

SPEL- EN ARBITRAGEREGLEMENT

M.L.B.B.

Overzicht wijzigingen en mutaties reglement

Datum	Artikel	Vervangen pagina	Wijziging/mutatie
Juni 2008	Gehele reglement	Alle	Algehele revisie Spel- en Arbitragereglement

SPEL- EN ARBITRAGEREGLEMENT

INHOUDSOPGAVE

Artikel

HOOFDSTUK 1 ALGEMEEN

101	Begripsbepalingen
102	Afdelingen van dit reglement
103	Toe te passen bepalingen

HOOFDSTUK 2 MATERIAAL

201	Biljarts
202	Biljartballen, biljartkrijt
203	Keu, vork
204	Acquits, banden, afstootlijn en benaming acquits
205	Verlichting
206	Scoreborden
207	Inspelen

HOOFDSTUK 3 SPELREGELS GELDEND VOOR ALLE SPELSOORTEN

301	Begin van de partij
302	Trekken voor de beginstoot
303	Toewijzing van de speelballen
304	Beginpositie
305	Onderbreken van een partij
306	Einde van een partij
307	Carambole
308	Vastliggende ballen, uitspringende ballen
309	Fouten

HOOFDSTUK 4 SPELREGELS GELDEND VOOR DE AANGEGEVEN SPELSOORT

A. Vrij spel of libre klein-biljart

401	Omschrijving
402	Verboden zones
403	Vastliggende ballen, uitspringende ballen

B. Kader en ankerkader klein-biljart

404	Kadervakken, aanspeelbal, posities
405	Kader 38/2
406	Kader 57/2
407	Geldige carambole
408	Vastliggende ballen, uitspringende ballen

C. Bandspelen klein-biljart

Bandstoten

409	Omschrijving
410	Vastliggende ballen, uitspringende ballen

Driebanden

411	Omschrijving
412	2-setsystemen
413	Aanvang partij
414	Gelijkmakende beurt
415	Vastliggende ballen, uitspringende ballen

HOOFDSTUK 5 ARBITRAGEREGLEMENT

501	Begripsbepalingen
502	Taak van de arbiter
503	Bevoegdheden van de arbiter
504	Optreden van de arbiter
505	Tellen, annunceren
506	Constateren van fouten
507	Herzien van beslissingen
508	Protesten
509	Overige rechten en plichten van de arbiter

HOOFSTUK 6 SLOTBEPALINGEN

601	Onvoorziene gevallen
602	Inwerkingtreding reglement

AANHANGSELS

A. Tekeningen

1.	Acquits, afstootlijn, merktekens en banden
2.	Libre, kleine/grote hoek
3.	Kader 38/2 klein-biljart
4.	Kader 57/2 klein-biljart

B. Adviezen aan de arbiter

HOOFDSTUK 1

ALGEMEEN

Artikel 101 Begripsbepalingen

Op dit Spel- en Arbitragereglement, verder aangeduid met SAR, zijn - voor zover mogelijk - de bepalingen van de Statuten, het Huishoudelijk Reglement, de begripsbepalingen opgenomen in het Competitie- en Wedstrijdreglement en het Reglement Persoonlijke Kampioenschappen van toepassing.

Artikel 102 Afdelingen van dit reglement

Het SAR bestaat uit twee delen;

- Deel 1; spelreglement (hoofdstuk 2, 3 en 4)
- Deel 2; arbitragereglement (hoofdstuk 5)

Artikel 103 Toe te passen bepalingen

1. De spel- en arbitrageregels, opgenomen in dit reglement, dienen bij alle officiële wedstrijden te worden toegepast.
2. In afwijking van het gestelde in lid 1 kan het Bondsbestuur voor alle kampioenschappen, dan wel met name genoemde kampioenschappen of onderdelen daarvan, bepalen, dat van dit reglement wordt afgeweken. De afwijkende bepalingen worden jaarlijks, voor het begin van het wedstrijdseizoen dan wel in de loop van het seizoen voor het begin van het desbetreffende kampioenschap of onderdeel daarvan, gepubliceerd in een officiële mededeling.

HOOFDSTUK 2

MATERIAAL

Artikel 201 Biljarts

1. Een biljart is een spelattribuut, gevormd door een of meer platen, rondom afgebakend met een in houten, dan wel een ander door de Bond goedgekeurd materiaal, omlijsting gevatte banden.
2. Het speelvlak tussen de banden dient zuiver waterpas te zijn opgesteld en moet een van de volgende afmetingen hebben: 2.30 x 1.15m of 2.10 x 1.05m. De banden genoemd in lid 4 worden tot het speelveld gerekend.
3. De plaat (platen) dient (dienen) te bestaan uit lei of ander door de Bond goedgekeurd materiaal. Bij gebruik van twee of meer platen dienen deze zodanig te zijn aangebracht dat er tussen de platen geen ruimte en/of hoogteverschil bestaat.
4. De banden dienen van rubber of van ander door de Bond goedgekeurd materiaal te zijn gemaakt. De hoogte van het buigpunt van de banden ten opzichte van het vlakke gedeelte dient 36 à 37 mm te bedragen.
5. De bovenkant van de omlijsting dient glad te zijn. Deze omlijsting mag zijn voorzien van ingelegde witte merktekens, diamonds genaamd. De onderlinge afstand van de diamonds is gelijk aan 1/8ste deel van de lengte van het speelvlak.
6. De plaat (platen) en banden dienen te zijn bedekt met een speciaal voor de biljartsport gemaakt laken. Een laken mag niet in die mate versleten of beschadigd zijn dat - naar redelijke maatstaven gemeten - de beoefening van de biljartsport wordt belemmerd.
7. Een biljart, voorzien van een leien plaat(platen), dient droog en verwarmd te zijn.
8. De hoogte van het biljart, gemeten van de grond tot de bovenkant van de omlijsting, dient 75 tot 80 cm te bedragen.

Artikel 202 Biljartballen, biljarkrijt

1. In een partij van een officiële wedstrijd, ongeacht de spelsoort, dienen drie ballen te worden gebruikt waarbij men de keuze heeft uit twee witte ballen of één witte en één gele bal en een derde bal die helderrood gekleurd is. In de spelsoort driebanden mogen bovendien de witte en/of gele bal voorzien zien van zes grote rode stippen. De te gebruiken ballen dienen zuiver rond en onderling van gelijke afmetingen en gewicht te zijn, bij voorkeur van Super Aramith. Het spelen met ballen van een andere kleur(en) is niet toegestaan.
2. De middellijn van de bal is 61 à 62 mm.
3. Het gewicht van een bal dient tussen de 205 en 220 gram te liggen. Een gewichtsverschil tussen de in lid 1 bedoelde ballen van maximaal 1 gram tussen de lichtste en zwaarste van deze drie ballen is toegelaten.
4. Op een van de witte ballen moet een niet uit te wissen merkteken aan beide uiteinden van een middellijn zijn aangebracht (gemerkte bal).
5. Het krijt, aan te brengen op de pomerans van de keu, dient speciaal voor dat doel te zijn gemaakt.
6. Het gebruik van stoffen, bijvoorbeeld talkpoeder, waardoor het biljart of de ballen vettig worden of op meer dan normale wijze worden verontreinigd is niet toegestaan.

Artikel 203 Keu, vork

1. De keu is een ronde stok, aan het uiteinde voorzien van een leren dopje **pomerans** genaamd. De vork, ook wel bok genaamd, is een ronde stok, aan één van de uiteinden voorzien van een opstaande rand waarin uitsparingen zijn aangebracht. In één van de uitsparingen kan de top van de keu rusten.
2. Een speler heeft het recht gebruik te maken van elke hem ter beschikking staande keu, eventueel met verlengstuk, en vork.
3. Bij het uitvoeren van een stoot mag een speler, ter vervanging van de voorhand, van de vork gebruik maken.
4. De aanwezigheid van een vork of bok in het clublokaal is niet verplicht. Het kan speciaal voor de kleinere c.q. gehandicapte spelers wel een handig hulpmiddel zijn.

Artikel 204 Acquits, banden, afstootlijn en benaming acquits

1. Acquits zijn de punten op het speelvlak, waarop de ballen worden geplaatst overeenkomstig de in dit reglement opgenomen bepalingen.
2. De acquits worden aangegeven door zeer dun getekende kruisjes of stippen.
3. Op het speelvlak worden **vijf** acquits aangebracht, overeenkomstig tekening 1 in aanhangsel A:
 - a. **drie**, die de lengte-as van dat vlak in vier gelijke delen verdelen;
 - b. **twee**, die worden aangebracht aan weerszijden van de lengte-as op een denkbeeldige lijn die evenwijdig loopt aan de benedenband en door het in lid 4 omschreven beneden-acquit. De afstand tussen elk van deze acquits en de lengte-as is 15 cm.
4. De in lid 3 genoemde acquits worden als volgt aangeduid:
Benedenacquit: het middelste acquit op de afstootlijn;
Linkeracquit: het acquit, links naast het benedenacquit;
Rechteracquit: het acquit, rechts naast het benedenacquit;
Middenacquit: het middelste acquit op de lengte-as;
Bovenacquit: het acquit het dichtst bij de bovenband.
5. De bij lid 3, sub b omschreven denkbeeldige lijn wordt verder **afstootlijn** genoemd.
6. De **korte** banden worden als volgt aangeduid:
Benedenband: de korte band, het dichtste bij de afstootlijn;
Bovenband: de korte band, het verst van de afstootlijn.

