

Nog even in het kort

Onderstaand nog wat aandachtspuntjes. Punt 7 en 14 mag u nog even overheen lezen maar komen misschien later nog eens op uw pad.

Bedenk dat u een **dienende** taak heeft. U staat nooit te arbitreran voor eigen eer en glorie. Gedraag u daar dus ook naar en toon de bereidheid de spelers te helpen, wanneer daarom wordt gevraagd door de speler. Cijfer uw eigen belangen dus weg. Een goed arbiter valt op door **zo weinig mogelijk** op te vallen.

Het tossen: Neem, voor de spelers ongezien, een muntstuk in één van beide handen en laat één van beide spelers kiezen. Open daarna beide handen zodat de spelers ook kunnen zien in welke hand de munt is. De speler die de hand met het muntstuk heeft gekozen **bepaalt wie begint met het inspelen.**

Het inspelen: Inspeeltijd is VIER minuten voor iedere speler. Tijdens het inspelen neemt u plaats op de stoel van de speler die op dat moment aan het inspelen is. Ga niet met Jan en alleman die toevallig in de buurt zitten een praatje houden maar concentreer u op de inspelende speler en de tijd. Na drie minuten deelt u de speler mee **“U heeft nog één minuut inspeeltijd”** Niets meer en niets minder! In die minuut mag de speler nog driemaal de acquitstoot proberen en kunt u hem daarbij behulpzaam zijn. Let op, spelers willen nog wel eens 40/50 seconden doorspelen en dan bijna aan het eind van die laatste minuut alsnog de acquitstoot doen en het liefst ook nog driemaal. Tijd voorbij, is tijd voorbij, hij mag dan de vier-minutengrens niet overschrijden.

Wanneer de speler gelijk na uw annonce “u heeft nog één minuut inspeeltijd” aan de acquitstoot begint kan het best zijn dat die laatste minuut dik overschreden wordt. Hij mag hem drie keer doen en de ene speler is wat sneller dan de andere en ook een arbiter kan wat langzamer zijn in het plaatsen van de rode bal op het bovenacquit.

Keuzetrekstoot: Na het inspelen worden de ballen **gepoetst voordat** ze worden geplaatst voor de keuzetrekstoot. De speler wiens bal het dichtst bij de benedenband ligt bepaalt wie begint met de **acquitstoot** met de ongemerkte bal. U als arbiter geeft dit door aan uw schrijver/schrijfster met duidelijke stem **“de heer/mevrouwbegint”**. Niets meer en niets minder! Geen voornamen, ook al kent u de spelers nog zo goed en zeggen ze zelf “zeg maar Jan hoor”; NIET DOEN. Op uw clubavond is het wat anders maar bij officiële wedstrijden is het niet toegestaan! Alleen de jeugd wordt met de voornaam aangesproken.

TOSSEN – INSPELEN – BALLEN POETSEN – KEUZETREKSTOOT - ACQUITSTOOT

1. Ga tijdens de 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 moeten gebeuren. Tijdens de partij dient dit **uitsluitend op verzoek van de speler** te geschieden.
2. Tel op een zodanig geluidsniveau dat de zittende speler, de schrijver, de eventuele 2e arbiter, de teamgenoten **en** het aanwezige publiek kunnen horen wat u zegt. Ook als er op meerdere tafels tegelijk wordt gespeeld. 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 voorkomt u geroezemoes met vragen zoals: "Hoeveel heeft-ie d'r?" of "Hoeveulmottiedurnog?"
3. Ga nooit **"in het stootbeeld"** van de speler staan, tenzij het echt niet anders kan. Dit leidt namelijk onherroepelijk af. Stel u daarentegen zodanig op, dat u alle mogelijk te maken fouten kunt constateren. Hierbij valt b.v. **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, kunt u vervolgens naar bal 3 lopen om de carambolage te kunnen waarnemen.
4. Sta zo stil mogelijk en maak uzelf niet breder dan u bent tijdens het aanleggen en afstoten door de speler. Het pontificaal wijdbeens gaan staan met uw handen gekruist voor uw edele delen is echt géén fraai schouwspel.

