

# Arbitreren

## Artikelindex

Begin van de partij  
De keuze trekstoot  
De aquitstoot  
Tijdens de partij  
Het einde van de partij  
Libre  
Kader  
Bandstoten  
Driebanden

## Vorbereiding door de arbiter:

Alvorens een partij kan beginnen, moet er nogal wat gebeuren.  
Van elke arbiter wordt verwacht dat hij/zij:

- Op tijd aanwezig is
- Controleert of het biljart schoon is en laat deze zonodig reinigen
- Controleert of de aquits zijn aangebracht
- De eventueel noodzakelijke lijnen zo dun mogelijk, doch goed zichtbaar op de juiste plaats op het laken laat aanbrengen
- Kennis maakt met de spelers voordat de partij begint
- In het bezit is van een loep, een wit potlood en een witte zakdoek

## Begin van de partij:

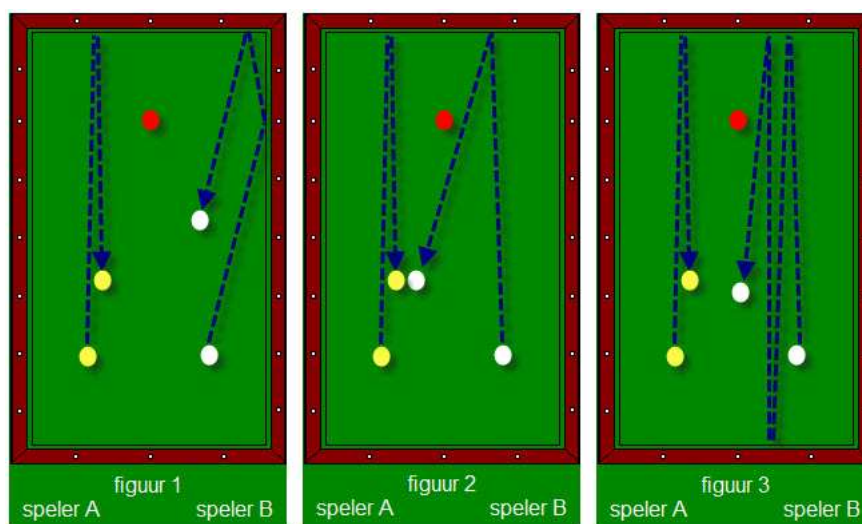
De partij is begonnen nadat de arbiter de spelers uitnodigt voor de tos om te bepalen wie er begint met het beproeven van het materiaal.  
Voor het inspelen is de eis:

- a: op de klok letten om de grens van drie minuten te bepalen
- b: na 3 minuten op verstaanbare wijze annouceren:  
"U heeft nog een minuut inspeeltijd". Hierna zijn maximaal nog drie pogingen toegestaan voor uitsluitend de aquitstoot, ook al wordt hierdoor de vier-minuten-grens overschreden.  
De arbiter mag de speler behulpzaam zijn met het herplaatsen van de ballen.

Wil de speler, nadat de arbiter hem heeft medegedeeld dat hij/zij nog 1 minuut mag inspelen, daarmee doorgaan, dan heeft de speler daartoe het recht, echter niet langer dan de resterende minuut. Wil hij/zij, nadat de 4 minuten zijn verstreken, alsnog de aqitstoot proberen, dan mag hem dat niet meer worden toegestaan. Voor het verwisselen van een topeind, wordt de daarvoor benodigde tijd niet bij de vier minuten opgeteld. Tijdens het inspelen zijn de spelregels niet van toepassing, echter de speler dient zich wel aan de gedragsregels te houden. Na het beproeven van het materiaal, dient de arbiter de speler te wijzen op het feit dat zijn of haar inspeeltijd voorbij is.

### De keuze trekstoot:

De keuze trekstoot dient door beide spelers gelijktijdig en rechtstreeks van de bovenband te geschieden. Gelijktijdig wil niet zeggen op hetzelfde moment. Het betekent, dat wanneer de bal van een van beide spelers de bovenband raakt, de bal van de andere speler onderweg moet zijn naar de bovenband. Wanneer een speler tijdens de keuzetrekstoot een fout maakt, dan is de keuze aan de andere speler. Maken beide spelers, na te zijn gewaarschuwd, weer beide een fout dan bepaalt de arbiter wie er begint.



