

## **Arbitrage structuur KNBB**

### **ARBITRE U.M.B.**

Benoeming door de UMB op aanvraag van het BVC na voordracht van de CA. De voordracht van de CA is gebaseerd op prestatie en verdienste.

### **CEB ARBITER**

Benoeming door het BVC op voordracht van CA, het geheel bekrachtigd door de CEB. Vereist: 3 jaar Nationaal arbiter en voldoende beoordelingen.

### **ARBITER 4**

Opleiding duurt 6 dagdelen en wordt gegeven door een KNBB docent. Examinering door de CA. Benoeming door de CA na succesvol doorlopen van de cursus Nationaal Arbitrer. Minimaal 3 jaar ervaring als Gewestelijk arbiter.

### **ARBITER 3**

De opleiding duurt 6 dagdelen en wordt gegeven door een KNBB docent. Examinering door de CA. Vereist: minimaal 2 jaar als Districtsarbiter, 2 officiële kampioenschappen met beoordeling door een beoordelaar in opdracht van het district. Benoeming door de Gewestelijke Commissie in opdracht van de CA.

### **ARBITER 2**

Opleiding duurt 6 dagdelen en wordt gegeven door een KNBB docent. Examinering door CA. Na het succesvol afronden van de cursus volgt de benoeming door het Districtsbestuur in opdracht van de CA.

### **ARBITER 1**

De opleiding duurt 6 dagdelen en wordt gegeven door een KNBB docent. Examinering door de CA. Na het succesvol afronden van de cursus volgt de benoeming door het Districtsbestuur in opdracht van de CA.

## **I N H O U D**

<b>Hoofdstuk 1</b>	Algemeen.
<b>Hoofdstuk 2</b>	Inleiding.
<b>Hoofdstuk 3</b>	Vóór aanvang van de partij. 3.1 De voorbereiding. 3.2 Het begin van de partij. 3.3 Het inspelen. 3.4 De keuzetrekstoot. 3.5 De acquitstoot.
<b>Hoofdstuk 4</b>	Tijdens de partij. 4.1 Algemene wenken. 4.2 Het annonceren. 4.3 Het opstellen. 4.4 Het bewegen. 4.5 Het nemen van beslissingen. 4.6 Het herzien van beslissingen. 4.7 Fouten. 4.8 De tweede arbiter. 4.9 Het reinigen van ballen
<b>Hoofdstuk 5</b>	Het einde van de partij.
<b>Hoofdstuk 6</b>	De spelsoorten: 6.1 Libre. 6.2 Bandstoten. 6.3 Driebanden. 6.4 Kader.
<b>Hoofdstuk 7</b>	De organisatie binnen de KNBB.
<b>Hoofdstuk 8</b>	Gegevens over de verschillende arbiterscursussen. 8.1 Opleiding tot clubarbiter. 8.2 Opleiding tot districtsarbiter. 8.3 Opleiding tot gewestelijk arbiter.
<b>Bijlage 1</b>	Vragen met bijbehorende antwoorden.

### **BELANGRIJK !**

Deze herdruk van het "Handboek Arbitrage" (HA) is bijgewerkt tot en met 1 augustus 2018. Wijzigingen in de regelgeving worden jaarlijks vóór 1 augustus gepubliceerd op de website van de KNBB Vereniging Carambole, [www.knbbcarambole.nl](http://www.knbbcarambole.nl). Zo mogelijk zult u via de Nieuwsbrieven van de Commissie Arbiters op de hoogte gehouden worden.

# HOOFDSTUK 1

## ALGEMEEN

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

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

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

Het Handboek Arbitrage (HA) waarin u nu leest, is de vastgestelde leidraad tijdens de opleiding tot arbiter, waarop eveneens de examens zijn gebaseerd. Deze examens worden door of namens de Werkgroep Opleiding en Examens (WOE) afgenomen. Ook het Examen Reglement (ER) is voor iedereen ter inzage. Alle arbiterscursussen in Nederland worden gegeven door officiële KNBB-docenten. Er kunnen geen certificaten worden aangevraagd voor een cursus die niet door een KNBB-docent is gegeven.

In dit handboek wordt in bijlagen uitleg gegeven van de opzet en inhoud van de verschillende arbiterscursussen. Bij al deze cursussen wordt een tijdsduur aangegeven. Deze tijdsduur is gebaseerd op **lesdelen**. De duur van deze lesdelen is afhankelijk van het aantal cursisten. Een klein aantal cursisten krijgt in een uur meer persoonlijke aandacht dan een groot aantal in hetzelfde tijdsbestek. Het is dus bijzonder moeilijk te bepalen hoelang "uw" cursus gaat duren. Het bij de cursussen opgegeven tijdsbestek is bij benadering, en ontsproten aan een jarenlange ervaring op dit gebied. 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 u gevolgde cursus kunt u zich altijd wenden tot de CA, t.a.v. de WOE. De benodigde telefoonnummers zijn altijd op de website van de KNBB Vereniging Carambole te vinden.

De Commissie Arbiters dankt een ieder die meegeholpen heeft bij de totstandkoming van dit handboek.

Namens de CA,  
Hans Berkhout

## HOOFDSTUK 2

### INLEIDING

Kandidaten,

Als actief lid van de KNBB heeft u een belangrijk besluit genomen door gehoor te geven aan de oproep te worden opgeleid tot arbiter. Na uw benoeming zult u door de verschillende organen binnen de KNBB worden ingezet als arbiter bij officiële wedstrijden op verschillende niveaus. Arbitreren is geen eenvoudige zaak. Arbitrage vraagt om beslissingen, die in overeenstemming moeten zijn met de reglementen, die in principe onherroepelijk zijn en die geen aanleiding mogen geven tot twijfel.

#### **DAT VEREIST EEN GROTE VERANTWOORDELIJKHEID !**

Als arbiter moet u 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 uitsluitend een theoretische opleiding te volgen. Maar het is begrijpelijk dat deze theoretische ondergrond noodzakelijk en onmisbaar is voor het zelfvertrouwen van elke arbiter. Een gedegen spelregelkennis en een correct optreden zijn onmisbare eigenschappen voor een goede arbiter. Zorg er dus ook voor dat uw kleding en omgangsvormen onberispelijk zijn. Per slot van rekening kunt u een speler niet terechtwijzen als uw eigen voorkomen niet correct is.

Resumerend worden aan arbiters o.a. de volgende eisen gesteld. Hij moet:

- a. een grondige kennis van het Spel en Arbitrage Reglement (SAR) en een gedegen kennis van het Wedstrijdreglement (WR) 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 uw opleiding moet u deze tien broodnodige elementen verkrijgen. Luister en kijk daarom goed, ook naar uw medecursisten, daar kunt u alleen maar van leren.

De vragen die in dit handboek zijn opgenomen, worden door uw docent stelselmatig behandeld en zijn bedoeld om te toetsen of de noodzakelijke theoretische kennis aanwezig is. Neem de vragen en de daarbij behorende reglementartikelen door en vergeet de daarbij behorende toelichtingen niet.

Tenslotte moet worden getracht dat alle arbiters onderling tot dezelfde opvattingen komen ten aanzien van de uitleg en de toepassing van de reglementen.

