



KONINKLIJKE NEDERLANDSE BILJARTBOND

Leusden, 1 september 1990.

HANDLEIDING

voor de

OPLEIDING

VAN ARBITERS

districtsarbiter

gewestelijk arbiter

nationaal arbiter

Info nr. 2

September
1990

I N H O U D

Hoofdstuk	bladzijde
1. Algemeen	2
2. Inleiding	3
3. Voor aanvang van de partij	4
3.1 Het begin van de partij	5
3.2 De keuzetrekstoot	5
3.3 Het inspelen	6
3.4 De acquitstoot	6
4. Gedurende de partij	7
4.1 Algemene wenken	7
4.2 Annonceren	7
4.3 Het opstellen	8
4.4 Het bewegen	9
4.5 Het nemen van beslissingen	9
4.6 Vastliggende ballen	10
4.7 Tweede arbiter	11
5. Einde van de partij	12
6. Spelsoorten	13
6.1 Vrije partij of libre	13
6.2 Bandstoten	15
6.3 Driebanden	16
6.4 Het kaderspel	18
7. Organisatie KNBB	21
 Bijlage 1.: Vragen en bijbehorende antwoorden	 22
Bijlage 2 : Gegevens opleiding tot districtsarbiter	27
Bijlage 3 : Gegevens opleiding tot gewestelijk arbiter	29
Bijlage 4 : Gegevens opleiding tot nationaal arbiter	31

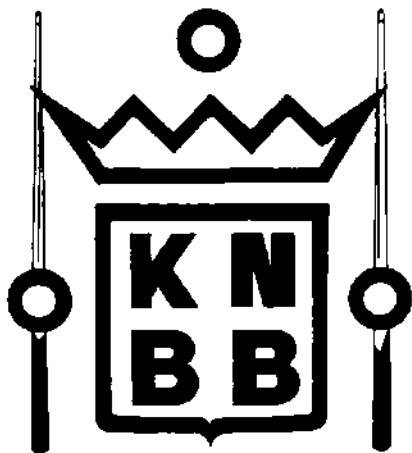
HOOFDSTUK 1. ALGEMEEN

Binnen de KNBB zijn diverse commissies werkzaam, die ieder op haar beurt de Sectie Bestuur adviseert, hetzij rechtstreeks dan wel via de Sportcommissie.

Eén van de subcommissies van deze Sportcommissie (SC) is de Commissie Arbiters. Haar voorzitter is vertegenwoordigd in de SC.

Daarnaast zijn er binnen de KNBB bondsdocenten-arbitrage aangesteld. Deze personen houden zich onder meer bezig met het opzetten en begeleiden van allerlei cursussen op het gebied van de arbitrage.

Voor vragen en/of opmerkingen omtrent de inhoud van deze handleiding of de door u gevolgde cursus kunt u ten alle tijde terecht bij de secretaris of voorzitter van de Commissie Arbiters. In ieder nummer van Biljart staan hun adressen vermeld.



HOOFDSTUK 2. INLEIDING

Kandidaten, als actief KNBB-lid heeft u een belangrijk besluit genomen door gehoor te geven aan de oproep opgeleid te worden tot districtsarbiter, gewestelijk of nationaal arbiter. Na het voltooien van deze opleiding kunt u door de diverse KNBB-organen bij officiële wedstrijden worden ingezet.

Arbitreren is geen eenvoudige zaak. Arbitrage vraagt om beslissingen, die in principe onherroepelijk zijn. Zij moeten in overeenstemming zijn met de reglementen en geen reden geven tot twijfel.

Dat vereist een grote verantwoordelijkheid. U moet garant kunnen staan om beide spelers hun partij onder gelijke omstandigheden te kunnen laten spelen. Daarvoor zijn regels, die bij alle officiële wedstrijden in acht genomen moeten worden.

Arbiter wordt men niet door een theoretische opleiding, maar u begrijpt, dat een goede theoretische ondergrond niet alleen wenselijk, maar ook nodig en onmisbaar is voor het zelfvertrouwen.

Een goede kennis van de spelregels en tevens het correct en beschaafd optreden zijn beslist voorwaarden waaraan u moet voldoen.

Zorg er voor, dat vooral de kleding onberispelijk is, want een goed voorbeeld doet goed volgen!

Resumerend kunnen aan arbiters onder andere de volgende eisen worden gesteld:

1. grondige kennis van de reglementen
2. het nodige zelfvertrouwen
3. gezag uitstralen
4. zelfbeheersing
5. onpartijdigheid
6. spelinzicht
7. goede lichamelijke en geestelijke conditie
8. improvisatie talent
9. concentratievermogen
10. correcte uiterlijke verzorging

Deze cursus moet u de nodige kennis opleveren.

Luister en kijk naar uw medecursisten, daar leert u van.

De vragen die zijn toegevoegd aan de lessen zijn bedoeld om te toetsen of de noodzakelijke theoretische kennis aanwezig is. Er is getracht per onderwerp of les vragen te verzamelen. Neem ze met de desbetreffende reglementsartikelen door en vergeet de toelichtingen niet.

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

Leusden, 1 september 1990.

HOOFDSTUK 3. VOOR AANVANG VAN DE PARTIJ

Alvorens het spel kan beginnen moet er nog al wat gebeuren. Van elke arbiter wordt verwacht dat hij :

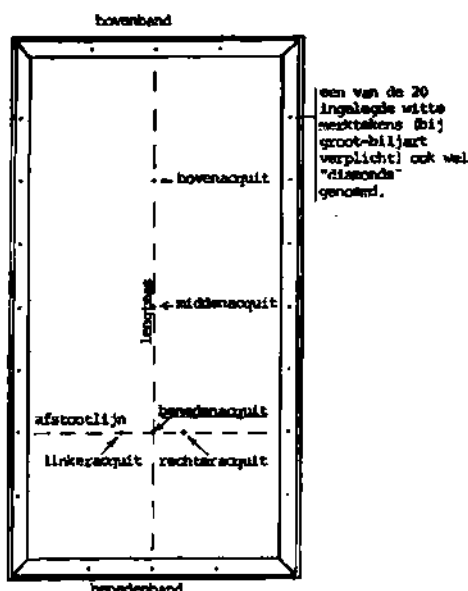
- op tijd aanwezig is;
 - zorgt dat de aanvangstijd welke door de wedstrijdleiding is vastgesteld wordt aangehouden;
 - zonodig zelf de ballen bij de wedstrijdleider haalt en controleert of ze verzorgd zijn;
 - controleert of het biljart schoon is en dit zonodig laat reinigen;
 - controleert of de acquits zijn aangebracht;
 - de eventueel noodzakelijke lijnen zo dun mogelijk doch goed zichtbaar op de juiste plaats op het laken laat aanbrengen;
 - kennis maakt met de spelers vóórdat de partij begint.
- Het gebeurt herhaaldelijk, dat wanneer de partij begint de arbiter de spelers de hand schudt en hen een prettige partij toewenst.

Dit dient achterwege te blijven, want op dat moment is de speler erg geconcentreerd en moet er voor worden gezorgd, dat hij door niets wordt gestoord. Als men elkaar niet kent dan is er vooraf gelegenheid genoeg om zich voor te stellen;

- vóór de partij kennis maakt met de schrijver en de bordenist, (hij moet er voor zorgen dat deze helpers het gevoel hebben erbij te horen.) Hij moet hen onder andere instrueren:
 1. dat de schrijver moet melden: "En nog vijf" respectievelijk "En nog drie", waarbij er op gewezen moet worden, dat de getallen "vijf" of "drie" duidelijk moeten worden uitgesproken. De annonce "En nog", zonder daarbij het getal te noemen, is beslist fout!
 2. de bordenist moet ook op het juiste moment de beurten aangeven.
- in het bezit is van een loep, een wit potlood en een witte zakdoek.

Tokening 1

Klein-biljart
Acquits; afstootlijn;\nbenaming acquits en banden
de lijnen van lengtes en
afstootlijn zijn denkbeeldig



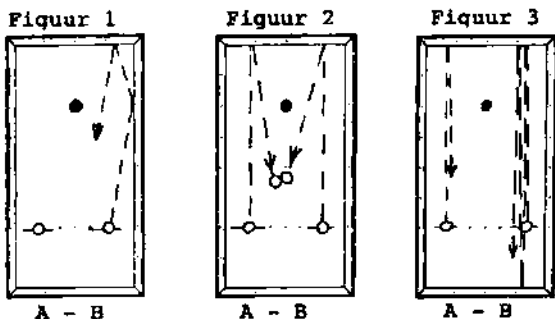
3.1 BEGIN VAN DE PARTIJ

De partij is begonnen zodra de arbiter, voor het uitvoeren van de keuzetrekstoot:

- de rode bal op het bovenacquit,
- een (witte) bal in het midden tussen de linker acquit en de linkerband op de afstootlijn,
- en de gemerkte (gele) bal in het midden tussen de rechter acquit en de rechterband op de afstootlijn heeft geplaatst.

3.2 DE KEUZETREKSTOOT

Bij méér dan één biljart: gelijk beginnen (zie ook op de volgende bladzijde bij "Acquitstoot", laatste alinea). De keuzetrekstoot dient door beide spelers gelijktijdig en rechtstreeks van de bovenband te geschieden. Gelijktijdig wil niet zeggen op het zelfde moment. Er wordt mee bedoeld dat, wanneer de bal van een van beide spelers de bovenband raakt, de bal van de andere speler onderweg moet zijn naar de bovenband.



Wanneer een speler een fout maakt bij het trekken, dan is de keus aan de andere speler. Maken beide spelers een fout dan wordt er overgetrokken. Maken beide spelers - na te zijn gewaarschuwd - weer een fout dan bepaalt de arbiter wie er begint.

Bij figuur 1 heeft A de keus.

Bij figuur 2 raken de ballen op de terugweg elkaar zonder dat is te bepalen wie er nu fout heeft getrokken. Er is dus geen keus. Er dient te worden overgetrokken. Wel beide spelers een waarschuwing geven.

Bij figuur 3 is door speler B zo hard gestoten dat hij twee keer de bovenband raakt. De keuze is dan aan speler A, want deze heeft correct gestoten.

