

SPEELREGLEMENT G.VP.

ALGEMENE BEPALING:

Er wordt om beurten gespeeld door 2 of 2 maal 2 spelers. Zo men geldig doelt, blijft men aan de beurt.

Art. 1: KADERSPEL:

1.1. Indeling biljart:

Voor het kaderspel is het biljart verdeeld in vijftien kaders. (zie figuur 1.)

1.2. Aanvang kaderspel:

Het kaderspel vangt aan van zodra één der spelers over nog slechts 1 bal beschikt.

1.3. Verplichtingen:

Bij elke stoot moet minstens 1 bal zijn kader verlaten, maar mag terug in de dezelfde kader komen. Overtreding wordt bestraft met beurtverlies en de speelbal wordt op het strafpunt geplaatst. Alle andere ballen blijven liggen.

Een speelbal in de grote aanvalsdriehoek moet niet van kader veranderen.

Een bal die in het doel verdwijnt, is van kader veranderd.

1.4. Grote verdedigingsdriehoek:

De grote verdedigingsdriehoek is voor de bal(len) van de verdediger geen kader.

1.5. Een bal op de lijn van een kader:

Zo een bal op een kaderlijn ligt, volstaat het dat deze de lijn verlaat.

Art. 2: WEDSTRIJDLEIDING:

2.1. Plichten:

2.1.1. Deze is lid van de KBGB en wordt geacht het speelreglement te kennen en steeds correct toe te passen.

2.1.2. Als scheidsrechter plaatst men zich rechtstaande aan het biljart en uit het gezichtsveld van de speler aan beurt. Als deze zich klaarmaakt om te stoten, houdt men zich stil en verbiedt doorgang aan derden. Ook het gebruik van multimedia is verboden tijdens de wedstrijd. Er mag een opmerking gemaakt worden door de ploegverantwoordelijke of de speler van de tegenpartij hieromtrent.

2.1.3. Men zal zich noch tot de spelers, noch tot de omstanders richten tenzij in de gevallen, voorzien door het reglement.

2.1.4. Bij vaststelling van een fout legt de wedstrijdleider het spel stil, kondigt duidelijk en luidop aan welke beslissing hij gaat nemen, bestraft de fout en laat daarna verder spelen. Als er verder gespeeld werd, voordat de wedstrijdleider daartoe de toestemming gaf, heeft de overtreder beurtverlies en worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst, zelfs zo werd gedoeld.

2.1.5. De lokaalhouder zorgt dat op een kalme en serene wijze kan gespeeld worden, ziet erop toe dat buitenstaanders op een rustige wijze hun enthousiasme voor het spel betuigen en treft de gepaste maatregelen om de rust te verzekeren. Het volume van de muziek moet aangepast zijn aan de normen die bij het spel horen. Bij overtreding wordt de thuisspeler een 1ste maal verwittigd, een 2de maal met beurtverlies bestraft en een 3de maal voor betrokken manche verloren verklaard.

- 2.1.6. Supporteren vóór de stoot is verboden. Bij overtreding krijgt men een 1ste maal een verwittiging, een 2de maal beurtverlies en bij een derde maal wordt de manche verloren verklaard.
- 2.1.7. Supporteren na de stoot is toegelaten op een kalme en serene wijze. Bij overtreding wordt men een 1ste maal verwittigd, de tweede maal worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst. Bij een derde overtreding wordt de manche verloren verklaard.

2.2. **FOUTEN:**

Een wedstrijdleader of speler, die door opmerkingen of gebaren een **eigen** speler coacht, veroorzaakt beurtverlies voor deze.

