

# Arbitrage structuur KNBB

## ARBITRE U.M.B.

Benoeming door de UMB op aanvraag van het bestuur KVC na voordracht van de CAC. De voordracht van de CAC is gebaseerd op prestatie en verdienste.

## CEB ARBITER

De benoeming door het bestuur KVC op voordracht van CAC, het geheel bekrachtigd door de CEB. Vereist: 3 jaar Arbitrer 4 en voldoende beoordelingen.

## ARBITER 4

De opleiding duurt meerdere dagdelen en wordt gegeven door een KNBB-docent. Examinering door de CAC. Benoeming door de CAC na succesvol doorlopen van de cursus Arbitrer 4. Minimaal 2 jaar ervaring als Arbitrer 3.

## ARBITER 3

De opleiding duurt 6 dagdelen en wordt gegeven door een KNBB-docent. Examinering door de CAC. Vereist: minimaal 2 jaar ervaring als Arbitrer 2.

## ARBITER 2

De opleiding duurt 6 dagdelen en wordt gegeven door een KNBB-docent. Examinering door CAC. Na het succesvol afronden van de cursus volgt de benoeming door het Districtbestuur op voordracht van de CAC.

## ARBITER 1

De opleiding duurt 6 dagdelen en wordt gegeven door een KNBB-docent. Examinering door de CAC. Na het succesvol afronden van de cursus volgt de benoeming door het Districtbestuur op voordracht van de CAC.

# INHOUD

	Pagina
<b>Hoofdstuk 1</b>	Algemeen. 3
<b>Hoofdstuk 2</b>	Inleiding. 4
<b>Hoofdstuk 3</b>	Het begin van een partij. 5
	3.1 De voorbereiding. 5
	3.2 Het begin. 7
	3.3 Het inspelen. 7
	3.4 De keuzetrekstoot. 7
	3.5 De acquitstoot. 8
<b>Hoofdstuk 4</b>	Tijdens de partij. 10
	4.1 Algemene wenken. 10
	4.2 Het annouceren. 10
	4.3 Het opstellen. 11
	4.4 Het bewegen. 12
	4.5 Het nemen van beslissingen. 13
	4.6 Het herzien van beslissingen. 13
	4.7 Fouten. 14
	4.8 De tweede arbiter. 15
	4.9 Het reinigen van ballen. 15
<b>Hoofdstuk 5</b>	Het einde van de partij. 16
<b>Hoofdstuk 6</b>	De spelsoorten: 18
	6.1 Libre. 18
	6.2 Bandstoten. 23
	6.3 Driebanden. 24
	6.4 Kader. 26
	6.5 Ankerkader. 27
<b>Hoofdstuk 7</b>	De organisatie binnen de KNBB. 33
<b>Hoofdstuk 8</b>	Gegevens over de verschillende arbitercursussen. 34
	8.1 Opleiding tot Arbiter 1. 34
	8.2 Opleiding tot Arbiter 2. 35
	8.3 Opleiding tot Arbiter 3. 35
	8.4 Opleiding tot Arbiter 4. 35
<b>Bijlage 1</b>	Vragen met bijbehorende antwoorden. 36
<b>Bijlage 2</b>	Exameneisen voor kandidaat-arbiters. 42

## **BELANGRIJK !**

Het "Handboek Arbitrage" (HA) is bijgewerkt t/m 31 juli 2020. Wijzigingen worden jaarlijks vóór 1 augustus gepubliceerd op de website van de KNBB Vereniging Carambole, [www.knbbcarambole.nl](http://www.knbbcarambole.nl). Indien noodzakelijk zul je via de Nieuwsbrieven van de Commissie Arbiters Carambole op de hoogte worden gehouden.

## **HOOFDSTUK 1**

### **ALGEMEEN**

Binnen de KNBB Vereniging Carambole (KVC), zijn verschillende commissies werkzaam, die ieder op hun beurt het Bestuur Vereniging Carambole (BVC) adviseren, hetzij rechtstreeks, hetzij via de Commissie Arbiters Carambole (CAC).

De Werkgroep Opleidingen en Examens (WOE) ressorteert onder de CAC. Zij is verantwoordelijk voor alle arbitercursussen. Deze werkgroep ontwerpt en begeleidt alle door de KNBB Vereniging Carambole gegeven arbitercursussen en verzorgt daarvoor ook de benodigde documentatie. Zo zijn o.a. verkrijgbaar:

Handboek Arbitrage (HA)  
Lesplan Opleiding Arbiters 1 (LOA1)  
Lesplan Opleiding Arbiters 2 (LOA2)  
Lesplan Opleiding Arbiters 3 (LOA3)  
Lesplan Opleiding Arbiters 4 (LOA4)

Het Handboek Arbitrage (HA) is de officiële leidraad voor de opleiding van arbiters. Ook de examens zijn hier op gebaseerd. Alle examens worden door of namens de Werkgroep Opleiding en Examens (WOE) afgenomen.

Ook het Examen Reglement (ER) is voor iedereen ter inzage. Alle arbitercursussen in Nederland worden gegeven door officiële KNBB-docenten. Er worden geen certificaten verstrekt voor een cursus die niet door een KNBB-docent is gegeven.

In de bijlagen van dit handboek wordt uitgelegd wat de opzet en inhoud van de verschillende arbitercursussen behelzen. Bij al deze cursussen wordt een tijdsduur aangegeven. Deze tijdsduur is gebaseerd op **lesdelen**. De duur van de lesdelen is afhankelijk van het aantal cursisten. Een klein aantal cursisten krijgt in een uur meer persoonlijke aandacht dan een groot aantal. Het is dus bijzonder moeilijk om te bepalen hoelang "jouw" cursus gaat duren. Het bij de cursussen opgegeven tijdsbestek is bij benadering en ontsproten aan jarenlange ervaring. Cursisten die minder dan 80 % van de totale tijdsduur van de cursus Arbiters 2 of de cursus Arbiters 3 hebben gevolgd **worden niet tot het examen toegelaten**. De lessen van de cursus Arbiters 1 en Arbiters 4 dienen volledig te worden gevolgd.

Voor vragen en/of opmerkingen omtrent de inhoud van dit handboek of omtrent de door jou gevolgde cursus, kun jij je altijd wenden tot de CAC, t.a.v. de WOE. De benodigde telefoonnummers staan op de website van de KNBB Vereniging Carambole.

De Commissie Arbiters Carambole dankt iedereen die meegeholpen heeft bij de totstandkoming van dit handboek.

Namens de CAC: Ad Broekman

## HOOFDSTUK 2

### INLEIDING

Beste kandidaat,

Je hebt het besluit genomen om arbiter te worden. Na de benoeming zul je door de verschillende organen binnen de KNBB worden ingezet als arbiter bij officiële wedstrijden, op verschillende niveaus.

Arbitreren is geen eenvoudige zaak. Arbitrage betekent beslissingen nemen. Deze moeten in overeenstemming zijn met de reglementen. Beslissingen zijn in feite onherroepelijk en mogen geen aanleiding geven tot twijfel.

#### **DAT IS EEN GROTE VERANTWOORDELIJKHEID !**

Als arbiter moet je voor beide spelers gelijke omstandigheden scheppen waaronder zij hun partij kunnen spelen. Daarvoor zijn regels, die bij elke officiële wedstrijd of partij moeten worden nageleefd/gehandhaafd. Men wordt beslist geen arbiter door alleen een theoretische opleiding te volgen. Voor het zelfvertrouwen van elke arbiter is de theoretische ondergrond noodzakelijk/onmisbaar. Een gedegen spelregelkennis en een correct optreden zijn onmisbaar voor een goede arbiter. Zorg er altijd voor dat jouw kleding en omgangsvormen onberispelijk zijn. Per slot van rekening kun je een speler daar niet op aanspreken als jouw eigen voorkomen niet correct is.

Samenvattend moeten arbiters o.a. aan de volgende eisen voldoen. Zij moeten:

- a. een grondige kennis van het Spel en Arbitrage Reglement (SAR), een gedegen kennis van het Reglement Landscompetitie (WRLC) en het Wedstrijdreglement PK bezitten;
- b. het nodige zelfvertrouwen hebben;
- c. gezag uitstralen;
- d. zelfbeheersing hebben;
- e. onpartijdig zijn;
- f. spelinzicht hebben;
- g. in goede lichamelijke en geestelijke conditie zijn;
- h. improvisatietalent hebben;
- i. over concentratievermogen beschikken;
- j. er uiterlijk correct en verzorgd uitzien.

Tijdens de opleiding moet je dit aanleren. Luister en kijk daarom goed, ook naar jouw medecursisten, daar kun je alleen maar van leren.

De docent zal regelmatig de vragen in dit handboek behandelen. De vragen zijn bedoeld om te toetsen of de benodigde kennis aanwezig is. Neem de vragen en de daarbij behorende reglementartikelen door en vergeet de daarbij behorende toelichtingen niet.

Tenslotte moet worden geprobeerd om alle arbiters tot dezelfde opvattingen te laten komen ten aanzien van de uitleg en de toepassing van de reglementen.

## HOOFDSTUK 3

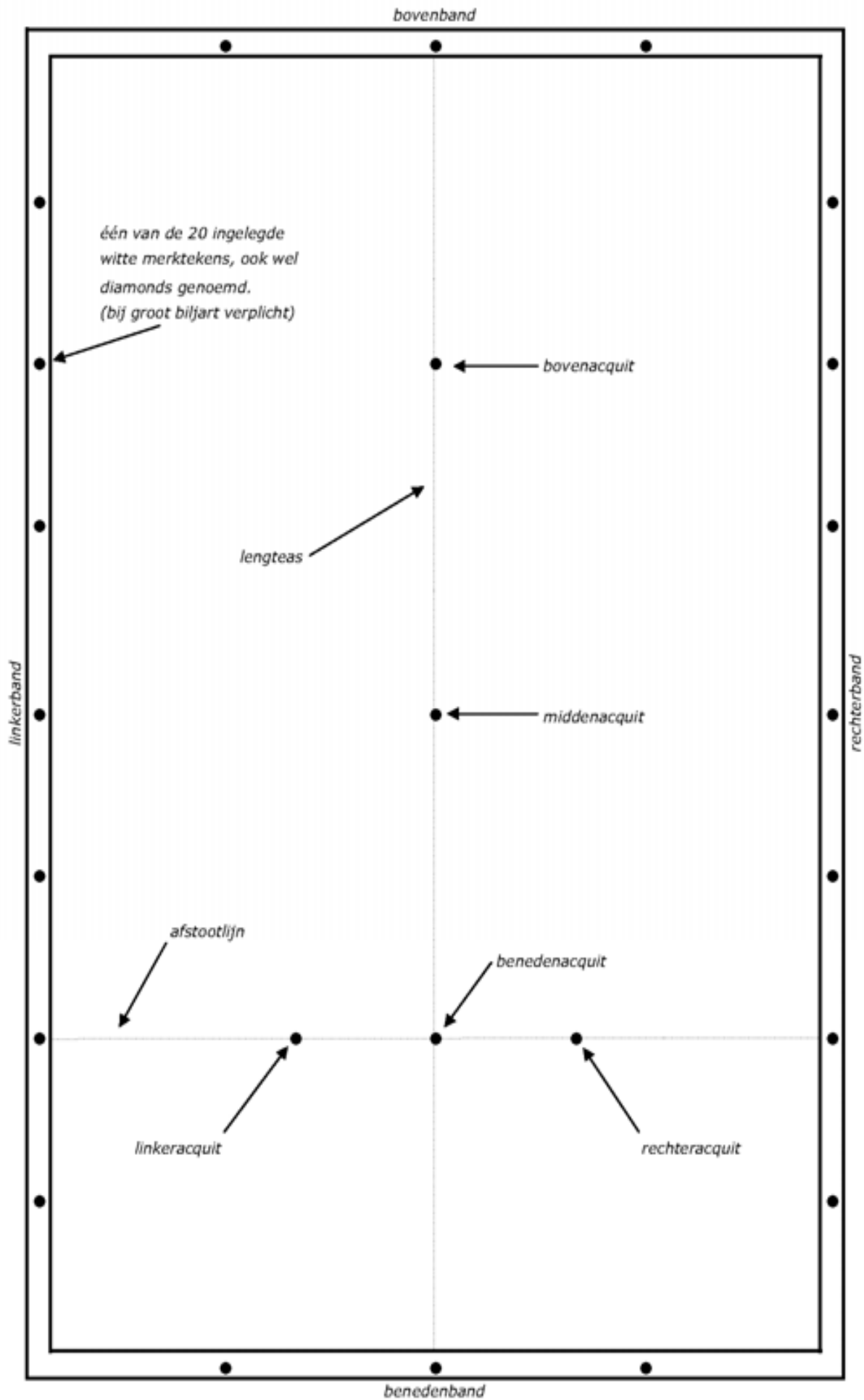
### HET BEGIN VAN EEN PARTIJ

#### 3.1 De voorbereiding

Voordat een partij kan beginnen moet er heel wat gebeuren. Van een arbiter wordt verwacht, dat hij:

- op tijd aanwezig is;
- zorgt dat de vastgestelde aanvangstijden worden aangehouden;
- zo nodig zelf de ballen gaat halen bij de wedstrijdleiding en controleert of deze goed verzorgd zijn;
- controleert of het biljart goed schoon is en dit zo nodig laat reinigen;
- controleert of de acquires voldoende zichtbaar zijn aangebracht;
- controleert of de eventueel noodzakelijke lijnen zo dun mogelijk, doch goed zichtbaar, zijn aangebracht, of die zo nodig laat aanbrengen;
- zich voorstelt aan de beide spelers vóór de partij begint. Dit in tegenstelling tot de gewoonte van velen om dit pas te doen vlak voordat de spelers met de keuzetrekstoot willen beginnen. Dat is te laat. Als men elkaar niet kent dan geeft de arbiter ruim voordat de partij begint, bijvoorbeeld tijdens het in elkaar schroeven van de keu, de speler een hand om zich voor te stellen. Als dit later gebeurt, wordt daardoor de concentratie van de speler onderbroken. Het is juist jouw taak om er voor te zorgen dat niets de concentratie van een van beide spelers verstoort.
- vóór de partij kennis maakt met de schrijver en, indien aanwezig, de bordenist en hen het gevoel geeft dat zij erbij horen;
- de schrijver instrueert, dat hij op het juiste moment meldt: "en nog vijf" (voor het driebanden "en nog drie") en hem er duidelijk op wijst dat de getallen vijf of drie duidelijk te verstaan moeten zijn. Het aangeven van "en nog..." is beslist fout;
- er op toeziet dat de bordenist op het reglementair juiste moment de beurten van de spelers op het sco- rebord aangeeft;
- in het bezit is van een loep, een wit potlood met een scherpe punt en een schone witte zakdoek.

De afbeelding op de volgende pagina geeft de indeling, de acquires, de benaming van de acquires en de banden aan. De gestippelde lijnen zijn denkbeeldige lijnen.



