



# Inwendig reglement 5-Quilles competitie CBC DLS Roeselare.

Vanaf het seizoen 2011-2012 wordt bij CBC DLS gestart met een clubcompetitie in het 5-Quilles (Kegelspel). Hierbij is volgend inwendig reglement van toepassing.

Spelers die zich aansluiten bij CBC DLS enkel voor de 5-Quilles (Kegelspelcompetitie betalen €75,00 aan lidgelden) Indien men zich ertoe verbind ook mee te spelen in één van de klassieke disciplines komt het lidgeld terug op de normale bijdrage voor CBC DLS-clubleden zijnde €50,00

Wat betreft het spelreglement geldt het reglement dat door de KBBB werd opgesteld en van toepassing is in deze discipline. Het reglement 5-Quilles geldt zoals beschreven op de website van de kbbb-frbb, dit als onderdeel van het Sportreglement. De beschrijving staat in hoofdstuk 22 en is hier als bijlage bijgevoegd.

De clubcompetitie bij CBC DLS wordt enkel gespeeld op de matchtafel, matchen gespeeld op de kleine tafel worden niet aanzien als geldig voor de clubcompetitie.

- Er wordt gespeeld naar 4 sets van 60 punten.
- Elke gewonnen set krijgt de speler één punt. Bv 3-1 of 2-2 of 4-0
- Op het einde van het seizoen een klassement opgemaakt.
- Bij gelijke stand tellen de setpunten van de onderlinge ontmoetingen van de gelijkstaande spelers. Indien deze ook een gelijke stand opleveren tellen de setstandpunten van het ganse jaar. Wie daar dan het hoogste scoort komt als eerste in de rangschikking. Het is dus belangrijk dat ook de setstanden worden bijgehouden op de wedstrijdbladen.
- De wedstrijdbladen zullen worden voorzien door de club en moeten na het spelen van een wedstrijd ondertekend in het daarvoor voorziene bakje (bovenaan de bakjes van de spelers en de kegelspelmatchbladen) worden gelegd.
- Op regelmatige basis zullen de standen verwerkt worden en online worden gezet op de website van CBC DLS en uitgehangen worden in het lokaal.
- De wedstrijdbladen dienen als volgt te worden ingevuld:

SPELER A: Pompennikkel Medardus			SPELER B: Smikkelorus Vincentina		
Set	Setpunten	punten	Set	Setpunten	punten
1	1	60	1	0	52
2	0	59	2	1	60
3	1	60	3	0	48
4	1	60	4	0	36
TOTAAL	3	239	TOTAAL	1	196
Voor akkoord			Voor akkoord		
Handtekening speler A			Handtekening speler B		

- In totaal zal men 4 keer tegen elkaar spelen, dit kan per seizoen variëren naar gelang het aantal ingeschreven spelers. Dit zal dan per seizoen bekeken worden door het dagelijks bestuur bij CBC DLS.



# 5-Quilles - CBC DLS Roeselare



SPELER A: .....			SPELER B: .....		
Set	Setpunten	Spelpunten	Set	Setpunten	Spelpunten
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
TOTAAL			TOTAAL		
Voor akkoord			Voor akkoord		
Handtekening speler A			Handtekening speler B		



# 5-Quilles - CBC DLS Roeselare



SPELER A: .....			SPELER B: .....		
Set	Setpunten	Spelpunten	Set	Setpunten	Spelpunten
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
TOTAAL			TOTAAL		
Voor akkoord			Voor akkoord		
Handtekening speler A			Handtekening speler B		

## **HOOFDSTUK 22 : 5 - KEGEL BILART**

### **Art. 1 : Algemene bepalingen**

#### **Art. 1/1 Toepassing van de regels**

1. Deze spelregels vullen de bestaande reglementen van de K.B.B.B. 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 K.B.B.B. toegepast.
3. Gevallen niet voorzien in de huidige reglementen, noch in de andere bestaande reglementen van de K.B.B.B. 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.

