



Snelcursus arbiter 5-Pins

Als je voor het eerst kijkt naar een wedstrijd 5-Pins, en het spelreglement hebt gelezen, lijkt het spel voor een arbiter erg moeilijk te leren. Niets is echter minder waar. Wel is het een intensieve bezigheid omdat je als arbiter eigenlijk constant in de weer bent en goed moet opletten. Hieronder zal worden geprobeerd elke nieuwe 5-pins scheidsrechter snel wegwijs te maken in het op het oog complexe en omvangrijke reglement. In principe geldt ook voor deze spelvorm het Arbitrage Reglement.

Om te beginnen is het belangrijk de basisregels te kennen die voor arbiters bij 5-pins van belang zijn:

- Elke speler houdt gedurende een partij dezelfde bal (het zal vaak voorkomen dat spelers de verkeerde bal nemen);
- Een speler dient altijd eerst de bal van de tegenstander (aanspeelbal) aan te spelen, met of zonder tussenkomst van een band. De rode bal mag dus nooit als eerste worden geraakt;
- De speelbal mag nooit pins omver spelen;
- Bij de acquitstoot of vrije bal stoot moeten **beide voeten** van een speler binnen het verlengde van de lange band blijven (voetzone **Art. 1.10.5**). Het is toegestaan een voet buiten die zone te hebben, maar die mag dan de grond niet raken.

Dit zijn de vier belangrijkste regels om te onthouden. Daarnaast is het van belang de puntentelling te weten. Op de volgende 4 manieren kan worden gescoord:

- 1) pins omver spelen met de aanspeelbal en/of de rode bal (witte pin=2pnt; rode pin=4pnt);
- 2) een carambole maken (4pnt);
- 3) een carambole Casin maken (3pnt);
- 4) bij een fout van de tegenstander.

Wordt alleen de rode pin omver gespeeld, levert dit 10pnt op. Alle in een stoot gescoorde punten worden bij elkaar opgeteld, behalve wanneer in een stoot zowel een normale carambole als een carambole casin worden gescoord. Dan telt alleen de eerst gemaakte plus de waarde van eventueel omgevallen pins. Maakt een speler een fout, krijgt deze 2 strafpunten waarbij ook alle gescoorde punten van die stoot worden opgeteld (strafpunten worden opgeteld bij het totaal van de tegenstander).

PAS OP : bij een fout kan er **geen** carambole of casin in rekening gebracht worden. beweegt de rode bal (na aanraking) telt dit als een witte pin die omver gespeeld wordt, dus 2 punten.

We spreken van een fout (ofwel onreglementaire stoot):

- a) wanneer de aanspeelbal niet geraakt wordt;
- b) indien voordat de aanspeelbal geraakt wordt er één of meerdere pins worden geraakt. Ook wanneer deze niet omvalt/omvallen.
- c) wanneer met de verkeerde bal gespeeld wordt;
- d) als een speler een van de overige fouten maakt die worden beschreven in **Art.1.11**

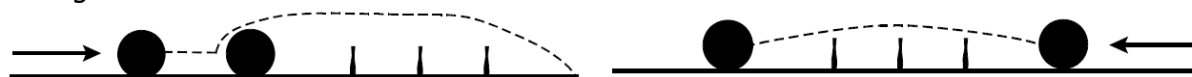
Dit volledige artikel wordt hieronder weergegeven. Alleen bij punt 2 volgt geen "vrije bal" (zie daarvoor **Art. 1.10.4** van het reglement).

Art. 1.11 : Fouten

Art. 1.11.1 : Fouten door de speler

1. Een fout brengt strafpunten mee voor de betrokken speler, bovendien worden **alle** punten die worden gescoord in diezelfde stoot daarbij opgeteld en als negatief geannonceerd. Deze punten worden bij het totaal van de tegenstander opgeteld. De annonce is dan: "naam tegenstander" en het totaal aantal punten.
2. Indien een speler na een reglementaire afstoot met zijn eigen bal in de pins terecht komt en één of meerdere daarvan omver speelt, worden alle gescoorde punten in die beurt als negatief geannonceerd. Deze worden aan het totaal van de tegenstander toegevoegd. Deze fout leidt **niet** tot een "vrije bal" voor de tegenstander. (**annonce** : Quilles of Pins)
3. Een fout waarbij de tegenstander **wel** een "vrije bal" krijgt, staan in de gevallen hieronder vermeld. Al deze fouten brengen bovendien een **extra straf van 2 punten** mee **plus** de eventueel gescoorde punten van pins:
 - a.** als de arbiter vaststelt dat met de verkeerde bal gespeeld wordt;
 - b.** als de speler de rode bal raakt voordat de aanspeelbal wordt geraakt. Wanneer de rode bal als eerste wordt geraakt, is de bijkomende bestraffing 2 extra punten (dus 4 in totaal.);
 - c.** als de speler één of meerdere pins raakt zonder eerst de aanspeelbal geraakt te hebben;
 - d.** als de speler de speelbal van de tegenspeler niet raakt;
 - e.** indien bij het uitvoeren van een stoot één of meerdere ballen uit het biljart springt/springen. In dit geval worden 2 strafpunten toegekend onafhankelijk van het aantal uitgesprongen ballen;
 - f.** als de speler afstoot voordat de ballen tot stilstand gekomen zijn ;
 - g.** als de speler gebruik maakt van een ander deel van de keu dan de pomerans;
 - h.** als de speler de speelbal bij het uitvoeren van zijn stoot meer dan één keer raakt;
 - i.** als de speler een bal of pin raakt bij het verwijderen van een vreemd voorwerp dat zich ergens op de tafel, bal of pin bevindt;
 - j.** als de speler een pin of bal verplaatst door een direct of indirect contact zonder dat deze verplaatsing het gevolg is van een uitgevoerde stoot (bijvoorbeeld bij opdrukken van het laken);
 - k.** als de speler direct speelt op een bal of band waarmee de speelbal in rechtstreeks contact is;