## HOOFDSTUK 3

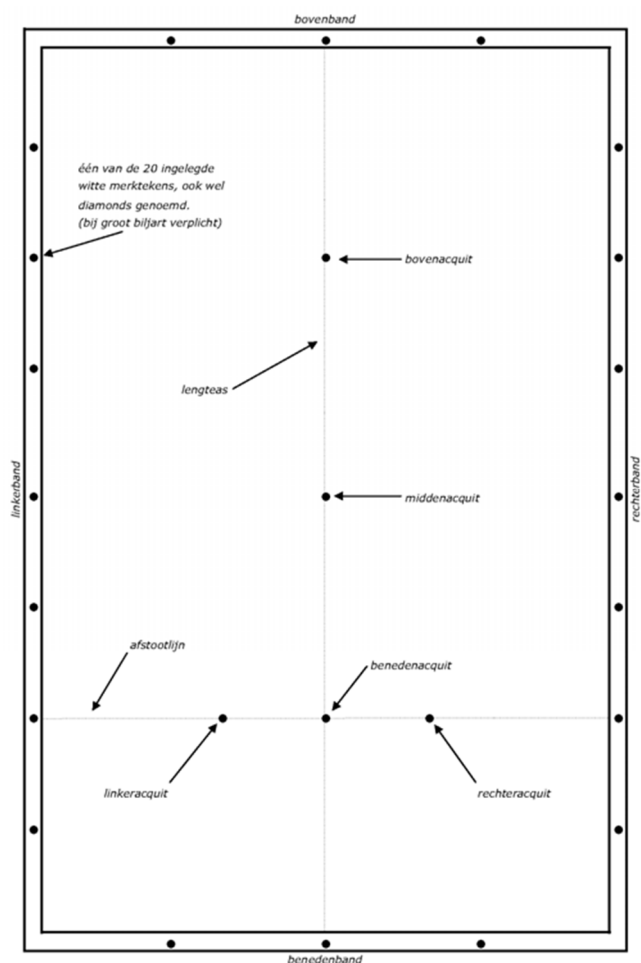
### VÓÓR AANVANG VAN DE PARTIJ

#### 3.1 De voorbereiding

Voordat een partij kan beginnen moet er nogal wat gebeuren. Van elke 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 zijn verzorgd;
- controleert of het biljart goed schoon is en dit zo nodig laat reinigen;
- controleert of de acquits goed zijn aangebracht;
- controleert of de eventueel noodzakelijke lijnen zo dun mogelijk, doch goed zichtbaar, op de juiste plaats zijn aangebracht, of 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 dient de arbiter ruim voordat de partij begint, bijvoorbeeld tijdens het in elkaar schroeven van de keu, de speler een hand te geven en zich voor te stellen. Als dit later gebeurt, dan wordt daardoor de concentratie van de speler onderbroken. Het is juist uw 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 de bordenist en hen het gevoel geeft dat zij erbij horen;
- de schrijver instrueert, dat hij op het juiste moment moet melden: "en nog vijf" (voor het driebanden "en nog drie") en hem er duidelijk op wijst dat de getallen vijf of drie duidelijk verstaanbaar moeten zijn. Het uitspreken van uitsluitend "en nog..." is beslist fout;
- er op toeziet dat de bordenist op het reglementair juiste moment de beurten van de spelers op het scorebord aangeeft;
- in het bezit is van een loep, een wit potlood met een scherpe punt en een schone witte zakdoek.

De tekening hiernaast geeft de indeling, de acquits, de benaming van de acquits en de banden aan. De gestippelde lijnen zijn denkbeeldige lijnen.



### 3.2 Het begin van de partij

De partij is begonnen nadat de arbiter de spelers voor het uitvoeren van het tossen heeft uitgenodigd. Voor het tossen dient de arbiter in een van beide handen een muntstuk te hebben. Het spreekt vanzelf dat de spelers niet mogen zien in welke hand hij dit muntstuk neemt. Vervolgens vraagt hij aan een speler van **zijn keuze** een hand te kiezen. Het is verstandig na die keuze **beide handen te openen** zodat beide spelers kunnen zien in welke hand het muntstuk zit. De speler die de hand met het muntstuk heeft, bepaalt wie er begint met inspelen.

### 3.3 Het inspelen

Tijdens het inspelen zijn de **spelregels niet**, maar de **gedragsregels wel** van toepassing! Tijdens het inspelen moet de arbiter:

- a. op de klok letten, ter bepaling van de "vier minuten grens";
- b. na 3 minuten op verstaanbare wijze annunceren: "**U heeft nog één minuut inspeeltijd**". (niets anders dan dat !).

Meestal zal een speler in die resterende minuut nog de beginstoot willen proberen. Is dat het geval, dan zijn **maximaal drie pogingen** toegestaan, ook al wordt daarmee de "vier minuten grens" overschreden. U **mag** (niet moet) de speler helpen bij het herplaatsen van de ballen. De arbiter doet dit zonder gebruik te maken van zijn zakdoek. Wil de speler echter doorgaan met inspelen, nadat hem is medegedeeld dat hij nog één minuut inspeeltijd heeft, dan heeft hij dat recht, maar dan ook niet langer dan die ene minuut. Wil de speler na het verstrijken van de vier minuten alsnog de acquitstoot proberen, dan mag hem dat niet meer worden toegestaan. Hij heeft dan zijn vier minuten volledig verbruikt. De tijd die nodig is voor het verwisselen van een topeind valt onder de inspeeltijd.

- c. Na de 4 minuten inspeeltijd, of de derde poging van de beginstoot, dient de arbiter aan te geven dat de inspeeltijd is verstreken. "**Meneer/Mevrouw ..... uw inspeeltijd is voorbij.**"

### 3.4 De keuzetrekstoot

Om de keuzetrekstoot uit te kunnen voeren plaatst de arbiter de ballen, na deze gepoetst te hebben, als volgt:

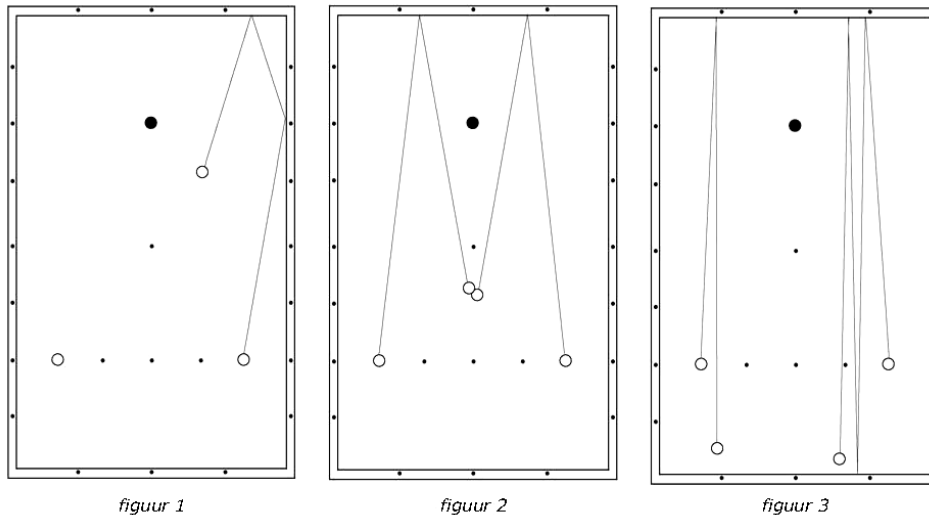
- a. de **rode bal** op het **boven acquit** (vanaf de bovenband);
- b. de **gemarkeerde bal** in het midden tussen het linker acquit en de linkerband op de afstootlijn (vanaf de benedenband);
- c. de **ongemarkeerde bal** in het midden tussen het rechter acquit en de rechter band op de afstootlijn (eveneens 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 andere speler afgestoten hebben**. Wanneer een speler bij het uitvoeren van de keuzetrekstoot een fout maakt, dan heeft zijn tegenstander de keus.