### 3.2 Het begin

De partij is begonnen op het moment dat de arbiter de spelers heeft uitgenodigd voor het tossen. Om te tossen neemt de arbiter in een van zijn handen een muntstuk. Natuurlijk mogen de spelers niet zien in welke hand hij dit muntstuk neemt. Vervolgens vraagt hij aan een van de spelers om een hand te kiezen. Na die keuze worden **beide handen geopend** zodat de spelers kunnen zien in welke hand het muntstuk zit. De speler die de hand met het muntstuk heeft, bepaalt wie er met inspelen begint.

### 3.3 Het inspelen

Bij het inspelen zijn alleen de **gedragsregels** van toepassing!

Tijdens het inspelen dient de arbiter:

op de klok te letten, ter bepaling van de "vijf minuten grens";

na 4 minuten op verstaanbare wijze te annouceren: **"U heeft nog één minuut inspeeltijd"**. (niets anders dan dat !).

Vaak zal een speler in die resterende minuut nog de beginstoot willen proberen. In dat geval zijn **maximaal drie pogingen** toegestaan, ook al wordt daarmee de "vijf minuten grens" overschreden. Je **mag** (niet moet) de speler helpen bij het herplaatsen van de ballen. Dit doe je zonder gebruik te maken van de zakdoek. Als de speler wil doorgaan met inspelen, nadat hem is meegedeeld dat hij nog één minuut inspeeltijd heeft, dan mag hij dat, maar niet langer dan die ene minuut. Wanneer de speler na het verstrijken van die vijf minuten alsnog de acquitstoot wil proberen, dan mag dat niet meer. Hij heeft dan immers zijn vijf minuten volledig verbruikt. De tijd die nodig is voor het verwisselen van een topeind valt onder de inspeeltijd.

Na de 5 minuten inspeeltijd, of de derde poging van de beginstoot, geeft de arbiter aan dat de inspeeltijd is verstreken. **"Uw inspeeltijd is voorbij."**

### 3.4 De keuzetrekstoot

Voordat de keuzetrekstoot wordt uitgevoerd, worden de ballen gereinigd/gepoetst.

Daarna worden deze als volgt geplaatst:

de **rode bal** op het **boven acquit** (vanaf de bovenband);

de **gemarkeerde bal** in het midden tussen het linker acquit en de linkerband op de afstootlijn (vanaf de benedenband);

de **ongemarkeerde bal** in het midden tussen het rechter acquit en de rechter band op de afstootlijn (eveneens vanaf de benedenband);

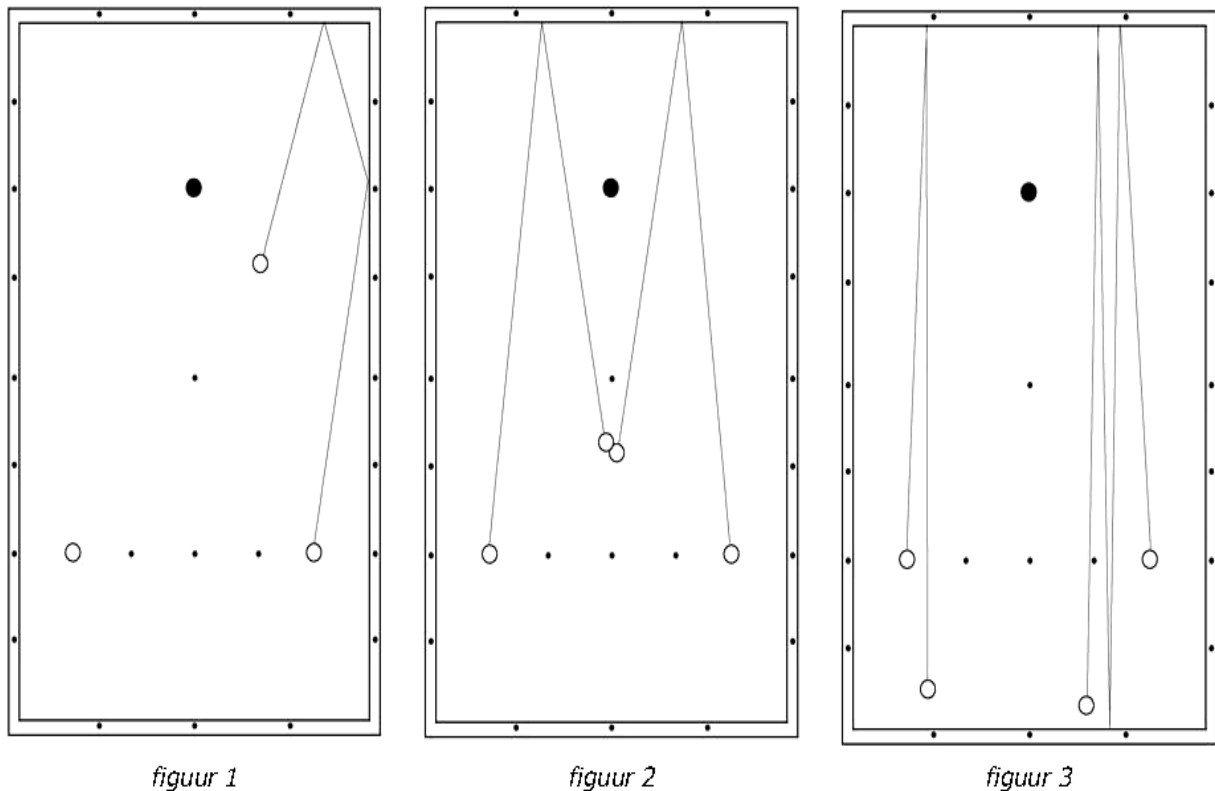
Als er op meer dan één biljart wordt gespeeld, altijd gelijktijdig beginnen (zie ook hiervoor de laatste alinea van punt 3.5 "de acquitstoot"). De keuzetrekstoot dient door beide spelers **gelijktijdig** en **rechtstreeks vanaf de bovenband** te geschieden. Gelijktijdig betekent hier: op het moment, dat één van beide ballen de bovenband raakt, **moet de bal van de andere speler afgestoten zijn**. Wanneer een speler bij het uitvoeren van de keuzetrekstoot een fout maakt, dan heeft zijn tegenstander de keuze.

Indien beide spelers een fout maken of niet te bepalen is welke bal het dichtst bij de benedenband tot stilstand komt, moet de keuzetrekstoot opnieuw worden gedaan.

Maken beide spelers, nogmaals een fout, dan bepaalt de arbiter wie er met de partij begint.

Na de keuzetrekstoot mogen de spelers de ballen niet meer aanraken. Doet een van

hen dit wel dan geeft de arbiter die speler een officiële waarschuwing.



Bij **figuur 1** heeft de speler die van links afstoot de keuze, want de bal moet rechtstreeks van de bovenband worden gespeeld.

In **figuur 2** raken de ballen elkaar op de terugweg, zonder dat kan worden bepaald welke speler de schuld heeft. Beide spelers krijgen een waarschuwing en de keuzetrekstoot wordt overgespeeld.

Bij **figuur 3** is door de speler die van rechts afstoot zo hard gestoten dat de bovenband twee keer geraakt wordt. De keus is dus aan de andere speler. De speler die de bal het dichtst bij de benedenband tot stilstand laat komen, bepaalt aan wie de beginstoot wordt toegekend. Zodra er is bepaald wie er met de partij begint annonceert de arbiter "**De heer/mevrouw ..... begint**". Niets meer en niets minder. De arbiter richt zich bij die annonce tot de schrijver en de bordenist. De beginnende speler, speelt met de ongemerkte bal.

### 3.5 De acquitstoot

Direct na de keuzetrekstoot worden de ballen in de beginpositie geplaatst. De ballen worden niet meer schoongemaakt. De arbiter plaatst de ballen als volgt:

de **rode bal** (indien deze door de keuzetrekstoot verplaatst is) **op het bo-venacquit** (vanaf de bovenband);

de **gemarke bal op het beneden acquit** (vanaf de benedenband);

de **ongemarke bal op het rechteracquit**, tenzij de speler anders aangeeft (ook vanaf de benedenband).

Na de eventuele controle van de rode bal loopt de arbiter om het biljart en plaatst de overige twee ballen (zie hierboven). Als de speler afstoot vanaf het rechteracquit, stelt de arbiter zich links van de benedenband op en als de speler afstoot vanaf het linkeracquit, rechts van de benedenband.



Wordt er op meerdere biljarts gespeeld, dan wordt op **alle biljarts gelijktijdig begonnen**, zoals dat ook bij de keuzetrekstoot gebeurde.

Om te verhinderen dat een speler begint voordat men op alle biljarts klaar is, gaat de arbiter voor de benedenband staan, en wacht op het sein om te beginnen. Bij twee biljarts geeft de arbiter op tafel 1 het beginteken, bij drie en vier biljarts doet de arbiter op tafel 2 dat en bij vijf of zes biljarts de arbiter op tafel 3. Dit teken kan bestaan uit een simpele hoofdknik of het opsteken van een hand.

# HOOFDSTUK 4

## TIJDENS DE PARTIJ

### 4.1 Algemene wenken

- concentreer je op de partij;
- kijk niet voortdurend naar het publiek of naar een ander biljart;
- kijk de speler niet voortdurend aan;
- let op eventuele reacties en gedragingen van de tegenstander. Die dient alles na te laten om zijn tegenstander nadelig zou kunnen beïnvloeden;
- zorg er voor dat er vanuit het publiek geen hinderlijk rumoer komt en verzoek zo nodig om stilte. Wanneer er toch teveel rumoer ontstaat, leg dan de partij even stil en wacht tot het weer rustig is;
- controleer steeds, dus na elke beurt, of het aantal caramboles en de beurten op het scorebord juist zijn;
- het is jouw taak om er op te letten, dat alle aanwezigen zich op een fatsoenlijke manier en sportief gedragen en zich onthouden van elke handeling die biljartsport onwaardig;
- stel je voordat de partij begint op de hoogte van het belang van die partij en bekijk de tussenstand van "jouw" spelers in verband met eventuele kampioenskansen, drukken, promotie, degradatie etc., zodat je als dat nodig is, gemotiveerd kunt handelen;
- belangrijk is dat je interesse toont in de partij die je arbitreert. Als het geen vlotte partij is, mag dat absoluut niet merkbaar zijn aan jouw manier van arbitreren;
- neem resolute beslissingen op grond van **eigen** waarneming. Wacht nooit op de reactie van een speler. Je zou daardoor kunnen worden beïnvloed en dat moet absoluut worden voorkomen;
- alleen jij stelt vast of een spelregel is overtreden en niemand anders;

vanaf het moment dat de wedstrijdleider de partij heeft aangekondigd en jou de arbitrage heeft opgedragen, tot het moment dat je de bij de partij behorende tellijst hebt ingeleverd, heb jij **alléén** de leiding over die partij.

### 4.2 Het annunceren

- annonceer duidelijk en goed hoorbaar, want iedereen - ook de mensen in de zaal – wil graag weten wat er gebeurt en hoever een serie is gevorderd;
- let op je stemvolume. Laat zo nodig een collega, tussen het publiek, controleren of je duidelijk te verstaan bent;
- let op de intonatie en voorkom eentonigheid. Dus de eenheden niet inslikken, maar juist accentueren. Leg bij de annonces, bijvoorbeeld bij het ankerkader, de klemtoon af en toe eens op de verkeerde lettergreep;
- **de speler staat centraal**. Stel je van tevoren op de hoogte van het juist uitspreken van de namen van de spelers;
- als in een serie meerdere annonces moeten worden uitgesproken dan is de enig juiste volgorde:

- 1 het aantal gemaakte caramboles;
- 2 het aantal nog te maken caramboles (bij de laatste 5 of 3);
- 3 de positie van de ballen;
- 4 de mededeling of de bal vast of vrij ligt;

Zodra een speler zijn beurt moet beëindigen announceer je "**Noteren ...**" het aantal caramboles - de heer/mevrouw - en nogmaals het aantal caramboles. Pauzeer na de annonce "Noteren" even. Dit geeft de schrijver (en bordenist) de gelegenheid om zich op jouw annonce te concentreren.

Tijdens deze annonce richt jij je tot de schrijver en de bordenist om onduidelijkheden te voorkomen. Controleer steeds de stand op het scorebord nadat dit is bijgewerkt. Jij bent verantwoordelijk voor de juiste stand op het bord, niet de schrijver/bordenist.

### 4.3 Het opstellen

Hinder de speler beslist niet en de tegenstander zo min mogelijk bij jouw opstelling. Bij het uitvoering van een stoot moet de arbiter zich zodanig opstellen, dat hij zo goed mogelijk kan waarnemen of een speler al dan niet een spelregel overtreedt en of er een geldige carambole wordt gemaakt.

Een goede opstelling van de arbiter is van groot belang. Door goed spelinzicht en een optimale waarneming van de afstoot, moet hij de loop van de ballen goed kunnen volgen. Een arbiter die zich goed opstelt geeft de speler het gevoel dat de nodige aandacht aan zijn spel wordt geschonken. **Dat wekt vertrouwen.** De waardering hiervoor blijkt vaak uit het feit, dat een speler de beslissingen van zo'n arbiter zelden zal aanvechten.

Op grond van de positie van de ballen en de manier van aanleggen door een speler moet de arbiter kunnen inschatten wat er gaat gebeuren. Direct na het caramboleren, neemt de arbiter een zodanige positie in, dat hij de volgende carambole optimaal kan beoordelen. Hij moet als het ware met de speler meedenken (anticiperen). Let er altijd op dat je de speler nooit in de weg loopt of staat. Loop altijd tegengesteld aan de loopricting van de speler om het biljart en doe indien nodig een stap achteruit.

Ga in principe nooit in het stootbeeld van de speler staan. Moet dat toch eens, bijvoorbeeld als een bal haarfijn moet worden geraakt, draai dan een kwart slag met het lichaam. Dit is meestal voldoende om de speler langs je heen te laten kijken. Dit moet echter wel een uitzondering blijven! In alle andere gevallen sta je recht, met de borstzijde naar de positie gericht, als het waren in een hoek van 90° ten opzichte van de keu, en jouw gewicht verdeeld over beide voeten. Zo houd je het ook het langste vol.

Verder moet de arbiter zich zodanig opstellen, dat hij in staat is om te constateren of de voorhand, de onderarm of de kleding van een speler bij het aanleggen (en het zogenaamde "pompen") al of niet een bal raakt. Gebeurt dit wel, dan moet de speler direct wegens touché afgeteld worden. Zorg er ook voor dat je de afstoot kunt waarnemen. Ga daarom zoveel mogelijk aan de "**open zijde**" van de speler staan. Dit is de "keuzijde" van een speler.

