

SP/1. ALGEMENE BEPALING

Golfbiljart wordt gespeeld door twee spelers (of vier spelers bij duo-wedstrijden) die om beurt spelen. Een beurt kan dus uit meerdere stoten bestaan. Een manche is beëindigd wanneer één van beide spelers geen speelballen meer heeft. Competitie- of bekerwedstrijden (ontmoeting) bestaan uit vier partijen per ploeg. Een partij bestaat uit twee tot drie manches.

SP/2. WEDSTRIJDLEIDING

2.1 PLICHTEN

1. De wedstrijdleider wordt geacht het reglement te kennen, hij past dit steeds correct toe.
2. Bij vaststelling van een fout legt de wedstrijdleider het spel stil. Hij kondigt de fout aan. Hij kondigt aan welke beslissing hij gaat nemen, bestraft de fout en laat dan pas verder spelen. Indien er wel verder gespeeld wordt vooraleer de fout bestraft werd:
 - * Heeft de overtreder beurtverlies.
 - * Alle verplaatste ballen worden teruggeplaatst (zelfs indien een geldig doel gemaakt werd).
 - * De eventuele muntinsteek wordt betaald door de overtreder.
3. Supporteren tijdens de wedstrijden
 - a. Opdracht voor de lokaalhouder(sters):
 - Zorgen dat er op een rustige en serene manier aan golfbiljart kan gedaan worden.
 - De keuze en het volume van de eventuele muziek, aan te passen aan de normen die bij het golfbiljartspel horen.
 - Erop toezien dat aanwezige klanten op een rustige wijze supporteren en zich niet inmengen met het spel. Bij overtreding wordt de thuisspeler een eerste maal verwittigd, een tweede maal met beurtverlies bestraft en een derde maal voor betrokken manche verloren verklaard.
 - b. Spelers, medespelers en leden GZV:
supporteren voor het uitvoeren van een stoot is verboden, bij overtreding van deze regel zal de wedstrijdleider:
 - 1ste maal verwittigen.
 - 2de maal beurtverlies toepassen.
 - c. Na een stoot op een kalme en serene supporteren is toegelaten. Bij overtreding wordt men eerst verwittigd. Tweede maal beurtverlies en alle eventueel verplaatste ballen teruggeplaatst. Bij een derde overtreding wordt de manche verloren verklaard voor de overtredende ploeg.

2.2 FOUTEN

Een wedstrijdleider die door een niet toegelaten melding een speler van zijn ploeg bevoordeelt, veroorzaakt beurtverlies voor de betrokken speler.

2.3 GEZAG

1. Zijn beslissingen dienen door de spelers strikt nageleefd en door het publiek sportief aanvaard te worden.
2. Indien een speler niet akkoord is met een beslissing, dient de speler vòòr de volgende stoot: aan de wedstrijdleider melden dat hij niet akkoord is. Indien deze bij zijn beslissing blijft, dan worden de ploegverantwoordelijken geraadpleegd.
Indien deze niet tot een akkoord komen moet de beslissing van de wedstrijdleider gerespecteerd worden.

SP/3. ONBEHOORLIJK GEDRAG EN BEINVLOEDING

3.1 ONBEHOORLIJK GEDRAG

- a. Roken tussen de manches. Eerste maal verwittiging, tweede maal verlies van de manche.
- b. De biljartkeu tijdens de manche op het biljart leggen.
- c. De biljartkeu tijdens een manche volledig uit elkaar vijzen, zonder voorafgaande verwittiging aan de wedstrijdleider.
- d. Een bal, op het biljart, met de hand verplaatsen.
- e. De rand van het biljart met krijt (of enig ander voorwerp) aftekenen.
- f. Meten met de duim of vinger aan de doeldoppen.
- g. Het gebruik van talkpoeder.
- h. Blazen in de richting van de ballen.
- i. Markeringen maken op het biljart.

Bij overtreding: manche verloren.

