

Bij Tirion zijn van dezelfde auteur verschenen:

BILJARTEN
BANDSTOTEN
BILJARTSPELSOORTEN

B A S I S B O E K
BILJARTEN

Cas Juffermans

Vijfde druk



TIRION-BAARN

Omslagontwerp: Rob Buschman
Omslagillustratie: Pim Westerweel
Tekeningen: Cas Juffermans
Foto's: Jan Sterk m.u.v. blz. 17 (ANP-Foto)

Met dank aan mijn leermeester
Hein Koek sr.

CIP-GEGEVENS KONINKLIJKE BIBLIOTHEEK,
DEN HAAG

Juffermans, Cas

Basisboek biljarten / Cas Juffermans ;
[tek. Cas Juffermans ; foto's Jan Sterk]. —
Baarn : Tirion. — Ill., foto's, tek.
Eerder verschenen: Amsterdam [etc.] : Elsevier, 1986.
ISBN 90-5121-033-7 geb.
SISO 619.4 UDC 796.382 NUGI 464
Trefw.: biljarten.

© MCMLXXXVI / MCMXCIII
BV Uitgeversmaatschappij Tirion, Baarn

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd
en/of openbaar gemaakt door middel van druk,
fotokopie, microfilm of op welke andere wijze ook,
zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van
de uitgever.

No part of this book may be reproduced in any form by
print, photoprint, microfilm or any other means
without written permission from the publisher.

Inhoud

Ontwikkeling van de biljartsport/7

Biljarten als sport/7
De ontwikkeling van het biljarten/8

Het materiaal/10

Het 45-puntensysteem/12
Symbolen en tekens/14
Spelsoorten/16

Speelvormen/18

Basisgedachten over biljarten/21

Techniek/22

De afstoot/22
De keuze/24
Sober en consequent/26
Aanspeeldikten/28
Het aanspelen van bal één
op bal twee/30
Bovenaanzichteffecten/32
Bespeling van bal één/34
Afstoothoogte/36
Basisvormen/38
Effect maakt heel wat uit/40
Effecten/42

In- en uitvalshoeken/48
Een andere hoek, een andere
aanpak/50
Het mikpunt bij doorschieten en
trekken/52
Snijden/56
Rappelleren/58
Aanspelen onder een hoek/60

Spelvormen/62

Spelend biljarten/62
Klein verzamelen/64
De Série Américaine/66
Dubbelrollers/72
Bandstoten/74
De losse bandstoot/76
Bandstootposities/78
Kunststoten/86
Snooker, pool-, kegel-,
golfbiljarten/88
Alleen maar carambolespel?/90

Oefenstof basisposities/96

Nawoord/156
Verklarende woordenlijst/158
Geschiedenis van het biljarten/162

Ontwikkeling van de biljartsport

Biljarten als sport

Biljarten is een sport. Het zou de hedendaagse biljarter onrecht doen dat te ontkennen. Het biljart is weggehaald uit de donkere, wazige hoek met de slecht verzorgde tafels en keuen als dikke poken. Na een lange voorgeschiedenis heeft biljarten recht op de status van een volwaardige sport. De benaming van de nationale bond, de K.N.B.B. onderkent deze waarde. De ontwikkeling van het biljarten werd sterk bevorderd door de toeneming van beschikbare vrije tijd. Steeds meer mensen konden zich de weelde van een hobby permitteren. Het aantal leden van sportverenigingen nam drastisch toe. De snelle toeneming van het ledental vormde een uiterlijk teken van een bond in ontwikkeling. Het blijft jammer, dat het bestaan van regionale biljartorganisaties een groter landelijk imago in de weg staat. De inbreng van de niet-landelijk georganiseerden zou de K.N.B.B. kunnen verrijken met kundig kader en de inbreng van talentvolle biljarters. Wat vele sporten hebben gerealiseerd, is nog een grote wens voor een jubilerende K.N.B.B. Een nationale bond, met autonome gewesten, districten en verenigingen, onder dezelfde vlag.

Het spelpeil, de organisatie en de begeleiding hebben een duidelijke positieve ontwikkeling doorgemaakt. Biljarttoppers moeten goed in training blijven om de aanstormende jeugdspelers voor te blijven. In het landelijke wedstrijdgebeuren blijkt dat spelkennis, training en conditie leiden tot speelresultaten. Jonge biljarters maken regelmatig kenbaar, dat er voor onze sport weinig bruikbare basislectuur voorhanden is. De vraagstelling richt zich dan op: materiaalkennis, spelhistorie en de basisregels in de speltechniek. In de beschikbare lectuur wordt naar mijn mening te dikwijls gepoogd het totale biljartgebeuren te bestrijken. De 'kleine' speler kan in deze uitgave een beperkte bron van informatie vinden. De aandacht richt zich vooral op hanteerbare spelsituaties, vanuit een gelijke benadering. In alle geschetste situaties wordt de oplossing tweeledig aangeboden. Er is een beschrijvende benadering en een cijfermatige oplossing. De tekening moet leesbaar zijn. De tekst moet tot leven komen, wanneer de lezer zich in rust probeert in te leven. Samen kunnen tekening en tekst hun waarden uitdragen, zonder dat er feitelijk een tafel voorhanden is. Biljarten blijft natuurlijk een sport die het best geleerd kan worden door praktijk. Tijdens de trainingen kan er gewerkt worden op stootpatronen en onderdelen van de techniek. Een oefenavond verliest aan waarde als er een 'potje' gespeeld wordt. Een oefenschema kan een leidraad zijn om de clubavonden spelverrijkend te laten zijn.

8 ONTWIKKELINGEN VAN DE BILJARTSPORT

Competitie en een open oog voor de onbegrensde spelvarianten zijn een basis voor een leven lang speelplezier. Zo is deze sport een manier waarop de mens spelend een groot deel van zijn levensvreugde kan vinden. Met de biljartsport en dit boek, wonst de schrijver u talloos vele prettige en sportieve uren toe op het groene laken.

C.H.A. Juffermans

De ontwikkeling van het biljarten

Een onderwerp dat leidt en heeft geleid tot velerlei zienswijzen en interpretaties. Telkens lees je weer andere namen, jaartallen en gebeurtenissen in de bewijsvoering van de geschiedenis van het biljarten. De door mij verzamelde informatieve gegevens blijven ook voor meer dan één uitleg vatbaar. Neem eruit wat het beste smaakt en mogelijk vormen de genoemde facetten een stukje van de historische realiteit. Een uitsluiting van vele stukjes twijfels is alleen mogelijk na een diepgaande en verantwoorde historische studie van alle beschikbare gegevens.

Reeds in de tweede akte van 'Antonius en Cleopatra' laat de auteur Cleopatra een partijtje 'biljart' spelen met de eunuch Mardian. Dit zou dan ongeveer 200 voor Christus hebben plaatsgevonden. Dat zou dus een speels element van de schrijver genoemd kunnen worden. Frankrijk, Egypte, Italië en Engeland worden genoemd als voorlopers van het biljartspel. Het Franse 'paille maille' beoogde een rond voorwerp

door een poortje te slaan en in een kuiltje te mikken. Een achter het poortje geplaatste kegel (koning) mocht niet worden omgeworpen. evenmin als het poortje. Deze speelwijze met handicap is nog enigszin terug te vinden in het caféspeel van het 'kurken' op het biljart. Het biljarten, het kolven en beugelen tonen in hun ontwikkelde spelvormen elementen van het oude grondspel 'paille maille'. Wanneer het grondspel naar binnen verhuist, volgt al spoedig een aanpassing op tafelhoogte. Onafhankelijk van weersomstandigheden krijgt het spel een voortdurende aandacht. Zou de kleur van het laken nog verbonden zijn met de kleur van kort geknipt gras?

De Fransen worden erkend als de ontdekkers van het caramboleren. De stok wordt, na eerst met de zijkant gebruikt te zijn, via het dikke einde en een omkering, voortaan met het dunne einde gebruikt als vorm van balbespeling. Engelsen leiden de spelontwikkeling in de richting van het huidige 'snooker'. Amerikanen blijken op den duur een voorkeur te tonen voor het 'poolbiljarten'. Een snelle verbetering van spelattributen zet het biljarten in de lift. De

ONTWIKKELINGEN VAN DE BILJARTSPORT 9

spelers bereiken steeds betere resultaten. Om de sport attractief te houden worden er beperkingen in gebracht. Zo ontstaan de kaderspelen, het bandstoten en het zeer populaire driebandenspel. De Europese biljartbond is aangesloten bij de wereldorganisatie. Het biljarten heeft een nieuw gezicht gekregen. Vanuit de kroeg is deze mooie sport op weg naar biljartzalen en sportcomplexen. De nationale talenten beoefenen de ontwikkeling van hun techniek o.l.v. kundige bondstrainers. Op het nationale sportcentrum Papendal is een goede plaats ingeruimd voor jeugdig biljarttalent. Wat ooit een spelletje voor de goeieden was, is

veranderd tot een sport voor het 'gezin'. De jeugd is er net zo goed mee bezig als de volwassenen. Mannen en vrouwen spelen gelijk op in de nationale competitie. Ouderen vinden in bijna elk bejaarden- of verzorgingshuis een fraaie biljarttafel. In de biljartsport is het zeer wel mogelijk dat de kleinzoon de strijd aan moet binden met grootvader. Dat kunnen niet veel sporten bieden. In een prachtige ambiance worden jaarlijks de grote competitiefinales gehouden. De grote topspelers voelen zich net zo goed thuis in de nationale bond, als de kleine beginnende speler. Biljarten is een sport met stijl voor alle gezinsleden.

Het biljart

Het speelvlak wordt omlijst door rubberbanden. De meest gangbare maten zijn 2,30 m bij 1,15 m, gemeten aan de binnenzijde van de banden. Officiële wedstrijdtafels meten 284,5 cm bij 142,25 cm. De lengte is altijd tweemaal de breedte van het spelveld. Het 'kleine' wedstrijd-biljart (1,15 m/2,30 m) wordt het meest gebruikt als speeltafel bij clubs en in speellokalen. Ook de kleinere maten worden nog steeds gemaakt en gespeeld. In de competitie wordt ook gebruik gemaakt van speelmaten tussen 2,20 m en 2,00 m speelveldlengte. Vanaf een speelveld van 1,80 m spreken we van tafelbiljartmaten. Dat loopt terug tot een minimale speelveldlengte van 1,20 m. Het speelvlak bestaat uit één of meer leiplaten. De gebruikelijke dikte varieert van 30/60 millimeter. Het meest gangbaar is een leiplaatdikte tussen 40 en 45 millimeter. Tafelbiljarts worden om economische redenen soms voorzien van een kunststofplaat. Gebruikte leiplaten voor wedstrijdtafels komen vooral uit Spanje, Portugal en Noord-Italië. Leiplaten vertonen een minder star gedrag dan het materiaal doet vermoeden. De temperatuur en het aantal draagpunten onder de plaat/platen kunnen een plaat enigszins doen inzakken. Een aanvullende steunpoot kon vroeger dit euvel ondervangen. De hedendaagse biljartbouwers hebben de draagconstructies veranderd en verbeterd. Gelijkmatische verwarming zorgt voor een beperking van ongunstige invloeden op de tafel en het laken.

Het laken

De speeltafel en de banden zijn bespannen met een groen laken. Een goed vlak laken beperkt de remming op de rollende ballen. Het laken van betere kwaliteit is tegenwoordig versterkt met een dunne nylonvezel. De toevoeging van nylon maakt het laken sneller, vlakker en sterker. Vooral onder invloed van de driebandenspelers en de adviezen van deskundigen als Van Oosterhout en Ceulemans is dit nieuwe lakenconcept ontwikkeld. Nog sneller rollen is niet wenselijk. Het kamgaren laken werd door zuinige lokaalbeheerders soms gekeerd. De wollige onderkant maakte het spelen de eerste weken tot een trage, onzuivere ergernis. Met het ingaan van het nieuwe speelseizoen waren veel tafels toe aan een goede opknapbeurt. Het biljart werd waterpas gesteld en voorzien van een nieuw laken. De keuen werden gerepareerd en een nieuw doorsje krijgt werd aangeschaft.

De ballen

Zij vormen voor veel spelers de sleutel tot spelkwaliteiten. Als alles lekker loopt, hoor je niemand. Zodra er iets mankeert, komen veelal de ballen als eerste in aanmerking voor een kritische benadering. Ze lopen niet, zijn niet gaaf rond, slingeren of zijn niet goed schoon. Dan komt het ook voor dat ze lelijk, droog, en te oud zijn en niet-officieel, wat dat ook mag betekenen. Hoe dan ook, de bal is zeer dikwijls lijdend voorwerp.

Zo werd de houten bal later een ivoren bal. Tegenwoordig is het overgrote deel van de ballen een harscompositie.

Het produceren van een goede biljartbal duurt ongeveer zes weken. Na het nauwkeurig samenstellen van het harsmengsel, volgt: kleuring, vormgeving, weging, merken, glazuren, polijsten en de definitieve keuring van de bal. Het balgewicht mag maximaal 2 gram afwijken. De bal weegt 210 gram en behoort een diameter te hebben van 61,5 mm. Vanzelfsprekend zijn er nog vele andere baltypen in de handel, maar dan zijn ze niet geschikt om op het wedstrijd-biljart te gebruiken. De kunststofballen mogen voor goed onderhoud soms gewassen worden met zachte zeep. Het opwrijven doe je met een schone, zachte wollen doek. De voortdurende balbotsingen persen het materiaal in elkaar. In het algemeen loopt de gebruiks-waarde van een set ballen merkbaar terug na 1000 spellen. De eisen van speelbaarheid liggen echter voor elke biljarter anders. Te vochtige biljartballen leiden tot het opnemen van krijstof en verzwakt uitwerken van gegeven effecten aan stoot- en raakbal. De producenten van biljartballen proberen in de compositieballen de goede eigenschappen van het ivoor te behouden. Er wordt hard gewerkt aan het verlengen van de bruikbare levensduur van biljartballen. Met behulp van TNO-onderzoeken beproeft men kleur, perfecte vormgeving, gewichtsbalans en gelijkmatige elasticiteit van de ballen.

De banden

De Amerikaan Phelan vervangt de houten rand van het biljart door een vulling met vlasvezels. Al spoedig ontwikkelt de vormgeving van de band zich tot een rubberen constructie. De oudere biljarts moesten na een aantal jaren de banden laten vernieuwen, wegens uitdrogen van het rubber.

De toevoeging van koolstof en andere stoffen maakten een constante afslag over alle plaatsen op de band mogelijk. Toch letten veel spelers nog steeds nauwgezet op de afslag van de tafel waar ze op spelen. Dat is terecht, omdat de reacties van de banden spelbepalend zijn voor een goed verloop van zeer veel stootbeelden.

De keu

Het attriboot voor elke zichzelf respecterende biljarter. De keu wordt gemaakt in eindeloos veel variaties en soorten. Globaal kun je het gewicht van de keu plaatsen tussen 450 tot 550 gram. De kundige librespeler gebruikt een keu rond 475 gram. De driebandenspeler kan zich goed vinden in een keu met een gewicht van 520 gram. Er is voor elk wat wils. De lengte van een keu beweegt zich in de buurt van de 138 cm. De doorsnede van de pomerans is regelmatig gespreksonderwerp. Seriespelers in het libre nemen zelfs genoeg met een doorsnede van 10 en soms zelfs 9 millimeter. De stoottechniek voor het driebanden laat een diameter van 12 millimeter toe. Alles raakt of mist met de pome-

rans. Dat stukje geruwd leer, op het ivoren dopje is de sleutel tot mis of raak, genoeg of teleurstelling. Er is geen onderdeel in de reeks van materialen dat zoveel aandacht krijgt als de pomerans. Is de dikte nog voldoende om veerkracht te ontwikkelen? Is de ruwing voldoende om krijt vast te houden en ket- sen te voorkomen? Geeft de ronding van de pomerans voldoende pak- king op de aanspeelbal? De pome- rans kan bepalend zijn in een bil- jartwedstrijd. Het is daarom van belang te kijken naar de pomerans, als er krijt op wordt aangebracht. Krijt op tijd, maar ook aandachtig.

