

1. HET BEGIN VAN DE PARTIJ

1.1. De voorbereiding

- De partij is begonnen op het moment dat de arbiter de spelers heeft uitgenodigd voor het tossen. Om te tossen neemt de arbiter in een van zijn handen een muntstuk en vraagt aan een van de spelers een hand te kiezen. Na die keuze worden beide handen geopend zodat spelers kunnen zien in welke hand het muntstuk zit. De speler die de hand met het muntstuk heeft, bepaalt wie er met inspelen begint.
- de schrijver instrueren, dat hij op het juiste moment duidelijk verstaanbaar meldt: "en nog vijf" (voor het driebanden; "en nog drie")
- erop toezien dat de bordenist op het reglementair juiste moment de beurten van de spelers op het scorebord aangeeft;
- in het bezit zijn van een loep, een wit potlood met een scherpe punt en een schone witte zakdoek.

1.2. Het inspelen

Bij het inspelen zijn alleen de gedragsregels van toepassing! Tijdens het inspelen dient de arbiter: op de klok te letten, ter bepaling van de "vijf minuten grens"; na 4 minuten op verstaanbare wijze te annonceren: "U heeft nog één minuut inspeeltijd". Vaak zal een speler in die resterende minuut nog de beginstoot willen proberen. In dat geval zijn maximaal drie pogingen toegestaan, ook al wordt daarmee de vijf minuten grens overschreden. Je mag (niet moet) de speler helpen bij het herplaatsen van de ballen. Als de speler wil doorgaan met inspelen, nadat hem is meegedeeld dat hij nog één minuut inspeeltijd heeft, dan mag hij dat, maar niet langer dan die ene minuut. Wanneer de speler na het verstrijken van die vijf minuten alsnog de acquitstoot wil proberen, dan mag dat niet meer. Hij heeft dan immers zijn vijf minuten volledig verbruikt. Na de 5 minuten inspeeltijd, of de derde poging van de beginstoot, geeft de arbiter aan dat de inspeeltijd is verstreken. "Uw inspeeltijd is voorbij".

1.3. De keuzetrekstoot

Voordat de keuzetrekstoot wordt uitgevoerd, worden de ballen gereinigd/gepoetst. Daarna worden deze als volgt geplaatst: de rode bal op het boven acquit (vanaf de bovenband); de gemerkte bal in het midden tussen het linker acquit en de linkerband op afstootlijn (vanaf de benedenband); de ongemerkte bal in het midden tussen het rechter acquit en de rechter afstootlijn (eveneens vanaf de benedenband); De keuzetrekstoot dient door beide spelers gelijktijdig en rechtstreeks vanaf de bovenband te geschieden. Gelijktijdig betekent hier: op het moment, dat één van beide ballen de bovenband raakt, moet de bal van de andere speler afgestoten zijn. Wanneer een speler bij het uitvoeren van de keuzetrekstoot een fout maakt, dan heeft zijn tegenstander de keuze. Indien beide spelers een fout maken of niet te bepalen is welke bal het dichtst bij de benedenband tot stilstand komt, moet de keuzetrekstoot opnieuw worden gedaan. Maken beide spelers, nogmaals een fout, dan bepaalt de arbiter wie er met de partij begint. Na de keuzetrekstoot mogen de spelers de ballen niet meer aanraken. Doet een van hen dit wel dan geeft de arbiter die speler een officiële waarschuwing. Zodra er is bepaald wie er met de partij begint annonceert de arbiter "Jan begint". Niets meer en niets minder. De arbiter richt zich bij die annonce tot de schrijver en de bordenist. De beginnende speler, speelt met de ongemerkte bal.

1.4. De acquitstoot

Direct na de keuzetrekstoot worden de ballen in de beginpositie geplaatst. De ballen worden niet meer schoongemaakt. De arbiter plaatst de ballen als volgt: de rode bal (indien deze door de keuzetrekstoot verplaatst is) op het bovenacquit (vanaf de bovenband); de gemerkte bal op het beneden acquit (vanaf de benedenband); de ongemerkte bal op het rechteracquit, tenzij de speler anders aangeeft (ook vanaf de benedenband). Na de eventuele controle van de rode bal loopt de arbiter om het biljart en plaatst de overige twee ballen. Als de speler afstoot vanaf het rechteracquit, stelt de arbiter zich links van de benedenband op en rechts van de benedenband als de speler afstoot vanaf het linkeracquit.

