



KONINGLIJKE BELGISCHE BIJARTBOND vzw

SPORTREGLEMENTEN 5-KEGELS

Zetel: Martelarenplein 1 – 3000 LEUVEN



Ondernemingsnummer:
0409.579.332

SPORTREGLEMENTEN 5-KEGELS

06/06/2021

REG.06

Datum: 06-06-2022

Versie 2

SINCE 1680
Swan Simons
SIMONIS CLOTH

VERHOEVEN  **BILJARTS**
Breaking records since 1973

 **aramith** 
BILLIARD BALLS

Table des matières

1. SPELREGELS	3
1.1. Algemene bepalingen	3
1.1.1. Toepassing van de regels	3
1.1.2. Materiaal: biljart - banden - laken.....	3
1.2. Doel van het spel	3
1.3. Puntentoekenning	4
1.4. Begin van de partij	4
1.5. Trekken naar de band	4
1.6. Vertrekpositie – speelbal	4
1.7. Pauze gedurende een partij	5
1.8. Opgave tijdens een partij	5
1.9. Einde van een partij – Matchpunten en setpunten	5
1.10. Bijzondere voorschriften	6
1.10.1. Rakende ballen.....	6
1.10.2. Uitspringende ballen	6
1.10.3. Omver spelen van de kegels.....	6
1.10.4. Bille libre.....	7
1.10.5. Voetzone	7
1.10.6. Aanduiding van de speelbal	7
1.10.7. Plaats van de speler.....	8
1.10.8. Aanduidingen op het biljart	8
1.10.9. Tijdsbeperking voor het uitvoeren van een stoot.....	8
1.11. Fouten	8
1.11.1. Fouten door de speler	8
1.11.2. Fout niet te wijten aan de speler	9
1.12. Eindbepalingen	9
1.12.1. Overtredingen	9
1.12.2. Inwerkingtreding	10
1.13. Bijlagen	10
1.13.1. De kegels – schema 1	10
1.13.2. Opstelling van de kegels – schema 2.....	10
1.13.3. Sprong van de speelbal – schema 3	10
1.13.4. Het biljart – schema 4	10
2. ORGANISATIE VAN DE COMPETITIE	11
2.1. Individuele competitie	11
2.1.1. Opdeling speelgebieden.....	11
2.1.2. Nationale finale	11
2.1.3. Arbitrage en wedstrijdleiding.....	11
2.1.4. Zonale Finale of nationale voorwedstrijden.....	11
2.1.5. Wedstrijdleiding	12
2.1.6. Afvaardiging EK, WK 5-KEGELS individueel	12
2.1.7. Afvaardiging EK, EB en WK 5-KEGELS in teams	12
2.2. NISK (Nationale Interclub 5-KEGELS)	12

2.2.1.	Deelnemers.....	12
2.2.2.	Samenstelling van de ploegen.....	13
2.2.3.	Wedstrijdrooster.....	13
2.2.4.	Inschrijvingen – Samenstelling der ploegen.....	13
2.2.5.	Algemeen klassement.....	14
2.2.6.	Prijzen.....	14
2.2.7.	Samenstelling der reeksen.....	14
2.2.8.	Klachten.....	14
2.2.9.	Boeten (Zie Financieel ‘Vademecum’).....	14
2.2.10.	Uitslagen + samenvatting blad.....	14
2.2.11.	Bijzondere bepalingen.....	14
2.2.12.	Arbitrage.....	14
2.3.	Sportkledij.....	15

1. SPELREGELS

1.1. Algemene bepalingen

1.1.1. Toepassing van de regels

1. Deze spelregels vullen de bestaande reglementen van de KBBB aan. Zij zijn van toepassing bij de kampioenschappen in deze spelsoort.
2. Voor de gevallen die niet expliciet in dit reglement voorzien zijn worden de andere geldende reglementen van de KBBB toegepast.
3. Gevallen noch voorzien in de huidige reglementen, noch in de andere bestaande reglementen van de KBBB of de gevallen van overmacht zullen door de verantwoordelijke van een organisatie geregeld worden in samenspraak met de organisator van het evenement en de sportbestuurder ervan.

1.1.2. Materiaal: biljart - banden - laken

1. Er wordt gespeeld op het bestaande biljart van groot formaat (2m84 x 1m42). De algemeen geldende regels voor ballen, lakens, bandhoogte enz. zijn ook hier van toepassing.
2. Speelbal = deze bal waarmee de speler aan de beurt moet spelen
3. Aanspeelbal = deze (witte of gele) bal die als eerste moet aangespeeld worden met de speelbal

1.2. Doel van het spel

1. Doel van het spel is het aantal vooraf bepaalde punten, bepaald door de KBBB te bereiken. De eerste speler die dit aantal punten bereikt wint de partij. Als na een stoot dit puntenaantal overschreden wordt, wordt het puntentotaal teruggebracht tot het vereiste aantal punten. Het te bereiken puntentotaal kan ofwel een vastgesteld aantal zijn ofwel kan er gespeeld worden in sets. Het aantal sets is altijd onpaar.
2. De spelers spelen om beurt onafhankelijk van het aantal gemaakt punten.
3. De spelers krijgen positieve punten toegekend als de stoot geldig was en de punten werden gerealiseerd. Er wordt geen punten toegekend als de stoot geldig was doch er geen punt gemaakt werd. De speler die een fout maakt krijgt negatieve punten toebedeeld in de vorm van positieve punten voor zijn tegenstrever.
4. Een stoot is geldig en brengt de uitvoerder ervan punten op:
 - a. Als de speelbal de aanspeelbal raakt en deze laatste kegels omver speelt.
 - b. Als de speelbal de aanspeelbal raakt en vervolgens de rode bal en er vervolgens kegels omver gespeeld worden door de aanspeelbal en/of de rode bal.
 - c. Als de speelbal de aanspeelbal raakt, die vervolgens de rode bal raakt en vervolgens de aanspeelbal en/of de rode bal kegels omver spelen.
 - d. Als de speelbal de aanspeelbal raakt, vervolgens de rode bal, welke op zijn beurt geraakt wordt door de aanspeelbal en de aanspeelbal en/of de rode bal kegels omver spelen.
 - e. Als de speelbal de aanspeelbal raakt en vervolgens de rode bal.
 - f. Als de speelbal de aanspeelbal raakt en deze laatste vervolgens de rode bal.
 - g. Als de speelbal de aanspeelbal raakt en vervolgens de rode bal en in dezelfde stoot de aanspeelbal eveneens door de rode bal geraakt wordt.
5. Een stoot is geldig maar behaalt geen punten als de speelbal enkel de aanspeelbal raakt en deze laatste noch kegels noch de rode bal raakt.
6. De stoot is ongeldig en de punten worden omgezet in punten voor de tegenstrever:
 - a. Als de aanspeelbal niet geraakt wordt.
 - b. Als vooraleer de aanspeelbal geraakt wordt en/of één of meerdere kegels omver gespeeld worden.
 - c. Als na het raken van de aanspeelbal, de speelbal eveneens kegels doet vallen, zelfs als ook de aanspeelbal en/of de rode bal kegels doen vallen.

