

## KADERSPEL :

Bij het kaderspel worden er met een wit potlood dunne lijnen getrokken op het biljart.

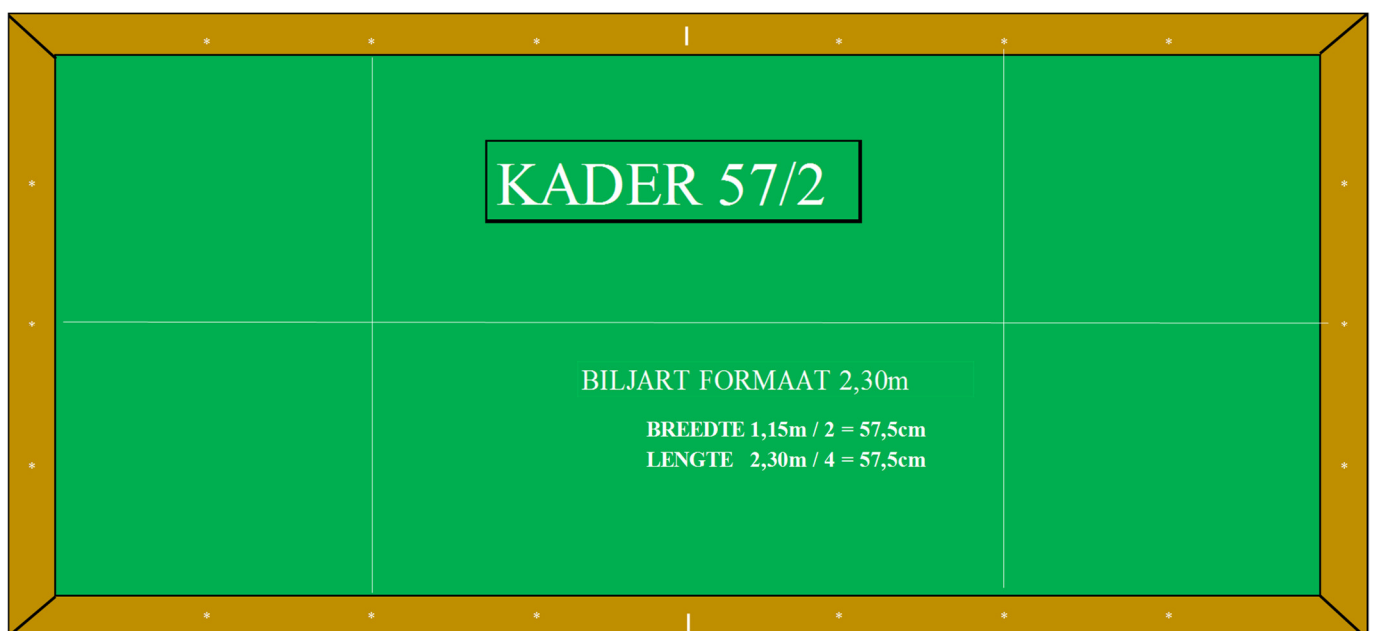


In deze tekening staan de kaderlijnen op een biljarttafel van lengte 2.30m (breedte is dus 1.15m)

De kaderlijnen worden getrokken op  $(1.15\text{m} / 3 = 38.3\text{cm})$ , vandaar de naam kader 38.

Bij de benaming kader 38/2, staat de 2 voor het aantal punten dat mag worden gemaakt binnen 1 kader.

Hiermee ontstaan er dus 9 speelvakken.



Of, de kaderlijnen worden getrokken op  $(1.15\text{m} / 2 = 57.5\text{cm})$ , vandaar de naam kader 57.

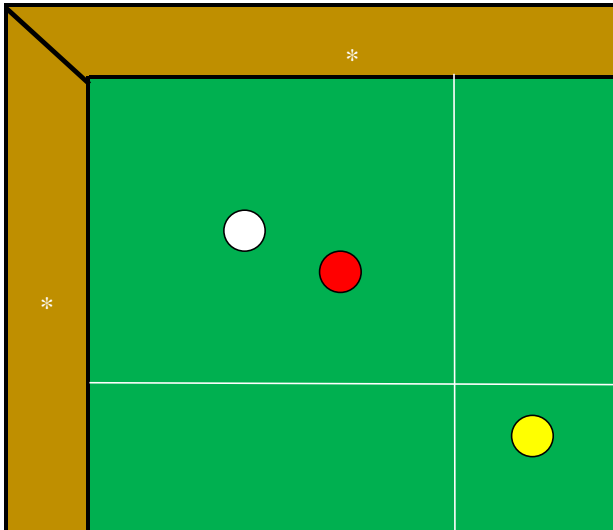
Bij de benaming kader 57/2, staat de 2 voor het aantal punten dat mag worden gemaakt binnen 1 kader.

