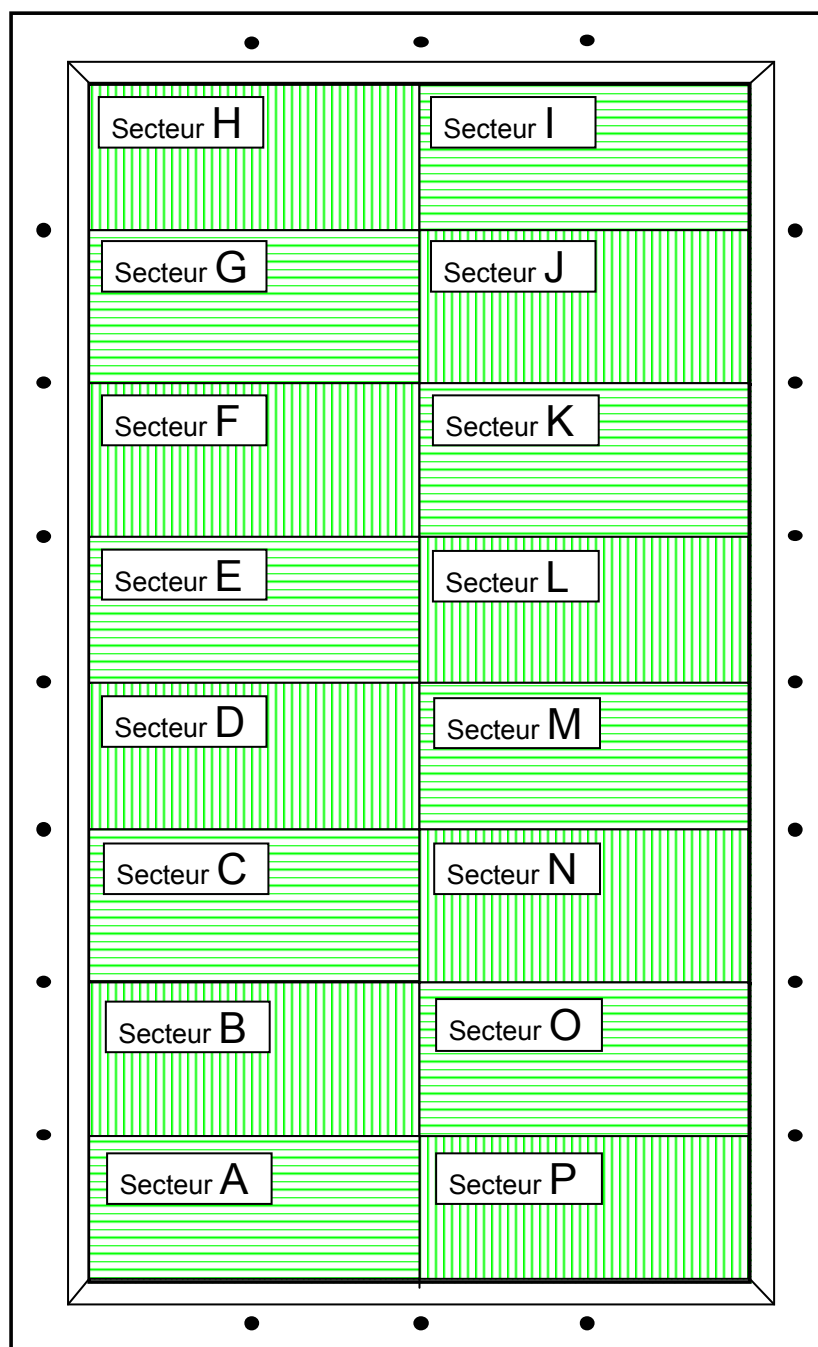
GABARIT DE REPERAGE



Ce gabarit est destiné à repérer la position des billes situées dans les 16 secteurs de la surface de jeu dont chacun mesure 0,71 m de longueur et 0,355 m de largeur.