Ga **nooit achter een speler** staan. Hij wil je altijd kunnen zien. Bij een "Serie Américaine" moet je dichter bij de band gaan staan en wel zodanig, dat je goed kunt zien of de - vaak ragdunne - carambole wel wordt gemaakt en of de speelbal niet "vast" ligt.

Bij deze series moet je als het ware naast de speler staan en vóór de positie van de biljartballen. Anders gezegd: je staat tussen de speler en de biljartballen in. Je volgt het spel dan van zéér dichtbij. Let er wel op dat je de speler niet hindert. Blijf nooit te lang op dezelfde plek staan, ook niet als de serie op een klein oppervlak wordt gespeeld.

**Nogmaals:** zorg er voor dat je de speler niet in de weg staat/loopt. Laat een speler altijd vóór je langs lopen. Hij houdt dan altijd zicht op de tafel. Doe eventueel een stap achteruit. Als de speler om het biljart heen loopt, loop dan zelf, in principe, in tegenovergestelde richting om het biljart.

Hierboven zijn enkele opstelregels vermeld, waarop natuurlijk ook uitzonderingen zijn. Er zijn omstandigheden - bijvoorbeeld weinig ruimte tussen de biljarts - die van een arbiter enige aanpassing vergen. Doe dit echter altijd zodanig dat het niet ten koste gaat van het optimaal leiden van een partij.

### **De spelers verwachten dit van u.**

#### **4.4 Het bewegen**

Bewegingen maken kan een speler afleiden. Dat gaat ten koste van zijn concentratie. Sta dus stil als de speler heeft aangelegd! Wanneer jij je moet verplaatsen, loop dan de speler niet in de weg. Houd ook rekening met spelers en/of arbiters van een ander biljarttafel. Verplaats je op een rustige manier, maar toch zo snel, dat je op tijd op de juiste positie bent. Probeer rust op de speler over te brengen. Een correcte timing ten opzichte van de bewegingen van een speler is noodzakelijk voor het optimaal verrichten van jouw taak.

Je kunt een speler ook hinderen door het niet toepassen van wat je is geleerd of wat hierna in enkele punten wordt aangegeven:

- a. Kijk een speler zo min mogelijk in de ogen en zeker niet als hij heeft aangelegd;
- b. Maak tijdens het afstoten geen aandacht trekkende bewegingen;
- c. Beweeg niet meer nadat de speler heeft aangelegd;
- d. Houd jouw handen zodanig, dat ze niet voortdurend in het gezichtsveld van de speler zijn. Houd daarom de handen liefst op de rug of naast het lichaam. Houd ze nooit vóór de broeksluiting, want dat blijft een vreemd gezicht, vooral wanneer je lange armen of grote handen hebt. De armen voor de borst kruisen is uit den boze, dat straalt vaak arrogantie uit;
- e. Buig niet over het biljart om beter te kunnen zien. Doe dat stapje extra;
- f. Knik niet goedkeurend of reageer niet laatdunkend bij het al of niet slagen van een carambole.
- g. Laat jouw emoties niet blijken of houd die in ieder geval onder controle want van jou wordt verwacht dat je absoluut onpartijdig bent;
- h. Vergeet niet dat je anderen het uitzicht op het biljart kunt ontnemen. Probeer zoveel mogelijk de tegenstander zicht te laten houden op het biljart. Ook hij wil

graag zien wat zijn tegenstander doet;

- i. Houd rekening met eventueel opgestelde TV-camera's en sta ook daarom niet te lang op één plaats.

Deze punten zijn van groot belang. Er kan hier niet genoeg op worden gewezen om te voorkomen, dat het arbitreren negatief wordt beïnvloed. Arbiters die zich tijdens het arbitreren aan deze punten houden, zullen meer plezier aan hun hobby beleven dan arbiters, die dat niet doen.

#### 4.5 Het nemen van beslissingen

De arbiter is de **enige die tijdens zijn functioneren beslissingen neemt** in overeenstemming met de reglementen. Als de wedstrijdleider de partij heeft aangekondigd en de arbitrage aan jou heeft opgedragen, ben jij **de enige** die verantwoordelijk is voor het leiden van de partij.

### **ALLEEN DE ARBITER LEIDT DE PARTIJ EN NIEMAND ANDERS !!**

Twijfel nooit bij het nemen van beslissingen. Doe dit altijd met overtuiging. Een lichte aarzeling kan al protesten van de spelers uitlokken. Er zijn spelers die een aarzeling direct misbruiken met de bedoeling om er van te kunnen profiteren. Ook opmerkingen vanuit het publiek mogen geen aanleiding zijn tot enige twijfel. Reageer daar dus nooit op. Het publiek wil ook nog wel eens aan de arbiter vragen even opzij te gaan. Wanneer jij je omdraait om antwoord te geven, loop je de kans om op datzelfde moment een carambole op de tafel te missen. En je weet dat je een carambole die je **niet gezien hebt nooit mag tellen**. Je kunt je voorstellen welke problemen jij je daarmee op de hals haalt. Blijf dus altijd jezelf, daarmee voorkom je dit soort problemen. Probeer je tot een persoonlijkheid te maken door onder anderen een goed gebruik van jouw stem, jouw oogopslag en jouw lichaamshouding. Deze persoonlijkheid is een onmisbare eigenschap van een goede arbiter.

#### 4.6 Het herzien van beslissingen

Ook een arbiter is een mens en het is dus altijd mogelijk dat hij zich eens een keertje vergist of een foute beslissing neemt. Dat kan betekenen, dat een speler vraagt om die beslissing te herzien. Dit dient overigens wel op een correcte manier te gebeuren. Ook de tegenstander kan dit in bepaalde gevallen doen. Je moet aan zo'n verzoek voldoen. Blijf je bij jouw beslissing, dan moet de speler zich daarbij neerleggen. Als blijkt dat de speler gelijk heeft, dan **moet je die fout herstellen**. Blijf niet halsstarrig aan jouw beslissing vasthouden als is gebleken dat je het inderdaad verkeerd had.

### **HET MAKEN VAN EEN FOUT IS NIET ERG, MAAR HERSTEL JE DIE FOUT NIET, DAN MAAK JE GELIJK JE TWEDE FOUT EN DAT IS WEL ERG !!**

Wanneer blijkt dat je een onjuiste beslissing hebt genomen, dan moet de annonce "**herstel**" volgen. Hierna wordt de juiste beslissing alsnog geannonceerd. Het herstellen mag alleen gebeuren, als jij je ervan hebt overtuigd dat je een fout hebt gemaakt, die betrekking had op uitsluitend de laatste carambole. Geen ander argument

dan jouw **eigen overtuiging** mag die beslissing beïnvloeden.

Maakt een speler van dit recht (de arbiter vragen een beslissing te heroverwegen) naar jouw mening **ergerlijk misbruik**, terwijl duidelijk is dat er geen vergissing is gemaakt, dan dien je dit als onsportief gedrag te onderkennen, de speler daaromtrent te onderhouden en zo nodig een waarschuwing te geven. Het kan natuurlijk zijn, dat de speler zo reageert door de spanning van de partij. Overweeg dus terdege of de sfeer van de partij een waarschuwing rechtvaardigt.

## 4.7 Fouten

Tijdens de partij kunnen spelers verschillende fouten maken. Deze staan allemaal vermeld in het SAR (artikel 19 lid 1 t/m 8)

We behandelen ze hieronder stuk voor stuk.

### 1 **Uitgesprongen bal.**

Een bal is uitgesprongen als deze buiten de houten omlijsting komt, of als de arbiter heeft geconstateerd dat de bal die omlijsting heeft geraakt.

### 2 **Touché.**

Met touché wordt bedoeld het ongewild aanraken met de keu of op welke andere wijze dan ook, van een van de ballen, anders dan door een van de andere ballen.

### 3 **Indirect touché.**

Het naar het oordeel van de arbiter, zo handelen dat de speler een of meer ballen - zonder deze direct aan te raken - van plaats of loop doet ver- anderen. Bijvoorbeeld door het blazen naar een bal, het tegen het biljart oplopen waardoor de ballen worden verplaatst etc. Dit moet echter met opzet gebeuren.

### 4 **Biljardé.**

Dit is een van de moeilijkst te constateren fouten. Bedoeld wordt het nog met de pomerans in aanraking zijn met de speelbal op het moment dat deze een tweede bal raakt, het zogenaamde "doorduwen". Het spelen via een bal of band, waartegen de speelbal "vast" ligt, is ook een biljardé.

### 5 **Voeten los.**

Spelers moeten tijdens de afstoot met minimaal één voet contact houden met de grond. Doen zij dit niet, dan wordt dit als fout aangerekend.

### 6 **Merkteken.**

Indien een speler, bij het berekenen van zijn stoot, een merkteken aanbrengt op het biljart, bijvoorbeeld een krijtstreepje, of het plaatsen van het krijtje, om bij het afstoten daarmee het juiste richtpunt te vinden, wordt hij afgeteld wegens het aanbrengen van een merkteken.

### 7 **Verkeerde bal.**

Het spelen met een andere bal dan de speelbal wordt aangeduid met de fout "Verkeerde bal".

### 8 **Bewegende bal.**

Het afstoten op een moment dat één of meerdere ballen nog niet geheel tot stilstand is of zijn gekomen, is ook een fout. De arbiter moet er wel rekening mee houden dat, indien een speler afstoot op het moment dat nog niet alle ballen stilliggen, ook de vorige carambole ongeldig is. Deze voorafgaande carambole is namelijk pas geldig, nadat alle ballen tot stilstand zijn gekomen. Dat was nog niet het geval, zodat de arbiter niet alleen de speler moet aftellen, maar ook de laatst getelde carambole moet herstellen.

## 4.8 De tweede arbiter

Als er voor een partij twee arbiters zijn aangewezen, dan wordt onder "tweede arbiter" verstaan, degene, die mede als arbiter is aangewezen, maar nog niet als zodanig in functie is. De tweede arbiter neemt het van de eerste over op het moment dat één van spelers de helft van zijn partijlengte heeft bereikt, echter niet tijdens een serie. Dit is tevens het enige moment in de partij dat beide spelers gebruik mogen maken van een pauze, welke maximaal drie minuten mag duren. De eerste arbiter zal de beide spelers vragen of zij gebruik wensen te maken van de pauze. Willen zij dit wel of niet, of slechts een van beiden, dan is dit het moment voor de tweede arbiter om de arbitrage over te nemen. De overname gebeurt geluidloos, dus **zonder enige annonce**.

Let wel, de eerste arbiter dient te controleren of het scorebord is bijgewerkt en klopt met de tellijst voordat hij het "stokje" over geeft en de arena verlaat.

De tweede arbiter wordt dan als het ware de eerste arbiter en andersom. De tweede arbiter heeft tijdens de partij wel degelijk een functie. Elke arbiter heeft namelijk het recht bij een niet-meer-te-controleren-situatie zijn tweede arbiter om advies te vragen. Ook een arbiter is maar een mens en mensen knipperen bijv. ook met de ogen. Daardoor kan hij dingen missen tijdens de partij. Bij de vraag of bijv. een carambole raak was of mis, of de bal wel drie banden heeft geraakt, of een speler touché heeft gemaakt etc. kan de arbiter - indien hij dit wenst - **alléén bij de tweede arbiter** advies inwinnen. De tweede arbiter dient dus in principe de partij te blijven volgen. Bij een nog-te-controleren-situatie mag de arbiter natuurlijk nooit advies inwinnen van wie dan ook. In zo'n situatie zou de arbiter zichzelf een brevet van onvermogen geven en dus absoluut niet voor zijn taak geschikt zijn.

Denk dus niet dat je als tweede arbiter pas van belang bent op het moment dat je aan de tafel moet verschijnen, ook voor die tijd kun je een collega uit de problemen helpen als hij daarom vraagt. Het komt ook nog wel eens voor dat een speler vraagt om de lamp weg te houden. Soms is het voor de arbiter onmogelijk om zowel de lamp weg te houden als de carambole te constateren. Ook dan is het niet verboden om jouw collega - op zijn verzoek - te helpen. Hij zal je daar alleen maar dankbaar voor zijn.

## 4.9 Het reinigen van ballen

Tijdens de partij kunnen resten van het biljartkrijt of stof zich vast hechten aan de bal(len). Een speler kan hier last van hebben en de arbiter verzoeken om die bal(len) te reinigen. De arbiter dient aan dat verzoek te voldoen. Hij tekent daarvoor op de scherpste schaduwlijn van de bal de positie van de bal(len) af. Dit dient te gebeuren met kleine krijtstreepjes. Indien mogelijk kan ook gebruik gemaakt worden van de z.g. "marker". Gebruik die marker echter niet bij "klein spel". Maak dan altijd gebruik van het witte potlood. De bal(len) daarna grondig en snel schoonmaken. Houd de speler hierbij niet op door van het poetsen een show te maken.

NB. De bal(len) moeten wel precies terug worden gelegd op de juiste plaats.

Na het terugplaatsen van de bal(len) dient de arbiter de laatste annonce in zijn geheel (inclusief de eventuele honderdtallen) te herhalen.

## HOOFDSTUK 5

### HET EINDE VAN DE PARTIJ

Moet één van de spelers bij het naderen van het einde van de partij nog 5 caramboles (bij het driebanden 3) maken, dan annonceert de arbiter **"en nog vijf"** of bij het driebanden **"en nog drie"**.

Geef indien mogelijk de schrijver de kans om de desbetreffende aankondiging te doen en kijk daarbij in zijn richting. Na de volgende carambole annonceer je: "en nog vier" (bij het driebanden "en nog twee") en zo verder tot de speler het einde van zijn partij heeft bereikt. Maakt de speler in de komende beurten géén carambole, dan herhaal je de annonce "en nog ....." slechts éénmaal.

Is de speler aan het eind van zijn partij, dan annonceer je eerst de laatste carambole, daarna de naam van de speler en vervolgens het aantal caramboles van de laatste serie. Als bijv. mevrouw Jansen de partij heeft beëindigd met een serie van 12, dan annonceert je:

**12 ..... NOTEREN 12, MEVROUW JANSEN ..... 12,**

Heeft een speler het vereiste aantal caramboles gemaakt en heeft de tegenstander nog recht op een beurt, dan vervolg je die annonce direct met:

**GELIJKMAKENDE BEURT ..... DE HEER PIETERSE.**

Niet meer, niet minder en niets anders. Kreten als "Partij voor mevrouw Jansen" of "Halve partij" of "Nastoot voor meneer Pieterse" zijn niet toegestaan. Je ziet ook dat nergens, in geen enkele annonce de toevoeging "voor" wordt gebruikt. Dus nooit "Voor de heer", of "Voor mevrouw".

Uitzondering hierop is de annonce bij driebanden-groot. Dan wordt geannonceerd:

**JANSEN ..... 12**

Heeft een speler het vereiste aantal caramboles gemaakt en heeft de tegenstander nog recht op een beurt, dan vervolg je die annonce direct met:

**GELIJKMAKENDE BEURT ..... PIETERSE.**

In principe worden de ballen voor de gelijkmakende beurt niet schoongemaakt, behalve als de speler daarom vraagt. Alleen als de partij in één beurt wordt uitgemaakt, gebeurt dit wel, tenzij de speler aangeeft om dat niet te doen.