Artikel 205 Verlichting

1. De verlichting van het speelvlak van een biljart waarop een officiële wedstrijd wordt gespeeld moet aan de volgende eisen voldoen:
 - a. De minimum lichtsterkte dient 560 lux te zijn, gemeten ter hoogte van de beneden- en bovenacquits, gemeten zonder invloed van de overige verlichting in de ruimte.
 - b. Boven het speelvlak dienen tenminste twee lampen te zijn aangebracht, zodanig dat het gehele speelvlak zoveel mogelijk gelijkmatig wordt verlicht en een speler door de lichtsterkte niet op redelijke wijze wordt gehinderd.
2. De kappen van de armaturen dienen aan de binnenkant reflecterend te zijn. De afstand tussen de onderkant van de kappen en het speelvlak dient tenminste 80 centimeter te bedragen.
3. De verlichting buiten de speelruimte mag niet hinderlijk zijn voor de spelers.
4. Voor een optimale verlichting dient het middelpunt van de armaturen op een afstand van 50 cm. van de boven- resp. benedenband te worden geplaatst. Bij een biljart met de afmeting 230 x 115 cm. bedraagt de 'hart-hart' afstand tussen armaturen dan 130 cm.

Toelichting op artikel 1.a:

De lichtsterkte van 560 lux kan verkregen worden door het gebruik van melkwitte lampen van ten minste 100 watt (**bij voorkeur 150 watt**) of energiezuinige lampen (b.v. TL-verlichting) met minimaal dezelfde lichtopbrengst. Men dient er wel rekening mee te houden dat de lichtopbrengst van TL-verlichting na verloop van tijd afneemt. Bij twijfel over de verlichting kan de technische commissie van de MLBB worden gevraagd lichtmetingen te doen.

Artikel 206 Telborden

1. Het gebruik van een telbord om de stand van een partij, alsmede het aantal gebruikte beurten nauwkeurig bij te houden is verplicht. De schrijver, die de tellijst bijhoudt, dient het telbord voortdurend te controleren en bij afwijkingen dit direct door te geven aan de arbiter. Indien de stand van de partij volgens het telbord niet overeenkomt met de tellijst, dan wordt de stand volgens de tellijst als juist aangenomen en het telbord hiermee in overeenstemming gebracht, tenzij de arbiter een fout in de tellijst constateert en deze laat verbeteren. Dit laatste echter behoudens het bepaalde in artikel 306 lid 1 van dit reglement. Tevens is de schrijver verplicht na elke tien beurten de stand van de partij luid en duidelijk aan de arbiter door te geven.
2. Worden elektronische borden gebruikt, dan moeten deze borden bij defect raken zo nodig door met de hand te bedienen telborden kunnen worden vervangen.

Artikel 207 Inspelen

De speler van het **thuis spelend** team begint als **eerste** het materiaal te beproeven. De arbiter van de partij dient hier toezicht op te houden. Elke speler heeft recht gedurende drie minuten, voorafgaande aan elke door hem te spelen partij, het speelmateriaal te beproeven.

HOOFDSTUK 3

SPELREGELS GELDEND VOOR ALLE SPELSOORTEN

Artikel 301 Begin van de partij

De partij is begonnen nadat de arbiter voor het trekken de rode bal op het bovenacquit en de beide andere ballen op de afstootlijn heeft geplaatst.

Het plaatsen van de beide andere ballen op de afstootlijn dient te geschieden op een afstand van ongeveer de helft van die tussen het linkeracquit en de dichtstbijzijnde lange band voor de ene bal en tussen het rechteracquit en de andere lange band voor de andere bal.

Artikel 302 Trekken voor de beginstoot

1. Het trekken voor de beginstoot dient door beide spelers **gelijktijdig, rechtstreeks** en zonder lange band te raken, van de acquitlijn via de bovenband naar de **benedenband** te geschieden, zodanig dat de spelers met de hun toegewezen bal alleen de bovenband slechts **eenmaal** aanraken. De speler wiens bal het dichtst bij de benedenband tot stilstand komt, ongeacht of de benedenband wel of niet geraakt is, mag bepalen aan wie de beginstoot wordt toegekend.
2. Raakt een van de spelers tijdens het trekken met de hem toegewezen bal een andere bal doordat zijn bal de lengte-as van het biljart passeert, of meer dan een keer de bovenband of geen enkele keer de bovenband, dan bepaalt de andere speler aan wie de beginstoot wordt toegewezen.
3. Komen de ballen, waarmede getrokken is, naar het oordeel van de arbiter, op gelijke afstand van de benedenband tot stilstand, raken zij elkaar tijdens het trekken zonder dat duidelijk kan worden bepaald wie van de spelers daaraan schuld heeft; raken **beide ballen** de bovenband niet of meerdere keren, of de lange band vóór de bovenband, dan moet het bepaalde in lid 1 opnieuw worden toegepast.

Artikel 303 Toewijzing van de speelballen

De speler aan wie de beginstoot wordt toegekend speelt met de gemerkte of de gele bal. Dit annonceert de arbiter met "**de heer**" of "**mevrouw**" - gevolgd door de naam van de speler - "**begint**". De andere speler speelt met de niet gemerkte, witte bal. Wordt verder in dit reglement de aanduiding speelbal gebruikt, dan wordt daarmee de bal van de aan de beurt zijnde speler bedoeld.

Artikel 304 Beginpositie

1. Direct nadat het materiaal is beproefd, plaatst de arbiter de ballen als volgt in de beginpositie:
 - a. de **rode bal** op het **bovenacquit**
 - b. de **niet gemerkte bal** op de **benedenacquit**
 - c. de **speelbal** - naar keuze van de speler - op het **linker-** of **rechteracquit**.
2. Vanuit de beginpositie moet **rechtstreeks** (zonder voorband) **op** de rode bal worden gespeeld.
3. Moeten tijdens de partij of bij het einde van de partij voor het kunnen gebruiken van de gelijkmakende beurt als bedoeld in artikel 306, lid 2 de ballen opnieuw in de beginpositie worden geplaatst, dan dient het bepaalde in lid 1 en lid 2 te worden toegepast, met dien verstande; dat de speelbal op het linker- of rechteracquit en de andere bal op het benedenacquit dient te worden geplaatst.

Artikel 305 Onderbreking van de partij

1. Een speler mag een partij met toestemming van de arbiter éénmaal voor maximaal drie minuten onderbreken.
2. Indien er, naar het oordeel van de arbiter, een dringende reden is, mag dit nogmaals worden toegestaan.
3. Indien vóór aanvang van de partij beide spelers zijn overeengekomen de partij te onderbreken en zij daarvan de arbiter in kennis hebben gesteld, dan dient de arbiter deze onderbreking uitsluitend op de helft van de partijlengte van een van beide spelers toe te staan, doch niet tijdens een serie.

Artikel 306 Einde van een partij

1. Heeft de arbiter voor een van de spelers de laatste te maken carambole van het voor deze speler vastgestelde aantal te maken caramboles geteld, dan is deze speler winnaar van de partij, ook al blijkt daarna dat door een fout in de tellijst deze speler te weinig caramboles heeft gemaakt, dit met inachtneming van het bepaalde in lid 2.
2. Heeft de in lid 1 bedoelde speler een beurt meer gebruikt dan de andere speler, dan heeft de andere speler nog recht op de gelijkmakende beurt. Daartoe plaatst de arbiter de ballen in de beginpositie als in artikel 304 omschreven.
Behaalt de andere speler in de gelijkmakende beurt eveneens het voor hem vastgestelde aantal te maken caramboles, dan is de partij gelijk geëindigd.

Artikel 307 Carambole

1. Onder een carambole wordt verstaan het met de speelbal raken van de beide andere ballen, nadat deze speelbal in beweging is gebracht door een met de pomerans van de keu **eenmaal** toegebrachte stoot.
2. Een carambole is geldig nadat alle ballen tot stilstand zijn gekomen en geen fout is gemaakt volgens artikel 309. In hoofdstuk IV is per spelsoort aangegeven aan welke aanvullende voorwaarden eveneens moet zijn voldaan om een geldige carambole te kunnen maken.
3. Alleen de arbiter beslist of de carambole geldig is. Elke geldig getelde carambole telt voor één.
4. Telt de arbiter een carambole geldig, dan mag de speler zijn beurt vervolgen, tenzij hij het einde van zijn partijlengte heeft bereikt. Telt de arbiter een carambole niet geldig, dan is de beurt van de speler voorbij en is de andere speler aan de beurt, tenzij deze in de voorafgaande beurt de partij heeft beëindigd.
5. Telt de arbiter een carambole niet geldig, dan duidt hij dit uitsluitend aan met de annonce "**noteren**", gevolgd door nul of het aantal geldig gemaakte caramboles.

Artikel 308 Vastliggende en uitspringende ballen

1. De speelbal ligt vast als de arbiter heeft geconstateerd dat deze aanligt tegen een andere bal of band.
2. Een bal is uitgesprongen als deze buiten de omlijsting komt of als de arbiter heeft geconstateerd dat deze de **omlijsting** heeft geraakt.