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

Maken beide spelers, nadat ze door de arbiter zijn gewaarschuwd nogmaals een fout, dan bepaalt de arbiter wie er met de partij begint.

Na de keuzetrekstoot mogen de spelers de ballen niet aanraken. Doen zij dit wel dan geeft de arbiter deze speler een officiële waarschuwing.



figuur 1

figuur 2

figuur 3

Bij **figuur 1** heeft de speler die van links afstoot de keus, 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 daaraan schuld heeft. De arbiter geeft beide spelers een waarschuwing en laat de keuzetrekstoot over spelen. Bij **figuur 3** is door de speler die van rechts afstoot zo hard gestoten dat de bovenband twee keer geraakt wordt. De keus is derhalve aan de andere speler. De speler wiens bal het dichtst bij de benedenband tot stilstand komt bepaalt aan wie de beginstoot wordt toegekend. Zodra na het uitvoeren van de keuzetrekstoot is bepaald aan wie de beginstoot wordt toegekend annonceert de arbiter "**De heer/mevrouw ..... begint**". Niets meer en niets minder. De arbiter richt zich tijdens die annonce duidelijk tot de schrijver en de bordenist. De speler aan wie de beginstoot wordt toegekend speelt met de ongemerkte bal.

### 3.5 De acquitstoot

Direct na de keuzetrekstoot plaatst de arbiter de ballen in de beginpositie. Hij doet dat als volgt:

- de **rode bal** (indien deze door de keuzetrekstoot verplaatst is) **op het bovenacquit** (vanaf de bovenband);
- de **gemarkeerde bal op het beneden acquit** (vanaf de benedenband);
- de **ongemarkeerde bal op het rechteracquit**, tenzij de speler uitdrukkelijk aangeeft te willen beginnen vanaf het linkeracquit (eveneens vanaf de benedenband).

Na de eventuele controle van de rode bal loopt de arbiter om het biljart en plaatst de overige twee ballen, zoals hierboven is beschreven. Indien de speler afstoot vanaf het rechteracquit, stelt u zich op aan de linkerzijde van de benedenband en indien de speler begint vanaf het linkeracquit, stelt u zich op aan de rechterzijde van de benedenband. Wordt er op meerdere biljarts gespeeld, dan wordt op **alle biljarts gelijktijdig begonnen**, zoals dat ook bij de keuzetrekstoot gebeurt. Om te verhinderen dat een speler afstoot voordat alle biljarts klaar zijn om af te stoten, 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 u 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 niet-aan-de-beurt-zijnde speler. Deze dient alles na te laten wat 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 onverhoopt toch teveel rumoer ontstaat, kunt u de partij stilleggen en wachten tot de rust is weergekeerd;
- controleer steeds, dus na elke beurt, of het aantal caramboles en de beurten op het scorebord juist zijn;
- het is uw taak om er op te letten, dat alle aanwezigen zich onberispelijk en sportief gedragen en zich onthouden van elke handeling die biljartsport onwaardig (SAR art. 43, lid 4);
- stel u vóór aanvang van de partij op de hoogte van het belang van de partij die u gaat leiden en bekijk de tussenstand van "uw" spelers in verband met eventuele kampioenskansen, moyennedrukken, promotie, degradatie etc, zodat u zo nodig gemotiveerd kunt handelen;
- belangrijk is dat u interesse toont in de partij die u arbitreert. Is het geen vlotte partij, dan mag dat absoluut niet merkbaar zijn aan uw manier van arbitreren;
- neem resolute beslissingen op grond van eigen waarneming. Wacht nooit op de reactie van de speler. U zou daardoor kunnen worden beïnvloed en dat moet absoluut worden voorkomen;
- alleen u stelt vast of een spelregel is overtreden en niemand anders;
- vanaf het moment dat de wedstrijdleader de partij heeft aangekondigd en u de arbitrage heeft opgedragen tot het moment dat u de bij de partij behorende tellijst heeft ingeleverd, heeft **u 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 de serie is gevorderd;
- let op uw stemvolume. Laat zo nodig uw collega, tussen het publiek, controleren of u duidelijk te verstaan bent;
- let op uw intonatie en voorkom eentonigheid. Dus de eenheden niet inslikken, maar juist accentueren. Leg bij de annonces, bijvoorbeeld bij het ankerkader, de klemtoon op de eerste lettergreep;
- **de speler staat centraal**. Stel u 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 de speler zijn beurt moet beëindigen annonceert u "**Noteren ...**" het aantal caramboles - de heer/mevrouw - en nogmaals het aantal caramboles. Het wordt aanbevolen om na de annonce "noteren" even te pauzeren. Dit geeft de schrijver en bordenist de gelegenheid zich op uw annonce te concentreren.
- Tijdens deze annonce richt u zich tot de schrijver en de bordenist om onduidelijkheden te voorkomen;
- controleer steeds de stand op het scorebord nadat het is bijgewerkt. U bent verantwoordelijk voor de juiste stand op het bord, niet de bordenist.

### 4.3 Het opstellen

Met betrekking tot de opstelling moet elke arbiter er om denken dat hij de aan-de-beurt-zijnde speler absoluut niet en de niet-aan-de-beurt-zijnde speler zo weinig mogelijk hindert. Tijdens de uitvoering van een stoot moet de arbiter zich zodanig opstellen, dat hij op de best mogelijke wijze kan constateren of een speler al dan niet een spelregel overtreedt en er een geldige carambole wordt gemaakt.

Het correct opstellen van een arbiter is van het allergrootste belang. Door goed spelinzicht en optimale waarneming van de afstoot moet hij de loop van de ballen uitstekend kunnen volgen. Een arbiter die zich goed opstelt geeft de speler het gevoel dat er maximaal 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. Onmiddellijk na het caramboleren, moet de arbiter een zodanige positie innemen, dat hij de volgende carambole optimaal kan beoordelen. Hij moet trachten de speler voor te blijven. Denk er echter wel aan dat u de speler nooit in de weg mag lopen of staan. Loop altijd tegengesteld aan de looprichting 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 uw lichaam een kwart slag. Dit is meestal voldoende om de speler langs u heen te laten kijken. Dit moet echter wel een uitzondering blijven! In alle andere gevallen staat u recht, met de borstzijde naar de positie gericht en uw gewicht verdeeld over beide voeten. Zo houdt u het ook het langste vol.

Verder dient de arbiter zich zodanig op te stellen, dat hij in staat is om waar te nemen of de voorhand, de onderarm of de kleding van een speler bij het aanleggen (het zogenaamde "pompen") al of niet een bal raakt. Gebeurt dit wel, dan dient de speler onmiddellijk wegens touché af te worden geteld. Zorg er ook voor dat u 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 u altijd kunnen zien. Bij een "série américain" moet u dicht bij de band gaan staan en wel zodanig, dat u goed kunt zien of de - vaak ragdunne - carambole wel wordt gemaakt en of de speelbal niet "vast" ligt.

Bij deze series moet u als het ware naast de speler staan en vóór de positie van de biljartballen. Anders gezegd: u staat tussen de speler en de biljartballen in. U volgt het spel dan van zéér dichtbij. Let wel op dat u de speler niet hindert. Nooit te lang op een zelfde plaats blijven staan, ook niet als de serie op een klein oppervlak wordt gemaakt.

