



SPELREGLEMENT 5-PINS



Art. 1.1 : Algemene bepalingen

Art. 1.1.1 : Toepassing van de regels

- Deze spelregels vullen de bestaande reglementen van de KNBB aan. Zij zijn van toepassing bij kampioenschappen en toernooien in de spelsoort 5-Pins.
- 2. Voor de gevallen waarin dit reglement niet voorziet, worden de bestaande geldende reglementen van de KNBB toegepast.
- 3. Gevallen noch voorzien in de huidige reglementen, noch in de andere bestaande reglementen van de KNBB of gevallen van overmacht, zullen door de verantwoordelijke van een organisatie beoordeeld worden in samenspraak met de organisator van het evenement en de sportbestuurder ervan. Uitspraken door hen gedaan, zijn in alle gevallen bindend.

Art. 1.1.2 : Materiaal : biljart - banden - laken

Deze spelsoort wordt gespeeld op de grote of kleine tafel. De algemeen geldende regels voor ballen, lakens, bandhoogte enz. zijn ook bij deze spelvorm van toepassing.

Speelbal = de bal waarmee de speler die aan de beurt is moet spelen

Aanspeelbal = de (witte of gele) bal die als eerste aangespeeld moet worden met of zonder tussenkomst van een band.

Art. 1.2 : Doel van het spel

- 1. Doel van het spel is het aantal punten te bereiken dat vooraf door de KBBB of organisatie is bepaald. De eerste speler die dit aantal punten bereikt wint de partij. Als na een stoot dit puntenaantal overschreden is, wordt het puntentotaal teruggebracht tot het vereiste aantal punten. Het te bereiken puntentotaal kan een vastgesteld aantal zijn of er kan gespeeld worden in sets. Het aantal sets is altijd oneven.
- 2. De spelers spelen altijd om en om.
- 3. De spelers krijgen alleen punten toegekend als de stoot reglementair werd uitgevoerd en punten werden gescoord. De speler die een fout maakt krijgt negatieve punten toebedeeld in de vorm van positieve punten voor zijn tegenstander.
- 4. Een stoot is reglementair en levert de uitvoerder daarvan punten op wanneer:
 - een carambole wordt gemaakt;
 - een carambole "casin" wordt gemaakt (zie **Art.1.3.2**);
 - met bal 2 of bal 3 pins worden omgespeeld al dan niet in combinatie met een carambole of casin.
- 5. Een stoot is geldig maar behaalt geen punten als de speelbal alleen de aanspeelbal raakt en deze laatste noch pins noch de rode bal raakt.

- 6. Een onreglementaire stoot resulteert in strafpunten voor de uitvoerder ervan. Deze foute of negatieve punten worden omgezet in positieve punten voor de tegenstander:
 - ✚ als de aanspeelbal niet geraakt wordt;- indien de speelbal een of meerdere pins raakt (ook al blijven deze staan) voordat de aanspeelbal geraakt wordt;
 - ✚ wanneer de speelbal één of meerdere pins omver speelt;
 - ✚ als met de verkeerde bal gespeeld wordt;
 - ✚ als een speler een van de fouten maakt die worden beschreven in **Art.1.11**.

Art. 1.3 : Puntentoekenning

- 1. De waarde van omver gespeelde pins is als volgt:
 - ✚ de witte (of gele) pins hebben elk een waarde van 2 punten;
 - ✚ de centrale rode (of oranje) pin heeft een waarde van 4 punten;
 - ✚ indien alleen de rode pin omver gespeeld wordt, ongeacht of de pinopstelling (Kasteel/Castello) nog volledig is of niet, levert dat 10 punten op.
- 2. De puntenwaarde van een carambole is als volgt:
 - ✚ de carambole van de speelbal op de aanspeelbal en vervolgens op de rode bal levert 4 punten op;
 - ✚ de carambole "casin" (dit is wanneer de speelbal eerst de aanspeelbal raakt, waarna laatstgenoemde de rode bal raakt) levert 3 punten op.

Alleen de eerst gerealiseerde carambole wordt in aanmerking genomen voor het toekennen van punten.

- 3. De punten van de pins en de carambole worden opgeteld om het aantal bereikte punten per stoot te bepalen.
- 4. De strafpunten zijn bepaald in het betreffende hoofdstuk (**Art.1.11**).
- 5. Als in eenzelfde beurt zowel positieve als negatieve punten gescoord worden, wordt de som (het totaal) van alle punten, aan de tegenstander toegekend.
- 6. De arbiter verklaart een stoot geldig en annonceert deze, ongeacht of er positieve punten gemaakt werden of niet, door de naam van de speler te noemen gevolgd door het aantal gescoorde punten.

Hetzelfde geldt voor negatieve punten, dit is inclusief het aantal positieve punten dat aan de speler die aan beurt was zou zijn gegeven, maar die nu aan diens tegenstander toegekend worden.