### keuzetrekstoot

Bij figuur 1 heeft speler A de keuze, speler B heeft niet direct via de bovenband gespeeld.

Bij figuur 2 raken de ballen op de terugweg elkaar, hierbij heeft speler B te veel

richting speler A gespeeld. Speler A heeft hierbij de keuze.

Bij figuur 3 is door speler B zo hard gestoten, dat hij twee keer de bovenband raakt. Dat is niet toegestaan dus is de keuze aan speler A, want deze heeft correct getrokken.

Zodra er na het foutloos getrokken is aan wie de beginstoot is toegekend, annonceert de arbiter: "de heer/mevrouw ..... begint" (en niet anders dan dat).

Daarbij moet hij/zij zich duidelijk richten tot de schrijver.

### **De aquitstoot (beginstoot):**

De arbiter plaatst de ballen, nadat hij/zij ze heeft opgepoetst, in de beginpositie en wel als volgt:

- de rode bal op het bovenaquit

Daarna loopt de arbiter naar de benedenaquit en plaatst:

- de gemerkte bal op het benedenaquit en
- de speelbal, naar keuze van de speler, op het linker- of rechteraquit.

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

Bij de beginstoot stelt de arbiter zich op aan de linkerzijde van de benedenband, wanneer de speelbal op het rechteraquit is geplaatst.

Indien de speelbal op het linkeraquit ligt, dan stelt de arbiter zich op aan de rechterzijde van de benedenband.

Wordt er op meer dan een tafel gespeeld, dan dienen de partijen tegelijk te beginnen. Zodra de ballen in de beginpositie zijn geplaatst, blijft de arbiter voor de benedenband staan, totdat ook op de andere tafel (s) de arbiter(s) gereed is (zijn) om te beginnen.

### **Tijdens de partij algemene wenken:**

- de arbiter dient zich op de partij te concentreren
- hij dient niet in het publiek of naar een ander biljart te kijken. Ook gaat het voortdurend aankijken van de speler ten koste van de concentratie.
- hij moet ervoor zorgen, dat uit het publiek geen hinderlijke rumoer komt en zonodig om stilte verzoeken.  
Wanneer toch teveel lawaai ontstaat, kan de partij onderbroken tot de rust is weergekeerd.
- hij dient steeds te controleren of de caramboles en de beurten goed op het scorebord zijn vermeld.
- belangrijk is dat de arbiter interesse toont voor de partij die hij/zij

arbitreert. Is het geen vlotte partij, dan mag dat niet kenbaar zijn aan de manier van arbitreren.

- de arbiter dient resolute beslissingen te nemen op grond van eigen waarneming en niet de reactie van een speler af te wachten, want daardoor zou hij/zijkunnen worden beïnvloed, hetgeen vermeden dient te worden.
- alleen de arbiter stelt vast of een spelregel is overtreden
- nadat de wedstrijdleiding de partij heeft aangekondigd en de arbitrage aan de arbiter heeft opgedragen, heeft hij/zij, als enige, de leiding over de partij.

### **Het annunceren:**

- de arbiter moet duidelijk en hoorbaar annunceren  
Ieder in de zaal wil weten wat er gebeurt en hoe ver een serie is gevorderd.
- hij/zij moet op zijn geluidsterkte letten en dit zonodig door een collega tussen het publiek laten controleren
- hij/zij moet op de intonatie letten en eentonigheid voorkomen, de eenheden niet inslikken en daarom de eenheden accentueren.
- de speler staat centraal daarom dient er niet te worden gearzeld om zijn naam goed uit te spreken. Vraag desnoods voor de partij hoe de naam uitgesproken dient te worden.  
Dus duidelijk annunceren: "NOTEREN .....(het aantal caramboles) de heer/mevrouw..... (daarna nog eenmaal het aantal caramboles)".
- bij dit annunceren dient de arbiter zich naar de schrijver te wenden om onduidelijkheid te voorkomen.
- bij het beeindigen van een beurt begint de arbiter altijd met de annonce "NOTEREN"
- moet tijdens een beurt meerdere annonces worden uitgesproken, dan dient de arbiter, voor zover dat aan de orde is, deze volgorde aan te houden:
  1. het aantal gemaakte caramboles
  2. en nog .....
  3. vervolgens de positie van de ballen ten opzichte van bijvoorbeeld de verboden zones
  4. tenslotte de mededeling, dat de speelbal vast of vrij ligt.