2.3. **GEZAG:**

- 2.3.1 Beslissingen moeten door de spelers nageleefd en door de omstanders aanvaard worden.
- 2.3.2 Wanneer een bal in de nabijheid van een andere bal, een band, een dop of een lijn (kleine of grote driehoek – schietlijn – kaderlijn) ligt, is het de taak van de scheidsrechter om, ongevraagd, aan te kondigen waar de bal zich bevindt. Een bal bevindt zich in de nabijheid van een andere bal, band of dop, wanneer de zijkant van de bal zich op minder dan 0,5 cm ervan bevindt. Een bal bevindt zich in de nabijheid van een lijn wanneer het middelpunt van de bal zich op minder dan 0,5 cm ervan bevindt.
- 2.3.3. Zo een speler niet akkoord gaat met een beslissing, moet men dit vóór de volgende stoot aan de wedstrijdleader melden. Als deze bij zijn beslissing blijft, worden de ploegafgevaardigden (bij kampioenschappen, de hoofdwedstrijdleader) aan het biljart geroepen en als na overleg met deze, de wedstrijdleader bij zijn beslissing blijft en de beslissing klaarblijkelijk in tegenspraak is met de reglementen, wordt een andere wedstrijdleader aangeduid.
- 2.3.4. De wedstrijdleader zorgt ervoor dat geen enkele ongerechtvaardigde tussenkomst plaatsgrijpt.

2.4 **METEN:**

Alvorens te meten, kondigt de wedstrijdleader altijd eerst zijn beslissing aan.

Tijdens competitie of bekerwedstrijden moet gemeten worden door een ploeggenoot van diegene die verzoekt om te meten (hetzij de wedstrijdleader, hetzij een ploeggenoot).

Tijdens kampioenschappen wordt gemeten door de hoofdwedstrijdleader. Bij afwezigheid van een hoofdwedstrijdleader zal de inrichter beboet worden met 25€, per avond afwezigheid.

Als de bal geraakt wordt, blijft de beslissing van de wedstrijdleader behouden, wordt de bal terug op zijn plaats gelegd en gaat het spel verder.

Ook een nationale wedstrijdleader moet, op vraag van de speler, gebruik maken van de voorhanden zijnde en goedgekeurde meettoestellen.

Wanneer de bal gemeten wordt met een door KBGB vzw goedgekeurde meter is de meting bindend. De speler kan niet vragen om de bal opnieuw te meten met een ander toestel.

Art.3: ONBEHOORLIJK GEDRAG EN BEÏNVLOEDING:

3.1. ONBEHOORLIJK GEDRAG:

Een opzettelijke fout begaan (een opzettelijke fout is een fout die men begaat, met het doel het resultaat van een stoot te veranderen).

Roken (ook elektrisch) tussen en tijdens 2 manches, indien beide spelers gaan roken tussen 2 manches geldt **wedstrijdverlies** voor beide spelers.

Biljartkeu tijdens het spel op het biljart leggen.

Biljartkeu tijdens het spel volledig uit elkaar schroeven, zonder verwittiging aan de wedstrijdleader.

Tijdens het spel een bal of ballen met de hand verplaatsen.

De rand van het biljart met krijt of enig ander voorwerp aftekenen.

Op het biljart slaan.

Metten met duim of vinger aan de doppen van het doel.

Niet laten bestraffen van een fout.

Gebruik van talkpoeder.

Gebruik van oortjes.

Meer oefenen dan voorzien tijdens kampioenschappen en officiële tornooien.

Blazen naar ballen.

Tijdens een wedstrijd op een andere biljart stoten.

Bij overtreding geldt: MANCHEVERLIES

3.2. BEÏNVLOEDING:

Metten van de doelopening met een bal.

Gebaren maken en roepen.

Minder dan één meter van de tegenstrever of het biljart staan zo deze aan de beurt is.

De biljartkeu niet aan de grond houden zo men niet aan beurt is.

Biljart aanraken of in het gezichtsveld van de tegenstrever staan zo men niet aan beurt is.

Krijt van het biljart nemen of terugplaatsen als de tegenstrever aanstalten maakt om te stoten.

Na de beurt zich niet dadelijk verwijderen van het biljart (controle van het al dan niet kunnen passeren van een bal is verboden).

Bij overtreding geldt de 1ste maal verwittiging, bij een tweede overtreding in dezelfde partij, wordt de manche verloren verklaard.