Artikel 309 Fouten

Fouten als bedoeld in artikel 307, lid 2 zijn:

1. het tijdens de uitvoering van de stoot uitspringen van een of meer ballen, aangeduid met "**uitsprongen bal**";
2. het met de keu, anders dan op de in artikel 307 lid 1 bedoelde wijze of onverschillig op welke andere wijze, een bal aanraken - uitgezonderd het raken van een bal door een van de andere ballen - aangeduid met "**touché**";
3. het door de speler, naar het oordeel van de arbiter, met opzet zo handelen dat hij een of meer ballen **zonder deze direct aan te raken** van plaats of loop doet veranderen, aangeduid met "**indirect touché**";
4. een "**biljardé**" dient te worden geannonceerd indien:
 - a. het met de pomerans nog in contact zijn met de speelbal op het moment dat deze bal een andere bal of de band raakt;
 - b. het in de band of andere bal spelen, als de arbiter heeft aangegeven dat de speelbal vast tegen die bal of band ligt, zonder dat de speelbal eerst door een kopstoot (massé of piqué) wordt losgemaakt, beweegt de andere bal door het verliezen van het steunpunt dat de speelbal hem gaf, dan wordt dat niet als fout aangerekend;
5. het niet tenminste met één voet de vloer raken, op het moment dat de speler afstoot, aangeduid met "**voeten los**";
6. het op het moment dat de speler afstoot op de omlijsting, de band of het speelvlak naar het oordeel van de arbiter, aangebracht hebben van een zichtbaar merkteken, aangeduid met "**merkteken**";
7. het spelen met een andere bal dan de speelbal, aangeduid met "**verkeerde bal**";
8. het afstoten op het moment dat alle ballen, na het maken van de voorafgaande stoot, nog niet tot stilstand zijn gekomen, aangeduid met "**bewegende bal(len)**".

HOOFDSTUK 4

SPELREGELS GELDEND VOOR DE AANGEGEVEN SPELSOORT

A. Libre klein-biljart

Artikel 401 Omschrijving

Bij het libre mag de speler caramboles maken met inachtneming van het bepaalde in artikelen 402 en 403.

Artikel 402 Verboden zones

1. Kleine hoek.
Vanuit elke hoek van de banden wordt op het speelveld langs beide zijden een afstand van 17 cm uitgezet (gemeten op bovenkant en aan de binnenkant van de banden). De eindpunten van beide afstanden worden door een dunne lijn met elkaar verbonden. Hierdoor ontstaat op het speelveld in elke hoek een rechthoekige driehoek, **verboden zone** genoemd.
2. Grote hoek.
Voor spelers die met een "grote hoek" moeten spelen, zijn de in lid 1 bedoelde afstanden op de korte band 28,75 cm. en op de lange band 57,5 cm.
3. In deze verboden zones gelden voor het maken van geldige caramboles de posities entrée, dedans, restée dedans en à cheval zoals vermeld in artikel 404 van dit reglement.

Artikel 403 Vastliggende ballen; uitspringende ballen

1. Ligt de speelbal tegen een van de andere ballen of tegen beide ballen, dan heeft die speler de keus tussen:
 - a. de drie ballen in de beginpositie te doen plaatsen;
 - b. te spelen van een niet vastliggende bal of via een of meer banden tegen welke de speelbal niet aanligt;
 - c. gebruik te maken van een kopstoot (massé of piqué), mits de aan zijn speelbal vastliggende bal hierdoor niet beweegt.
Het wordt niet als fout aangerekend, indien de vastliggende bal zich bij de stoot beweegt door verlies van het steunpunt dat de speelbal voor de stoot aan die bal verleende.
2. Springen een of meer ballen uit, dan moeten alle ballen in de beginpositie worden geplaatst.
3. Voor spelers, die met een grote hoek LGH 2 moeten spelen, is het gestelde in lid 1 niet van toepassing. Bij vastliggende ballen dienen zij de 3 ballen in de beginpositie te doen plaatsen.

B. Kader klein-biljart

Artikel 404 Kadervlakken, aanspeelbal, posities

1. Op afstanden bij 210 x 105 op 35 cm en bij 230 x 115 op 38,3 cm, van de vier banden zijn, op het speelveld vier, evenwijdig met de banden lopende, zeer dunne, duidelijk zichtbare, bij voorkeur witte lijnen (kaderlijnen) getrokken, overeenkomstig de tekeningen 3 en 4 in aanhangsel A.
2. Met aanspeelballen worden de ballen bedoeld die niet de speelbal zijn.
3. Onder de positie "**entrée**" wordt verstaan de positie die ontstaat nadat de aanspeelballen in eenzelfde kadervak tot stilstand zijn gekomen, indien deze ballen vóór het uitvoeren van een stoot in verschillende kadervakken lagen, dan wel uit het eerstbedoelde kadervak - een of beide - werden gestoten en daarin weer terugkeren.
4. Onder de positie "**dedans**" wordt verstaan:
de positie, welke is ontstaan na de positie entrée, indien na het maken van een geldige carambole, niet tenminste een van de beide aanspeelballen uit het desbetreffende kadervak is gestoten.
5. Wordt vanuit de positie "**dedans**" afgestoten en wordt niet tenminste één van de aanspeelballen uit het desbetreffende kadervak of anker gestoten, dan wordt dat als fout aangerekend, aangeduid met "**restée dedans**".
6. Onder de positie "**à cheval**" wordt verstaan elke positie die niet entrée of dedans is. Deze positie ontstaat, indien de aanspeelballen op zeer korte afstand van de kaderlijn liggen. De arbiter moet in grensgevallen deze positie à cheval tijdigannonceren, indien niet zonder meer duidelijk is of de positie entrée, dedans of restée dedans is ontstaan.
7. Ligt een aanspeelbal precies op de lijn van een kadervak waarin ook de andere aanspeelbal ligt, dan wordt geacht dat beide aanspeelballen in hetzelfde kadervak liggen. Deze situatie moet de arbiterannonceren als "entrée", "dedans" resp. restée dedans". Het stoten van een aanspeelbal uit een kadervak, zoals omschreven in lid 3 en 4 is reeds bereikt als die speelbal voor **meer** dan de helft buiten het desbetreffende kadervak tot stilstand is gekomen. Ligt een aanspeelbal op de kruising van twee kaderlijnen, dan wordt geacht dat hij in een ander kadervak dan dat van de andere aanspeelbal ligt.

Artikel 405 Kader 38/2

Bij het kader 38/2 worden de kaderlijnen op een afstand van 38,3 cm. van de banden getrokken waardoor het speelveld wordt verdeeld in negen vlakken overeenkomstig tekening 3 in aanhangsel A.

Artikel 406 Kader 57/2

Bij het kader 57/2 worden de kaderlijnen op een afstand van 57,5 cm. van de banden getrokken waardoor het speelveld wordt verdeeld in zes vlakken overeenkomstig tekening 4 in aanhangsel A.

Artikel 407 Geldige carambole

Bij het kader 38/2 en 57/2 mag een speler zonder beperkingen caramboles maken, met dien verstande, dat als de aanspeelballen in eenzelfde kadervak liggen slechts éénmaal een carambole mag worden gemaakt zonder dat tenminste één aanspeelbal uit dat kadervak wordt gestoten.

Artikel 408 Vastliggende ballen; uitspringende ballen

1. Ligt de speelbal vast aan een van de andere ballen of aan beide ballen, dan heeft die speler de keus uit:
 - a. de drie ballen in de beginpositie te laten plaatsen;
 - b. te spelen van een niet aanliggende bal of via een of meer banden aan welke de speelbal niet aanligt;
 - c. gebruik te maken van een kopstoot (massé of piqué), mits de aan zijn speelbal aanliggende bal hierdoor niet beweegt;
Bij het aanliggen aan een band is de speler verplicht van de band **af** te spelen.
Het wordt niet als fout aangerekend, indien de vastliggende bal zich bij de stoot beweegt door verlies van het steunpunt dat de speelbal voor de stoot aan die bal verleende.
2. Springen een of meer ballen uit, dan moeten alle ballen in de beginpositie worden geplaatst.

C. Bandspelen klein-biljart

BANDSTOTEN

Artikel 409 Omschrijving

1. Bij het bandstoten dient de speelbal alvorens deze de **derde** bal raakt ten minste **één** band te hebben geraakt.
2. Raakt de speelbal de derde bal zonder dat daarvoor een band is geraakt, dan wordt dat als fout aangerekend, aangeduid met "**geen band**".

Artikel 410 Vastliggende ballen; uitspringende ballen

1. Ligt de speelbal vast aan een van de andere ballen of aan beide ballen, dan heeft die speler de keus tussen:
 - a. de drie ballen in de beginpositie te laten plaatsen;
 - b. te spelen van een niet aanliggende bal of via een of meer banden aan welke de speelbal niet aanligt;
 - c. gebruik te maken van een kopstoot (massé of piqué), mits de aan zijn speelbal aanliggende bal hierdoor niet beweegt.
Bij het aanliggen aan een band is de speler verplicht van de band **af** te spelen.
Het wordt niet als fout aangerekend, indien de vastliggende bal zich bij de stoot beweegt door verlies van het steunpunt dat de speelbal voor de stoot aan die bal verleende.
2. Springen een of meer ballen uit, dan moeten alle ballen in de beginpositie worden geplaatst.

DRIEBANDEN

Artikel 411 Omschrijving

1. Bij het driebanden dient de speelbal alvorens deze de derde bal raakt ten minste drie - al dan niet dezelfde - banden te hebben geraakt.
2. Raakt de speelbal de derde bal zonder dat daarvoor drie banden zijn geraakt, dan wordt dat als fout aangerekend, aangeduid met "**geen band**", "**één band**" of "**twee banden**", dit naar gelang het aantal banden dat de speelbal wel heeft geraakt.

Artikel 412 2-setsysteem

Indien de driebandencompetitie in een klasse wordt gespeeld volgens het 2-setsysteem, houdt dit in dat elke speler in elke set de helft van het aantal caramboles moet maken, zoals vermeldt in de deelnemerslijst.

De 2e set dient aansluitend aan de 1e set - zonder pauze - te worden gespeeld.

Indien beide teams dit vooraf overeenkomen, mag van het bovenstaande worden afgeweken met dien verstande dat alle spelers eerst alleen de 1e set spelen en vervolgens in dezelfde volgorde de 2e set.

Artikel 413 Aanvang partij

De opstoot wordt door "trekken" bepaald, met dien verstande dat de speler die in de 1e set aanvangt automatisch in de 2e set de opstoot aan zijn tegenstander moet laten.

