

Reglementen voor Scotch Doubles Snooker

Artikel 1: Basis van het Spel

1. Aflossing van Spelers: Bij Scotch Doubles wisselen teamleden elkaar af bij het spelen van ballen. Na het potten van een rode bal door speler A, moet speler B van hetzelfde team een gekleurde bal spelen, en vice versa.
2. Spelers wisselen elkaar bij elke stoot af (met uitzondering van de Miss regel of de start van een nieuw frame). Dit betekent dat jouw beurt volledig los staat van wie er bij de tegenstander voor het laatst heeft gestoten.
3. Bij alle situaties die niet in dit reglement zijn opgenomen, worden de standaard regels van het snookerspel gehanteerd.

Artikel 2: Communicatie tussen Spelers

1. Overleg tussen teamleden is niet toegestaan tijdens hun eigen beurt. Dit omvat zowel verbale als non-verbale communicatie. Overtreding leidt tot een fout, einde van de beurt, en een straf van 7 punten voor de tegenstander.
2. De beurt wordt gedefinieerd vanaf het moment dat de eerste speler van het team de witte bal stoot, tot aan het moment dat de laatste speler van het team in dezelfde break mist en de ballen tot stilstand zijn gekomen.
3. Overleg is alleen toegestaan wanneer het team niet aan de beurt is. Er mag dus voor het aannemen van de eerste stoot van een beurt overlegd worden over de te nemen keuze. Overleg mag niet tot onnodige vertraging van het spel leiden. Wanneer een team vindt dat de tegenstander onnodig spelvertraging veroorzaakt, dient deze de wedstrijdleiding te informeren zodat die dit kan beoordelen.

Artikel 3: Volgorde van Spelers

1. Het team dat het frame mag beginnen wordt bepaald door de "leg". Elke team laat 1 speler een bal vanaf de "Baulk line" via de "top cushion" zo dicht mogelijk bij de "Baulk cushion" spelen. Het team dat het dichtst bij komt mag bepalen wie het frame begint.
2. De beginvolgorde van spelers wordt aan het begin bepaald door wie de eerste beurt neemt. Vanuit daar wordt afgewisseld voor de rest van het frame.
3. De volgorde moet consequent worden aangehouden gedurende het frame. Verandering in volgorde wordt altijd beschouwd als een foul 7.
4. Wanneer een nieuw frame begint, stoot de speler af die het langst niet heeft afgestoten. Het niet afstotende team mag elk frame opnieuw kiezen wie er begint.
5. In de basis raapt de speler die de kleur pot, zelf de bal, tenzij door spelers onderling anders wordt overeengekomen. Om drukte rondom de tafel te voorkomen bewegen alleen de twee spelers die aan de beurt zijn zich rondom de tafel, tenzij de situatie anders vereist.

Artikel 4: De 'Miss' Regel

1. Toepassing: De 'miss' regel wordt toegepast zoals in alle snookerwedstrijden georganiseerd door de KNBB sectie Snooker.

Een "foul and a miss" situatie kan maximaal leiden tot 3 fouls. Na het begaan van de derde foul mag de speler die vervolgens aan de beurt is kiezen om:

1. *de bal aan te nemen van de positie waar de cueball tot stilstand is gekomen. (eventueel freeball indien van toepassing)*
 2. *de tegenstander de beurt terug te geven op de positie waar de cueball tot stilstand is gekomen.*
 3. *ball in hand vanuit de "D" nemen. Indien de bal "in hand" is genomen kan er geen freeball meer worden genomineerd.*
2. Wanneer de miss toegepast wordt, speelt dezelfde speler het shot opnieuw.

Artikel 5: Black Ball Respot

1. Als alle ballen behalve de zwarte bal zijn gepot en de scores zijn gelijk, wordt de zwarte bal opnieuw geplaatst (respot).
2. Er wordt bepaald welk team de eerste zwarte bal neemt. Ongeacht welk team de respot begint, de speler die niet de vorige stoot heeft uitgevoerd krijgt de beurt.
3. De spelers gaan om de beurt verder met het proberen te potten van de zwarte bal.

Artikel 6: Slotbepaling

In situaties die niet specifiek in dit reglement zijn opgenomen, beslist de wedstrijdleiding ter plaatse. Indien die geen goede beslissing kan nemen, beslist de sportcommissie van de KNBB sectie Snooker of bij gebrek daaraan het Bestuur van de KNBB sectie Snooker