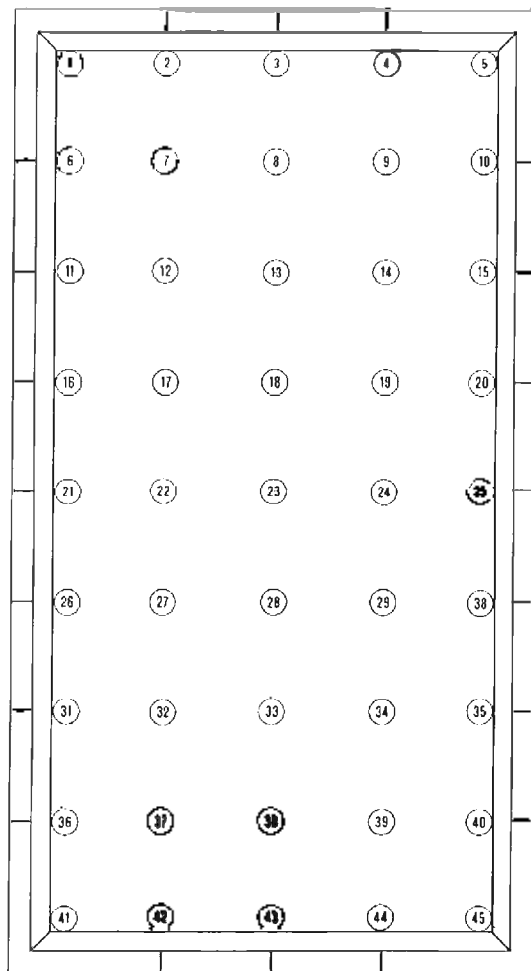
Het 45-puntensysteem

Sinds het biljartspel zijn vaste vorm heeft gekregen, is er literatuur over biljarten verschenen. Menig groot- meester liet zich verleiden om zijn kennis aan het papier toe te vertrou- wen. Vooral enige beroemde zuider- burenen hebben vaardig de pen gehanteerd. Voor insiders is het gro- te boek over driebandenspel een klassiek werk. Dit boek is dan ook samengesteld door de grootste bil- jartkenner ter wereld: De heer Ray- mond Ceulemans. Andere boeken of boekjes hebben als kenmerk, dat ze de kleine begin- nende speler schromelijk te kort doen. De laatste uitgave onder auspiciën van de K.N.B.B. komt daar enigszins aan tegemoet. Waar- om kan het niet iets eenvoudiger? Een biljarter kun je niet vragen om te oefenen met een liniaal binnen handbereik. Oefensituaties moeten snel en op het oog te plaatsen zijn op tafel. Het 45-puntensysteem komt aan deze

voorwaarde tegemoet.

Het biljart heeft als meest kenmer- kende plekken, de acquitten. Vanuit herkenbare acquitten is elke plaats op het biljart terug te vinden. Elke speellijn kent vijf goed kenbare plaatsen. De plaatsen zijn ook ten opzichte van elkaar goed terug te vinden. Per speellijn schuiven de plaatsnummers vijf op. De acquit- punten worden gebruikt door de plaatsnummers 13, 23 (centrum) en 33. Zo is punt 9 snel terug te vin- den, omdat het precies ligt tussen punt 5 en 13. Dit is op het oog te zien.

In het algemene gedeelte wordt dit concept nagenoeg volledig toege- past. In het oefengedeelte houden we in alle voorbeelden vast aan het 45-puntenmodel. De posities aan de band, zoals 21, 35, 6 en alle andere punten aan de band, liggen vrij van band. Bij het plaatsen van de ballen gebruikte ik een marge van 1 cm. De gebruikte balformaten in de teke- ning zijn niet in verhouding. Hier- door ontstaat in de afgebeelde lijn- modellen een afwijking. Alle rollijnen geven richting aan. De tekening leest makkelijk. De duide- lijkheid is een voordeel dat ten koste gaat van de meetkundige nauwkeurigheid van de afbeeldin- gen. Wel is met grote zorg de ont- moeting van bal één met bal twee in kaart gebracht.



Symbolen en tekens

1 In de eerste bal is het richtingteken aangegeven. Deze vormgeving wordt alleen gebruikt, als er onvoldoende ruimte beschikbaar is op de richtinglijn.

2 Achter bal één is een keutop getekend om de afstootplaats duidelijk aan te geven. De keutop is neutraal ingebracht. Stootplek en afspeelhoogte zijn er niet aan af te lezen.

Op de plek waar bal één en bal twee elkaar ontmoeten, is bal één nogmaals ingetekend. Dat maakt het mogelijk het uitkaatsen van bal twee aan te tonen. De herhaalde tekening van bal één kenschetst het belang van dit moment. In de herhaalde tekening van bal één wordt door het richtingteken de verandering goed zichtbaar.

3 In de ontmoeting van bal één en twee wordt de vertrekrichting van bal twee steeds aangegeven buiten bal twee. De rollijn is kenbaar aan een herhaald dubbel richtingteken.

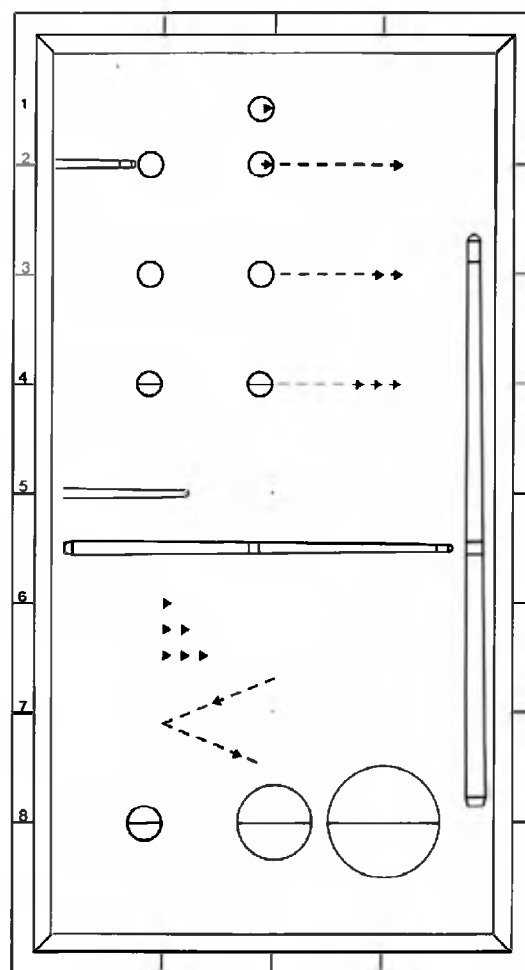
4 De derde bal is in alle stootsituaties getekend als een bal met een horizontale streep op de hartlijn. De rolrichting van bal drie is, indien aanwezig, herkenbaar aan een drievoudig herhaald richtingteken.

5 Als de situatietekening het enigszins toelaat, is de afstootplaats herkenbaar aan een ingetekende keutop of keu. In verduidelijkende tekeningen wordt, al naargelang de wenselijkheid, gebruik gemaakt van een keutop, een kleine of een grotere keu. Het formaat van de keu probeert de verhoudingen leesbaar te doen zijn.

6 De rollijnen van de ballen zijn herkenbaar aan het aantal herhaald ingebrachte richtingtekens in de lijnen.

7 De ontmoeting van een bal met een band betekent een vorm van richtingverandering. Alle lijnmodellen zijn interpretaties van de realiteit. Het formaat van de getekende ballen maakt dat vertekening optreedt. De duidelijkheid maakt veel situaties beter leesbaar als tekening.

8 In de oefensituaties wordt voor de drie ballen een gelijke maat gehanteerd. De inleidende technische schetsen en ontwerpen hebben een balformaat dat afhankelijk is van de instructie op de tekening.



Spelsoorten

In de begintijd van het biljarten was het maken van een punt de enige opdracht. Een serie werd als buitennis gezien. Binnen een periode van twintig jaar stegen de series naar een niveau van soms wel 100 caramboles per keer. De verbetering van het materiaal rond 1880 leidde al spoedig tot series van 1000, gemaakt door profspelers. In 1890 was er al een serie van 3000 gemaakt. De schijnbaar eenvoudige serie langs de band boeide de toeschouwers al gauw niet meer. Toch vraagt de Série Américaine veel concentratie en conditie van de spelers. Om de topspelers voor voldoende problemen te plaatsen, worden spelbeperkingen ingebracht. In 1925 wordt al regelmatig het kader 45/2 gespeeld. Er worden dan op 45 cm vanaf de banden lange lijnen getekend. Hierdoor ontstaan er op de speeltafel 9 vakken. In elk getekend vak mag de speler één carambole maken. Na het scoren van de carambole, moet minstens één van de aan te spelen ballen het betrokken vak verlaten. Een terugkeer tijdens dezelfde stootsituatie is toegestaan. In 1950 wordt de lijnsetting verruimd naar 47 centimeter. Het vrije middenvak valt dan ook onder dezelfde beperkingen. Al spoedig zijn topspelers in staat om de tweestootskaderspelen te spelen met een moyenne van 100 of meer. Sedert 1926 wordt ook het éénstootskader regelmatig gespeeld. In het éénstootskader moeten aanspeelballen altijd uit het vak gespeeld worden, als zij zich daar beide in bevinden. Er mag geen tussenpunt gemaakt worden. Een van de ballen moet het kadervak verlaten om de

carambole geldig te doen zijn. Hans Vultink bereikte tijdens het wereldkampioenschap van 1975 een eindmoyenne van 42,76 in het kader 45/1. De uiterste grens in het kader ligt in de speelvorm van 71/1. De spelgrenzen bleven verschuiven. Het gebruikte speelmateriaal werd steeds perfecter. Spelinzichten werden uitgediept. Speelbeperkingen leidden geenszins tot minder hoge scores in serie en gemiddelden. Vanaf het einde van de vorige eeuw werd er ook al over band gespeeld. De speelbal moet dan eerst een band geraakt hebben alvorens te caramboleren. De belangstelling voor het bandenspel herleeft onverwachts rond 1933. De eerste wereldkampioen, Ernst Reichner, nam nog genoegen met een eindmoyenne van 2,39 en een hoogste serie van 36. Vanaf 1939 heerst de meest erkende bandspeler van zijn tijd, de Belg René Vingerhoedt. Hij besluit zijn actieve loopbaan in 1968 met de wereldtitel in het driebandenspel. De spelvorm van het driebanden is het Amerikaanse antwoord op het libre. William Hoppe kan gezien worden als de eerste wereldkampioen driebanden. Profspelers daagden elkaar uit. Het publiek genoot. Tot op de dag van vandaag is het (drie)bandenspel de meest gespeelde speelvorm van biljarten in Noord- en Zuid-Amerika. Vanaf 1933 wordt een vijftal speelvormen samengebracht. Deze wedstrijdvorm van het pentatlon, levert dan de meest complete all-round biljarter op. Inmiddels wordt het pentatlon ook in teamvorm gespeeld. De nieuwste speelvorm is het triatlon. Drie speelvormen moeten het publiek warm maken voor dit fenomeen. Het driebanden en het fantasienspel halen de meeste

aandacht naar zich toe. Het biljarten begint in te haken op de mogelijkheden t.a.v. sponsoring en mediageschiktheid.

De komende jaren zullen bepalend zijn voor de plaats van het moderne biljartgebeuren in de wereld van de topsport. Zouden we ooit nog eens Olympische sport kunnen worden?

De wereldkampioen Driebanden '83 en '84 Kobayashi tijdens de W.K. Driebanden van 1985 in zijn partij tegen Diah (Egypte).



Speelvormen

Het bandenspel

Het bandenspel wordt op het ogenblik vooral gekend als het spel over driebanden. Voor toeschouwers is deze speelvorm de laatste jaren het meest aantrekkelijk gebleken. Het spreekt dan ook bijna vanzelf dat het 'driebanden' gebruikt wordt om te proberen een profcircuit van de grond te krijgen. Velen menen, dat het daarvoor nog te vroeg is. De kans van slagen zou beduidend groter worden, als sportpromotende firma's de kennis van bestaande biljartorganisaties zouden benutten. Op den duur is het tij toch niet meer te keren. Een goede beroepsafdeling in de biljartwereld vormt een stimulans om jeugdige sportmensen te attenderen op de mogelijkheden. Als de breedteontwikkeling verder doorzet, moet er óók ruimte gemaakt worden voor toppers in hun specialiteit.

Dat mag best geldelijk voordeel opleveren, naar mijn mening. Als de biljarter van de eeuw, Raymond Ceulemans, opnieuw mocht beginnen, zou hij snooker of poolbiljarter zijn geworden.

Zelfs nu zijn er topspelers die als nog proberen zich die spelsoorten eigen te maken. De financiële klui-ven zijn te groot. Op bekera, medailles, vaantjes, linten en standdaards kun je moeilijk een deel van je leven investeren. 'Topsporters', dat zijn topbiljarters, verdienen meer dan een reiskostenvergoeding en een aantal consumptiebonnen.

In het wereldje van de amateurbiljarters groeit de belangstelling voor het bandenspel evenzeer. Er draaien

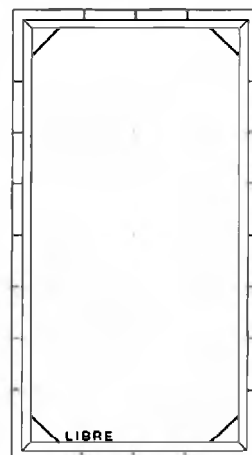
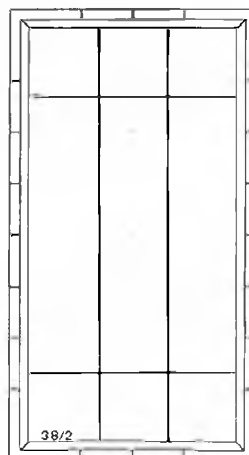
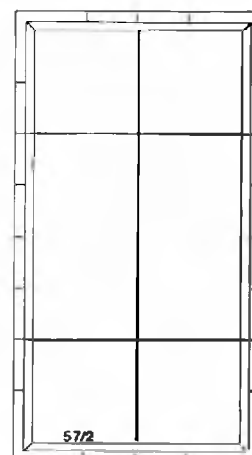
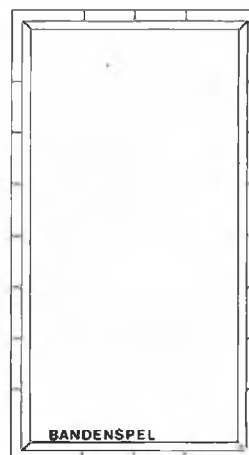
al competities, op districtsniveau en regionaal, in het driebandenspel. De inschrijvingen voor het bandenspel nemen jaarlijks flink toe. De kleinere speler, tussen een moyenne van 1 tot 5, kan zich mijns inziens beter eerst enige tijd bekwa- men in bandstoten over minstens één band. Het is soms wat pijnlijk om toeschouwer te zijn bij een drie- bandenpartij met meer dan 100 beurten.

Kaderspelen

Op de kleine tafel (115 cm x 230 cm) wordt het meest 38/2 of het moeilijkere 57/2 gespeeld. Bij 57/2 gelden dezelfde regels als in het 38/2. De kaderspeellijn ligt op de maximale afstand van de banden. Een aanvullende beperkende moei- lijkheden kunnen de 'ankers' zijn. Dan zijn er, daar waar de lijn bij de band komt, vierkanten ingetekend, met een zijde van bijna 18 cm. In die 'ankers' gelden voor het bespe- len dezelfde regels als voor de vak- ken. Voor de arbiter is het soms knap lastig om goed teannonceren. Goede arbiters hebben cursussen gevolgd om in alle spelsoorten te kunnen tellen, begeleiden en het spelverloop controleren.