De speler aan wie de beginstoot wordt toegekend, speelt met de gemerkte (**gele**) bal, ook in de 2e set blijft deze speler spelen met de gemerkte bal.

Artikel 414 Gelijkmakende beurt

Elke speler heeft, indien zijn tegenstander de partij is begonnen en het aantal te maken (set-) caramboles heeft bereikt, recht op de gelijkmakende beurt (ook wel nastoot genoemd), waarbij de ballen weer in de aanvangspositie worden geplaatst.

Artikel 415 Vastliggende ballen; uitspringende ballen

1. Ligt de speelbal vast aan een of beide ballen, dan mag de speler kiezen uit:
 - a. te spelen via een niet aanliggende bal of via een of meer banden aan welke de speelbal niet aanligt;
 - b. het lossen van zijn speelbal door een kopstoot (massé - piqué);
 - c. het op de acquits laten plaatsnemen van zijn speelbal en de daaraan vastliggende bal, eventueel alle ballen als de de speelbal tegen beide andere ballen aanligt en wel:
 - de **rode** bal op het **bovenacquit**,
 - de **speelbal** op het **beneden middenacquit**,
 - de **andere** bal op het **middenacquit**.Is het voor de vastliggende bal aangewezen acquit versperd, dan wordt die bal geplaatst op het acquit aangewezen voor de bal die het eerstbedoelde acquit verspert.
2. Springen een of meer ballen uit, dan dienen **uitsluitend** de uitgesprongen ballen op de acquits te worden geplaatst, zoals in lid 1 voor vastliggende ballen is voorgeschreven.

HOOFDSTUK 5

ARBITRAGEREGLEMENT

Artikel 501 Begripsbepaling

1. Onder **arbitrage** wordt verstaan het er op toezien dat bij de beoefening van het biljartspel de spel- en gedragsregels in acht worden genomen.
2. Onder **arbiter** wordt verstaan degene die door het thuisspelende team is aangewezen om een partij te leiden.

Artikel 502 Taak van de arbiter

1. De arbiter heeft tot taak een partij - met uitsluiting van anderen - te leiden.
2. De taak van de arbiter begint op het moment dat hij de spelers oproept zich naar het biljart te begeven om in te spelen, en eindigt op het moment dat de partij conform art. 306 ten einde is.
3. Voor aanvang van de partij dient de scheidsrechter te controleren of het materiaal en de belijning in orde zijn. Is dit niet het geval, dan dient hij ervoor te zorgen dat dit in orde wordt gebracht.
4. De arbiter heeft tot taak er op te letten dat een ieder - aanwezig in het lokaal waarin een partij wordt gespeeld - zich onberispelijk en sportief gedraagt en zich onthoudt van elke handeling de biljartsport onwaardig.
5. Onder onjuist gedrag van een speler en/of teamgenoten wordt verstaan:
 - a. het niet op de voor hem aangewezen stoel plaats nemen tijdens de beurt van de andere speler;
 - b. het maken van luide opmerkingen of geluiden;
 - c. het niet op correcte wijzen protesteren tegen een beslissing van de arbiter of deze beslissing aanvechten terwijl aan de juistheid daarvan niet behoeft te worden getwijfeld;
 - d. het op onbehoorlijke wijze laten blijken het niet eens te zijn met een beslissing van de arbiter;
 - e. het meer dan één keer van de arbiter verlangen zijn beslissing opnieuw te overwegen;
 - f. het zich bemoeien met de actieve arbitrage;
 - g. het - naar het oordeel van de arbiter - met opzet overtreden van de spelregels;
 - h. het - naar het oordeel van de arbiter - met opzet niet maken van caramboles met de bedoeling om een lager algemeen gemiddelde te behalen dan waartoe hij in staat moet worden geacht, of met de bedoeling de tegenstander te laten winnen;
 - i. het onnodig dan wel storend gebruik van mobiele telefoons;
 - j. opzettelijk het spel van de tegenstander trachten te verstoren.

Artikel 503 Bevoegdheden van de arbiter

1. Voor zover dit tot de bevoegdheden van de arbiter behoort, neemt hij maatregelen opdat kan worden voorkomen dat iemand zich anders gedraagt dan in artikel 502 lid 4 en 5 bedoeld. In alle overige gevallen licht hij de competitieleiding in, opdat deze doeltreffende maatregelen kan nemen.
2. Alleen de arbiter stelt vast of bij de beoefening van het biljartspel een spelregel is overtreden. Alleen hij neemt, indien dat het geval is, de daarvoor vastgestelde maatregel.
3. Komt een speler een regel, niet zijnde spelregel, niet na, dan mag de arbiter alleen dan handelen indien hem dit door het desbetreffende reglement is toegestaan of opgedragen.

4. Overtreedt een speler een **gedragsregel** of - naar het oordeel van de arbiter - met **opzet** een **spelregel**, dan moet de arbiter die speler een waarschuwing geven. Blijft de speler volharden in het overtreden van bedoelde regel(s), dan is de arbiter bevoegd de speler het verder spelen te ontzeggen.
Overtreedt een speler een gedragsregel in zo ernstige mate dat van de arbiter niet kan of mag worden geëist dat hij die speler laat verder spelen, dan kan de arbiter de speler het verder spelen ontzeggen zonder dat hij eerst een waarschuwing heeft gegeven.
5. Ontzegt de arbiter een speler het verder spelen, dan dient hij dit direct aan de competitieleiding mede te delen en een aantekening te maken op het wedstrijdformulier. De competitieleiding bepaalt de te nemen (straf)maatregelen.
6. Staat een speler op het punt een **spelregel** te overtreden, zonder dat hierbij - naar het oordeel van de arbiter - van opzet sprake is, dan mag de arbiter hem daarop niet attent maken. Staat een speler op het punt een regel, niet zijnde een spelregel, te overtreden dan mag de arbiter hem daarop wél attent maken.

Artikel 504 Optreden van een arbiter

1. De arbiter dient zich bij de arbitrage zodanig te gedragen dat de spelers zo min mogelijk worden gehinderd.
Worden gelijktijdig twee of meer partijen gespeeld, dan dient de arbiter zich te gedragen dat ook de spelers en de arbiter van een andere partij zo min mogelijk door hem worden gehinderd.
2. Voor en tijdens de uitvoering van een stoot dient de arbiter zich zodanig op te stellen dat hij op de best mogelijke wijze kan vaststellen of de speler de spelregels naleeft en kan constateren of een carambole wel of niet gemaakt wordt (zie bijlage b: adviezen voor de arbiter).

Artikel 505 Tellen; annunceren

1. De arbiter dient helder en duidelijk te annunceren.
2. De arbiter telt het aantal caramboles dat een speler in zijn beurt maakt.
3. Is een speler tot op **vijf** (bij de spelsoort driebanden tot op **drie**) caramboles van de voor hem vastgestelde partijlengte gekomen, dan maakt de arbiter dat bekend door - na het annunceren van het aantal op dat moment door die speler gemaakte caramboles - te annunceren "**en nog vijf**" (bij de spelsoort driebanden "**en nog drie**"). Maakt de speler een geldige carambole, dan annonceert de arbiter steeds nadat hij het aantal door die speler op dat moment gemaakte caramboles heeft geannonceerd: "en nog", gevolgd door het aantal caramboles die de speler dan nog moet maken.
4. Begint de speler aan een nieuwe beurt en is het bepaalde in lid 3 van toepassing, dan annonceert de arbiter - voordat de speler met de beurt begint - het laatste door hem uitgesproken annonce "en nog", gevolgd door het aantal caramboles dat die speler dan nog moet maken. In ongewijzigde vorm wordt deze annonce ten hoogste **tweemaal** uitgesproken.
5. Bij de spelsoorten kader en libre geeft de arbiter de posities van de ballen ten opzicht van de kadervakken of de verboden zones aan, indien het reglement dit voorschrijft of indien hij dit noodzakelijk of gewenst acht.
6. Moet een speler een beurt beëindigen, dan annonceert de arbiter: "**noteren**", daarna het aantal door de speler in die beurt gemaakte caramboles (heeft de speler in die beurt geen caramboles gemaakt het woord "**nul**"), gevolgd door "**de heer**" of "**mevrouw**" en de naam van die speler, met tot slot een herhaling van het aantal door de speler in die beurt gemaakte caramboles of eventueel het woord "**nul**".

7. Moet de arbiter, nadat de speler een carambole heeft gemaakt, meer dan één annonce uitspreken, dan dient hij - voor zover dat aan de orde is - achtereenvolgens te annunceren:
 - 1e het aantal caramboles dat die speler op dat moment in die beurt heeft gemaakt;
 - 2e "**en nog.....**", als bedoeld in lid 3;
 - 3e de positie van de ballen ten opzichte van de kadervakken en daarna ten opzichte van het anker;
 - 4e de mededeling dat de speelbal "**vast**" of "**vrij**" ligt.
8. De arbiter dient er op te letten dat het door hem geannonceerde aantal gemaakte caramboles - of het feit dat in een beurt geen caramboles zijn gemaakt - op de juiste wijze op de tellijst en het scorebord worden aangegeven.
 Komt de stand, aangegeven op een scorebord, niet overeen met die bijgehouden op de tellijst, dan wordt de op de tellijst bijgehouden stand als juist aangemerkt, tenzij de arbiter constateert dat in de tellijst een fout is gemaakt en mits de partij nog niet als beëindigd is verklaard. Direct nadat het verschil tussen het scorebord en de tellijst is opgeheven, dienen de juiste gegevens op dat scorebord of - als in de tellijst een fout is gemaakt - in die tellijst te worden aangegeven.
9. De arbiter dient er op toe te zien dat na elke 10 beurten de tussenstanden door de schrijver duidelijk worden geannonceerd.