Wacht met het uitnodigen van de speler voor de gelijkmakende beurt altijd, totdat het weer rustig is in de zaal.

Direct na het beëindigen van de partij verzamel je de ballen op het midden van het biljart en laat je beide spelers de tellijst ondertekenen. De laatste arbiter, ondertekent die lijst eveneens, nadat hij deze heeft gecontroleerd.



Er staan dan drie handtekeningen op de lijst. Controleer tevens of het scorebord is bijgewerkt.

Vergeet niet de schrijver en de bordenist te bedanken voor de samenwerking. Dit geeft hen het gevoel bij de partij betrokken te zijn geweest. Lever hierna de tellijst in bij de wedstrijdleader.

Pas als de tellijst van jouw partij bij de wedstrijdleader is ingeleverd, eindigt jouw taak als arbiter van die partij.

## HOOFDSTUK 6

### DE SPELSOORTEN

#### 6.1 Libre

Zoals de benaming aangeeft, zijn er in deze spelsoort nagenoeg geen belemmeringen om te scoren. Zo was het althans in het begin van de biljartsport. Naarmate de spelers deze spelsoort beter gingen beheersen en de vaardigheid kregen de aanspeelballen in de hoek te "klemmen", werd er bijna ononderbroken gescoord. Dit was de reden om in de hoeken "verboden zones" te tekenen. De grootte van deze verboden zones is afhankelijk van de maat van de tafel en de klasse waarin de spelers uitkomen.

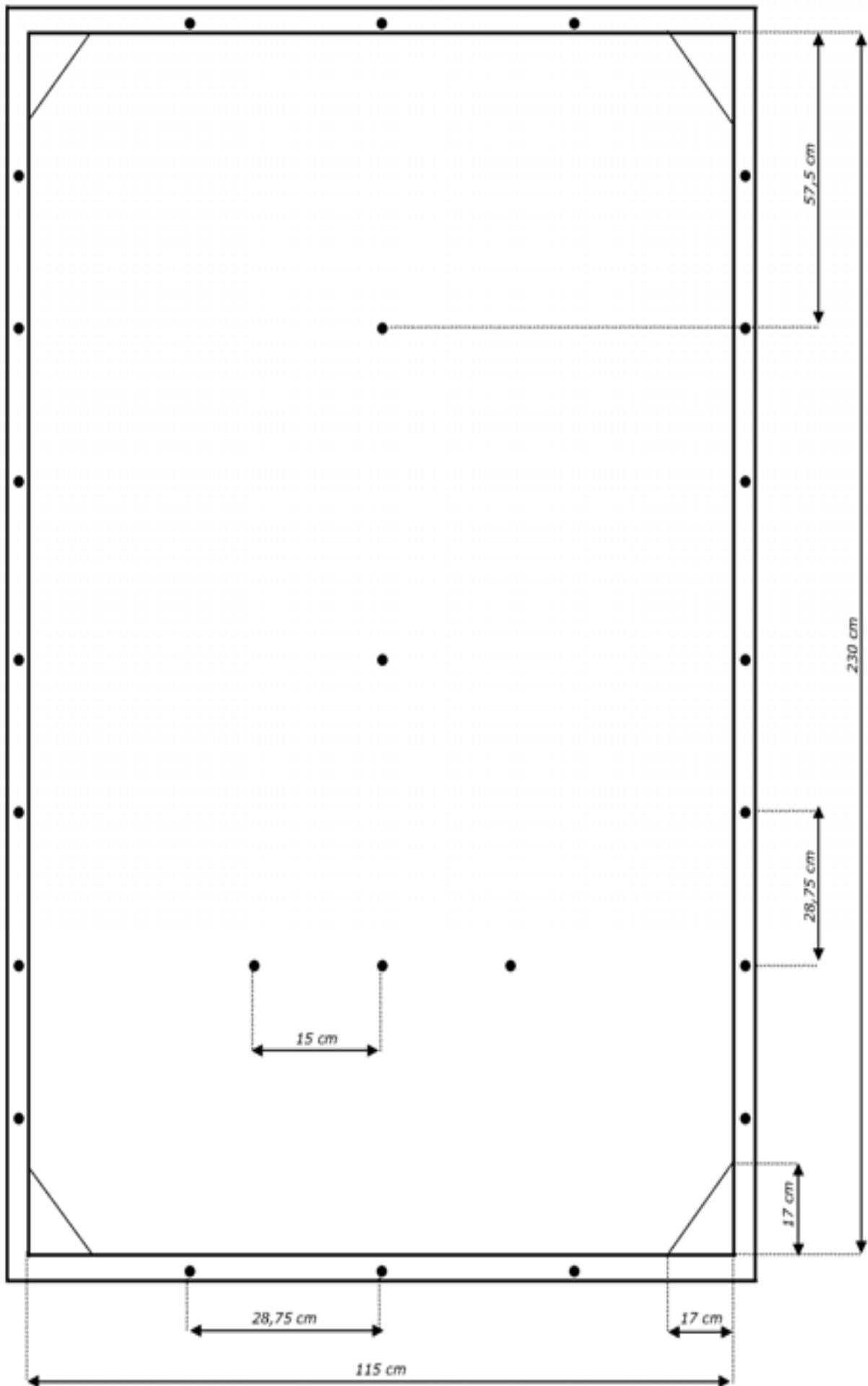
Als bij de spelsoort libre, de aanspeelballen in de verboden zone tot stilstand komen, dan annonceert de arbiter "**entrée**" en mag de speler nog één carambole maken, zonder dat een van de aanspeelballen de verboden zone verlaat.

De arbiter annonceert dan "**dedans**". Om een volgende, **geldige** carambole te maken, moet een van de aanspeelballen de verboden zone verlaten. Gebeurt dit niet, dan wordt de speler afgeteld wegens de fout "**resté dedans**".

De beide aanspeelballen mogen wel onmiddellijk in de verboden zone terugkeren.

Het begrip "verboden zone" is hier relatief, omdat de speler in deze zone wel degelijk mag caramboleren, mits hij zich aan de beperkingen houdt.

Zie voor de afmetingen, de tekening op de volgende pagina.



Zodra in de spelsoort libre één van de ballen uitspringt, volgt de annonce "Noteren...". Daarna moet de arbiter de uitgesprongen bal schoonmaken en vervolgens **alle** ballen in de beginpositie plaatsen. De speelbal wordt daarbij op het rechter of op het verzoek van de speler, het linkeracquit geplaatst. Denk er wel aan dat de spelers wisselen en dat de juiste bal op het rechter- of linkeracquit komt te liggen.

Zodra in de spelsoort libre de speelbal "vast" ligt aan een van beide aanspeelballen, heeft de speler de keuze uit drie mogelijkheden:

alle ballen in de beginpositie laten plaatsen;  
spelen via de "niet vast" liggende bal of via een of meer banden waartegen de bal niet vast ligt;  
het "los" spelen d.m.v. een kop- stoot (piqué of massé).

In de spelsoort libre wordt in de overgangs- en de topklasse gespeeld met grote hoeken zoals op de volgende pagina is weergegeven.

In alle klassen, waarin met een grote hoek wordt gespeeld en in alle klassen op de grote tafel hebben de spelers bij "vast" liggende ballen geen keuze. Zij moeten dan altijd vanaf de beginstoot verder spelen. Een reden te meer dus om goed te kijken of de ballen inderdaad "vast" liggen. In deze klassen moet je dus altijd de loep gebruiken. Ook als je voor de eerste keer kijkt of de ballen "vast" liggen. Je wint het vertrouwen van de speler er absoluut mee. Als de speler denkt dat je er met de pet naar gooit, zal hij je niet meer vertrouwen en elke annonce van je in twijfel trekken.

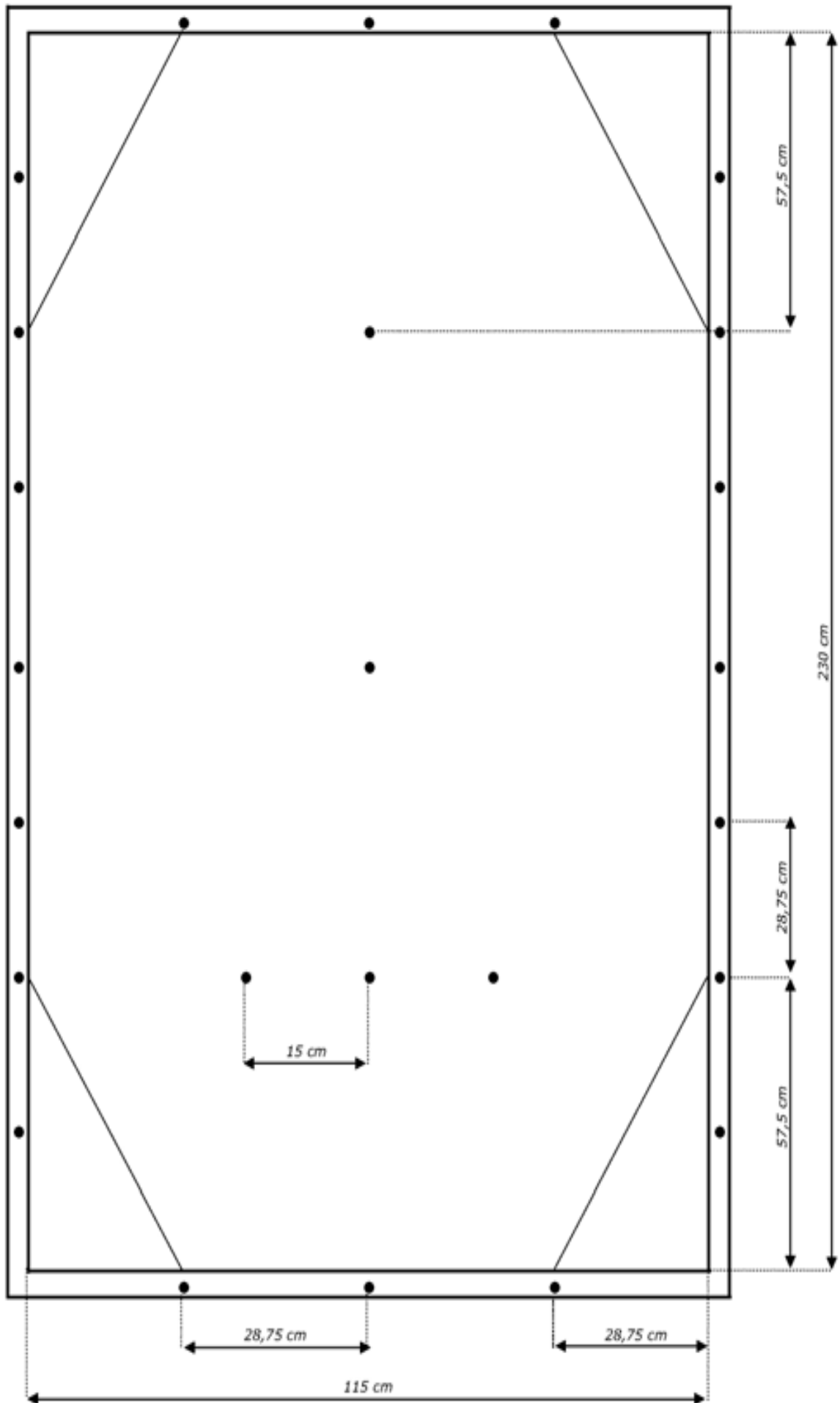
Begaafde en sterke "libre spelers" zijn in staat de ballen dicht bij de band te verzamelen en deze compacte positie langdurig te handhaven, zodat het scoren bijna eindeloos kan duren.

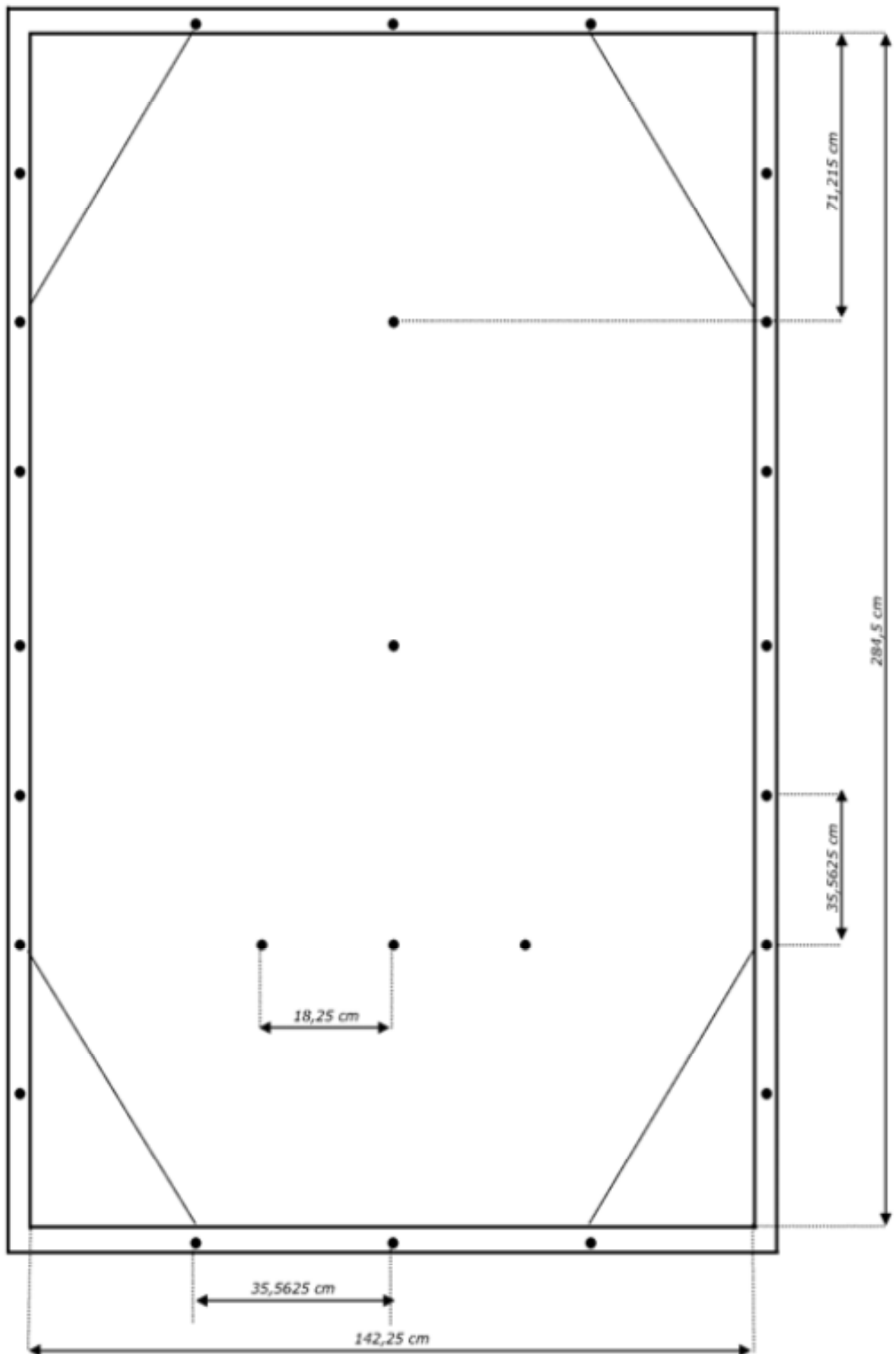
De serie die uit deze specifieke positie ontstaat wordt "Serie Américaine" genoemd. De spelers lopen hierbij als het ware al carambolend tegen de band om het biljart heen. In de hoeken stuiten zij dan op moeilijkheden i.v.m. de verboden zones. Door de ballen tijdig in een juiste positie te dwingen, het z.g. "keren", weten zij ook deze problemen kundig het hoofd te bieden, en gaan verder met scoren.