3.2 BEINVLOEDING

1. Als beïnvloeding wordt aanzien:
 - a. Gebaren en uitroepen.
 - b. Op minder dan één meter van het biljart staan wanneer men niet aan de beurt is.
 - c. Het biljart aanraken wanneer men niet aan de beurt is.
 - d. In het gezichtsveld van de speler gaan staan wanneer men niet aan de beurt is.
 - e. Bij het einde van de beurt zich niet dadelijk verwijderen van het biljart (controle van het wel of niet doorgaan van een bal is dus verboden).
 - f. Hard op het biljart slaan of duwen tegen het biljart.
2. Langer dan één minuut wachten om te stoten na het stilvallen van alle speelballen van de voorgaande stoot. De wedstrijdleider kondigt de laatste 15 seconden aan. Indien na verloop van 15 seconden niet gespeeld is, heeft betrokken speler beurtverlies. (In het kaderspel duidt de tegenstrever een bal aan die op het strafpunt wordt geplaatst.)

Een speler die zijn tegenstrever beïnvloedt, wordt de eerste maal gewaarschuwd en de tweede maal voor de betrokken manche verloren verklaard.

SP/4. AANVANG VAN EEN PARTIJ

4.1 AANVANGSPOSITIE VAN DE BALLEN

1. Plaatsen van de ballen:
 - a. Bij het begin van een manche plaatst de wedstrijdleider de rode ballen aan de zijde van het witte doel, de witte ballen aan de zijde van het rode doel. De wedstrijdleider zorgt dat de ballen proper op het biljart komen, anders worden deze eerst gepoetst.
 - b. De wedstrijdleider en de spelers zijn verantwoordelijk voor de juiste aanvangspositie van de ballen. Wanneer een vergissing hieromtrent wordt vastgesteld tijdens het spel, gaat de manche gewoon verder.
2. Keuze van kleur der ballen bij aanvang van een manche:
 - a. Bij wedstrijden van ploeg tegen ploeg:

Een bezoeker speelt de eerste manche met de rode ballen, vervolgens met de witte ballen. **Bij een belle mag de bezoeker kleur van de speelballen kiezen.**
 - b. Bij individuele kampioenschappen:

De eerst opgeroepen speler speelt met de witte ballen, de tweede opgeroepen speler speelt met de rode ballen. Bij een eventuele beslissende manche, spelen beide spelers een bal recht voor zich uit in de lengte van het biljart. De speler van wie de bal het dichtst bij de band waarvan hij vertrokken is terugkomt, mag de kleur van zijn speelballen kiezen.
 - c. Bij duo-kampioenschappen:

Het eerst opgeroepen duo speelt met de witte ballen, het tweede opgeroepen duo met de rode ballen. Bij een eventuele beslissende manche, speelt één speler van beide duo's een bal recht voor zich uit in de lengte van het biljart. De speler van wie de bal het

dichtst bij de band waarvan hij vertrokken is terugkomt, mag de kleur van zijn speelballen kiezen.

4.2 AANVANG VAN DE PARTIJ

Een partij vangt aan bij naamafroeping van de spelers. Deze moeten dadelijk gehoor geven aan de oproep en onmiddellijk plaats nemen op de voorziene plaatsen.

4.3 AFBREKEN VAN EEN MANCHE

Indien een manche op een bepaald ogenblik door de spelsituatie en de speelwijze van de spelers geen vooruitgang meer maakt, mag de wedstrijdleader aankondigen: "elk nog 3 beurten". Indien de situatie na die 6 beurten nog onveranderd is, breekt hij de manche af. De manche wordt herspeeld. De beslissing mag niet genomen worden tijdens het kaderspel.

SP/5. AANVANGSSTOOT

5.1 BIJ PLOEGENCOMPETITIE, BEKERWEDSTRIJDEN EN INDIVIDUELE KAMPIOENSCHAPPEN

De wedstrijdleader telt langzaam tot drie. Bij drie wordt de middelste bal zacht via de linkerband gespeeld. De bal mag niet vertrekken vooraleer de wedstrijdleader "3" heeft gezegd. De ballen moeten vertrokken zijn voor er één bal de lange band raakt. Bij overtreding wordt opnieuw opgezet. Bij een tweede opeenvolgende overtreding van een speler lijdt deze tot beurtverlies en wordt zijn bal op het strafpunt geplaatst.

De speler van de bal die dicht bij zijn doel komt, blijft aan de beurt. Bij betwisting over de afstand van de ballen naar het doel toe moet er gemeten worden met de speciale doelmeter.