Artikel 506 Constateren van fouten

1. Constateert de arbiter dat een speler geen geldige carambole heeft gemaakt, dan moet de speler de beurt beëindigen.
2. Is een carambole ten onrechte geteld, dan dient de arbiter zijn beslissing te herroepen, mits de speler zijn beurt nog niet heeft vervolgd. Vervolgt de speler zo snel zijn beurt dat de arbiter niet de gelegenheid krijgt zijn beslissing te herroepen, dan is de arbiter toch bevoegd zijn beslissing te herroepen alsof die speler zijn beurt nog niet heeft vervolgd.
3. Heeft de arbiter conform het bepaalde in lid 1 medegedeeld dat een speler zijn beurt moet beëindigen, dan moeten alle ballen blijven liggen op de plaats waar zij zijn terechtgekomen. Raakt de speler na het niet maken van een carambole of na het maken van een fout een of meer ballen nogmaals aan, dan dient de arbiter die bal of ballen naar beste weten weer terug te plaatsen in de positie waarin deze na het niet maken van de carambole of het maken van de fout is respectievelijk zouden zijn gekomen.
 Kan de arbiter niet bepalen waar de bal of de ballen tot stilstand zou of zouden zijn gekomen, dan wel hebben gelegen, dan wordt de bal of worden de ballen niet teruggeplaatst, maar heeft de niet-aan-de-beurt zijnde speler de keuze om verder te spelen van de dan ontstane situatie, dan wel alle ballen in de beginsituatie te laten plaatsen (van acquit gaan).
4. Een fout waaraan de speler geen schuld heeft wordt hem niet aangerekend. In een dergelijk geval zal de arbiter, als de bal is of de ballen zijn verplaatst, die bal of ballen naar beste weten terugplaatsen in de positie waarin die bal heeft of die ballen hebben gelegen.
 Het spelen met de verkeerde bal wordt de speler wel als fout aangerekend, ook al heeft de arbiter bij het plaatsen in de beginpositie als bedoeld in artikel 304 de speelbal niet op het juiste acquit geplaatst.
5. De arbiter annonceert een fout alleen als hij dit noodzakelijk of wenselijk acht, dan wel indien de speler hem daartoe vraagt. Wordt door de annonce direct of indirect de speelbal aangewezen, dan mag de arbiter door dit feit een annonce niet achterwege laten.

Artikel 507 Herzien van beslissingen

1. In dit lid wordt verstaan onder:
 - a. **nog te controleren situatie:** de situatie dat na een gebeuren niet verandert als niemand daarna enige handelingen verricht, bijvoorbeeld:
 - vast of niet - vastliggende ballen;
 - posities;
 - spelen met de verkeerde bal;

b. **niet meer te controleren situatie**: de situatie die na een gebeuren onherroepelijk voor bij is, bijvoorbeeld:

- een bal is geraakt of niet;
- een bal raakt de omlijsting of niet;
- er is wel of niet touché gemaakt;
- er is wel of niet biljardé gemaakt.

2. Twijfelt een aan-de-beurt zijnde speler bij een **niet** meer te controleren situatie aan de juistheid van een door de arbiter jegens hem genomen beslissing, dan mag hij de arbiter eenmaal op correcte wijze verzoeken die beslissing te herzien. De arbiter is verplicht zijn beslissing nogmaals te overwegen. De beslissing die de arbiter daarna neemt is definitief en onaantastbaar.
3. Twijfelt een speler - ook een niet-aan-de-beurt zijnde speler - bij een **nog** te controleren situatie aan de juistheid van een door de arbiter genomen beslissing, dan mag hij de arbiter eenmaal op correcte wijze verzoeken die beslissing te herzien. De arbiter is verplicht zijn beslissing nogmaals te overwegen. De beslissing die de arbiter daarna neemt is definitief en onaantastbaar.

Artikel 508 Protesten

1. Een speler kan alleen bij de competitieleiding een protest indienen, als naar zijn mening een bepaling van een reglement, niet zijnde een spelregel, niet of niet juist wordt toegepast.
2. Wordt een protest toegewezen, dan wordt tevens bepaald of de desbetreffende partij, **zo het gebeuren de uitslag van de partij duidelijk heeft beïnvloed**, moet worden overgespeeld. Is dit het geval dan wordt door de competitieleiding bepaald wanneer en waar de partij moet worden overgespeeld.

Artikel 509 Overige rechten en plichten van arbiters

1. De arbiter dient de aan-de-beurt zijnde speler, op diens verzoek indien de desbetreffende bal niet van een duidelijk merkteken is voorzien, of dat het merkteken niet zichtbaar is, mede te delen welke van de ballen de gemerkte bal is, ook al is die gemerkte bal de speelbal van die speler.
2. De arbiter waarschuwt een speler als de speelbal tegen een andere bal aanligt. Bij het driebanden en bandstoten zal hij tevens aangeven als de speelbal tegen een band aanligt; deze band telt niet als eerste band mee bij de navolgende beurt.
Is het twijfelachtig of de speelbal aanligt en constateert de arbiter dat dit niet het geval is, dan deelt hij dit aan de speler mede door "**vrij**" te annunceren.
3. Indien een speler daarom vraagt of indien de arbiter dit noodzakelijk vindt, reinigt de arbiter een of meer ballen of laat hij het speelveld reinigen.
Voordat de arbiter een bal aanraakt om deze te reinigen, dient hij de plaats waarop die bal ligt zodanig aan te geven dat deze na het reinigen op precies dezelfde plaats kan worden teruggeplaatst.
Moet een arbiter, teneinde te kunnen vaststellen of twee ballen wel of niet vastliggen, de derde bal verplaatsen, dan dient hij eveneens de plaats van die derde bal zodanig aan te geven, dat deze later op precies dezelfde plaats kan worden teruggeplaatst. Bij het aangeven van de plaats waar de bal ligt wordt van de schaduwlijn die de bal op het laken aangeeft, gebruik gemaakt. Met kleine krijtstreepjes (die de arbiter weer zal verwijderen) geeft de arbiter die schaduwlijn aan. Hij kan echter ook een paar geldstukjes gebruiken om die schaduwlijn aan te geven. Deze laatste methode heeft als voordeel dat er geen streepjes op het laken komen, zodat kan worden voorkomen dat later het laken moet worden gereinigd. Verder zijn andere hulpmiddelen ter bepaling van de plaats van een bal eveneens toegestaan, mits hierbij geen beschadigingen of andere negatieve aspecten ontstaan.
4. Mits een tweede arbiter beschikbaar, kan/mag er van arbiter worden gewisseld, bij voorkeur nadat een van de spelers de helft van de voor hem vastgestelde partijlengte heeft bereikt en zodra hij daarna zijn beurt moet beëindigen.

HOOFDSTUK 6

SLOTBEPALINGEN

Artikel 601 Onvoorziene gevallen

1. In gevallen waarin dit reglement niet voorziet beslist het Bondsbestuur.

Artikel 602 Inwerkingtreding

Inwerkingtreding van dit reglement c.q. wijziging hiervan:

1. Dit reglement treedt op 6 juni 2008 in werking en kan worden aangeduid met SAR (Spel- en Arbitragereglement).
2. Wijzigingen van dit reglement treden in werking op de daarbij bekend te maken datum en nadat deze door de Bondsvergadering zijn goedgekeurd en in de officiële MLBB-mededelingen zijn gepubliceerd.
3. Eerder uitgegeven Spel- en Arbitragereglementen, alsmede de wijzigingen daarop zijn door de inwerkingtreding van dit SAR ongeldig geworden.

