

Opfriscursus arbitreren

(Piet Klompmaker)

Deel 1

(Waar de heer, hij of zijn staat, wordt tevens mevrouw, zij of haar bedoeld)

Begin van een partij

1. De wedstrijdleader deelt de arbiters in en roept daarna de spelers naar de tafels. De arbiter gaat naar de spelers die aangewezen zijn voor zijn tafel, stelt zich voor, zodat hij weet hoe de spelers heten en gaat tossen. Het tossen gebeurt door een muntstuk in één van zijn 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.
2. Iedere deelnemer krijgt 4 minuten, direct na het tossen, om in te spelen. Na 3 minuten kondigt de arbiter aan: "U heeft nog 1 minuut inspeeltijd". De speler mag kiezen tussen het oefenen van acquit of de minuut doorspelen. Speelt hij door dan krijgt hij na de minuut te horen dat zijn inspeelbeurt voorbij is. Hij mag dan niet meer van acquit oefenen. De speler die kiest voor het oefenen van de acquitstoot, mag dit drie keer doen. Daarna is ook zijn inspeeltijd afgelopen. De arbiter is behulpzaam bij het opzetten van de ballen.
3. De arbiter plaatst de ballen in positie voor het uitvoeren van de keuzetrekstoot. De rode bal op het boven acquit met de zakdoek vanaf de bovenband, nadat de bal is gepoetst met de zakdoek. Het plaatsen van de ballen op de afstootlijn geschiedt vanaf de benedenband met de zakdoek, nadat deze zijn gepoetst. De gemerkte bal wordt geplaatst halverwege tussen de linker band en het linker acquit, de ongemerkte bal halverwege tussen de rechter band en het rechter acquit.
4. De keuzetrekstoot dient door beide spelers nagenoeg gelijktijdig en rechtstreeks van de bovenband te geschieden, zodanig dat die band maar éénmaal wordt geraakt. De speler wiens bal het dichtst bij de benedenband tot stilstand komt, ongeacht of deze band is geraakt, mag bepalen wie er begint. Is het moeilijk te zien wie het dichtst bij de band ligt, dan loopt de arbiter naar de bovenband waarvandaan het beter te constateren is. Is het dan nog niet waar te nemen, dan wordt de trekstoot over gedaan. Staan beide spelers gebukt om gelijktijdig af te stoten, maar aarzelt een speler, waardoor de bal van de tegenstander de bovenband raakt voordat de aarzelende speler gestoten heeft, dan bepaalt de speler wiens bal de band raakt alvorens de andere speler heeft gestoten, wie er mag beginnen.
5. Wordt gelijktijdig op meer dan één biljart gespeeld, dan dienen de partijen ook gelijktijdig te beginnen. Het tijdstip wordt bepaald door de arbiter die door de wedstrijdleiding hiervoor is aangewezen.
6. De speler aan wie de beginstoot wordt toegekend, speelt met de niet-gemerkte bal. Dit annonceert de arbiter met: "De heer" of "Mevrouw", dan de naam van de speler "begint" De annonce "speelt voor" is ouderwets en achterhaald
7. De arbiter plaatst de ballen als volgt in de beginpositie:

- a. De rode bal op het bovenacquit vanaf de bovenband met de zakdoek.
 - b. De aanspeelbal op het benedenacquit vanaf de benedenband met de zakdoek. Moet de gemerkte bal op een acquit worden geplaatst dan dient dat zodanig te gebeuren, dat de speler het merkteken kan zien. Het beste is de bal zo neer te leggen, dat het merkteken bovenop de bal komt te liggen.
 - c. De speelbal op het rechteracquit met de zakdoek vanaf de benedenband; op verzoek van de speler kan de speelbal ook op het linkeracquit worden geplaatst.
8. Vanuit de beginpositie moet direct vanaf de rode bal worden gespeeld. Moet tijdens de partij of aan het einde van de partij voor de gelijkmakende beurt de ballen opnieuw in de beginpositie worden geplaatst, dan handelt de arbiter als hierboven omschreven. De speler mag bij het herplaatsen van de ballen niet behulpzaam zijn. Doet hij dat wel, dan wordt hij wegens touché afgeteld, ook al is hij nog niet met zijn beurt begonnen.
 9. Onderbreking van een partij kan wanneer één van beide spelers de helft van de partijlengte bereikt na een serie. De arbiter annonceert: "Wenst u gebruik te maken van de pauze?" Zo ja, dan kan de partij voor de duur van drie minuten worden onderbroken. Mocht naar het oordeel van de arbiter nog een pauze nodig zijn, dan kan dit eveneens worden toegestaan.
 10. Heeft de arbiter voor één van de spelers de laatste caramboles geteld (na de "en nog vijf c.q. en nog drie") dan is deze speler klaar met zijn partij, ook al blijkt daarna dat door een fout deze speler te weinig caramboles heeft gemaakt. Heeft deze speler een beurt meer gebruikt dan de andere speler, dan heeft de andere speler nog recht op een gelijkmakende beurt. De arbiter annonceert aldus: "Noteren . de heer..., Gelijkmakende beurt de heer...
Uitdrukkingen als "Partij" of "halve partij", zijn niet toegestaan.
 11. De arbiter dient de gelijkmakende beurt pas te laten beginnen wanneer de rust in de zaal is teruggekeerd en de speler die het eerst uit was, op zijn aangewezen stoel heeft plaatsgenomen. Het feliciteren van de winnaar moet op dat moment zoveel mogelijk worden tegengegaan. Hebben beide spelers de partij beëindigd dan dienen zij zo snel mogelijk de speelruimte te verlaten. De nog aan de gang zijnde partijen mogen niet worden gestoord.

Optreden van een arbiter

1. De arbiter dient zich bij de arbitrage zodanig te gedragen dat de aan de beurt zijnde speler niet en de niet aan de beurt zijnde speler zo min mogelijk worden gehinderd. Worden gelijktijdig meer partijen gespeeld, dan dient de arbiter zich zodanig te gedragen dat ook de spelers en de arbiter van een andere partij niet door hem worden gehinderd. Voor en tijdens de uitvoering van een stoot dient de arbiter zich zodanig op te stellen dat hij op de best mogelijke wijze kan vaststellen of de speler de spelregels naleeft en kan constateren of een carambole wel of niet wordt gemaakt.
2. Wil een speler rond het biljart lopen, dan stapt de arbiter iets achteruit, zodat de speler tussen hem en het biljart kan passeren. Willen de speler en de arbiter rond het biljart lopen, dan doen zij dat in tegengestelde richting.
3. Bij het positie kiezen houdt de arbiter zoveel mogelijk rekening met het zicht van de tegenstander, de schrijver en natuurlijk het publiek, maar zijn primaire taak is het constateren of een bal raak is of mis.
4. Een arbiter kan een speler ook hinderen als hij geen correcte houding aanneemt. Daarom: geen handen in de zakken, niet buigen over het biljart, niet goedkeurend knikken als een

carambole lukt of laatdunkende reacties laten blijken, als een speler een bal verkeerd raakt en vooral niet op de rand van de tafel kloppen bij een mooi gemaakte carambole.

5. Voor een speler is het ook hinderlijk, als de arbiter langdurig gaat controleren of ballen vastliggen of niet, alhoewel de speler heeft laten blijken dat hij van de derde niet vastliggende bal wil spelen. Pak bij vastliggende ballen gelijk de loep erbij om te voorkomen dat de speler zegt: "Wilt u nog eens kijken".
6. Zodra de speler heeft aangelegd, stopt de arbiter zijn bewegingen. Ook zal hij niet recht tegenover de speler gaan staan. Er zijn arbiters die hun handen daarbij voor hun kruis houden, als of zij bang zijn dat ze daar geraakt worden door een uitgesprongen bal. Als de arbiter niet tijdig een andere plaats kan bereiken, kan hij een halve slag draaien. De arbiter zal ook niet te lang op eenzelfde plaats blijven staan, maar al is het maar weinig, na een paar stoten van plaats veranderen. Dit verhoogt het attent blijven.