### **Het opstellen:**

Voor en tijdens het uitvoeren van een stoot dient de arbiter zich zodanig op te stellen, dat hij/zij op de best mogelijke wijze kan vaststellen of de speler de spelregels niet overtreedt en hij/zij kan constateren of er een geldige carambole wordt gemaakt. Een arbiter die zich steeds goed opstelt,

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

In principe staat een arbiter nooit in het stootbeeld van de speler, maar moet het toch eens gebeuren (komt voor als een bal bijvoorbeeld haarfijn moet worden geraakt), dan is vaak een kwartslag draaien voldoende, om minder op te vallen. Dat is dus een uitzondering.

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

Verder dient de arbiter zich zodanig op te stellen, dat hij/zij in staat is waar te nemen of de voorhand of de onderarm van de speler bij het aanleggen een bal wel of niet raakt (touche). Ook moet hij/zij ervoor zorgen dat de afstoot kan worden waargenomen. Daarom moet hij/zij zoveel mogelijk aan de "open zijde" van de speler staan; dat wil zeggen aan de keu-zijde en onder een hoek van 90 graden ten opzichte van die keu.

Een arbiter volgt het spel dus van zeer nabij, maar moet wel opletten, dat hij/zij de speler daarbij niet hindert. Hij mag nooit te lang op een plaats blijven staan, ook niet als de serie op een klein oppervlak wordt gemaakt. Hij/zij dient de speler altijd voor zich langs te laten lopen, zodat de speler het zicht op de tafel behoudt. dit is belangrijk voor de concentratie van de speler.

### **Het bewegen:**

Het maken van bewegingen kan een speler afleiden. Een arbiter moet niet meer bewegen nadat een speler heeft aangelegd.

Spelers kunnen door een arbiter ook worden gehinderd.

Enige voorbeelden van hinderlijk gedrag van een arbiter.

1. de speler die in de stoothouding staat in de ogen kijken.
2. bij het afstoten aandacht trekkende bewegingen maken.
3. nog bewegen nadat de speler heeft aangelegd.
4. de handen zodanig houden, dat ze voortdurend in het gezichtsveld van de speler zijn.

Het verdient de aanbeveling om de handen op de rug of naast het lichaam te houden en zeker niet aan de voorzijde (voor de broek sluiting, hetgeen een raar gezicht is, vooral als de arbiter lange armen of grote handen heeft).

5. boven het biljart hangen.
6. goedkeurend knikken of laatdunkend reageren bij het al of niet slagen van een carambole.
7. uiting van emotie.  
Een arbiter is strikt neutraal.
8. er niet aan denken dat anderen het zicht op het biljart kan worden ontnomen. Dat is vooral voor de-niet-aan-de-beurt-zijnde speler hinderlijk.

Er kan niet genoeg op de punten worden gewezen, waardoor het arbitreren negatief wordt beïnvloed. Arbiters die ervoor zorgen, dat dit gedrag niet op hen van toepassing is, zullen veel meer plezier aan hun hobby beleven, dan anderen, die deze punten niet in acht nemen. Dat geldt ook voor de opstelling.

Daarom hierna nogmaals een opsomming van de belangrijkste punten.