3.2.1. TIJD:

Een beurt duurt 40 seconden, vanaf het stilvallen der ballen van de voorafgaande stoot.

De wedstrijdleader kondigt "TIJD" aan na 30 seconden, waarna moet gespeeld worden binnen 10 seconden. Bij overtreding geldt beurtverlies. Tijdens het kaderspel duidt de tegenstrever een bal aan om op het strafpunt te plaatsen.

Art. 4: AANVANG/EINDE VAN EEN PARTIJ:

4.1. Aanvangspositie van de ballen:

4.1.1. Bij aanvang van de manche poetst de wedstrijdleader de ballen. De spelers leggen zelf de ballen op de aanvangspunten, rode ballen aan de kant van het witte doel en de witte ballen aan de kant van het rode doel. De wedstrijdleader doet controle op de juiste plaatsing van de ballen, en verbetert indien nodig. Het is de spelers vanaf dat moment niet meer toegestaan om de ballen met de hand te verplaatsen (onbehoorlijk

gedrag - mancheverlies). Indien de speler niet akkoord is met de correctie van de scheidsrechter kan hij de scheidsrechter vragen de bal(len) te herpositioneren. Deze regel geldt ook tijdens toernooien.

Wanneer na aanvang van het spel vastgesteld wordt dat de ballen langs de verkeerde kant liggen (wit bij wit doel, rood bij rood doel), worden de spelers er attent op gemaakt en gaat het spel verder.

- 4.1.2. Bij wedstrijden van club tegen club, speelt de thuisspelende ploeg de 1ste manche met de witte ballen. Bij een eventuele beslissende manche heeft de bezoeker de kleurkeuze.

Bij kampioenschappen speelt de eerst afgeroepen met de witte ballen en bij een beslissende manche spelen beiden een bal recht voor zich uit van korte band naar korte band van het biljart. De speler wiens bal het dichtst bij de band(men mag de band raken) vanwaar deze vertrokken is, stil komt te liggen, mag de kleurkeuze bepalen.

- 4.2. Aanvang van een partij:

Een partij vangt aan bij naamafroeping door de kapitein van de ploeg , op toernooien is dat de omroep tafel. Deze moeten dadelijk gehoor geven aan de oproep en terstond plaats nemen op de voorziene plaatsen.

- 4.3. Afbreken van een manche:

Zo een manche door de speelwijze geen vooruitgang meer maakt, kondigt de wedstrijdleader "ELK NOG 3 BEURTEN" aan. Blijft dit na deze 6 beurten onveranderd, wordt de manche opnieuw gespeeld. Deze beslissing mag niet worden genomen tijdens het kaderspel.

- 4.4. Einde van een manche:

Een manche is beëindigd als een van beide spelers zijn laatste bal scoort, alle ballen van de tegenstrever stil liggen en de keu van de speler die aan de beurt is aan de grond staat.

Art. 5: AANVANG:

- 5.1. Aanvangsstoot:

5.1.1. De wedstrijdleader telt langzaam tot 3. Bij "3" wordt de middelste bal zacht via de linkse band gespeeld. De bal moet de breedte-as van het biljart overschrijden.

5.1.2. De bal mag niet vertrekken vooraleer de wedstrijdleader "3" heeft gezegd. De bal van de ene speler moet vertrokken zijn vooraleer die van de andere de band raakt.

5.1.3. Bij overtreding van 5.1.1. of 5.1.2. wordt herbegonnen. Bij een tweede overtreding van dezelfde speler lijdt deze beurtverlies en wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.

5.1.4. Een speler die bij de aanvangsstoot de bal van de tegenstrever tegenhoudt, heeft beurtverlies. De door de fout verplaatste ballen, worden teruggeplaatst en de speelbal van de tegenstrever wordt in doel gestoken.