Deel 2

De behandeling van de carambole en wat daarbij mis kan gaan

1. Onder een carambole wordt verstaan het met de speelbal raken van beide andere ballen, nadat de speelbal in beweging is gebracht met de door een pomerans van de keu, éénmaal toegebrachte stoot.
2. Een carambole is geldig nadat alle ballen tot stilstand zijn gekomen en geen fout is gemaakt.
3. Alleen de arbiter beslist of een carambole geldig is. Elke geldig getelde carambole telt voor één.
4. Telt de arbiter een carambole geldig, dan mag de speler zijn beurt vervolgen, tenzij hij het einde van zijn partijlengte heeft bereikt. Telt de arbiter een carambole niet geldig dan is de beurt voor de speler voorbij en is de andere speler aan de beurt, tenzij deze in de voorgaande beurt de partij heeft beëindigd.
5. Telt de arbiter een carambole niet geldig omdat de speelbal de beide andere ballen niet heeft geraakt, dan kan hij dit aanduiden met de annonce "mis", zo hij dit noodzakelijk of gewenst acht. In de praktijk zal de arbiter annocereren: "Noteren, aantal, dhr of mvr, aantal". De annonce: "Noteren." Betekent dat de speler kan gaan zitten en voor de schrijver het sein dat hij aan het werk moet. Heeft hij in eerste instantie het aantal niet gehoord, na het noemen van de naam van de speler die gemist heeft, herhaalt hij nogmaals het gemaakte aantal. Voor de speler die niet aan de beurt was betekent het dat hij nu aan de beurt komt.

Fouten: als bedoeld in het vorige punt 5 waarbij de arbiter aftelt, zijn:

1. Het tijdens de uitvoering van de stoot uitspringen van één of meer ballen, aangeduid met uitgesprongen bal, als deze buiten de omlijsting komt of de arbiter heeft geconstateerd dat deze de omlijsting heeft geraakt. Heeft de uitgesprongen bal de grond geraakt, dient de arbiter hem te reinigen.
2. Het met de keu, anders dan het met één stoot het met de speelbal raken van beide andere ballen, onverschillig op welke andere wijze, een bal aanraken wordt aangeduid met touché.
3. Het door de speler, naar het oordeel van de arbiter, met opzet zo handelen, dat hij één of meer ballen zonder deze direct aan te raken van plaats of loop doet veranderen, aangeduid met indirect touché. Indirect aanraken is bijvoorbeeld: stoten tegen het biljart, optrekken van het laken, blazen tegen een bal, enz. Door dit soort handelingen kan de loop van een bal

veranderen, maar vooral zouden vastliggende ballen kunnen worden losgemaakt. Het element “opzettelijk” moet eveneens aanwezig zijn. Duidelijk is natuurlijk dat ook de arbiter, bijvoorbeeld bij vastliggende ballen, niet het laken mag aanraken of tegen het biljart moet stoten.

4. Het met de pomerans nog in contact zijn met de speelbal op het moment dat deze bal een andere bal of de band raakt.
5. Het op of langs de band of de andere bal spelen als de arbiter heeft aangegeven dat de speelbal vast tegen die band of bal ligt, zonder dat de speelbal eerst door een kopstoot (massé of piqué) wordt losgemaakt, wordt aangeduid met “biljardé”. Beweegt de andere bal door het verliezen van het steunpunt doordat de speelbal wordt losgemaakt, dan wordt dat niet als fout aangerekend. Denken dat een speler wel biljardé zal maken, is een gevaarlijke zaak. Het komt voor dat een speler een veel grotere technische kennis heeft dan de arbiter en wel degelijk kan afstoten zonder een fout te maken. De arbiter mag dan ook alleen een speler wegens biljardé aftellen als hij met zekerheid waarneemt dat de speler inderdaad een biljardé heeft gemaakt. Bij twijfel moet de arbiter de speler laten doorspelen.
6. Het niet met tenminste één voet de vloer raken op het moment dat de speler afstoot, wordt aangeduid met “voeten los”.
7. Het op het moment dat de speler afstoot op de omlijsting (krijtje) de band (streepje met pomerans) of het speelvlak (stip met natte vinger) naar het oordeel van de arbiter, aangebracht hebben van een zichtbaar merkteken, wordt aangeduid met “merkteken”.
8. Het spelen met een andere bal dan de speelbal wordt aangeduid met “verkeerde bal” pas nadat er met de verkeerde bal is gestoten.
9. Het afstoten op het moment dat alle ballen, na het maken van de voorafgaande stoot, nog niet tot stilstand zijn gekomen, wordt aangeduid met “bewegende ballen”.

Verboden zones bij het Libre

Op de kleine tafel tot de overgangsklasse wordt in iedere hoek een rechthoekige driehoek gemaakt, door van uit iedere hoek op de banden een afstand van 17 cm te maken en deze door een dun lijntje met elkaar te verbinden. Deze driehoek wordt verboden zone genoemd. Deze benoeming is niet geheel correct, aangezien, wanneer de beide aanspeelballen in deze driehoek liggen het is toegestaan 1 carambole daarin te maken. Na de tweede carambole moet tenminste één bal de driehoek hebben verlaten.