**Dwingende adviezen:**

- + waarneming afstoot
- + stilstaan tijdens de afstoot
- + best mogelijke opstelling
- + in het verlengde van de snijlijn staan

**Aanbevolen is:**

- + de te verwachten positie innemen (meespelen)
- + het spel van zeer nabij volgen
- + de speler de ruimte geven
- + bij seriespel dicht bij de tafel staan
- + bij meer dan een biljart aanpassen aan het andere biljart

**Af te raden is:**

- boven het biljart hangen
- te lang op een plaats staan
- de speler hinderen
- in het stootbeeld staan
- achter de speler staan
- de speler in het gezicht kijken
- bewegen nadat de speler in de stoothouding staat.

**Het nemen van beslissingen:**

De arbiter is volgens de reglementen de enige, die het recht heeft tijdens zijn functioneren reglementaire beslissingen te nemen.

Nadat de wedstrijdleider de partijen heeft aangekondigd en aan hem/haar

de arbitrage heeft overgedragen, heeft hij als enige de leiding over de partij.  
Een arbiter leidt de partij en geen ander!

Een arbiter mag niet twijfelen bij het nemen van beslissingen.

Een aarzeling in de annonce kan een protest van de speler uitlokken.

Ook opmerkingen uit het publiek mogen niet de oorzaak zijn, dat de arbiter zich laat beïnvloeden.

De arbiter moet zich tot een persoonlijkheid maken.

Zijn stem, blik en houding kunnen uitstekend daartoe dienen. Dat zijn een paar eigenschappen die onmisbaar zijn.

Een vergissing of een foutieve beslissing blijft altijd mogelijk en dat kan betekenen dat de speler, overigens op correcte wijze, kan vragen een beslissing nogmaals te overwegen. Ook de niet-aan-de-beurt-zijnde speler mag dat vragen.

Blijft de arbiter bij zijn beslissing, dan dient de speler zich daarbij neer te leggen. Heeft de speler gelijk, dan herstelt de arbiter zich.

Het maken van een fout is niet dom, het ten onrechte niet willen inzien dat een fout is gemaakt, is dat wel.

Wanneer er een onjuiste beslissing is genomen, dan moet herstel volgen.

Dan volgt: "Herstel" en wordt vervolgens de juiste beslissing geannonceerd.

Maakt een speler van het recht om een beslissing nogmaals in overweging te nemen, naar de mening van de arbiter, ergelijk misbruik, alhoewel het duidelijk is dat een correcte beslissing is genomen, dan dient hem/haar dit kenbaar te worden gemaakt en zondig gevolgd door een waarschuwing.

### **Vast liggende ballen:**

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

Wanneer de arbiter twijfelt of de ballen wel of niet vastliggen, dient hij/zij beslist een loep te gebruiken.

Het is niet aan te raden eerst te annunceren, dat de ballen vastliggen en pas na het verzoek van de speler, dit vastliggen nogmaals te beoordelen, door een loep te gebruiken.

Hierdoor wordt het vragen om een beslissing te herzien uitgelokt.

Wanneer de arbiter te snel een beslissing neemt en deze later zou moeten herroepen, maakt dat een zwakke indruk.

Wanneer de arbiter niet twijfelt en de speler vraagt om de beslissing te herzien, dan dient hij/zij bij die tweede beoordeling altijd direct de

loep te nemen, want dit werkt overtuigend.

Hij/zij moet ook goed opletten of de speelbal vast aan een band ligt.

Ook daarvoor zondig de loep gebruiken.

De annonce luidt: "Vast aan band". Ligt de speelbal vast aan een band, dan mag de speler bij de afstoot die band niet gebruiken.

Doet de speler dit toch, dan moet die speler wegens het maken van de fout "biljarde" worden afgeteld.

Wil de speler het vastliggen controleren dan mag ook hij/zij, zoals hierboven reeds vermeld, het biljart of laken niet aanraken.

Hij/zij zou door aanraken de positie van de ballen kunnen beïnvloeden en daar gebruik van maken. Is dit ongeoorloofde aanraken het geval,

dan moet de speler wegens het maken" van de fout "opzettelijk

indirecte touche" worden afgeteld. Niet elke aanraking behoeft als fout

te worden aangerekend. Een speler kan dat per ongeluk of ongewild doen.

Het gaat er er dus om of de speler dat opzettelijk doet.

Voorbeeld:

Er is geannonceerd "Vast".