- d. Als met de verkeerde bal gespeeld wordt.
- e. Als hij een van de fouten, beter beschreven in het betreffende hoofdstuk hierna, maakt zelfs als hij met deze stoot positieve punten verkregen heeft.

1.3. Puntentoekenning

1. De puntenwaarde van de kegels is de volgende:
 - a. De laterale witte (of gele) kegels hebben elk een waarde van 2 punten.
 - b. De centrale rode kegel heeft een waarde van 4 punten.
 - c. Enkel de centrale rode kegel omver gespeeld, de kegelopstelling nog volledig zijnde of niet, 10 punten.
2. De puntenwaarde bij een caramboleren zijn de volgende:
 - a. Caramboleren van de speelbal op de aanspeelbal en vervolgens op de rode bal brengt 4 punten op.
 - b. Caramboleren "casin" (dit is wanneer de speelbal eerst de aanspeelbal raakt en deze vervolgens op de rode bal stuurt) brengt 3 punten op.
Enkel de eerst gerealiseerde carambole wordt in aanmerking genomen voor het toekennen van de punten. (geen cumul van a en b)
3. De punten van de kegels en de carambole worden opgeteld om het aantal bereikte punten per beurt te bepalen.
4. De waarde van de foutpunten zijn bepaald in het betreffende hoofdstuk.
5. Als in eenzelfde beurt zowel positieve als negatieve punten gescoord worden, wordt de totaliteit van alle punten aan de tegenstrever toegekend.
6. De scheidsrechter verklaart een stoot geldig en kondigt, of er positieve punten gemaakt werden of niet, aan op de gewone manier volgens de arbitrageregels. Hetzelfde geldt voor negatieve punten, dit is dus het aantal positieve punten dat aan de speler die aan beurt zou gegeven worden maar die nu aan diens tegenstrever toegekend worden.

1.4. Begin van de partij

Zie artikel 8.4 van de arbitragereglementen

1.5. Trekken naar de band

Zie artikel 8.5 van de arbitragereglementen

1.6. Vertrekpositie – speelbal

1. Door de scheidsrechter geplaatste ballen:
 - a. De witte bal van de beginnende speler op een vrije plaats in het onderste deel van het biljart.
 - b. De aanspeelbal op het bovenste acquit dicht bij de bovenste band.
 - c. De rode bal op het halfhoge acquit in het midden van het bovendeel van het biljart (zie bijgevoegd schema).
2. De speler die aanvangt speelt met de witte bal die hij uitsluitend met behulp van zijn keu op een willekeurige plaats naar zijn keuze geplaatst heeft in het onderste deel van het biljart. Geen enkel deel van zijn speelbal mag de middenlijn van het biljart overschrijden.
3. Nadat de speler de positie van zijn speelbaal bepaald heeft moet hij spelen om de aanspeelbal te raken.
4. Het is niet toegelaten punten te scoren bij de aanvangsstoot. Indien de speler toch punten scoort (zonder fout) bij de aanvangsstoot, dan zal de stoot aanzien worden als geldig maar zullen de punten toegekend worden aan de tegenstrever zonder "bille libre".
5. Eenmaal de aanvangsstoot uitgevoerd vervolgt de tegenstrever met de andere witte of gele bal.
6. Op het ogenblik van de afstoot van de aanvangsstoot moet de speler met een of beide voeten de grond raken volledig achter het biljart en binnen het theoretisch verlengde van de buitenkant van de twee lange banden.

7. Ingeval er in sets gespeeld wordt, gebeurt het aanvagen van een set alternatief door beide spelers, onafhankelijk van het aantal te spelen sets.
8. Wat ook het spelsysteem is, behouden beide spelers hun speelbal gedurende de hele partij.
9. In het geval een speler zich van speelbal vergist en dit wordt niet opgemerkt noch door de scheidsrechter noch door de tegenstrever, die door een vorige fout in verwarring kan gebracht zijn, of deze toestand zich herhaalt of niet, blijven de gemaakte punten geldig en dus behouden tot de fout opgemerkt wordt. Op dat ogenblik zal de scheidsrechter de beide speelballen omwisselen van plaats zoals zijn op dat ogenblik op het biljart liggen, zonder toekenning van strafpunten aan de een der spelers.

1.7. Pauze gedurende een partij

In het geval van een partij naar 3 sets zal de pauze pas gehouden worden na het einde van de tweede set. In het geval een partij naar 5 sets zal zowel na de tweede als na de vierde set een pauze kunnen ingelast worden. Bij deze pauze kan eventueel ook van scheidsrechter gewisseld worden.

1.8. Opgave tijdens een partij

Als een speler zonder toestemming van de scheidsrechter zijn plaats verlaat, verliest door dit feit alleen de partij. Een geval van overmacht gedurende een kampioenschap zal door de verantwoordelijken beoordeeld worden.