Het libre

In het libre staat het de speler vrij te caramboleren. De enige beper- king is gelegen in de hoeken. In de belijning, 17 cm uit de hoek, gelden de regels van het kadervak. In het vak liggende ballen (twee en drie)



moeten het vak verlaten, nadat er één carambole gescoord is. In het bespelen van de hoekposities is op het grote biljart de handicap veel groter.

maten:
47/1 of 2
71/1 of 2

groot biljart

284,5 cm x 142,25 cm
kaderlijnen 47/416 cm 38/2
71,125 cm 57/2

kleine tafel

230 cm x 115 cm
kaderlijnen 38,333 cm
57,500 cm

En nog één

De wedstrijd begint eigenlijk al een beetje, wanneer de wedstrijdleider de speelkalender vaststelt. De betrokken spelers worden op de hoogte gesteld middels club- of districtsbladen. Het competitienummer wordt door alle spelers zuinig bewaard. Het naderende seizoen noodt de spelers weer regelmatig naar het clubhuis. Daar worden voornemens kenbaar gemaakt en de mogelijkheden op resultaat kundig afgewogen. Waar nodig, wordt het materiaal opgeknapt en een nieuw laken sluit een biljartkarige periode af. De eigen keu heeft soms een nieuw pomeransje nodig. Als alles klaar is, kan het nieuwe speelseizoen van start. De eerste wedstrijdavond nadert snel. In de middaguren trekken de gedachten en mijmeringen steeds intenser naar de avonduren. Lichte conversaties met de medemens monden te makkelijk uit in het perspectief van de komende avond. Tijdens de avondmaaltijd blijkt de bestaande eetlust van beperkte omvang te zijn. Op de verzamelplaats begroeten de spelers elkaar en bespreken de mogelijkheden van het wedstrijdverloop. De gearriveerde tegenstanders worden vriendelijk en gastvrij ontvangen. Spoedig komen de ballen op tafel en wordt het wedstrijdprogramma afgesproken. De thuis spelende club zorgt voor het arbitren en het noteren van de resultaten. Zo heeft een spelavond zijn complete vulling door schrijven, spelen, arbitren en supporteren. De rust van de wedstrijd wordt subtiel en bescheiden gehandhaafd, door aanmoedigingen en waardering kort en duidelijk te houden. Veelal is enige mimiek en een klein aanvullend gebaar voldoende om elkaar ten volle te begrijpen. Een enkel woord kan een teamgenoot inspireren om met hernieuwde moed en verhoogde concentratie de wedstrijd aan te gaan. Een spelavond is een vermoeiende bezigheid. Concentratie, aandacht en speelzorg vreten energie. Uit bijna niets ontstaat soms de prikkel om een negatief wedstrijdverloop om te buigen naar een fraaie overwinning. Zeer veel biljarters herkennen de volgende geschetste eindfase van een partij.

'En nog één,' zei de arbiter. Helaas liep de bal er achter langs. Op weg naar zijn stoel morkte hij losjes op: 'Die maak ik zo wel even.' Hij had het recht om dat te denken en te zeggen. Zijn tegenstander moest er immers nog 134 maken. Zelfs een gunstig verloop gedurende de eerste 20 caramboles verontrustte hem helemaal niet. Hij was immers zo aan de beurt om dat laatste duwtje even naar te leggen. Daarna waren de handjes voor hem... Bij de 80 bleek die zekerheid wat minder groot te zijn geworden. Met de laatste tien in zicht voor de tegenstander, ontstond het veilige gevoel van het recht op de nastoot in de gelijkmakende beurt. Dat was nu dus aan de orde. Hij logde aan, speelde en miste. Hoe waar zijn de woorden: 'De wedstrijd is pas gespeeld, als de arbiter ook jouw laatste carambole heeft geteld'.

Basisgedachten over biljarten

- Goed materiaal verhoogt de kans op succes.
- Een goede speelhouding is een voorwaarde voor resultaat.
- De keuvoering is bepalend voor de stootkwaliteit.
- Zonder technische en tactische kennis en inzicht komen wedstrijdspelers maar zeer moeizaam tot ontwikkeling.
- Natuur talenten blijken vroeg of laat ook beperkt in hun mogelijkheden en kunde.
- Leren biljarten kost een zee van tijd.
- Luisteren, lezen en kijken, zijn zeer nuttige hulpmiddelen om het eigen spelniveau te verhogen.
- De wil om steeds iets beter en mooier te gaan spelen, is een bron van spelvreugde.
- Voor een ware wedstrijdspeler zijn de wedstrijdpunten alleen niet voldoende.
- Een dikke nederlaag is een zeer wijze les, als je nadenkt.

Spelelementen

- Neem de tijd om een spelpositie te bekijken.
- Bezie elke positie vanuit wit én rood.
- Bekijk de positie van de ballen vanuit verschillende hoeken.
- Een keuze in stootvorm niet meer veranderen.
- Voer een stootplan goed uit in alle onderdelen.
- Houding, stoottechniek en uitvoering bepalen samen het resultaat van de opdracht.
- Direct na de stoot dient de houding tot rust te komen.
- Bewegingen na de stootuitvoering zijn deels al terug te vinden in een verkeerde voorbereiding.
- Bekijk of de stoot voldoet aan de verwachtingen.
- Verwerk een misser in positieve zin, door een sterkere motivatie en concentratie.

Gebruikte afkortingen:

h - hoogte	hl - hartlijn	zz - zuidzijde
l - links	th - trekhooft	wz - westzijde
r - rechts	rh - rolhooft	nz - noordzijde
t - trek(ken)	al - amortilijn	oz - oostzijde
v - vol	dun - dun	van bal drie

dun - ¼ - halfvol (½v) - ¾ (driekwart vol) - ⅝v (twee derde vol)
⅞v (zeven achtste)

De afstoot

Iedereen krijgt aan de speeltafel regelmatig te maken met de afstoot. Voor sommigen een rustpunt van zekerheid, voor anderen een stoot die je moet mijden. Het is daarom beter die vrees te pareren door goed te oefenen. Omdat de uitgangspositie steeds nauwkeurig dezelfde is, kun je de stoot tot in millimeters voorbereiden. Je kunt het beste één speelvorm uitkiezen. Die stootvorm moet je regelmatig en bewust oefenen. Het ligt aan je eigen zienswijze, welke afstootvorm je het beste ligt.

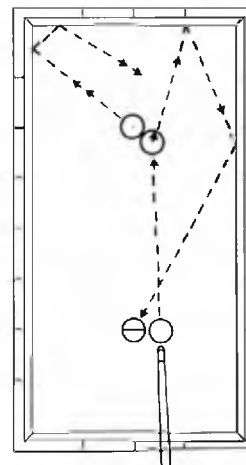
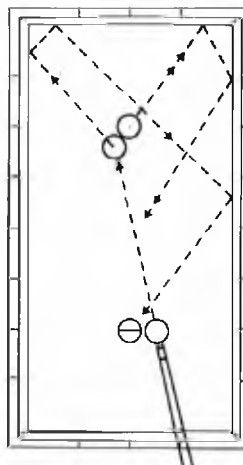
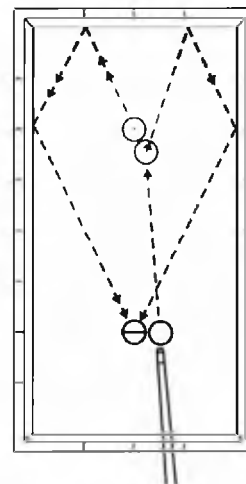
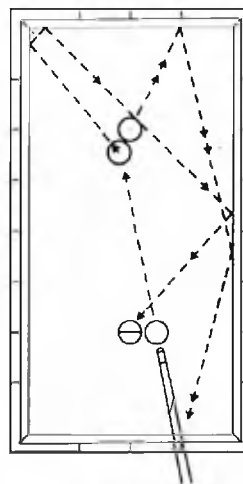
lb Deze vorm wordt het meest gebruikt. Dat komt waarschijnlijk, omdat bal twee meekomt naar een verzamelpositie. Bovendien leent deze situatie zich voor een vlotte tempostoot. Het is moeilijk om direct bij de afstoot optimale stootbeheersing in de achterhand te hebben. Een vlotte afstoot vormt een stukje ontlading in de wedstrijdspanning. Voor mij is dit de twee derde stoot. Alles wordt op dit getal gespeeld. Je stoot af op rolhoogte (twee derde). De stootbal krijgt voor twee derde rechts effect mee, dus iets beperkter dan drie vierde effect. Bal twee wordt voor twee derde vol aangespeeld. Daardoor is bal twee zo vol aangespeeld, dat het klotsrisico beperkt wordt.

rb Speelt het klotsrisico je dikwijls parten, dan kun je deze speel-

vorm beter achterwege laten. Alleen fijne beheerste spelers kunnen bal twee beheerst bespeken. Bal twee raak je voor twee derde vol aan de rechterkant. Om een te sterke wijking te voorkomen, geef je bal één voor twee derde links effect. Rustig afstoten op rolhoogte. Het venijn kan in de laatste centimeters zitten, als bal twee de derde bal wegduwt.

lo Het mijden van de klots kan ook gebeuren, door twee zeer licht aan te spelen. Bal twee rolt dan zo matig naar de hoek, dat de speelbal voorlangs naar drie kan uitdraaien. Speel bal één aan op rolhoogte met drie vierde rechts effect. Bal twee wordt voor een vierde vol links aangespeeld. Net voor de hoek draait één dan op het tempo van het effect naar de lange band. De carambole is te maken, maar de restpositie is maar matig, althans voor libre. De driebandenspeler kan daar weleens anders over denken.

ro Een zeer eenvoudige speelvorm is in deze tekening te zien. Bal één wordt effectvrij op rolhoogte afgestoten. De tweede bal bespeel je voor een vierde vol aan de rechterkant. Een klots is er niet te vrezen. De positie is eigenlijk te zien als een rolstoot over twee banden. De mogelijkheden tot verzamelen moeten dan in een vervolgsituatie worden gezien.



De keuze

De eerste indruk van de bladzijde hiernaast is, dat er vier situaties worden besproken. De verschillende lijnmodellen geven op het eerste oog ook die indruk. Een nadere beschouwing laat al snel zien, dat het vier keer om dezelfde positie gaat. Het komt nogal eens voor dat biljarters verbaasd zijn over de gekozen oplossing van de tegenstander. In de gedachten van elke speler vinden afwegingen plaats. Na in snel tempo alle voor- en nadelen van een keuze te hebben overwogen, wordt een besluit genomen. Eén van de bruikbare mogelijkheden wordt omgezet in stoottechniek en praktische uitvoering.

De aangegeven situatie biedt een aantal mogelijkheden.

In elke tekening is een speelvorm uitgewerkt. De keuze is afhankelijk van kennis en ervaring, durf en techniek.

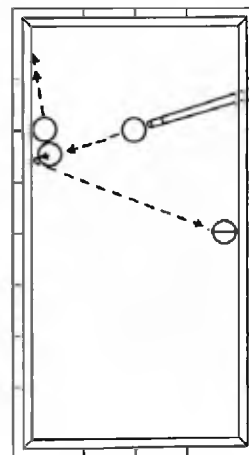
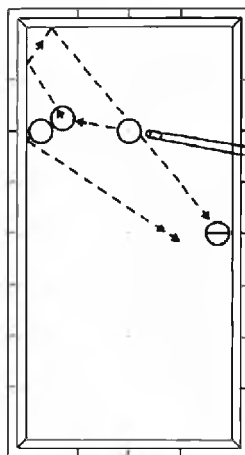
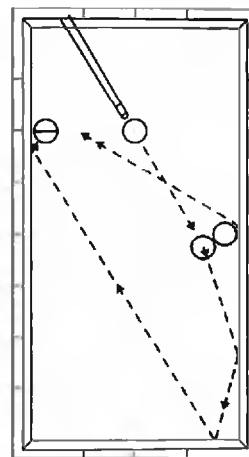
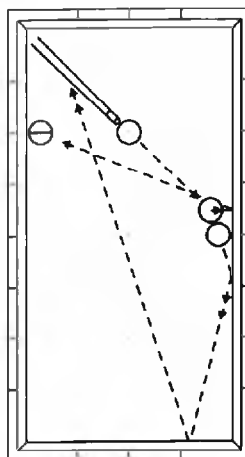
De keuze kan ook worden geleid door de regels van een spelsoort. Een driebandenspeler moet deze situatie anders benaderen dan de librespeler of de bandstoter. Per-

soonlijke instelling is een zeer bepalend deel van de speelkeuze.

In onnoemelijk veel speelsituaties reageert de omgeving op de keuze die je maakt. De beste stuurder, zeker na een misser, staan niet aan de wal, maar zitten bij de tafeltjes om het biljart. Sommigen denken zo geestdriftig mee, dat je tijdens de denkfase al bemerkt hoe de toeschouwers denken over de best mogelijke benadering van de stootpositie.

Het kan nog weleens helpen om rond de positie te lopen. Je beziet de situatie dan vanuit verschillende invalshoeken. Een andere kijk kan het denkproces versnellen en mogelijk je stootkeuze verbeteren. Tijd is ook een belangrijke factor om beheerst en verzorgd te spelen. Zonder het wedstrijdtempo geweld aan te doen, is te snel spelen een belangrijke reden voor een onnodige misstoot.

Hopelijk kan deze bladzijde een minieme bijdrage leveren aan speelrust, overzicht, ruimer inzicht en betere speelzorg.



Sober en consequent

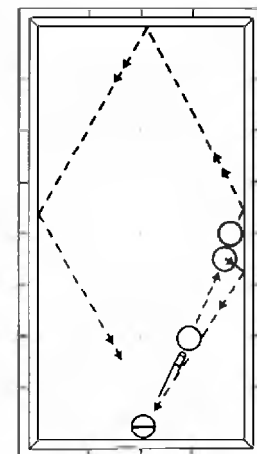
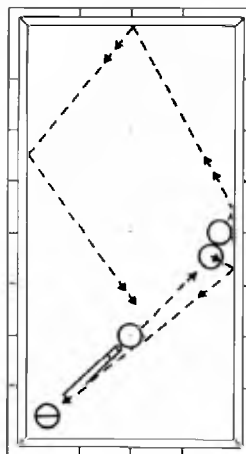
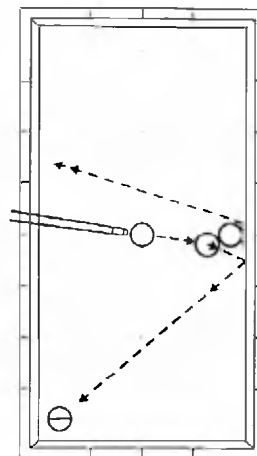
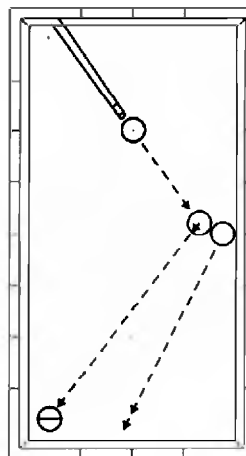
lb Een klotsstoot die door elke speler goed te bespelen is. Het mikpunt op twee wordt bepaald door de denkbeeldige lijn van twee naar drie. Een vlotte beheerste afstoot op de hartlijn of de amortilijn garandeert een goede afloop. De uitvoering is zodanig dat je het jezelf niet moeilijker hoeft te maken. De stootbal rondspelen leidt in veel gevallen tot een klotssituatie.