Bij toucher tijdens de aanvangstoot, wordt de speelbal van de overtreder op het strafpunt geplaatst. Alle andere verplaatste ballen van de overtreder worden teruggeplaatst en de overtreder heeft beurtverlies. Bij tegenhouden of van richting doen veranderen van de bal van tegenstrever wordt deze bal in het doel worden gestoken.

Wanneer alle twee ballen verdwijnen tijdens de opgang dan mag er een andere bal gekozen worden om via de linker band opnieuw de aanvangstoot uit te voeren.

Een bal in de kleine verdedigingsdriehoek of op de lijn ervan: de speler is niet verplicht met deze bal verder spelen.

5.2 BIJ DUO-WEDSTRIJDEN

De aanvangstoot mag naar keuze uitgevoerd worden door één van beide spelers. Dit geldt eveneens bij een eventuele belle.

Het duo waarvan de bal het dichtst bij het aanvalsdoel stilvalt, blijft aan de beurt. De 2^e speler van het duo speelt verder. Bij betwisting over de afstand van de ballen naar het doel toe moet er gemeten worden met de speciale doelmeter.

Als bij de aanvangstoot de bal in het doel verdwijnt blijft dezelfde speler aan de beurt.

SP/6. FOUTEN

6.1. SPEELWIJZE

Er dient gespeeld te worden met de keuspits (pomerans).

Bij iedere andere speelwijze:

* Verliest de overtreder zijn beurt.

* De speelbal wordt op het strafpunt geplaatst.

* Alle andere verplaatste ballen worden teruggeplaatst.

6.2. FOUTEN DOOR DERDEN

Een fout die door derden veroorzaakt wordt, mag niet aan de speler aangerekend worden. Indien er door dergelijke fout ballen verplaatst werden, moet de wedstrijdleader die ballen terugplaatsen.

6.3. VOET AAN DE GROND

Bij het uitvoeren van een stoot moet men minstens één voet op de grond houden.

Bij overtreding:

* Verliest de speler zijn beurt.

* Worden de speelbal en alle door de fout verplaatste ballen teruggeplaatst.

Bij kaderspel wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.

6.4. VASTLIGGENDE BALLEN

1. Tussen de doeldoppen:

Een bal die tussen de doeldoppen geklemd blijft en het speelveld niet raakt, wordt beschouwd als een doel. De wedstrijdleader steekt deze bal in het doel.

2. Tussen de doeldop en de korte band:

Een bal die tussen de doeldop en een korte band geklemd blijft, wordt door de wedstrijdleader los gelegd, in de richting vanwaar hij gespeeld werd.

3. Op korte band, doeldop en doelkap:

Een bal die op korte band doeldop en doelkap blijft liggen, wordt beschouwd als zijnde "uit het biljart".

6.5. OVER DOPPEN OF BALLEN SPELEN

1. Rechtstreeks:

Wanneer een speler rechtstreeks over doppen of ballen speelt:

- Verliest hij zijn beurt.
- De speelbal wordt op het strafpunt geplaatst.
- Alle door de fout verplaatste ballen worden teruggeplaatst.

2. Onrechtstreeks:

Onrechtstreeks over doppen of ballen spelen wordt niet bestraft.

6.6. BAL(LEN) UIT HET BILJART

1. Bal(len) van de speler

Wanneer een speler één of meerdere ballen van zijn kleur uit het biljart speelt:

- Verliest hij zijn beurt.
- Wordt (worden) de bal(len) op het strafpunt geplaatst.
- Wanneer de speler door dezelfde stoot een geldig doel maakt blijft hij nochtans aan de beurt.

2. Bal(len) van de tegenstrever

Wanneer een speler één of meerdere ballen van de tegenstrever uit het biljart speelt:

- Verliest hij zijn beurt.
- Wordt (worden) die bal(len) door de wedstrijdleader in het doel gestoken.
- Wanneer de speler door dezelfde stoot een geldig doel maakt blijft hij niet aan de beurt.
- Alle andere verplaatste ballen worden terug geplaatst.
- De speelbal wordt op het strafpunt geplaatst aangeduid door de tegenstrever.

3. Een bal die de houten band raakt en terug in het spel komt wordt niet bestraft.

4. Bij een bal – bal situatie

Speler speelt de bal van de tegenstrever uit het biljart en maakt een doel: speler wordt verloren verklaard. Zijn speelbal moet op het strafpunt geplaatst worden en de bal van de tegenspeler wordt in een doel gestopt.