De "Serie Américaine" vereist een grote mate van evenwichtigheid en concentratie. Het lijkt eenvoudig, maar dat is het zeker niet. De arbiter moet dan zo dicht mogelijk bij het biljart en de positie van de ballen staan om zo de vele ragfijne stootjes feilloos te beoordelen.

Om een eventuele "biljardé" te kunnen constateren is het ook beslist noodzakelijk zo dicht mogelijk bij de positie van de ballen te staan, temeer omdat veel arbiters te lichtvaardig over het maken van deze fout oordelen. Een "biljardé" is zelfs voor zéér ervaren arbiters moeilijk te constateren. Denk echter nooit van tevoren dat een speler de carambole niet kan maken zonder daarbij te biljarderen. Je zult opkijken van de techniek die veel spelers in huis hebben.

Zie op de volgende twee pagina's de maten met de grote hoeken op de kleine tafel en de matchtafel.





## 6.2 Bandstoten

De spelsoort bandstoten zonder "verboden zones" gespeeld. Mochten er toch nog lijnen van andere spelsoorten op het biljart voorkomen, dan dienen deze, voor zover mogelijk, te worden verwijderd.

De naam "bandstoten" is tevens de verklaring voor wat met deze spelsoort wordt bedoeld: in deze spelsoort is een carambole namelijk pas geldig, nadat de speelbal ten minste één band heeft geraakt **vóórdát** die speelbal de derde bal raakt. Het raken van die band kan dus geschieden op elk moment vóór of na het raken van de tweede bal, mits dat raken maar gebeurt vóór het raken van de derde bal. We merken hierbij dus op dat de derde bal pas geraakt mag worden, **nadat** de band is geraakt. Dit betekent dat het gelijktijdig raken van de band en de derde bal in strijd is met het reglement en dus ook geen geldige carambole oplevert.

Bandstoten is op het driebanden na de moeilijkste spelsoort in onze sport. Om het bandspel goed en sterk te spelen zal de tactiek van een goede bandspeler er op zijn gericht de ballen te verzamelen. Hij zal in ieder geval proberen een positie aan één van de banden te realiseren, want dáár kan hij een serie scoren. De "ideale" positie bij het bandstoten is "omgekeerd" ten opzichte van die bij de "Serie Américaine". In die specifieke positie kan de speler met vele "losse band" stootjes en fijne snijstootjes hoge series scoren, omdat hij zodoende de positie van de ballen "compact" houdt. Bandstoten is dus wel degelijk een seriespel !!

Van de arbiter wordt ook hier weer verwacht dat hij zich goed opstelt en hier geldt eveneens: niet in het stootbeeld staan. Moet dat - bij uitzondering - toch gebeuren, dan geldt ook hier, dat een kwartslag met het lichaam draaien, het probleem grotendeels oplost. In de spelsoort bandstoten worden dus ook series langs de band gemaakt. De arbiter moet dus ook hier dichtbij de tafel staan om er nauw- lettend op toe te zien dat de band geraakt wordt, **vóórdát bal drie wordt geraakt**. Ook is het haarfijn aanspelen ("aaïen") van de ballen vaak niet te zien als de arbiter voor een ruime opstelling kiest.

Indien bij de spelsoort bandstoten een of meerdere ballen uitspringen, dan dient de arbiter - net als bij het libre - de uitgesprongen bal(len) schoon te maken en **alle** ballen in de beginpositie te plaatsen. Bedenk wel dat er van speler wordt gewisseld.

Indien in deze spelsoort de speelbal "vast" ligt tegen een van de aanspeelballen, dan heeft de speler de keus uit de volgende drie mogelijkheden:

Het laten plaatsen van alle ballen in de beginpositie;  
Het spelen van een niet-vastliggende bal of via een of meerdere banden waar- tegen de speelbal niet vastligt;  
Het los spelen van de speelbal d.m.v. een kopstoot (piqué of massé).

De annonce "**vast aan band**" zal bij deze spelsoort veel meer voorkomen dan bij het

libre of het kaderspel. De speler mag na deze annonce niet meer via die band afstoten, omdat hij anders zal worden afgeteld wegens biljardé.

### 6.3 Driebanden

Evenals bij het bandstoten ontbreken bij het driebanden de lijnen op het speelvlak. Bij het driebanden is een carambole pas geldig nadat de speelbal ten minste **drie banden heeft geraakt, vóórdát die bal de derde bal raakt**. Het mag ook driemaal dezelfde band zijn. Het raken van de banden mag dus geschieden op elk moment vóór of na het raken van de tweede bal, mits dat raken maar gebeurt **vóór het raken** van de derde bal.

Ook hier geldt dus dat het **gelijktijdig** raken van de band en bal drie in strijd is met de reglementen en dus **geen geldige carambole** oplevert.

Bij het driebanden mag de arbiter zich wat "ruimer" opstellen. Het is het beste om "in het midden van het stootbeeld" te gaan staan om alles goed te kunnen waarnemen. Hij kan dan met één of een paar passen bij de derde bal zijn om in het verlengde van de "snijlijn" te kijken naar het al dan niet raken van die bal. Op deze wijze staat een arbiter bijna altijd goed opgesteld.

Vooraf ballen, die met "contra-effect" uit een hoek worden gespeeld hebben menig arbiter verrast. Zorg er daarom voor niet al te ver van het biljart af te gaan staan en probeer in ieder geval vóóraf in te schatten wat de speler gaat doen.

Driebanden arbitreren lijkt eenvoudig vanwege de vele "grote" patronen, maar dat is beslist niet waar. Vergis je daar dus niet in. Het moeten nagaan of een speelbal wel het voorgeschreven aantal banden heeft geraakt - vooral bij klosballen - en dan ook nog het juiste aantal caramboles bijhouden heeft menig arbiter misleid.

#### **Dus: opletten geblazen !!**

Ook de vaak erg lange "bedenktijd" van spelers ondermijnt jouw concentratie met alle gevolgen van dien.

#### **LAAT JE DUS NIET AFLEIDEN !!**

Als de speelbal "vast" ligt aan één of meerdere ballen, dan kan de speler kiezen uit de volgende mogelijkheden:

Het spelen vanaf de niet vast liggende bal of een of meer banden waartegen de speelbal niet vast ligt;

Het los spelen van de speelbal d.m.v. een kopstoot (piqué of massé);

Het op de acquits laten plaatsnemen van **alléén de speelbal en de daaraan vast liggende bal**, eventueel de beide andere ballen, indien deze beide tegen de speelbal vast liggen en wel als volgt:



De **rode** bal op het **boven acquit**;  
De **speelbal** op het **beneden acquit**;  
De **derde bal** op het **middenacquit**.

Als het voor een de vastliggende ballen aangewezen acquit "versperd" is, dan wordt die bal geplaatst op het acquit, aangewezen voor de bal die het bedoelde acquit verspert.

Denk hierbij nog even aan wat we eerder hebben afgesproken: De rode bal opzetten staand voor de bovenband, de speelbal opzetten staand voor de benedenband en de derde bal vanaf de rechter- of linkerband.

Zijn in de spelsoort driebanden één of meer ballen uitgesprongen, dan worden **alléén de uitgesprongen ballen** opgezet volgens de wijze zoals die is aangegeven bij vastliggende ballen. Denk er hierbij aan, dat als een bal uitspringt, tevens de beurt voor de speler voorbij is.

Als de speelbal uitspringt, moet hij dus als andere bal worden opgezet en als de andere bal uitspringt, moet deze als speelbal worden geplaatst.

Denk er ook even aan om uitgesprongen ballen altijd schoon te maken.

Voorbeelden van bij driebanden vastliggende ballen:

**Speelbal ligt vast aan de rode bal;**

Speelbal op beneden acquit, rode bal op boven acquit.

**Speelbal ligt vast aan de andere bal;**

Speelbal op beneden acquit, andere bal op middenacquit.

**Speelbal ligt vast aan beide aanspeelballen;**

Speelbal op beneden acquit, rode bal op boven acquit en andere bal op middenacquit.

**Speelbal ligt vast aan rode bal en andere bal verspert boven acquit;**

Speelbal op beneden acquit en rode bal op middenacquit.

**Speelbal ligt vast aan rode bal en andere bal verspert beneden acquit;**

Speelbal op middenacquit en rode bal op boven acquit.

**Speelbal ligt vast aan andere bal en rode bal verspert middenacquit;**

Speelbal op beneden acquit en andere bal op boven acquit.

**Speelbal ligt vast aan andere bal en rode bal verspert beneden acquit;**

Speelbal op boven acquit en andere bal op middenacquit.

Nu nog even het volgende: als de speelbal "vast aan band" ligt, **moet je** ditannonceren. De speler moet dan, voor de arbiter duidelijk waarneembaar, van die band áf stoten (evenwijdig is ook fout). Wanneer de desbetreffende annonce achterwege blijft, zou de speler die band als eerst geraakte band kunnen meetellen.

Ter informatie:

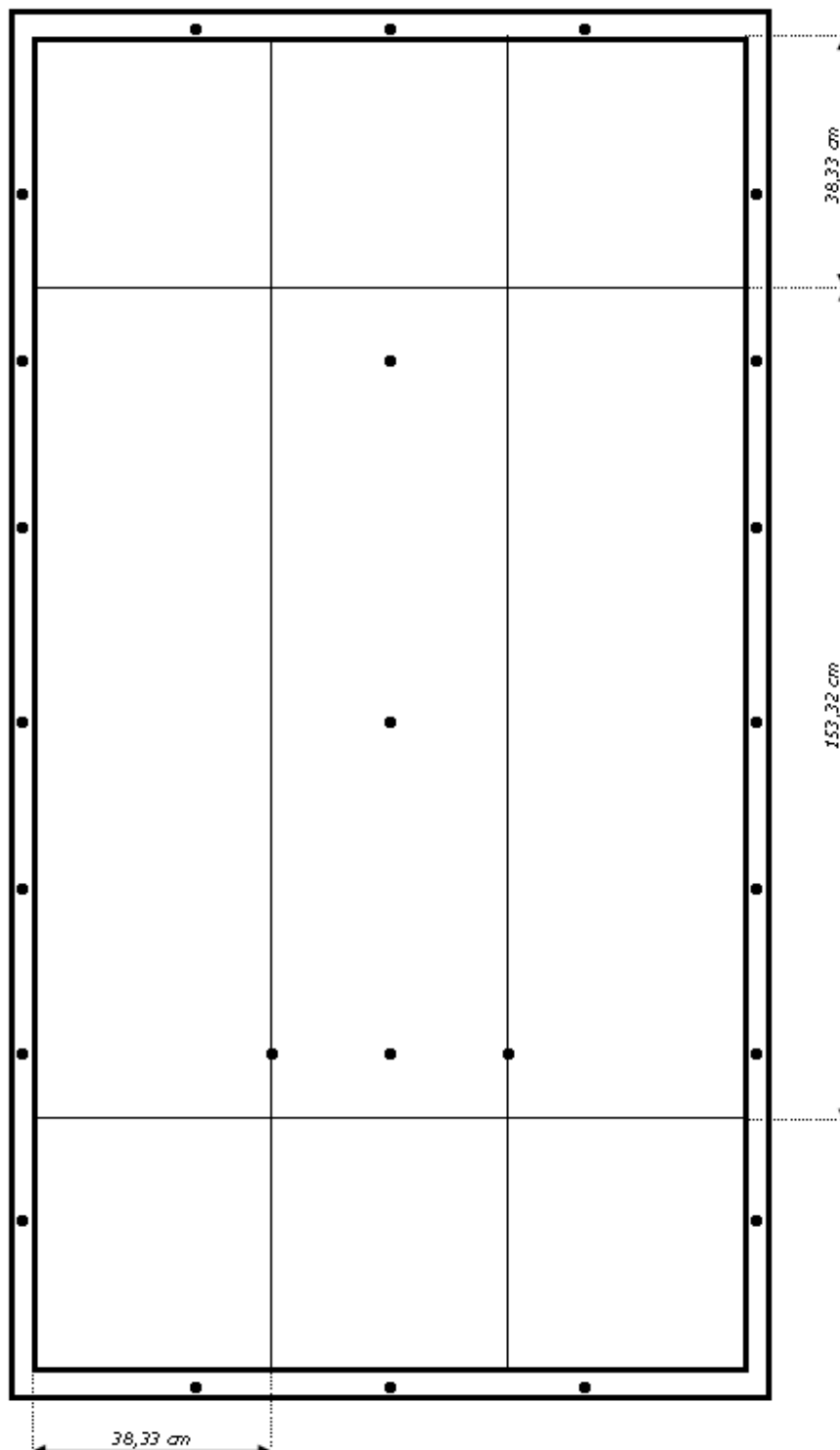
Sinds enige jaren worden ook partijen in "**sets**" gespeeld. Daarvoor kunnen andere, door de KNBB vastgestelde, regels gelden. Stel je voor aanvang van een toernooi of wedstrijd altijd op de hoogte van eventueel afwijkende regels. De wedstrijdleiding moet hier alles van weten. Je kunt dan niet worden verrast door voor jou onbekende regels. Vergewis je ervan of de Afdeling Wedstrijdzaken van de KNBB de van het SAR afwijkende regels in de uitnodigingscirculaire heeft opgenomen. Zij kunnen bijvoorbeeld betrekking

hebben op: de procedure van het inspelen, de keuzetrekstoot, de kleur van de speelbal, of de inspeeltijd. Ook kunnen andere onderdelen afwijken van de zo vertrouwde regels.