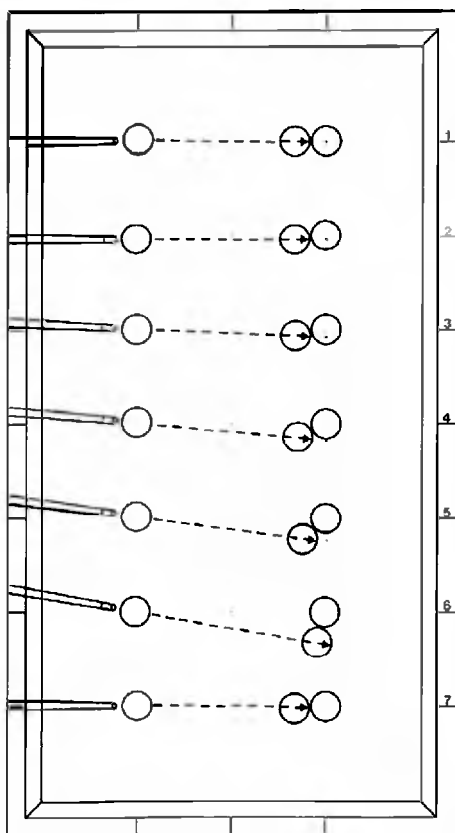
rb Als overleg niet leidt tot een carambole en verbetering van de speelpositie, kies dan voor een sobere carambole. We kunnen dan spelend de carambole vrij gemakkelijk tot stand brengen. Het is ook te overzien, dat bal twee overloopt naar de lange band. Vanuit die vervolgpositie en de carambole bezien we opnieuw aandachtig de mogelijkheden om te verzamelen. Soberheid houdt je aan tafel. Niet elke situatie op de biljarttafel is geschikt om direct in een verzameling samen te brengen.

lo De beide onderstaande tekeningen vullen elkaar aan.

ro Op de biljarttafel zien we zeer dikwijls de stootbal tussen de aan te spelen ballen liggen. Dat betekent voor de speler, dat er een keerstoot gemaakt moet worden. Het liefst moet deze ook nog leiden tot een verzamelde vervolgpositie. In de linkse tekening is de invalshoek op bal twee ongeveer 45° . De stootbal moet nagenoeg terugkeren in de vertreklijn. Speel bal twee halfvol aan, stoot af op trekhoogte en geef voor drie vierde rechts effect. Probeer dit steeds opnieuw vast in de vingers te krijgen. Deze speelsituatie is zo bepalend, dat je dit 'vast' in je bagage moet hebben. Wordt de invalshoek, gelet op de lange band, kleiner, dan loopt ook de afstoot mee.

Rechts onder is de invalshoek nog maar 30° . We spelen dan voor drie vierde vol aan op twee, geven bal één drie vierde rechts effect op trekhoogte. Deze situatie kan oplopen tot een terugkeer vanuit een hoek van nog maar 15° . De aanspeeldikte loopt dan op tot zeven achtste vol op twee. Het rechtse effect wordt dan maximaal, evenals de aanspeeldiepte. Overdrijven leidt tot een sof, misser of ketsen.





1. Bal twee wordt vol aangespeeld.
2. Bal twee wordt voor twee derde vol aangespeeld.
3. Bal twee wordt voor drie vierde vol aangespeeld.
4. Bal twee wordt halfvol aangespeeld.
5. Bal twee wordt voor een vierde vol aangespeeld.
6. Bal twee wordt dun aangespeeld.
7. Bal twee wordt voor zeven achtste vol aangespeeld.



De voorhand is voor de speler het enige zichtbare steunpunt in de stootlijn. In de stootbeweging mag de keu niet wijken. De ogen hanteren de stootlijn via de pomerans naar het mikpunt als een vizier. De vingerspreiding geeft steun aan de hand. Om hoger of lager te kunnen aanspelen, kun je de voorhand enigszins laten kantelen. De voorhand wordt zo ver ingedraaid, dat de keutop nog soepel kan bewegen in voorwaartse richting. Een langere voorhand is gewenst bij zwaardere stootvormen.



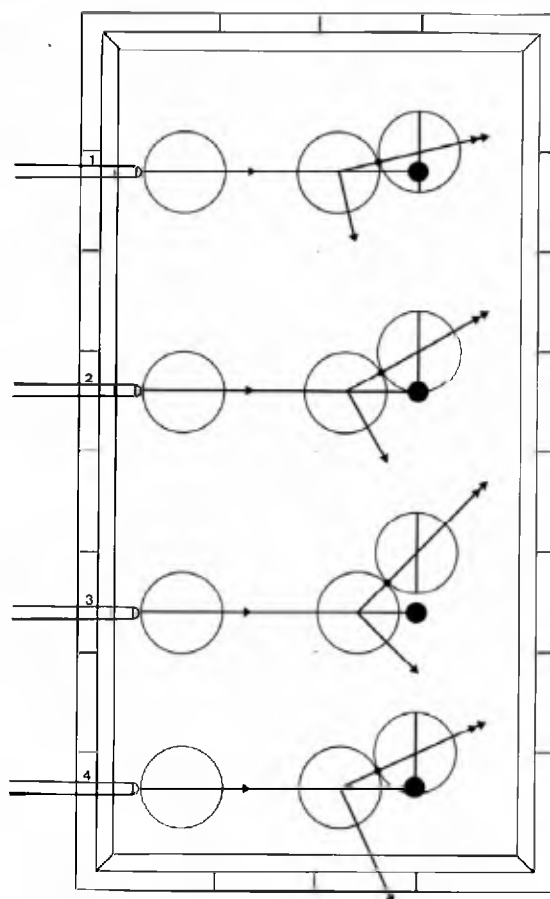
Het aanspelen van bal één op bal twee

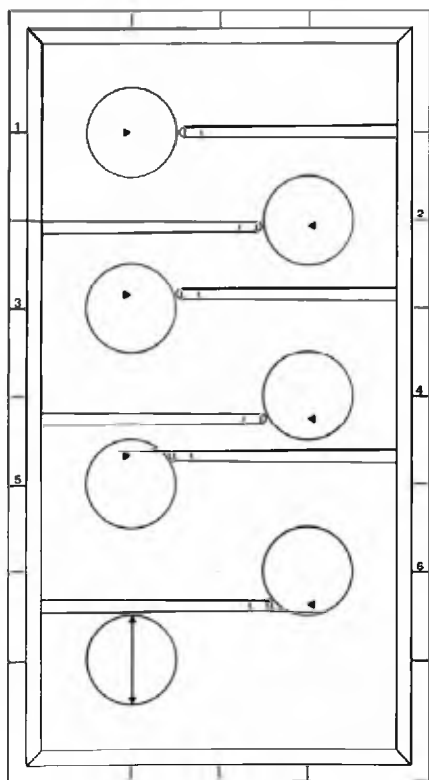
De kleine biljarter heeft zeer veel moeite met het aanspelen van bal twee. De afspeelhoogte, trekken of doorschieten, lukken meest nog wel aardig. Een speler met enig inzicht heeft ook wel door of de bal rechts of links af moet. Het spel wordt pas moeilijk als de stootbal wat dikker of dunner op twee moet worden gespeeld.

In verschillende tekenmodellen komt dit gegeven telkens weer terug. Het makkelijkste en meest gebruikte mikpunt is de rand van bal twee. Dit wordt aangegeven in tekening twee. De uiterste rand is het mikpunt. De keu wijst a.h.w. dwars door bal één naar die rand. Het halfvol aanspelen van bal twee verdeelt de energie over beide ballen. Bal één verliest wat snelheid als er diep wordt aangespeeld op één. Bal één rolt wat makkelijker door als je afstoot op rolhoogte. Vanwege de duidelijkheid van het mikpunt, maak ik in de oefenstof zeer veel gebruik van dit gunstige mikpunt op bal twee. De andere mikpunten in tekening 1 en 3 zijn iets lastiger. Bij tekening 1 spelen we voor drie vierde vol aan op twee.

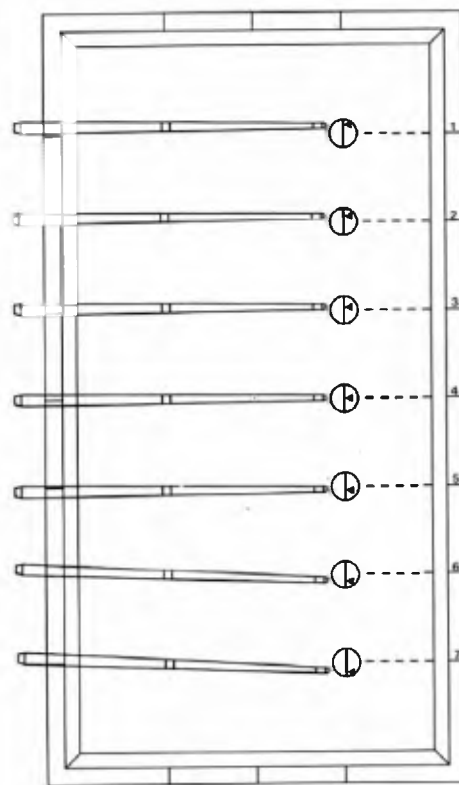
Het is wat lastig om te mikken op een denkbeeldige plaats. De ballen zijn immers meestal egaal van kleur.

Je kunt de voorbereiding vereenvoudigen. Let eerst op het midden van bal twee. Verdeel daarna de rechthelft op het oog in twee gelijke delen. Je mikt precies tussen het bolle middelpunt en de rand. Door dikker aanspelen, gaat bal twee meer voorwaarts. Bal één is meer dan in situatie 2 bereid om zijwaarts te rollen. Een beetje dieper aanspelen op één versterkt het zijwaarts of achterwaarts rollen van bal één. In de situatie van tekening 3 ligt het mikpunt buiten bal twee. Het vraagt regelmatig oefenen om het mikken in het lege vlak naast twee te leren beheersen. Zonder keuze van een mikpunt bij bal twee ben je overgeleverd aan je gevoel voor het spel. Dat is niet zo erg, wanneer het spel aan alle kanten meezit. Zit het tegen, dan kun je je spel en soms de wedstrijd redden door een verzorgde speltechniek. Een matig speler doet er goed aan slechts enkele mikpunten te gebruiken. De situatie in tekening 4 is er één uit een eindeloze rij. Het gekozen mikpunt ligt ergens tussen halfvol en drie vierde vol aanspelen op twee. Neem niet te veel theorie op je vork en maak een bewuste keuze uit hanteerbare mogelijkheden. Een goede techniek en beperkte kennis brengen je verder dan een vage spelstijl op gevoel.



**Bovenaanzichteffecten**

- | | |
|-----------------------------|---------------------------|
| 1 vol aanspelen | 4 voor drie vierde rechts |
| 2 voor zeven achtste rechts | 5 maximaal rechts |
| 3 voor twee derde rechts | 6 in de ketszone |

**Zijaanzicht stoothoogten**

- | | |
|--------------------|----------------------------------|
| 1 maximale hoogte | 5 amortilijn |
| 2 doorschiethoogte | 6 trekhoogte |
| 3 rolhoogte | 7 risicodragende maximale speel- |
| 4 hartlijn | diepte |

Bespeling van bal één

In deze tekening wordt de samenhang verduidelijkt tussen de aanspeelpunten op bal één. Deze hangen ten nauwste samen met de mikpunten op bal twee. Die mikpunten worden bepaald door de denkbeeldige lijnverbindingen met bal drie.

De derde bal is op zeven verschillende plaatsen gesitueerd. Bij het uitwerken van de mikpunten en stootplaatsen is een zekere ritmiek in de aanspeellijn op bal één terug te vinden.

Van elke situatie zal ik een korte verduidelijking aangeven. De cijfers bij de afstootplaatsen op bal één corresponderen met de liggingssituatie van de derde bal. De derde bal is kleiner getekend om verscheidene situaties te kunnen hanteren in één en dezelfde tekening.

1. Het mikpunt ligt achter op de tweede bal. Om goed door te kunnen rollen spelen we hoog op één.
2. De wijking naar links wordt iets groter. Het mikpunt is ook verschoven. Omdat bal één niet meer door de positie van twee hoeft, kun je iets beperking in de stoothoogte hanteren.
3. De speelbal moet onder een vrij grote hoek naar drie. Om de wijking te bevorderen stoot je lager af en geef je enig links effect. Daardoor draait één beter weg.

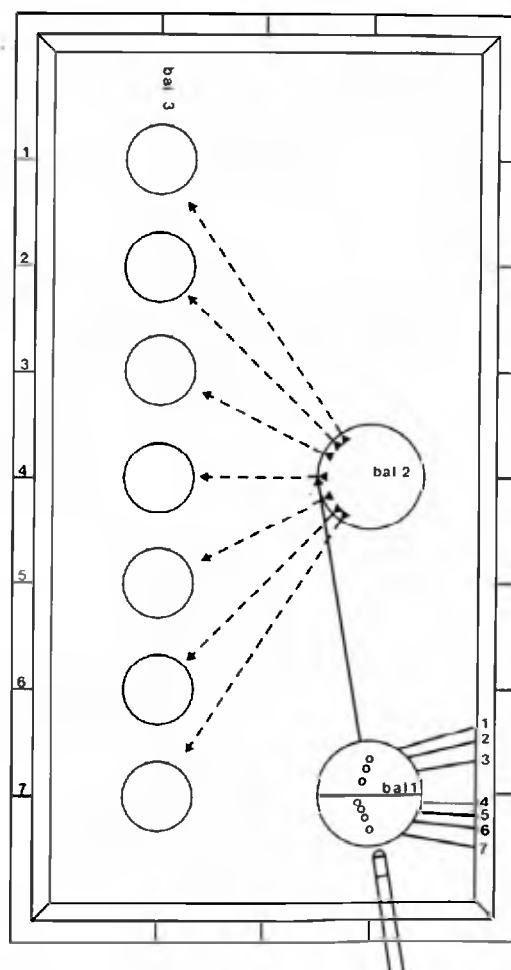
4. De speelbal moet haaks naar de derde bal. Om doorzakken te voorkomen geven we enig links effect en spelen iets onder de hartlijn. Het mikpunt ligt aan de zijkant van de tweede bal. Het raakpunt ligt meer naar de voorkant, gezien vanuit de stootbal.

5. De speelbal moet duidelijk schuin achterwaarts uitrollen. Je moet iets dieper aanspelen op één. Om goed uitdraaien te bevorderen, geven we enig links effect.

6. Het wordt al een flinke trekstoot. Het mikpunt komt steeds meer aan de voorzijde te liggen. Mikpunt en raakpunt naderen elkaar. We spelen iets dieper in op één om de trekstoot goed te laten verlopen.

7. Een lastige stoot, die diep moet worden aangespeeld. Mikpunt en raakpunt liggen dicht bij elkaar. Er is geen corrigerend effect op bal één noodzakelijk. De stootbal moet goed technisch worden getrokken.

Er zijn twee momenten, waarop raakpunt en mikpunt samenvallen. Dat is, wanneer we vol op bal twee aanspelen voor een doorschiet- of een volle trekstoot. Leg voor jezelf de ballen ook eens tegen elkaar aan, zoals op het raakmoment met twee. Bekijk dan van boven de verschillen tussen mikpunt en raakpunt.



Afstoothoogte

De biljartbal heeft een hoogte van ruim 60 millimeter. De buitenrand van ongeveer 10 millimeter is niet bespeelbaar. De hoek tussen pomerans en bal wordt zo ongunstig dat de keu wegslipt (ketst). Er resteert een speelgebied van 40 millimeter. De bal moet geraakt worden tussen punt 1 en 6.

De prettigste en meest zuivere afstoot vinden we bij punt 3. Als het maar enigszins kan, moet je bal één natuurlijk rollend afstoten. Vanuit een stoot op rolhoogte is de wijking op bal twee goed te bekijken. Afstoten op rolhoogte betekent dat bal één bijna direct overgaat in natuurlijk rollen.

Een afstoot op de hartlijn (7) of lager, laat de bal eerst een stukje glijden, alvorens over te gaan in een rollende beweging. Het spreekt vanzelf dat rollen en glijden sterker tot uiting komen als we nog hoger of nog later afstoten op bal één.