Bij overgang – en Top klasse zijn de bedoelde afstanden 28,75 cm op de korte band en 57,5 cm op de lange band. Deze worden ook weer met een dun krijtstreepje met elkaar verbonden zodat er een driehoek ontstaat, waarin mag worden gecaramboleerd zoals hierboven omschreven.

Libre en bandstoten

Bij bandstoten dient de speelbal alvorens te caramboleren minstens één band te hebben geraakt. Wanneer de speelbal vast ligt tegen één of beide aanspeelballen, dan mag de speler kiezen uit:

- a. Het plaatsen van alle ballen in de beginpositie;
- b. Het spelen vanaf een niet vastliggende bal of via één of meer banden tegen welke de speelbal niet vastligt;
- c. Het vrijspelen van zijn speelbal door een kopstoot (massé of piqué).

Bij PK's in de Topklasse dienen alle ballen te worden geplaatst in de beginpositie

Bij uitgesprongen ballen dienen alle ballen te worden geplaatst in de beginpositie.

Bij het Libre groot moeten bij zowel vastliggen ballen alsook bij uitgesprongen ballen, alle ballen in de beginpositie worden geplaatst.

Driebanden

Bij het driebanden dient de speelbal alvorens te caramboleren minstens drie – al of niet dezelfde – banden te hebben geraakt. Speelbal vast bij driebanden. Ligt de speelbal vast tegen één of beide aanspeelballen, dan mag de speler kiezen uit:

- a. Het spelen via een niet vastliggende bal of via één of meerdere banden tegen welke de speelbal niet vastligt;
- b. Het losspeken van zijn speelbal door een kopstoot;
- c. Het op de acquits laten plaatsen van zijn speelbal en de daaraan vastliggende bal, eventueel alle ballen als de speelbal tegen beide andere ballen vastligt en wel:
 - De rode bal op het bovenacquit;
 - De speelbal op het benedenacquit;
 - De andere bal op het middenacquit.- Is het voor de vastliggende bal aangewezen acquit versperd, dan wordt die bal geplaatst op het acquit aangewezen voor de bal die dat acquit verspert.

Zijn één of meer ballen uitgesprongen, dan dienen de uitgesprongen ballen op de acquits te worden geplaatst zoals hierboven omschreven. Hiervoor dienen de ballen die uitgesprongen zijn wel eerst te worden gereinigd.

Algemeen

Dreigt een bal, die de omlijsting van de band heeft geraakt, terug op het speelveld te rollen, dan dient getracht te worden deze bal tegen te houden, omdat deze bal op het daarvoor aangewezen acquit moet worden geplaatst mogen de andere ballen na het uitspringen niet meer van plaats veranderen of tijdens het uitlopen na de stoot niet van richting te worden veranderd.

De bepalingen zo die gelden voor Bandstoten-klein en driebanden-klein, gelden ook voor Bandstoten-GROOT en Driebanden-GROOT.

Kaderspelen

Bij het kaderspel 38/2, waarbij het speelveld door middel van dunne krijtlijntjes wordt verdeeld in vakken, en de twee aanspeelballen samen in een vak blijvenliggen, annonceert de arbiter “entree” Nadat de speler in hetzelfde vak nog een carambole maakt, annonceert de arbiter “dedans” Bij de volgende stoot dient de speler tenminste één van de aan te spelen ballen uit het betreffende vak te spelen. Gebeurt dit niet dan wordt de speler afgeteld: “Noteren dhr.” Als de speler vraag waarom hij wordt afgeteld, de carambole was toch gemaakt, deelt de arbiter hem mede: “restee dedans” Weet de speler de aan te spelen ballen zo te manoeuvreren dat zij elk aan een kant van de scheidingslijn van vakken komen te liggen, annonceert de arbiter : “à cheval”

Schrijvers

Schrijvers en bordenisten worden verzocht de op papier staande aantallen caramboles goed te verwerken. Wanneer een speler de partij heeft beëindigd, is het van belang ook de laatste carambole te vermelden, ook op het bord, opdat het publiek ook kan zien wie er uitgespeeld is en wie nog de na-beurt heeft.