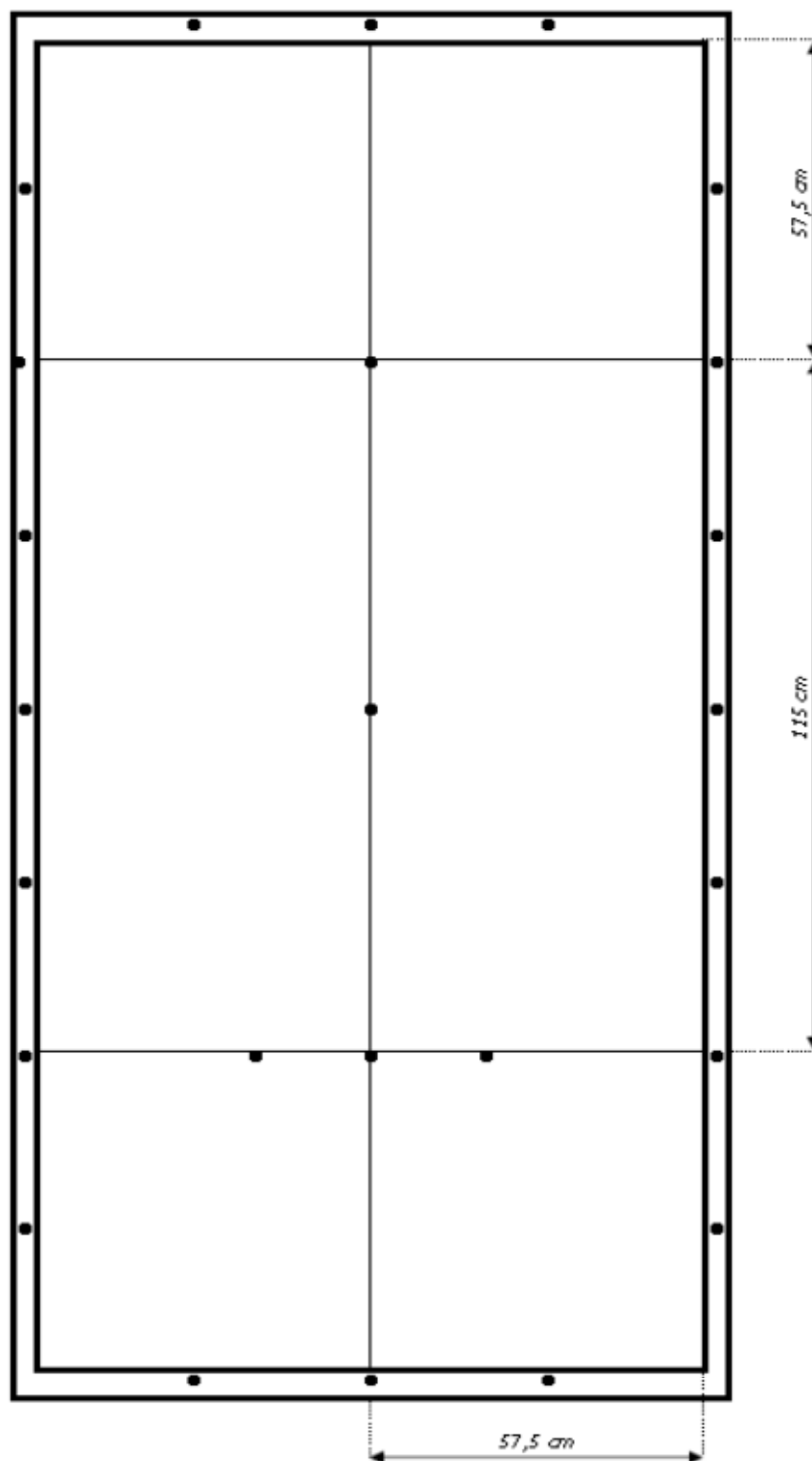
#### 6.4 Kader (alléén op de kleine tafel)

Om de lange en eentonige series in het libre te beperken, is men op het idee gekomen om het speelvlak in verschillende vlakken te verdelen door met een wit potlood dunne lijnen op het speelvlak te tekenen. Zo ontstond het kaderspel.

Vakindeling bij het kader 38/2 (speelvlak in 9 vakken verdeeld)

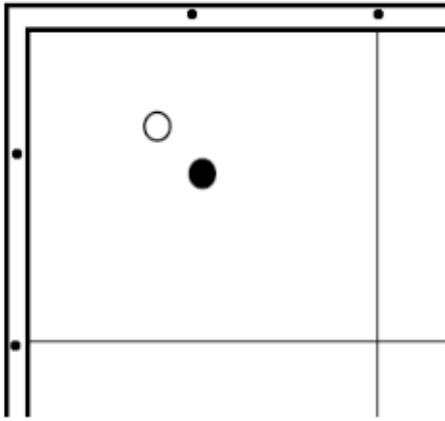


## Vakindeling bij het kader 57/2 (speelvlak in 6 vlakken verdeeld)



Beide kadersoorten worden gespeeld op de kleine tafel.

Het kaderspel onderscheidt zich dus van het libre doordat het speelvlak is verdeeld in een aantal vakken, **kadervakken** genaamd. Deze vakken hebben dezelfde functie als de verboden zones bij het libre. Bij het tweestootskader mag binnen een kadervak slechts één carambole worden gemaakt. Bij de tweede stoot moet tenminste één van de aanspeelballen het kadervak verlaten. De bal mag wel meteen in dit vak terugkeren.



Als de aanspeelballen binnen het kadervak tot stilstand komen annonceert de arbiter "**entrée**".

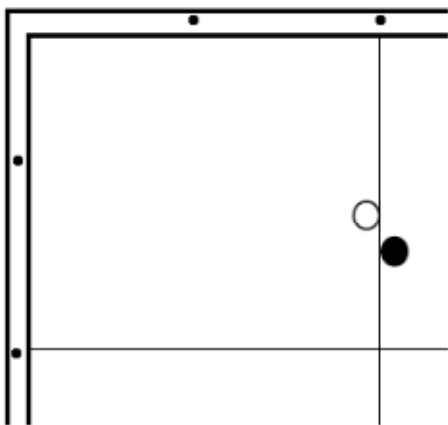
Als bij de volgende carambole geen van beide aanspeelballen het kadervak heeft verlaten annonceert de arbiter "**dedans**".

De daaropvolgende carambole is pas geldig als minimaal één van de aanspeelballen het kadervak heeft verlaten.

Blijven beide aanspeelballen binnen het kadervak, dan wordt de speler afgeteld wegens de fout "**resté dedans**". (dit betekent "binnen gebleven")

De annonce "**weer entrée**" en "**weer dedans**" wordt gebruikt indien een van de aanspeelballen over de kaderlijn "waggelt" en om beurten buiten en binnen het kadervak komt. Er is in principe geen verschil tussen beide posities, alleen voor het publiek en de niet-aan-de-beurt-zijnde speler is duidelijk dat de arbiter niet bij de tweede maal entrée of dedans de verkeerde annonce uitspreekt. Dit voorkomt reacties uit het publiek.

Als een aanspeelbal **precies op de lijn** van een kadervak of een anker ligt waarin de tweede aanspeelbal zich bevindt, dan worden beide aanspeelballen geacht in dat zelfde kadervak te liggen.



De positie "**à cheval**" is elke positie die niet entrée of dedans is. Hierop komen we later nog terug.

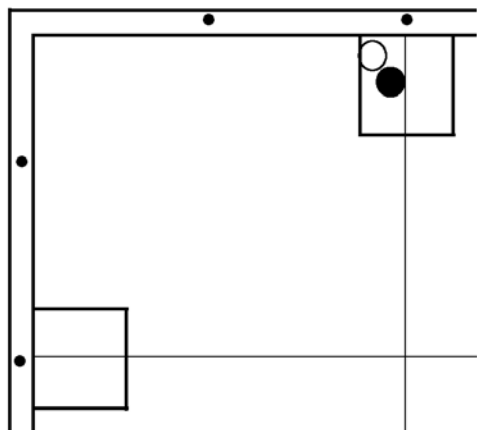
## 6.5 Ankerkader (alléén op de matchtafel)

Omdat zeer vaardige spelers er al snel in slaagden in de positie "à cheval" bij de uiteinden van de kaderlijnen hoge series te maken, werden nieuwe hindernissen bedacht. Men tekende de "**ankers**": kleine (vier zijden van elk 17,8 cm lang) vakjes, aan elk uiteinde van een kaderlijn. Zo ontstond het "**ankerkaderspel**".

In de ankers gelden dezelfde bepalingen, die ook voor de kadervakken gelden. Moet de positie van de aanspeelballen ten opzichte van het anker worden geannonceerd, dan dient die annonce altijd vooraf te worden gegaan door de positie

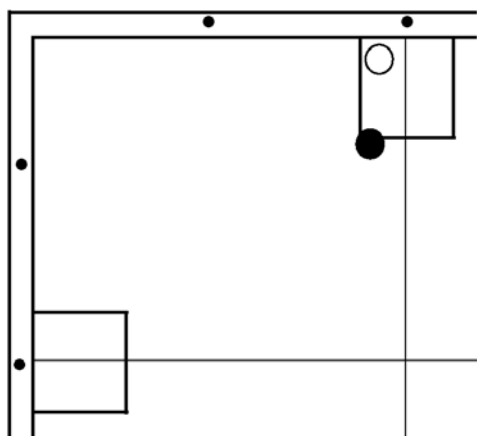
ten opzichte van het kadervak, of de kadervakken. Eenvoudig gezegd: **eerst de positie in het kader, dan de positie in het anker**. Er volgen dus twee verschillende annonces vlak achter elkaar. Is er in een dergelijk geval sprake van twee gelijkkluidende annonces, dan wordt de annonce slechts eenmaal uitgesproken, gevolgd door de toevoeging "**partout**".

Zo kunnen de volgende annonces ontstaan:



### entrée - partout

Al naar gelang de voorafgaande positie. Men moet zich echter wel goed realiseren dat het anker - ondanks dat dit door de kaderlijn in twee delen wordt gedeeld - uit één vierkant vak bestaat. Liggen beide aanspeelballen dus in het anker, aan weerszijden van de kaderlijn, dan liggen ze t.o.v. dat anker entrée of dedans.



### entrée - à cheval      dedans - à cheval

Al naar gelang de voorafgaande positie.

De annonce "**weer entrée**" en "**weer dedans**" wordt gebruikt indien een van de aanspeelballen over de kaderlijn "waggelt" en om beurten buiten en binnen het kadervak komt. Er is in principe geen verschil tussen beide posities, alleen voor het publiek en de niet-aan-de-beurt-zijnde speler is duidelijk dat de arbiter niet bij de tweede maal entrée of dedans de verkeerde annonce uitspreekt. Dit voorkomt reacties uit het publiek.

Als een aanspeelbal **precies op de lijn** van een kadervak of een anker ligt waarin de tweede aanspeelbal zich bevindt, dan worden beide aanspeelballen geacht in dat zelfde kadervak of anker te liggen.

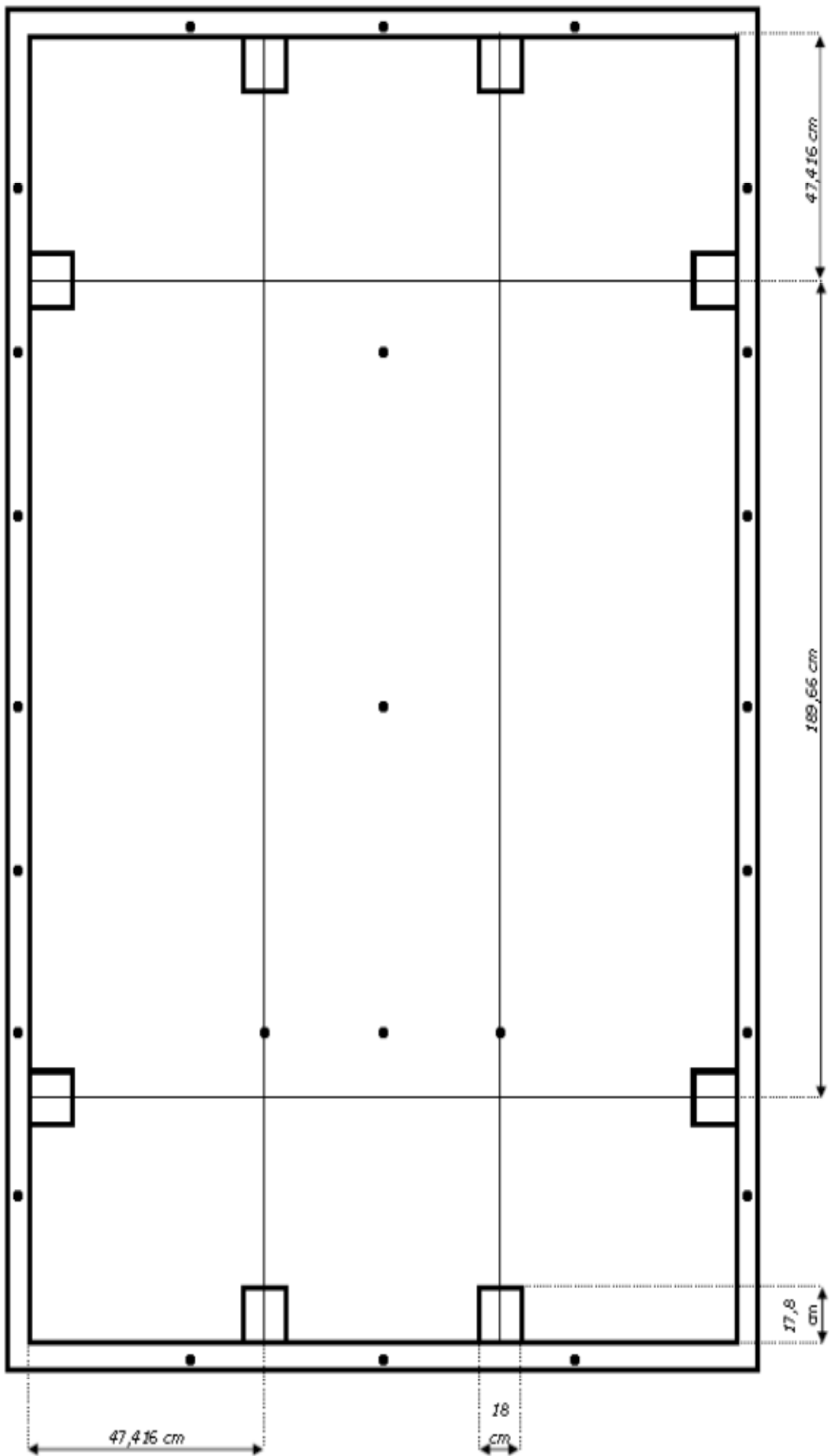
Liggen de twee aanspeelballen beide precies op de lijn van één kadervak, dan is de positie "**entrée of dedans in beide vakken**" Dit is echter een annonce, die in het leven van een arbiter misschien éénmaal voorkomt en misschien ook nooit.