Een speler, die weigert verder te spelen na een tussenkomst van de scheidsrechter, wordt uitgesloten van het kampioenschap.

1.9. Einde van een partij – Matchpunten en setpunten

1. Een partij wordt gespeeld naar een vooraf bepaald aantal punten (speelafstand) die bepaald wordt door de KBBB
2. Elke begonnen partij moet gespeeld worden tot het laatste punt. Een partij is afgelopen als de scheidsrechter het laatste punt heeft goedgekeurd, zelfs als nadien vastgesteld wordt dat de spelers eigenlijk onvoldoende punten behaald heeft.
3. Ingeval er naar sets gespeeld wordt gelden bovendien volgende regels:
 - a. Zodra een speler het aantal te spelen punten in een set bereikt heeft, is deze set afgelopen en wint hij deze set.
 - b. Zodra een speler het vereiste aantal sets gewonnen heeft (2 in een partij naar de best of 3) wordt hij winnaar uitgeroepen en wordt de partij beëindigd.
4. In het geval van een partij naar de beste van drie sets worden de partij- en setpunten bij het einde van de partij als volgt toegekend:

Uitslag best of 3	Winnaar		Verliezer	
	Matchpunten	Setpunten	Matchpunten	Setpunten
2 – 0	1	3	0	0
2 – 1	1	2	0	1

5. In het geval van een partij naar de beste van vijf sets worden de partij- en setpunten bij het einde van de partij als volgt toegekend:

Uitslag best of 5	Winnaar		Verliezer	
	Matchpunten	Setpunten	Matchpunten	Setpunten
3 – 0	1	5	0	0
3 – 1	1	4	0	1
3 – 2	1	3	0	2

6. Het klassement wordt opgemaakt volgens:
 - a. Aantal matchpunten.
 - b. Aantal setpunten.
 - c. Gemiddelde (dit is de verhouding van de totaal gemaakte punten over de totaal punten gemaakt door de tegenstrever).
 - d. Beste particulier gemiddelde.

1.10. Bijzondere voorschriften

1.10.1. Rakende ballen

1. Als de speelbal bij stilstand in contact is met een of beide andere ballen mag de speler niet rechtstreeks op de rakende ballen spelen.
2. Als de speelbal vastligt tegen een band mag de speler niet rechtstreeks naar deze band spelen.
3. Voor de uitvoering van de stoot volgend uit de punten 1 en 2 hiervoor, moet de speler los spelen, via een voorband of met een "massé détaché" zonder dat de rakende ballen aan te spelen. Er is geen fout als een rakende bal beweegt doordat hij eventueel een steunpunt had aan de speelbal.

1.10.2. Uitspringende ballen

1. Een bal is uitspringend indien hij buiten het biljart terecht komt of als hij het kader buiten de banden raakt.
2. Het laten uitspringen van een bal betekent een fout en wordt als dusdanig behandeld.
3. Als een of meerdere ballen uit het biljart springen, zal of zullen enkel de uitgesprongen bal(len) door de scheidsrechters opnieuw geplaatst worden voor een stoot genaamd "bille libre" als volgt:
 - a. Als de speelbal uit het biljart springt wordt deze door de scheidsrechter op het acquit bij de korte band gelegd aan de tegengestelde zijde van waar de volgende speler zal moeten spelen met "bille libre". Als dit acquit bezet is of gehinderd is zal de bal op dezelfde plaats maar aan de andere zijde worden gelegd.
 - b. Als de uitspringende bal deze van de tegenstrever is, wordt deze door de scheidsrechter op de andere biljarthelft van waar de bal van de speler die gespeeld heeft tot stilstand komt gelegd, voor een "bille libre" stoot.
 - c. Als de rode bal uitspringt wordt deze door de scheidsrechter teruggelegd op zijn oorspronkelijke positie op het middelhoge acquitpunt. Als dit punt bezet of gehinderd is wordt de bal op dezelfde plaats aan de tegengestelde zijde gelegd voor een "bille libre" stoot.
 - d. Voor de uitvoering van voorgaande punten a tot c geniet de speler eveneens van de bepalingen van artikel 1.10.4-5 betreffende de "bille libre" stoot.

1.10.3. Omver spelen van de kegels

1. Een kegel wordt aanzien als omver gespeeld als zijn basis alle contact met het speelvlak verloren heeft.
2. Een kegel die door een andere kegel omver wordt geduwd, wordt ook als omver beschouwd. Wanneer een bal een reeds omgegooide kegel beweegt en deze omgegooide kegel andere kegels omgooit, wordt het totaal aantal punten toegekend aan:
 - a. De speler als de bal die hiervoor verantwoordelijk was de bal van de tegenstander of de rode bal was
 - b. De tegenstander als de bal die hiervoor verantwoordelijk was de speelbal was. Er zullen geen extra strafpunten noch een vrije bal
3. Als een kegel verschoven is, maar blijft staan, wordt hij alleen als omvergeworpen beschouwd als hij **volledig buiten** zijn oorspronkelijke positie is gesleept. Een verplaatste kegel wordt door de scheidsrechter in zijn oorspronkelijke positie geplaatst voor de volgende stoot, als volgt:
 - a. Als bij het einde van een speelbeurt de betrokken kegel niet in contact is met een bal en zijn oorspronkelijke positie vrij is, wordt hij teruggeplaatst op die oorspronkelijke positie. Is deze bezet

door een of andere bal, wordt de kegel uit het spel gehouden tot op het einde van een spelbeurt die de positie vrij maakt.