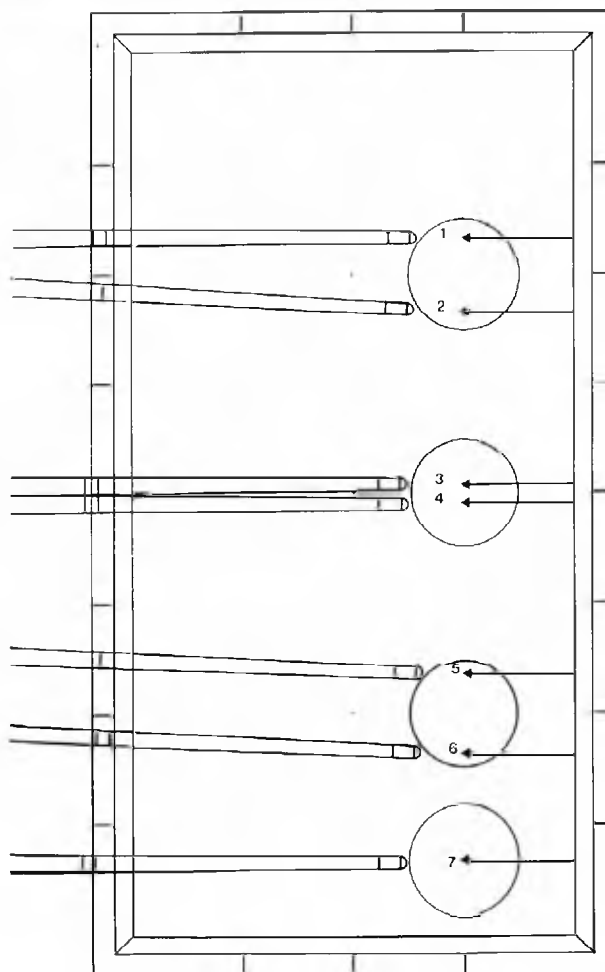
Aanspeelplaats 6 ligt enkele millimeters binnen de ketszone. Toch is er een goede diepe trekstoot te maken op positie 6. Als je effect vermijdt en met een goede lange voorhand afstoot, maak je een opti-

male trekstoot. Het gewicht van bal één maakt iets dieper aanspelen mogelijk. Zodra je vanuit punt 6 ook nog buiten de hartlijn van boven naar beneden gaat stoten, ketst de bal. De keu schiet langs de bal en verliest zijn pakking tussen pomerans en bal.

Voor extra hoog aanspelen moet je effect vermijden. Probeer de pakking op bal één te behouden, door de achterhand enigszins te liften. Denk erom, dat een diepe trekstoot of een zware doorschietstoot je stootbal makkelijk van koers laat veranderen. Het is raadzaam bij dit type stoten effect te mijden of te beperken.

Bij de uitvoering van een trekstoot kan niet horizontaal worden afgestoten. De lift van de achterhand moet wel beperkt blijven. Als de hellingshoek van de keu groter wordt, neemt de aangespeelde bal het effect extra sterk aan. Daardoor neemt de stootzuiverheid af.

Het spreekt vanzelf, dat deze stoten veel zorg geven in de voorbereiding. Breng het krijt goed aan. Let extra op een goede stoothouding. Beperk het soms noodzakelijke effect, als het kan. Een lange voorhand geeft ruimte aan een goede drive op de stootbal.



Basisvormen

- A. Wanneer de biljartballen min of meer in elkaars verlengde liggen, onder een hoek kleiner dan 20° , dan is dun aanspelen geboden. Het mikpunt op de tweede bal ligt bijna drie centimeter buiten bal twee.

Dun spelen betekent, voorzichtig rollend rakend passeren op de tweede bal. De derde bal hoeft slechts geraakt te worden.

In de aanduiding van de speelwijze, is op de bal met de verticale lijn de afstoothoogte uitgebeeld. Op de bal met de horizontale lijn is af te lezen of er mogelijk met meer of minder links of rechts effect wordt afgestoten.

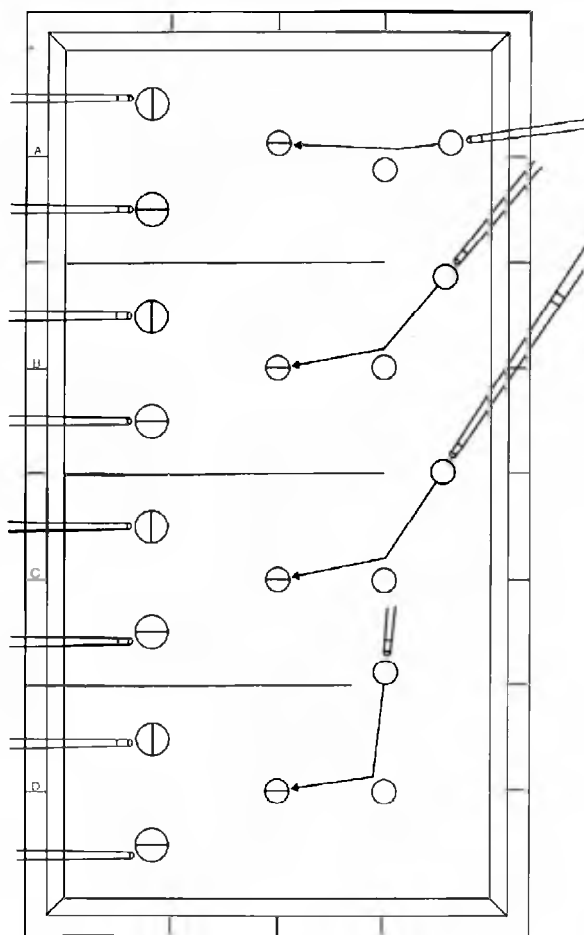
- B. De stootbal dient hier ongeveer 30 graden van de aanvangsrollijn uit te wijken. Voor veel situaties geldt dat de rolinvloed op de stootbal beperkt moet blijven. Rollen zonder de invloed van effecten geeft de meest zuivere reacties op de tweede bal. Ook hier kan op rolhoogte, zonder zijwaarts effect worden afgestoten. De aanspeeldikte op de tweede bal mag oplopen tot een vierde vol op rechts. Het mikpunt ligt nu ongeveer op 15 millimeter buiten de aanspeelbal.

- C. In de uitgebeelde situatie dient de speelbal ongeveer zestig graden van de rollijn af te wijken. Het balgewicht moet nu in de rollijn

worden afgeremd om bij twee goed zijwaarts te kunnen rollen. De aanspeelhoogte op bal één ligt op de hartlijn van de speelbal. De wijking verloopt gunstig als je de tweede bal halfvol aanspeelt. De uitdraai naar drie wordt bevorderd door de stootbal voor drie-vierde rechts aan te spelen.

- D. Nu trachten we de speelbal nagenoeg haaks van richting te laten veranderen, na de ontmoeting met de tweede bal. Er moet worden voorkomen dat de speelbal doorzakt.

De stootbal dient te worden afgestoten tussen de amortilijn en trekstoothoogte (15 millimeter onder de hartlijn). Geef je speelbal voor drie-vierde effect op rechts. De tweede bal mag je hier halfvol aanspelen op rechts. Aanspeeldikte op twee, de afstoothoogte en het meegegeven effect, zijn de drie mogelijkheden om onze speelbedoelingen uit te voeren en mogelijk te maken. Zijn alle elementen in de afstoot goed verzorgd, dan is overmatige hardheid in de afstoot uit den boze. Hardheid in de afstoot is het etaleren van een enorm gebrek aan beheersing van de stoottechniek. Bij beginners neemt de stootintensiteit drastisch af, naarmate het geloof in eigen speltechniek toeneemt. Spelen met willekeur leidt telkens tot willekeurige caramboles en nog meer onwillekeurige missers.



Effect maakt heel wat uit

Een bal effect meegeven kan het beste gebeuren op de hartlijn. Zeker als je optimaal effect wilt meegeven. Op die aanspeelhoogte kun je immers het verst van het middelpunt van de bal spelen. Hoe verder je van het middelpunt af bent, des te feller kun je de stootbal een draaiing meegeven. In de getekende posities zijn een paar effectvormen in hun uitwerking afgebeeld. Het is mij wel bekend, dat de resultaten voor elke speler anders zijn. Zeker in het gebruik van speeeffecten zijn materiaal en techniek van doorslaggevend belang. Ruimtespelers en driebandenliefhebbers hebben dikwijls zeer goed het zicht op de uitwerking van gedoseerde effecten op hun stootbal.

lb Een afstoot met maximaal links effect op rolhoogte.

- rb**
1. Een diep rechts gespeelde bal met maximaal effect rechts.
 2. Een afstoot op de hartlijn met maximaal rechts effect.
 3. Een afstoot op de hartlijn met drie vierde rechts effect.

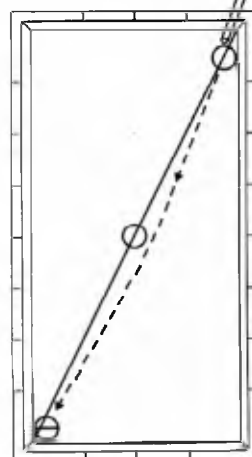
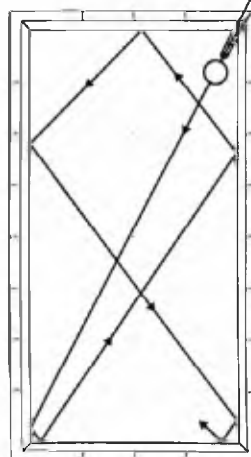
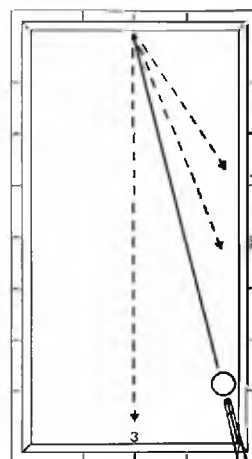
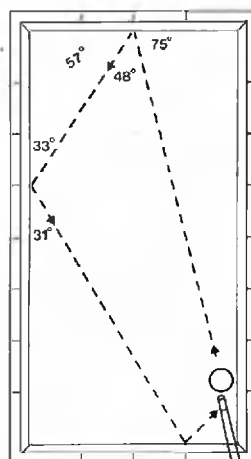
Voor jezelf kun je deze lijn door-trekken, door rechts boven de tekening links boven te verwerken.

lo Een harde stoot op rolhoogte, zonder enig effect. De stootbal is net voor de hoek op de lange band geplaatst. De belijning toont het rolgedrag van een neutrale stoot. De hoekvergroting bij het uitkaatsen van de band is goed zichtbaar.

ro De afstoot is enigszins ingehouden. We spelen maximaal rechts en zo diep mogelijk. Als bal één niet te snel vertrekt, is er goede pakking op het laken. De bal remt even af en zet het diepe rechtse effect om in een curve naar rechts. Zo kun je bal drie raken, zonder dat bal twee gemaakt moet worden.

Het gedrag van bal één is vergelijkbaar met een lange effectvolle rollijn van bal één naar twee. Veel spelers zien hun speelbal onderweg naar twee wegdraaien. Dit komt door het meegegeven effect.

Speel lange rollijnen naar twee niet uit met veel effect. Rollend aanspelen op dikte vergroot de trefzekerheid. Is veel effect onmisbaar, bespeel twee dan iets dikker dan eigenlijk nodig is. Door het uitzeilen komt je speelbal dan toch nog in de buurt van de gewenste plaats. Het kan geen kwaad enige oefentijd aan de lange aanspeellijn te besteden.

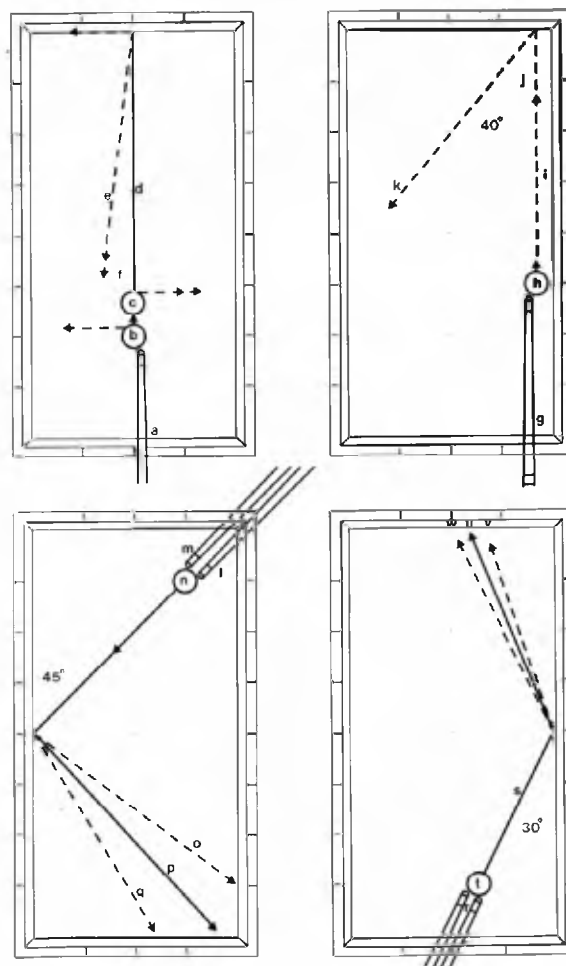


Effecten

De zorg voor de twijfelaars. Het redmiddel voor de ander. In bijgaande tekeningen is het effect ook op verschillende manieren in beeld gebracht. De situatie rechts boven spreekt velen het meest aan. Daar is zichtbaar gemaakt wat een maximale effectdosering op bal één kan doen. De botsing op de band maakt de maximale uitwerking goed zichtbaar. Een vlakke maximale effectdosering, op de hartlijn, kan een uitval van ongeveer 40° mogelijk maken. Als je de uitval op de band ook naar rechts speelt, is er een totaalwijking van ongeveer 80° mogelijk. Is de invalshoek op de band gehalveerd tot 45° , dan nemen de wijkingsmogelijkheden van het effect zeer snel af. De marge naar links en rechts beperkt zich dan al tot een wijking van 15° ten opzichte van het natuurlijke rollen, zonder effect. De tekening links onder laat dat nog eens nadrukkelijk zien. Het is dan ook logisch om de uitwerking onder een kleinere invalshoek te voorzien. De tekening rechts onder verduidelijkt de situatie ten volle. Hieruit kan de conclusie worden afgeleid, dat een kleine invalshoek van de speelbal op de band de wenselijkheid of de noodzaak van aanvullend effect beperkt. Daarmee bedoel ik het bescapen van één band, alvorens te komen tot carambolage. De situatie rechts onder maakt wel duidelijk dat het gegeven effect, gezien de invalshoek, zeer sterk kan uitwerken op de tweede (korte) band, waar de speelbal op aanrolt. De invalshoek op de korte band is dan ook aanmerkelijk gro-

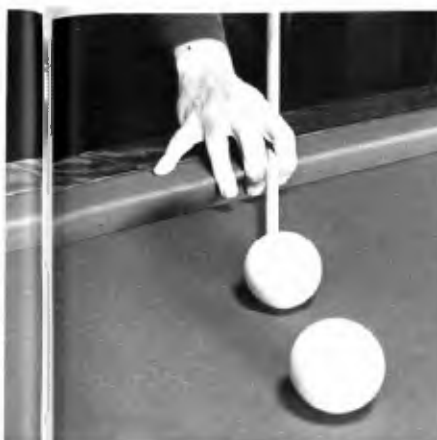
ter. Als er twee banden opeenvolgend bespeeld worden, zijn de twee opeenvolgende invalshoeken samen ongeveer 90° . Dit geldt alleen voor een hespel van een korte naar een lange band, of andersom. Een kaatsende bal op de lange band naar de overzijde heeft een invalshoek die gelijk is aan de uitvalshoek op de overstaande lange band.