Hiermee ontstaan er dus 6 speelvakken.

Op de grote tafels (2.80m op 1.40m), wordt dit 47/2 en 71/2, en er wordt zelfs 47/1 gespeeld ook.

## VOORBEELD :

De gele bal is de speelbal in dit voorbeeld.



Voorbeeld 1

Als de aanspeelballen (rood en wit) tot stilstand zijn gekomen in eenzelfde vak, annonceert de scheidsrechter "**entrée**". Wanneer het middelpunt van één of twee der aanspeelballen zich juist op de lijn bevindt, wordt dit in het nadeel der speler beslecht.

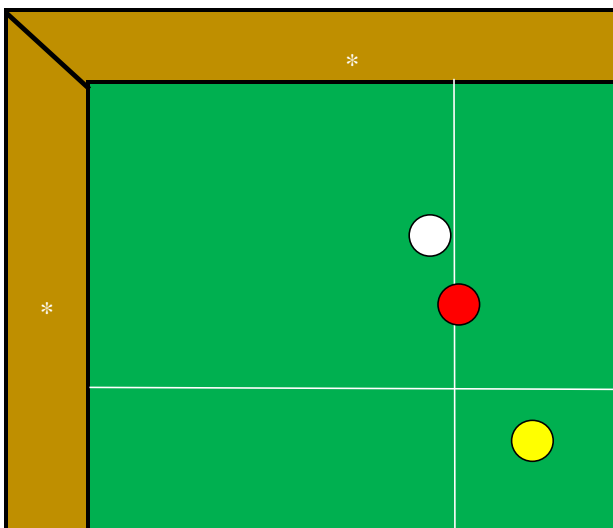
Als bij de volgende carambole geen van beide aanspeelballen het vak heeft verlaten, annonceert de scheidsrechter "**dedans**".

De daaropvolgende carambole is pas geldig als minstens 1 van de aanspeelballen het vak heeft verlaten, maar de bal mag wel direct terugkeren in hetzelfde vak.

Blijven beide aanspeelballen binnen hetzelfde vak, en wordt de carambole gemaakt, dan wordt de speler toch afgeteld wegens de fout "**resté dedans**".

De positie "**à cheval**" is elke positie die niet entrée of dedans is, maar wordt enkel geannonceerd als de scheidsrechter nauwkeurig gaat kijken of een aanspeelbal die op de lijn ligt, net iets meer buiten het vak ligt waarin de andere aanspeelbal ligt. Beide aanspeelballen liggen dus in aparte vakken, en liggen zogezegd "te paard".

De scheidsrechter annonceert dit om het voor de tegenstrever en toeschouwers **duidelijk te maken**, dat de aanspeelballen in verschillende vakken liggen



Voorbeeld 2 : "**à cheval**"

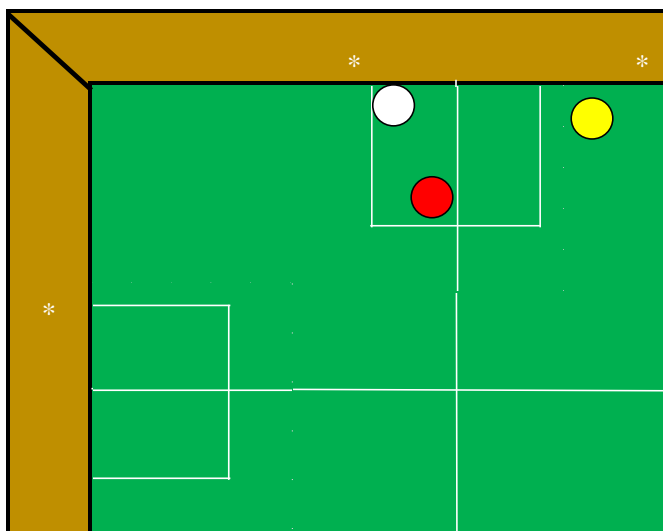
## ANKER-KADERSPEL : (wordt momenteel NIET gespeeld in de V.B.B.L.)

Omdat ervaren kaderspelers er al snel in slaagden om in de positie "à cheval" op de uiteinden van de kaderlijn, toch weer hoge series te maken, werd het nog iets moeilijker gemaakt. Men tekende kleine "ankers" op de uiteinden van de kaderlijn. Dit zijn kleine vierkante vakjes met een zijde van 17.8 cm.



In de ankers gelden dezelfde regels die ook voor de grote vakken gelden.