- b. Als de betrokken kegel wel in contact is met eender welke bal, of zijn oorspronkelijke positie al dan niet bezet is, blijft hij in deze stand behouden tot er een toestand vermeld onder a. hierboven verkregen is. Zolang deze toestand aanhoudt wordt de kegel aanzien als deelnemend aan het spel en zullen de eventueel gescoorde punten normaal aangerekend worden.
4. Indien een kegel, die tegen de speelbal aanleunt, tijdens de stoot omver valt, zal hij als omvergeworpen worden beschouwd. De stoot is niet geldig, de tegenstander krijgt alle gescoorde punten plus 2 strafpunten en een vrije bal
5. Als een kegel tegen een andere dan de speelbal leunt, omvalt als de bal waartegen hij leunt weggespeeld wordt en hij valt in de tegengestelde richting van het steunpunt, wordt hij wel aanzien als omgespeeld.
6. Als een kegel omvalt om een of andere reden, vreemd aan wat de speler doet, zal de scheidsrechter indien dit mogelijk is de kegel onmiddellijk opnieuw op zijn plaats zetten, zelfs tijdens de uitvoering van de stoot. *Indien dit onmogelijk is*, worden geen punten aangerekend voor de omgevallen kegel volgens punt 3 hiervoor, noch positief, noch negatief.
7. Als de positie van één of meerdere kegels geheel of gedeeltelijk bezet is door een bal zal de scheidsrechter deze kegels wegnemen en de beurt wordt afgehandeld met het overblijvende aantal kegels. De weggenomen kegels tellen niet mee en worden zodra mogelijk opnieuw op het oorspronkelijke standplaats gezet, evenwel ten vroegste voor de volgende afstoot.

1.10.4. Bille libre

1. Als er een fout gedaan wordt volgens de artikelen 11.1.3 en volgende, heeft de speler recht op een "bille libre" positie die hij met zijn eigen speelbal moet uitvoeren.
2. Op het einde van de bestrafte stoot neemt de scheidsrechter de bal van de speler die aan stoot zal komen in de hand. Hij plaatst hem op een vrij te bepalen plaats in het deel van het biljart tegenover deze waar de bal van de bestrafte speler tot stilstand kwam. Deze bal blijft op zijn plaats liggen.
3. De speler die aan de beurt komt kan dan zijn speelbal, door de scheidsrechter geplaatst, op een willekeurige plaats in dit biljartgedeelte leggen maar mag hierbij enkel zijn keu gebruiken. Geen enkel deel van de speelbal mag de middenlijn overschrijden.
4. Als de aanspeelbal zich precies op deze lijn bevindt, wordt de speelbal aan de kant van de aanvangspositie van de wedstrijd gelegd.
5. De speler die aan stoot is bij deze "bille libre" beslist of hij de positie van de ballen behoudt zoals ze volgens de bepalingen hiervoor zijn of hij kan de scheidsrechter vragen de aanspeelbal in zijn oorspronkelijke aanvangs- of acquitpositie te plaatsen. Als deze plaats bezet is door de rode bal. Indien deze plaats zou ingenomen zijn door de rode bal, wordt de aanspeelbal op het overeenkomend acquit van de andere kant van het biljart gelegd. De speelbal moet dan wel in het tegenovergestelde deel gelegd worden.
6. Als de speler die van de "bille libre" situatie geniet, de speelbal aanraakt voordat de scheidsrechter deze heeft geplaatst, is er fout. De tegenstrever is dan onmiddellijk aan beurt, eveneens met een "bille libre" situatie.
7. Op het ogenblik van de afstoot van de "bille libre" situatie moeten de voeten van de speler die de grond raken zich in de voetzone bevinden.

1.10.5. Voetzone

Voor de aanvangsstoot en de afstoot bij een "bille libre", moet(en) de voet(en) de speler de grond raken, geheel binnen het verlengde van de grote banden.

1.10.6. Aanduiding van de speelbal

Op vraag van de speler *is het* de scheidsrechter **verboden** hem zijn speelbal aanduiden. Het aantekenbord zal te allen tijde aanduiden welke speler met de witte of de gekleurde bal speelt.

Evenzo kan de tegenstander de speler niet waarschuwen dat hij de verkeerde bal gaat spelen. In het geval dat hij dat doet, krijgt de actieve speler 2 strafpunten en een vrije bal.

1.10.7. Plaats van de speler

De speler die niet aan de beurt is wacht zijn beurt af, zittend of niet, in de hiertoe aangewezen plaatsen, zich onthoudend van elke beweging of geluid dat zijn tegenstrever zou kunnen storen. Deze plaatsen kunnen een stoel of een op de grond aangeduide grens zijn, die niet mag overschreden worden.

1.10.8. Aanduidingen op het biljart

Het is de spelers verboden enige markering of referentiepunt aan te brengen op het speelvlak, de banden of de omkadering van het biljart.

1.10.9. Tijdsbeperking voor het uitvoeren van een stoot

1. De speler beschikt maximaal over 40 seconden om een stoot uit te voeren. De tijd gaat in als de scheidsrechter de kegels en ballen opnieuw opgezet heeft of als de ballen van de vorige uitgevoerde stoot, tot stilstand komen.
2. Als de speler zijn stoot niet uitgevoerd heeft binnen de 40 seconden, krijgt hij een straf van 2 punten die omgezet worden in 2 bonuspunten voor de tegenstrever. Vanaf dan heeft hij recht op een bijkomende 20 seconden om de stoot alsnog uit te voeren. Als dit nog niet het geval is krijgt hij opnieuw 2 strafpunten die omgezet worden in bonuspunten voor de tegenstrever. Hierna mag deze speler niet meer spelen en gaat de beurt naar de tegenstrever met de situatie van ballen en kegels zoals die op het biljart liggen.
3. In individuele wedstrijden, met een enkele set, kan elke speler de scheidsrechter vragen om een "extra tijd" tijdens wedstrijd voor het verstrijken van de 40 seconden. De scheidsrechter het elektronische apparaat opnieuw opstarten aan het einde van de deadline van 60 seconden en de procedure opnieuw starten.
4. In individuele wedstrijden die uit meerdere sets bestaan, mag elke speler de scheidsrechter slechts één "extra tijd" vragen in elke set voor het verstrijken van de 40 seconden; in dit geval zal de scheidsrechter het elektronische apparaat na de 60 seconden herstarten door de procedure te herstarten.
5. In de dubbels heeft elke speler 60 seconden om het schot te maken: als de speler uit de 60 seconden loopt zonder dat hij heeft afgestoten, wordt het paar gestraft met 2 (twee) punten die worden toegekend aan de tegenstander met de toevoeging van de "vrije bal".
6. In de dubbels mag elk paar slechts één "extra tijd" van de scheidsrechter vragen tijdens het verloop van elke set of partij voor de 60-seconden: in dit geval zal de scheidsrechter het elektronische apparaat na afloop van de 60-seconden reactiveren en de procedure opnieuw starten.
7. Zonder de elektronische seconden teller in werking:

Als een speler te veel tijd verliest voor een stoot of elk stoot, om er zeker van te zijn dat het spel in een redelijk tempo wordt gespeeld en dat de wedstrijd binnen een aanvaardbare tijd wordt voltooid, heeft de scheidsrechter het recht om de speler uit te nodigen voor een snellere keuze te maken en af te stoten. Met de tweede waarschuwing zal de scheidsrechter de speler bestraffen met twee punten en "vrije bal" naar de tegenstander. Indien de speler in dit gedrag blijft volharden, zal de scheidsrechter vragen om de tussenkomst van de wedstrijdleiding, die de uitsluiting van de speler zal beslissen.

1.11. Fouten

1.11.1. Fouten door de speler

1. Een fout brengt strafpunten mee voor de betrokken speler, bovendien worden de punten gescoord in dezelfde beurt bijgeteld. In geval van een fout wordt het volledige puntentotaal van dezelfde beurt toegekend aan de tegenstrever. Als meerdere fouten gebeuren gedurende dezelfde beurt worden de punten van elke fout niet bijgeteld.
2. Er is fout met enkel de gescoorde punten van kegels en eventueel caramboles, zonder "bille libre" of zonder bijkomende straf als de speelbal, na correct de aanspeelbal geraakt te hebben, in de kegels terecht komt, deze fout wordt aangekondigd als "quilles"
3. Er is fout met "bille libre" voor de aan beurt zijnde speler in de gevallen hieronder vermeld. Al deze fouten brengen bovendien een straf van 2 punten mee plus de eventueel gescoorde punten van kegels of caramboles:

- a. Als de scheidsrechter vaststelt dat met de verkeerde bal gespeeld wordt, aangekondigd als “mauvaise bille”.
- b. Als de speler de rode bal raakt vooraleer deze van de tegenstrever geraakt te hebben, aangekondigd als “bille rouge”. Om de rode bal te raken is de bijkomende bestraffing 2 punten (hetzelfde aantal punten als de minimale waarde van een kegel).
- c. Als de speler één of meerdere kegels omver speelt zonder eerst de aanspeelbal geraakt te hebben – aangekondigd als “quilles”;
- d. Als de speler de speelbal van de tegenspeler niet of niet correct raakt, aangekondigd als “bille adversaire”;
- e. Indien bij het uitvoeren van een stoot één of meerdere ballen uit het biljart springen, aangekondigd als “bille dehors”. In dit geval worden 2 strafpunten toegekend onafhankelijk van het aantal uitgespeelde ballen;
- f. Als de speler afstoot vooraleer de ballen tot stilstand gekomen zijn, aangekondigd als “billes en mouvement”;
- g. Als de speler gebruik maakt van een andere onderdeel van de keu dan de pomerans, aangekondigd als “procédé”;
- h. Als de speler de speelbal bij het uitvoeren van zijn stoot meer dan één keer raakt, aangekondigd als “touché”
- i. Als de speler een bal of kegel raakt bij het verwijderen van een vreemd voorwerp dat er zich op bevindt, zonder aan de scheidsrechter te vragen dit te doen, aangekondigd als “touché”;
- j. Als de speler een kegel of bal verplaatst door een direct of indirect contact zonder dat deze verplaatsing het gevolg is van een uitgevoerde stoot, aangekondigd als “touché”;
- k. Als de speler direct speelt op een bal of band waarmee de speelbal in rechtstreeks contact is, zonder er eerst van weggespeeld te hebben, aangekondigd als “bille en contact”
- l. Als de speler bij de afstoot niet met minstens een voet de vloer raakt of indien hij bij een “bille libre” de voet(en) niet binnen de afgebakende zone houdt, aangekondigd als “pied”;
- m. Als bij het plaatsen van de speelbal voor het uitvoeren van de aanvangsstoot of een “bille libre” de speler die speelbal raakt met een ander voorwerp dan de keu of hem raakt vooraleer de scheidsrechter de speelbal geplaatst heeft, aangekondigd als “touché”;
- n. Als de speelbal over de kegels en/of de rode bal springt vooraleer de aanspeelbal geraakt te hebben, aangekondigd als “saut de bille” (Bijlagen - schema 3).
 - **Opmerking:** Op voorwaarde dat geen enkel kegel omgespeeld wordt, wordt het normaal tussen de kegels rollen van de speelbal niet als fout aanzien maar als een geldige stoot.
- o. Als de speler, behalve om op regelmatige wijze de speelbal aan te spelen, een kegel of andere bal raakt, met de keu, de hand of gelijk welk ander voorwerp, wordt dit eveneens aangekondigd als “touché”
- p. In geval van doorstoot, aangekondigd als “queuté”.

1.11.2. Fout niet te wijten aan de speler

Elke fout veroorzaakt door een derde persoon, scheidsrechter inbegrepen, die een onvrijwillige verplaatsing van kegels of ballen veroorzaakt, kan niet aan de speler aangerekend worden. In dit geval worden kegels en ballen door de scheidsrechter in zo correct mogelijk in hun initiële positie teruggeplaatst of bij zo dicht mogelijk in de positie die ze zouden hebben ingenomen. Als dit niet kan uitgemaakt worden kan de scheidsrechter beslissen dezen op hun aanvang-acquit te plaatsen.

1.12. Eindbepalingen

1.12.1. Overtredingen

Alle inbreuken op deze regels zullen volgens de geldende reglementering inzake tucht en disciplinaire straffen beteugeld worden.