### **Art.2 : Materiaal : biljart, banden, laken**

Er wordt gespeeld op het bestaande biljart van groot formaat (2,84 x 1,42) .De algemeen geldende regels voor ballen, lakens, bandhoogte enz. zijn ook hier van toepassing.

### **Art.3 : Doel van het spel – de partij**

#### **Art.3/1**

1. Doel van het spel is het aantal vooraf bepaalde punten, bepaald door de K.B.B.B. te berekenen. 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 punt 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 andere witte bal raakt en deze laatste kegels omver speelt
  - b. Als de speelbal de andere witte bal raakt en vervolgens de rode bal en er vervolgens kegels omver gespeeld worden door de tweede witte bal en/of de rode bal
  - c. Als de speelbal de andere witte bal raakt die vervolgens de rode bal raakt en vervolgens de witte bal van de tegenstrever en/of de rode bal kegels omver spelen.
  - d. Als de speelbal de bal van de tegenstrever raakt, vervolgens de rode bal, welke op zijn beurt geraakt wordt door de bal van de tegenstrever en de bal van de tegenstrever en/of de rode bal kegels omver spelen.
  - e. Als de speelbal de bal van de tegenstrever raakt en vervolgens de rode bal.
  - f. Als de speelbal de bal van de tegenstrever raakt en deze laatste vervolgens de rode bal.
  - g. Als de speelbal de bal van de tegenstrever raakt en vervolgens de rode bal en in dezelfde stoot de bal van de tegenstrever eveneens door de rode bal geraakt wordt.
5. Een stoot is geldig maar behaalt geen punten als de speelbal enkel de bal van de tegenstrever raakt en deze laatste noch kegels noch de rode bal raakt.
6. De stoot is ongeldig en brengt foutpunten mee voor de uitvoerder ervan en deze foute punten worden omgezet in positieve punten voor de tegenstrever:
  - a. Als de bal van de tegenstrever niet geraakt wordt
  - b. Indien vooraleer de bal van de tegenstrever geraakt wordt en/of één of meerdere kegels omver gespeeld worden
  - c. Als na het raken van de bal van de tegenstrever zijn bal eveneens kegels doet vallen, zelfs als ook de bal van de tegenstrever 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.

### **Artikel 3.2 Puntentoekenning**

1. De puntenwaarde van de kegels is de volgende:
  - a. De laterale kegels hebben elk een waarde van 2 punten
  - b. De centrale kegel heeft een waarde van 4 punten
  - c. Enkel de centrale kegel omver gespeeld, de kegelopstelling nog volledig zijnde of niet, 8 punten
2. De puntenwaarde bij carambolage zijn de volgende:

- a. De carambolage van de speelbal op de bal van de tegenstrever en vervolgens op de rode bal brengt 4 punten op.
- b. De carambolage "casin" (dit is wanneer de speelbal eerst de speelbal van de tegenstrever 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.
3. De punten van de kegels en de carambolages 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.

### Artikel 3.3 Begin van de partij

De partij begint op het ogenblik dat de scheidsrechter de ballen in hun aanvangspositie geplaatst heeft.