Zodra na het foutloos trekken is bepaald aan wie de begintstoot is toegekend, annonceert u de "heer/mevrouw begint" (en niet anders dan dat). Richt u zich daarbij duidelijk tot de schrijver en de bordenist.

De speler aan wie de begintstoot is toegekend begint ook met inspelen (het beproeven van het materiaal).

Tijdens het inspelen zijn de spelregels niet van toepassing. De schrijver maakt de tellijst verder klaar en de bordenist hangt de naambordjes op. U dient vóór aanvang van de partij te controleren of de tellijst en het scorebord in orde zijn.

3.3 HET INSPELEN (beproeven van het materiaal)

Voor het inspelen is de eis :

a. letten op de klok voor het bepalen van de grens van drie minuten.

b. na 2,5 minuut op verstaanbare wijze annunceren:

"U mag nog een halve minuut inspelen of wilt u de acquitstoot nog uitvoeren?".

Maximaal zijn drie pogingen toegestaan voor uitsluitend die acquitstoot, ook al wordt hierdoor de drie minuten grens overschreden. U mag de speler behulpzaam zijn met het herplaatsen van de ballen.

Wil de speler, nadat de arbiter hem heeft medegedeeld dat hij nog een halve minuut mag inspelen daarmee doorgaan dan heeft de speler daartoe het recht, echter voor niet langer dan die halve minuut.

Wil hij, nadat de drie minuten zijn verstreken, alsnog de acquitstoot proberen dan mag hem dat niet meer worden toegestaan. Voor het verwisselen van een topeind wordt de daarvoor benodigde tijd niet bij de drie minuten geteld.

3.4 DE ACQUITSTOOT (beginstoot)

U plaatst de ballen in de beginpositie, nadat u ze heeft opgepoetst:

- de rode bal op het bovenacquit. Dat doet u staande voor de bovenband.

Daarna loopt u naar de benedenband en plaatst

- de ongemerkte bal op het benedenacquit.

- de speelbal - naar keuze van de speler - op het linker of rechteracquit .

Het nogmaals vanaf een lange band controleren of de ballen goed op de acquitlijn liggen dient achterwege te blijven.

Bij de beginstoot stelt u zich op aan de linkerzijde van de benedenband wanneer de speelbal op het rechteracquit is geplaatst. Indien de speelbal op de linkeracquit ligt, dan stelt u zich aan de rechterzijde van de benedenband op.

Wordt er op meer dan één biljart gespeeld dan, evenals bij de keuzetrekstoot, op alle biljarts gelijk beginnen.

Zodra de ballen in de beginpositie zijn geplaatst blijft u aan de benedenband staan, totdat ook op de andere tafel(s) de arbiter gereed is om te beginnen. Let ook op de desbetreffende schrijvers en scorebord.

Bij twee tafels geeft de arbiter aan biljart 1 het beginteken, bij drie en vier tafels de arbiter aan biljart 2 en bij vijf tafels de arbiter aan biljart 3.

4.1 ALGEMENE WENKEN

- concentreert u zich op de partij;
- kijk niet in het publiek, of naar de andere tafel en kijk de speler niet voortdurend aan; deze gewoonte kost concentratie;
- wees attent op eventuele reacties van de niet-aan-de-beurt-- zijnde speler. Deze dient alles na te laten dat zijn tegenstander nadelig zou kunnen beïnvloeden;
- zorg er voor dat er uit het publiek geen hinderlijk rumoer komt. Zonodig verzoekt u om stilte. Wanneer er toch te veel lawaai ontstaat, kunt u de partij onderbreken tot de rust is weergekeerd;
- controleer steeds of de caramboles en de beurten goed op het scorebord zijn vermeld;
- het is uw taak er op te letten, dat alle aanwezigen zich onberispelijk en sportief gedragen en zich onthouden van elke handeling die biljartsport onwaardig (zie artikel 239);
- stelt u zich vóór aanvang op de hoogte van de belangrijkheid voor de spelers van de partij die u moet leiden (kampioens- kansen, moyenne-drukken, promotie, degradatie, enz.);
- belangrijk is dat u interesse toont voor de partij die u arbitreert; is het geen vlotte partij, dan mag dat niet merkbaar zijn aan de manier van arbitreran;
- neem een resolute beslissing op grond van eigen waarneming. Wacht niet de reactie van de speler af want u zou er door kunnen worden beïnvloed, hetgeen vermeden dient te worden;
- alleen u stelt vast of een spelregel is overtreden;
- nadat de wedstrijdleiding de partijen heeft aangekondigd en aan u de arbitrage heeft opgedragen, heeft u als enige de leiding over de partij.

4.2 HET ANNONCEREN

- annonceer duidelijk en hoorbaar. Ieder in de zaal wil weten wat er gebeurt en hoe ver een serie is gevorderd;
- let op uw geluidsterkte. Laat dit zonodig door een collega tussen het publiek even controleren;
- let op de intonatie en voorkom daardoor eentonigheid. De eenheden niet inslikken, accentueer daarom de eenheden. Leg bij de annonces (b.v. bij het kader) de klemtoon op de laatste lettergreep (en-tree en de-dans);
- de speler staat centraal. Aarzel dus niet zijn naam goed uit te spreken. Annonceer: **NOTEREN** (het aantal caramboles) de heer/mevrouw(daarna nog eenmaal het aantal caramboles);
- bij dit annonceren dient men zich naar de schrijver en de bordenist te wenden om onduidelijkheid te voorkomen;
- u begint bij het beëindigen van een beurt dus altijd met de annonce **NOTEREN**;
- moet tijdens een beurt meer dan één annonce uitgesproken worden, dan dient u, voor zover dat aan de orde is, deze volgorde aan te houden:
 - 1e. het aantal gemaakte caramboles;
 - 2e. en nog;
 - 3e. de positie van de ballen ten opzicht van de kadervakken en/of ankers;
 - 4e. de mededeling dat de speelbal vast of vrij ligt.
- u moet steeds nadat het scorebord is bijgewerkt controleren

of de stand daarop correct is. U bent daarvoor verantwoorde-
lijk, niet de schrijver of de bordenist!!

4.3 HET OPSTELLEN

Voor en tijdens de uitvoering van een stoot dient de arbiter zich zodanig op te stellen dat hij op de best mogelijke wijze kan vaststellen of de speler de spelregels niet overtreedt en kan constateren of er een geldige carambole wordt gemaakt. Het juist opstellen van de arbiter is van zeer groot belang. Door goed spelinzicht en het waarnemen van de afstoot kan hij de loop van de ballen het best volgen.

Een arbiter die zich steeds goed opstelt geeft de speler het gevoel dat er optimaal aandacht wordt geschonken aan zijn spel en dat wekt vertrouwen. De waardering hiervoor blijkt meestal uit het feit dat de beslissingen van die arbiter zelden of nooit zullen worden aangevochten.

Door de positie van de ballen en het aanleggen van de speler moet u van te voren kunnen weten wat er gaat gebeuren. Direct na het tot stand komen van een carambole moet de arbiter de volgende te verwachten positie innemen en trachten de speler vóór te zijn.

Ga in principe niet in het stootbeeld staan. Moet dat toch gebeuren (komt voor als een bal b.v. haarfijn moet worden geraakt) dan is vaak een kwart slag draaien voldoende om minder op te vallen. Dat is dus een uitzondering!

In alle andere gevallen is het aan te bevelen gewoon recht te staan, dat vermoeit het minste!

Verder dient de arbiter zich zodanig op te stellen, dat hij in staat is waar te nemen of de voorhand of onderarm van de speler bij het aanleggen een bal wel of niet raakt (touché). Zorg er voor dat u ook de afstoot kan waarnemen (het toucheren van de speelbal), ga daarom zoveel mogelijk aan de "open zijde" van de speler staan, d.w.z. aan de kau-zijde en onder een hoek van 90° daarop.

Ga niet achter een speler staan.

Bij de serie américaine dichtert bij de tafel gaan staan, zodanig dat u goed kunt zien of de ballen vast liggen. U gaat als het ware naast de speler staan en vóór de serie, of anders gezegd: u staat tussen de speler en de positie van de ballen.

U volgt het spel dus van zeer nabij. Wel opletten dat u de speler daarbij niet hindert. Blijf nooit te lang op één plaats staan, ook niet als de serie op een klein oppervlak wordt gemaakt.

U moet altijd zorgen dat u de speler niet in de weg staat of loopt. Laat de speler altijd vóór u langs lopen. Doe een pas achteruit zodat de speler het zicht op de tafel behoudt, dat is belangrijk voor zijn concentratie.

Hierboven zijn enkele stelregels vermeld waarop natuurlijk uitzonderingen zijn.

Er zijn omstandigheden (b.v. weinig speel- en staruimte tussen de biljarts) die van de arbiter aanpassing vragen. Maar doe het dan zodanig dat u toch in staat bent de partij optimaal te leiden. De spelers verwachten dit.

4.4 HET BEWEGEN

Het maken van bewegingen kan de speler afleiden. Beweeg niet meer nadat de speler heeft aangelegd.

Wanneer u zich moet verplaatsen loop elkaar dan niet in de weg en houdt ook rekening met de speler en/of arbiter van eventueel de andere biljart(s). Doe dit op een rustige manier, maar toch zo snel, dat u op tijd de juiste positie heeft ingenomen. Tracht uw rust op de speler over te brengen.

Een correcte timing ten opzichte van de bewegingen van de speler is noodzakelijk voor het optimaal verrichten van uw taak.

U kunt een speler ook hinderen: bijvoorbeeld door het niet in acht nemen van hetgeen u heeft geleerd of hetgeen hierna in enkele punten wordt aangegeven.