5.1.5. Bij betwisting over de afstand van de ballen tot elk der doelen moet gemeten worden met een doelmeter.

5.1.6. De speler wiens bal het dichtst bij het doel terechtkomt, blijft aan de beurt.

5.1.7. Bij toucher tijdens de aanvangsstoot, wordt de speelbal van de overtreder op het strafpunt geplaatst. Alle ballen, met uitzondering van de bal van de tegenstrever, worden teruggeplaatst en men heeft beurtverlies. Wanneer de bal van de tegenstrever door toucher van plaats of van richting verandert, dan wordt deze in doel gestoken

- 5.2. Twee doelen bij de aanvangsstoot:

Zo beide spelers bij de aanvangsstoot doelen, gaan ze verder met een bal naar keuze, doch steeds zacht via de linkse band. Zie 5.1.1.

5.3. Bal in de kleine driehoek:

5.3.1. Een bal op de lijn van de kleine driehoek wordt beschouwd als in de kleine driehoek dit geldt voor beide spelers

5.3.2. Een bal tegen de dop van het doel in de kleine aanvalsdriehoek mag hard gedoeld worden.

Art.6: FOUTEN:

6.1. Speelwijze:

Men speelt met de keuspits. Bij elke andere speelwijze heeft men beurtverlies, worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst en wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.

6.2 Fouten door derden:

Een fout die door derden veroorzaakt wordt, mag niet aan de speler aangerekend worden. Door zulk een fout verplaatste ballen worden door de wedstrijdleider teruggeplaatst.

6.3 Voet aan de grond:

Men speelt met minstens 1 voet aan de grond, zo niet, heeft men beurtverlies en worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst. Bij kaderspel wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.

6.4 Vastliggende bal:

6.4.1. Een bal geklemd tussen de doppen van het aanvalsdoel en die het speelveld niet raakt, is geldig gedoeld.

6.4.2. Een bal geklemd tussen de dop en de korte band wordt los gelegd.

6.4.3. Een bal geklemd tussen de doppen van het verdedigingsdoel, wordt op het strafpunt geplaatst.

6.5. Over doppen of ballen spelen:

Bij rechtstreeks over doppen of ballen spelen, heeft men beurtverlies, worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst en de speelbal op het strafpunt geplaatst.

Onrechtstreeks over doppen of ballen spelen is toegelaten.

6.6. Bal(len) uit het biljart:

6.6.1. Wanneer men één of meerdere eigen ballen uit het biljart speelt, wordt (worden) deze op het strafpunt geplaatst. Als men door dezelfde stoot geldig doelt, heeft men beurtverlies. Speelbal op het strafpunt.

6.6.2. Wanneer men één of meerdere ballen van de tegenstrever uit het biljart speelt, wordt (worden) deze in doel gestoken. Als men door dezelfde stoot geldig doelt, heeft men beurtverlies. Speelbal op het strafpunt.

6.6.3. Bij 1/1 stand een bal van de tegenstrever uit het biljart spelen en daarbij geldig doelen, wordt bestraft met mancheverlies.

6.6.4. Een bal die via de houten rand terug op het speelveld terechtkomt, wordt niet bestraft.

6.6.5. Een bal die op de band, dop en kap van het doel blijft liggen, wordt beschouwd als uit het biljart gespeeld.

6.7. Foutief "Vliegeren":

Hiervoor dient de kaderlijn langs de lange band. Wordt de bal "IN DE KADER LANGS DE LANGE BAND" of "OP DE LIJN" aangekondigd, mag men niet over de dichtstbijzijnde band vliegeren. Bij overtreding heeft men beurtverlies, worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst en de speelbal op het strafpunt geplaatst. Vliegeren is zowel als doelpoging of als verdedigingsstoot verboden.

6.8. Een bal in de kleine verdedigingsdriehoek:

Zo een bal van de verdediger in de grote of kleine verdedigingsdriehoek ligt, mag de bal van de aanvaller zich, na diens 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 overtrekkende bal op het strafpunt geplaatst. Een bal op de lijn van de grote verdedigingsdriehoek wordt beschouwd als in de driehoek dit geldt voor beide spelers.