### Artikel 3.4 Trekken naar de band

1. De scheidsrechter plaatst de twee witte ballen (of de witte en de gele) voor het trekken naar de band op de aanvangslijn aan weerszijden van het onderste acquit elk op ongeveer 20 cm van de lange band. De rode bal wordt op het bovenacquit geplaatst.
2. De spelers van wie de bal, na een aankomst zonder fouten, het dichtst bij de korte band van waar vertrokken werd stil ligt heeft het trekken naar band gewonnen. De stoot is eveneens geldig als de speelbal bij zijn terugkeer deze korte band raakt en terugkeert in het speelveld. De winnende speler bepaalt of hijzelf of zijn tegenstrever de partij begint. In het biathlon (5-kegels en driebanden) bepaalt hij ook welke discipline eerst gespeeld wordt. De beginnende speler heeft altijd de volledig witte bal. De spelers behouden elk hun speelbal gedurende de hele duur van de partij, zelfs indien er in de loop van de wedstrijd opnieuw naar band moet getrokken worden (biathlon) of als verlengingen moeten gespeeld worden.
3. De twee spelers stoten gelijktijdig af naar de tegenover liggende korte band. Beide ballen moeten in beweging zijn vooraleer de eerste bal de bovenste band raakt. Is dit niet het geval wordt het trekken naar band herhaald. De speler die tweemaal deze fout uitlokt verliest zijn keuzerecht. Het trekken naar band met een "double" (tweemaal over en weer) is niet toegelaten.
4. Indien beide ballen elkaar raken op hun traject verliest de speler die deze fout veroorzaakt heeft (diegene waarvan de bal van zijn rechte lijn afweek en het raken veroorzaakte) het trekken.
5. Indien beide ballen elkaar raken op hun traject en er kan niet uitgemaakt worden wie de fout veroorzaakte of indien beide ballen op gelijke afstand van de onderste band tot stilstand komen, laat de scheidsrechter het trekken naar band over doen.
6. Indien de bal van een speler de rode bal of een lange band raakt, verliest deze speler het trekken naar band. Is dit voor beide spelers het geval wordt het trekken naar band overgedaan.

### Artikel 3.5 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 bal van de tegenstrever op het bovenste acquit dicht bij de bovenste band
  - c. De rode bal op het halhoge 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 speelbal bepaald heeft moet hij spelen om de bal van de tegenstrever te raken (de andere witte of de gele bal)
4. Het is toegelaten punten te scoren bij de aanvangsstoot.
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 de voet(en) die de grond raken volledig binnen de grondmarkering blijven.
7. Ingeval er in sets gespeeld wordt gebeurt het aanvangen 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.

#### Artikel 3.6 Pauze gedurende een partij

Er wordt een pauze van 5 minuten ingelast in het midden van de partij.

Wordt als midden van de partij aanzien, het ogenblik waarop een der spelers de helft van het aantal te bereiken punten heeft behaald of overschreden aan het einde van een beurt

De pauze zal echter enkel worden toegepast als de partij op dat ogenblik 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 ingelast worden. Bij deze pauze kan eventueel ook van scheidsrechter gewisseld worden.

#### Artikel 3.7 Opgave tijdens een partij

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

#### Artikel 3.8 Einde van de partij – partij 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 goedgekeurd heeft, zelfs als nadien vastgesteld wordt dat de speler eigenlijk een onvoldoend aantal punten behaald heeft.
3. In het geval van spelen naar sets gelden volgende regels :
  - a : zodra een speler het aantal te spelen punten in een set bereikt heeft, is deze set afgelopen en is hij setwinnaar.
  - b : zodra een speler het vereiste aantal sets gewonnen heeft, wordt hij tot winnaar uitgeroepen en is de partij beëindigd ( 2 van best of three bvb ).
4. In het geval van een partij naar best of three, worden de partij- en setpunten bij het einde van de partij al volgt toegekend :
  - a : 2 – 0 aan de winnaar : 1 partijpunt en 3 setpunten  
aan de verliezer : 0 partijpunten en 0 setpunten
  - b : 2 – 1 aan de winnaar : 1 partijpunt en 2 setpunten  
aan de verliezer : 0 partijpunten en 1 setpunt
5. In het geval van een partij best of five, worden de partij-en setpunten bij het einde van de partij als volgt toegekend :
  - Bij 3 – 0 : aan de winnaar : 1 partijpunt en 5 setpunten  
aan de verliezer : 0 partijpunten en 0 setpunten
  - Bij 3 – 1 : aan de winnaar : 1 partijpunt en 4 setpunten  
aan de verliezer : 0 partijpunten en 1 setpunt
  - Bij 3 – 2 : aan de winnaar : 1 partijpunt en 3 setpunten  
aan de verliezer : 0 partijpunten en 2 setpunten

#### Artikel 4 : Bijzondere voorschriften

##### Art. 4/1 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" 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.
4. Indien het onmogelijk is een geldige stoot uit te voeren zonder een fout te maken, kan de speler vrij kiezen ofwel de speelbal enkel te raken ofwel een stoot uit te voeren om een zo goed mogelijke defensieve positie te bekomen.