2. TIJDENS DE PARTIJ

2.1. Algemene aandachtspunten

concentreer je op de partij;

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

2.2. Hat annouceren

- annouceer duidelijk en goed hoorbaar, want iedereen - ook de mensen in de zaal – wil graag weten wat er gebeurt en hoever een serie is gevorderd;
- als in een serie meerdere annonces moeten worden uitgesproken dan is de enig juiste volgorde:
 - o 1 het aantal gemaakte caramboles;
 - o 2 het aantal nog te maken caramboles (bij de laatste 5 of 3);
 - o 3 de positie van de ballen (bij kader);
 - o 4 de mededeling of de bal vast of vrij ligt;
- Zodra een speler zijn beurt moet beëindigen annouceer je: noteren, het aantal caramboles, naam speler en nogmaals het aantal gemaakte caramboles. Pauzeer na de annonce "Noteren" even. Dit geeft de schrijver (en bordenist) de gelegenheid om zich op jouw annonce te concentreren. Tijdens deze annonce richt jij je tot de schrijver en de bordenist om onduidelijkheden te voorkomen. Controleer steeds de stand op het scorebord nadat dit is bijgewerkt. Jij bent verantwoordelijk voor de juiste stand op het bord, niet de schrijver/bordenist.

2.3. Het opstellen

- Hinder de speler beslist niet en de tegenstander zo min mogelijk bij jouw opstelling. Bij het uitvoeren van een stoot moet de arbiter zich zodanig opstellen, dat hij zo goed mogelijk kan waarnemen of een speler al dan niet een spelregel overtreedt en of er een geldige carambole wordt gemaakt. Een goede opstelling van de arbiter is van groot belang. Een arbiter die zich goed opstelt geeft de speler het gevoel dat de nodige aandacht aan zijn spel wordt geschonken. Dat wekt vertrouwen.
- Direct na het caramboleren, neemt de arbiter een zodanige positie in, dat hij de volgende carambole optimaal kan beoordelen. Hij moet als het ware met de speler meedenken (anticiperen). Let er altijd op dat je de speler nooit in de weg loopt of staat. Loop altijd tegengesteld aan de looprichting van de speler om het biljart en doe indien nodig een stap achteruit. Ga in principe nooit in het stootbeeld van de speler staan. Moet dat toch eens, bijvoorbeeld als een bal haarfijn moet worden geraakt, draai dan een kwartslag met het lichaam. Dit is meestal voldoende om de speler langs je heen te laten kijken. Dit moet echter wel een uitzondering blijven! In alle andere gevallen sta je recht, met de borstzijde naar de positie gericht, als het waren in een hoek van 90° ten opzichte van de keu, en jouw gewicht verdeeld over beide voeten. Zo houd je het ook het langste vol.

- Verder moet de arbiter zich zodanig opstellen, dat hij in staat is om te constateren of de voorhand, de onderarm of de kleding van een speler bij het aanleggen (en het zogenaamde "pompen") al of niet een bal raakt.
- Zorg er ook voor dat je de afstoot kunt waarnemen. Ga nooit achter een speler staan. Hij wil je altijd kunnen zien. Bij een "Serie Américaine" moet je dicht bij de band gaan staan en wel zodanig, dat je goed kunt zien of de - vaak ragdunne - carambole wel wordt gemaakt en of de speelbal niet "vast" ligt.

2.4. Het bewegen

Bewegingen maken kan een speler afleiden. Dat gaat ten koste van zijn concentratie. Sta dus stil als de speler heeft aangelegd.

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

2.5. Het nemen van beslissingen

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

ALLEEN DE ARBITER LEIDT DE PARTIJ EN NIEMAND ANDERS !!

Twijfel nooit bij het nemen van beslissingen. Een lichte aarzeling kan al protesten van de spelers uitlokken. Ook opmerkingen vanuit het publiek mogen geen aanleiding zijn tot enige twijfel. Probeer je tot een persoonlijkheid te maken door onder anderen een goed gebruik van jouw stem, jouw oogopslag en jouw lichaamshouding. Deze persoonlijkheid is een onmisbare eigenschap van een goede arbiter.

2.6. Herzien van beslissingen

Ook een arbiter is een mens en het is dus altijd mogelijk dat hij zich eens een keertje vergist of een foute beslissing neemt. Dat kan betekenen, dat een speler vraagt om die beslissing te herzien. Dit dient overigens wel op een correcte manier te gebeuren. Ook de tegenstander kan dit in bepaalde gevallen doen. Je moet aan zo'n verzoek voldoen. Blijf je bij jouw beslissing, dan moet de speler zich daarbij neerleggen. Blijkt dat de speler gelijk heeft, dan moet je die fout herstellen. Wanneer blijkt dat je een onjuiste beslissing hebt genomen, dan moet de annonce "herstel" volgen. Hierna wordt de juiste beslissing alsnog geannonceerd. Het herstellen mag alleen gebeuren, als jij je ervan hebt overtuigd dat je een fout gemaakt, die betrekking had op uitsluitend de laatste carambole.