6.9. Meerdere fouten in één stoot:

bij meerdere fouten in één stoot wordt alleen de eerste fout bestraft.

Art.7: DOELEN:

7.1. Bal op de rand van het doel:

Zo de bal valt alvorens hij stil ligt, heeft men geldig gedoeld, ook als hij wordt aangespeeld via de rubber. In andere gevallen werd hij niet geldig gedoeld. De bal wordt uit het biljart gehaald en teruggeplaatst.

7.2. Geldig of ongeldig doel:

7.2.1. Een regelmatig bespeelde eigen bal in het doel van de tegenspeler spelen, is geldig.

Ook een regelmatig bespeelde bal van de tegenstrever die in eigen doel of in doel van de tegenstrever verdwijnt, is geldig.

7.2.2. Een eigen bal in het verdedigingsdoel spelen, is niet geldig. Overtreders hebben beurtverlies, de bal wordt uit het biljart gehaald en op het strafpunt geplaatst.

7.2.3. Wanneer men een eigen bal geldig doelt, blijft men aan de beurt, als je enkel een bal van de tegenstrever doelt, heeft men beurtverlies.

7.3. Meer dan één doel in één stoot:

Zo door een regelmatige stoot 1 of beide spelers geen speelballen meer heeft, wordt de manche gewonnen door diegene wiens laatste bal eerst in doel verdwijnt.

7.4. Rechtstreeks doelen met een bal in de driehoek :

7.4.1. Doelen met een harde, snelle stoot is toegelaten als de bal in of op de lijn van de kleine aanvalsdriehoek ligt of boven of op de stootlijn.

7.4.2. Doelen met een harde, snelle stoot is niet toegelaten zo de bal onder de stootlijn ligt.

Zo de speelbal geen bocht beschrijft (massé) of niet eerst voorwaarts en daarna teruggehaald wordt (piqué), is een harde, snelle stoot niet toegelaten.

Bij overtreding heeft men beurtverlies, worden de verplaatste ballen teruggeplaatst en de speelbal op het strafpunt geplaatst

7.4.3. Een bal naar doel rollen is regelmatig gespeeld.

Art.8: MIKKEN/SPELEN-TOUCHER-DOORSTOOT- OP EIGEN BAL

SPELEN:

8.1. Mikken of spelen met een bal van de tegenstrever:

8.1.1. Zich achter een bal van de tegenstrever opstellen met de keu in een stand om te spelen, wordt bestraft met beurtverlies. Bij kaderspel duidt de tegenstrever een bal aan om op het strafpunt te plaatsen. Dit is niet van toepassing wanneer de te bespelen bal vlakbij of in dezelfde speelrichting als de bal van de tegenstrever ligt.

8.1.2. Met een bal van de tegenstrever spelen wordt bestraft met beurtverlies. De verplaatste ballen worden teruggeplaatst, bij kaderspel duidt de tegenstrever een bal aan om op het strafpunt te plaatsen.

8.2. Spelen alvorens het spel stil ligt:

Mikken of spelen vóór de ballen van de voorgaande stoot stil liggen, wordt bestraft met beurtverlies. De verplaatste ballen worden teruggeplaatst. Tijdens het kaderspel wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.

Wanneer men tweemaal na elkaar speelt, wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst, en alle verplaatste ballen terug op hun plaats.