Art. 1.4 : Begin van de partij (SAR Art. 5201)

Alvorens de partij van start kan gaan, plaatst de arbiter van dienst de ballen en de pins op de posities gelijk aan die van de acquitstoot in het 5-Kegels (**Art.1.6**).

De partij is begonnen nadat de arbiter de spelers voor het uitvoeren van het tossen heeft uitgenodigd. Het tossen dient te geschieden door een muntstuk in een van beide handen te nemen en een speler een keuze te laten maken. De speler welke de hand met de munt heeft gekozen bepaalt wie begint met inspelen.

Art. 1.5 : De keuzetrekstoot en inspeeltijd

Zie: SAR Art. 5202 voor de keuzetrekstoot. De inspeeltijd voor elke partij bedraagt drie minuten tenzij dit anders gereguleerd is.

Art. 1.6 Beginpositie – speelbal

- 1. Door de arbiter te plaatsen ballen:
 -  de witte bal van de beginnende speler op of ter hoogte van het halfonder acquit;
 -  de aanspeelbal op het bovenacquit (10cm vanaf de bovenste band ter hoogte van het middenacquit);
 -  de rode bal op het halfboven-) acquit in het midden van het bovendeel van het biljart (zie **Art. 1.14**)
- 2. De speler die begint speelt met de witte bal die hij uitsluitend met behulp van het hout van zijn keu op een willekeurige plaats naar keuze geplaatst heeft in de onderste helft van het biljart. Geen enkel deel van de 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 toegestaan punten te scoren bij de acquitstoot. Indien de speler toch punten scoort (zonder fout) bij de acquitstoot, dan zal deze stoot aangemerkt worden als geldig maar zullen de punten toegekend worden aan de tegenstander zonder het toekennen van een “vrije bal” (**Art.1.10.4**).
- 5. Wanneer de acquitstoot is uitgevoerd vervolgt de tegenstander met de andere witte of gele bal.
- 6. Op het moment van de afstoot van de acquitstoot moet de speler met één of beide voeten de grond raken binnen het theoretisch verlengde van de buitenkant van de twee lange banden (**Art.1.10.5**).
- 7. Indien er in sets gespeeld wordt, beginnen spelers om beurten aan een set, onafhankelijk van het aantal te spelen sets. De winnaar van de keuzetrekstoot bepaald wie de eerste set begint (en dus ook de 3^e en evt. 5^e)
- 8. Ongeacht het spelsysteem, behouden beide spelers dezelfde speelbal gedurende de gehele partij.
- 9. Als een speler zich in de speelbal vergist en dit wordt niet opgemerkt door de arbiter of de tegenstander die door een vorige fout in verwarring kan zijn gebracht, of deze situatie zich herhaalt of niet, blijven de gemaakte punten geldig en dus behouden tot de fout opgemerkt wordt. Op het moment van opmerken, zal de scheidsrechter de beide speelballen omwisselen van plaats zoals zij op dat ogenblik op het biljart liggen, zonder toekenning van strafpunten aan een van de spelers.

Art. 1.7 : Pauze gedurende een partij

Er kan een pauze van 5 minuten worden ingelast in het midden van een partij, of na twee gespeelde sets. Het midden van een partij is het moment waarop een van de spelers de helft van het aantal te bereiken punten heeft behaald of overschreden.

De pauze zal echter alleen worden toegepast als de partij op dat moment al 45 minuten heeft geduurd en een speler nog geen 3/4 van het aantal te behalen punten heeft bereikt.

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 van een partij naar 5 sets zal zowel na de tweede als na de vierde set een pauze kunnen worden ingelast. Na een pauze kan eventueel van arbiter gewisseld worden.

Art. 1.8 : Weigering en uitsluiting

- 1. Wanneer een speler zonder toestemming van de arbiter zijn aangewezen plaats verlaat, verliest hij door dit feit alleen, de partij. Een geval van overmacht gedurende een kampioenschap zal door de verantwoordelijken beoordeeld worden.
- 2. Een speler die weigert verder te spelen na een tussenkomst van de arbiter wordt uitgesloten van verdere deelname aan de wedstrijd en/of het kampioenschap.