Een bijzondere situatie doet zich voor in de tekening links boven. Bal b wordt met maximaal effect, op rolhoogte of de hartlijn, aangespeeld. Bal c neemt een deel van dit effect over. De c-bal is volledig vol aangespeeld. Bal b blijft nagenoeg stilliggen. Het overgenomen effect wordt zichtbaar op de eerste band die wordt geraakt onder een voldoende grote hoek. Het is nodig een voldoende grote invalshoek te realiseren; anders treedt er een verzwakte uitwerking van effecten op. Dat zien we terug in de tekening rechts onder. De grootst mogelijke invalshoek is 90° . Het rechtse effect op b wordt een links draaiende curve op bal c. De uitwerking van het effect op c, wordt op de korte band omgezet in een beweging naar links (omkering van energie). Een directe effectlijn (rechts boven) kan leiden tot een wijking van ongeveer 40° . Een indirecte wijking, overgenomen door een aangespeelde bal, blijft beperkt tot een uitdraaiende hoek van ongeveer $7,5^\circ$, zowel naar links als naar rechts. Over grotere rolafstanden en verscheidene banden kan dat een behoorlijke invloed hebben. Het verzamelen staat of valt met de kundigheid van invloed uitoefenen op bal twee.

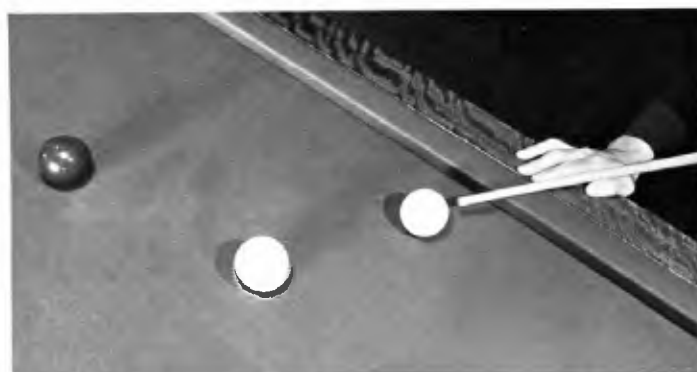




De voorhand kan op de band gebruikt worden. De hogere inspeelhoek versterkt de effecten. Als je vlak wilt blijven in de keuvoering, moet je de keu op de band leggen. In de vlakke zetting geleidt de duim de keu, samen met de gestrekte middelvinger. De wijsvinger sluit behoeven over de keutop om drie steunpunten te hebben.



Zoek je iets meer ruimte, dan kun je vanaf de bandlijst de liggende duim en de gestrekte wijsvinger als geleiders benutten. Doe dit alleen bij eenvoudige stootvormen.





De open hand kan het overzicht op de situatie verbeteren. Als de wijsvinger hindert bij laag aanspelen, kun je deze wegvouwen. De open voorhand alleen benutten bij zeer eenvoudige plaatsstootjes. Een rustige achterhand is nodig.



Achterhand bij trekstoot.

De achterhand heeft gewoonlijk een bijna haakse zetting. Is de bespelling klein en sober, dan kruipen voorhand en achterhand iets meer naar het spelbeeld toe. De beweging wordt ingezet door een polszwaai, zonodig gevolgd door het meekomen van de onderarm. Om de stootlijn vlak te houden kan het nodig zijn de bovenarm iets mee te laten zakken. Voor een trekstoot of dwingende lange stootbeweging zetten we de achterhand een paar centimeter achter de normale grip. De stootlijn moet vlak langs het lichaam lopen. Je moet met de vingers altijd de broek kunnen raken. Ga achter de stoot staan en niet ernaast. Breng de heup naar de keu.



Achterhand bij een kleine stoot.



Achterhand na een kleine stoot.



Achterhand normaal.

In- en uitvalshoeken

Een voortdurende aandacht moet uitgaan naar de kaatsing van de bal op de banden. Zonder enige voorkennis zijn banden moeilijk te bespelen. In het getekende model is uitgegaan van een invalshoek van vijftienveertig graden. Het zou te ver voeren om alle varianten ook te behandelen. In de teksten van andere techniekonderdelen, wordt naar de effectinvloeden regelmatig verwezen. Om enig overzicht te behouden is een aantal duidelijke invloeden hier uitgebeeld. In begeleidende teksten zullen we de vier onderdelen nader bezien.

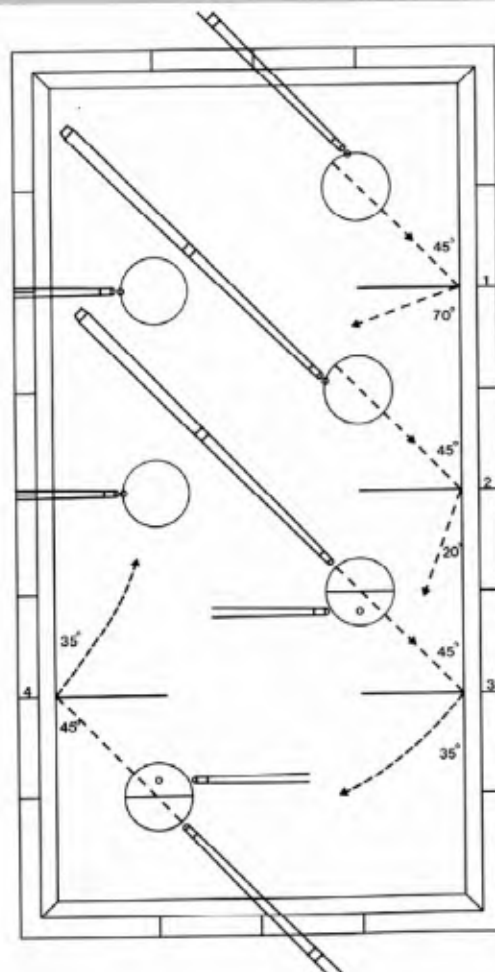
1. De afbeelding laat zien dat we de speelbal maximaal links aanspelen. Op het moment van raken van de band, zou de bal door de draaiing willen terugkeren op de richting vanwaaruit is afgestoten. De invalshoek maakt dit onmogelijk. De bal blijft in gewijzigde vorm wel voorwaarts bewegen. Het gewicht, de massa van de bal, maken terugkeer onmogelijk. De voortbewegingssnelheid, het balgewicht en de invalshoek hebben samen die invloed. Wel is er grip op de band door de uitwerking van de draaiing tegen het laken op de rubberen band. Die weerstand wordt zichtbaar, door de afslag op de band. De uitvalshoek is groter dan de invalshoek. We hebben al elders kunnen zien, dat een haakse inval op de band een wijking van ongeveer 40° mogelijk maakt. Het halveren van de invalshoek staat in relatie met die maximale wijking van 40°. Nu is de hoekvergroting ongeveer 25°.

2. Een optimale medewerking aan de voortbewegende bal. In het contact met de band wordt de voortbeweging versterkt door maximaal rechts effect. Het mag nu niet meer verbazen dat de verkleining van de uitvalshoek ongeveer 25° bedraagt. Dat vloeit logisch voort uit de gebeurtenissen bij de eerste getekende positie. Op de pagina over effecten is te zien, dat deze reacties op de band geringer worden als de invalshoek kleiner wordt.

Minimale kun je die invloed noemen, als de invalshoek kleiner wordt dan 15°. De tweede band wordt dan onder een grote hoek bereikt. Op die tweede band komt het gedoseerde effect dan zeer sterk tot uiting. Houd daar in je spel rekening mee.

3. Een afstoot op trekhoogte. De bal kaatst oorspronkelijk normaal. Dat wil zeggen, er treedt enige slip (uitvalshoekverkleining) op, door gewicht, snelheid en wrijving. Na de kaatsing op de band wordt de effectcurve van de trekstoot beter zichtbaar. De stootbal begint de rotatie zichtbaar te maken op het laken, door een curve in de rollijn.

4. Optimaal positief effect. De kaatsing op de band is bekend. Pas daarna wordt zichtbaar dat de toepspin nog niet is uitgewerkt. In de curve van de rollijn wordt zichtbaar welke invloed op de speelbal werkzaam is. Een beheerste afstoot maakt een optimale reactie mogelijk. Vanuit een harde afstoot ontwikkelen zich moeilijk controleerbare krachten.



Een andere hoek, een andere aanpak

lb Het verloop van een speellijn

nr.	bal 1 afstoothoogte	bal 1 effecten	bal 2 aanspeeldikte op twee
1	rolhoog	$\frac{1}{4}$ links	/een vierde vol rechts
2	rolhoog	$\frac{1}{4}$ links	/halfvol rechts
3	rolhoog	$\frac{1}{2}$ links	/halfvol rechts
4	rolhoog	-	/halfvol rechts
5	hartlijn	-	/halfvol rechts
6	amortilijn	$\frac{1}{2}$ rechts	/halfvol rechts
7	amortilijn	$\frac{1}{2}$ rechts	/drie vierde vol rechts
8	trekhoogte	-	/halfvol (via de band)
9	trekhoogte	-	/drie vierde vol links

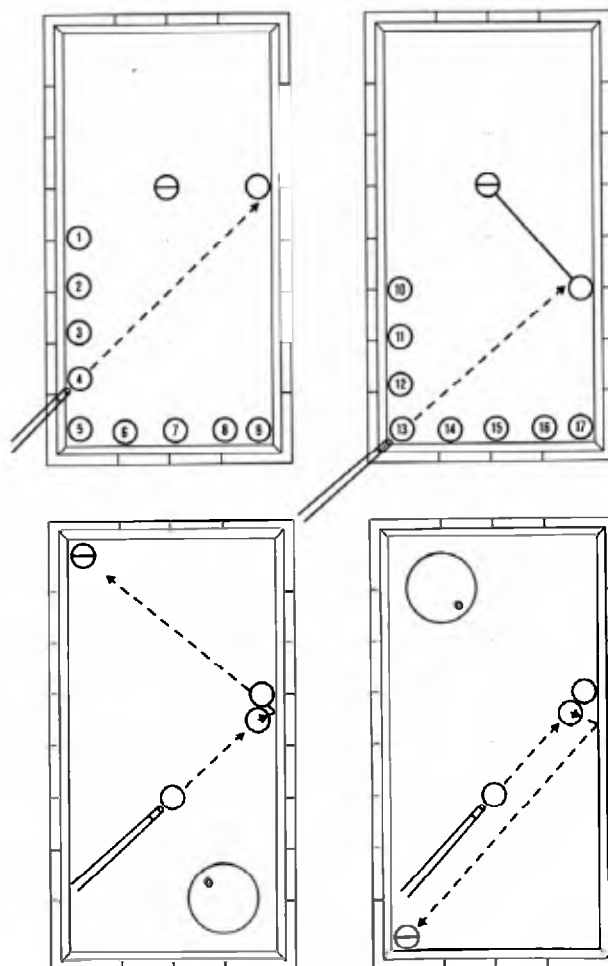
rb Het verloop van een klotspositie

nr.	afstoothoogte (bal 1)	effecten (bal 1)	aanspeeldikte (bal 2)
10	rolhoogte	-	een vierde vol links
11	hartlijn	-	dun links
12	hartlijn	-	drie vierde vol links (klotsmikpunt) lijn van twee naar drie.
13	hartlijn	-	klotsmikpunt
14	hartlijn	-	klotsmikpunt
15	amortilijn	-	klotsmikpunt
16	trekhoogte	-	klotsmikpunt
17	rolhoogte	$\frac{1}{2}$ rechts	halfvol links

lo In de beide onderstaande tekeningen wordt een lijnproces uitgebeeld. De
ro linkse positie geeft aan dat een voorwaarts uitdraaiende bal veel effect
mee moet hebben. We stoten links, omdat het effect dan, via de lange
band, optimaal tot zijn recht komt. De rechtse tekening verduidelijkt een
kerende stootlijn. De stootbal moet zijwaarts en daarna achterwaarts. Dat
realiseren we door veel rechts effect te geven op trekhoogte. De voor-
waarts uitdraaiende stootbal moet halfvol op bal twee worden aan-
gespeeld.

De achterwaarts kerende bal moet iets meer dan halfvol op twee worden
geplaatst. Wél minder dan drie vierde vol.

Als we deze twee stootbeelden verbinden, zien we de samenhang. Ver-
leggen we de derde bal steeds meer van punt 1, langs de lange hand,
naar punt 40, dan verschuift ook het aanspeelpunt.

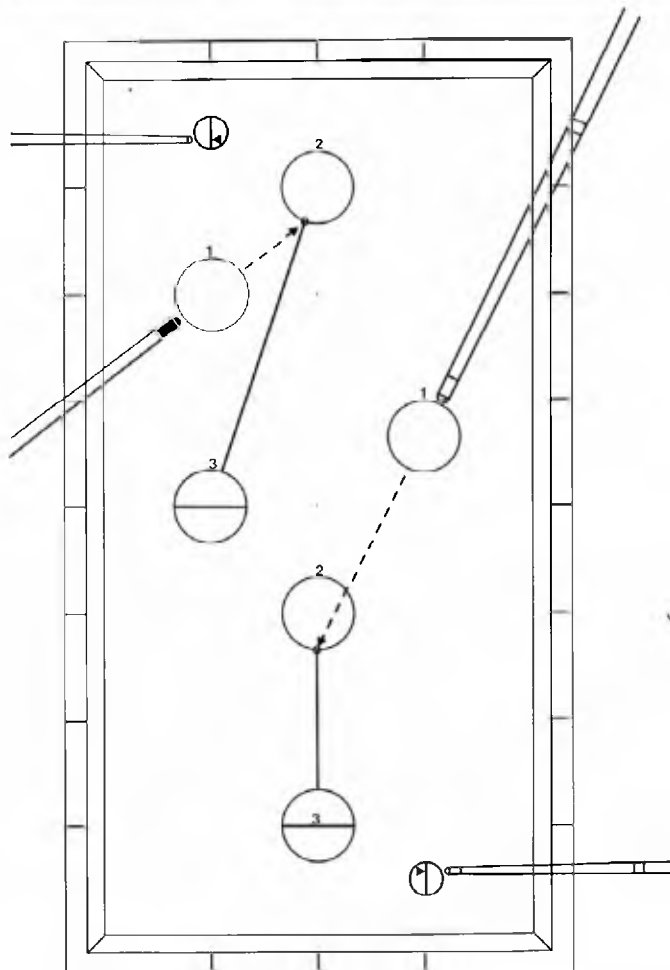


Het mikpunt bij doorschieten en trekken

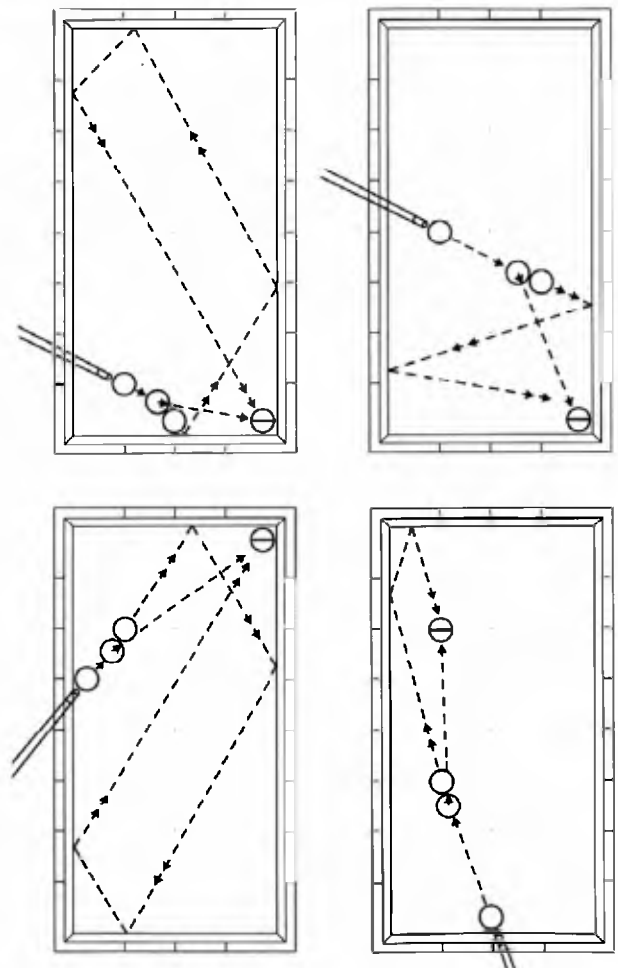
Het wordt in dit boek regelmatig genoemd. Telkens word je er weer op gewezen dat er een vast en bepaald mikpunt gebruikt kan worden. De aangegeven benadering is voor zeer veel spelsituaties een nuttig hulpmiddel. In de basistechniek voor trekstoten en doorschietstoten is deze benadering in het begin onmisbaar. Kijkend naar de tekening wijst de aanpak zich vanzelf. Het vraagt echter tijd en moeite om je deze vastomlijnde aanpak eigen te maken. Je kijkt en mikt op een 'onvast' plek. Ergens op de tweede bal kun je je het vertrekpunt voorstellen van een denkbeeldige rechte lijn naar bal drie. Dat ergens vraagt enige inbeelding. Het vraagt ook van je, dat jouw ogen zich kunnen richten op een niet-aangestipte en duidelijke plek. Kun je dat, dan is er al veel gewonnen. Je zult de eerste niet zijn, die dat punt in de stootvoorbereiding kwijtraakt. Je moet immers meer dan alleen dat ene plekje in de gaten houden. Als het wel lukt, komen er nog meer voorwaarden, waaraan de stootverzorging moet voldoen. Er mag niets mankeren aan de kwaliteit van je afstoot bij het doorschieten of trekken. Zonder effect op links of rechts is de stoot te bespelen. Pas wanneer je techniek te kort schiet, kan enig aanvullend effect mogelijk te pas komen. We schrijven nu over een neutraal bespeelbare positie. Het spreekt vanzelf, dat in een aantal situaties aanvullend effect gewenst en zelfs noodzakelijk is, om ons

speeldoel te bereiken.