2.7. Fouten

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

1. Uitgesprongen bal. Een bal is uitgesprongen als deze buiten de houten omlijsting komt, of als de arbiter heeft geconstateerd dat de bal die omlijsting heeft geraakt.
2. Touché. Met touché wordt bedoeld het ongewild aanraken met de keu of op welke andere wijze dan ook, van een van de ballen, anders dan door een van de andere ballen.
3. Indirect touché. Het naar het oordeel van de arbiter, zo handelen dat de speler een of meer ballen - zonder deze direct aan te raken - van plaats of loop doet veranderen. Bijvoorbeeld door het blazen naar

een bal, het tegen het biljart oplopen waardoor de ballen worden verplaatst etc. Dit moet echter met opzet gebeuren.

4. Biljardé. Dit is een van de moeilijkst te constateren fouten. Bedoeld wordt het nog met de pomers in aanraking zijn met de speelbal op het moment dat deze een tweede bal raakt, het zogenaamde "doorduwen". Het spelen via een bal of band, waartegen de speelbal "vast" ligt, is ook een biljardé.
5. Voeten los. Spelers moeten tijdens de afstoot met minimaal één voet contact houden met de grond. Doen zij dit niet, dan wordt dit als fout aangerekend.
6. Merkteken. Indien een speler, bij het berekenen van zijn stoot, een merkteken aanbrengt op het biljart, bijvoorbeeld een krijstreepje, of het plaatsen van het krijtje, om bij het afstoten daarmee het juiste richtpunt te vinden, wordt hij afgeteld wegens het aanbrengen van een merkteken.
7. Verkeerde bal. Het spelen met een andere bal dan de speelbal wordt aangeduid met de fout "Verkeerde bal".
8. Bewegende bal. Het afstoten op een moment dat één of meerdere ballen nog niet geheel tot stilstand is of zijn gekomen, is ook een fout. De arbiter moet er wel rekening mee houden dat, indien een speler afstoot op het moment dat nog niet alle ballen stilliggen, ook de vorige carambole ongeldig is. Deze voorafgaande carambole is namelijk pas geldig, nadat alle ballen tot stilstand zijn gekomen. Dat was nog niet het geval, zodat de arbiter niet alleen de speler moet aftellen, maar ook de laatst getelde carambole moet herstellen.

2.8. Tweede arbiter

Als er voor een partij twee arbiters zijn aangewezen, dan wordt onder "tweede arbiter" verstaan, degene, die mede als arbiter is aangewezen, maar nog niet als zodanig in functie is. De tweede arbiter neemt het van de eerste over op het moment dat één van spelers de helft van zijn partijlengte heeft bereikt, echter niet tijdens een serie. Als er sprake is van een beurtenlimiet, wordt er gepauzeerd als beide spelers de helft van het aantal beurten hebben bereikt. De tweede arbiter neemt het dan over. Dit is tevens het enige moment in de partij dat beide spelers gebruik mogen maken van een pauze, welke maximaal vijf minuten mag duren. De eerste arbiter zal de beide spelers vragen of zij gebruik wensen te maken van de pauze. Willen zij dit wel of niet, of slechts een van beiden, dan is dit het moment voor de tweede arbiter om de arbitrage over te nemen. De overname gebeurt geluidloos, dus zonder enige annonce. Let wel, de eerste arbiter dient te controleren of het scorebord is bijgewerkt en klopt met de tellijst voordat hij het "stokje" over geeft en de arena verlaat. De tweede arbiter wordt dan als het ware de eerste arbiter en andersom. De tweede arbiter heeft tijdens de partij wel degelijk een functie. Elke arbiter heeft namelijk het recht bij een niet-meer-te-controleren-situatie zijn tweede arbiter om advies te vragen. Ook een arbiter is maar een mens en mensen knipperen bijv. ook met de ogen. Daardoor kan hij dingen missen tijdens de partij. Bij de vraag of bijv. een carambole raak was of mis, of de bal wel drie banden heeft geraakt, of een speler touché heeft gemaakt etc. kan de arbiter - indien hij dit wenst - alléén bij de tweede arbiter advies inwinnen. De tweede arbiter dient dus in principe de partij te blijven volgen. Bij een nog-te-controleren-situatie mag de arbiter natuurlijk nooit advies inwinnen van wie dan ook. In zo'n situatie zou de arbiter zichzelf een brevet van onvermogen geven en dus absoluut niet voor zijn taak geschikt zijn.

