



## Een beknopte handleiding

Arbitreren als vrijwilliger bij interne toernooien van Raalte 90 in libre en bandstoten.

Hoe doe je dat?





De keuzetrekstoot: (wie mag kiezen wie er begint)

- a. de rode bal op de bovenacquit
- b. de gemerkte bal in het midden tussen de linker acquit en linker band
- c. de ongemerkte bal in het midden tussen de rechter acquit en de rechter band

De keuze trekstoot moet door beide spelers tegelijk genomen worden en rechtstreeks via de bovenband terugkomen. De speler wiens bal het dichtst bij de onderrand stil komt te liggen, bepaalt wie er met de wedstrijd mag/moet beginnen. Daarna is er tijd om in te spelen. De arbiter geeft aan de schrijver door wie er begint en legt na de inspeeltijd de opnieuw gepoetste ballen klaar voor de acquitstoot

Het annonceren:

- annonceer goed hoorbaar en duidelijk. Ook mensen die wat verder weg zitten, willen weten wat er gebeurt en hoever een serie is gevorderd
- de speler staat centraal. Zorg dat je zijn naam goed uitspreekt.
- als de speler “af” is, zeg je: “Noteren .... (het aantal caramboles) – de naam van de speler – en nogmaals het aantal caramboles. Hierbij richt je je tot de schrijver. Controleer daarna ook het scorebord.



### Neem de juiste plaats in:

- \* Je zorgt er voor dat je de speler vrij baan geeft maar je probeert wel zo te staan dat je op de best mogelijke manier kunt zien of de speler geen regels overtreedt en of er een geldige carambole wordt gemaakt.
- \* Blijf de afstoot in de gaten houden want de speler kan een touché maken.
- \* Ga nooit recht tegenover de afstotende speler staan. Kan het niet anders, draai dan een kwartslag.
- \* Het publiek wil het spel graag zien, dus als het kan ga je niet voor het publiek of voor de tegenspeler staan. Is dat toch onvermijdelijk, ga dan niet breeduit staan maar draai een kwartslag.
- \* Als je je goed opstelt, geef je de speler het gevoel dat je het spel serieus neemt en dat wekt vertrouwen bij de beslissingen die jij neemt.



### Wat doe je niet?

Loop niet onnodig rond, het maken van bewegingen kan een speler afleiden en dat gaat ten koste van zijn concentratie. Beweeg sowieso niet meer als de speler heeft aangelegd! Sta je onverhoopt op de verkeerde plaats, beweeg dan pas als de speler de bal heeft weggestuurd.

Loop de speler niet in de weg en verplaats je snel maar altijd rustig.

Kijk een speler zo min mogelijk in de ogen en zeker niet als hij al heeft aangelegd

Maak tijdens het afstoten geen aandacht trekkende bewegingen. Houd je handen het liefst op je rug of naast je lichaam

Schud niet met je hoofd of reageer laatdunkend op een carambole die mis gaat, laat je emoties niet blijken en geef geen commentaar op het spel.



### Wat doe je bij:

1. een uitgesprongen bal: de bal springt uit het biljart of heeft de houten rand geraakt. De tegenspeler is aan de beurt, jij legt alle ballen in de beginpositie.
2. touché: de speler raakt met de keu of op welke andere wijze dan ook, een van de ballen.
3. indirect touché: jij constateert dat de speler met opzet een of meer ballen van richting doet veranderen bijv. door blazen of stoten tegen het biljart. Let op: er moet dan wel sprake zijn van opzet!
4. biljardé: als de pomerans van de speler nog in aanraking is met de speelbal op het moment dat deze een tweede bal raakt ("doorduwen"). Ook het spelen via een bal of band, waartegen de speelbal "vast" ligt, is een biljardé.
5. de speler moet met minimaal één voet aan de grond zijn tijdens de afstoot. Doet hij dit niet, dan wordt de carambole afgekeurd.
6. verkeerde bal: zodra de speler met de verkeerde bal afstoot, annonceer jij onmiddellijk: "Noteren nul – naam van de speler – nul". Let er op dat de andere speler wél de goede bal neemt en niet voorzegen!

Deze samenvatting geldt voor libre en bandstoten biljarten.