De stootkwaliteit laat nog wel eens te wensen over. Het zijn dan ook niet voor niets de basistechnieken waar we mee bezig zijn. Voorbereidend kun je oefenen met twee ballen. In een later stadium breng je de derde bal in de oefensituatie. Hanteer de techniek met veel verschillende invalshoeken. In het onderdeel 'Bespeling van bal één' kun je het verloop van de aanpak nog eens stap voor stap zien uitgewerkt. Mijn voorkeur blijft uitgaan naar een vlakke bespeling van bal één. Beginnende biljarters kunnen slecht uit de voeten met de extra invloeden op de stootbal. Een gelifte achterhand verhoogt de perskracht. De speelbal moet de invloed van bal op laken en pomerans op bal in één reactie verwerken. De draaiende voortbewegingslijn van de stootbal is beter te sturen vanuit een enigszins vlakke bespeling. Het is mij bekend, dat er spelers met andere stijlen van keuvoering op de tafels te zien zijn. Iedereen moet het doen met de hem beschikbare mogelijkheden en inzichten. Het kan op zeer veel manieren goed gedaan worden. De mislukte speelvorm blijft in mijn ogen altijd de keuze voor een overdaad aan hardheid en het chronische gebrek aan stijl. Een wat oudere biljarter uit het district Bollenstreek omschreef het als volgt: 'Biljartballen luisteren goed en doen wat je zegt, zolang je maar vertrouwen in hen en jezelf hebt.' Hij vond dat 'rammers' wantrouwen in materiaal en zichzelf ten toon spreidden. Tot op heden zijn, in mijn ogen, die woorden nog steeds ten volle in waarde.



patroon: doorschieten					
bijzonderheden: Doorschietstoten vragen een bijzondere aandacht in de technische uitvoering op het mikpunt.					
lb - 43/45		bal 1 - 37		rb - 39/45 bal 1 - 32	
Bal twee speel je voor zeven achtste vol aan op links. Je mag hoog inspelen op bal één. Geef je stootbal veel rechts effect. Dit effect wordt deels overgenomen door bal twee. Door de overname van dit effect draait bal twee goed rond en komt naar de verzamelhoek. Als bal twee op weg is, moet bal één vol op bal drie lopen. Als je het aankunt, probeer dan bal één te beperken in zijn doorrolsnelheid. Dat kan, door de doorschiethoogte enigszins te beperken. Een fraaie stoot, als alles naar wens loopt.			Bal één op rolhoogte of iets meer afstoten. Geef voor drie vierde links effect. Dit effect wordt deels overgenomen door de tweede bal. Door dit overgenomen effect draait bal twee goed uit via de lange banden. Bal twee moet voor zeven achtste aan de rechterkant worden geraakt. Het tempo van bal één kan beperkt blijven. Door rustig naar drie te rollen voorkomen we een klotsmogelijkheid. De tempobeperking naar drie zorgt er ook voor dat bal drie in de hoek blijft liggen. Daar kan dan een verzamelpositie ontstaan.		
lo - 12/05		bal 1 - 16		ro 12/27 bal 1 - 43	
Flink stuwend spelen op één. Afstoten op doorschiethoogte. Geef veel links effect, zodat de tweede bal dit beperkt kan overnemen. Daardoor draait de tweede bal goed rond. Bal twee speel je voor zeven achtste vol aan op de rechterkant van de bal. Na het sturen van bal twee moet je bal één direct naar drie brengen. Het effect op links laat je speelbal afslaan op de korte band. De speelbal komt haaks van de korte band af. Vol op drie spelen voorkomt ook het weglopen van bal drie uit de hoekpositie. Benut een lange voorhand.			Een beetje gevaarlijke stoot als je niet ervaren bent. In de beginbladzijden van dit boek kun je terugvinden hoe je moet doorschieten. Het mikpunt op de tweede bal ligt achter de bal. We zoeken dan de denkbeeldige verbindingslijn naar de derde bal. Zo kant het natuurlijk heel goed. In deze situatie haal je er meer uit als je durf hebt. Speel bal twee vol aan. Eigenlijk loopt de speelbal dan achter langs. Met drie vierde rechts effect draait hij goed uit naar rechts en bal drie. Twee komt dan beter bij.		
opmerkingen:		bal	lb	rb	lo ro
		1	dh - ¾ re	rh - ¾ le	dh - ¾ le dh - ¾ re
		2	⅞ vl	⅞ vr	⅞ vr vol
		3	v	v	v v

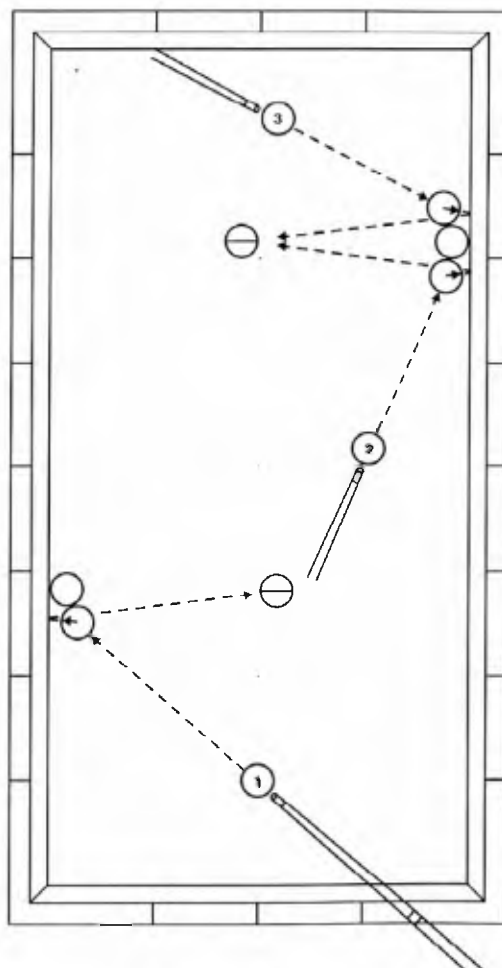


Snijden

1. In positie één liggen de ballen bijzonder gunstig. Een verzorgde snijstoot leidt zeker tot een carambole. Een paar basisregels moet je wel even onthouden. Als de hoek van bal één met de band ongeveer 45° is, speel je bal twee helfvol aan. Zonder effect en rolhoog afstoten; laat bal één rake-lings langs bal drie voorlangs rollen. De botsing met bal twee heeft ook een beetje veerkracht t.o.v. elkaar in zich. Om die vering te herstellen, geef je bal één voor twee derde rechts effect. Nu loopt bal één vol naar bal drie.
2. In deze aanspeelsituatie is de hoek van bal één met de band ongeveer 30° . De uitgangspunten van situatie één gelden ook hier. Wel is er enige aanpassing nodig. Bal twee kan nu op drie vlerde vol worden aangespeeld. Omdat bal twee nogal vol geraakt wordt, verliest bal één veel snelheid. De

neiging tot doorrollen van bal één kun je beperken, door iets lager, op de hartlijn, af te stoten. Het hersteleffect kun je in deze spelsituatie weglaten. Bal twee loopt behoorlijk ver weg. Dat kun je benutten om bal twee te plaatsen. Eindig na de carambole dicht bij drie.

3. Nu is de aanspeelhoek vergroot tot ongeveer 60° . Halfvol aanspe-len zou nog wel kunnen. Dan moet het uitdraaiend effect wel sterker worden. Voor een prettige speelwijze kun je beter bal twee op één vierde vol aanspelen. Een klein beetje rechts effect en afstoten op rolhoogte leiden eenvoudig tot carambolage. Bijna alle snijstoten hebben het nadeel dat bal twee en drie uit-eengedreven worden. Als je beheerst op drie speelt, kun je van drie uit een aardige rappel-positie krijgen. Essentieel is, het punt scoren. Daarna bekijk je of de restpositie goede mogelijkheden biedt op het volgende punt.



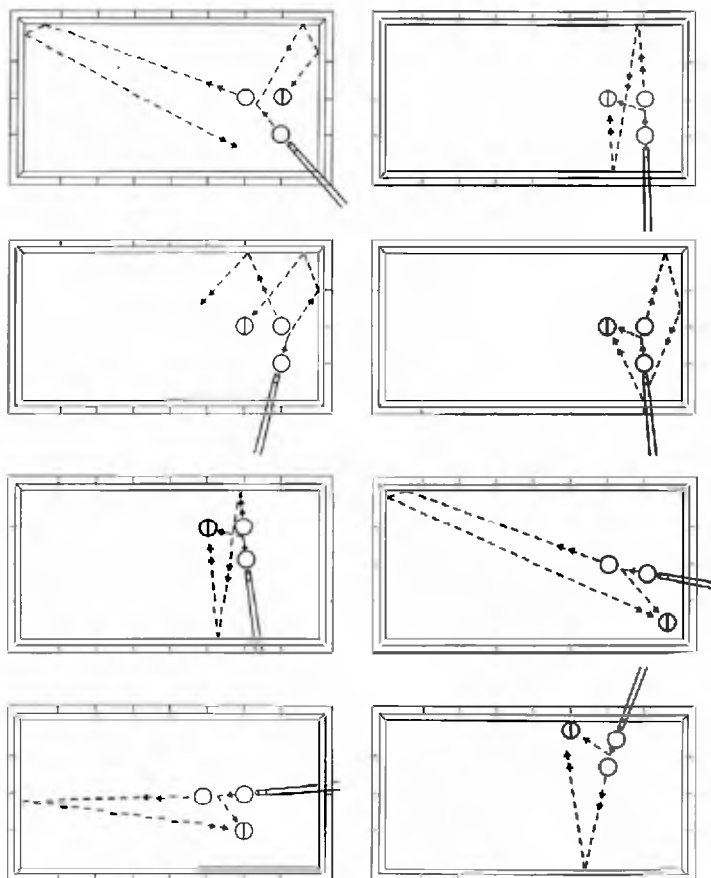
Rappelleren

Het woordenboek gebruikt een prachtige toelichting op de betekenis van het woord 'rappelleren'. Er staat als toelichting op de betekenis 'terugroepen'. In letterlijk zin is dit onmogelijk. In overdrachtelijke zin is het een prachtige omschrijving van ons handelen. We bespelen een positie. Het spreekt vanzelf dat de ballen weggrollen, nadat ze zijn aangegespeeld. Het maakt de carambole mooier als alle ballen weer bij elkaar liggen, als ze zijn uitgerold. Ons uitgangspunt bij nagenoeg alle stoten was immers: caramboleren, met als resultaat een goed speelbare vervolgpositie.

De getekende situaties zijn maar een greep uit de eindeloze rij van varianten in de rappelposities. De afbeeldingen willen een hulp zijn in de gedachtenvorming. Ook de kleinere biljarter (beperkt speel-moyenne) kan best inzien, dat speelsituaties meer bieden dan enkel de carambole. Zonder enige kijk op de mogelijke vervolgsituatie is biljarten geestelijk erg zwaar. Een zekere carambole kan dan gevolgd worden door een onmogelijke positie. Nooit kan het idee groeien, dat je de rollijnen aardig in de hand hebt.

Het verrijken van je speelinzicht is

best te doen, wanneer je in gelijksoortige stootvormen steeds dezelfde keuze maakt. Verander je speelstijl niet, omdat het een keertje niet helemaal naar wens loopt. Iets nieuws uitproberen kun je veel beter bewaren voor een rustig oefenuurtje. Een ander idee ontwikkelen leent zich beter voor de clubavond, met het advies van betere biljarters. Een aantal posities leent zich in het geheel niet voor direct verzamelen en rappelleren. Een voorbereidende stoot kan in de vervolgpositie het rappel wel mogelijk maken. Juist de speler met speelinzicht handelt niet overhaast. Rustig opbouwen, overzien en plannen, vormen de eigenschappen van de zelfbewuste speler. Voor zover niet getekend of genoemd in dit beperkte overzicht, behoud je eigen specialiteiten. Laat een ander nooit de fraaie, zelf ontwikkelde stoten te niet doen. De charme van het biljarten is ook, dat de beginner in staat blijkt tot een oorspronkelijke kijk op het spel en zijn mogelijkheden. Blijf trouw aan oplossingen die je zelf hebt ontwikkeld. Juist aan die eigen speelstijl kunnen anderen je herkennen. Je komt nooit hogerop, als je elke wedstrijd en elke stoot hanteert als een volledig nieuw gebeuren. Oefen de rappelstoten regelmatig. Ze vormen de basis van je mogelijkheden in het verzamelen.



Aanspelen onder een hoek

De gewone afstootlijn is vlak, als er op rolhoogte gespeeld kan worden. Moeten we de eerste bal dieper aanspelen, dan ontstaat er enige lift in de achterhand. We kunnen de keu niet meer vlak hanteren vanwege de aanwezigheid van een band. Dezelfde situatie doet zich voor als we onder de hartlijn willen afstoten en bal één ligt dicht bij de band. Al deze situaties laten we rusten, zoals ze zijn. Komt de hellingshoek naar een hoek van ongeveer 30°, dan spelen andere factoren een rol.

Een gelifte keu

We spreken van een gelifte keu, als de hellingshoek van de keu zich beweegt rond 30°. In het merendeel van de posities wordt de lift veroorzaakt door diep willen aanspelen op de stootbal. De geheven achterhand maakt een lange keuvoering onmogelijk. De stootruimte is beperkt en de houding van de achterarm verhindert een ruime stoot. Zoals bij alle stootvormen die enige aanpassing vragen, moet er extra aandacht zijn voor de afstoot. Een gelifte achterhand bij een diepe stoot veroorzaakt makkelijk extra draaiing op de stootbal. Eerder dan bij een vlakke afstoot, heeft bal één de neiging te gaan zeilen. Dit kan voorkomen worden door een ingehouden, verzorgde afstoot.