6.7. DE "FOUTIEVE" VLIAGER (ook bij verdedigen)

1. Een "foutieve" vliager dient bestraft.
2. Hiervoor dient een volle lijn getrokken op 9,2 cm van de scherpe kant van de band en over gans de lengte van het biljart (zie fig.1).
De door deze lijn ontstane rechthoeken worden beschouwd als kader.
3. Om te bepalen waar een bal zich bevindt maakt de wedstrijdleider gebruik van een lijnmeter of lijnspiegel.
4. Ligt een bal tussen de lijn en de korte band of wordt de speelbal als "op de lijn" aangekondigd, dan mag men niet "vliegen".
5. Wanneer door de wedstrijdleider verbod tot "vliegen" wordt aangekondigd en de speler overtreedt dit verbod dan wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst en alle door deze stoot verplaatste ballen terug op hun plaats gelegd. De beurt is aan de tegenstrever.

SP/7. DOELN

7.1. BAL OP DE RAND VAN EEN DOEL

1. Wanneer een bal op de rand van een doel terechtkomt, wordt hij beschouwd als regelmatig in doel verdwenen, indien de bal valt voor hij stilligt.
2. In alle andere gevallen wordt de bal beschouwd als onregelmatig in het doel verdwenen (behalve aangespeeld via de rubber). De bal wordt uit het biljart gehaald en teruggeplaatst.

7.2. GELDIG EN ONGELDIG DOEL

1. Geldig doel:
 - a. Bal van de speler:
Een regelmatig bespeelde bal van de speler, die in zijn doel verdwijnt, is een geldig doel.
 - b. Bal van de tegenstrever:
Een regelmatig bespeelde bal van de tegenstrever, die in het doel van de speler of in het doel van de tegenstrever verdwijnt, is een geldig doel.
2. Ongeldig doel:
Een bal van de speler die in het doel van de tegenstrever verdwijnt is niet geldig:
 - De speler verliest zijn beurt.
 - De bal wordt uit het biljart gehaald en op het strafpunt geplaatst.

7.3. MEER DAN EEN DOEL IN EEN STOOT

1. Deze doelen zijn geldig of ongeldig volgens de regels van artikel SP/8.2.
2. Een ongeldig doel wordt bestraft voorzien in artikel SP/8.2. De speler blijft aan de beurt indien hij bij diezelfde stoot een geldig doel met één van zijn ballen gemaakt heeft.
3. Wanneer door een regelmatige stoot één of beide speler(s) geen ballen meer heeft, wordt de manche gewonnen door de speler wiens laatste bal het eerst in doel verdwenen is.

7.4. RECHTSTREEKSE DOELPOGING

(met een bal dicht bij doel)

1. Een rechtstreekse doelpoging met een harde en snelle stoot is:
 - a. Toegelaten: (op reglementaire wijze)
 - Indien de bal in de kleine driehoek of op de lijn er van ligt, zelfs als de bal de doeldop raakt.
 - Indien de bal boven of op de stootlijn ligt.
 - b. Niet-toegelaten:
 - Indien de bal onder de stootlijn ligt.

Bij overtreding:

 - Verliest de speler zijn beurt.
 - Wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.
 - Worden alle door de fout verplaatste ballen teruggeplaatst.

2. Indien de bal in de nabijheid van de lijnen van de kleine driehoek of van de stootlijn ligt, zal de speler wachten om zijn stoot uit te voeren tot de wedstrijdleider aanduigt waar de bal zich bevindt. Zie SP/12.
3. De stootvorm waarbij met geheven speelstok de speelbal (in de nabijheid van een doeldop) gewoon voorwaarts geduwd wordt in de richting van (of tegen) de doeldop, is doorstoot. In het geval dat de speelbal geen bocht beschrijft (massé) of niet eerst voorwaarts gespeeld en dan teruggehaald (piqué) wordt, is een harde en snelle stoot verboden.
Bij overtreding:
 - Verliest de speler zijn beurt.
 - Wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.
 - Worden alle door de fout verplaatste ballen teruggeplaatst.