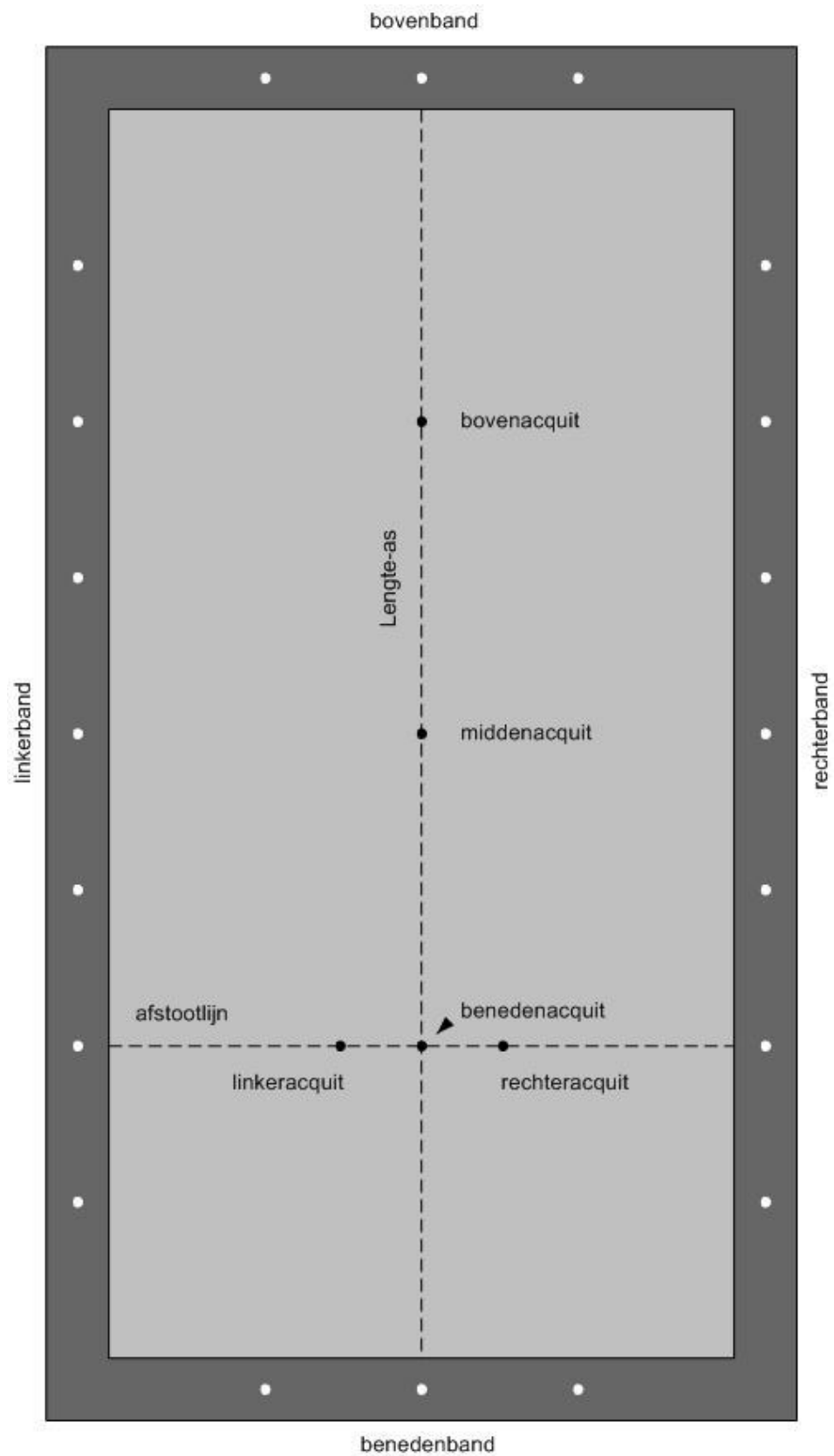
A A N H A N G S E L S

A. TEKENINGEN

1. Acquits, afstootlijn, merkteken, banden
2. Libre, kleine/grote hoek
3. Kader 38/2
4. Kader 57/2

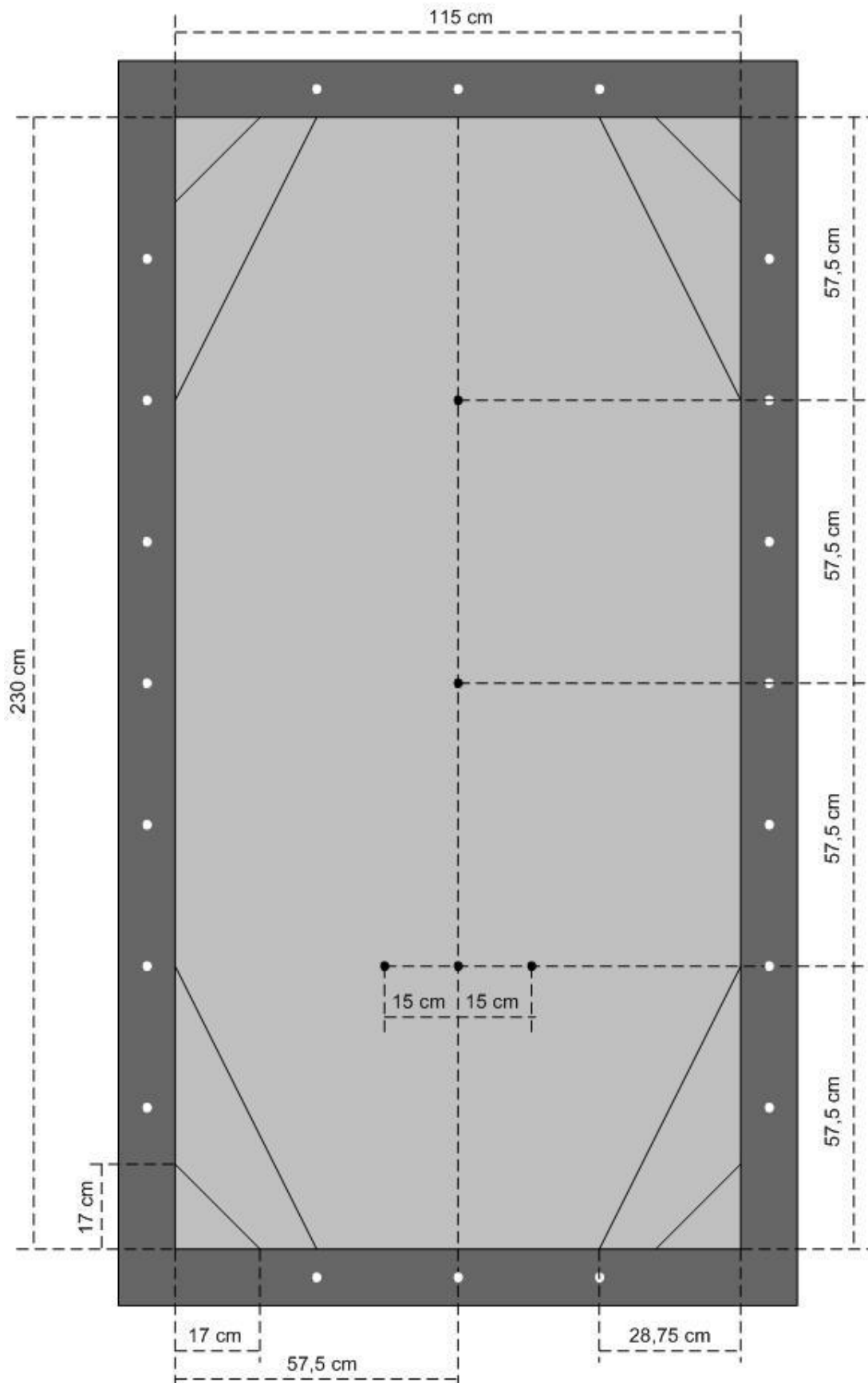
Tekening 1:

Acquits, afstootlijn (denkbeeldig), merktekens, lengte-as (denkbeeldig) en banden.



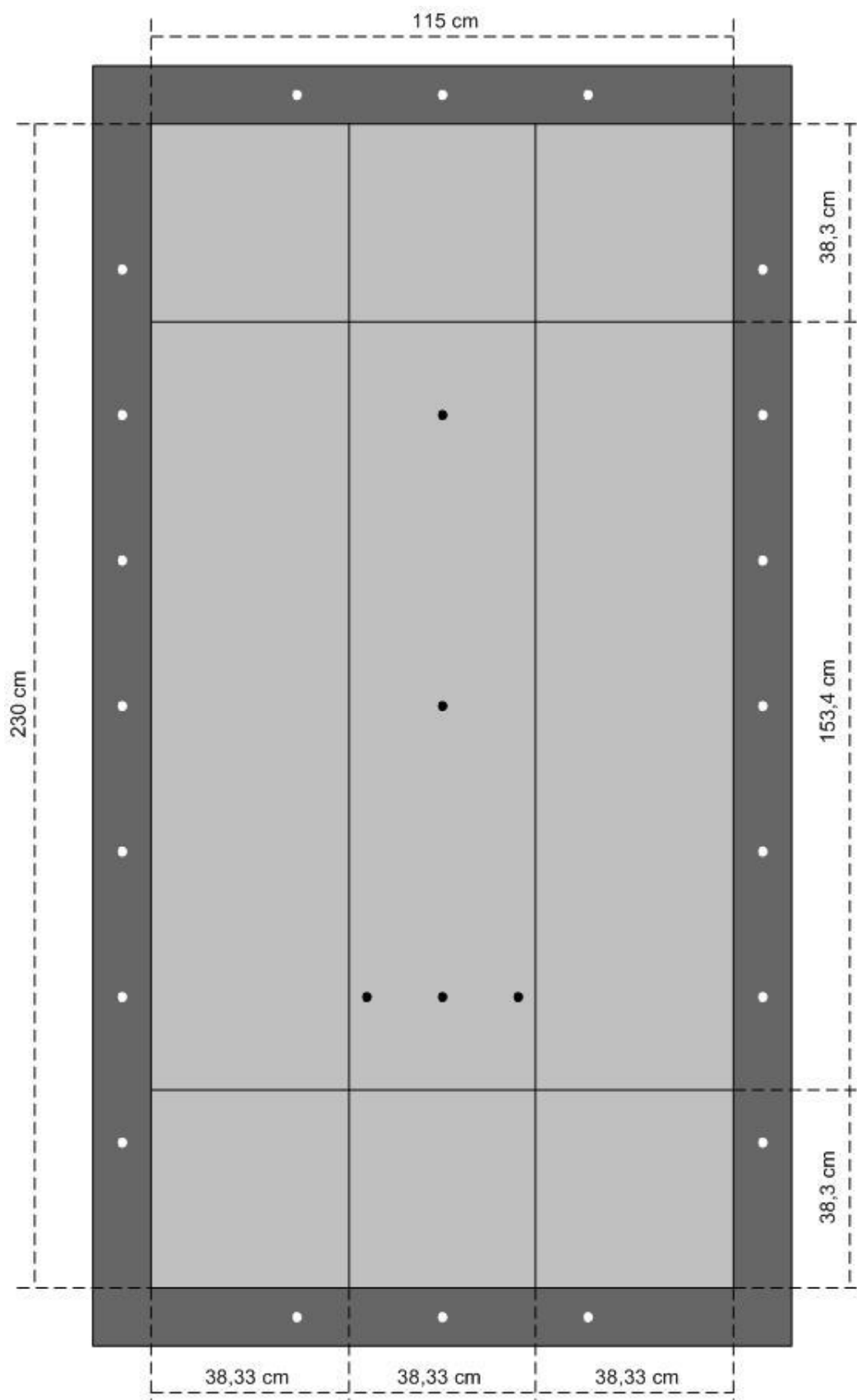
Tekening 2:

Libre-biljart kleine/grote hoek.