1.12.2. Inwerkingtreding

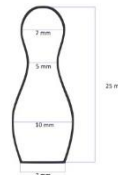
Huidig reglement werd opgesteld conform de geldende U.M.B. en C.E.B. reglementen en zullen in de KBBB toegepast worden vanaf goedkeuring ervan.

1.13. Bijlagen

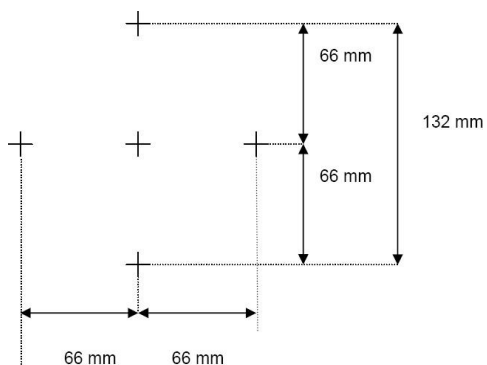
1.13.1. De kegels – schema 1

Er zijn vijf kegels, vier witte (of gele) en een rode in het midden. Ze zijn allen gelijk in vorm en afmetingen.

De kegels hebben een hoogte van 25 mm. De diameter is 6 mm op de kop, 10 mm op de dikste plaats en 7 mm aan de basis.



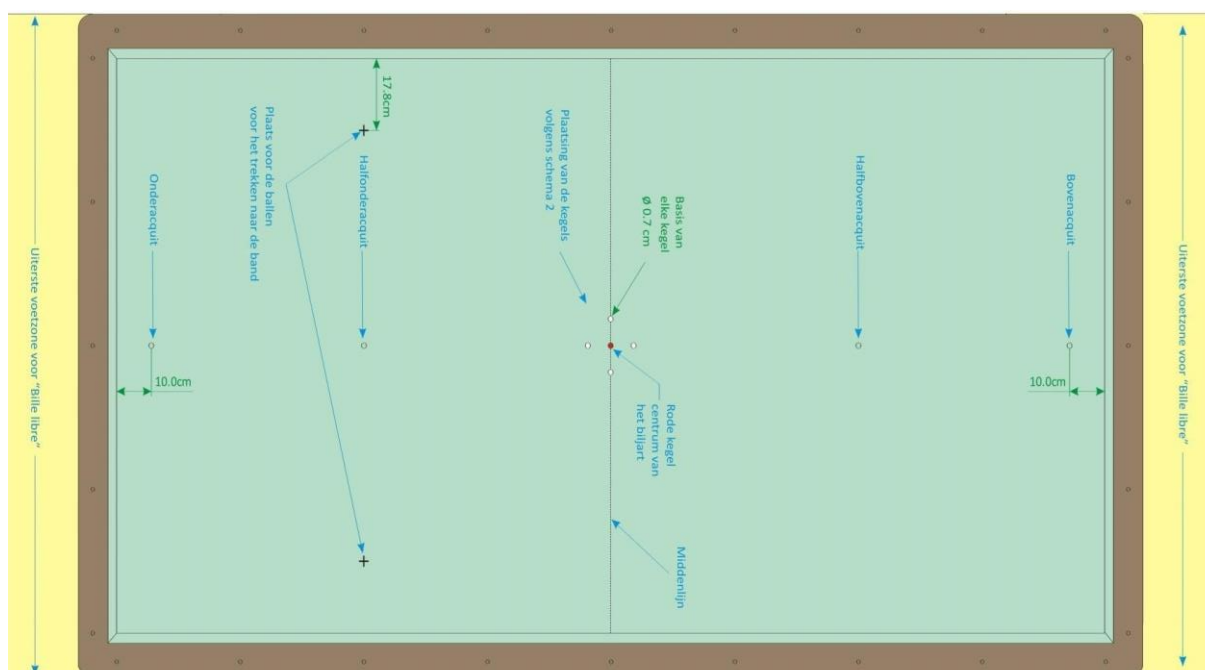
1.13.2. Opstelling van de kegels – schema 2



1.13.3. Sprong van de speelbal – schema 3



1.13.4. Het biljart – schema 4



2. ORGANISATIE VAN DE COMPETITIE

2.1. Individuele competitie

2.1.1. Opdeling speelgebieden

1. Bij voldoende inschrijvingen worden de 6 gewesten verdeeld in 2 zones. **Zo niet, dan worden de kwalificaties op nationaal niveau georganiseerd.**
Het NC5K komt eind augustus bijeen voor het begin van het sportjaar.
2. De 6 regio's zijn verdeeld in 2 5K-zones. De kwalificatiewedstrijden worden gepland op zonaal niveau.
De samenstelling van de 2 zones:
 - a. Zone A omvat: Twee Vlaanderen - Antwerpen – Brabant.
 - b. Zone B omvat: Limburg - Luik/Luxemburg - Henegouwen/Namen.
3. Elke zone organiseert kwalificatiewedstrijden, om de **3 spelers te selecteren die deelnemen aan de nationale finale.**
4. **Als de kwalificaties op nationaal niveau worden georganiseerd:**
De eerste zes van de nationale ranglijst spelen de nationale finale.

2.1.2. Nationale finale

1. De nationale finale wordt tijdens de Multis gespeeld:
 - a. In één poule van zes spelers:
 - b. In twee winnende sets van 60 punten.
2. Deelnemers
 - a. In het geval van voorrondes in 2 zones:
 - De drie beste spelers uit zone A.
 - De drie beste spelers uit zone B.
 - b. **In het geval van nationale voorrondes:**
 - De eerste zes van de nationale ranglijst.

