

# Regels berusten vaak op keuzes

Het maken van spel- en arbitragereglementen is niet altijd gemakkelijk. Vroeger was het wat eenvoudiger, omdat de meeste technische hulpmiddelen die we tegenwoordig kennen, nog onbekend waren.

Om te beoordelen of een carambole aan alle eisen voldeed moesten we het doen met onze ogen, daarbij geruggesteund door het gehoor, zoals het klinken van de stoot. Ook het observeren van de richting waarin de bal(len) rolden, kon er goede diensten bij bewijzen. Natuurlijk



was er van tijd tot tijd een verschil van mening tussen speler en arbiter. Als het een of ander niet meteen overduidelijk te zien is, is het begrijpelijk dat de speler wat minder objectief is. Tegenwoordig kennen we moderne hulpmiddelen waarmee we kunnen

vaststellen of de oogwaarneming wel correct is. En wat blijkt, het oog zit er nogal een naast. Zo is meermalen vastgesteld, onder andere met high speed videorecording, dat een stoot, die het oog registreert als een biljardé, in feite vaak een onderbroken, herhaalde aanraking is. Dus eigenlijk een touché. Kunnen we die wetenschap gebruiken bij het arbitreren? Voor een antwoord op die vraag moeten we ons voorstellen hoe zo'n camera-waarneming in

zijn werk gaat. De camera moet boven het te beoordelen punt zijn gesitueerd. Bovendien onbeweeglijk zijn. Als je nu alleen wilt testen wat er gebeurt bij een biljardé, is dat niet zo moeilijk. Je hangt de camera ergens op en plaatst de ballen zó dat de camera er goed zicht op heeft. Bij elke volgende test leg je de ballen weer op die plaats.

Hoe zou dat moeten tijdens een partij, als de ballen geen twee keer op precies dezelfde plaats liggen? Moeten we dan wachten tot alles stil ligt en dan de camera weer opnieuw opstellen? Met bij elke beweging boven het biljart de kans dat er iets gebeurt wat de situatie beïnvloedt? En als de camera niet precies boven de te beoordelen situatie hangt is de waarneming onzuiver. Ook kan de camera niet horen en ziet de loop van de ballen er anders uit. Dan zou je dus twee arbiters nodig hebben. Een aan de tafel, die naar de stoot luistert en kijkt hoe de ballen rollen en een tweede arbiter die met de camera kijkt en razendsnel de opname vertraagd afspeelt. Vervolgens wil de speler zich ook overtuigen dus wordt de opname nog een keer afgespeeld. Nu wordt een definitief oordeel uitgesproken en mag de speler

dóór of de tegenstander komt aan de beurt. Wie mag gaan stoten gaat nu eerst goed bekijken hoe hij de nu volgende stoot gaat uitvoeren en in welke richting. Hij meldt dat aan de arbiter en wacht vervolgens tot de camera in positie is. Of hij legt aan en wacht nu tot de cameraman zegt dat hij mag stoten. Je zou voor de aardigheid eens een partij met cameratoezicht moeten spelen. Ik ben er van overtuigd dat de roep om moderne hulpmiddelen meteen en voorgoed verstomd is.

Daarom mijn aanhef: reglementen berusten vaak op keuzes. We hebben er voor gekozen om te beoordelen op oogwaarneming, eventueel geholpen door gehoor en nog wat meer hulp-foefjes. We accepteren daarbij de onvermijdelijkheid dat de beoordeling soms niet helemaal correct is. Dat is een keuze die we maken. En wat betreft de 'biljardé' is het zo bepaald, dat als volgens de waarneming van het oog de pomers nog in contact is met de bal op het moment dat de speelbal een andere bal of een band raakt, het geldt als een biljardé. Punt.

Die keuze moet blijven. Het eerste doel van het biljarten is niet de hoogte van het technisch vermogen, maar vermaak. Voor de speler, maar niet minder, ja ik ben bijna geneigd om te zeggen: zelfs meer, voor de kijker. Ik ben er van overtuigd dat, als we alle stoten waarbij de ballen nauwelijks van hun plaats komen, verbieden, we de biljartsport op langere termijn een grote dienst bewijzen.

Piet Verhaar

[pietvangerte@hotmail.com](mailto:pietvangerte@hotmail.com)