1. Kijk de speler die in stoothouding staat, niet recht in de ogen.
2. Maak bij het afstoten geen aandacht trekkende bewegingen.
3. Niet meer verplaatsen nadat de speler heeft aangelegd.
4. Houdt uw handen zodanig dat ze niet voortdurend in het gezichtsveld zijn van de speler.
Aanbeveling verdient het om de handen op de rug of naast het lichaam te houden. Dus zeker niet aan de voorzijde (voor de broeksluiting, wat een raar gezicht is, vooral als de arbiter lange armen heeft of b.v. grote handen).
5. Ga niet boven het biljart hangen.
6. Knik niet goedkeurend of reageer niet laatdunkend bij het al of niet slagen van een carambole.
7. Elke uiting van emotie moet achterwege blijven, want de arbiter is strikt neutraal.
8. Denk er aan dat u anderen het zicht op het biljart kunt ontnemen. Vooral voor de niet-aan-de-beurt-zijnde speler kan dat hinderlijk zijn.
9. Houdt ook zoveel mogelijk rekening met eventuele TV-camera's. Blijf daarom niet te lang op dezelfde plaats staan.

4.5 HET NEMEN VAN BESLISSINGEN

De arbiter is de enige die het recht heeft tijdens zijn functioneren beslissingen te nemen volgens de reglementen. Nadat de wedstrijdleider de partijen heeft aangekondigd en aan u de arbitrage heeft opgedragen, heeft u als enige de leiding over de partij. U leidt de partij en geen ander!

Een arbiter mag niet twijfelen bij het nemen van beslissingen. Hij dient dus beslissingen met overtuiging te nemen. Een aarzeling in de annonce kan een protest van de speler uitlokken. Er zijn spelers die de twijfel van de arbiter gebruiken om daarvan te profiteren. Ook opmerkingen uit het publiek mogen er niet de oorzaak van zijn, dat de arbiter zich laat beïnvloeden. Reageer daar dus niet op. Het publiek wil wel eens vragen om even opzij te gaan. Op het moment, dat u zich omkeert, kan juist een carambole worden gemaakt. Heeft u deze niet zelf gezien, dan mag u die carambole niet tellen. Hierdoor zou dus weer verwarring kunnen ontstaan.

Maak u zelf tot een persoonlijkheid. Uw stem, blik en houding kan uitstekend daartoe dienen. Dit zijn een paar eigenschappen die onmisbaar zijn.

Het blijft mogelijk dat u zich vergist en een foutieve beslissing neemt. Dit kan betekenen dat de speler - overigens op correcte wijze - kan vragen de beslissing nogmaals te overwegen. Ook de niet-aan-de-beurt-zijnde speler mag dat vragen. U moet daaraan voldoen.

Blijft u bij die beslissing, dan dient de speler zich daarbij neer te leggen. Heeft de speler gelijk, dan herstelt u zich. Blijf niet halsstarrig vasthouden aan de eerste beslissing als blijkt dat u inderdaad een fout heeft gemaakt. Het maken van een fout is niet dom, het ten onrechte niet willen inzien dat een fout is gemaakt, is dat wel.

Wanneer er dus een onjuiste beslissing is genomen dan moet herstel volgen. U zegt dan : "Herstel" en annonceert vervolgens de juiste beslissing.

Het herstellen mag alleen dan gebeuren, als u er van overtuigd bent dat er een fout is gemaakt (welke uitsluitend betrekking mag hebben op de laatst gemaakte carambole). Geen andere argumenten mogen een dergelijke beslissing beïnvloeden.

Maakt een speler van het recht om een beslissing nogmaals in overweging te laten nemen naar uw mening ergerlijk misbruik, alhoewel het duidelijk is dat u een correcte beslissing heeft genomen, dan dient u hem dit kenbaar te maken, zonodig geeft u hem een waarschuwing.

Het kan zijn dat spanningen van de partij de speler zo doen reageren, dus overweeg de eventuele waarschuwing tevoren in de geest van de partij. Als de speler niettemin een tweede keer van dat recht misbruik maakt, dan kunt u de partij staken en de speler tot verliezer verklaren (zie art.114 lid 4). De wedstrijdleiding dient hiervan direkt in kennis te worden gesteld.

4.6 VASTLIGGENDE BALLEN

De arbiter moet, wanneer de ballen vastliggen, zich hiervan terdege overtuigen. Daarbij mag hij het biljart en/of het laken niet aanraken.

Wanneer hij te snel zijn beslissing neemt en deze later moet herroepen, maakt dat altijd een zwakke indruk. Wanneer u twijfelt, gebruik dan, als moet worden vastgesteld of de ballen wel of niet vastliggen, de loop.

Het is dus niet aan te raden eerst te annunceren dat de ballen vastliggen en na het verzoek van de speler om dit vastliggen nogmaals te beoordelen pas dan de loop te gebruiken. Hiermede wordt het vragen om een beslissing te herzien uitgelokt.

Wanneer u niet twijfelt en de speler vraagt desondanks om uw beslissing te herzien, neem dan bij die tweede beoordeling altijd de loop, dat werkt overtuigend op de speler. U moet ook goed opletten of de speelbal vast aan de band ligt. Daarvoor zonodig ook de loop gebruiken. Ligt de speelbal vast aan de band, dan mag de speler die band bij de afstoot niet gebruiken. U moet in dit geval annunceren: "vast aan band".

Wil de speler het vastliggen controleren dan mag ook hij het biljart of het laken niet aanraken. Hij zou door dit aanraken de positie van de ballen kunnen beïnvloeden en daar gebruik van maken.

Is dit het geval, dan wordt hij wegens het maken van opzettelijk indirect touché afgeteld.

Niet elke aanraking behoeft als fout te worden aangerekend. Een speler kan dat per ongeluk doen of ongewild. Het gaat er dus om of de speler dat opzettelijk doet.

Voorbeeld.

U heeft geannonceerd "vast". De speler loopt kennelijk met opzet tegen het biljart aan. Vervolgens vraagt hij de arbiter nogmaals te kijken of de ballen werkelijk vastliggen.

In dit voorbeeld is sprake van een opzettelijke handeling, omdat hij gebruik wil maken van de mogelijkheid, dat de ballen door dat aanraken van plaats veranderen. Deze fout wordt "opzettelijk indirect touché" genoemd. Ook de poging tot een opzettelijk indirecte touché is niet toegestaan.

Duidelijk is dat ook de arbiter - b.v. bij vastliggende ballen - niet het laken mag aanraken of tegen het biljart mag stoten. Doet hij dit toch en maakt de speler daar gebruik van, dan mag hem dit niet worden aangerekend.

Vooraf bij kaderspel komt het vaak voor, dat de speelbal vastligt aan bal 3, terwijl de speler duidelijk aanlegt om van bal 2 te spelen. In die gevallen niet onnodig het doorspelen belemmeren door te gaan kijken of de bal(len) vastliggen.

4.7 TWEEDE ARBITER

De tweede arbiter heeft geen taak, totdat hij bij het wisselen de partij van u (op de voorgeschreven wijze) overneemt.

Indien u, als functionerende arbiter twijfelt bij een niet meer te controleren situatie b.v.

- een bal is raak of niet;
- een bal heeft de houten omlijsting geraakt of niet;
- er is touché gemaakt of niet;

kortom: u twijfelt aan uw eigen waarneming van een situatie, die reeds voorbij is, dan mag u, niet moet u, de tweede arbiter raadplegen.

U bent dus nimmer verplicht een collega te raadplegen. Het raadplegen mag alleen geschieden als het gaat om een niet meer te controleren situatie.

Of het nu vervelend is of niet, een speler is daarbij afhankelijk van het waarnemingsvermogen van de functionerende arbiter. Is de bal - volgens u - niet geraakt, dan was die bal mis, ook al zagen anderen dat die bal wel raak was.

Wat dat betreft erkennen we dat het nemen van een verkeerde beslissing een verdraaid nare zaak kan zijn.

In andere gevallen mag u de tweede arbiter niet raadplegen, b.v.:

- vast of niet vastliggende ballen;
- posities.

Zou u in die gevallen niet zelf tot een beslissing kunnen komen, dan bent u niet voor uw taak geschikt.

HOOFDSTUK 5. HET EINDE VAN DE PARTIJ

Wanneer voor één van de spelers het einde van de partij nadert, dan annonceert u - "en nog" Wacht zo mogelijk op de annonce van de schrijver. Tel ook de laatste carambole bij het totaal van de beurt op en zeg dan pas - NOTEREN - (aantal) ... de heer/mevrouw ... (en nogmaals het aantal).

Heeft de speler het vereiste aantal caramboles gemaakt en de andere speler heeft nog het recht op een beurt, dan annonceert u vervolgens:

"gelijkmakende beurt voor de heer/mevrouw".

We laten dus na: - partij voor de heer/mevrouw ...

- halve partij

- nastoot enz.

Indien de speler dat wenst, dan de ballen poetsen. Na een grote slot-serie of na een partij in één beurt altijd de ballen poetsen, tenzij de speler dit niet wil.

Wacht met het uitnodigen voor de gelijkmakende beurt totdat de zaal weer rustig is geworden.

Direkt na het beëindigen van een partij dienen de spelers en de tweede arbiter de tellijst te ondertekenen, dus drie handtekeningen. Bedank de schrijver en de bordenist voor hun medewerking. Neem zonnodig de ballen van het biljart en geef deze, met de tellijst, aan de wedstrijdleiding. Afhankelijk van de wens van de wedstrijdleiding kunt u ook de ballen laten liggen. Leg ze in dat geval op de middenacquit en dek ze af met de deksel van de ballendoos, dan blijven ze warm en men zal er niet zo gauw aankomen.