SP/8. SPELEN, MIKKEN, TOUCHE, DOORSTOOT

8.1 OP EIGEN BAL SPELEN

Wanneer een speler met de speelbal rechtstreeks op eigen bal speelt:

- Verliest hij zijn beurt.
- Wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.
- Worden alle door de fout verplaatste ballen teruggeplaatst.

8.2 MIKKEN OF SPELEN MET DE BAL VAN DE TEGENSTREVER

1. Mikken

Mikken op de bal van de tegenstrever is niet toegelaten. Onder mikken wordt verstaan: zich achter de bal van de tegenstrever opstellen met de biljartstok in een stand om te spelen. Bij overtreding verliest men zijn beurt en mag de tegenstrever vervolgen. Tijdens het kaderspel is hij daardoor niet van kader veranderd, de tegenstrever duidt een bal aan die op het strafpunt geplaatst wordt. De wedstrijdleider dient, indien mogelijk, het spelen met deze bal te verhinderen.

Dit artikel is niet van toepassing indien de te spelen bal van de speler vlakbij en in dezelfde speelrichting als een bal van de tegenstrever ligt.

2. Spelen

Indien de speler speelt met een bal van de tegenstrever:

- Verliest hij zijn beurt.
- Worden alle door de fout verplaatste ballen teruggeplaatst.
- Tijdens het kaderspel is hij daardoor niet van kader veranderd, de tegenstrever duidt een bal aan die op het strafpunt geplaatst wordt.

3. Indien de laatste bal in de aanvalsdriehoek ligt en men mikt of speelt met de bal van de tegenstrever, of speelt niet binnen de gestelde tijd, dan:

- verliest men zijn beurt.
- worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
- wordt de bal die zich in de aanvalsdriehoek bevindt op het strafpunt geplaatst.

8.3 MIKKEN OF SPELEN VOOR HET SPEL STIL LIGT

1. Mikken

Indien een speler mikt op één van de ballen alvorens alle, door de voorgaande stoot verplaatste, ballen stilliggen:

- Verliest hij zijn beurt.
- Tijdens het kaderspel wordt de bal waarop gemikt werd op het strafpunt geplaatst.

2. Spelen

Indien een speler met één van zijn ballen speelt alvorens alle, door de voorgaande stoot verplaatste, ballen stilliggen:

- Verliest hij zijn beurt.
- Worden alle door de fout verplaatste ballen teruggeplaatst.
- Tijdens het kaderspel wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.

8.4 TOUCHE

1. Indien een speler een touché doet:
 - verliest hij zijn beurt.
 - worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst (zelfs indien een geldig doel werd gemaakt).
2. Indien een speler een touché doet tijdens het kaderspel:
 - verliest hij zijn beurt.
 - worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
 - indien een eigen bal geraakt werd, wordt die op het strafpunt geplaatst.
 - indien een bal van de tegenstrever geraakt werd, duidt de tegenstrever een bal aan die op het strafpunt wordt geplaatst.

8.5 BAL TEGENHOUDEN, BIJSTOTEN OF VAN RICHTING DOEN VERANDEREN

1. Indien een speler na een stoot een eigen bal tegenhoudt, bijstoot of van richting doet veranderen:
 - verliest hij zijn beurt.
 - wordt die bal op het strafpunt geplaatst.
 - worden alle door de fout verplaatste ballen teruggeplaatst.
2. Indien een speler na een stoot een bal van de tegenstrever tegenhoudt, bijstoot of van richting doet veranderen:
 - verliest de speler zijn beurt.
 - worden alle door de fout verplaatste ballen teruggeplaatst.
 - wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.
 - de tegengehouden bal van de tegenstrever wordt in doel gestoken.

8.6 DOORSTOOT

1. Men stoot door als de keuspits nog in aanraking is met de speelbal op het ogenblik dat deze een andere bal, dop of band raakt.
2. Bij doorstoot:
 - verliest men zijn beurt.
 - wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.
 - worden alle door de fout verplaatste ballen teruggeplaatst.
3. De wedstrijdleider moet de spelers verwittigen wanneer twee ballen raken (plakken). De ene bal mag dan niet bewegen wanneer men met de andere (rakende) bal speelt, zoniet is het doorstoot. Dit geldt niet wanneer men van de rakende bal wegspeelt.