**Nogmaals:** zorg er voor dat u de speler niet in de weg staat. Laat een speler altijd vóór u langs lopen. Zo houdt hij altijd zicht op de tafel. Doe eventueel een stap naar achteren. Als de speler om het biljart heen loopt, loop dan zelf in de tegengestelde richting om het biljart.

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

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

## **4.4 Het bewegen**

Het maken van bewegingen kan een speler afleiden en ten koste van de concentratie gaan. Beweeg niet meer als de speler heeft aangelegd! Wanneer u zich moet verplaatsen loop dan de speler niet in de weg. Houd ook rekening met spelers en arbiter van een ander biljart. Verplaats u op een rustige manier, maar toch zo snel, dat u op tijd op de juiste positie bent. Probeer die 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 uw taak.

U kunt een speler ook hinderen door het niet toepassen van wat u 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. Verplaats u niet meer nadat de speler heeft aangelegd;
- d. Houd uw handen zodanig, dat deze niet voortdurend in het gezichtsveld van de speler zijn. Houd daarom de handen liefst op de rug of houd ze naast het lichaam. Houd ze echter nooit vóór de broeksluiting, want dat blijft een vreemd gezicht, vooral wanneer u lange armen of grote handen heeft. De armen voor de borst kruisen straalt meestal arrogantie uit.
- e. Buig niet over het biljart om beter te kunnen zien;
- f. Knik niet goedkeurend of reageer niet laatsluitend bij het al of niet slagen van een carambole.
- g. Laat uw emoties niet blijken of houd die in ieder geval onder controle want van u wordt verwacht dat u absoluut neutraal bent;
- h. Vergeet niet dat u anderen het uitzicht op het biljart kunt ontnemen. Probeer zoveel mogelijk de niet-aan-de-beurt-zijnde speler 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 en er kan dan ook niet genoeg op deze punten worden gewezen om zodoende te voorkomen, dat het arbitreren negatief wordt beïnvloed. Arbiters die zich tijdens het arbitreren aan deze punten houden, zullen veel meer plezier aan hun hobby beleven dan die arbiters, die deze regels aan hun laars lappen.

#### 4.5 Het nemen van beslissingen

De arbiter is de **enige die tijdens zijn functioneren beslissingen neemt** in overeenstemming met de reglementen. Als de wedstrijdleader de partij heeft aangekondigd en de arbitrage aan u heeft opgedragen, bent u **als enige** verantwoordelijk voor het leiden van de partij.

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

Twijfel nooit bij het nemen van beslissingen. Een arbiter dient dit altijd met overtuiging te doen. Een aarzeling kan van de kant van de spelers protesten uitlokken. Er zijn spelers die een aarzeling onmiddellijk misbruiken en er van proberen te 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 u zich omdraait om antwoord te geven, loopt u de kans om op datzelfde moment een carambole op de tafel te missen. En u weet dat u een carambole die u **niet gezien** heeft **nooit mag tellen**. U kunt zich voorstellen welke problemen u zich op de hals haalt door te reageren op opmerkingen van buitenaf. Blijf dus altijd uzelf, daarmee voorkomt u dit soort problemen. Probeer u tot een persoonlijkheid te maken door een goed gebruik van uw stem, uw oogopslag en uw lichaamshouding. Deze persoonlijkheid is een onmisbare eigenschap van een goede arbiter.

#### 4.6 Het herzien van beslissingen

Ook een arbiter is uiteindelijk maar een mens en daarom blijft het altijd mogelijk dat u zich een keer vergist of een foutieve beslissing neemt. Dat kan betekenen, dat een speler, overigens op correcte manier, vraagt uw beslissing te herzien. Ook de niet-aan-de-beurt-zijnde speler kan dit in bepaalde gevallen doen. U moet aan zo'n verzoek voldoen. Blijft u bij uw beslissing, dan moet de speler zich daarbij neerleggen. Maar als blijkt de speler gelijk heeft, dan **moet u zich herstellen**. Blijf niet halsstarrig aan uw beslissing vasthouden als is gebleken dat u het inderdaad verkeerd had.

### **HET MAKEN VAN EEN FOUT IS BESLIST NIET DOM, MAAR OM DIE FOUT TEGEN BETER WETEN IN NIET WILLEN TOEGEVEN IS DAT WEL !!**

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

Maakt een speler van dit recht (de arbiter vragen een beslissing in heroverweging te nemen), naar uw mening **ergerlijk misbruik**, terwijl duidelijk is dat er geen vergissing is gemaakt, dan dient u dit als onsportief gedrag te onderkennen en de speler daaromtrent te onderhouden en indien 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 omlijsting komt, of als de arbiter heeft geconstateerd dat die bal de houten omlijsting heeft geraakt.
2. **Touché.**  
Met touché bedoelen we 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, met opzet zo handelen dat de speler een of meer ballen - zonder deze direct aan te raken - van plaats of loop doet veranderen. Bijvoorbeeld door het blazen naar een bal, het tegen het biljart oplopen waardoor de ballen worden verplaatst etc. De speler moet dit echter wel opzettelijk doen.
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 krijtteken, 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 de 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, wordt aangeduid als 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 voorafgaande 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

Wanneer 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 beide spelers als eerste de helft van zijn partijlengte heeft bereikt, doch 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 tweede arbiter wordt dan als het ware de eerste arbiter en andersom. De tweede arbiter heeft tijdens de partij dus 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 in de loop van 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 zijn collega** 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 u als tweede arbiter pas van belang bent op het moment dat u aan de tafel moet verschijnen, ook voor die tijd kunt u een collega uit de problemen halen als hij daarom verzoekt. 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 uw collega - op zijn verzoek - te helpen. Hij zal u deze hulp alleen maar in dank afnemen.

## 4.8 Het reinigen van ballen

Tijdens de partij kunnen zich op de ballen resten van het biljarkrijt of stof vasthechten. Een speler kan hiervan last ondervinden. De arbiter dient aan het verzoek van de speler om de bal (of ballen) te reinigen te voldoen. Hij tekent daarvoor op de schaduwlijn van de bal de positie van de bal (ballen) af. Dit dient te gebeuren met kleine krijtstreepjes. Indien mogelijk kan ook gebruik gemaakt worden van de z.g. "marker". De bal (ballen) dienen daarna grondig en snel te worden gepoetst. U dient de speler dus niet op te houden door van het poetsen een show te maken. Let wel op dat u de juiste bal op de juiste plaats teruglegt.

Na het terugplaatsen van de bal (ballen) dient de arbiter de laatste annonce in zijn geheel 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 u "**en nog vijf**" of bij het driebanden "**en nog drie**".

Geef zo mogelijk de schrijver de kans om de desbetreffende aankondiging te doen en kijk daarbij in de richting van die schrijver. Na de volgende carambole annonceert u: "en nog vier" (of 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 herhaalt u de annonce "en nog ....." slechts éénmaal.

Is de speler aan het eind van zijn partij, dan annonceert u eerst de laatste carambole, daarna "Noteren", vervolgens het totale aantal caramboles van de laatste serie, dan "de heer/mevrouw ....." en vervolgens nogmaals het aantal caramboles van de laatste serie. Als b.v. mevrouw Jansen de partij heeft beëindigd met een serie van 12, dan annonceert u:

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

Heeft een speler het vereiste aantal caramboles gemaakt en heeft zijn tegenstander nog recht op een beurt, dan vervolgt u uw annonce 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. U ziet ook dat nergens, dus in geen enkele annonce de toevoeging "voor" wordt gebruikt. Dus nooit "voor de heer", of "voor mevrouw".