TIPS VOOR DE ARBITER

Altijd op de juiste plaats staan zodat hij zowel de bewegingen van de speler en de keuspiets alsmede de loop van de ballen volgen kan

HOOFDSTUK 6. SPELSOORTEN

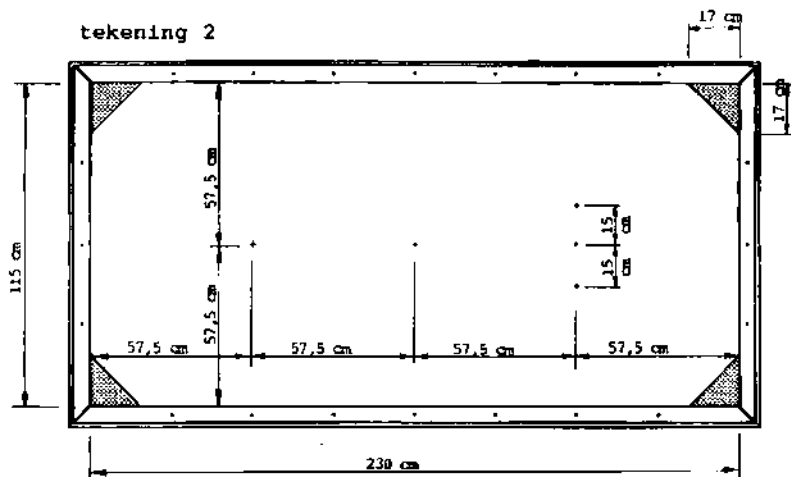
6.1 VRIJE PARTIJ OF LIBRE

Zoals het woord al aangeeft is in het vrije spel nagenoeg geen enkele beperking opgenomen. Dit was althans het geval toen het biljartspel in opkomst was.

Naarmate echter steeds meer spelers deze spelsoort gingen beheersen en de vaardigheid ontstond om de aanspeelballen in de hoek te klemmen, kon ononderbroken worden gecaramboleerd. Zonder beperkingen kwam er geen einde aan de serie, dus werden de verboden zônes ingevoerd.

Die beperking wordt gevormd door vier zgn. "verboden zônes" In elke hoek van het speelvlak één. De grootte daarvan is afhankelijk van de grootte van het biljart en de klasse waarin wordt gespeeld.

Zie verder tekening 2 (hieronder), tekening 3 en tekening 4 (op de volgende bladzijde).



A: de onderlinge afstanden tussen de merktekens (niet verplicht op het "kleine" biljart) is 28,75 cm.

Liggen in deze spelsoort de aanspeelballen in een verboden zône dan is slechts één carambole zonder enige beperking toegestaan. Na de volgende carambole moet een van de aanspeelballen de verboden zône hebben verlaten (en mag er wel weer in terugkeren).

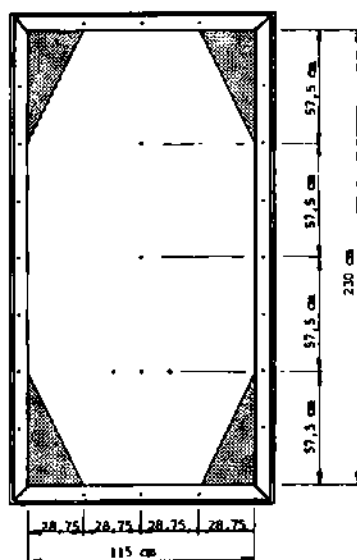
Doch niet alleen door de verboden zônes werd het vrije spel moeilijker gemaakt. Er is ook nog de bepaling dat in de hoogste klasse libre-klein en in alle klassen libre-groot bij vastliggende ballen weer vanuit de beginpositie moet worden begonnen. De speler heeft dus - in tegenstelling tot andere spelsoorten - in die gevallen niet de keuze tussen:

- alle ballen in de beginpositie te laten plaatsen, of
- het spelen van een niet vastliggende bal of via een of meer banden tegen welke de speelbal niet vastligt, of
- het losspeken van zijn speelbal door een kopstoot (massé of piqué).

De begaafde en sterke spelers in het librespel zijn in staat de ballen kort bij een band te verzamelen en deze compacte positie te handhaven waardoor het caramboleren kan doorgaan. Deze serie welke ontstaat uit genoemde specifieke positie noemen we "serie américaine". Aldus langs de banden carambolierend "lopen" die spelers rondom het biljart. Daarbij stuiten zij bij de verboden zônes in de hoeken op moeilijkheden, doch door op tijd de ballen in de juiste positie te brengen (het "keren" van de positie) komen zij ook die problemen kundig te boven.

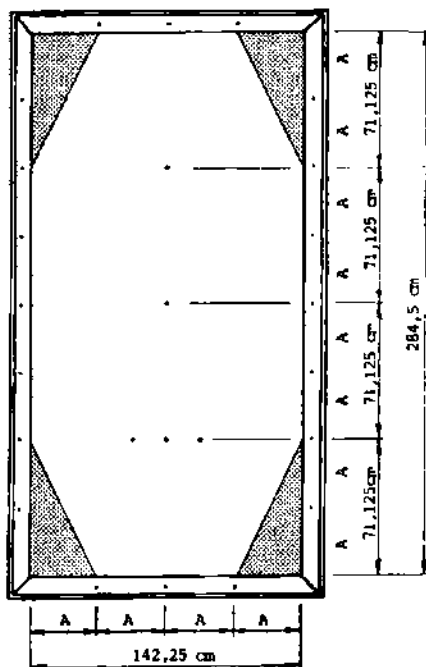
tekening 3

Libre-Klein biljart
Afmetingen van 4 verboden zônes in overgangs- en topklasse



tekening 4

Libre-Groot biljart
Afmetingen van 4 verboden zônes alsmede de afstanden tussen acquits en tussen diamonds



Deze serie vereist een grote mate van evenwichtigheid. Het lijkt eenvoudig, maar het tegendeel is waar! Voor de arbiter is het van het grootste belang om zo dicht mogelijk bij het biljart en deze positie te staan. Hij kan dan feilloos de veelal ragfijne stootjes beoordelen. Voor het constateren van "biljardé's" (vaak ook voor zeer ervaren arbiters nog een uiterst moeilijke zaak en veel lastiger dan velen willen erkennen!) is het eveneens noodzakelijk zo dicht mogelijk bij die positie te staan. In alle gevallen moet de arbiter ervoor zorgen, dat hij nooit de speler in de weg staat!"

6.2 BANDSTOTEN

In tegenstelling tot de overige spelsoorten wordt bandstoten en driebanden zonder verboden sones gespeeld. Mochten er lijnen in het speelveld voorkomen omdat er een andere spelsoort aan vooraf is gegaan, dan dienen deze te worden verwijderd.

De naam van het spel is tevens de verklaring van hetgeen er mee wordt bedoeld.

De beperking in deze spelsoort is dus gevonden in de bepaling dat een geldige carambole tot stand komt nadat de speelbal, alvorens de derde bal te raken, tenminste één band moet hebben geraakt.

Het raken van die band (meer banden mag ook) kan dus geschieden op elk moment voor of na het raken van de tweede bal, mits het maar gebeurt vóór het raken van de derde bal.

Het is na het driebanden de moeilijkste spelsoort die onze sport kent. Om het bandstoten goed en sterk te spelen is de tactiek van de speler er op gericht om de ballen in de hoeken te verzamelen. In elk geval tracht hij de positie aan de korte band te bereiken.

Tevens proberen sterke bandspelers een positie te bereiken, die omgekeerd is aan die van de serie américaine. Met losse bandstootjes en fijne snijstootjes tracht hij dan de ballen zo lang mogelijk bij elkaar te houden.

Bandstoten is dus ook een seriespel.

Van de arbiter wordt weer terdege verwacht zich goed op te stellen. Ook nu geldt in principe: Niet in het stootbeeld gaan staan.

Bij het bandstoten kunnen ook series aan de band worden gemaakt. Hier moet men dus dicht bij de band gaan staan en nauwlettend er op toezien dat de speelbal niet tegelijkertijd band en bal raakt. Tevens is het haarfijn (aaien) aanspelen niet te zien bij een te ruime opstelling.

Moet men in het stootbeeld staan dan een kwart slag draaien zodat de speler als het ware langs u heen kijkt.

Wordt bepaald dat de derde bal pas mag worden geraakt, nadat minstens één band door de speelbal is geraakt, dan houdt dat in, dat het gelijktijdig raken van de derde bal en de voorgescreven band in strijd is met deze bepaling. Dus fout!!!

Bij vastliggende ballen heeft de speler de keuze uit:

- a. het laten plaatsnemen van de drie ballen in de beginpositie.
- b. het spelen van een niet vastliggende bal of via een of meer banden tegen welke de speelbal niet vastligt.
- c. het losspeelen van zijn speelbal door een kopstoot.

Springen een of meer ballen uit, dan dienen alle ballen in de beginpositie te worden geplaatst en komt de andere speler aan de beurt.

De annonce: " Vast aan band " zal vanzelfsprekend vaker voorkomen, dan bij libre of kaderspel.

6.3 DRIEBANDEN

Evenals bij het bandstoten ontbreken bij deze spelsoort de lijnen op het speelveld. Hier is de beperking gevonden in de bepaling, dat een geldige carambole tot stand komt nadat de speelbal, alvorens de derde bal te raken, tenminste drie banden moet hebben geraakt.

Het raken van de banden kan eveneens op elk willekeurig tijdstip geschieden (het mag ook driemaal dezelfde band zijn), mits dit alles maar gebeurt vóór het raken van de derde bal.

De moeilijkheidsfactor van het driebandenspel komt tot uitdrukking in de relatief lage gemiddelden ten opzichte van andere spelsoorten.

Bij driebanden stelt u zich wat meer in de ruimte op, b.v. in het midden van het stootbeeld, dan kunt u de afstoot waarnemen en met 1 of 2 passen naar de derde bal lopen om in het verlengde van de snijlijn te gaan staan.

U staat nu zo goed mogelijk opgesteld om waar te nemen of de derde bal wordt geraakt, vooral als hij daarbij dun wordt aangespeeld.

Vooraf ballen die met contra-effekt worden gespeeld uit de hoek kunnen u verrassen. Zorg er dus voor niet te ver af te gaan staan en probeer vooral vóóraf te bepalen wat de bedoeling is van de speler. Het driebanden lijkt door de grootte van de stootbeelden makkelijk te arbitreran, maar dat is beslist niet zo.

Vergist u zich dus niet. Het moeten nagaan of de speelbal drie of meer banden heeft gehad (vooral na klosballen) en het aantal caramboles bijhouden, heeft menig arbiter misleid. Opletten dus. Door de vaak erg lange bedenktijd van de spelers kunt U door concentratieverlies het aantal gemaakte caramboles vergeten. Laat U niet afleiden!!