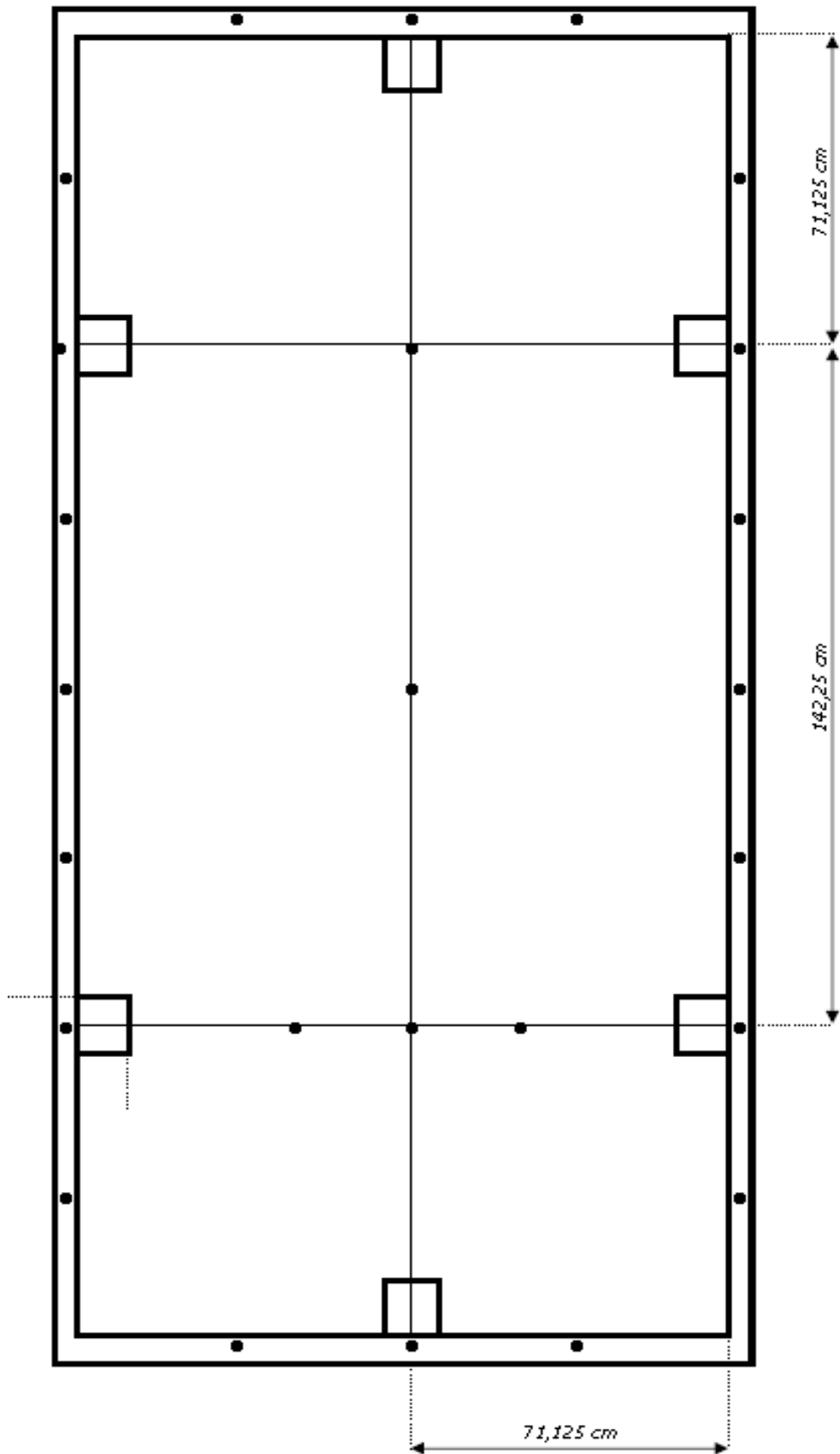
Het is dus erg belangrijk hoe de arbiter de positie van de ballen inschat. Dit kan in het voordeel of het nadeel van de spelers zijn. Bekijk dit dus niet te lichtvaardig. De speler zal de positie zelf ook bepalen. Is hij het niet met jouw waarneming eens, dan kan hij je - op correcte manier - vragen de positie nog eens goed te overzien. Zorg er dus voor dat de speler geen reden heeft je die vraag te stellen. Heeft hij daarvoor geen reden, dan heeft de speler duidelijk alle vertrouwen in jouw manier van arbitreren. En dat is voor jou weer erg prettig.

Nadert een partij ankerkader tot op vijf caramboles voor het einde dan moet je misschien een hele reeks annonces uitspreken. De juiste volgorde daarvoor is:

1. Het aantal gemaakte caramboles;
2. En nog .....
3. De positie t.o.v. het kadervak en het anker;
4. Indien van toepassing, vrij of vast.

Op de volgende twee pagina's de afmetingen van de matchtafels met de ankerkader-vakken.







## HOOFDSTUK 7

### ORGANISATIE BINNEN DE KNBB

Elke sport wordt pas aantrekkelijk als er een wedstrijdelement aan te pas komt. De drang om elkaars krachten te meten leeft bij ons allemaal. De meeste verenigingen komen al tegemoet aan die drang door het organiseren van onderlinge competities in welke vorm dan ook. Na verloop van tijd raakte men uitgekeken op de eigen clubleden en wilde men ook tegen leden van andere clubs spelen. Een goede sportorganisatie is dan onontbeerlijk. Zo'n sportorganisatie is de

### KONINKLIJKE NEDERLANDSE BILJARTBOND

Bij de KNBB zijn heel veel leden van meerdere verenigingen aangesloten. Deze leden worden in de statuten aangeduid als:

- **jeugdleden**                      - **seniorenleden**   - **recreanten**
- **leden van verdienste** - **ereleden**

Verenigingen zijn ondergebracht in districten. Districten zijn geografische eenheden met een eigen autonomie en zijn op hun beurt ondergebracht in 4 gewesten:

- Regio **Noord-Oost Nederland**                      - Regio **Midden Nederland**
- Regio **West Nederland**                              - Regio **Zuid Nederland**

De gewesten zijn in het belang van het wedstrijdwezen verdeeld in twee afdelingen, die de naam van het gewest en de toevoeging **Afdeling 1** en **Afdeling 2** of **Noord** en **Zuid** hebben.

De KNBB is de enige overkoepelende biljartorganisatie in Nederland, die wordt erkend door het Ministerie van Volkshuisvesting, Welzijn en Sport (VWS). Hieronder vallen ook de secties Driebanden, Snooker en de (zelfstandige) Vereniging Carambole.

In een goed gestructureerde organisatie zijn reglementen onmisbaar. De KNBB kent meerdere reglementen. Alle reglementen zijn terug te vinden op de website van de KNBB.

De KNBB-Vereniging Carambole (KVC) heeft eigen reglementen en ook die zijn terug te vinden op de bedoelde website.

Er wordt wel eens beweerd: "Reglementen zijn er om overtreden te worden". Weet dan dat de KNBB haar tuchtrecht heeft ondergebracht bij het ISR, het Instituut voor Sport en Rechtspraak, een overkoepelend orgaan voor vele sportbonden.

# HOOFDSTUK 8

## GEGEVENS OVER DIVERSE ARBITER CURSUSSEN

### 8.1 Opleiding tot Arbitr 1

Deze cursus is de basis voor de arbitrale loopbaan en bestaat uit een 6-tal dagdelen waarin de beginnend arbiter wegwijz wordt gemaakt in de spelsoorten libre, bandstoten en driebanden, allen op de kleine tafel. De cursus wordt gegeven door een KNBB-docent. Aan het eind van de cursus volgt een examen. Dit examen wordt zowel theoretisch als praktisch afgenomen door een examiner van de CAC. Een Arbitr 1 mag worden ingezet bij alle imperatieve klassen op de kleine tafel. Voor de cursisten is het Handboek Arbitrage onmisbaar. Voor de docent, is er bij de KNBB een brochure verkrijgbaar met de naam:

#### **Lesplan Opleiding Arbitr 1 (LOA1)**

In dit lesplan wordt uitgebreid aangegeven welke materie in welk lesdeel moet worden behandeld en hoe naar het examen moet worden toegewerkt. Het is voor de cursist verplicht **alle** lessen van de cursus te volgen. Alleen cursisten die slagen voor het theorie-examen mogen deelnemen aan het praktijk gedeelte. Na het succesvol afronden van beide examens heeft de arbiter recht op het dragen van:

#### **Het officiële KNBB insigne "Arbitr 1"**

### 8.2 Opleiding tot Arbitr 2

Het doel van deze cursus is het opleiden van arbiters, die kunnen worden ingezet bij alle imperatieve klassen op de kleine tafel, bij alle niet-imperatieve klassen libre, bandstoten en driebanden op de kleine tafel en bij de 3<sup>e</sup> en 2<sup>e</sup> klasse kader 38/2. Kandidaten dienen in het bezit te zijn van het certificaat "Arbitr 1". De opleiding tot Arbitr 2 wordt op initiatief van een districtsbestuur opgestart. Voor de opleiding wordt door de CAC een KNBB-docent aangezocht. Deze docent is door de KNBB officieel aangesteld. Het Handboek Arbitrage is ook voor deze cursus de leidraad. Ten behoeve van de docent is bij de KNBB verkrijgbaar het:

#### **Lesplan Opleiding Arbitr 2 (LOA2)**

Het gebruik van het Handboek Arbitrage en het Lesplan Opleiding arbiter 2 is noodzakelijk om in het gehele land een uniformiteit in de opleiding te waarborgen. Ook omdat aan het eind van de opleiding door de Examencommissie een universeel examen zal worden afgenomen. De cursus bevat alle spelsoorten op de kleine tafel, met uitzondering van de spelsoort ankerkader. De opleiding is verdeeld over een zestal lesdelen van ongeveer 4 uur, afhankelijk van het aantal cursisten. Na het zesde lesdeel

wordt een theorie-examen afgenomen door de CAC. Cursisten die voor dit theoretische deel slagen worden uitgenodigd voor het praktijkexamen. Na het succesvol afronden van beide examens, krijgt men namens de CAC een certificaat uitgereikt, wat recht geeft op het dragen van

### **Het officiële KNBB insigne "Arbiter 2"**

#### **8.3 Opleiding tot Arbiter 3**

De gewestelijke commissie dient bij het organiseren van gewestelijke kampioenschappen te kunnen beschikken over goed opgeleide arbiters. Ook de CAC kan - in overleg met de regionale arbitercoördinatoren - arbiters oproepen om te arbitreren bij door de CAC te bepalen officiële wedstrijden.

De opleiding wordt op initiatief van de Werkgroep Opleiding en Examens opgestart. Als docent wordt door de CAC een KNBB-docent aangewezen, met als doel de uniformiteit door geheel Nederland te waarborgen.

De kandidaten dienen in het bezit te zijn van het certificaat "Arbiter 2". Zij moeten ten minste twee seizoenen onafgebroken als arbiter actief zijn geweest.

Na het succesvol afronden van de cursus mag de arbiter ingezet worden bij alle klassen op de kleine tafel en bij het driebanden groot.

De volledige opleiding duurt ongeveer 24 uren, verdeeld over een zestal dagdelen. Aansluitend volgt een theorie-examen, afgenomen door de CAC. Kandidaten die voor dit examen slagen, zullen worden uitgenodigd om deel te nemen aan het praktijkexamen. Dit examen kan afgenomen worden in alle spelsoorten op de kleine tafel en driebanden groot. Slagen kandidaten voor beide examenonderdelen, dan wordt aan hen namens de CAC een certificaat uitgereikt dat hen recht geeft op het dragen van:

### **Het officiële KNBB insigne "Arbiter 3"**

#### **8.4 Opleiding tot Arbiter 4.**

Als laatste in de reeks opleidingen is de cursus Arbiter 4. De cursisten worden geselecteerd door de WOE nadat zij gedurende minimaal 2 seizoenen hebben gearbitreerd bij speciale door de CAC aangewezen kampioenschappen. Voor- afgaand aan deze cursus dienen de kandidaten een schriftelijk toelatingsexamen af te leggen. Kandidaten die voor dit toelatingsexamen slagen kunnen worden toegelaten. De cursus duurt meerdere dagdelen. Tijdens de cursus wordt aandacht besteed aan de alle spelsoorten op de grote tafel (matchtafel). Aan het eind van de cursus volgt een praktijkexamen namens de CAC. Geslaagden voor deze cursus hebben het recht op het dragen van:

### **Het officiële KNBB insigne "Arbiter 4"**

# BIJLAGE 1

## VRAGEN MET BIJBEHORENDE ANTWOORDEN

De hierna opgenomen vragen zijn uitsluitend bestemd voor kandidaten, die willen controleren of zij de theorie beheersen.

- Vraag 1. Wat is een biljart ?  
Vraag 2. Welke afmetingen moet een klein biljart hebben ?  
Vraag 3. Welke andere afmetingen van een klein biljart zijn toegestaan ?  
Vraag 4. Wat is de hoogte van de band gemeten vanaf het speelveld ?  
Vraag 5. Welke afstand is toegestaan tussen de bovenkant van de omlijsting en de vloer waarop het biljart staat ?  
Vraag 6. Wat is de lengte van de middellijn van een biljartbal ?  
Vraag 7. Welke eisen worden er aan biljartballen gesteld inzake kleur, gewicht, merkteken, fabricaat etc. ?  
Vraag 8. Wat is een keu ?  
Vraag 9. Hoe worden de plaatsen van de acquires aangegeven ?  
Vraag 10. Hoe luiden de namen van de acquires en waar bevinden ze zich ?  
Vraag 11. Hoe worden de korte banden in het SAR genoemd ?  
Vraag 12. Wat is de afstootlijn ?  
Vraag 13. Wanneer is de partij begonnen ?  
Vraag 14. Wanneer en hoelang mag een speler het materiaal beproeven ?  
Vraag 15. Waar worden de ballen voor de keuzetrekstoot geplaatst ?  
Vraag 16. Wat is de bedoeling van de keuzetrekstoot ?  
Vraag 17. Hoe dient de keuzetrekstoot uitgevoerd te worden ?  
Vraag 18. Wat doet je als tijdens de keuzetrekstoot een fout is gemaakt ?  
Vraag 19. Hoe wordt bepaald dat een speler met de ongemarkeerde bal speelt ?  
Vraag 20. Op welke acquires worden de ballen in de beginpositie geplaatst ?  
Vraag 21. Mag de beginstoot vanaf de gemarkeerde bal of van de losse band worden gespeeld ?  
Vraag 22. Op welk moment mag een partij worden onderbroken ?  
Vraag 23. Als een arbiter de laatste carambole heeft geannonceerd en er blijkt nadien in de tellijst een fout te zitten, wat gebeurt er dan ?  
Vraag 24. Wat is de annonce als een speler de partij heeft beëindigd en zijn tegenstander nog recht heeft op een beurt ?  
Vraag 25. Geef een definitie van een carambole.  
Vraag 26. Wanneer is een carambole geldig ?  
Vraag 27. Wie beslist over de geldigheid van de carambole ?  
Vraag 28. Wat wordt bedoeld met "vast" liggende ballen ?  
Vraag 29. Als een bal niet vast ligt tegen een andere bal of band, wat is dan de annonce van de arbiter ?  
Vraag 30. Wanneer wordt een bal als uitgesprongen beschouwd ?  
Vraag 31. Noem de 8 fouten die een speler kan maken.  
Vraag 32. Geef een definitie van "biljardé".