In principe worden de ballen voor de gelijkmakende beurt niet schoon gemaakt, behalve als de speler daarom vraagt. Alleen als de partij in één beurt wordt uitgemaakt maakt u de ballen wel schoon, tenzij de speler u verzoekt dat niet te doen.

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

Direct na het beëindigen van de partij verzamelt u de ballen op het midden van het biljart en laat u beide spelers de tellijst ondertekenen. U, als laatste arbiter, ondertekent de lijst ook, zodat er drie handtekeningen op de lijst staan.

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

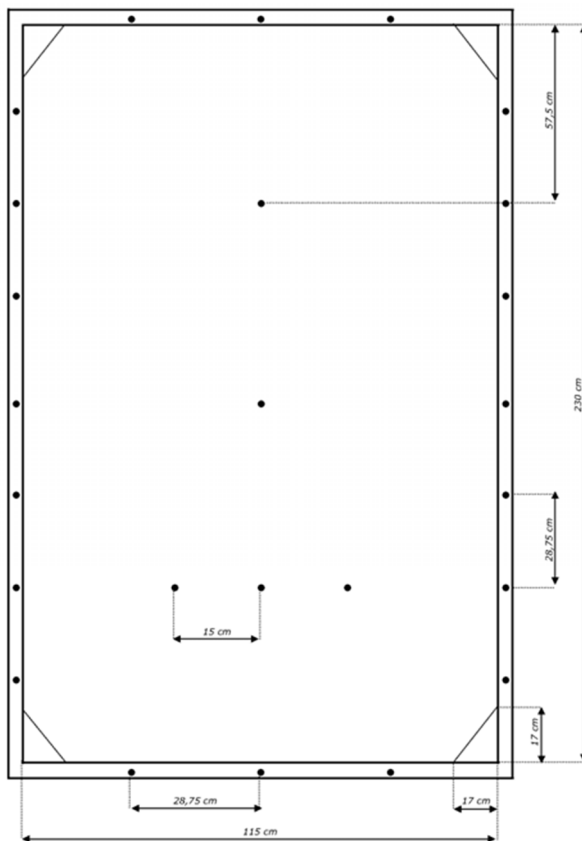
Pas als de tellijst van uw partij bij de wedstrijdleader is ingeleverd, eindigt uw taak als arbiter van die partij.

## HOOFDSTUK 6

### DE SPELSOORTEN

#### 6.1 Libre

Zoals de benaming al aangeeft, bestaan 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 derhalve de vaardigheid kregen de aanspeelballen in de hoek te "klemmen", werd er bijna ononderbroken gescoord. Dat was het tijdstip 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.



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

Na deze carambole annonceert de arbiter "**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.

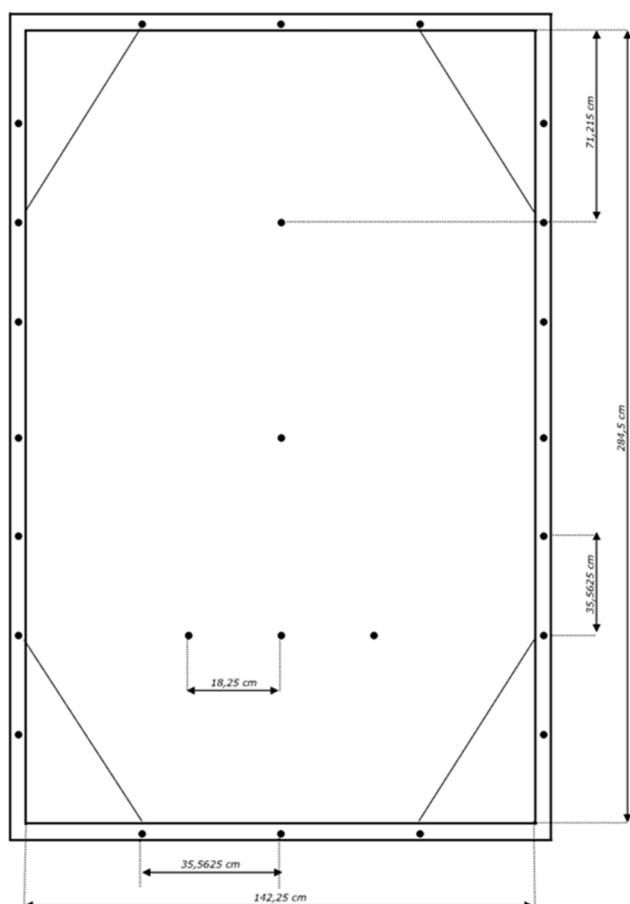
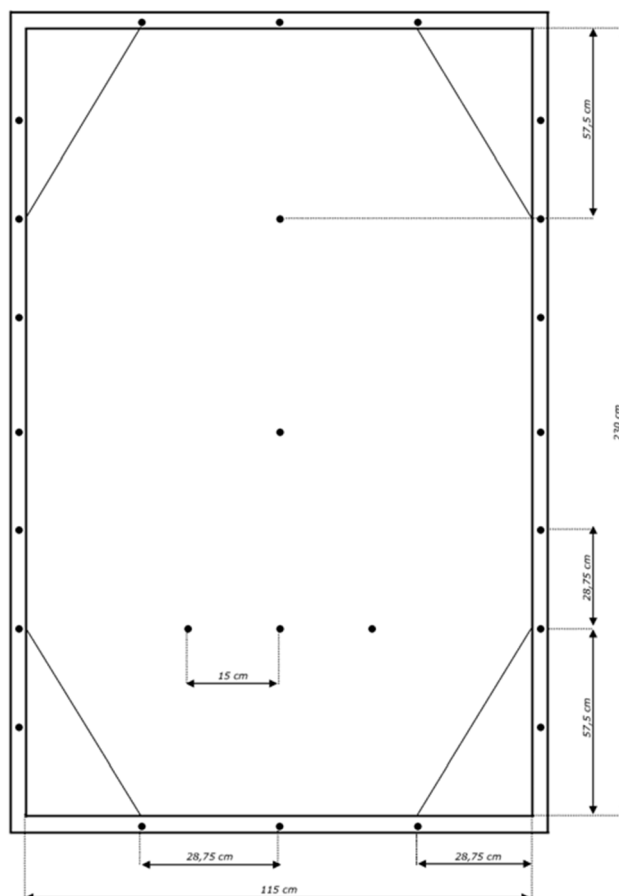
Het begrip "verboden zone" is hier wel relatief, daar de speler in de zone wel degelijk kan caramboleren, mits hij zich aan de beperkingen houdt.

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 het linkeracquit geplaatst. Denk er wel aan dat de spelers wisselen en dat de juiste bal op het rechter- of linkeracquit wordt geplaatst.

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;
- het spelen vanaf de "niet vast" liggende bal of via een of meer banden waartegen de bal niet vast ligt;
- het "los" spelen d.m.v. een kopstoot (piqué of massé).

In de spelsoort libre wordt in de overgangs- en de topklasse gespeeld met grote hoeken zoals hiernaast, in tekening 4, staat afgebeeld.