Wordt bepaald dat de derde bal pas mag worden geraakt, nadat minstens drie banden door de speelbal zijn geraakt, dan houdt dat in dat het gelijktijdig raken van de derde bal en de voorgeschreven band in strijd is met deze bepaling. Dus fout!!

Ligt de speelbal bij het driebanden vast tegen een of beide andere ballen dan mag de speler kiezen uit:

- a. het spelen van een niet vastliggende bal of via een of meer banden tegen welke de speelbal niet vastligt;
- b. het losspeelen van zijn speelbal door een kopstoot;
- c. het op de acquits laten plaatsnemen van zijn speelbal en de uitsluitend daaraan vastliggende bal, eventueel alle ballen als de speelbal tegen beide ballen vastligt en wel als volgt:
 - de rode bal op het bovenacquit
 - de speelbal op het benedenacquit
 - de andere bal op het middenacquit.

Is het voor de vastliggende bal aangewezen acquit versperd, dan wordt die bal geplaatst op het acquit dat is aangewezen voor de bal die het eerstbedeelde acquit verspert.

Denk nog even aan wat we eerder hebben afgesproken. Wanneer u de rode bal moet opzetten doe dat dan vanaf de bovenband. Moet u de andere ballen opzetten dan doet u dat vanaf de benedenband, middenacquit uitgezonderd. Daarna geeft u de speler een teken (handgebaar) om af te stoten.

Springen een of meer ballen uit, dan dienen uitsluitend (!) de uitgesprongen ballen op de acquits te worden geplaatst, zoals is aangegeven voor vastliggende ballen.

Hierbij op het volgende letten:

Wanneer de speelbal uitspringt is de carambole natuurlijk ongeldig. De andere speler is dan aan de beurt. De uitgesprongen bal was de speelbal maar bij het opzetten is het nu niet de speelbal meer, dus komt die bal op het middenacquit.

Springt echter de andere bal - niet zijnde de rode bal - uit, dan wordt deze de speelbal voor de speler die aan de beurt komt. Deze bal gaat dan naar het benedenacquit.

Altijd de uitgesprongen bal(len) weer oppoetsen. Dat geldt uiteraard ook bij alle andere spelsoorten.

Verder nog het volgende. Als de speelbal "vast aan band" ligt, dan annonceert u dat. De speler moet dan van die band af spelen. Wanneer u de desbetreffende annonce achterwege laat terwijl de speelbal wel "vast aan band" ligt, dan zou de speler die band als eerst geraakte band kunnen laten gelden.

Sedert enkele jaren worden partijen ook wel in "sets" gespeeld, waarvoor andere, door de KNBB goedgekeurde, reglementen kunnen gelden. Indien u zich tevoren op de hoogte stelt omtrent de gang van zaken in die desbetreffende tournooien, waarin bijvoorbeeld geen gelijkmakende beurt wordt uitgevoerd, dan kunt u niet verrast worden door die voor u nog onbekende regels.

Vergewis u wel of de Sectie Bestuur van de KNBB de soms van het SAR afwijkende regels (inspelen, keuzetrekstoot, kleurkeuze van de speelbal, enz.) wel heeft opgenomen in de uitnodigingscirculaire.

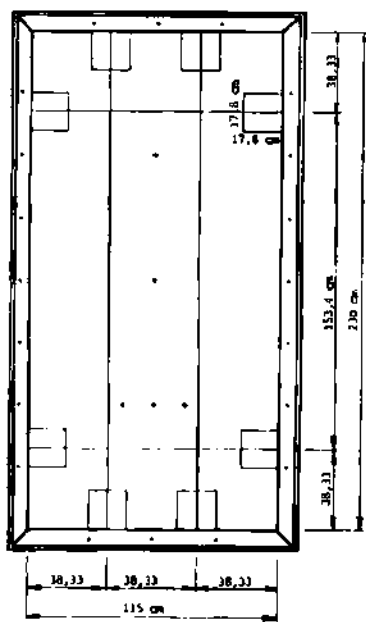


6.4 HET KADERSPEL

In kader 38/2 wordt het speelveld verdeeld in 9 kadervakken.
In ankerkader 38/2 komen daar nog 8 "ankers" bij; aan de uiteinden van elke kaderlijn een anker.

Tekening 5

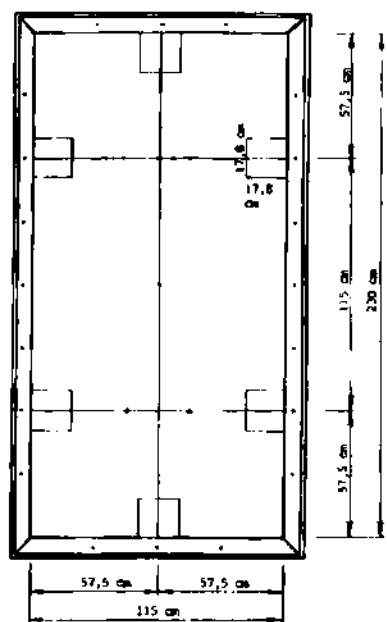
klein biljart
kader 38/2 en ankerkader 38/2
Afmetingen van 9 kadervakken
en 8 ankers.



In kader 57/2 wordt het speelveld verdeeld in 6 kadervakken.
In ankerkader 57/2 komen daar nog 6 "ankers" bij; aan de uiteinden van elke kaderlijn een anker.

Tekening 6

klein biljart
kader 57/2 en ankerkader 57/2
Afmetingen van 6 kadervakken
en 6 ankers.



Op de grote tafel (matchtafel) noemt men het tweestootskader ankerkader 47/2 en ankerkader 71/2.

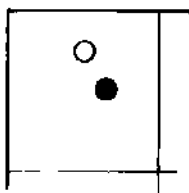
Het eenstootskader - dat alleen op de grote tafel wordt gespeeld - noemt men ankerkader 47/1.

Het kaderspel onderscheidt zich ten opzichte van het libre doordat het speelveld wordt verdeeld in een aantal vakken, die dezelfde functie hebben als "verboden zônes" en "kadervakken" worden genoemd.

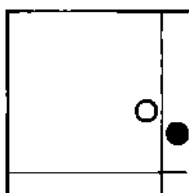
In het libre immers mag een speler - in de loop van een serie - een onbeperkt aantal caramboles maken over het gehele speelveld, met uitzondering van de verboden zônes in de hoeken.

Om de eentonige series bij het vrije spel in te dammen, kwam men op het idee het speelvlak in verschillende vakken te verdelen door dunne lijnen, evenwijdig aan de banden, met een wit potlood op het laken te trekken. Hierdoor ontstaan kadervakken. Afhankelijk van de afstand van die lijnen tot de banden ontstaan 9 vakken, te weten: 1 grote centrale rechthoek,
2 rechthoeken langs de lange banden
6 vierkanten aan de korte banden, bij een afstand van 38,3 cm (zie tekening 5) en
6 vakken bij een afstand van 57,5 cm (zie tekening 6) vanaf de banden.

In het tweestootskader mag binnen een kadervak niet meer dan één carambole worden gemaakt. Bij de tweede stoot dient er voor gezorgd te worden dat tenminste één van de aanspeelballen na het caramboleren het kadervak moet hebben verlaten (hij mag er wel weer in terugkeren).



Wanneer de aanspeelballen binnen een zelfde kadervak komen te liggen dan annonceert u - **entree** -. Wanneer na die carambole de aanspeelballen het kadervak niet hebben verlaten, dan annonceert u: - **dedans** - (blijft daarin) -.



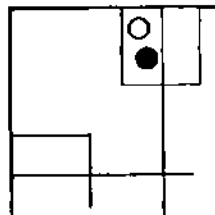
Bij de volgende carambole die gemaakt wordt moet tenminste één aanspeelbal het kadervak hebben verlaten. Gebeurt dit niet dan is dat een fout en u annonceert: - **resté dedans** -.

Onder de positie - **à cheval** - wordt verstaan: elke positie die niet entree of dedans is.

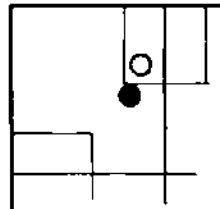
Omdat zeer vaardige spelers er al snel in slaagden in deze positie - **à cheval** - hoge series te maken bij de uiteinden van kaderlijnen, ging men zich bezinnen op nieuwe hindernissen. Zodoende bedacht men kleine vakken - **ANKERS** - aan de uiteinden van die kaderlijnen en ontstond het **ANKERKADER-SPEL**.

Liggen de ballen schrijlings (**à cheval**) op een gemeenschappelijke kaderlijn - de ideale positie - dan behoeft deze annonce niet steeds te worden herhaald.

Positie:
entree-dedans of
dedans-entree of
entree-partout of
dedans-partout



Positie:
entree-à cheval
dedans-à cheval



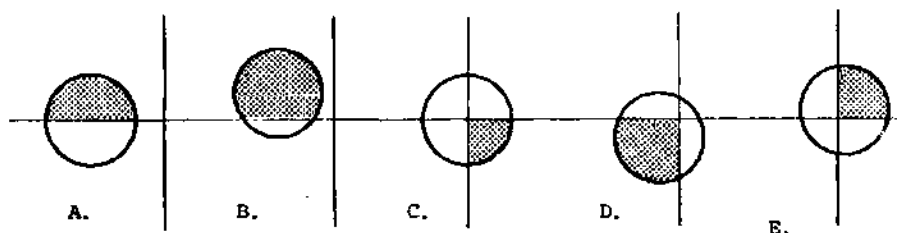
In deze ankers gelden dezelfde bepalingen als in de kadervakken.

Moet de positie van de aanspeelballen ten opzichte van het anker worden geannonceerd, dan moet deze altijd worden voorafgegaan door de annonce van de positie van de aanspeelballen ten opzichte van het kadervak of de kadervakken waarin zij zich bevinden. Eenvoudig gezegd: eerst positie t.o.v. de kadervakken, daarna die t.o.v. het anker.
Er volgen dus twee verschillende annonces achter elkaar. Is er echter sprake van twee gelijkluidende annonces, dan wordt deze eenmaal uitgesproken, gevolgd door de annonce partout.