Art. 1.9 : Einde van een partij – Wedstrijdpunten

- 1. Een partij wordt gespeeld naar een vooraf bepaald aantal punten (partij- en/of setlengte) welke vooraf bepaald wordt vanuit de KBBB of door toernooiorganisatie.
- 2. Elke begonnen partij moet gespeeld worden tot het laatste punt. Een partij is afgelopen als de arbiter het laatste punt heeft goedgekeurd, zelfs als nadien vastgesteld wordt dat een speler eigenlijk onvoldoende punten behaald heeft (na controle van bijvoorbeeld de tellijst).
- 3. Ingeval er naar sets gespeeld wordt, gelden bovendien volgende regels:
 - zodra een speler het aantal te spelen punten in een set bereikt heeft, is deze set ten einde;
 - zodra een speler het vereiste aantal sets gewonnen heeft (2 in een partij naar best of 3) wordt hij tot winnaar uitgeroepen en is de partij ten einde.
- 4. In het geval van een partij die over maximaal drie sets wordt verspeeld, worden de partij en setpunten bij het einde van de partij als volgt toegekend:

Best of 3	Winnaar		Verliezer	
Uitslag	matchpunt	setpunten	matchpunt	setpunten
2 - 0	1	3	0	0
2 - 1	1	2	0	1

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

Best of 5	Winnaar		Verliezer	
Uitslag	matchpunt	setpunten	matchpunt	setpunten
3 - 0	1	5	0	0
3 - 1	1	4	0	1
3 - 2	1	3	0	2

- 6. Een klassement of ranglijst wordt opgemaakt volgens:
 - a. aantal matchpunten;
 - b. aantal setpunten;
 - c. gemiddelde (gescoorde punten gedeeld door toegestane punten);
 - d. hoogste particulier gemiddelde.

Art. 1.10 : Bijzondere voorschriften

Art. 1.10.1 : Vastliggende ballen

- Als de speelbal vastligt tegen één of beide andere ballen, moet van deze bal(len) afgespeeld worden.
- 2. Als de speelbal vastligt tegen een band moet de speler van deze band afspelen.
- 3. Voor de uitvoering van de stoot volgend uit de punten 1 en 2 hiervoor, is het geen fout als een bal beweegt doordat hij eventueel een steunpunt had aan de speelbal (omvallen door bijv. een oneffenheid in het laken).
- 4. Indien het onmogelijk is een geldige stoot uit te voeren zonder een fout te maken, kan de speler vrij kiezen door alleen de speelbal te raken. *(de speler kan de speelbal gewoon "toucheren" (raken) of in een andere richting spelen zonder dat hij poogt om bal 2 te raken ...annonce scheidsrechter : *fout, 2 punten – vrije bal*)*

Art. 1.10.2 : Uitspringende ballen

- Een bal is uitgesprongen indien hij buiten het bandlaken van het biljart terecht komt .
- 2. Het laten uitspringen van een bal betekent een fout en wordt als dusdanig behandeld.
- 3. Als één of meerdere ballen uit het biljart springen, zal of zullen alleen de uitgesprongen bal(len) door de arbiter opnieuw geplaatst worden voor een "vrije bal" op de volgende manieren:
 - ✚ a) Als de speelbal uit het biljart springt wordt deze door de scheidsrechter op het bovenacquit aan de korte band gelegd aan de tegengestelde zijde van waar de volgende speler zal moeten spelen met een "vrije bal". Als dit acquit bezet is of gehinderd wordt, zal de bal op dezelfde plaats, maar dan aan de andere zijde van het biljart worden geplaatst.
 - ✚ b) Als de uitspringende bal van de tegenstander 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 "vrije bal".
 - ✚ c) Als de rode bal uitspringt wordt deze door de scheidsrechter teruggelegd op zijn oorspronkelijke positie op het halfhoge acquitpunt. Indien dit punt bezet of gehinderd is wordt de bal op dezelfde plaats aan de tegengestelde zijde gelegd voor een "vrije bal" stoot.
 - ✚ d) Voor de uitvoering van voorgaande punten **a t/m c** geniet de speler eveneens de voordelen van de bepalingen van (**artikel 1.10.4.5**) betreffende de "vrije bal" stoot.

Art. 1.10.3 : Omver spelen van de pins

- Een pin wordt aangemerkt als omver gespeeld als zijn basis alle contact met het speelvlak verloren heeft.
- 2. Indien een pin die omver gespeeld werd toch opnieuw zijn oorspronkelijke rechtopstaande positie zou innemen, zal deze als omver gespeeld worden aangezien en worden de punten toegekend.
- 3. Met in acht name van de punten 5 en 7, wordt een pin als zijnde omver gespeeld aanzien als hij door het contact met een andere pin wordt omver gespeeld en worden de punten normaal toegevoegd aan het totaal van gemaakte punten.
- 4. Een pin wordt **niet** als omver gespeeld aangemerkt als deze verschoven wordt terwijl de basis in contact blijft met het speelvlak. Een verschoven pin wordt als volgt door de scheidsrechter in zijn oorspronkelijke positie geplaatst voor de volgende stoot:

- ✚ Als bij het einde van een speelbeurt de betrokken pinniet in contact is met een bal en zijn oorspronkelijke positie vrij is, wordt hij teruggeplaatst op die oorspronkelijke positie. Is deze bezet door een bal, wordt de pin uit het spel gehouden tot op het moment dat de positie vrijkomt.
- ✚ Als de betrokken pin in contact is met eender welke bal, of zijn oorspronkelijke positie al dan niet bezet is, blijft hij in deze stand behouden totdat de pin “vrij” staat. Zolang een pin in contact is met een bal wordt de pin aanzien als deelnemend aan het spel en zullen de eventueel gescoorde punten normaal aangerekend worden.
- 5. Als een pin, aanleunend tegen de speelbal, in tegengestelde richting valt op het ogenblik van de afstoot wordt deze niet als omgespeeld beschouwd. Er is dan geen fout en als het mogelijk is wordt deze pin door de scheidsrechter onmiddellijk uit het spel genomen. Als dit onmogelijk is zal in geen geval rekening gehouden worden met de mogelijk gescoorde punten van de pin volgens punt 3 hiervoor, noch negatief, noch positief.
- 6. Wanneer een pin tegen een andere dan de speelbal leunt omvalt als de bal waartegen hij leunt weggespeeld wordt en valt in de tegengestelde richting van het steunpunt, wordt deze wel aanzien als omgespeeld.
- 7. Als een pin omvalt om een of andere reden, ongeacht wat de speler doet, zal de scheidsrechter indien dit mogelijk is de pin onmiddellijk opnieuw op zijn plaats zetten; zelfs ook tijdens de uitvoering van de stoot. In dit geval worden geen punten aangerekend voor de omgevallen pin volgens punt 3 hiervoor, noch positief, noch negatief.
- 8. Als de positie van één of meerdere pins geheel of gedeeltelijk bezet is door een bal zal de scheidsrechter deze pins wegnemen waarna de beurt wordt afgehandeld met het overgebleven aantal pins. De weggenomen pins tellen niet mee en worden zodra dit mogelijk is opnieuw op de oorspronkelijke standplaats gezet, evenwel ten vroegste voor de volgende afstoot.

Art. 1.10.4 : Vrije bal (Bille Libre)

- 1. Als er een fout begaan wordt volgens de **artikelen 1.11.1. sub 3 en volgende**, heeft de speler recht op een “vrije bal”.
- 2. Op het einde van een bestraft stoot plaatst de arbiter de bal van de speler die aan stoot zal komen op een vrij te bepalen plaats in het deel van het biljart tegenover dit waar de bal van de bestraft speler tot stilstand kwam. Laatstgenoemde bal blijft op zijn plaats liggen.
- 3. De speler die aan de beurt komt kan dan zijn speelbal op een willekeurige plaats in dit biljartgedeelte leggen maar mag hierbij alleen de zijkant van het topeinde (het “hout”) van 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 “vrije bal” 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. Indien deze plaats zou zijn ingenomen door de rode bal, wordt de aanspeelbal op het overeenkomend acquit van de andere kant van het biljart gelegd. De speelbal moet vervolgens wel in het tegenovergestelde deel daarvan gelegd worden.
- 6. Als de speler die een “vrije bal” krijgt de speelbal aanraakt voordat de scheidsrechter deze heeft geplaatst, is dat een fout. De tegenstrever is dan onmiddellijk aan beurt, eveneens met een “vrije bal” situatie.
- 7. Op het ogenblik van de afstoot van de “vrije bal” situatie moeten de voeten van de speler die de grond raken zich in de **voetzone** bevinden.

Art. 1.10.5 : Voetzone

Voor de aanvangsstoot en bij een “vrije bal”, moeten de voeten van de speler welke in contact zijn met de grond, zich achter de biljarttafel (korte band) bevinden en binnen het theoretisch verlengde van buitenkant van de lange banden. Zowel horizontaal als verticaal.

Art. 1.10.6 : Aanduiding van de speelbal

Op vraag van de speler **moet** de arbiter zijn speelbal aanduiden. Doorgaans zal het scorebord of de scorelijst aanduiden welke speler met de witte of de gekleurde bal speelt.

Art. 1.10.7 : Plaats van de speler

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

Art. 1.10.8 : Aanduidingen op het biljart

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

Art. 1.10.9 : Tijdsbeperking voor het uitvoeren van een stoot

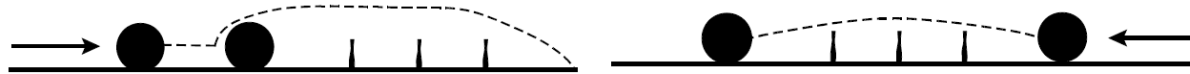
- 1. De speler beschikt maximaal over 40 seconden om een stoot uit te voeren. De tijd gaat in als de arbiter de kegels en ballen opnieuw opgezet heeft of als de ballen van de vorige uitgevoerde stoot, tot stilstand komen.
- 2. Indien de speler zijn stoot niet uitgevoerd heeft binnen de 40 seconden, krijgt hij een straf van 2 punten die omgezet worden in 2 bonuspunten voor de tegenstander. Vanaf dat moment heeft hij recht op 20 seconden extra om de stoot alsnog uit te voeren. Indien speler ook binnen dit tijdsbestek niet afstoot, 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 tegenstander met de situatie van ballen en kegels zoals die op het biljart liggen.