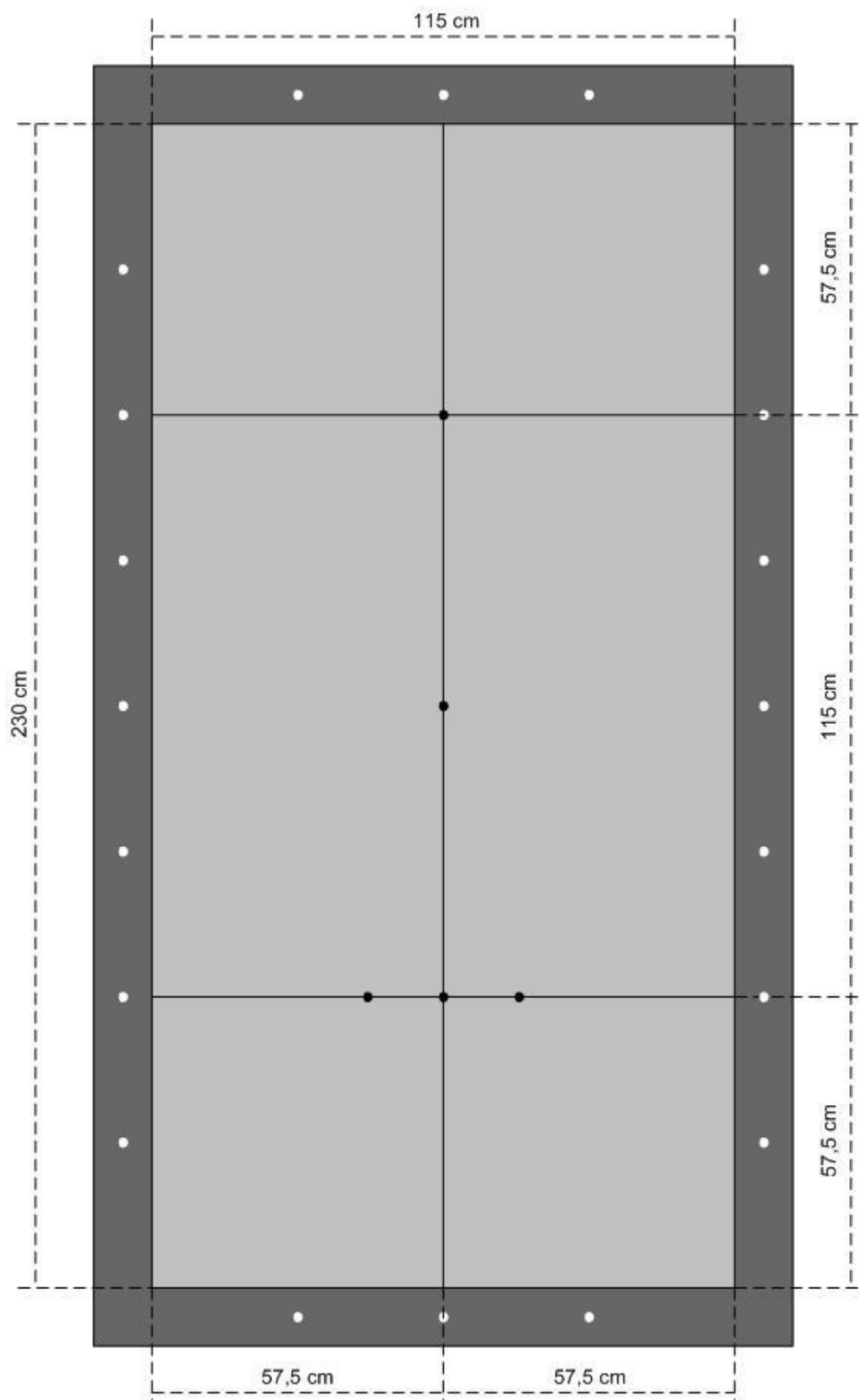
Tekening 3:

Klein biljart kader 38/2.



Tekening 4:

Klein biljart kader 57/2.



B. ADVIEZEN AAN DE ARBITER

Het onderstaande is bedoeld voor de biljartarbitrage in het algemeen en in het bijzonder voor degenen die zich onbewust en ongewild schuldig maken aan een manier van arbitreren, die ongewenste effecten kan hebben op het verloop van de biljartpartij.

Onderstaande tips zijn niet bedoeld om medebiljarters te vernederen of in een kwaad daglicht te stellen, maar om hen te helpen bij het opkrikken van het arbitrageniveau in het algemeen en het daardoor verhogen van het biljartplezier van de daarbij betrokken spelers. Het behoud van de concentratie van een speler en het daarmee gepaard gaande spelplezier staan hierbij voorop. Er zijn genoeg bekende en beproefde manieren om een speler uit zijn concentratie te halen en te houden. Het gaat er echter om deze manieren te voorkómen, zodat een biljartpartij een rechtvaardig verloop krijgt.

Natuurlijk wordt hiermee niet alle onsportiviteit uit de wereld geholpen, want wie onsportiviteit denkt nodig te hebben om te kunnen winnen, zal dat wellicht niet zomaar plotseling opgeven.

Het is te hopen, dat eenieder die dit leest op een of andere manier zijn steentje kan en wil bijdragen aan een prettige en sportieve uitoefening van een schitterend mooie en boeiende hobby, door middel van het toepassen van onderstaande tips.

Waar “hij”, “hem” en “zijn” wordt geschreven, dient vanzelfsprekend ook “zij”, “haar” en “haar” te worden gelezen.

1. HOE TE HANDELEN BIJ VASTLIGGENDE BALLEN

Bij vastliggende ballen kan een stukje wit papier (partijlengtelijst) een goed hulpmiddel zijn. Liggen de waarschijnlijk vastliggende ballen vrij dicht bij een band en kan de arbiter dat stukje papier achter de ballen houden (zonder die ballen en/of het laken te raken), dan kan de weerkaatsing van een lamp via dat papier tussen de ballen door de situatie duidelijker maken. Ook het gebruik van een vergrootglas kan uitkomst bieden over het wel of niet vastliggen van ballen.

2. SPELEN MET DE VERKEERDE BAL

Voorbeeld:

Eerst na acht getelde caramboles constateert de arbiter (zelf of via een correct protest van de niet aan de beurt zijnde speler) dat er met de verkeerde bal is gespeeld.

Wat te doen ?

- a. Is de aan de beurt zijnde speler al begonnen om de negende carambole te scoren, dan dient de arbiter deze negende poging als fout te beschouwen (met de verkeerde bal gespeeld). De acht eerder getelde caramboles blijven in dat geval geldig.
- b. Is de aan de beurt zijnde speler nog niet met spelen begonnen om de negende carambole te scoren of kan hem dit nog door de arbiter worden belet, dan dient de arbiter de laatst getelde carambole alsnog als fout te beschouwen (met verkeerde bal gespeeld). In dit geval blijven de eerder getelde zeven caramboles geldig.

Opmerking:

Alléén de niet aan de beurt zijnde speler mag de arbiter er (op correcte wijze) op attent maken dat zijn tegenstander met de verkeerde bal aan het spelen is.

De schrijver en/of de teamgenoten van de niet aan de beurt zijnde speler mogen de niet aan de beurt zijnde speler er op attent maken dat zijn tegenstander met de verkeerde bal speelt.

3. VERDERE TIPS

1. Bedenk dat je als arbiter een dienende taak hebt. Je staat nooit te arbitreren voor je eigen eer en glorie. Gedraag je daar dus ook naar en toon de bereidheid de spelers te helpen, wanneer daarom wordt gevraagd door een speler. Cijfer je eigen belangen dus weg. Een goede arbiter valt op door zo weinig mogelijk op te vallen.
2. Ga tijdens een partij niet als een “stofzuigertje” over het biljart om alle pluisjes e.d. te verwijderen. Dit is zeer storend en had vóór aanvang van de partij dienen te gebeuren. Tijdens de partij dient dit uitsluitend op verzoek van de speler te geschieden.