Voor de aan-de-beurt-zijnde-speler is er tussen de annonce "entree" en "weer entree" weinig verschil.
De aan-de-beurt-zijnde speler en de arbiter staan bij het speelveld en zij kunnen zien dat de aanspeelbal over de kader- of ankerlijn waggelt en het bewuste vak of anker even heeft verlaten. Voor de niet-aan-de-beurt-zijnde speler en het publiek is de annonce "weer entree" wel van belang.
Met deze annonce wordt voorkomen dat men ten onrechte gaat denken dat de arbiter een verkeerde annonce uitspreekt.

Ligt een aanspeelbal precies op de lijn van het kadervak of anker waarin ook de andere aanspeelbal ligt, dan wordt geacht dat beide aanspeelballen in het zelfde kadervak of anker liggen.

Ligt een aanspeelbal op de kruising van twee kaderlijnen dan dient de arbiter te constateren of de helft of meer van deze bal in hetzelfde vak ligt.



- Is duidelijk precies op de lijn, annonce entree of dedans is afhankelijk van aanspeelbal 2.
- Is meer dan de helft, dus entree of dedans, als de andere aanspeelbal zich binnen het vak of anker bevindt.
- Nergens meer dan de helft, dus à cheval.
- Het grootste deel van de bal ligt duidelijk binnen het vak, is dus entree of dedans, als de andere aanspeelbal ook binnen het vak ligt.
- Minder dan de helft, dus ook hier à cheval.

In de posities D en E wordt van de arbiter verwacht, dat hij het juist inschat. Opletten dus. U dient te bepalen of het grootste deel binnen of buiten het bewuste vak ligt en daarop dient uw beslissing gebaseerd te zijn. De kruising met de kaderlijn met de ankerlijn staat geheel buiten bovenstaande beoordeling.

Nadert de partij de eindfase, bij - en nog vijf - dan moet u meer dan één annonce uitspreken. Men is daarbij gehouden aan een vaste volgorde: eerst het aantal - gevolgd door - "en nog" - daarna de positie t.o.v. het kader en het anker eventueel gevolgd door "vast" of "vrij".

HOOFDSTUK 7. ORGANISATIE VAN DE KNBB.

Elke sport wordt pas echt interessant als het wedstrijdelement erbij komt. De drang om je krachten met anderen te meten leeft bij ons allemaal.

Een vereniging komt daaraan al ten dele tegemoet door het spelen van roosterwedstrijden in allerlei vorm. Maar na korte of langere tijd raak je ook op je clubgenoten uitgekeken en dan gaat men naar buiten treden. Zodra dat het geval is wordt een organisatie onontbeerlijk. Daarom is het goed iets over onze organisatie, de Koninklijke Nederlandse Biljartbond, te vertellen.

Per 1 januari 1990 waren bij de KNBB 1882 verenigingen aangesloten met in totaal 33.127 aangesloten leden.

Dat zijn : - junioren - 60-plussers
- senioren - leden van verdienste
- persoonlijke leden - ereleden

De 1882 verenigingen zijn ondergebracht in 56 distrikten. Elk district is een geografische eenheid, heeft een eigen naam en een eigen autonomie.

De 56 distrikten zijn ondergebracht in 4 Gewesten t.w.:

GEWEST MIDDEN-NEDERLAND
GEWEST NOORD-OOST NEDERLAND
GEWEST WEST-NEDERLAND
GEWEST ZUID-NEDERLAND

Elk gewest is in het belang van het wedstrijdwezen in ten hoogste twee afdelingen verdeeld. Deze dragen de naam van het Gewest waartoe zij behoren met de toevoeging **AFDELING 1** en **AFDELING 2** of **NOORD** en **ZUID**.

De KNBB is de enige biljartorganisatie in Nederland, welke door het ministerie van W.V.C. wordt erkend.

Wanneer een organisatie noodzakelijk is dan kan men niet buiten reglementering.

In de KNBB kent men de navolgende reglementen :

- Statuten en Huishoudelijk reglement
- Wedstrijdreglement
- Spel- en Arbitrage reglement
- Competitie reglement
- Reglement Wedstrijdwezen voor de Jeugd.

Men zegt wel eens reglementen zijn er om overtreden te worden. Dan is het goed om te weten dat onze bond een eigen rechterlijke organisatie bezit.

In de KNBB wordt de tuchtrechtspraak door de volgende organen uitgeoefend:

- De Districts Straf Kamer
- De Gewestelijke Straf Kamer
- De Nationale Straf Kamer
- De Nationale Beroeps Kamer

BIJLAGE 1. Vragen en bijbehorende antwoorden.

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

- x1. Welke afmetingen moet een klein biljart hebben?
- x2. Welke andere afmetingen van een klein biljart zijn toegelaten?
3. Wat is de hoogte van de band vanaf het speelveld?
4. Wat mag de afstand van de grond tot de bovenkant van de houten omlijsting zijn?
- ✓ 5. Wat is de diameter van een biljartbal?
- ✓ 6. Welke eisen worden er aan de biljartballen gesteld (gewicht, kleur, merkteken, fabrikaat enz.)?
7. Waarmee worden de plaatsen van de acquits aangegeven?
- x 8. Hoe zijn de namen van de acquits en waar bevinden zij zich?
- x 9. Hoe worden de korte banden in dit reglement genoemd?
- ✓ 10. Wat is de afstootlijn?
- x11. Wanneer is de partij begonnen?
- x12. Waar zijn de ballen voor de keuzetrekstoot geplaatst?
- x13. Wat is de bedoeling van de keuzetrekstoot?
14. Hoe dient de keuzetrekstoot te geschieden?
- ✓ 15. Wat moet er gebeuren als tijdens de keuzetrekstoot een fout is gemaakt?
16. Hoe wordt bepaald dat een speler met de gemerkte bal speelt?
17. Wanneer en hoe lang mag een speler het biljart beproeven?
18. Hoe plaatst u de ballen in de beginpositie?
19. Mag bij de beginpositie vanaf de witte bal of van de band worden gestoten?
20. Wat is een carambole?
- x21. Wanneer is een carambole geldig?
22. Wie beslist over de geldigheid van een carambole?
23. Wat is een vastliggende bal?
24. Als een bal niet vastligt aan een andere bal of band, wat zegt u dan: "vrij" of "los"?
25. Wanneer wordt een bal geacht te zijn uitgesprongen?
26. Noem tenminste 6 fouten die een speler kan maken.
- x27. Welke fout wordt een speler niet aangerekend?
28. Wat doet u als daardoor de ballen zijn verplaatst?
- ✓ 29. Wat zijn de afmetingen van de verboden zones bij libre-klein?
- x30. Welke annonces gelden voor die verboden zones?
31. Wanneer is er sprake van - entree -?
32. Wat houdt de positie - dedans - in?
33. Wanneer moet à cheval annunceren?
34. Wanneer annonceert u - resté dedans -?
35. Mag een speler bij het libre onbepaald scoren?
36. Wat doet u bij uitspringende ballen tijdens een libre partij?
37. Wat doet u bij vastliggende ballen in libre-klein?
38. In welke klasse libre-klein heeft de speler geen keuze bij vastliggende ballen?
39. Hoe spreekt u de getallen uit van een serie boven de 100?
40. Wat is de opstelling van de arbiter bij de serie américaine?

OPDRACHT

Wilt u doornemen de artikelen 109B-112 en 113 van het WR.

41. Hoe zijn de kledingeisen bij officiële wedstrijden voor de arbiter?
42. Wat moet er bij officiële wedstrijden ten dienste van de arbiter in de wedstrijdzaal aanwezig zijn?
43. Wat wordt in het Spel en Arbitrage Reglement (S.A.R.) geregeld?
- * 44. Wat wordt onder arbitrage verstaan?
- * 45. Wat is de taak van de arbiter?
- * 46. Wanneer begint de taak van de arbiter?
47. Wanneer eindigt de taak van de arbiter?
- * 48. Hoe dient een arbiter zich bij de arbitrage met betrekking tot zijn opstelling te gedragen?
- * 49. Hoe dient een arbiter zich te gedragen vóór en tijdens de uitvoering van een stoot?
50. U mag een speler niet hinderen, wat zegt het reglement hierover?
- * 51. Wat is de bevoegdheid van de arbiter?
- * 52. Waar moet u tijdens een partij voor zorgen?
- * 53. Wat wordt onder "tweede arbiter" verstaan?
- * 54. Wanneer mag u de tweede arbiter raadplegen?
55. Mag u een beslissing herzien?
- * 56. Is een arbiter verplicht aan het verzoek van een speler, een beslissing nogmaals te overwegen, te voldoen?
57. Wat zijn bijvoorbeeld "niet meer te controleren situaties"?
- * 58. Is het de arbiter verboden de speler op een overtreding van een spelregel te wijzen?
59. Mag u tijdens de partij roken?
60. Op welk moment mag een partij worden onderbroken?
- * 61. Is een arbiter verplicht een gemaakte fout aan te duiden?
62. Wat zijn uw handelingen als tijdens een partij de ballen schoongemaakt moeten worden?
- * 63. Wat annonceert u als de speler het aantal te maken caramboles heeft bereikt en de andere speler nog het recht heeft op een beurt?
64. U mag de annonce - halve partij - niet gebruiken, wat moet u wel annonceren.
65. Wat beslist u bij een verschil tussen telbord en tellijst?
66. Als een arbiter de laatste carambole heeft geannonceerd en er blijkt een fout te zijn in de tellijst, wat gebeurt er dan?
67. Wanneer is een carambole bij het bandstoten geldig, nadat voldaan is aan de regels voor alle spelsoorten?
68. Wanneer is een carambole bij het driebanden geldig, nadat voldaan is aan de regels voor alle spelsoorten?
69. Welke keuze heeft de speler bij het bandstoten en welke keuze bij het driebanden, wanneer de ballen vastliggen?
70. Wat gebeurt er wanneer bij het bandstoten een bal uitspringt?
71. Hoe worden de ballen - na vastliggen - bij het bandstoten opgezet?
- * 72. Wat gebeurt er wanneer bij het driebanden een bal uitspringt? (alle mogelijkheden aangeven)

73. Hoe worden de ballen - na vastliggen - bij driebanden opgezet? (alle mogelijkheden aangeven)
74. Wat moet er gebeuren wanneer een bal niet op de acquit kan worden geplaatst omdat een andere bal dit acquit geheel of gedeeltelijk verspert?
75. Hoe worden de ballen bij driebanden opgezet als de speelbal tegen beide andere ballen vastligt?