Tekening 5 . Maten grote-tafel met grote hoeken

In alle klassen, waarin met een grote hoek gespeeld wordt, 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. Dit is een reden te meer om goed te kijken of de ballen inderdaad "vast" liggen. In deze klassen moet u dus altijd de loop gebruiken. Ook als u voor de eerste keer kijkt of de ballen vast liggen. U wint het vertrouwen van de speler er absoluut mee. Als de speler denkt dat u er met de pet naar gooit, zal hij u niet meer vertrouwen en elke annonce van u 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 Américain" genoemd.

Hierbij lopen de spelers als het ware al carambolierend 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 kunnen zij verder met scoren.

De serie Américain vereist een grote mate van evenwichtigheid en concentratie. Het lijkt zo eenvoudig, maar dat is het absoluut niet. Voor de arbiter is het van het grootste belang om zo dicht mogelijk bij het biljart en de positie van de ballen te staan. Hij kan op deze manier feilloos de vele "ragfijne" stootjes beoordelen.

Om de eventuele "biljardé's" 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. Biljardé's zijn zelfs door zéér ervaren arbiters moeilijk te constateren. Denk echter nooit van tevoren dat een speler de carambole niet kan maken zonder daarbij te biljarderen. U zult opkijken van de techniek die een hoop spelers in huis hebben.

## 6.2 Bandstoten

In tegenstelling tot het libre wordt 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 die band en de derde bal in strijd is met het reglement en dus ook geen 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 Américain. 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 hier ook 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 het draaien van het lichaam met een kwart slag, 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 nauwlettend op toe te zien dat de band geraakt wordt, **vóórdát bal drie wordt geraakt**. Ook is het haarfijn aanspelen ("aaien") 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:

- a. Het laten plaatsen van alle ballen in de beginpositie;
- b. Het spelen van een niet-vastliggende bal of via een of meerdere banden waar-tegen de speelbal niet vastligt;
- c. 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 zal na deze annonce niet meer via die band kunnen afstoten, daar hij in dat geval 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 vóórdat die bal de derde bal raakt**. Het mag uiteraard 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. In wezen is het 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 meestal goed opgesteld.

Vooraf ballen, die met "contra-effect" uit een hoek worden gespeeld hebben menig arbiter al 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. Vergist u zich dus niet. 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 uw concentratie met alle gevolgen van dien.

**LAAT U DUS NIET AFLEIDEN !!**

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

- a. Het spelen vanaf de niet vast liggende bal of een of meer banden waartegen de speelbal niet vast ligt;
- b. Het los spelen van de speelbal d.m.v. een kopstoot (piqué of massé);
- c. Het op de acquits laten plaatsen 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:
  1. De **rode bal** op het **boven acquit**;
  2. De **speelbal** op het **beneden acquit**;
  3. De **derde bal** op het **middenacquit**.

Is het voor een de vastliggende ballen aangewezen acquit versperd, dan wordt die bal geplaatst op het acquit, aangewezen voor de bal die het eerst 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. Hierbij moeten we wel aan een ding denken.

Als een bal uitspringt, is tevens de beurt voor de speler voorbij.  
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:**

- 1. Speelbal ligt vast aan de rode bal;**
  - a. Speelbal op beneden acquit, rode bal op boven acquit.
- 2. Speelbal ligt vast aan de andere bal;**
  - a. Speelbal op beneden acquit, andere bal op middenacquit.
- 3. Speelbal ligt vast aan beide aanspeelballen;**
  - a. Speelbal op beneden acquit, rode bal op boven acquit en andere bal op middenacquit.
- 4. Speelbal ligt vast aan rode bal en andere bal verspert boven acquit;**
  - a. Speelbal op beneden acquit en rode bal op middenacquit.
- 5. Speelbal ligt vast aan rode bal en andere bal verspert beneden acquit;**
  - a. Speelbal op middenacquit en rode bal op boven acquit.
- 6. Speelbal ligt vast aan andere bal en rode bal verspert middenacquit;**
  - a. Speelbal op beneden acquit en andere bal op boven acquit.
- 7. Speelbal ligt vast aan andere bal en rode bal verspert beneden acquit;**
  - a. Speelbal op boven acquit en andere bal op middenacquit.

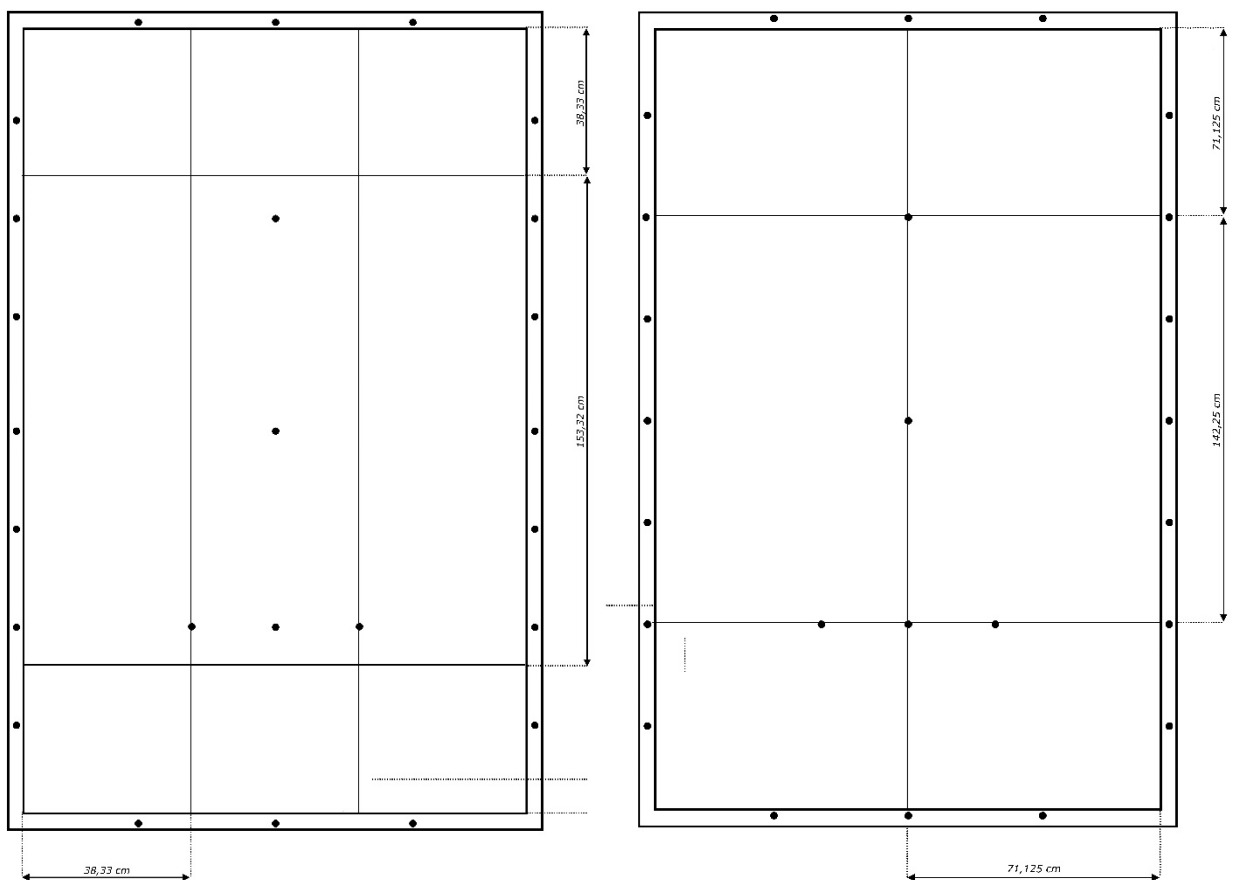
Nu nog even het volgende: als de speelbal "vast aan band" ligt, **moet** u dit annunceren. De speler moet dan, voor de arbiter duidelijk waarneembaar, van die band áf stoten (evenwijdig is ook fout). Wanneer de desbetreffende annonce achterwege blijft, zou de speler die band als eerst geraakte band kunnen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

**Ter informatie:**

Sinds enige jaren worden ook partijen in "**sets**" gespeeld. Daarvoor kunnen andere, door de KNBB vastgestelde, regels gelden. Stelt u zich voor aanvang van een toernooi of wedstrijd altijd op de hoogte van eventueel afwijkende regels. De wedstrijd-leiding moet hier alles van weten. U kunt dan niet worden verrast door voor u onbekende regels. Vergewis u 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 u zo vertrouwde regels.