3. Tel op een zodanig geluidsniveau dat zowel de niet aan de beurt zijnde speler, de schrijver, de teamgenoten en het aanwezige publiek kunnen horen wat je zegt. Ten eerste is dit gewoon nodig voor een correct verloop van de partij en ten tweede heeft het als voordeel dat iedereen zich erbij betrokken voelt. Hierdoor voorkom je geroezemoes met vragen zoals: "Hoeveel heeft-ie d'r?" of "Hoeveel mottiedurnog?".
4. Ga nooit "in het stootbeeld" van de speler staan, tenzij het echt niet anders kan. Dit leidt namelijk onherroepelijk af. Stel je daarentegen zodanig op, dat je alle mogelijk te maken fouten kunt constateren. Hierbij valt bijvoorbeeld tijdens de afstoot te denken aan touché, biljardé en het houden van minimaal één voet op de vloer. Na de afstoot, tijdens de loop van de speelbal, kun je vervolgens naar bal 3 lopen om de carambolage te kunnen waarnemen.
5. Sta zo stil mogelijk en maak je niet breder dan je bent tijdens het aanleggen en afstoten door de speler. Het pontificaal wijdbeens gaan staan met je handen gekruist voor je edele delen is echt géén fraai schouwspel.
6. Ga ook niet "in de ruimte" van de speler staan. Geef hem voldoende ruimte om zich vrij te kunnen voelen in al zijn bewegingen. Ga je te dichtbij staan, dan kan dat een zeer benauwende uitwerking hebben.
7. Houd je aandacht en je ogen voortdurend op de speeltafel gericht, zodat je niets mist. Ga dus niet staan kletsen met anderen en bemoei je niet met wat er om je heen gezegd en gedaan wordt. Dit leidt jezelf en de speler af.
8. Hetannonceren dient eigenlijk te gebeuren in de taal van herkomst, de Franse taal. Probeer dit zo goed mogelijk te doen, want Franse uitdrukkingen op z'n plat "Hollands" klinken voor geen meter. Indien je niet zeker bent van jezelf, vraag het dan even. (Zie ook punt 4 Arbitrageterminologie).
9. Begin bij hetannonceren van het aantal gemaakte caramboles van een speler altijd met "Noteren..." en noem dus niet eerst het aantal. Dit heeft namelijk een functie. Met de annonce "Noteren..." op duidelijk hoorbare toon, trek je eerst de aandacht van de schrijver, zodat hij niet meer hoeft te vragen naar het aantal. Zeg: "Noteren...<aantal caramboles>...<naam van de speler>...<aantal caramboles>".
10. Heb je onverhoopt zelf iets niet (goed) kunnen waarnemen, door bijvoorbeeld een niesbui of door een verkeerde opstelling en geeft de niet aan de beurt zijnde speler te kennen dat jouw constatering onjuist is geweest, dan staat niets je in de weg te zeggen: "Herstel...<aantal caramboles>" en vervolgens de afgetelde speler laten doorspelen.
11. Wees alert op (onervaren, onachtzaam of onkundig) bedieningspersoneel, dat plotseling vóór je langs zou kunnen lopen, waardoor jou het zicht op de tafel wordt ontnomen. Dit kan vervelende gevolgen hebben voor alle betrokkenen. Probeer dit dus altijd te voorkómen.
12. Blijf altijd correct en laat je niet intimideren of meeslepen in een discussie, hoe moeilijk dit soms ook kan zijn. Een arbiter dient altijd onpartijdig en ongenaakbaar te zijn in zijn optreden.
13. Houd altijd voor ogen dat een arbiter ook een voorbeeldfunctie heeft, waarvan de impact op spelers en publiek groter is dan je je misschien realiseert. Een arbiter die erbij staat als een zoutzak, de handen in de zakken of met een pilsje in de ene en een sigaret in de andere hand, al dan niet leunend of half zittend op een tafeltje, is een regelrechte aanfluiting voor de biljartsport in het algemeen en voor de overige aanwezigen in het bijzonder.
14. Vaak zijn er arbiters die gauw even een shaggie draaien en opsteken tijdens het arbitreren. Dit is niet toegestaan volgens de regels en die regels zijn er niet voor niets! Het roken leidt jezelf en de speler af en bovendien is het zeer irritant voor ogen en luchtwegen van mensen die er slecht tegen kunnen. Er is tenslotte helemaal niets mis met het rekening houden met andere mensen. Roken aan de biljarttafel is verboden.

4. ARBITRAGETERMINOLOGIE

Veel gehoorde fouten bij arbitrage-annonces:

1. “vast van wit (of rood of band)” moet zijn: “vast aan wit (of rood of band)”. Een bal ligt namelijk ergens tegenaan en niet ergens tegenvan.
2. “los” moet zijn: “vrij”. Een bal ligt namelijk altijd los, want je kunt hem zo oprapen! Het gaat erom of de bal ergens vast tegenaan ligt, of er vrij van ligt.
3. “vrije bal” moet zijn: “vrij”. Dat het om een vrije bal gaat is vanzelfsprekend, dus is de toevoeging “e bal” overbodig.
4. Wanneer duidelijk zichtbaar is dat de speelbal al dan niet tegen één andere bal of band aan ligt, kun je volstaan met te zeggen: “vast” dan wel “vrij”. Dus niet “vrij van wit” zeggen, terwijl de rode bal in de andere hoek ligt.... Ook dat is overbodig.
5. Libre- en kadertermen worden vaak min of meer verkeerd uitgesproken. Met de term “entrée” zal niemand moeite hebben, maar met de termen “à cheval”, “dedans”, en “resté dedans” wordt nogal eens behoorlijk “gejongleerd”. Het zijn Franse uitdrukkingen die uiteraard op z'n Frans dienen te worden uitgesproken.
 - a. “à cheval”:
dit wordt vaak “op zijn plat Hollands” uitgesproken, zoals bijvoorbeeld “aa sjuvval”. De Franse taal is echter “lichtvoetig” van klank en uitspraak. Het woordje “à” dient kort te klinken en van achter uit de keel. Het woordje “cheval” dient ongeveer uitgesproken te worden als “sjvàl”. Bij deze term ligt de klemtoon op “val”.
 - b. “dedans”:
vaak hoort men “dee dan” zeggen. “de” wordt in het Frans net zo uitgesproken als in het Nederlands en ook net zo kort. “dans” spreek je uit met een neusklank, waarbij de letters “ns” niet worden uitgesproken. Je hoort dus slechts de eerste twee letters en het klinkt als “dàà” (achter in de keel met neusklank. Bij deze term ligt de klemtoon op “dans”.
 - c. “resté dedans” :
deze term zal nu geen problemen meer opleveren.

Opmerking:

Het is uiteraard moeilijk de uitspraak van (buitenlandse) woorden in geschreven tekst uit te leggen. Het kan ook voorkomen dat mensen wel weten hoe de uitspraak dient te zijn, maar het niet durven toepassen uit een soort gêne, welke natuurlijk niet op zijn plaats is. Want, waarom zou je Franse uitdrukkingen niet op zijn Frans uitspreken? Je spreekt Nederlandse woorden toch ook niet uit op z'n Russisch....? Gebrekkige uitspraak kan natuurlijk ook het gevolg zijn van het feit dat men nooit les in de Franse taal heeft gehad. Dat is dan jammer, maar hiermee krijg je dan wel een mooie gelegenheid alsnog iets te leren van die taal. Mooi meegenomen, toch....?

5. ETIQUETTE EN OMGANGSVORMEN

Zoals alles heeft ook de biljartsport zijn etiquette. Dit zijn enkele regels waaraan men zich te houden heeft, zodat de wedstrijden op een sportieve manier doorgaan. Bij officiële wedstrijden is het van groot belang om deze regels in acht te nemen, maar zelfs ook bij vriendschappelijke wedstrijden zal men het op prijs stellen als men zich hieraan houdt.

Voor aanvang van de wedstrijden:

1. Zorg dat je tijdig aanwezig bent in het lokaal. Is dit niet het geval, dan kan dit vervelende gevolgen hebben (zie hiervoor artikel 303 van het Competitie- en Wedstrijdreglement).
2. Bij het binnenkomen in het lokaal, wendt men zich onmiddellijk tot de teamleider van de thuisspelende vereniging.

Tijdens de partij:

1. Men zet zijn GSM uit tijdens het spelen van een wedstrijd.
2. Het is gebruikelijk bij de aanvang van de partij de tegenstander een hand te geven en hem/haar een goede partij toe te wensen.
3. De bewondering voor een op mooie wijze gemaakte carambole van de tegenstander kan ná de carambolage tot uiting worden gebracht door met de vingers te knippen of zachtjes de tikken op de tafel waaraan men zit.
4. Na het missen van een carambole dien je onmiddellijk op de voor jou bestemde stoel plaats te nemen.
5. Na het veroorzaken van een 'kets' wacht je met het (lawaaierige) bewerken van de pomerans tot je zelf weer aan de beurt bent.
6. Na het maken van een geluksstoot (varkentje) is het gebruikelijk dat men zich verontschuldigt alvorens verder te spelen. Als je tegenstander een geluksstoot maakt onthoud je dan van commentaar.
7. Leg het krijtje nooit met de smeerzijde op de rand van het biljart. Zowel kleding alsook het biljart worden hierdoor onnodig met krijt besmeurd. Na een misser wordt het eigen krijtje ook steeds meegenomen naar de zitplaats.
8. Indien je tijdens de partij gebruik wilt maken van een 'sanitaire stop' , of even je handen wilt wassen, dien je hiervoor toestemming te vragen aan de scheidsrechter.
9. Bij alle omstandigheden, waarbij met zich van de biljartafel wenst te verwijderen, dient men de toelating van de scheidsrechter te vragen.
10. Het kan gebeuren dat je bij het uitvoeren van een stoot waarbij de keu in verticale stand wordt gebracht hinder ondervindt van de lamp. Men kan dan de scheidsrechter verzoeken deze uit de weg te houden, deze zal je graag hiermee van dienst zijn.
11. Het is in het belang van beide spelers dat alles wat concentratieverlies teweeg brengt, vermeden moet worden. Daarom getuigt het van onsportief gedrag dat men luidkeels met de omstanders praat. Men praat ook niet tegen de tegenspeler als deze aan de beurt is.
12. Onthoud je van alle commentaar, zowel op je eigen spel als, zeker, op het spel van je tegenspeler.
13. De scheidsrechter heeft de leiding over de wedstrijd. Bij twijfelachtige beslissingen kan men op een beleefde manier uitleg vragen. Blijft de scheidsrechter bij zijn beslissing, dan onthoudt men zich verder van alle commentaar.
14. Als je als eerste de partij beëindigt en je tegenstander heeft nog de gelijkmakende beurt, wacht dan met het losschroeven van de keu en het opbergen ervan tot je tegenspeler gelijkmakende beurt voltooid heeft.
15. Als je tegenspeler de partij heeft gewonnen, feliciteer hem dan. De beide spelers bedanken ook de schrijver en de scheidsrechter voor de verleende medewerking.
16. Zijn er tijdens de partij zaken voorgevallen waar je het niet mee eens bent en welke zo niet geregeld konden worden, kan men deze altijd op het wedstrijdformulier vermelden, vóórdát men dit ondertekent. Naderhand heeft men geen verweer meer.