OPDRACHT

Wilt u doornemen de begripsbepalingen art. 101 WR.

76. Mag u de gemerkte bal aanwijzen?
 77. Wat is een biljardé?
 78. Als u ten onrecht een carambole geldig telt, kunt u zich dan herstellen?
 79. Kan een arbiter een carambole alsnog ongeldig verklaren?
 80. Wanneer legt u de ballen in de vorige positie terug?
 81. Wanneer een arbiter een carambole heeft geteld en alsnog constateert dat er een fout is gemaakt, wat moet hij dan doen?
 82. Als een speler een fout maakt en doorspeelt, wat gebeurt er dan met de ballen?
 83. Indien u tijdens een serie bemerkt dat een speler met de verkeerde bal speelt, hoeveel caramboles laat u dan noteren?
 84. U constateert dat de speelbal niet vastligt, de speler stoot per ongeluk tegen het biljart, waardoor de speelbal iets beweegt en daardoor mogelijk wel vast komt te liggen, wat is dan uw beslissing?
 85. Wat betekent opzettelijk indirect verplaatsen? Geef een voorbeeld.
 86. Een speler raakt ongewild met zijn pomerans de speelbal. Voordat u dat kunt beletten stoot de speler door een reflexbeweging toch af, wat is uw beslissing en annonce?
 87. Wat is het verschil tussen een gedragsregel en een spelregel?
 88. Een speler staat op het punt een spelregel te overtreden zonder dat er van kennelijke opzet sprake is, mag u hem daarop attent maken?
 89. Waarin onderscheidt zich de spelsoort kader van het librespel?
 90. Hoe groot zijn de afstanden van de kaderlijnen tot de banden bij de kaderspelen klein biljart?
 91. Hoe worden de lijnen en de bakken bij het kader genoemd?
 92. Wat zijn ankers, wat zijn de afmetingen en waar komen wij op het speelveld voor?
 93. Hoe beschouwt u een bal die precies op de kaderlijn rust?
 94. Kan een bal die op een punt binnen een vak rust toch buiten dat vak liggen?
 95. Welke keuze heeft de speler bij een vastliggende speelbal in een kaderpartij?
 96. Hoe liggen de ballen bij de annonce:
 - entree partout
 - à cheval partout
 - à cheval entree
 - entree à cheval
- Maak van elke situatie een schets.

97. Wat is de volgorde van annunceren, als de speler een carambole heeft gemaakt, op dat moment de speelbal komt vast te liggen en hij nog 2 caramboles moet maken om zijn partij te beëindigen en de ballen entree liggen in het vak en in het anker?
98. Wat doet u als een speler onreglementair de partij onderbreekt?
99. Als u merkt dat de speler met opzet de spelregels overtreedt met de bedoeling om een lager algemeen gemiddelde te behalen, wat doe u dan? (Attentie: De juiste volgorde geven van de gehele procedure)
100. Wat doet u als er tijdens de wedstrijd zich zaken voordoen waarin het reglement niet voorziet?

OVER DE VOLGENDE VRAGEN KRIJGT U GEEN EXAMEN

101. Wat is een ranglijst?
102. Wat is een officiële wedstrijd?
103. Wat wordt verstaan onder algemeen gemiddelde?
104. Wat is een particulier gemiddelde?
105. Wat houdt het "systeem AVE" in?
106. Wat zijn voorwedstrijden en waarvoor dienen zij?
107. Wat zijn imperatieve kampioenschappen?
Noem er tenminste vijf.
108. Wat wordt verstaan onder een test-partij?
109. Aan welke kampioenschappen moet men bij de imperatieve kampioenschappen deelnemen alvorens in een bepaalde klasse kampioen van Nederland te worden?
110. Voor welke spelsoort is het SAR niet van toepassing?
111. Op welke manieren kan een promotie tot stand komen?
112. Wat wordt verstaan onder degradatie?
113. Wat zijn de competitievormen?
114. Welke klassen kent u in de landscompetitie?
115. Welke spelsoorten groot biljart kent u?
116. Wat is een vijfkamp en welke spelsoorten worden daarin gespeeld?
117. Welke soorten aangeslotenen kennen we?
118. Wat zijn distrikten en hoeveel zijn er?
119. Wat is een gewest, hoeveel zijn er, en hoe worden zij genoemd?
120. In het belang van het wedstrijdwezen worden de gewesten verdeeld in afdelingen. Hoeveel afdelingen zijn er?
121. Welke reglementen kent de KNBB?
122. Bij het overtreden van de reglementen, beschikt de KNBB over een eigen tuchtrechtspraak. Noem de tuchtrechtorganelen.
123. Kan men u als bezoeker bij een officiële wedstrijd verplichten tot arbitrage, zo ja, wanneer en door wie?
124. Wanneer u slaagt voor dit examen dan wordt u tot districtsarbitser benoemd.
Wanneer kan deze benoeming ongedaan worden gemaakt?
125. Noem enkele bijzondere taken van de SC.

ANTWOORDEN

Deze antwoordenlijst is zo samengesteld, dat U de artikelen en de toelichtingen daarop moet naslaan.

De artikelen komen voor in het : Wedstrijdreglement
Spel-en Arbitragereglement
Competitiereglement.

1. 203-2	41. 109B+T	81. 243-2+T
2. 203-2	42. 115-6	82. 243-3
3. 203-4	43. 202-1-3+T	83. 243-2+T
4. 203-8	44. 238-1	84. 218-3+T
5. 204-2	45. 239-1-4+T	85. 218-3+T
6. 204-1-3+T	46. 239-2+T	86. 218-2+T
7. 206-2	47. 239-2	87. 240-2-4+T
8. 206-4	48. 241-1	88. 240-6
9. 206-6	49. 241-2	89. 219-233
10. 206-5	50. 241-2+T	90. 234
11. 210+T	51. 240-1+T	91. 222-1+T
12. 210	52. 239-4-5	92. 222-1
13. 211-1+T	53. 238-3	93. 224-7+T
14. 211-1+T	54. 244-2+T	94. 224-7+T
15. 211-2-3+T	55. 244-2	95. 221-1
16. 212+T	56. 244-2-3+T	96. 224-tekening9
17. 209-2+T	57. 244-1b+T	97. 242-7
18. 213-1+T	58. 240-6	98. 240-4+T
19. 213-2	59. 112-8	99. 246-1+T
20. 216-1	60. 214-1 t/m 4+T	100. 247-2+T
21. 216-2+T	61. 243-5	101. 101-F
22. 216-3	62. 246-4+T	102. 101-J+T
23. 217-1	63. 215-2+T	103. 101-W
24. 246-3+T	64. 215-2+T	104. 101-X
25. 217-2+T	65. 242-8+T	105. 101-FF+T
26. 218-1 t/m 8+T	66. 242-8+T	106. 101-M
27. 243-4+T	67. 228-1+T	107. 101-L1
28. 243-4+T	68. 229-1+T	108. 101-Z
29. 231	69. 228-3	109. 138-142-145
30. 231-3	70. 228-3	110. 202-2
31. 224-2	71. 213-1	111. 121-A-B
32. 224-3	72. 229-4-3+T	112. 121-C
33. 224-5+T	73. 229-3+T	113. 301-3+T
34. 224-4	74. 229-3+T	114. 332-1
35. 230	75. 229-3c+T	115. 104
36. 232-2	76. 246-2	116. 146-1
37. 232-1+T	77. 218-4+T	117. blz. 21
38. 231-2+T	78. 243-2+T	118. blz. 21
39. 242-2+T	79. 243-2+T	119. blz. 21
40. voor de serie spl.-arb.-pst.	80. 243-3-4+T	120. blz. 21
		121. blz. 21
		122. blz. 21
		123. 113-12
		124. 113-3 t/m 6
		125. 103-1 t/m 3

RAADPLEEG DE TOELICHTINGEN

BIJLAGE 2. GEGEVENS OPLEIDING TOT DISTRICTSARBITER

OPZET

Het opleiden van arbiters die door het districtsbestuur kunnen worden ingezet tijdens kampioenschappen in het district.

DOEL

Bij voorkeur dienen districtsfinales door districtsarbiters te worden geleid.
Het districtsbestuur moet arbiters kunnen inzetten zonder afhankelijk te zijn van verenigingen.
De verenigingen kunnen een beroep doen op het districtsbestuur om arbiters in te zetten.

DOORSTROMING

Bij gebleken geschiktheid en voor zover daar behoefte aan bestaat kan een districtsarbiter in aanmerking komen voor een opleiding tot gewestelijk arbiter, waarna de mogelijkheid aanwezig is om een opleiding te kunnen volgen tot nationaal arbiter.

STRUCTUUR VAN DE OPLEIDING

Bij voorkeur dienen alle spelsoorten klein-biljart te worden behandeld.
De opleiding zal in het hele land dezelfde moeten zijn, vooral als het gaat om de uitleg en de toepassing van de bepalingen die in het reglement zijn opgenomen.

DUUR VAN DE OPLEIDING

De opleiding duurt ongeveer drie en een halve maand en bestaat veelal uit veertien cursusdagen (avonden) van elk circa 3 uur (1 x per week).

LES EN LEERPLAN

Eerste dag

Kennismaking.

In een inleiding wordt verteld over het doel van de opleiding.
Aandacht zal worden besteed aan de kleding.

Tweede tot en met vierde dag

Elke les begint met theorie uit het SAR en het WR.

Een gedegen theoretische kennis is onontbeerlijk.

Daarom is het van belang dat de meegegeven opdrachten van de docent worden uitgevoerd.

Mierna volgt de instructie in de spelsoort libre.

De vijfde en zesde dag.

Theorie gedurende het eerste half uur.