Art. 1.11 : Fouten

Art. 1.11.1 : Fouten door de speler

- 1. Een fout brengt strafpunten mee voor de betrokken speler, en bovendien worden **alle** punten die worden gescoord in diezelfde stoot daarbij opgeteld en als negatief geannonceerd. Deze punten worden bij het totaal van de tegenstander opgeteld. Indien meerdere fouten gemaakt worden gedurende dezelfde beurt, worden de punten van elke fout opgeteld. **Een carambole of casin gescoord in een stoot waarin een fout is begaan tellen niet mee. Wordt echter de rode bal op welke manier dan ook in beweging gebracht, worden 2 extra strafpunten in rekening gebracht.**
- 2. Indien een speler na een reglementaire afstoot met zijn eigen bal in de pins terecht komt en één of meerdere daarvan omver speelt, worden alle gescoorde punten in die beurt als negatief geannonceerd. Deze worden aan het totaal van de tegenstander toegevoegd. Deze fout leidt **niet** tot een “vrije bal” voor de tegenstander, en de ballen blijven aldus liggen in de positie van dat moment.
- 3. Een fout waarbij de tegenstander **wel** een “vrije bal”, staan in de gevallen hieronder vermeld. Al deze fouten brengen bovendien een **straf van 2 punten** mee **plus** de eventueel gescoorde punten van pins of caramboles:
 - ✚ **a.** als de arbiter vaststelt dat met de verkeerde bal gespeeld wordt;

-  **b.** als de speler de rode bal raakt voordat de aanspeelbal wordt geraakt. Wanneer de rode bal als eerste wordt geraakt, is de bijkomende bestraffing 2 extra punten (dus 4 in totaal.);
-  **c.** als de speler één of meerdere pins raakt zonder eerst de aanspeelbal geraakt te hebben;
-  **d.** als de speler de speelbal van de tegenspeler niet of niet correct raakt;
-  **e.** indien bij het uitvoeren van een stoot één of meerdere ballen uit het biljart springen. In dit geval worden 2 strafpunten toegekend onafhankelijk van het aantal uitgesprongen ballen;
-  **f.** als de speler afstoot voordat de ballen tot stilstand gekomen zijn ;
-  **g.** als de speler gebruik maakt van een ander deel van de keu dan de pomerans ;
-  **h.** als de speler de speelbal bij het uitvoeren van zijn stoot meer dan één keer raakt;
-  **i.** als de speler een bal of pin raakt bij het verwijderen van een vreemd voorwerp dat zich ergens op de tafel, bal of pin bevindt;
-  **j.** als de speler een pin of bal verplaatst door een direct of indirect contact zonder dat deze verplaatsing het gevolg is van een uitgevoerde stoot (bijvoorbeeld bij opdrukken van het laken);
-  **k.** als de speler direct speelt op een bal of band waarmee de speelbal in rechtstreeks contact is;
-  **l.** als de speler bij de afstoot niet met minstens één voet de vloer raakt of indien hij bij een “vrije bal” de voet(en) niet binnen de voorgeschreven zone houdt;
-  **m.** als bij het plaatsen van de speelbal voor het uitvoeren van de aanvangsstoot of een “vrije bal” de speler deze speelbal raakt met een ander deel (of voorwerp) dan het hout van de keu, of deze raakt voordat de arbiter de speelbal geplaatst heeft;
- n.** als de speelbal over de pins en/of de rode bal springt alvorens de aanspeelbal geraakt te hebben.



Springende ballen over het Kasteel: via bal 2 is toegestaan (links), direct is niet toegestaan (rechts)

Opmerking: Op voorwaarde dat geen enkele pin omgespeeld wordt, wordt het normaal tussen de pins rollen van de speelbal niet als fout aanzien maar als een geldige stoot;

-  **o.** als de speler, behalve door op reglementaire wijze de speelbal aan te spelen, een pin of andere bal raakt met de keu, de hand of ongeacht welk ander voorwerp;
-  **p.** in geval van biljardé (het met de pomerans in contact zijn van de speelbal terwijl bal 2 wordt geraakt).

Art. 1.11.2 : Fout niet te wijten aan de speler

Elke fout veroorzaakt door een derde persoon, arbiter inbegrepen, die een onvrijwillige verplaatsing van pins of ballen veroorzaakt, kan de speler niet aangerekend worden. In dit geval worden pins en ballen door de arbiter zo correct mogelijk in hun oorspronkelijke positie teruggeplaatst. Indien dit niet kan worden uitgemaakt, kan de scheidsrechter beslissen deze op het aanvangsacquit te plaatsen.