2.9. Reinigen van de ballen

Tijdens de partij kunnen resten van het biljarkrijt of stof zich vasthechten aan de bal(len). Een speler kan hier last van hebben en de arbiter verzoeken om die bal(len) te reinigen. De arbiter dient aan dat verzoek te voldoen. Hij tekent daarvoor op de scherpste schaduwlijn van de bal de positie van de bal(len) af. Dit dient te gebeuren met kleine krijstreepjes. Indien mogelijk kan ook gebruik gemaakt worden van de z.g. "marker". Gebruik die marker echter niet bij "klein spel". Maak dan altijd gebruik van het witte potlood. De bal(len) daarna grondig en snel schoonmaken. Houd de speler hierbij niet op door van het poetsen een show te maken. NB. De bal(len) moeten wel precies terug worden gelegd op de juiste plaats. Na het terugplaatsen van de bal(len) dient de arbiter de laatste annonce in zijn geheel (inclusief de eventuele honderdtallen) te herhalen.

3. Het einde van de partij

Moet één van de spelers bij het naderen van het einde van de partij nog 5 caramboles (bij het driebanden 3) maken, dan annonceert de arbiter "en nog vijf" of bij het driebanden "en nog drie". Geef indien mogelijk de schrijver de kans om de desbetreffende aankondiging te doen en kijk daarbij in zijn richting. Na de volgende carambole annonceer je: (bij het driebanden "en nog twee") en zo verder tot de speler het einde "en nog vier" van zijn partij heeft bereikt. Maakt de speler in de komende beurten géén carambole, dan herhaal je de annonce "en nog" slechts éénmaal. Wordt er gespeeld met een beurtenlimiet dan dient de arbiter de voorlaatste beurt aan te geven met de annonce "voorlaatste beurt" en de laatste beurt met de annonce "laatste beurt". Is de speler aan het eind van zijn partij, dan annonceer je eerst de laatste carambole, daarna de naam van de speler en vervolgens het aantal caramboles van de laatste serie. Als bijv. Jan de partij heeft beëindigd met een serie van 12, dan annonceer je: 12 ... NOTEREN 12, Jan 12.

Heeft een speler het vereiste aantal caramboles gemaakt of de laatste beurt gespeeld en heeft de tegenstander nog recht op een beurt, dan vervolg je die annonce direct met: GELIJKMAKENDE BEURT PIET.

Niet meer, niet minder en niets anders. Kreten als "Partij voor Jan" of "Halve partij" of "Nastoot voor Piet" zijn niet toegestaan. In principe worden de ballen voor de gelijkmakende beurt niet schoongemaakt, behalve als de speler daarom vraagt. Alleen als de partij in één beurt wordt uitgemaakt, gebeurt dit wel, tenzij de speler die aan de beurt is, aangeeft om dat niet te doen. Wacht met het uitnodigen van de speler voor de gelijkmakende beurt altijd, totdat het weer rustig is in de zaal. Direct na het beëindigen van de partij verzamel je de ballen op het midden van het biljart en laat je beide spelers de tellijst ondertekenen. De laatste arbiter, ondertekent die lijst eveneens, nadat hij deze heeft gecontroleerd. Er staan dan drie handtekeningen op de lijst. Controleer tevens of het scorebord is bijgewerkt.

4. Spelsoorten

4.1. Libre

Annonceert de arbiter "entrée" mag de speler nog één carambole maken, zonder dat een van de aanspeelballen de verboden zone verlaat. De arbiter annonceert dan "dedans". Om een volgende, geldige carambole te maken, moet een van de aanspeelballen de verboden zone verlaten. Gebeurt dit niet dan wordt de speler afgeteld wegens de fout "resté dedans".

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

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

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

In alle klassen, waarin met een grote hoek wordt gespeeld en in alle klassen op de grote tafel hebben de spelers bij "vast" liggende ballen geen keuze. Zij moeten dan altijd vanaf de beginstoot verder spelen. Een reden te meer dus om goed te kijken of de ballen inderdaad "vast" liggen.

4.2. Bandstoten

De spelsoort bandstoten wordt zonder "verboden zones" gespeeld. De naam "bandstoten" is tevens de verklaring voor wat met deze spelsoort wordt bedoeld: in deze spelsoort is een carambole namelijk pas geldig, nadat de speelbal ten minste één band heeft geraakt vóórdat die speelbal de derde bal raakt. Dit betekent dat het gelijktijdig raken van de band en de derde bal in strijd is met het reglement en dus ook geen geldige carambole oplevert.