De speler loopt -kennelijk met opzet- tegen het biljart aan en vraagt vervolgens aan de arbiter om nogmaals te kijken of de ballen werkelijk vastliggen.

In dit voorbeeld is duidelijk sprake van een opzettelijke handeling, omdat

de speler gebruik wil maken van de mogelijkheid, dat de ballen door het

aanraken van plaats zouden zijn veranderd. Dus: opzettelijk indirect touche.

Duidelijk is dat de arbiter bij vastliggende ballen niet het laken mag aanraken

of tegen het biljart mag leunen of stoten.

Gebeurt dat toch en maakt de speler daarvan gebruik, dan mag het de speler niet worden aangerekend.

### **Het einde van de partij:**

Wanneer voor een van de spelers het einde van de partij nadert, annonceert de arbiter: "En nog ....." 3 bij driebanden en 5 bij libre en bandstoten.

Aanbevolen wordt zo mogelijk te wachten op de annonce van de schrijver.

De arbiter dient ook de laatste carambole bij het totaal op te tellen

en daarna te zeggen: "NOTEREN .....(aantal gemaakte caramboles).....

de heer/mevrouw..... (nogmaals het totale caramboles van de laatste beurt)".

Zegt de arbiter eerst "Noteren", dan zal de speler denken dat deze een fout heeft gemaakt en de carambole niet geteld wordt.

Heeft de speler het vereiste aantal caramboles gemaakt en de andere

speler heeft nog het recht op een beurt, dan annonceert de arbiter

aansluitend: "Gelijkmakende beurt voor de heer/mevrouw.....",



dus NIET "Partij voor.... of halve partij voor.... of nastoot voor....., enzovoort.

Indien de speler dat wenst, de ballen oppoetsen.

Na een grote slotserie of een partij in een beurt altijd de ballen oppoetsen, tenzij de speler dit niet wil.

Wacht met het uitnodigen voor het spelen van de gelijkmakende beurt totdat het weer rustig is in de zaal.

### Libre

Bij het libre (vrije spel) maakt het in principe niet uit hoe de caramboles gemaakt worden, mits daarbij maar geen speelfouten worden gemaakt. Bij dit spel hebben we wel te maken met verboden zones.

### biljarttafel met verboden zone

De verboden zones bij libre klein bevinden zich in de hoeken van het biljart. De grootte van deze zones zijn als volgt:

1. Tot de overgangsklasse 17 X 17 cm. (op de banden)
2. Vanaf de overgangsklasse en hoger 28,75 X 57,5 cm. (op de banden en de grootste maat op de lange band).

Voor de verboden zones gelden de volgende annonces:

1. à cheval
2. entrée
3. dedans
4. resté dedans (is een fout, dus: noteren enz.)

"A cheval" moet worden geannonceerd als een van de aanspeelballen in een verboden zone ligt en de andere bal (niet de speelbal) tegen diezelfde zone aanligt, dus voor de lijn.

"Entrée" moet worden geannonceerd als beide ballen voor de eerste keer in één verboden zone liggen. Ligt een van de aanspeelballen half op de lijn, dan wordt geacht, dat die bal in de zone ligt. De speler mag in die zone dan een carambole maken.

Blijven de ballen vervolgens in die zone liggen, dan volgt de positie "Dedans". Wordt echter één van de ballen uit die zone gespeeld en keert er daarna weer in terug, dan ontstaat opnieuw de positie "Entree".

"Dedans" moet ook door de arbiter worden geannonceerd. Het is de positie ná entrée als beide aan te spelen ballen in de verboden zone zijn blijven liggen. De speler mag nu nog één carambole in die verboden zone maken. Bij het maken van die carambole moét een van de aanspeelballen uit die verboden zone gespeeld worden. (NB. Uiteraard mag de bal daarna wel weer in die verboden zone terugkeren en ontstaat de positie "Entree" weer).

"Resté dedans" is de positie ná dedans. De beide aanspeelballen zijn ná de carambole bij de "Dedans"-positie in de verboden zone blijven liggen. Dit is een speelfout en de arbiter moet de speler dus aftellen. Hij annonceert: "Noteren 2, de heer/mevrouw X, 2". De laatste carambole telt niet mee.