**6.4 Het kaderspel**

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

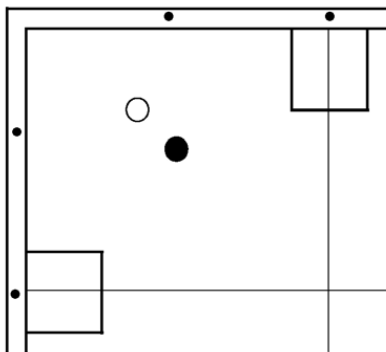


*Afmetingen kader 38/2*

*Afmetingen kader 57/2*

In tekening 6 staan de afmetingen van het kader 38/2, waarbij het speelveld in 9 vakken wordt verdeeld en in tekening 7 de afmetingen bij het kader 57/2, waarbij het speelveld in 6 vakken wordt verdeeld. Beide kadersoorten worden gespeeld op de kleine- tafel. Op de grote-tafel worden alleen het tweestoots ankerkader 47/2 en 71/2 en het éénstoots ankerkader 47/1 gespeeld.

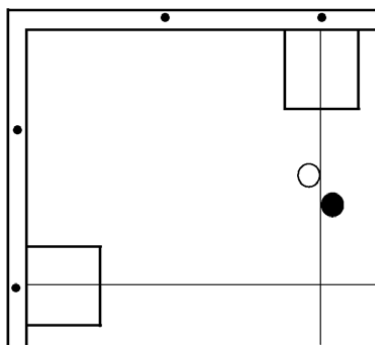
Het kaderspel onderscheidt zich dus van het libre doordat het speelveld is verdeeld in een aantal vakken, **kadervakken** genaamd. Deze vakken hebben dezelfde functie als de verboden zones bij het libre. Bij het tweestootskader mag binnen een kadervak slechts één carambole worden gemaakt. Bij de tweede stoot moet één der 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.

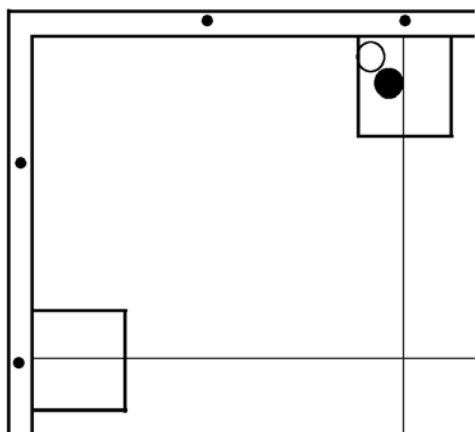


Blijven beide aanspeelballen binnen het kadervak, dan wordt de speler afgeteld wegens de fout "**resté dedans**". (dit betekent "binnen gebleven")

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

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 annonce "**partout**".

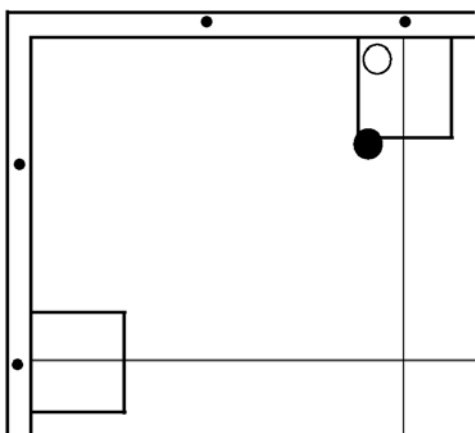


Zo kunnen de volgende annonces ontstaan:

**entrée - partout**

**dedans - 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 der 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 uw waarneming eens, dan kan hij u - op correcte manier - vragen de positie nog eens goed te overzien. Zorg er dus voor dat de speler geen reden heeft u die vraag te stellen. Heeft hij daarvoor geen reden, dan heeft de speler duidelijk alle vertrouwen in uw manier van arbitren. En dat is voor u weer erg prettig.

Nadert een partij ankerkader tot op vijf caramboles voor het einde dan moet u 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.

## HOOFDSTUK 7

### ORGANISATIE BINNEN DE KNBB

Elke sport wordt pas aantrekkelijk als er een wedstrijdement aan te pas komt. De drang om elkaars krachten te meten leeft bij ons allemaal. De meeste verenigingen komen al ten dele tegemoet aan die drang door het organiseren van onderlinge competities in welke vorm dan ook. Maar na verloop van tijd raakt men uitgekeken op de eigen clubleden en wil men ook tegen leden van een andere club spelen. Toen dat het geval was, werd een goede organisatie onontbeerlijk. Een dergelijk sportorganisatie is de

### KONINKLIJKE NEDERLANDSE BILJARTBOND

Bij de KNBB-Vereniging Carambole zijn ongeveer 25.000 leden van bijna 2000 verenigingen aangesloten. Deze leden worden in de statuten aangeduid als:

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

De verenigingen zijn ondergebracht in districten. Een district is een geografische eenheid met een eigen autonomie. Deze districten zijn ondergebracht in 4 gewesten:

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

Elk gewest is 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).

In een goed gestructureerde organisatie zijn reglementen onmisbaar. De KNBB kent de volgende soorten reglementen:

- Statuten
  - Algemeen reglement
    - Arbitrage reglement
    - Sectie reglement algemeen
    - Sponsorreglement

De KNBB-Vereniging Carambole kent ook de volgende wedstrijdreglementen.

- Wedstrijdreglement (WR)
  - Spel en Arbitragereglement (SAR)
  - Competitiereglement (CR)
  - Wedstrijdreglement jeugd (WRJ)
  - Reglement Biljart Artistiek (RBA)

Schertsend wordt er wel een 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 arbiter 1

Als basis voor de gehele arbitrale loopbaan is er de cursus tot Arbitrer 1. Deze cursus bestaat uit een 6-tal dagdelen waarin de beginnend arbiter wegwijst wordt gemaakt in de spelsoorten libre, bandstoten en driebanden, allen op de kleine tafel. Aan het eind van de cursus volgt een examen. Dit examen wordt zowel theoretisch als praktisch afgenomen door een gecommiteerde van de CA. Een arbiter 1 mag worden ingezet bij alle imperatieve klassen op de kleine tafel. Voor de cursisten is het Handboek Arbitrage onmisbaar. Voor de docent, die belast is met het verzorgen van de opleiding tot arbiter 1, is er bij de KNBB een brochure verkrijgbaar met de naam:

#### **Lesplan Opleiding Arbitrer 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. Cursisten die slagen voor het theoretisch examen mogen deelnemen aan het praktische deel. Na het succesvol afronden van de cursus heeft de arbiter recht op het dragen van:

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

#### 8.2 Opleiding tot arbiter 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 "Arbiter 1".

De opleiding tot Arbitrer 2 wordt op initiatief van een districtsbestuur opgestart. Voor de opleiding wordt door de CA 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 Arbitrer 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 en duurt ongeveer 24 uur, afhankelijk van het aantal cursisten. Na het zesde lesdeel wordt een theoretisch examen afgenomen door de CA. Cursisten die voor dit theoretische deel slagen worden uitgenodigd voor het praktische examen. Na het succesvol afronden van beide examens, krijgt u namens de CA een certificaat uitgereikt, wat u 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 CA kan - in overleg met de regionale arbitercoördinatoren - arbiters oproepen om te arbitreren bij door de CA te bepalen officiële wedstrijden.

