



Wat je niet kunt zien, kun je niet tellen

Ik vroeg er al vaker aandacht voor. Tijdens een partij behoort er een samenwerking te zijn tussen speler(s) en arbiter. En samenwerking vraagt van beide kanten de bereidheid om de ander gelegenheid te geven om zo goed mogelijk te functioneren.

In de praktijk wil dat zeggen dat in de eerste plaats de arbiter de speler ruim baan dient te geven. Tenslotte moet een speler zo goed mogelijk kunnen presteren. Na hetannonceren van een correct gemaakte carambole zal de arbiter er daarom voor zorgen dat de speler, zo hij dat wil, ongehinderd rond het biljart kan lopen om te kijken of om weer positie

te kiezen. Als de speler daarbij om de arbiter heen moet, omdat die in de weg staat, dan is dat voor de speler erg hinderlijk. En hinder betekent afleiding en concentratieverlies. Een goede arbiter zal daarom, na het

annonceren van de carambole, meteen kijken of hij voldoende ruimte laat en zonodig een stapje naar achteren doen. Als de speler vervolgens blijkt geeft te kiezen voor een bepaalde positie voor de volgende stoot, kan de arbiter zich weer

zo gaan opstellen dat hij de volgende stoot optimaal kan beoordelen.

Want dat is het andere deel van samenwerking. Aan de ene kant mag de arbiter de speler niet hinderen. Maar de speler op zijn beurt dient de arbiter gelegenheid te geven om de uitgevoerde stoot en vervolgens het al of niet caramboleren goed te zien. En je ziet nog al eens dat de speler het voor de arbiter bijna onmogelijk maakt om het caramboleren te zien. De arbiter mag de carambole pas tellen als hij heeft gezien dat de ballen correct geraakt zijn.

Voor de speler ligt dat wat gemakkelijker. Hij ziet al tijdens het rollen of het raak zal zijn of niet. En ziet (of veronderstelt) hij, dat zijn uitgevoerde stoot een carambole gaat opleveren, dan komt hij vaak al vast in actie voor de daaropvolgende stoot. Pakt z'n krijtje om de pomerans weer gereed te maken. Werpt vast een blik op de balpositie die, naar hij verwacht, zal ontstaan. Daar is allemaal niks mis mee. Zolang de speler maar niets doet wat de loop van de bal-

len kan beïnvloeden. Maar dat niet alleen. Zolang hij voor alles maar niets doet waardoor de arbiter de carambole niet kan zien. Want wat de arbiter niet kan zien, kan hij niet tellen.

Hier hebben we iets wat voor veel biljarters heel moeilijk is. Laat staan dat ze het ook nog eens kunnen onthouden en zich er naar gedragen. Voor veel biljarters is een arbiter alleen maar iemand waar ze geen last van willen hebben. Dus reiken ze onbekommerd voor de arbiter langs om bij het krijtje te komen. Lopen even onbekommerd tussen arbiter en biljart door terwijl de bal nog rolt. Nu geeft het natuurlijk geen enkele arbiter voldoening als hij een speler om die reden moet aftellen. Het moet, maar bevredigt natuurlijk niet.

Er is ook wel iets tegen te ondernemen. Een ervaren arbiter zal, als hij ziet dat de speler geen rekening met zijn gezichtsveld houdt, nadat de bal is weggestoten even een stapje naar de tafel doen om zo de speler te blokkeren. Tegelijk geeft hij daarmee subtiel een signaal af. Of de arbiter zal de speler even laten wachten en vervolgens tot beide spelers de waarschuwing te richten dat hij als arbiter de carambole moet kunnen zien. Een arbiter die van de speler gelegenheid krijgt om goed te kunnen oordelen, zal zich minder gauw vergissen. En dat is weer voordeel voor de speler.

Piet Verhaar
pietvangerte@hotmail.com