2.1.3. Arbitrage en wedstrijdleiding

1. Nationale finale:
 - a. Arbitrage: aan te duiden door de Nationale Arbitragecommissie en arbitrageverantwoordelijke 5K.
 - b. Wedstrijdleiding: nationale sportbestuurder of diens afgevaardigde
2. Zonale of nationale wedstrijden:
 - a. Arbitrage: geen aangeduide scheidsrechters
 - b. Wedstrijdleiding: Zonale sportverantwoordelijke 5-Kegels

2.1.4. Zonale Finale of nationale voorwedstrijden

1. Er wordt gespeeld naar 2 winnende sets van 60 punten, waarbij alle drie de setpunten worden verdeeld. Een speler die wint 2 sets tegen 0, krijgt voor deze ontmoeting 3 setpunten.
2. De 6 finalisten spelen tegen elkaar in één poule.
3. Een klassement wordt opgemaakt volgens:
 - a. Matchpunten
 - b. Setpunten
 - c. Algemeen gemiddelde
 - d. Particulier gemiddelde

Het particulier gemiddelde wordt per match berekend en de hoogste ratio wordt weerhouden als particulier gemiddelde.

2.1.5. Wedstrijdleiding

1. Ieder zone heeft een sportverantwoordelijke die de resultaten bijhoudt van de voorwedstrijden.
2. Na het afwerken van de voorwedstrijden en de zonale eindronde, ten laatste tegen de 1^{ste} zondag van de maand december, worden de resultaten doorgestuurd naar de nationale verantwoordelijke 5-Kegels.
3. De week daaropvolgend worden de deelnemers verwittigd voor hun deelname aan de nationale finale door de nationale verantwoordelijke 5-Kegels.

2.1.6. Afvaardiging EK, WK 5-KEGELS individueel

1. Op basis van de behaalde posities in het eindklassement van de in 2 opeenvolgende georganiseerde nationale finales voor het EK/WK, worden respectievelijke punten toegekend, zijnde 1 punt voor een 1ste plaats, 2 punten voor een 2de plaats t/m 6 punten voor een 6ste plaats.

De speler met het MINSTE aantal punten over de 2 opeenvolgende kampioenschappen zal worden afgevaardigd namens België.

Onderstaande opsomming via enkele voorbeelden dienen ter verduidelijking:

- Hij die zich 2x tot kampioen kroont is logischerwijze de afgevaardigde;
- Bij een gelijke stand (1 + 3 en 2 + 2) is de behaalde titel doorslaggevend;
- Bij een gelijke stand (1 + 2 en 2 +1) is het algemeen behaalde gemiddelde bepalend;
- Bij een situatie 1 + 4 en 2 + 3 is laatstgenoemde de laureaat;
- Bij alle andere gelijke standen is het behaalde gemiddelde (zie c) doorslaggevend;
- Bij niet- deelname aan het KvB (ziekte of belet) of bij uitschakeling via mogelijke voorwedstrijden bekomt men 14 punten.

2.1.7. Afvaardiging EK, EB en WK 5-KEGELS in teams

In september wordt aan alle aangesloten clubs door de nationaal verantwoordelijke 5-kegel een uitnodiging gestuurd met de vraag of er interesse is om een ploeg voor te stellen om België te vertegenwoordigen op het EK 5-Kegel Landenteams.

De ploeg kan willekeurig worden samengesteld volgens de algemene sportreglementen. De spelers hoeven niet aangesloten te zijn bij de club. De ploegsamenstelling dient behouden te blijven bij inschrijving van de ploeg aan het EK 5-Kegel Landenteams. Zo niet, verliest de ploeg zijn recht op deelname aan dit EK.

Indien er meerdere clubs een ploeg willen afvaardigen, zal er naar gelang het aantal inschrijvingen een competitie worden georganiseerd om uit te maken welke ploeg België zal vertegenwoordigen op het EK 5Kegel Landenteams.

Inschrijvingen dienen te gebeuren ten laatste op 31/10/20xx bij de nationaal verantwoordelijke 5-kegel.

Inschrijving van de ploeg aan de internationale competitie dient te gebeuren door de aangeduide verantwoordelijke van de KBBB die ook de inschrijvingen verzorgt voor de andere disciplines.

2.2. NISK (Nationale Interclub 5-KEGELS)

2.2.1. Deelnemers.

Elke bij de KBBB aangesloten club kan ploegen van 3 spelers vormen die tegen alle andere ploegen spelen in ontmoetingen heen en terug op 2 tafels van 2,84.

TAFEL 1	TAFEL 2
A1 vs B1 : enkel	A2+A3 vs B2+B3 : dubbel
A2 vs B2 : enkel	A1+A3 vs B1+B3 : dubbel
A3 vs B3 : enkel	A1+A2 vs B1+B2 : dubbel

2.2.2. Samenstelling van de ploegen.

Alle spelers met een geldige licentie mogen in een ploeg van de club worden opgesteld. Spelers van een andere club mogen opgesteld worden met een geldige licentie + kleine kaart.

Afhankelijk van het aantal inschrijvingen zullen de ploegen in reeksen worden. Na de heen- en terugwedstrijden zal een finaleronde gespeeld worden met 4 ploegen (2 van eerste elke reeks).

2.2.3. Wedstrijdrooster.

Reeksen met ontmoetingen « heen en terug ».

1. De clubs moeten beschikken over twee tafels van 2,84m. Een club die niet over grote tafels beschikt mag haar domicilie kiezen in een ander lokaal dat wel over 2 grote tafels beschikt..
2. Er zullen reeksen gevormd worden van minimum 4 en maximum 9 ploegen. Als er meer dan 9 ploegen zijn zal een bijkomende reeks gevormd worden en in dit geval zullen de reekswinnaars de finale spelen.
3. Alle wedstrijden zullen gespeeld worden in één set naar 100 punten.
4. Voor ploegen die in het weekend spelen wordt aangeraden om het uiterste aanvangsuur 's zaterdags te bepalen op 19u00 (2 biljarts) en 's zondags op 16u00 (2 biljarts).
5. Een 'competitieweek' begint op zaterdag.