5. Ga ook niet "**in de ruimte**" van de speler staan. Geef hem voldoende ruimte om zich vrij te kunnen voelen in al zijn bewegingen. Gaat u te dichtbij staan, dan kan dat een zeer benauwende uitwerking hebben.
6. Houd uw aandacht en uw ogen voortdurend op de speeltafel gericht, zodat u niets mist. Ga dus niet staan kletsen met anderen en bemoei u niet met wat er om u heen gezegd en gedaan wordt. Dit leidt uzelf en de speler af.
7. Het is nu nog niet direkt van toepassing maar, het annouceren dient eigenlijk te geschieden in de taal van herkomst, de Franse taal. Bij internationale wedstrijden is dit zelfs verplicht om bij het libre/kader de laatste vijf en bij het driebanden de laatste drie caramboles in het Frans te annouceren. Probeer dit zo goed mogelijk te doen, want Franse uitdrukkingen "op z'n plat Hollands" klinken voor geen meter. Indien u niet zeker bent van uzelf, vraag het dan gerust.
8. Begin bij het annouceren 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, trekt u eerst de aandacht van de schrijver, zodat hij niet meer hoeft te **vragen** naar het aantal. Richt u daarom ook rechtstreeks tot de schrijver en annouceer niet met uw rug naar hem of haar toe. Controleer ook altijd even of het scorebord is bijgewerkt.
9. In geval van een geconstateerde fout van een speler, b.v. een biljardé, dient u resoluut te zijn in uw beoordeling en uw annonce. Zeg: "**Noteren ... <aantal caramboles> ... <naam v.d. speler> ... <aantal caramboles>**". Pas wanneer betreffende speler **vraagt** waarom hij wordt afgeteld, noemt u de reden, maar ga daarover niet in discussie. Of u het nu wel of niet goed hebt geconstateerd, is niet relevant. U hebt als arbiter naar eer en geweten een beslissing genomen, die dient te worden gerespecteerd door betreffende speler. Punt.
N.B. Voorwaarde is natuurlijk wel, dat u goed stond opgesteld voor een correcte waarneming.....
10. Heeft u onverhoopt zelf iets niet (goed) kunnen waarnemen, door b.v. een niesbui of door een verkeerde opstelling en geeft **de zittende speler** te kennen dat jouw constatering onjuist is geweest, dan staat niets u in de weg te zeggen "**Herstel ... <aantal caramboles>**" en vervolgens de afgetelde speler te laten doorspelen.
11. Wees alert op (onervaren, onachtzaam of onkundig) bedieningspersoneel, dat plotseling vóór u langs zou kunnen komen lopen, waardoor u het zicht op de tafel wordt ontnomen. Dit kan vervelende gevolgen hebben voor alle betrokkenen. Probeer dit dus altijd te voorkómen. Hetzelfde geldt voor een speler die zich tussen u en het biljart wurmt om zelf te kunnen constateren of de carambole raak is ja of nee.....Mijn oplossing is dan door een simpele opmerking te plaatsen 'wanneer ik niet kan zien of de carambole raak is, dan kan ik hem ook niet tellen!' Geloof me, ze duwen u nooit meer opzij!
12. Blijf altijd correct en laat u 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 u zich misschien realiseert. Een arbiter die erbij staat als een zoutzak, zonder strikje, met het vestje open en de handen in z'n zakken, is een regelrechte aanfluiting voor de biljartsport in het algemeen en voor de overig aanwezigen in het bijzonder.
14. Bij het (anker)kader tellen wordt bij een 'restée dedans' dit **niet** geannouceerd tenzij u merkt dat de speler geen idee heeft waarom hij afgeteld wordt. Een 'restée dedans' is gewoon een misser en wanneer een carambole niet wordt gemaakt zegt u ook niet 'mis' maar annouceert u gewoon 'noteren..... enz.' Het is daarom belangrijk in een situatie die 'dedans' ligt niet te snel de carambole te tellen maar hier even te wachten met annouceren tot het moment dat een der beide aanspeelballen daadwerkelijk het kadervak (of anker) heeft verlaten.