Art. : 4/2 : 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 "bal in de hand" 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 "bal in de hand". 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 "bal in de hand" stoot.
  - c. Als de rode bal uitspringt wordt deze door de scheidsrechter teruggelegd op zijn oorspronkelijke positie op het middelhoge acquitpunt. Indien dit punt bezet of gehinderd is wordt de bal op dezelfde plaats aan de tegengestelde zijde gelegd voor een "bal in de hand" stoot.
  - d. Voor de uitvoering van voorgaande punten a tot c geniet de speler eveneens van de bepalingen van artikel 4.4.5 betreffende de "bal in de hand" stoot.

Art. 4/3 : omverspelen van de kegels

1. Een kegel wordt aanzien als omver gespeeld als zijn basis alle contact met het speelveld verloren heeft.
2. Indien een kegel die omver gespeeld werd toch nog zijn oorspronkelijke rechtopstaande positie zou innemen zal deze als omver gespeeld aanzien worden en worden de punten toegekend.
3. Met in acht name van de punten 5 en 7 wordt een kegel als zijnde omver gespeeld aanzien als hij door het contact met een andere kegel wordt omver gespeeld en worden de punten normaal toegevoegd aan het totaal van gemaakte punten.
4. Een kegel wordt niet als omver gespeeld aanzien als hij enkel geheel of gedeeltelijk verplaatst wordt maar zijn basis in contact met het speelveld blijft. 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 spelbeurt 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 bekregen is. Zolang deze toestand aanhoudt wordt de kegel aanzien als deelnemend aan het spel en zullen de eventueel gescoorde punten normaal aangerekend worden.
5. Als een kegel, aanleunend tegen de speelbal, valt op het ogenblik van de afstoot en in de tegengestelde richting van de afstoot valt, wordt hij niet als omgespeeld aangerekend. Er is dan geen fout en als het mogelijk is wordt deze kegel 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 kegel volgens punt 3 hiervoor, noch negatief, noch positief.
6. 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.
7. 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. In dit geval worden geen punten aangerekend voor de omgevallen kegel volgens punt 3 hiervoor, noch positief, noch negatief.

8. 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.

Art. 4/4 : bal in de hand

1. Als er een fout gedaan wordt volgens de artikelen 5.1.3 en volgende, heeft de speler recht op een "bal in de hand" 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 dit 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 bal van de tegenstrever zich precies "à cheval" over 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 "bal in de hand", beslist of hij de positie van de ballen behoudt zoals ze, volgens de bepalingen hiervoor zijn of hij kan de scheidsrechter vragen de bal van de tegenstrever in zijn oorspronkelijke aanvangs- of acquitpositie te plaatsen. Als deze plaats bezet is door de rode bal wordt de bal van de tegenstrever 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 "bal in de hand" situatie geniet de speelbal aanraakt voordat de scheidsrechter deze heeft geplaatst, is er fout. De tegenstrever is dan onmiddellijk aan beurt, eveneens met een "bal in de hand" situatie.
7. Op het ogenblik van de afstoot van de "bal in de hand" situatie moet de speler de voeten op de grond hebben binnen de merktekens op de vloer.

Art. 4/5 : voetzone

Aan beide zijden van het biljart waar de spelers de aanvangsstoot of de "bal in de hand"stoot kunnen uitvoeren worden op de vloer twee lijnen aangeduid op 10 cm van de buitenkant van de biljartrand aan de kant van de lange banden. Op het ogenblik van de afstoot van beide voornoemde stoten moeten de voet(en) van de speler zich op de vloer en volledig binnen deze lijnen bevinden.

