



## Biljartregels volgens de KNBB

Bij Libre speelt men zonder beperkingen. Men mag zoveel caramboles maken als mogelijk is op het totale tafel oppervlak. Er wordt gespeeld met een rode, een gele en een witte bal. Geel en wit zijn de spelersballen.

Men dient met de eigen spelersbal de andere twee ballen te raken. Het staat een speler vrij om zijkanten (banden) van de tafel te raken, en hoe vaak dat gebeurt.



De hoeken (verboden zones) van het biljart zijn uitzonderingen op het vrije spel en worden afgetekend middels een schuine krijtlijn.

### Spelbegin

Libre start nadat de afstoot is gespeeld om te bepalen welke speler mag beginnen.

Hierbij wordt de rode bal op positie A gelegd. De gele bal wordt gelegd in het midden op de denkbeeldige lijn van C naar D en naar de zijkant van de tafel.

De witte bal op de denkbeeldige lijn van C naar E en wederom naar de zijkant van de tafel.

Beide spelers spelen dan hun bal naar de korte band voorbij positie A waarna de bal terugkeert naar de korte band voorbij de posities E, C en D.

De speler waarvan de bal het dichtst bij de korte band eindigt, mag bepalen welke van de twee spelers begint.

### Entrée en dedans

In de hoeken (verboden zones) mag men maximaal 2 caramboles maken. Bij het maken van die tweede carambole moet één van de aanspeelballen deze hoek verlaten.

De aanspeelbal mag, of beide aanspeelballen mogen uiteraard wel terugkeren, waarna de twee-carambole maximum opnieuw in gaat.



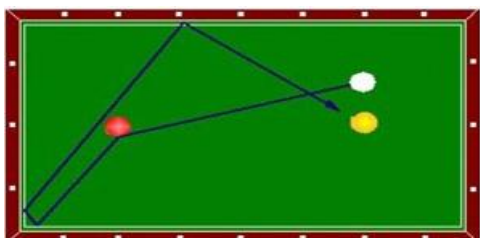
Bij het intreden van de tweede aanspeelbal in de hoek annonceert de arbiter “entrée” waarbij de speler zijn eerste carambole mag maken. Als dit punt gescoord is annonceert de arbiter “dedans” en mag de tweede carambole gemaakt worden waarbij dan één van de aanspeelballen het veld (even) moet verlaten.

Als het niet lukt na het annunceren van "dedans" om één van de twee aanspeelballen uit het vak te laten gaan, dan annonceert de arbiter "resté dedans".

Dit betekent dat het de speler niet is gelukt het vak te verlaten en mag de tegenstander met zijn spel verder. Als de positie bijna een "entrée" krijgt annonceert de arbiter "a cheval" ten teken aan iedereen dat de speler nog door mag gaan en de bal nog niet binnen het kader ligt.

## Acquitstoot

De speler die mag beginnen is verplicht dit met de acquitstoot te doen. Hierbij ligt de rode bal op positie A, de gele bal op positie C en de witte bal op positie E. Een speler mag echter ook zijn voorkeur kenbaar maken en de witte bal laten plaatsnemen op positie D. Dit komt maar een enkele keer voor, de meeste spelers spelen vanaf positie E.



De acquitstoot opent dus de partij door de witte bal te stoten via de rode bal en daarna via de banden van de tafel naar de gele bal te laten gaan.

Het is zelfs mogelijk om via de rode bal een trekstoot rechtstreeks naar geel te brengen.

Zijn de rode en gele bal geraakt, dan heeft de speler zijn eerste carambole tot stand gebracht en mag deze speler doorgaan in zijn eerste beurt. Als een speler meer dan één carambole heeft gemaakt, heet dit een serie.



## **Série Américain**

In het Libre spel wordt geprobeerd de ballen zo dicht mogelijk bij elkaar te leggen aan de band (verzamelen) waardoor er een ideale positie kan ontstaan die “Série Américain” heet.

Bij deze techniek is het zaak om de ballen in bijna exact dezelfde positie te houden bij elke stoot, en met kleine positieveranderingen op te schuiven langs de band.

De positie ziet er uit als een driehoekje wat telkens een klein stukje opschuift. Is een hoek van de tafel bereikt, probeert de speler de positie om te draaien of langs de bereikte tweede band te spelen, waardoor de “Série Américain” voortgezet kan worden.

Uit de "Série Américain" kan een speler honderden caramboles scoren en in de loop der tijd is daardoor een maximum aantal caramboles afgesproken in de diverse speelklassen.

Nadat de speler die de partij is begonnen zijn afgesproken aantal caramboles heeft bereikt, mag de tegenstander een gelijkmakende beurt spelen.

Ook dan worden de ballen geplaatst in de Acquit positie, maar daarbij ligt de gele bal op de startpositie van de witte bal en vsae versa. Hierdoor hebben beide spelers eenzelfde aantal beurten gekregen en heeft de tegenstander nog de mogelijkheid om een remise te behalen.

In het geval dat speler 1, die als 2e in de beurt speelt, zijn aantal caramboles heeft behaald en speler 1 niet, dan krijgt speler 1 geen gelijkmakende beurt en is speler 2 winnaar van de partij.