De spelsoorten driebanden en bandstoten in de praktijk brengen.

U krijgt een studie-opdracht mee naar huis.

De zevende en de achtste dag.

Praktijk driebanden op bij voorbeeld een clubavond bij een driebandenclub of met een groepje kandidaten op een avond door de week meedraaien in de districtscompetitie driebanden-klein.

De negende tot en met de veertiende dag.

Theorie gedurende het eerste half uur.

Mierna volgt instructie in de spelsoorten kader 38/2 en 57/2.

Afhankelijk van de eis van het districtsbestuur zal eveneens het ankerkader worden geïnstrueerd.

Aansluitend op de laatste dag zal een theoretisch examen worden afgenomen.

Is dat met goed gevolg afgelegd dan volgt een oproep voor het praktische examen.

Examen zal ten minste in de spelsoorten (anker)kader en driebanden moeten worden afgenomen.

INSIGNES EN LEGITIMATIEKAARTEN.

Zijn de examens met goed gevolg afgelegd, dan wordt u door het districtsbestuur benoemd tot districtsarbiter.

Daarna pas mag u het insigne districtsarbiter dragen. Het districtsbestuur kan ook zorgdragen voor een districtslegitimatiekaart.



Voor het nuttig effect van elke arbitersopleiding is het noodzakelijk dat terdege aandacht wordt besteed aan het WR.

Voor al de navolgende bladzijden zijn voor arbiters van belang: 1 tot en met 24, 57, 69, 70, 78 tot en met 81.

Het is aan te bevelen, dat elke arbiter, van welk niveau ook, in het bezit is van het SAR en de hierboven vermelde bladzijden uit het WR. Beter is nog het gehele WR te bezitten.

Wij wensen u veel succes met de opleiding.

KNBB

SPORTCOMMISSIE



KONINKLIJKE NEDERLANDSE BILIARTBOND

DISTRICT

LEGITIMATIEKAART

Het bestuur van het hierboven
vermelde district heeft deze
legitimatiekaart uitgereikt aan

de heer

mevrouw

te

als

van dat district

gesloten

De Districtsvoorzitter

De Houder

De Districtssecretaris

Deze kaart is strikt persoonlijk en geeft toegang tot alle wedstrijden, door of namens het district georganiseerd, voor zover betrokkene uit hoofde van zijn te verrichten taak deze wedstrijden wil of moet bijwonen

BIJLAGE 3. GEGEVENS OPLEIDING TOT GEWESTELIJK ARBITER

OPZET

Het opleiden van arbiters die door het gewestelijk bestuur kunnen worden ingezet tijdens kampioenschappen op nationaal of gewestelijk niveau, zonder afhankelijk te zijn van zijn districten of verenigingen.

DOORSTROMING

Bij gebleken geschiktheid en voor zover daar behoefte aan bestaat kan een gewestelijk arbiter in aanmerking komen voor een opleiding tot nationaal arbiter, een en ander volgens de richtlijnen die de SC daarvoor heeft vastgesteld.

STRUCTUUR VAN DE OPLEIDING

Alle spelsoorten klein-biljart worden behandeld.
De opleiding zal in de vier gewesten dezelfde zijn, vooral als het gaat om de uitleg en de toepassing van de bepalingen die in het SAR zijn opgenomen.

TOELATINGSEIS

Opleiding districtsarbiter met ten minste (anker)kader 38/2.
Kandidaat dient ten minste twee jaar aaneengesloten actief te zijn geweest als districtsarbiter.

DUUR VAN DE OPLEIDING

De opleiding is verdeeld over 6 dagen van ± 3½ uur.

EXAMEN

Indien t.z.t. de gewestelijk arbiter de cursus nationaal arbiter wil volgen zal het examen "gewestelijk arbiter" onder supervisie van de SC of een docent-arbiter hebben moeten plaatsvinden.

LES EN LEERPLAN

Eerste dag

Kennismaking.
Een inleiding over het doel van de opleiding en de taak van de gewestelijk arbiter.
Iedere deelnemer zal worden gevraagd om ongeveer 15 minuten te arbitreran waardoor de docent kan vaststellen in welke mate men beschikt over kennis en ervaring.
Verder zal aandacht worden besteed aan de kleding, de aanvang van de partij, het opstellen en het annouceren.
U krijgt een opdracht mee naar huis.

Tweede dag

Een half uur theorie en vragen over de vorige les.
De spelsoort anker-kader 38/2.
U krijgt een opdracht mee naar huis.

Derde dag

Een half uur theorie en vragen over de vorige les.
De spelsoort anker-kader 57/2.
U krijgt een opdracht mee naar huis.

Vierde dag

Een half uur theorie en vragen over de vorige les.

Een korte herhaling anker-kader 38/2 en 57/2.

De spelsoort libre wordt behandeld.

U krijgt een opdracht mee naar huis.

Viijfde dag

Een half uur theorie en vragen over de vorige les.

De spelsoorten bandstoten en driebanden.

U krijgt een opdracht mee naar huis.

Zesde dag

Een half uur theorie en vragen over de vorige les.

Afronding van de cursus met aansluitend een theoretisch examen.

Bij voldoende resultaat daarvan volgt een oproep voor het practisch examen in de spelsoort ankerkader 38/2 of 57/2 en driebanden.

Voor het nuttig effect van elke arbitersopleiding is het noodzakelijk dat terdege aandacht wordt besteed aan het WR.

Voor al de navolgende bladzijden zijn voor arbiters van belang: 1 tot en met 24, 57, 69, 70, 78 tot en met 81.

Het is aan te bevelen, dat elke arbiter, van welk niveau ook, in het bezit is van het SAR en de hierboven vermelde bladzijden uit het WR. Beter is nog het gehele WR te bezitten.

Wij wensen u veel succes met de opleiding.

KNBB

SPORTCOMMISSIE



KONINKLIJKE NEDERLANDSE BILJARTBOND

GEWEST

LEGITIMATIEKAART

Het bestuur van het hierboven vermelde gewest heeft deze legitimatiekaart uitgereikt aan

de heer
mevrouw
te

als
van dat gewest

pasfoto

Gewestelijke voorzitter

De Houder

Gewestelijke secretaris

Deze kaart is strikt persoonlijk en geeft toegang tot alle wedstrijden, door of namens het gewest georganiseerd, voor zover betrokkene uit hoofde van zijn te verrichten taak deze wedstrijden wil of moet bijwonen

BIJLAGE 4. GEGEVENS OPLEIDING TOT NATIONAAL ARBITER

OPZET

Het opleiden van Nationaal-Arbiters

DOEL

De SC moet arbiters kunnen inzetten bij (inter-) nationale kampioenschappen zonder afhankelijk te zijn van KNBB gewesten of districten.

DOORSTROMING

Bij gebleken geschiktheid en indien daar behoefte aan bestaat kan een nationaal arbiter op voordracht van de SB door de C.E.B. tot internationaal arbiter worden benoemd.

STRUCTUUR VAN DE OPLEIDING

Alle spelsoorten op de "grote tafel" worden behandeld. Wordt de opleiding door verschillende docenten gedaan of wordt op verschillende plaatsen tegelijk opgeleid, dan moet de structuur dezelfde zijn, vooral als het gaat om de uitleg en de toepassing van de bepalingen die in het S.A.R. zijn opgenomen.

TOELATINGSEISEN

1. Leeftijd

Op 1 augustus van het seizoen waarin de cursus plaats vindt, jonger zijn dan 48 jaar.

2. Vooropleiding

a. districtsarbiter

b. gewestelijk arbiter

Het examen "gewestelijk arbiter" moet zijn afgenomen onder supervisie van de SC of door een door SC erkende docent.

3. Beoordelingen

Minstens twee schriftelijke beoordelingen door een docent of een internationaal arbiter moeten hebben plaatsgevonden.

4. Ervaring

De kandidaat dient aan te tonen dat hij/zij over voldoende praktische ervaring beschikt door vermelding van wedstrijden waarbij men als arbiter is opgetreden.

5. Theorie

Grondige kennis van het S.A.R. alsmede die artikelen uit het WR, welke met arbitrage te maken hebben.

6. Inschrijving

Door het gewestelijk bestuur, dat daarmee de verantwoordelijkheid op zich neemt voor de juistheid van de gegevens welke bij de inschrijving worden verstrekt.

LES EN LEERPLAN

Eerste dag:

Kennismaking.

Een inleiding over de opzet en het doel van de opleiding.

De regels, geldend voor alle spelsoorten doornemen.

De taak en de bevoegdheden van de arbiter doornemen.

Daarna de spelsoort libre en ankerkader 47/2.

Tweede dag:

Zonodig vragen en theorie doornemen.

Daarna de spelsoorten ankerkader 47/2, ankerkader 47/1 en bandstoten.

Derde dag:

Zonodig vragen en theorie doornemen.

Daarna de spelsoort driebanden.

Vierde dag:

Zonodig vragen en theorie doornemen.

Daarna de spelsoort ankerkader 71/2, waarna aansluitend een theoretisch examen zal worden afgenomen. Het resultaat van het theoretisch examen is bepalend voor een oproep voor het praktisch examen.



Voor het nuttig effect van elke arbitersopleiding is het noodzakelijk dat terdege aandacht wordt besteed aan het WR.

Vooraf de navolgende bladzijden zijn voor arbiters van belang: 1 tot en met 24, 57, 69, 70, 78 tot en met 81.

Het is aan te bevelen, dat elke arbiter, van welk niveau ook, in het bezit is van het SAR en de hierboven vermelde bladzijden uit het WR. Beter is nog het gehele WR te bezitten.

Wij wensen u veel succes met de opleiding.

KNBB

SPORTCOMMISSIE

GELDIG TOT:

LEGITIMATIEKAART		
ALS NATIONAAL ARBITER		
VAN DE KONINKLIJKE NEDERLANDSCHE BIJLARTBOND		
UITGEKEKT AAN		
DE HEER		
De houder.	De bondsecretaris	De bondsvoorzitter.
Deze kaart is strikt persoonlijk en geeft gratis toegang tot alle officiële wedstrijden, waarbij houder als arbiter fungeert.		