Art. 4/6 : aanduiding van de speelbal

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

Art. 4/7 : 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.

Art. 4/8 : 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.

Art. 4/9 : Tijdsbeperking

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. 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 tegenstrever. Vanaf dan heeft hij recht op een bijkomende 20 seconden om de stoot alsnog uit te voeren. Indien 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.

**Artikel : 5 : De fouten**

Art. 5/1 : fouten

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. Indien meerdere fouten gebeuren gedurende dezelfde beurt worden de punten van elke fout bijgeteld.
2. Er is fout met enkel de gescoorde punten van kegels en eventueel caramboles, zonder "bal in de hand" of zonder bijkomende straf:  
Als de speelbal, na correct de bal van de tegenstrever geraakt te hebben, in de kegels terecht komt, deze fout wordt aangekondigd als "quilles"  
Er is fout met "bal in de hand" 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.
3. Als de scheidsrechter vaststelt dat met de verkeerde bal gespeeld wordt, aangekondigd als "mauvaise bille"
4. Als de speler de rode bal raakt vooraleer deze van de tegenstrever geraakt te hebben, aangekondigd als "rode bal". Om de rode bal te raken is de bijkomende bestraffing 2 punten (hetzelfde aantal punten als de minimale waarde van een kegel)
5. Als de speler één of meerdere kegels raakt zonder eerst de speelbal van de tegenstrever geraakt te hebben – aangekondigd als "quilles"
6. Als de speler de speelbal van de tegenspeler niet of niet correct raakt, aangekondigd als "bille adverse"
7. 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.
8. Als de speler afstoot vooraleer de ballen tot stilstand gekomen zijn, aangekondigd als "billes en mouvement"
9. Als de speler gebruik maakt van een andere onderdeel van de keu dan de procédé, aangekondigd als "procédé"
10. Als de speler de speelbal bij het uitvoeren van zijn stoot meer dan één keer raakt, aangekondigd als "touché"
11. 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"
12. 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"
13. 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"
14. Als de speler bij de afstoot niet met minstens een voet de vloer raakt of indien hij bij een "bal in de hand" de voet(en) niet binnen de afgebakende zone houdt, aangekondigd als "pied". Het gebruik van speciale schoenen is niet toegelaten.
15. Als bij het plaatsen van de speelbal voor het uitvoeren van de aanvangsstoot of een "bal in de hand" 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"
16. Als de speelbal over de kegels en/of de rode bal springt vooraleer de bal van de tegenstrever geraakt te hebben, aangekondigd als "saut de bille".  
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.
17. 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"
18. In geval van doorstoot, aangekondigd als "queuté". Er is een doorstoot als de voorzijde van de keu meerdere keren de speelbal raakt en als deze voorzijde nog in contact is met de speelbal en gelijktijdig de andere bal of de band raakt.

Art. 5/2 : fouten 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. Indien dit niet kan uitgemaakt worden kan de scheidsrechter beslissen dezen op hun aanvangacquit te plaatsen.