- l.** als de speler bij de afstoot niet met minstens één voet de vloer raakt of indien hij bij een "vrije bal" de voet(en) niet binnen de voorgeschreven zone houdt;
- m.** als bij het plaatsen van de speelbal voor het uitvoeren van de aanvangsstoot of een "vrije bal" de speler deze speelbal raakt met een ander deel (of voorwerp) dan het hout van de keu, of deze raakt voordat de arbiter de speelbal geplaatst heeft;
- n.** als de speelbal over de pins en/of de rode bal springt alvorens de aanspeelbal geraakt te hebben.



Springende ballen over het Kasteel:

via bal 2 is toegestaan (links), direct is niet toegestaan (rechts)

Opmerking: Op voorwaarde dat geen enkele pin omgespeeld wordt, wordt het normaal tussen de pins rollen van de speelbal niet als fout aanzien maar als een geldige stoot;

- o.** als de speler, behalve door op reglementaire wijze de speelbal aan te spelen, een pin of andere bal raakt met de keu, de hand of ongeacht welk ander voorwerp;
- p.** in geval van biljardé (het met de pomerans in contact zijn van de speelbal terwijl bal 2 wordt geraakt).

Art. 1.11.2 : Fout niet te wijten aan de speler

Elke fout veroorzaakt door een derde persoon, arbiter inbegrepen, die een onvrijwillige verplaatsing van pins of ballen veroorzaakt, kan de speler niet aangerekend worden. In dit geval worden pins en ballen door de arbiter zo correct mogelijk in hun oorspronkelijke positie teruggeplaatst. Indien dit niet kan worden uitgemaakt, kan de scheidsrechter beslissen deze op het aanvangsacquit te plaatsen.

Het aantal te maken punten in een set of partij hoeft niet exact te worden bereikt. Indien een speler na een stoot op 64 uitkomt terwijl een set naar 60 wordt gespeeld, is de set afgelopen en wordt de speler teruggezet van 64 naar 60. Overschrijden is dus toegestaan, maar extra punten die daardoor ontstaan worden niet toegekend.

Indien een omver gespeelde pin niet kan worden teruggeplaatst omdat bijvoorbeeld een bal deze positie blokkeert, wordt deze uit het spel genomen tot deze plaats weer vrij komt. De overige bepalingen die van belang zijn voor de arbiter:

Art. 1.10.5 : Voetzone



Voor de aanvangsstoot en bij een "vrije bal" (Bille Libre), moeten beide benen (**en voeten**) van de speler zich achter de biljarttafel (korte band) bevinden en binnen het theoretisch verlengde van buitenkant van de lange banden. Zowel horizontaal als verticaal.

Art. 1.10.6 : Aanduiding van de speelbal

Op vraag van de speler **moet** de arbiter zijn speelbal aanduiden. Doorgaans zal het scorebord of de scorelijst aanduiden welke speler met de witte of de gekleurde bal speelt.

Art. 1.10.7 : Plaats van de speler

De speler die niet aan de beurt is wacht zijn beurt af, zittend of niet, op de hiertoe aangewezen plaats, zich onthoudend van elke beweging of geluid dat zijn tegenstrever zou kunnen storen.

Art. 1.10.8 : Aanduidingen op het biljart

Het is de spelers verboden enige markering of referentiepunt aan te brengen op het speelveld, de banden of de omlijsting van het biljart.

Art. 1.10.9 : Tijdsbeperving voor het uitvoeren van een stoot

1. De speler beschikt maximaal over 40 seconden om een stoot uit te voeren. De tijd gaat in als de arbiter de pins en ballen opnieuw opgezet heeft of als de ballen van de vorige uitgevoerde stoot, tot stilstand komen.

2. Indien de speler zijn stoot niet uitgevoerd heeft binnen de 40 seconden, krijgt hij een straf van 2 punten die omgezet worden in 2 bonuspunten voor de tegenstander. Vanaf dat moment heeft hij recht op 20 seconden extra om de stoot alsnog uit te voeren. Indien speler ook binnen dit tijdsbestek niet afstoot, krijgt hij opnieuw 2 strafpunten die omgezet worden in bonuspunten voor de tegenstrever. Hierna mag deze speler niet meer spelen en gaat de beurt naar de tegenstander met de situatie van ballen en pins zoals die op het biljart liggen.

OPMERKING : bovenstaand reglement is alleen van toepassing als er een zichtbare tijds klok aanwezig is , de speler moet zich ten allen tijde kunnen vergewissen hoeveel tijd hij nog heeft

Tot zover de snelcursus. Als een arbiter zich deze regels eigen maakt, is deze in staat een partij correct te leiden.

Samengesteld door :

Alex ter Weele (Voorzitter WCT)

in samenwerking met

Robert Monnissen (Secretaris-Generaal der KBBB en C.E.B. arbiter)

d.d. 12 september 2017