SP/9. BAL(LEN) IN DE VERDEDIGINGSDRIEHOEK

9.1 EEN BAL IN DE GROTE VERDEDIGINGSDRIEHOEK

Een bal die in de verdedigingsdriehoek ligt, moet bij het einde van de beurt, deze driehoek rechtstreeks of onrechtstreeks verlaten hebben, tenzij hij er door de laatste stoot van de beurt is in terechtgekomen. In dat geval dient hij tijdens de volgende beurt uit het kader gespeeld. Indien de bal de driehoek niet verlaten heeft:

- wordt deze bal op het strafpunt geplaatst, alle verplaatste ballen worden teruggeplaatst en er geldt beurtverlies.

9.2 MEERDERE BALLEEN IN DE GROTE VERDEDIGINGSDRIEHOEK

Indien er meer dan één bal in de verdedigingsdriehoek ligt, moet bij het einde van de beurt minstens één bal deze driehoek rechtstreeks of onrechtstreeks verlaten hebben, tenzij alle ballen er door de laatste stoot van de beurt in terechtkwamen. In dat geval dient minstens één bal bij de volgende beurt uit de kader gespeeld. Indien geen der ballen de driehoek verlaten heeft:

- worden alle ballen van de overtredende speler, in de verdedigingsdriehoek, op het strafpunt geplaatst, alle verplaatste ballen worden teruggeplaatst en er geldt beurtverlies.

9.3 BAL OP DE LIJN VAN DE GROTE VERDEDIGINGSDRIEHOEK
Een bal op de lijn van de verdedigingsdriehoek ligt in de driehoek.

9.4 DE VERDEDIGINGSDRIEHOEK VOOR DE VERDEDIGER
De verdedigingsdriehoek is geen kader voor de ballen van de verdediger, wel voor de ballen van de aanvaller. Indien twee ballen (aanvaller en verdediger) in de driehoek liggen volstaat het, dat beide ballen de driehoek verlaten of dat de speelbal de grote kader verlaat.

9.5 EEN BAL IN DE KLEINE VERDEDIGINGSDRIEHOEK
Als een bal van de verdediger in de grote of kleine verdedigingsdriehoek ligt, mag de bal van de aanvaller zich, na zijn stoot, enkel in de grote aanvalsdriehoek bevinden wanneer de bal van de verdediger, na de stoot, niet in de kleine driehoek ligt. Bij overtreding wordt de fout gespeelde bal op het strafpunt geplaatst (SP/12).

SP/10. KADERSPEL (figuur 1)

10.1 AANVANG KADERSPEL/INDELING BIJART

1. Aanvang:
Het kaderspel vangt aan zodra één van beide spelers nog slechts één bal heeft.
2. Indeling biljart:
Voor de toepassing van het kaderspel is het biljart verdeeld in 15 kaders (zie figuur p.49).
 - 2 x 4 zijvakken; (1,2,3,4,5,6,7,8).
 - Twee middenvakken; (9,10).
 - Twee verdedigingsdriehoeken; (11,12).
 - Een ruimte tussen de bosdoppen; (13).
 - Langs de beide lange banden, 2 lange vakken; (14,15).

10.2 VERPLICHTINGEN

1. Bij iedere stoot moet minstens één bal zijn kader verlaten. De bal mag nadat hij de kader verlaten heeft, terug in dezelfde kader komen. Indien na de stoot geen bal de kader verlaten heeft:
 - verliest de speler zijn beurt.
 - wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.
2. Indien de speelbal in de aanvalsdriehoek ligt, dient er niet van kader veranderd te worden.
3. Een bal die in het doel verdwijnt, neemt niet meer aan het spel deel, en is dus van kader veranderd.

10.3 BAL OP DE LIJN VAN EEN KADER

1. Als een bal op de lijn van kader ligt, verandert van kader als hij deze de lijn verlaat.
2. Indien een bal zich zo dicht bij de lijn bevindt dat er twijfel mogelijk is, moet de speler de wedstrijdleader verzoeken om aan te duiden waar de bal zich bevindt. Dit wil zeggen: in welk kader of op de lijn. Zie artikel SP/12.

SP/11. METEN

Voor men begint te meten, kondigt de wedstrijdleader altijd eerst zijn beslissing aan.

