

Bal op de kaderlijn, waar kijk je naar?

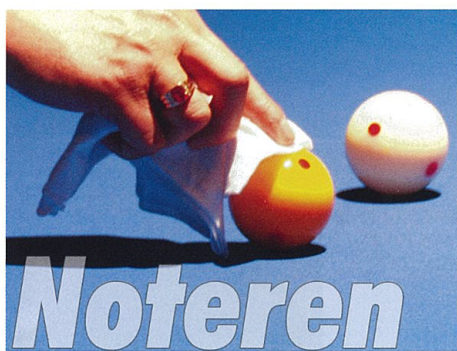
Bij het kaderspel, als het biljart is verdeeld in een aantal vakken die met dunne lijnen zijn aangegeven, mag je, als bal twee en bal drie in een vak samenkomen en blijven liggen, nog maar één carambole binnen dat vak maken. Bij de volgende stoot moet één van die twee ballen dat vak verlaten of even verlaten hebben. Daarna kan de cyclus dan weer opnieuw beginnen.

De meest ideale positie bij het kader-
spel is dus, als bal twee en bal drie
elk aan een kant van een lijn liggen.
Geoefende spelers slagen er wel in om
zo'n situatie lang te laten voortduren.
Steeds balletje plaatsen en voordat de bal-
len te ver uit elkaar rollen, een bal naar de
overkant laten gaan en dan proberen om
die bal weer net voor de lijn te laten stop-
pen. Zoals gezegd, dat is het ideaal. Maar
ballen zijn eigenwijze dingen. Hebben
vaak lak aan wat ideaal is en maken zo
hun eigen plannetjes.
Gaan bijvoorbeeld precies midden op de
lijn liggen. En lachen dan in hun denk-
beeldige vuistje en denken: zo, arbitertje,
daar heb ik je mooi voor een probleem
gesteld! Probeer jij maar eens vast te stel-
len in welk vak ik lig.

Natuurlijk hebben de reglementenbeden-
kers daar al heel lang geleden iets op
gefounden. Dan moest je als arbiter in het
verlengde van de lijn gaan staan en goed
kijken welk deel van de bal in welk vak
lag. Makkelijk, denk je. Als je een beetje
een timmermansoog hebt. Ligt de bal
dicht bij de band dan kun je eenvoudig
recht van boven op de bal kijken. Maar
niet elke arbiter beschikt over een timmer-
mansoog. Niet zelden vroeg en vraagt de
speler aan de arbiter om nog eens goed te
kijken. Heeft er andere gedachten over.
Ook daar hebben de reglementenmakers
een oplossing voor gevonden. Een hele
tijd geleden alweer. Ik schat dat toch al
gauw zo'n twintig jaar geleden het criteri-
um veranderd is. Om te bepalen in welk
vak een bal ligt, kijken we niet meer naar
het grootste deel van de bal. We kijken
waar de bal op het laken rust. Dat is mak-
kelijker te zien. Het midden van een vlak-
je van hooguit een of twee millimeter is
tenslotte makkelijker te zien dan het
midden van zes centimeter.

Onveranderd is de regel dat, als een bal
exact op de lijn ligt, hij geacht wordt in

beide vakken entrée (of dedans) te liggen.
Altijd nadeel speler dus. Hetzelfde geldt als
een bal exact op de kruising van twee lij-
nen ligt. Ook dan gaat het om het steun-
punt. Want je kunt nu eenmaal geen ver-
schillende criteria stellen. Ook nog eens



veel gemakkelijker te constateren dan waar
het grootste deel van de bal ligt. Want om
dat grootste deel goed te kunnen zien,
moet je recht van boven op de bal kunnen
kijken. Als die kruising dan bijvoorbeeld
op 57 of 71 centimeter van de band ligt,
moet je heel wat lichaamslengte in huis
hebben. Voor het bepalen van het steun-
punt kijk je eenvoudig naar de positie op
de ene lijn, vervolgens naar de positie op
de kruisende lijn. Is het in beide gevallen
exact op de lijn, dan is het automatisch
entrée of dedans in het vak waar ook de
andere bal in ligt. Exact op de lijn of krui-
sing: altijd nadeel speler, dus. En niet het
grootste deel van de bal maar het steun-
punt waar de bal op het laken rust.

Dit staat ook duidelijk beschreven in het
Spel en Arbitrage Reglement (SAR), in
art. 5312 lid 1.

Voor arbiters en voor wie goed wil arbi-
treren: altijd goed om regelmatig te con-
troleren of je kennis up to date is.

Piet Verhaar,
pietvangerte@hotmail.com