Art. 1.12 : Eindbepalingen

Art. 1.12.1: Overtredingen

Alle inbreuken op deze regels zullen volgens de geldende spel- en arbitrage reglementering worden behandeld.

Art. 1.12.2: Inwerkingtreding

Dit reglement werd opgesteld conform de geldende UMB en CEB reglementen en zullen binnen de KBBB worden toegepast

Art. 1.13 : Privacy

Met het inschrijven voor een activiteit van de KNBB en haar secties stemt de ingeschrevene (deelnemer) ermee in dat bepaalde persoonsgegevens digitaal worden opgeslagen en worden gepubliceerd/gedeeld. Dit beperkt zich tot het opnemen van persoonsgegevens in een databestand voor de wedstrijdorganisatie (wedstrijdsoftware) en in het leden- en financiële bestand van de KNBB.

Daarbij kan een deel van persoonsgegevens dat noodzakelijk is voor een ordentelijk verloop van de activiteit (toernooi[en] en competitie[s]), openbaar worden gepubliceerd/gedeeld (wedstrijdsoftware, website, standen, uitslagen, deelnemerslijsten, lotingen).

Uiteraard zal de KNBB alleen die gegevens publiceren of delen wat nodig is voor een goed verloop van de activiteit. U moet daarbij denken aan bondsnummer, voor- en achternaam in standen, uitslagen, lotingen en deelnemerslijsten. Overige contactgegevens zoals e-mailadres, woonadres en telefoonnummer e.d. worden doorgaans alleen op beveiligde plekken (met inlog) gedeeld met alleen direct betrokkenen. Denk hierbij aan de contactgegevens van een teamleider welke alleen zichtbaar zijn voor andere teamleiders en wedstrijdleiders om afspraken te kunnen maken met betrekking tot de te spelen wedstrijden.