- Vraag 33. Mag een speler in de spelsoort libre onbeperkt caramboleren ?
- Vraag 34. Wat is de afmeting van de "verboden zone" bij libre klein ?
- Vraag 35. Welke keus heeft een speler - die niet tot de overgangs- of topklasse behoort - bij vastliggende ballen in een partij libre klein ?
- Vraag 36. Wat doet je bij uitgesprongen ballen tijdens een partij libre ?
- Vraag 37. Welke annonces gelden voor de "verboden zone" in libre klein ?
- Vraag 38. Wanneer is er sprake van "entrée" ?
- Vraag 39. Wat houdt de positie "dedans" in ?
- Vraag 40. Wanneer announceer je "resté dedans" ?
- Vraag 41. Wanneer moet je "á cheval" annunceren ?
- Vraag 42. Wanneer is bij het bandstoten een carambole geldig nadat wel is voldaan aan de regels voor alle spelsoorten ?
- Vraag 43. Wat doet je als bij het bandstoten een bal is uitgesprongen ?
- Vraag 44. Hoe worden "vast" liggende ballen bij het bandstoten opgezet ?
- Vraag 45. Wanneer is bij het driebanden een carambole geldig nadat wel is voldaan aan de regels voor alle spelsoorten ?
- Vraag 46. Welke keuze heeft een speler bij vastliggende ballen in een partij bandstoten, en welke in een partij driebanden ?
- Vraag 47. Wat moet er gebeuren als tijdens het driebanden een bal uitspringt?
- Vraag 48. Hoe worden "vast" liggende ballen bij het driebanden opgezet ?
- Vraag 49. Wat moet er gebeuren wanneer een bal niet op het acquit kan worden geplaatst omdat een andere bal dit acquit geheel of gedeeltelijk versperd?
- Vraag 50. Hoe worden tijdens een partij driebanden de ballen opgezet als de speelbal "vast" ligt aan beide andere ballen ?
- Vraag 51. Wat wordt onder "arbitrage" verstaan ?
- Vraag 52. Wat wordt onder de "tweede arbiter" verstaan ?
- Vraag 53. Wat is de taak van de arbiter ?
- Vraag 54. Wanneer beginnen de taken van de arbiter ?
- Vraag 55. Wanneer eindigen de taken van de arbiter ?
- Vraag 56. Waar moet een arbiter tijdens de partij op letten ?
- Vraag 57. Wat zijn de bevoegdheden van een arbiter ?
- Vraag 58. Mag een arbiter een speler van tevoren wijzen op een overtreding van de spelregels
- Vraag 59. Hoe dient een arbiter zich met betrekking tot zijn opstelling te gedragen?
- Vraag 60. Hoe dient een arbiter zich vóór en tijdens de uitvoering van en stoot op te stellen ?
- Vraag 61. Door welke handeling van een arbiter kan een speler worden gehinderd ?
- Vraag 62. Indien er verschil is tussen tellijst en scorebord, welke wordt dan als juist aangemerkt ?
- Vraag 63. Er is ten onrechte een carambole geldig geteld. Kan dit worden hersteld ?
- Vraag 64. Welke fout wordt een speler niet aangerekend ?
- Vraag 65. Wat doet je als de ballen zijn verplaatst door een fout waaraan de speler

- geen schuld heeft ?
- Vraag 66. Kan een arbiter een carambole ongeldig verklaren als de speler zijn beurt reeds heeft vervolgd ?
- Vraag 67. Wanneer mag je als arbiter de tweede arbiter raadplegen, en wanneer mag dat absoluut niet ?
- Vraag 68. Is een arbiter altijd verplicht een gemaakte fout aan te duiden ?
- Vraag 69. Mag je een door jou genomen beslissing herzien ?
- Vraag 70. Is een arbiter verplicht aan het verzoek van een speler te voldoen om een beslissing in heroverweging te nemen ?
- Vraag 71. Wat is een "niet meer te controleren" situatie ?
- Vraag 72. Wat moet je doen als een speler je tijdens de partij verzoekt de ballen schoon te maken ?
- Vraag 73. Mag de "gemerkte" bal worden aangewezen ?
- Vraag 74. Wanneer moeten de ballen in de vorige positie worden teruggeplaatst ?
- Vraag 75. Wanneer een arbiter een carambole heeft geteld, en er wordt - voordat de ballen tot stilstand zijn gekomen - alsnog een fout gemaakt, wat moet hij dan doen ?
- Vraag 76. Als een speler een fout heeft gemaakt en toch doorspeelt, moeten de ballen dan worden teruggeplaatst ?
- Vraag 77. Als een arbiter constateert dat een speler tijdens een serie - voordat de speler opnieuw afstoot - met de verkeerde bal heeft gestoten, hoeveel caramboles moet hij dan laten noteren ?
- Vraag 78. De arbiter constateert dat de speelbal NIET vast ligt. Hierna stoot de speler tegen het biljart, waardoor de ballen mogelijk WEL vast komen te liggen. Wat moet dan de beslissing zijn ?
- Vraag 79. In welke klasse libre klein mag de speler niet kiezen bij vastliggende ballen ?
- Vraag 80. Wat betekent "opzettelijk indirect" verplaatsen ?
- Vraag 81. Een speler raakt ongewild met zijn pommerans de speelbal. In een niet te verhinderen reflexbeweging stoot hij nogmaals af. Wat moet in dit geval de annonce zijn, en welke actie dient de arbiter te ondernemen ?
- Vraag 82. Een speler staat op het punt onopzettelijk een spelregel te overtreden. Mag je als arbiter hem daarop attent maken ?
- Vraag 83. Wanneer kan een partij worden onderbroken ?
- Vraag 84. Als je als arbiter bemerkt dat een speler met opzet de spelregels overtreedt met de bedoeling een lager algemeen gemiddelde te behalen, ook wel "drukken" genoemd, wat is dan de te volgen procedure ?
- Vraag 85. Wanneer worden de honderdtallen uitgesproken bij series van meer dan 100 caramboles ?
- Vraag 86. Waar staat een arbiter tijdens de "Serie Américaine" ?
- Vraag 87. Welke keus heeft een speler - die niet tot de overgangs- en topklasse behoort - bij vastliggende ballen in een partij libre klein ?
- Vraag 88. Waarin onderscheidt de spelsoort kader zich van het libre ?
- Vraag 89. Hoe groot is de afstand tussen de kaderlijnen en de banden bij de

verschillende kaderspelsoorten op de kleine tafel ?

- Vraag 90. Hoe worden de lijnen en de vakken bij het kaderspel genoemd ?
- Vraag 91. Een der aanspeelballen ligt precies op de lijn. Wat is de positie ?
- Vraag 92. Kan een aanspeelbal, die voor het grootste gedeelte buiten een kadervak ligt, toch in dat vak liggen ? Verklaar jouw antwoord.
- Vraag 93. Welke keus heeft de speler bij "vast" liggende ballen bij het kaderspel ?
- Vraag 94. Geef de volgorde van annouceren aan als een speler 11 caramboles heeft gemaakt, de ballen liggen vast, de positie is entrée-partout en de speler moet nog 2 caramboles maken.
- Vraag 95. Wat doet de arbiter als er tijdens de partij dingen gebeuren, waarin het reglement niet voorziet ?
- Vraag 96. Voor welke spelsoort is het SAR niet van toepassing ?
- Vraag 97. Wie is er verantwoordelijk voor het toegepaste materiaal ?
- Vraag 98. Wat wordt en bedoeld met "merkteken" ?
- Vraag 99. Wanneer moet de arbiter constateren dat het materiaal in orde is ?
- Vraag 100. Wanneer moet de arbiter het scorebord controleren ?

De antwoorden op deze vragen kun je vinden met behulp van de artikelnummers die op de volgende pagina worden gegeven. Vergeet niet de toelichtingen bij deze artikelen te betrekken. Het is beslist positief voor je, wanneer je veel vragen weet te beantwoorden. Men verwacht gewoon van je, dat je veel meer weet dan een speler en vaak meer dan een wedstrijdleider. Verhoog daarom jouw reglementenkennis door zeer nauwkeurig de voor jou belangrijke teksten in je op te nemen. Waar ze staan is niet altijd belangrijk, als je maar weet in welk reglement je de antwoorden kunt vinden !!

- |     |             |     |                        |
|-----|-------------|-----|------------------------|
| 1.  | SAR 2.2/1   | 51. | SAR 5.1/1              |
| 2.  | SAR 2.2/1   | 52. | SAR 5.1/3              |
| 3.  | SAR 2.2/1   | 53. | SAR 5.2/1              |
| 4.  | SAR 2.2/3   | 54. | SAR 5.2/2              |
| 5.  | SAR 2.2/7   | 55. | SAR 5.2/2              |
| 6.  | SAR 2.3/2   | 56. | SAR 5.2/3              |
| 7.  | SAR 2.3     | 57. | SAR 5.3                |
| 8.  | SAR 2.4/1   | 58. | SAR 5.3/7              |
| 9.  | SAR 2.5/1   | 59. | SAR 5.4/1              |
| 10. | SAR 2.5/2-3 | 60. | SAR 5.4/2              |
| 11. | SAR 2.5/3   | 61. | SAR 5.4/2              |
| 12. | SAR 2.5/4   | 62. | SAR 5.4/3              |
| 13. | SAR 3.1/1   | 63. | SAR 5.6/2              |
| 14. | SAR 3.2/1   | 64. | SAR 5.6/4              |
| 15. | SAR 3.2/4   | 65. | SAR 5.6/4              |
| 16. | SAR 3.2/5   | 66. | SAR 5.6/2              |
| 17. | SAR 3.2/5   | 67. | SAR 5.7/2,3            |
| 18. | SAR 3.2/6   | 68. | SAR 5.6/1              |
| 19. | SAR 3.3     | 69. | SAR 5.7                |
| 20. | SAR 3.4/1   | 70. | SAR 5.7/2              |
| 21. | SAR 3.4/2   | 71. | SAR 5.7/1              |
| 22. | SAR 3.5/1   | 72. | SAR 5.8/3              |
| 23. | SAR 3.6/1   | 73. | SAR 5.8/2              |
| 24. | SAR 3.6/2   | 74. | SAR 5.6/4              |
| 25. | SAR 3.7/1   | 75. | SAR 5.6/3              |
| 26. | SAR 3.7/2   | 76. | SAR 5.6/3              |
| 27. | SAR 3.7/3   | 77. | SAR 5.6/2              |
| 28. | SAR 3.8/1   | 78. | SAR 3.9/3              |
| 29. | SAR 5.5.6   | 79. | SAR 4.3/2              |
| 30. | SAR 3.8/2   | 80. | SAR 3.9/3              |
| 31. | SAR 3.9/1-8 | 81. | SAR 3.9/2              |
| 32. | SAR 3.9/4   | 82. | SAR 5.3/7              |
| 33. | SAR 4.1     | 83. | SAR 3.5/1,2            |
| 34. | SAR 4.2/1   | 84. | SAR 5.8/1              |
| 35. | SAR 4.3/1   | 85. | SAR 5.5/2              |
| 36. | SAR 4.3/3   | 86. | SAR 5.4/2+HA blz. 9-10 |
| 37. | SAR 4.5/4   | 87. | SAR 4.3/1              |
| 38. | SAR 4.5/2   | 88. | SAR 4.4/1              |
| 39. | SAR 4.5/3   | 89. | SAR 4.6 en SAR 4.7     |
| 40. | SAR 4.5/4   | 90. | SAR 4.4/1              |



- |     |                      |      |             |
|-----|----------------------|------|-------------|
| 41. | SAR 4.5/5            | 91.  | SAR 4.5/1,2 |
| 42. | SAR 4.9/1            | 92.  | SAR 4.5/1   |
| 43. | SAR 4.9/3            | 93.  | SAR 4.3/1   |
| 44. | SAR 4.9/3            | 94.  | SAR 5.5/8   |
| 45. | SAR 4.10/1           | 95.  | SAR 6.2/2   |
| 46. | SAR 4.0/3+SAR 4.10/3 | 96.  | SAR 1.2/6   |
| 47. | SAR 4.10/4           | 97.  | SAR 2.1/1   |
| 48. | SAR 4.10/4           | 98.  | SAR 3.9/6   |
| 49. | SAR 4.10/3b          | 99.  | SAR 5.2/2   |
| 50. | SAR 4.10/3b          | 100. | SAR 5.5/9   |

## BIJLAGE 2

### EISEN WAARAAN KANDIDATEN MOETEN VOLDOEN VOOR HET AFLEGGEN VAN EEN EXAMEN.

#### **ARBITER 1**

Theoretische kennis: conform Arbitrator-1 niveau  
Kunnen arbitreran bij: alle imperatieve klassen op kleine tafel  
Theorie-examen: 30 punten  
Praktijkexamen: libre en 3banden-klein  
Kleding: verenigingstenuue of zwarte pantalon met wit overhemd, zwarte leren schoenen en zwarte sokken



#### **ARBITER 2**

Theoretische kennis: conform Arbitrator-2 niveau  
Kunnen arbitreran bij: alle imperatieve en niet-imperatieve klassen op de kleine tafel  
Theorie-examen: 32 punten  
Praktijkexamen: kader en 3banden-klein  
Kleding: verenigingstenuue of zwarte pantalon met wit Overhemd zwarte leren schoenen en zwarte sokken



#### **ARBITER 3**

Theoretische kennis: conform Arbitrator-3 niveau  
Kunnen arbitreran bij: alle imperatieve klassen op de kleine tafel  
alle niet-imperatieve klassen kleine tafel  
alle klassen 3banden-groot en ankerkader  
Theorie-examen: 34 punten  
Praktijkexamen: ankerkader 47/2 en driebanden-groot  
Kleding: tenue Arbitrator-2 van het eigen district



#### **ARBITER 4**

Theoretische kennis: conform Arbitrator-4 niveau  
Kunnen arbitreran bij: alle klassen op de kleine tafel  
alle klassen op de grote tafel  
Theorie-examen: 35 punten  
Praktijkexamen: libre/bandstoten groot, ankerkader 47/2 en 3banden-groot.  
Kleding: Tenue van Arbitrator-3. Eventueel zwarte smoking met wit overhemd, zwarte leren schoenen en zwarte sokken