8.3. TOUCHER:

- 8.3.1. Bij toucher heeft men beurtverlies, wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst, ook wanneer men bedoeld heeft – en worden alle andere verplaatste ballen teruggeplaatst.
Wanneer men toucher doet zonder dat men stoot, heeft men beurtverlies en worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst.
- 8.3.2. Toucher op eigen bal tijdens het kaderspel, wordt bestraft met beurtverlies. De verplaatste ballen worden teruggeplaatst, zelfs zo werd bedoeld. De speelbal wordt op het strafpunt geplaatst.
- 8.3.3. Bij toucher op een bal van de tegenstrever tijdens het kaderspel, heeft men beurtverlies, alle ballen worden teruggeplaatst, zelfs als men geldig heeft bedoeld en de tegenstrever duidt een bal aan die op het strafpunt moet.
- 8.3.4. Toucher door kledij of een voorwerp voor de stoot op eigen of bal van de tegenstander: alles terug op zijn plaats en beurtverlies. Tijdens kaderspel komt de bal waar men aanstalten maakte om met te spelen op het strafpunt.
- 8.3.5. Toucher door kledij of een voorwerp na de stoot op eigen of bal van de tegenstander: speelbal op strafpunt, beurtverlies en alle verplaatste ballen op hun oorspronkelijke plaats.
- 8.4. Bal tegenhouden, bijstoten of van richting doen veranderen:
- 8.4.1. Een eigen bal tegenhouden, bijstoten of van richting doen veranderen, wordt bestraft met beurtverlies. De door de fout verplaatste ballen worden teruggeplaatst en de geraakte bal wordt op het strafpunt geplaatst.
- 8.4.2. Een bal van de tegenstrever tegenhouden, bijstoten of van richting doen veranderen, wordt bestraft met beurtverlies. Alle verplaatste ballen worden teruggeplaatst, de speelbal op het strafpunt geplaatst en de geraakte bal wordt in doel gestoken.

8.5. DOORSTOOT:

- 8.5.1. De keuspits in aanraking laten met de speelbal tot deze een andere bal, band of dop raakt, wordt bestraft met beurtverlies. De verplaatste ballen worden teruggeplaatst en de speelbal wordt op het strafpunt geplaatst.
- 8.5.2. De wedstrijdleider beslist zo twee ballen, bal - band of bal - dop elkaar raken of niet; de ene bal mag niet bewegen zo men de rakende bal speelt, tenzij men er van wegspeelt.
- 8.5.3. Men stoot niet door zo men een doelpoging onderneemt met een bal die raakt aan de voordop of de uiterste zijdop van het kruis en die over de aslijn van deze dop ligt langs de aanvalszijde.
- 8.6. Op eigen bal spelen:
Een eigen bal rechtstreeks op een andere eigen bal spelen, wordt bestraft met beurtverlies. De verplaatste ballen worden teruggeplaatst en de speelbal wordt op het strafpunt geplaatst.

Art.9: BAL(LEN) IN DE GROTE VERDEDIGINGSDRIEHOEK:

- 9.1. Eén bal in de grote verdedigingsdriehoek:
Een eigen bal in de grote of kleine verdedigingsdriehoek moet deze bij het einde van de beurt de grote verdedigingsdriehoek rechtstreeks of onrechtstreeks verlaten hebben. Zo de bal de grote verdedigingsdriehoek niet verlaten heeft, wordt hij op het strafpunt geplaatst, alle verplaatste ballen worden teruggeplaatst en er geldt

beurtverlies. Een bal op de lijn van de grote verdedigingsdriehoek wordt beschouwd als in de driehoek.

9.2. **Meerdere ballen in de grote verdedigingsdriehoek:**

Zo meerdere eigen ballen in de grote verdedigingsdriehoek liggen, moet bij het einde van de beurt minstens één bal de driehoek rechtstreeks of onrechtstreeks verlaten hebben. Als geen der ballen de driehoek verlaten heeft, worden ze allen op de strafpunten geplaatst, worden alle verplaatste ballen teruggeplaatst en geldt beurtverlies

Art.10: STRAFPUNTEN: (tegenstrever heeft keuze uit 3 strafpunten)

Een strafbal legt men op strafpunt 1-2-3-naar keuze van de tegenstrever: zie p.40

Met strafpunt 1 wordt bedoeld: de hoek, gevormd door de dop van het doel en de korte band, langs de zijde van het aanvalsdoel van de overtreder, aan de linkerkant. De bal moet de korte band raken en 3 millimeter los van de dop gelegd worden.