Bij het bepalen langs welke zijde van- of op- de lijn een bal zich bevindt:

- het meten wordt steeds gedaan door een ploeggenoot van de speler die verzoekt om te meten (hetzij de wedstrijdleader, hetzij de ploegafgevaardigde). Indien deze de te meten bal aanraakt wordt de verzoeker in het ongelijk gesteld, de aangeraakte bal wordt terug op zijn plaats gelegd en het spel gaat verder.
- Tijdens tornooien wordt gemeten door een verantwoordelijke van de inrichting. Indien deze de te meten bal aanraakt wordt de wedstrijdleader in het gelijk gesteld. De aangeraakte bal wordt terug op zijn plaats gelegd en het spel gaat verder.

SP/12. STRAFPUNTEN (figuur 2)

- 12.1 Als een bal op het strafpunt moet geplaatst worden, legt men de bal op strafpunt 1,2 of 3 naargelang de keuze van de tegenstrever. Als de bal op strafpunt 1 of 2 geplaatst wordt, moet de bal de korte band raken en 3 mm los van de doeldop liggen aan het doel van de overtreder. Strafpunt 3 is in het boskader (zie figuur 4 strafpunten) op de lengteas van het biljart, rakend aan de tweede dop, gerekend vanuit het doel van de overtreder.
- 12.2 Indien door de ligging van de andere ballen de te bestraffen bal niet op voornoemde plaats kan gelegd worden, neemt de wedstrijdleider het volgende strafpunt uit de volgorde:
- De hoek gevormd door de doeldop en de korte band langs de zijde van het aanvalsdoel van de overtreder.
 - In het boskader op de lengteaslijn van het biljart, rakend aan de tweede dop (gerekend vanuit het doel van de overtreder).
 - Achter (vanuit het doel van de overtreder) en rakend aan de twee doppen van de breedte-as. De bal links of rechts plaatsen volgens punt 1.
- 12.3 Indien tijdens het kaderspel een speler een foutieve stoot doet met een bal die op het strafpunt ligt of gelegd werd, wordt de speelbal verplaatst naar het eerstvolgende beschikbare "vrije" strafpunt van waarop nog geen foutieve stoot gebeurde, aangeduid door de tegenstrever.

SP/13. INDIVIDUELE KAMPIOENSCHAPPEN

13.1 WEDSTRIJDLEIDING

De verliezer van een wedstrijd moet een volgende wedstrijd optreden als wedstrijdleider.

13.2 MUNTINWORP

De spelers regelen zelf de muntinworp wanneer er eventueel schiftingswedstrijden worden betwist in de lokalen.

SP/14. DUOKAMPIOENSCHAPPEN

14.1 WEDSTRIJDLEIDING

Eén van de verliezers van een wedstrijd moet een volgende wedstrijd optreden als wedstrijdleider.

14.2 VOLGORDE VAN SPELEN

De spelers van een duo spelen om de beurt, elke beurt wordt gespeeld door één speler. (uitzondering bij aanvangsstoot)

14.3 OVERLEG

Er mag onderling overlegd worden over de speelwijze indien:

- Er niet op het biljart gewezen of aangeduid wordt.
- Er niet langer dan één minuut gewacht wordt alvorens de stoot uit te voeren.

14.4 OVERTREDINGEN

Bij elke overtreding van artikels SP/14.2; 14.3

- Verliest het duo zijn beurt.
- Worden alle eventueel verplaatste ballen teruggeplaatst.

14.5 MUNTINWORP

De spelers regelen zelf de muntinworp wanneer er eventueel schiftingswedstrijden worden betwist in de lokalen.

SP/15. INSPELEN

15.1. TIJDENS COMPETITIE- OF BEKERWEDSTRIJDEN

Het biljart wordt een half uur vóór aanvang van de wedstrijd vrij gehouden en er mogen ook geen wijzigingen meer uitgevoerd worden aan het biljart. Van 19.00 uur tot 19.15 uur mag de thuisploeg oefenen. Van 19.15 tot 19.30 moet het biljart beschikbaar zijn voor de bezoekers. (Aanvang van de wedstrijd 19.30 uur.)

15.2. TIJDENS KAMPIOENSCHAPPEN

Bij kampioenschappen mogen beide spelers of duo's één keer opzetten en één bandstoot uitvoeren.