## **Artikel 6 : Eindbepalingen**

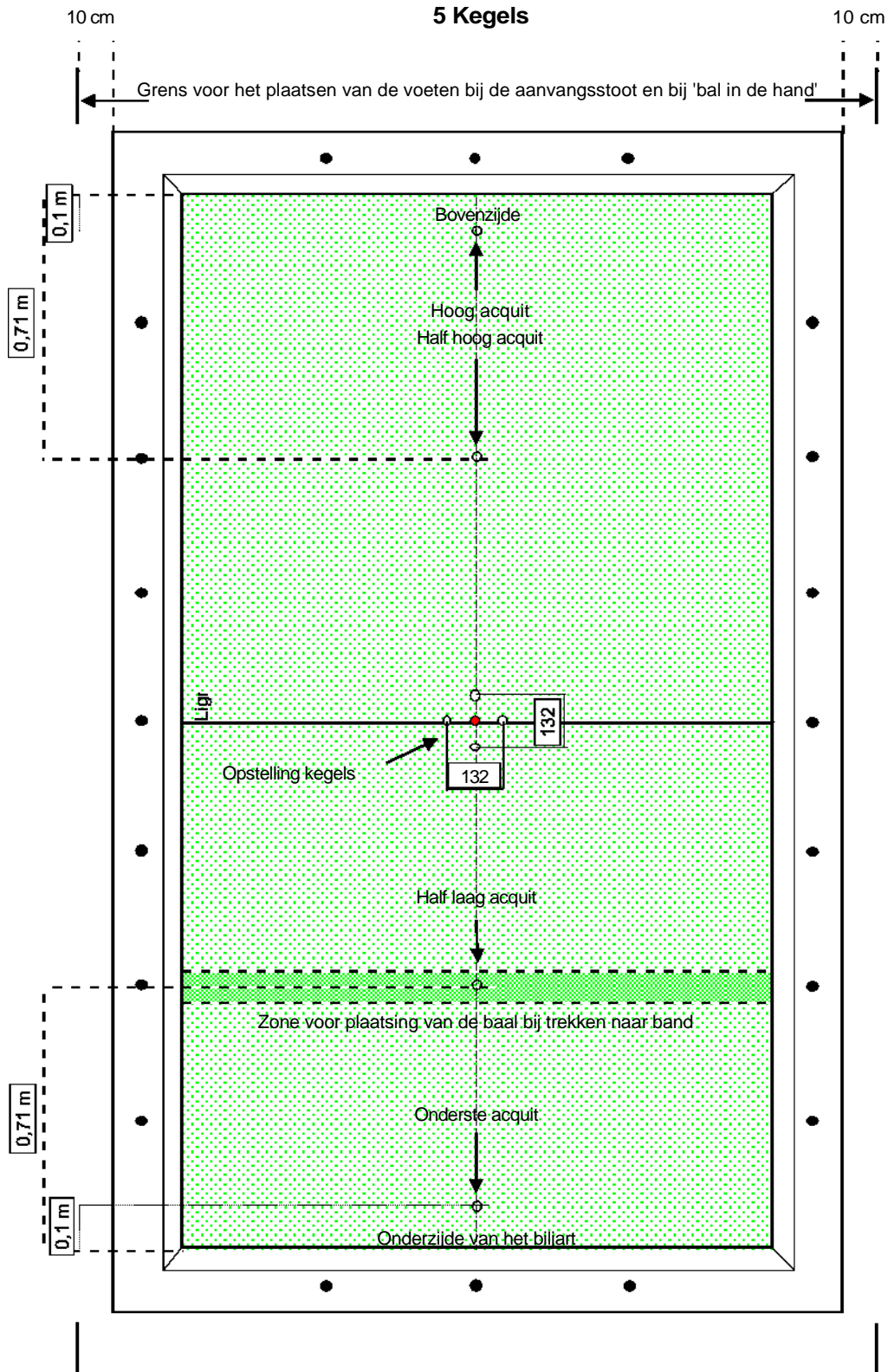
### Art. 6/1 : overtredingen

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

### Art. 6/2 : Moment van toepassing

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

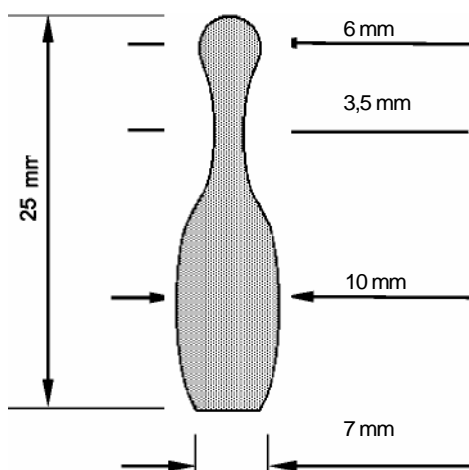
# KBBB



# KBBB

## 5 Kegels

### De kegel



### Sprong van de speelbal