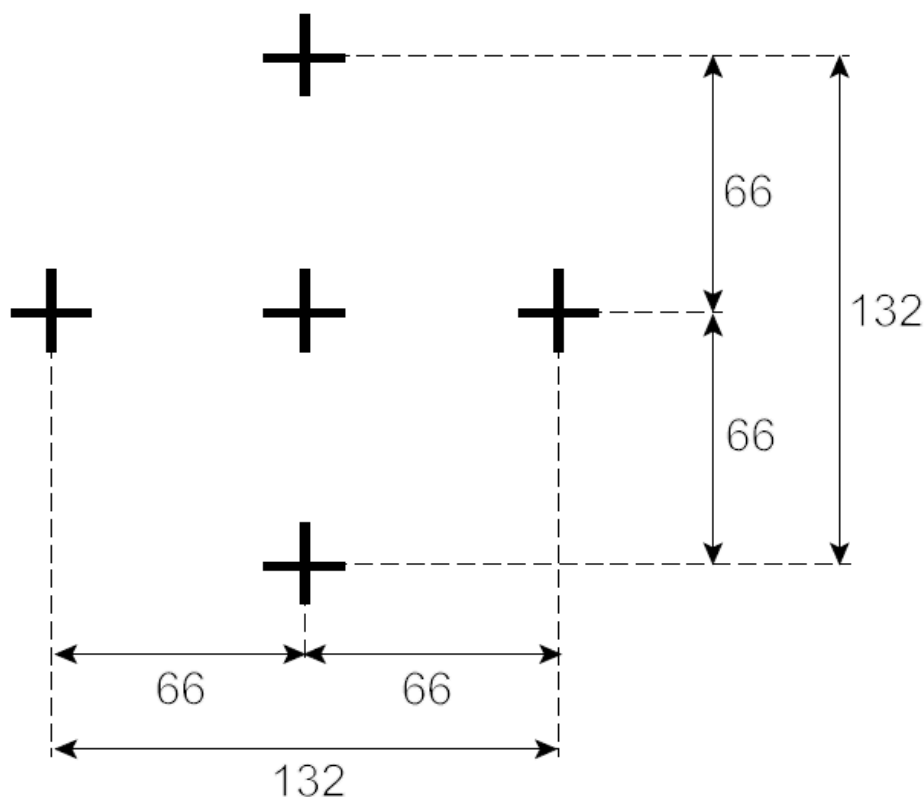
Art. 1.14 : Bijlagen**De kegels**

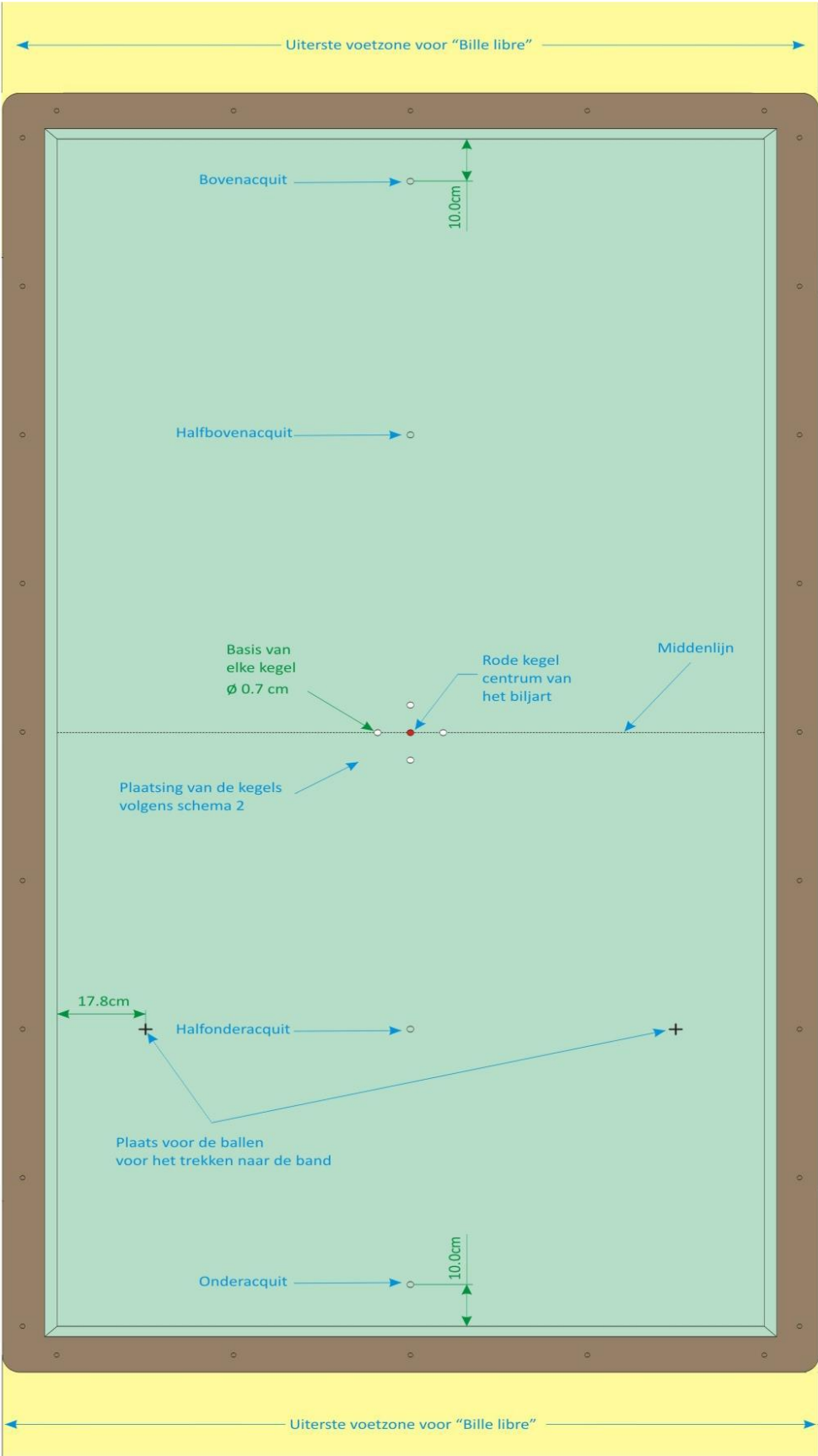
Er zijn vijf pins, vier witte (of gele) en een rode(of oranje) in het midden.

Ze zijn allen gelijk in vorm en afmetingen.

De pins hebben een hoogte van 25 mm.

De diameter is 6 mm op de kop, 10 mm op de buik en 7 mm aan de basis.

SCHEMA:**Opstelling****van de pins**



AANVULLENDE BEPALINGEN BIJ REGLEMENT 5-PINS

voor TEAMWEDSTRIJDEN en/of DUOWEDSTRIJDEN

Art. 2.1 : Algemene bepalingen

Elk team bestaat uit 4 spelers (en reserve(s)) waarvan de samenstelling voor elke nieuwe wedstrijd kan wisselen. De teamleider dient voor elke nieuwe wedstrijd de samenstelling van zijn team schriftelijk aan de organisatie mede te delen. Een team dient te bestaan uit:

-  Speler A Individueel
-  Speler B Individueel
-  Speler C+D Dubbelwedstrijd
-  Speler A+B+C+D Team Relay

Art. 2.2 : Speelsysteem voor Poulefase wedstrijden tijdens een toernooi

-  Individueel (Spelers A) tot 100 punten – Winnaar verdient 1 setpunt
-  Individueel (Spelers B) tot 100 punten – Winnaar verdient 1 setpunt
-  Dubbelwedstrijd (Spelers C+D) tot 100 punten – Winnaar verdient 1 setpunt
-  Team Relay Spelers (A+B+C+D) tot 160 punten (elke speler tot 40) – Winnaar verdient 2 setpunten

Alle 4 de wedstrijden dienen te worden gespeeld in bovenstaande volgorde.