### **Uitspringende bal(len) bij een librepartij:**

Dit is een speelfout, dus de desbetreffende speler wordt afgeteld met de annonce: "Noteren enz." Vervolgens worden de ballen nadat ze schoongemaakt zijn in de beginpositie gelegd, waarbij de speelbal van de volgende speler op het rechter of op verzoek van de speler op het linker acquit wordt gelegd. Het raken van een van de ballen met de (houten) omlijsting van het biljart, wordt beschouwd als een uitgesprongen bal.

### **Vastliggende bal(len) bij libre-klein:**

De arbiter zal "Vast" annunceren en de speler heeft de volgende keuzemogelijkheden:

1. De ballen in de beginpositie laten leggen door de arbiter;
2. Spelen via de niet vastliggende bal of via een of meer andere banden dan de vastliggende band;
3. Losspelen van zijn speelbal via een "kopstoot".

Springen 1 of meer bal(len) uit, dan dienen alle ballen in de beginpositie te worden geplaatst en komt de andere speler aan de beurt.

### **Kader**

Bij de basisverdeling worden op het laken vier lijnen getrokken, evenwijdig en op een bepaalde (gelijke) afstand van de banden. Daardoor ontstaan er negen vakken op de tafel. De korte band en

de lange band zijn verdeeld in 3 delen, zodanig dat de hoekvakken een vierkant vormen.

### biljarttafel met kaderlijnen

In de acht omtrekskaders, mag men slechts twee, soms ook slechts maar één carambole maken, waarna één van de aangespeelde ballen het kader moet verlaten, doch er wel terug mag inkomen.

Bij de speelwijze waarbij er maximum twee caramboles in één vak mogen gemaakt worden, kondigt de scheidsrechter "entrée" aan wanneer de aanspeelballen voor het eerst in hetzelfde vak liggen. Blijven de aangespeelde ballen na de eerste carambole nog in het kadervak, dan wordt dit feit aangekondigd met "dedans".

Hierna moet dus een der aanspeelballen het vak verlaten.

Mag er daarna terug inkomen met weer de melding entrée, enzovoort.

In het geval van maximum één carambole in hetzelfde vak, geldt alleen de melding dedans.

Om het spel nog moeilijker te maken voor spelers uit de hoogste klassen worden nog vierkante kaders van 18 cm. bijgevoegd op de plaats waar de lijnen de band raken.

In deze ankerkaders gelden dezelfde beperkingen als voor de grote kaders.

### Afmetingen van de Kaders:

De kaderdisciplines worden aangeduid door twee getallen; zoals bijvoorbeeld 47/2. Het eerste getal duidt de afstand in centimeter aan tussen de kaderlijnen en de randen van de biljarttafel.

Het tweede getal duidt het aantal caramboles aan dat mag gemaakt worden zonder dat een bal een gegeven kader verlaat.

Op een biljart van 2,30 meter spreekt men van kader 38/2.

Dit betekent dat de hoekkaders een zijde hebben van 38 cm en dat er maximum twee caramboles in een vak mogen gemaakt worden.

Op matchbiljart spreekt men van kader 47/2. Dit betekent dat de hoekkaders een zijde hebben van 47 cm en dat er maximum twee caramboles in een vak mogen gemaakt worden. Hiervoor bestaat ook kader 47/1, waarbij slechts één carambole in een vak mag gemaakt worden.

Op matchbiljart bestaat nog de discipline kader 71/2.

Nu hebben hoekkaders een zijde van 71 cm en het maximum caramboles in de vakken 2 is. Hier is dus geen middenkader.

Een van de betrachtingen in dit spel is de ballen ofwel in het middenkader te houden of de aanspeelballen aan elke zijde van een kaderlijn te hebben.

Dit is de zogenaamde positie à cheval. In deze gevallen kan men zonder onderbrekingen reeksen maken. Komt men in de kaders met beperking,

dan wordt getracht de ballen zo te krijgen, dat men met een rappend, een bal uit en weer in het kader krijgt.