De opleiding wordt op initiatief van de Werkgroep Opleiding en Examens opgestart. Als docent wordt door de CA 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 zodanig 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 theoretisch examen, afgenomen door de CA. Kandidaten die voor dit theoretische examen slagen, zullen worden uitgenodigd om deel te nemen aan het praktijk examen. 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 CA 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 er de cursus die opleid tot arbiter 4. De cursisten worden geselecteerd door de WEO nadat zij gedurende minimaal 2 seizoenen hebben gearbitreerd bij speciale door de CA aangewezen kampioenschappen. Voorafgaand aan deze cursus dienen de kandidaten een schriftelijk toelatingsexamen af te leggen. Alleen kandidaten die voor dit toelatingsexamen slagen worden tot de selectie toegelaten. De cursus duurt 6 dagdelen tijdens Ere- of 1<sup>e</sup> klasse Topteam wedstrijden. Aan het eind van de cursus volgt een praktijkexamen namens de CA. 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 acquits aangegeven ?
- Vraag 10. Hoe luiden de namen van de acquits 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 u 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 acquits 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 SATopklasse behoort - bij vastliggende ballen in een partij libre klein ?
- Vraag 36. Wat doet u 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 annonceert u "restée dedans" ?
- Vraag 41. Wanneer moet u "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 u 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 keus heeft een speler bij vastliggende ballen in een partij bandstoten, en welke in een partij driebanden ?
- Vraag 47. Wat moet er gebeuren als tijdens een partij 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 u 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 u 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 u een door u genomen beslissing herzien ?
- Vraag 70. Is een arbiter verplicht aan het verzoek van een speler te voldoen om een beslissing in overweging te nemen ?
- Vraag 71. Wat is een "niet meer te controleren" situatie ?
- Vraag 72. Wat moet u doen als een speler u 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 ONGEWILD 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 heeft de speler geen keuze 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 u als arbiter hem daarop attent maken ?
- Vraag 83. Wat dient een arbiter te doen als een speler de partij onreglementair onderbreekt ?
- Vraag 84. Als u 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 américain ?
- 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 uw antwoord.
- Vraag 93. Welke keus heeft de speler bij "vast" liggende ballen bij het kaderspel ?
- Vraag 94. Geef de volgorde van annunceren 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 97 vragen kunt u vinden met behulp van de artikelnummers, die hieronder worden gegeven. Vergeet niet de toelichtingen bij deze artikelen te betrekken. Het werkt beslist positief voor u, wanneer u veel vragen weet te beantwoorden. Men verwacht gewoon van u, dat u veel meer weet dan een speler en vaak meer dan een wedstrijdleader. Verhoog daarom uw reglementaire kennis door zeer nauwkeurig de voor u belangrijke teksten in u op te nemen. Waar ze staan is niet altijd belangrijk, als u maar weet in welk reglement u de antwoorden kunt vinden !!

- |     |                   |      |                  |
|-----|-------------------|------|------------------|
| 1.  | SAR 4/1           | 51.  | SAR 42/1         |
| 2.  | SAR 4/2           | 52.  | SAR 42/3         |
| 3.  | SAR 4/2           | 53.  | SAR 43/1         |
| 4.  | SAR 4/4           | 54.  | SAR 43/2         |
| 5.  | SAR 4/8           | 55.  | SAR 43/2         |
| 6.  | SAR 5/2           | 56.  | SAR 43/4         |
| 7.  | SAR 5/4           | 57.  | SAR 44/1         |
| 8.  | SAR 6/1           | 58.  | SAR 44/7         |
| 9.  | SAR 7/1           | 59.  | SAR 45/1         |
| 10. | SAR 7/2-3         | 60.  | SAR 45/2         |
| 11. | SAR 7/4           | 61.  | SAR 45/2         |
| 12. | SAR 7/2           | 62.  | SAR 46/8         |
| 13. | SAR 11/1          | 63.  | SAR 47/2         |
| 14. | SAR 12/1          | 64.  | SAR 47/4         |
| 15. | SAR 12/4          | 65.  | SAR 47/4         |
| 16. | SAR 13            | 66.  | SAR 47/2         |
| 17. | SAR 12/5          | 67.  | SAT 48/2         |
| 18. | SAR 12/6-7        | 68.  | SAR 47/5         |
| 19. | SAR 13            | 69.  | SAT 48           |
| 20. | SAR 14/1          | 70.  | SAR 47/2         |
| 21. | SAR 14/2          | 71.  | SAR 48/1         |
| 22. | SAR 15/1          | 72.  | SAR 48/4         |
| 23. | SAR 16/1          | 73.  | SAR 49/2         |
| 24. | SAR 16/2          | 74.  | SAR 47/3         |
| 25. | SAR 17/1          | 75.  | SAR 47/2         |
| 26. | SAR 17/2          | 76.  | SAR 47/3         |
| 27. | SAR 17/3          | 77.  | SAR 47/2         |
| 28. | SAR 18/1          | 78.  | SAR 19/3         |
| 29. | SAR 49/3          | 79.  | SAR 22/2         |
| 30. | SAR 18/2          | 80.  | SAR 19/          |
| 31. | SAR 19/1-8        | 81.  | SAR 19/3         |
| 32. | SAR 19/4-a        | 82.  | SAR 44/7         |
| 33. | SAR 21            | 83.  | SAR 49/1         |
| 34. | SAR 21/1          | 84.  | SAR 44/4         |
| 35. | SAR 23/1          | 85.  | SAR 46/2         |
| 36. | SAR 23/3          | 86.  | HA bladz. 9-10   |
| 37. | SAR 26/2-5        | 87.  | SAR 23/1         |
| 38. | SAR 26/2          | 88.  | SAR 25           |
| 39. | SAR 26/3          | 89.  | SAR 27 en SAR 28 |
| 40. | SAR 26/4          | 90.  | SAR 27 en SAR 28 |
| 41. | SAR 26/5          |      |                  |
| 42. | SAR 31/1          | 92.  | SAR 26/1         |
| 43. | SAR 31/3          | 93.  | SAR 23/1         |
| 44. | SAR 23/1          | 94.  | SAR 46/7         |
| 45. | SAR 32/1          | 95.  | SAR 52/1-2       |
| 46. | SAR 23/1+SAR 32/3 | 96.  | SAR 2/6          |
| 47. | SAR 32/4          | 97.  | SAR 3/1          |
| 48. | SAR 32/3          | 98.  | SAR 19/6         |
| 49. | SAR 32/3          | 99.  | SAR 43/3         |
| 50. | SAR 32/3          | 100. | SAR 46/8         |