Verandering van speeldata is toegelaten als een speler van één van beide ploegen verhinderd is door deelname aan een organisatie FRBB/CEB/UMB. Ontmoetingen van de heenronde moeten ten laatste gespeeld worden vóór het begin van de terugwedstrijden. Wedstrijden van de terugronde mogen niet later gespeeld worden dan de laatste speelweek van de kalender. Ingeval geen akkoord tussen de beide clubs, zal de verantwoordelijke van de N15K een beslissing nemen in samenspraak met de NC5K.

Bij de inschrijving moeten de clubs de wekelijkse speeldag opgeven voor hun thuiswedstrijden.

2.2.4. Inschrijvingen – Samenstelling der ploegen.

Er moet ingeschreven worden, aan 15.00€ per ploeg, op het speciaal voor deze competitie ontworpen formulier, een bewerkbaar Excel-document. Ploegen en clubs die hieraan niet voldoen kunnen geweigerd worden. Dit formulier moet toekomen bij de verantwoordelijke voor deze competitie, volgens de inschrijvingsdatum die vermeld is op het inschrijvingsformulier. Door de club wordt een basislijst opgegeven van ALLE spelers die in aanmerking willen komen voor deelname. De rangschikking (volgorde) van deze spelers wordt door de club zelf bepaald rekening houdend met volgende regels:

De volgorde van de spelers wordt door de club zelf bepaald, waarna de spelerslijst voor het ganse seizoen vastligt m.b.t. de opstelling der spelers per ploeg.

Indien nodig kan de NC5K tussenkomen.

Vanaf de terugronde kunnen nieuwe spelers worden toegevoegd aan de lijst, mits rekening te houden met:

1. De nieuwe lijst moet worden ingediend bij de NC5K voor het einde van de heenronde,
2. Toegevoegde spelers moeten over een geldige licentie beschikken.
3. Zij mogen niet voorkomen op een andere bestaande spelerslijst (bij een andere clubs)

De basisploegen worden gevormd door een eigen vrije keuze van 3 basisspelers per ploeg. (vb: ploeg 1 bestaat uit de nummers 2, 3, en 7 ; ploeg 2 bevat de nummers 1, 4, en 10; enz.). Bij elke ontmoeting wordt de volgorde van de spelers in een ploeg ALTIJD overgelaten aan de ploegkapitein.

Vervangingen: Er wordt geen grens gesteld aan het aantal vervangingen.

Iedere onvolledige ploeg verliest met 0-2 matchpunten, 0-6 setpunten en 0-100 punten per set.

De wedstrijden moeten gespeeld worden in de volgorde volgens '2.2.1-A'.

Het is NIET toegelaten meer dan 1 wedstrijd te spelen per speelronde. Met "speelronde" dient te worden verstaan de speelronde zoals deze op de officiële kalender voorzien is.

2.2.5. Algemeen klassement

1. Matchpunten: 2,1 of 0.
2. Setpunten: 6, 5, 4, 3, 2, 1 of 0.
3. Algemeen gemiddelde per ploeg (totaal van gescoorde punten/totaal score tegenpartij) van alle gespeelde ontmoetingen per ploeg.

2.2.6. Prijzen.

De finalisten ontvangen een prijs, waarvan het bedrag elke jaar bepaald wordt op basis van het aantal ingeschreven ploegen.

2.2.7. Samenstelling der reeksen.

De samenstelling der reeksen wordt bepaald door de NC5K.

2.2.8. Klachten.

Klachten moeten bij de verantwoordelijke binnen de 48 u. binnenkomen en moeten ook vermeld worden op het samenvattingsblad. Bijzondere gevallen zullen worden behandeld door de NC5K binnen een periode van 14 dagen.

2.2.9. Boeten (Zie Financieel 'Vademecum').

Een boete zal worden opgelegd bij:

1. Een onvolledige ploeg.
2. forfait van 1 of meerdere spelers tijdens een ontmoeting
3. Bij algemeen forfait na uitgifte van de kalender.

2.2.10. Uitslagen + samenvatting blad.

Moeten binnen de 24u. verzonden worden naar de verantwoordelijke van deze competitie.

Laattijdige toezending of onvolledige invulling wordt beboet met 5,00 € en steeds een verdubbeling bij herhaling.

De uitslagen kunnen bij voorkeur per e-mail verzonden worden, via de post is dan niet meer nodig.

2.2.11. Bijzondere bepalingen.

De wedstrijd in ploegen van 2 spelers: de wedstrijd "Dubbels"

1. Het team mag vrij de speler bepalen die de wedstrijd begint.
2. Tijdens de wedstrijd vindt verandering van speler plaats als de tegenstander punten scoort of als de speler punten aan de tegenstander geeft.
3. De speler die bij de acquitstoot niet de mogelijkheid heeft om geldige punten te scoren, zal niet worden vervangen, als de tegenstander geldige punten realiseert in de eerste stoot.
4. De spelers van een team mogen overleggen over de te spelen stoot, maar het is strikt verboden dat de speler die niet aan de beurt is, met of zonder instrument (biljartkeu enz.), de positie van zijn partner inneemt om hem te tonen hoe de stoot moet gespeeld worden. Het advies aan de partner moet worden beperkt tot een zuiver tactisch advies.
5. Zodra de speler die de stoot moet spelen in positie is, mag de partner niet meer tussenkomen.

2.2.12. Arbitrage.

Uitsluitend voor de competitie NI5K is auto-arbitrage van toepassing. Nochtans kan een bijkomende arbitrage de competitie vergemakkelijken. Tijdens de finalewedstrijden is bijkomende arbitrage wenselijk. In elk geval zal de sportbestuurder, verantwoordelijk voor een finaleronde van de NI5K, waken over de goede toepassing van de reglementen.

2.3. Sportkledij.

Voor deze competities 5K is het dragen van een speciale eenkleurige outfit (polo) – bv. van de sponsor – toegelaten. Deze afwijkingen moeten steeds vooraf bij middel van tekening in kleur of kleurfoto, ter goedkeuring voorgelegd worden aan de NC5K. Een eenvormige outfit voor alle spelers van éénzelfde ploeg EN de clubnaam links op borsthoogte is VERPLICHT.