

Teamindeling biljart, spel & entertainment 24 mei 2025

Team 1 (Captain Ronald)

1. Richard Venema
2. Frans Kool
3. Ronald de Vreede (c)
4. Peet Graafland
5. Ruud Blom
6. Micha van Wingerden
7. Kelly Kosterman
8. Nathalie
9. Cor Hoefman

Team 2 (Captain Boot)

1. Marcel Boot (c)
2. Ed Visser
3. Ger Dekker
4. Piet van Esschoten
5. Laura Marges
6. Lucas V.
7. Vanessa
8. Johan Marges
9. Ab

Team 3 (Captain Arthur)

1. Arthur Brouwer (c)
2. Alex Stolk
3. Cor van Nieuwenhoven
4. Joop Vermeulen
5. Marcel Burg
6. Harold Bloem
7. Jacqueline Brouwer
8. Cher Kosterman
9. Sandra Burg

Team 4 (Captain Rust)

1. Cock Smink
2. Alex Rust (c)
3. Ted Boomkens
4. Paul Staak
5. Debbie Kosterman
6. Bram
7. Gerda
8. Lida

8 spellen met spelregels

- Op de dag zelf overleggen Peter en/of Chris met teamcaptains welke spellen gespeeld gaan worden op welk moment.
- Spelregels kunnen voorafgaand aan een nieuw spel altijd nog aangepast worden door de wedstrijdleiding.
- Bij elk spel (behalve bij klaverjassen) vraagt de wedstrijdleiding aan de captain van 1 van de 2 andere teams om een arbiter uit zijn team.
- Bij onbeschreven situaties beslist de wedstrijdleiding.

Regels voor de 4 biljart spellen:

- Teams van 2 of 3 (per spel bepaald door wedstrijdleiding), aangewezen door Captain.
- Trekstoot, geen nastoot!
- Overleg mag, maar als het te lang gaat duren bepaald de arbiter of de wedstrijdleiding max 30 seconden, zandloper, 2x automatisch 30 sec verlenging, daarna (3^e keer en meer) beurt over. Indien toch gestoten alle ballen op de startpositie voor het andere team.

1. Biljart: 3-band en bij elke stoot keuze vrij of je geel of wit neemt

- 2 maal Tot 20. Per winst 1 wedstrijdpoint.

2. Biljart: libre, 1-band, 2-band, 3-band, los, of 4+, of kraak, of harmonica

- Iedereen serie afmaken telkens startend met libre, 1-band, 2-band, 3-band en als laatste los, of 4+banden, of kraak, of harmonica, indien 5-punter gemaakt doorgaan met opnieuw zelfde reeks startend met libre.
- Punten 1-1-1-2-5.
- 2 maal Tot 40. Per winst 1 wedstrijdpoint

3. 3-banden annonc  laatste band

- Om-de-beurt stoten, dus geen serie van 1 speler.
- 2 maal Tot 10. Per winst 1 wedstrijd punt.
- Indien geen annonc , dan beurt over.

4. Biljart: 5-ball

- E n team speelt met de witte bal en de andere met de gele bal.
- Om-de-beurt stoten, dus geen serie van 1 speler.
- Om punten te kunnen scoren moeten er minimaal 2 ballen geraakt worden. De waarde van de geraakte ballen wordt bij elkaar opgeteld en dit is de score per beurt. De waarde van de eigen speelbal telt NIET mee.
- Bij de start ligt de rode bal (2p) op de boven-stip, de blauwe bal (6p) op de middelste stip, de groene (1p) op de midden-onder-stip, de witte bal (4p) op de rechtsonder-stip, de gele bal (4p) op de links-onder-stip.
- Winnaar trekstoot begint met wit en moet eerst rood raken.
- 2 maal Tot precies 101 of 201 (bepaalt wedstrijdleiding per spel).
- Per winst 1 wedstrijd punt
- Let op: Het minimaal aantal punten per stoot is 5, dus als je op 97 of hoger uit komt is het een foute beurt en telt de score niet!
- Meer regels voor bijzondere situaties:
<https://www.bommeltje.nl/website/biljarten/spelsoorten/>

5. Klaverjassen, Rotterdams, verplicht gaan

- 2 deelnemers per team
- Het team met de meeste punten na 16 beurten/potjes krijgt 1 wedstrijd punt.

6. Sjoelen

- 2 tegen 2 of 3 tegen 3 (bepaalt wedstrijdleiding per spel)
- Ieder teamlid mag 3 keer sjoelen in hun beurt.
- Alle punten van de 2 of 3 teamleden wordt opgeteld.
- Het team met de meeste punten krijgt 1 wedstrijd punt.

7. Beerpong

- 2 tegen 2 of 3 tegen 3 (bepaalt wedstrijdleiding per spel)
- Teams gooien om de beurt dus eerst team 1 twee keer en daar team 2 twee keer.
- Zodra er een balletje in een cup terecht komt, verdwijnt deze uit het speelveld.
- Onder de 5 cups mag de tegenstander vragen om de cups te hergroeperen zodat de cups weer bij elkaar staan. Het team dat het vraagt mag bepalen in welke vorm de cups komen te staan. Dit mag maar 1 keer in de wedstrijd.
- Ieder team heeft 10 cups en het team dat het eerste in alle cups van de tegenstander heeft gegooid wint.
- De winnaar krijgt 1 wedstrijd punt.

8. Outsmarted, online pubquiz op grote scherm

- Captains worden vooraf ge instrueerd om middels telefoon deel te nemen.
- Hele team mag captain adviseren om antwoord te geven.
- Spel duurt 30 minuten
- Team met meeste punten krijgt 3 wedstrijd punten, 2, 1 en 0.