Het moet niet gezegd worden dat kaderspel enkel door gevorderde spelers kan gespeeld worden.

### **Bandstoten**

In tegenstelling tot de overige spelsoorten wordt bandstoten (en ook driebanden) zonder verboden zones gespeeld.

Hier mag men caramboles maken zoveel men kan, op voorwaarde dat de speelbal steeds tenminste één band raakt, alvorens men de tweede bal raakt.

Het raken van die band kan op elk moment voor of na het raken van de tweede bal geschieden, mits dit maar gebeurt voor het raken van de derde bal.

Ook hier is het de betrachting de ballen bij een band te verzamelen en te plaatsen, zodanig dat bij de volgende carambole de band en het punt gemakkelijk kan gemaakt worden.

In elk geval moet worden getracht de "ideale" positie aan de korte band te verkrijgen.

Sterke bandspelers zullen proberen de aanspeelballen daar in een positie te manoeuvreren, die juist tegengesteld is aan de positie van de serie americain. Met rafijne losse-band-stootjes en snijstootjes worden de ballen zo lang mogelijk bijeen gehouden om grotere series te kunnen maken.

Bandstoten is dus een seriespel!

#### *Uitspringende bal(len) bij een bandstootpartij:*

Dit is een speelfout, dus de desbetreffende speler wordt afgeteld met de annonce: "Noteren enz." Vervolgens worden de ballen nadat ze schoongemaakt zijn in de beginpositie gelegd, waarbij de speelbal van de volgende speler op het rechter of op verzoek van de speler op het linker acquit wordt gelegd. Het raken van een van de ballen met de (houten) omlijsting van het biljart, wordt beschouwd als een uitgesprongen bal.

#### *Vastliggende bal(len) bij bandstootpartij:*

De arbiter zal "Vast" annunceren en de speler heeft de volgende keuzemogelijkheden:

1. De ballen in de beginpositie laten leggen door de arbiter;
2. Spelen via de niet vastliggende bal of via een of meer andere banden

dan de vastliggende band;

3. Losspelen van zijn speelbal via een "kopstoot".

Springen 1 of meer bal(len) uit, dan dienen alle ballen in de beginpositie te worden geplaatst en komt de andere speler aan de beurt.

### **Driebanden**

Bij het driebanden is een carambole geldig, als voldaan is aan de regels voor het libre en als de speelbal, voordat de 3e bal is geraakt, tenminste drie maal een band heeft geraakt. Het mag meer malen dezelfde band zijn. Er zijn geen verboden zones bij het driebanden.

#### *Uitspringende bal(len) bij een driebandenpartij:*

Als bij het driebanden een bal uitspringt wordt de speler afgeteld en de uitgesprongen bal, nadat deze is schoongemaakt, geplaatst op het voor die bal geldende acquit en wel als volgt:

- a. de rode bal op het bovenacquit;
- b. de oude speelbal op het middenacquit;
- c. de nieuwe speelbal op het benedenacquit.

Indien het voor de uitgesprongen bal aangewezen acquit bezet is of versperd wordt, dan wordt die bal geplaatst op het acquit van de bal welke het acquit verspert.

Het raken van een van de ballen met de (houten) omlijsting van het biljart, wordt beschouwd als een uitgesprongen bal.

#### *Vastliggende bal(len) bij driebanden:*

Bij driebanden heeft de speler bij vastliggende ballen de volgende keuze mogelijkheden:

1. Spelen via de niet vastliggende bal of via een of meer andere banden dan de vastliggende band;
2. Losspelen van zijn speelbal via een "kopstoot".
3. Het op de acquits laten leggen van de speelbal en de vastliggende bal. Eventueel alle ballen, als de speelbal tegen beide andere ballen vastligt en wel als volgt:

- a. de rode bal op het bovenacquit
- b. de speelbal op het benedenacquit
- c. de andere bal op het middenacquit

Indien het voor de vastliggende bal aangewezen acquit bezet is of versperd wordt, dan wordt die bal geplaatst op het acquit van de bal die het acquit verspert.