Met strafpunt 2 wordt bedoeld: de hoek, gevormd door de dop van het doel en de korte band, langs de zijde van het aanvalsdoel van de overtreder, aan de rechterkant. De bal moet de korte band raken en 3 millimeter los van de dop gelegd worden.

Met strafpunt 3 wordt bedoeld: In de boskader op de lengteaslijn, rakend aan de 2de dop langs het aanvalsdoel van de overtreder. Strafpunt 3 mag langs alle vier de zijden van het bos verlaten worden.

Indien door ligging van andere ballen de strafbal niet op deze strafpunten kan gelegd worden, legt men de bal op het volgende in aanmerking komende strafpunt namelijk strafpunt 4 of strafpunt 5.

Met strafpunt 4 wordt bedoeld: achter en rakend aan de twee doppen van de breedteaslijn langs het verdedigingsdoel van de overtreder, aan de linkerkant.

Met strafpunt 5 wordt bedoeld: achter en rakend aan de twee doppen van de breedteaslijn langs het verdedigingsdoel van de overtreder, aan de rechterkant.

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 eerst beschikbare strafpunt van waarop nog geen foutieve stoot gebeurde.

OPGELET: strafpunt 3 mag slechts gekozen worden door de tegenstander als strafpunt 1 en 2 niet vrij zijn.

Art.11: Duo wedstrijden:

11.1. **Aanvangstoot:**

Vóór de 1ste manche bepaalt elk duo wie de aanvangsstoot zal uitvoeren. Bij de tweede manche is het de andere speler die zal aanvangen, bij niet navolging is er beurtverlies en de speelbal op het strafpunt. Bij een beslissende manche bepaalt elk duo wie de aanvangsstoot zal uitvoeren. Het duo wiens bal het dichtst bij het doel terechtkomt, blijft aan de beurt en de tweede speler gaat verder, tenzij met de aanvangsstoot geldig werd bedoeld.

11.2. Volgorde van spelen:

Men speelt om beurten. Zo men de volgorde niet naleeft, heeft men beurtverlies en worden de verplaatste ballen teruggeplaatst, zelfs zo werd bedoeld. Tijdens het kaderspel wordt de speelbal op het strafpunt geplaatst.

11.3. Overleg plegen:

Er mag onderling overleg gepleegd worden over de speelwijze maar er mag niet gewezen of aangeduid worden. De speelwijze van de ene speler mag niet beïnvloed worden door de andere, mondeling, noch door gebaren.

Dit houdt in dat de medespeler op minstens 1 meter van het biljart en van zijn medespeler verwijderd blijft gedurende de beurt en geen overleg meer pleegt tijdens de stoot.

11.4. Duur van een beurt:

Een beurt duurt 50 seconden, vanaf het stilvallen der ballen van de voorafgaande stoot. De wedstrijdleider kondigt "TIJD" aan na 40 seconden, waarna moet gespeeld worden binnen 10 seconden.

Bij overtreding geldt beurtverlies. Tijdens het kaderspel duidt de tegenstrever een bal aan om op het strafpunt te plaatsen.

Art.12: Inspelen:

12.1 Tijdens competitie- of bekerwedstrijden:

Het biljart wordt een half uur voor aanvang van de wedstrijd voor de bezoekers vrijgehouden. Men mag met hoogstens 2 spelers gelijktijdig inspelen.

Voor aanvang van elke partij mogen beide spelers zich 2 minuten gezamenlijk inspelen.

12.2 Tijdens kampioenschappen en officiële toernooien:

Beide spelers mogen voor aanvang van de partij de opgangstoot 1x oefenen. De spelers wachten tot de scheidsrechter aan de tafel is om de opgangstoot te oefenen. Meer oefenen dan voorzien = onbehoorlijk gedrag – mancheverlies.

Art.13: Bestuur GVP kan niet aansprakelijk worden gesteld voor alle gebeurlijke ongevallen en schade tijdens de GVP-competitie en alle andere GVP-inrichtingen.