## BILLARD ARTISTIQUE

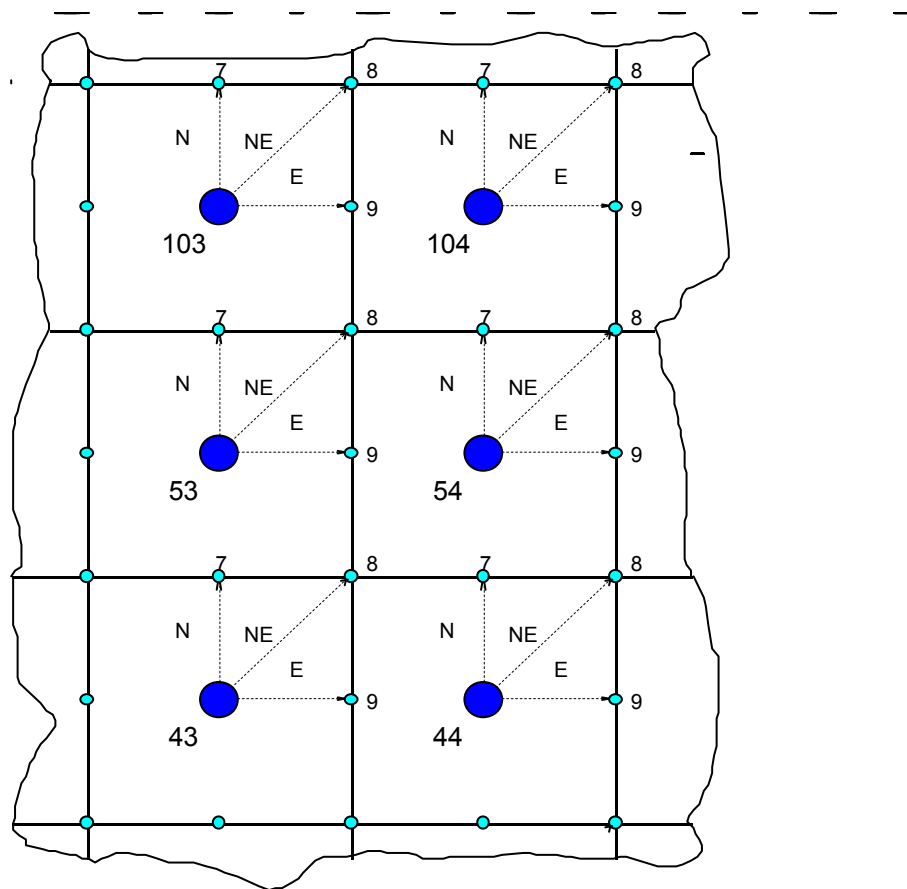
DELIMITATION DES SECTEURS



La surface de jeu est subdivisée en 16 secteurs mesurant chacun  
0,71 m de longueur sur 0,355 m de largeur

## BILLARD ARTISTIQUE

DISPOSITION DES SATELLITES SUR GABARIT DE REPERAGE



Chacun des trous principaux du gabarit de repérage  
comporte trois satellites orientés et désignés comme suit:

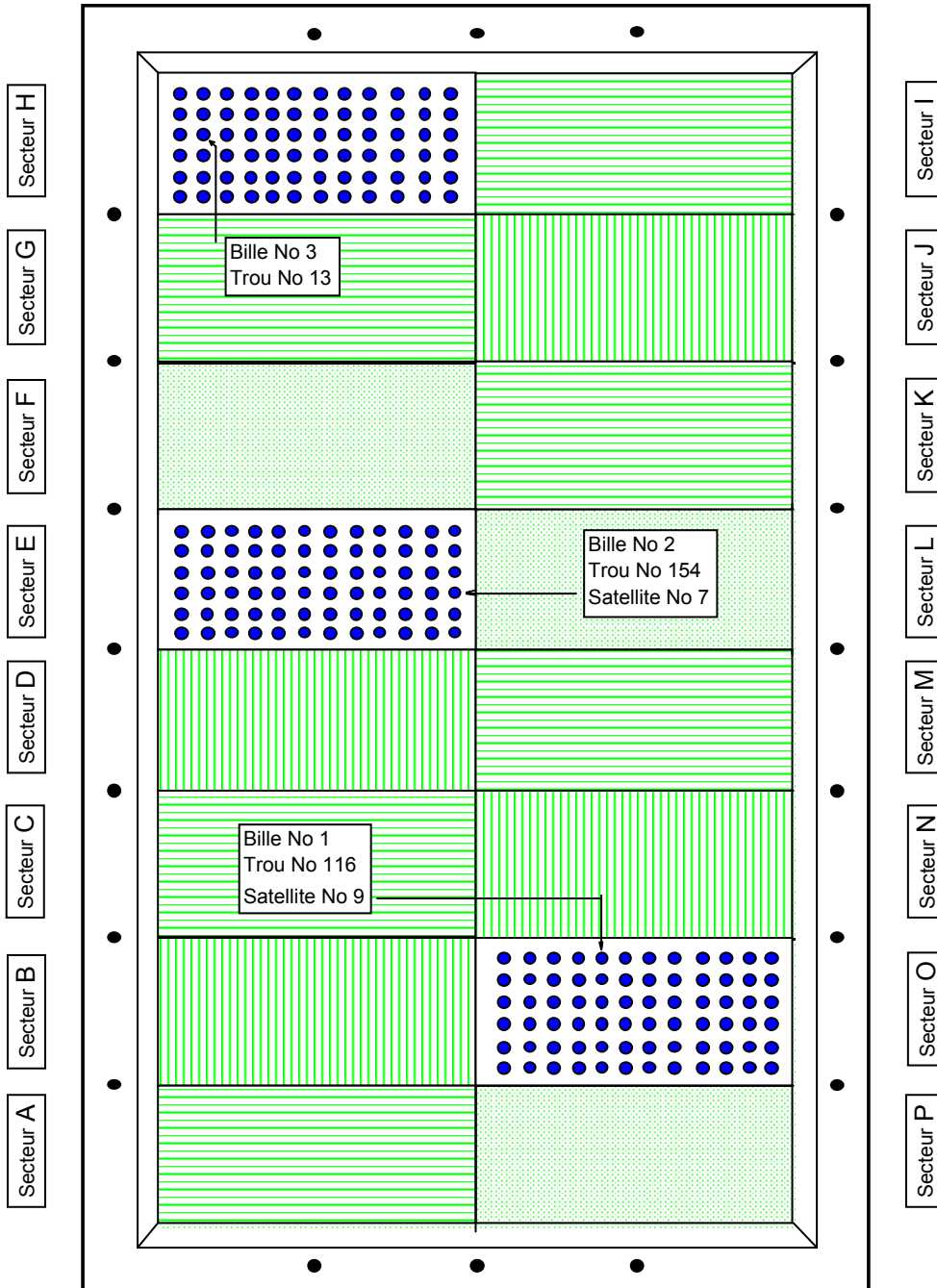
Satellite No 7: au Nord

Satellite No 8: au Nord-Est

Satellite No 9: à l'Est

BILLARD ARTISTIQUE

EXEMPLE DE REPERAGE



Coup No 54 (rétro 3 bandes)

Bille rouge No 3: Secteur H, trou 13, sans satellite

Bille blanche No 2: Secteur E, trou 154, satellite 7

Bille No 1: Secteur O, trou 116, satellite 9