Bij het uitspringen en vastliggen dient men het zelfde te handelen als bij de spelsoort libre.

De annonce "vast aan band" zal bij deze spelsoort veel meer voorkomen dan bij het libre of het kaderspel. De speler mag na deze annonce niet meer via die band afstoten, omdat hij anders zal worden afgeteld wegens biljardé.

4.3. Driebanden

Bij het driebanden is een carambole pas geldig nadat de speelbal ten minste drie banden heeft geraakt, vóórdat die bal de derde bal raakt. Het mag ook driemaal dezelfde band zijn. Het raken van de banden mag dus geschieden op elk moment vóór of na het raken van de tweede bal, mits dat raken maar gebeurt vóór het raken van de derde bal. Ook hier geldt dus dat het gelijktijdig raken van de band en bal drie in strijd is met de reglementen en dus geen geldige carambole oplevert.

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

Als de speelbal "vast" ligt aan één of meerdere ballen, dan kan de speler kiezen uit de volgende mogelijkheden: Het spelen vanaf de niet vast liggende bal of een of meer banden waartegen de speelbal niet vast ligt; Het los spelen van de speelbal d.m.v. een kopstoot (piqué of massé); Het op de acquits laten plaatsen van alléén de speelbal en de daaraan vast liggende bal, eventueel de beide andere ballen, indien deze beide tegen de speelbal vast liggen en wel als volgt:

De rode bal op het boven acquit;

De speelbal op het beneden acquit;

De derde bal op het middenacquit.

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

Voorbeelden van het opzetten van de bal(len):

Speelbal ligt vast aan de rode bal; Speelbal op beneden acquit, rode bal op boven acquit.

Speelbal ligt vast aan de andere bal; Speelbal op beneden acquit, andere bal op middenacquit.

Speelbal ligt vast aan beide aanspeelballen; Speelbal op beneden acquit, rode bal op boven acquit en andere bal op middenacquit.

Speelbal ligt vast aan rode bal en andere bal verspert boven acquit; Speelbal op beneden acquit en rode bal op middenacquit.

Speelbal ligt vast aan rode bal en andere bal verspert beneden acquit; Speelbal op middenacquit en rode bal op boven acquit.

Speelbal ligt vast aan andere bal en rode bal verspert middenacquit; Speelbal op beneden acquit en andere bal op boven acquit.

Speelbal ligt vast aan andere bal en rode bal verspert beneden acquit; Speelbal op boven acquit en andere bal op middenacquit.

Zijn in de spelsoort driebanden één of meer ballen uitgesprongen, dan worden alléén de uitgesprongen ballen opgezet volgens de wijze zoals die is aangegeven bij vastliggende ballen. Denk er hierbij aan, dat als een bal uitspringt, tevens de beurt voor de speler voorbij is. Als de speelbal uitspringt, moet hij dus als andere bal worden opgezet en als de andere bal uitspringt, moet deze als speelbal worden geplaatst.

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

4.4. Kader

Bij het tweestootskader mag binnen een kadervak slechts één carambole worden gemaakt. Bij de tweede stoot moet tenminste één van de aanspeelballen het kadervak verlaten. De bal mag wel meteen in dit vak terugkeren. Als de aanspeelballen binnen het kadervak tot stilstand komen annonceert men "entrée". Als bij de volgende carambole geen van beide aanspeelballen het vak verlaten annonceert de arbiter "dedans". De daaropvolgende carambole is pas geldig als een van de aanspeelballen het vak heeft verlaten. Blijven beide aanspeelballen binnen het kadervak, dan wordt de speler afgeteld wegens de fout "resté dedans".

Als een of beide aanspeelballen buiten en weer binnen het vak waggelt, krijgt men de annonce "weer entrée". Voor het publiek en de niet-aan-de-beurt-zijnde speler is duidelijk dat de arbiter niet bij de tweede maal entrée of dedans de verkeerde annonce uitspreekt. Dit voorkomt reacties uit het publiek. Als een aanspeelbal precies op de lijn van een kadervak ligt waarin de tweede aanspeelbal zich bevindt, dan worden beide aanspeelballen geacht in datzelfde kadervak te liggen.

De "à cheval" positie is elke positie waarbij een of beide aanspeelballen net niet in hetzelfde vak liggen. Voor de duidelijkheid voor speler, tegenstander en publiek annonceert met "à cheval".

Deze instructie / handleiding is opgesteld door Ad van Mol.