### **Butage (springende bal)**

Een bijzondere situatie in het Libre is als één van de ballen uit de tafel springt.

De arbiter zal een eventuele carambole afkeuren en de acquitstoot opleggen voor de tegenstander.

Hierbij houdt de arbiter rekening met de plaatsing van de gele en witte bal, naar gelang wie de partij is begonnen.

Alleen bij het Driebanden gelden andere regels voor een uitgesprongen bal en zijn hier specifieke acties van de arbiter aan verbonden.

Om als "uit de tafel" beschouwd te worden staat in de officiële biljartregels dat de bal het hout moet raken van de tafel. Dus ook al komt de bal terug in de tafel na over de rand te zijn gelopen, telt dit als een bal uit de tafel. De arbiter heeft hierin het laatste woord.

### **Vastliggende ballen**

In een situatie dat de speelbal vast ligt met de rode bal of de bal van de tegenstander, dan krijgt de speler een keuze. Hij mag doorspelen, maar moet van de vastliggende bal af spelen.

Dit wordt veelal gedaan door een losse bandstoot te spelen en bij aankomst moeten beide ballen alsnog geraakt worden. Het van de vastliggende bal afspelen telt niet als zijnde die bal geraakt te hebben, zoals bij Snooker.

De speler mag ook de arbiter vragen de ballen op te leggen voor een acquitstoot en op deze manier het spel hervatten.

Bij het Libre op de grote wedstrijdtafel heeft de speler geen keuze en moet altijd weer van een acquit gestoten worden.



## Touché

Het is alleen toegestaan tijdens het spel de eigen aanspeelbal te raken met de pomers van de keu. (zelfs als deze als grap is bevestigd aan de onderzijde van de keu)

Als een speler een bal raakt met zijn kleding of iets dergelijks wordt de carambole afgekeurd.

Het komt ook wel eens voor dat een speler in zijn voorbeweging de bal al toucheert, daarna afstoot.



Ook dit wordt als een fout gezien omdat de speler de bal dan 2 x heeft geraakt. De verplaatste bal door dit contact blijft echter liggen waar deze is terecht gekomen en wordt niet terug geplaatst door de arbiter.

## Biljardé

Als de speler zijn bal stoot, en deze de aanspeelbal raakt zonder dat het contact met de keu en aanspeelbal is gestopt, heet dit een biljardé. Men raakt als het ware tegelijkertijd twee ballen. Meestal levert dit contact een zeer karakteristiek dof geluid op. De arbiter zal de carambole afkeuren.

## Voet aan de grond houden.



Tijdens een biljartwedstrijd moet een speler één van zijn voeten ten alle tijden aan de grond houden.

Dit levert in bepaalde gevallen een zeer lastige houding op en zal een speler een andere oplossing voor het stootbeeld moeten vinden.



## Onsportief gedrag

Een speler kan door de arbiter bestraft worden voor onsportief gedrag. Een arbiter zal altijd een waarschuwing geven aan de desbetreffende speler, en bij herhaaldelijk onsportief gedrag wordt de partij toegekend aan de tegenstander. Voorbeeld hierin kan zijn dat een speler door (teveel) geluid te maken zijn tegenstander uit diens concentratie wil halen.

## Verkeerde bal spelen

Het komt voor dat een speler per abuis met de speelbal van diens tegenstander gaat spelen. Volgens goed sportmanschap geeft de tegenstander dit aan als hij het opmerkt, maar volgens de officiële regels mag alleen een arbiter ditannonceren.

Dit zal de arbiter direct na het stoten van de bal doen waarna de tegenstander aan tafel mag komen. Zijn er al meerdere caramboles gemaakt met de verkeerde bal, dan gelden deze toch als geldige caramboles.



Alleen de carambole waarin het door de arbiter wordt opgemerkt zal worden afgekeurd en eindigt een eventuele serie.

## Merkttekens

Een speler heeft veel aan merkttekens op de tafel in het berekenen van het pad van de ballen. Dit geldt nog meer in het Driebanden, maar ook in het Libre wordt er gebruik van gemaakt.



De enige merkttekens toegestaan zijn de "diamonds" die op de houten omlijsting zijn aangebracht door de fabriek.

Deze merkttekens zijn hulpmiddelen in het berekenen van allerlei stootbeelden.

Een speler die gebruik maakt van andere merkttekens zoals een slimme plaatsing van een krijtje wordt gewaarschuwd door de arbiter.





Een bekende manier om tekens aan te brengen is bijvoorbeeld een krijtstreep aan te brengen met het eigen krijtje. Bij een herhaaldelijk vermoeden van ongeoorloofd merktekens aanbrengen, volgt diskwalificatie.

### **Carotte spelen**

Carotte is de term die gegeven wordt aan een zeer verdedigend spel van een biljarter. Het komt het meeste voor in het Driebanden. Carotte kan soms "nodig" zijn om het goede spel van een tegenstander te doorbreken waardoor het eigen spel weer een boost kan krijgen. Dit type spel wordt meestal niet in dank afgenomen en heeft een negatief effect op het partijgemiddelde.