Tijdens de Team Relay beginnen de spelers D. Zij spelen tot één der beide spelers 40 punten heeft bereikt. Dan treden de spelers C aan tot iemand het teamtotaal 80 punten heeft bereikt, enz.

Art. 2.3 : Dubbelwedstrijden (C+D)

Een duo beslist onderling wie van de twee spelers begint.

Gedurende de wedstrijd wisselen de spelers in een team van speelbeurt in de volgende gevallen:

-  De tegenstander scoort geldige punten
-  Als de medespeler punten verliest door het raken van Pins en/of rood zonder eerst de aanspeelbal te hebben geraakt.
-  Als de medespeler een vrije bal moet toestaan en de tegenstander scoort hieruit.

Als een speler een vrije bal weggeeft (en dus ook strafpunten) waaruit de tegenstander **niet** scoort, wordt niet van speler gewisseld.

Als een speler een fout maakt, heeft dat geen wissel tot gevolg bij de tegenstanders.

De speler die van acquit gaat, en dus niet de kans heeft te scoren, wordt niet gewisseld als de tegenstander in de eerste stoot **wel** scoort.

Spelers in een dubbelwedstrijd mogen onderling met elkaar overleggen over de uitvoering van een stootbeeld, maar het is niet toegestaan met behulp van eender welk voorwerp (bijv. een keu) een positie aan tafel in te nemen om te laten zien wat hij of zij bedoeld. Het overleg mag alleen op theoretische basis plaatsvinden. Overleg met niet actieve teamgenoten en/of omstanders is niet toegestaan.

Zodra een speler een positie aan de tafel heeft ingenomen, mag niet meer worden overlegd. Overtredingen in deze alinea door de arbiter geconstateerd, leiden tot een waarschuwing van de betreffende arbiter. Bij een herhaalde overtreding treedt de arbiter in overleg met de wedstrijdleiding. Deze kan besluiten het overtredende duo te diskwalificeren voor vals spelen.

Het spelen met de verkeerde bal, of het aantreden van de verkeerde speler van een team, wordt als fout aangemerkt en bestraft met 2 strafpunten plus eventueel gescoorde punten. De tegenstander vervolgt de partij met een vrije bal.

Art. 2.4 : Toe te kennen Wedstrijd- en Setpunten

UITSLAG:			Wedstrijd			SET		
TEAM A		TEAM B	A	punten	B	A	punten	B
5	-	0	3	-	0	5	-	0
4	-	1	3	-	0	4	-	1
3	-	2	3	-	0	3	-	2
2	-	3	0	-	3	2	-	3
1	-	4	0	-	3	1	-	4
0	-	5	0	-	3	0	-	5

Art. 2.5 : Rangschikking Eindstanden in een poule

Eindstanden in poules dienen als volgt te worden gerangschikt:

- ✚ Volgorde van meest behaalde wedstrijdpunten
Indien dit voor twee of meerdere teams gelijk is:
- ✚ De winnaar van de onderlinge ontmoeting gaat voor bij twee gelijk eindigende teams
- ✚ Hoogste aantal setpunten
- ✚ Algemeen gemiddelde behaald in de duels tussen gelijk geëindigde teams. Van de twee beste teams volgens die rangschikking, telt het onderling resultaat.
- ✚ Mochten drie teams op een gelijk algemeen gemiddelde eindigen volgens bovenstaande, telt het algemeen gemiddelde over alle gespeelde wedstrijden in de poule.
- ✚ In het onwaarschijnlijke geval dat ook dit geen uitsluitsel biedt, bepaald het lot.

Art. 2.6 : Speelsysteem Knock-Out- en/of Competitiewedstrijden

- ✚ Individueel (Spelers A) tot 120 punten – Winnaar verdient 1 setpunt
- ✚ Individueel (Spelers B) tot 120 punten – Winnaar verdient 1 setpunt
- ✚ Dubbelwedstrijd (Spelers C+D) tot 120 punten – Winnaar verdient 1 setpunt
- ✚ Team Relay Spelers (A+B+C+D) tot 200 punten (elke speler tot 50) – Winnaar verdient 2 setpunten

Alleen in het geval het 3-0 staat na de eerste drie wedstrijden, wordt de Team Relay niet gespeeld.

Tijdens een Team Relay in een knock-out fase, beginnen de spelers D. Zij spelen tot één der beide spelers 50 punten heeft bereikt. Dan treden de spelers C aan tot iemand het teamtotaal van 100 punten heeft bereikt, enz.

Samengesteld door :

Alex ter Weele (Voorzitter WCT)

in samenwerking met

Robert Monnissen (Secretaris-Generaal der KBBB en C.E.B. arbiter)

d.d. 23 september 2017