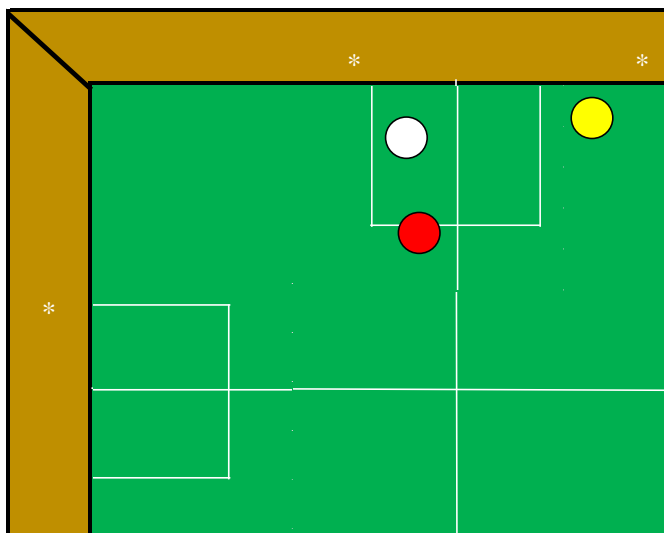
Liggen de beide aanspeelballen binnen een anker, dan moet de scheidsrechter een dubbele annonce doen. Hij annonceert **eerst** de positie binnen het kader vak, **dan** de positie binnen het anker vak.



Voorbeeld 1

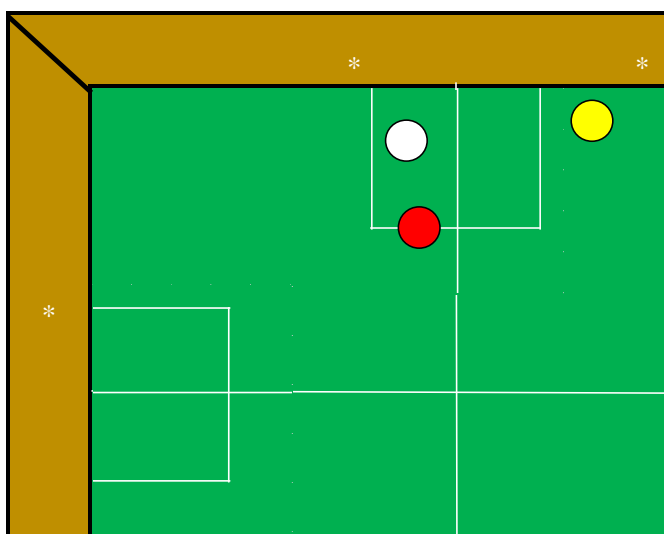
In de positie van dit voorbeeld is de annonce gelijklopend, in de beide kader vakken entrée of dedans.

De annonce is dan "entrée – partout" of "dedans – partout"



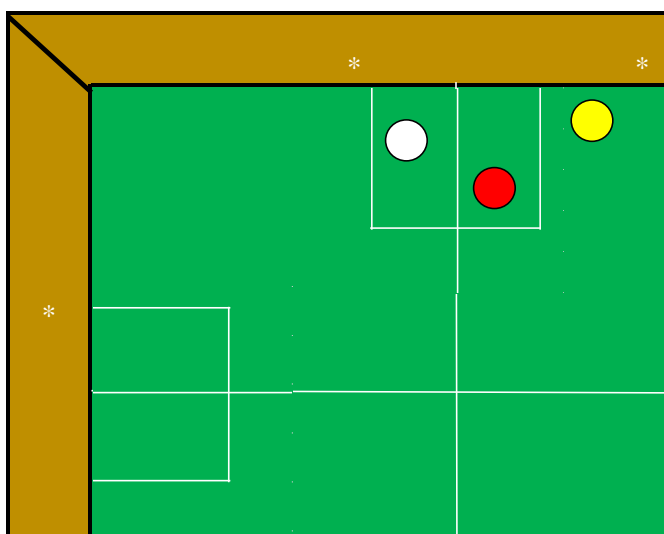
Voorbeeld 2

In voorbeeld 2 is de positie in kader- en anker-vak verschillend, nl. **“entrée – à cheval”** of **“dedans – à cheval”**



Voorbeeld 3

In voorbeeld 3 ligt de rode bal precies midden op de ankerlijn, en wordt deze beschouwd in het nadeel van de speler, dus binnen het anker vak, en is de annonce **“entrée – partout”** of **“dedans – partout”**.



Voorbeeld 4

Ook al lijkt het anker vak opgedeeld in 2, het is wel degelijk 1 vierkant vak, en voorbeeld 4 is dus **“à cheval - entrée”** of **“à cheval - dedans”**.