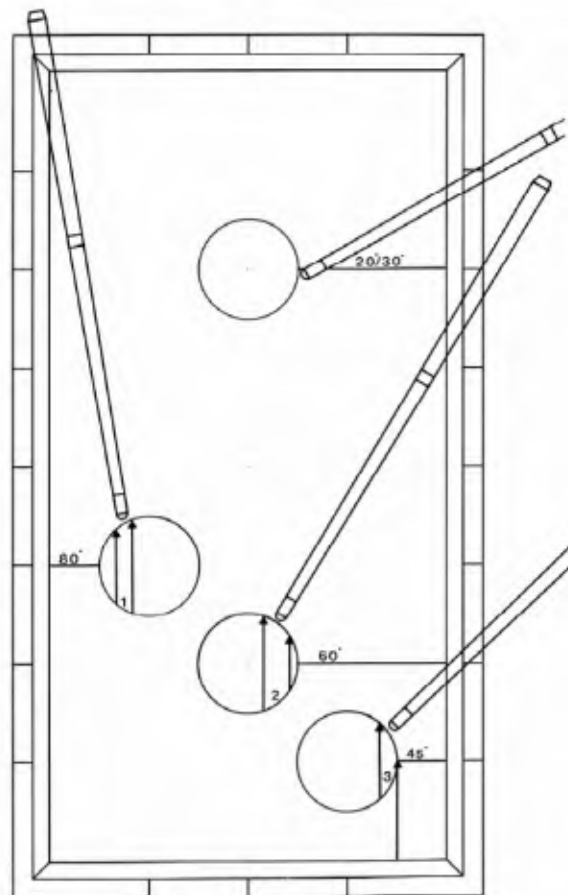
De massé

We spreken van een masséstoot als de keu wordt gehanteerd onder een hoek, groter dan 30°. De bedoeling bij de masséstoot is de stootbal onder een curve voorwaarts te spelen. Meestal ligt de tweede bal niet te ver weg, zodat hij goed aangespeeld kan worden. De hellingshoek kan oplopen tot bijna 90°. In de afsluit merk je, dat een kleinere hoek de stootbal verder wegduwt. Hoe rechter de keu, hoe directer de bal reageert en de curve ingezet wordt. Vanuit het gezichtspunt en de invalshoek gelden de gangbare regels voor aanspelen. Let op de ketszone.

Speel liever beheerst op zeker, dan stijlvol ketsend te missen.

De piqué

De piquéstoot wordt altijd gespeeld vanuit een grote hoek. Minder dan 60° zal de invalshoek niet gauw zijn. De bedoeling van de piquéstoot is de stootbal, na een langere of kortere voorwaartse beweging, te laten terugkeren. In de voorwaartse rolbeweging wordt bal twee geraakt. Daarna komt de stootbal terug naar bal drie. De piqué wordt ook gebruikt, als er weinig of geen plaatsruimte is voor de voorhand. Voor elke bijzondere houding moet extra concentratie en speelzorg worden opgebracht. Na een fraaie piqué is de verleiding soms groot om andere vervolgposities te onderschatten. Kom met beide benen terug op de grond en overzie met hernieuwde aandacht de speelpositie die er ligt.



Spelvormen

Spelend biljarten

lb Beginnende biljarters en gevorderden blijven altijd zorg hebben over het roltempo van de ballen. Het misstaat dus niemand om regelmatig te oefenen op tempo. Plaats ballen direct of onder een hoek en bepaal vooraf waar de bal moet komen stil te liggen. Een constante afstoothoogte, bijvoorbeeld rolhoogte, maakt het mogelijk vervolgstoten meer of minder snelheid mee te geven.

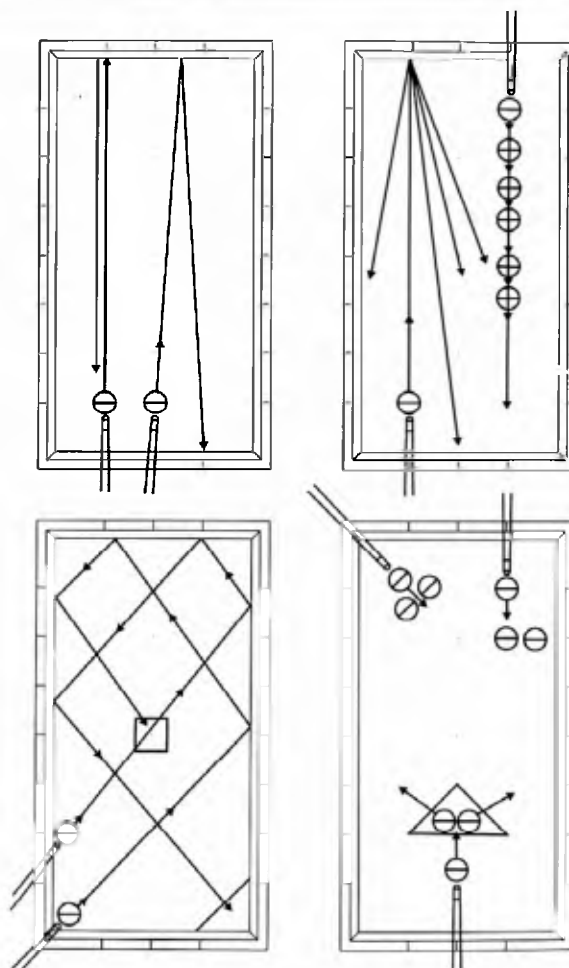
rb Behalve het hanteren van het roltempo, moeten we ook effecten kunnen doseren. Met een afstoot op rolhoogte bepalen we vooraf tempo en richting. Een kegeltje op tafel als mikpunt, na terugkeer van de korte band, kan de concentratie bevorderen. De rechtse positie geeft nog eens aan, dat de achterhand moet leren drijven.

Met een maximaal aantal kleine drijfstoetjes proberen om op lijn naar de overzijde te komen. Als een medespeler de overzijde neemt, kan er een onderling wedstrijdje van worden gemaakt. Je hebt dan wel per speler een teller nodig. De oefening kun je herhalen met twee ballen. Nu rolt bal één op twee en reut. Zo kun je bijna het aantal kleine stoetjes verdubbelen, alvorens bij de korte band te arriveren.

lo Een variant op de speelmogelijkheden van links boven. Het bospelen van het centrumvak is het moeilijkst. Je kunt op de afspeelplaats het aantal startballen uitbreiden. Probeer alle beschikbare ballen in een zo kort mogelijke 'tijd' of aantal stoten in het centrale vak samen te brengen, door middel van kleine stoetjes.

ro Links boven in de tekening is uitgebeeld: bal één in een zo groot mogelijk aantal kleine stoetjes dóór de twee andere ballen door drijven. In de praktijk kan het een manier zijn om de positie richting korte band te keren. De bandtekening is bedoeld om herhalend te oefenen, dat een rappel vanaf de lange band gemaakt kan worden.

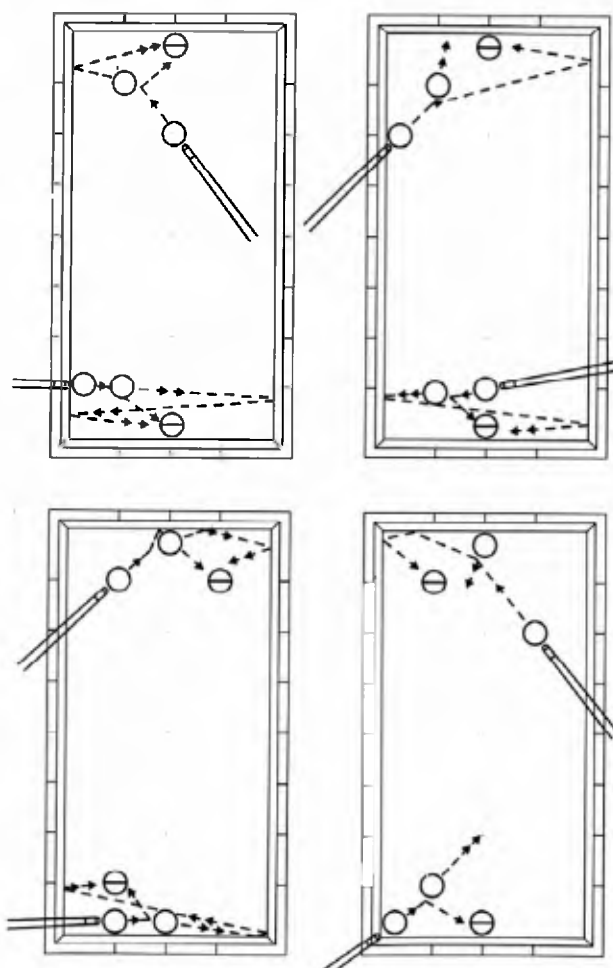
Als de tweede bal goed geplaatst wordt, ontstaat een positie die doet denken aan de 'Série Américaine'. De driehoek is het vak waar de ballen naar terug moeten. Eerst speel je ze eruit. Daarna moeten ze in zo weinig mogelijk stoetjes, inclusief de speelbal, teruggebracht worden binnen de driehoek. Schakers denken voor ze een zet doen. Biljarters denken alvorens een reeks van stoetbeelden in gang te zetten. Zij zitten erbij, wij blijven erbij staan, om alles goed in ons op te nemen en in te schatten. Wij leven bij de regel: zien, denken, doen.



Klein verzamelen

Posities: Beschrijving:

- 13/07/03 lb** Een ingehouden trekstootje. Probeer je stootbal vol op drie te houden. Er kan een aardige seriepositie overblijven.
- 35/36/43 lb** Dwingend vol aanspelen op twee met links effect. Breng je stootbal achter bal drie langs de band. Zo laat je meer passeerruimte voor bal twee. Let erop dat twee met een juist roltempo naast bal drie eindigt.
- 11/07/03 rb** Dun langs twee naar de lange band. Rustig rollend afstoten. Als drie een duwtje krijgt, is er meer overzicht in de vervolgsituatie. Kom je zachtjes vol achter drie, dan kunnen de ballen achter elkaar komen te liggen.
- 38/37/43 rb** De positie is enigszins gunstiger gemaakt, door bal één een centimeter meer van de band te houden dan bal twee. Daardoor wordt het indraaien van twee redelijk mogelijk gemaakt. Trek met links effect. Kruip voldoende achter bal drie om bal twee te laten passeren. Pas op voor een achter elkaar komen van de ballen. Een kleine positie is geen garantie voor een volgende carambole.
- 07/03/09 lo** Halfvol of iets dunner aanspelen op twee. De afstoot op de hartlijn krijgt maximaal rechts effect mee. Rustig dwingend spelen. Bal drie houd je zoveel mogelijk op zijn plaats. De vervolgpositie biedt je veel mogelijkheden.
- 41/42/36 lb** Bal twee moet minstens voor drie vierde vol geraakt worden. Speel je bal twee lichter aan, dan komt bal twee direct naar drie toe rollen. Je moet de derde bal aanspelen aan de oostzijde. Zo kan de rollende bal twee redelijk passeren.
- 09/03/07 ro** Bespeel bal twee halfvol. Geef bal één veel links effect op de hartlijn. Let erop dat je bal twee zachtjes aanspeelt. Duw drie een beetje op, zodat de vervolgpositie beide ballen bij elkaar in de buurt brengt. Voor sommigen is een trekstoot, direct vanaf drie naar twee beter te hanteren.
- 40/36/43 ro** Bal twee dik aanspelen en goed tempo meegeven. De stootbal kan door veel rechts effect op de amortilijn, iets onder het midden, rustig uitdraaien naar drie. De derde bal kan een duwtje hebben om zo in een verzameling te komen.



De série Américaine

In de naamgeving van de serie langs de band is de oorsprong terug te lezen. Zoals gebruikelijk in sportontwikkelingen wordt de 'uitvinding' ook opgeëist door vele anderen.

In het hanteren van dit seriemodel kunnen een aantal technische adviezen hun nut hebben.

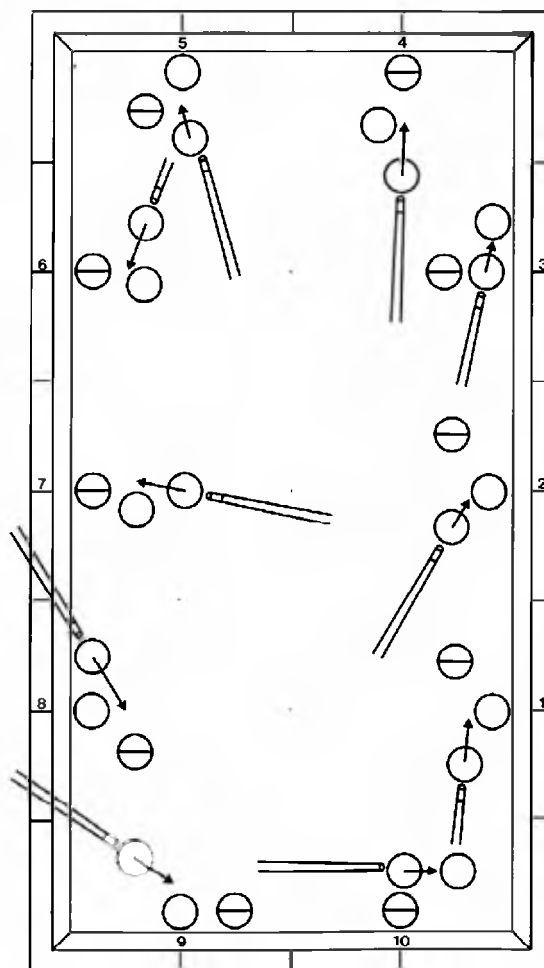
- Probeer de stootbal verder van de band te houden dan de bespeelde ballen.
- Verhoog de balans op de achterhand, door de achterhand een beetje naar voren te schuiven op de keu.
- Hanteer (zo mogelijk) een vlakke keuvoering en beperk het geven van effecten tot het noodzakelijke.
- Een goed overzicht en een kleine lichte 'drive' kun je maken, door een open korte voorhand te hanteren.
- Herstel tijdig en bijzonder zorgzaam de afgebrokkelde ideale speelsituatie.

In de reeks van mogelijke situaties zijn er in de tekening tien uitgebeeld. Van elke positie wordt één vorm van bespelen aangegeven. Er valt niet in te schatten, met welk gevoel elke speler een speelsituatie beziet. Het staat ieder vrij om de uitwerking een persoonlijke toets te geven. Het doel blijft voor allen gelijk. De ideale speelsituatie moet behouden blijven.

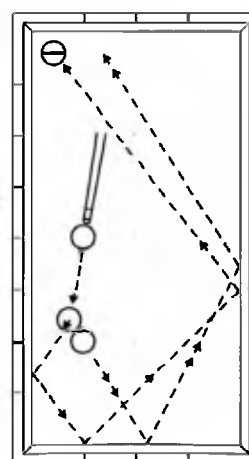
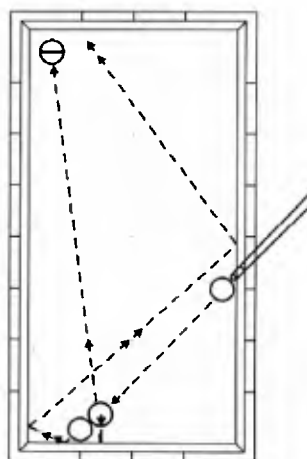
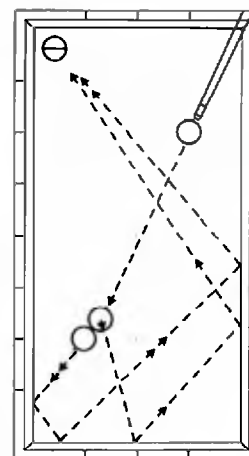
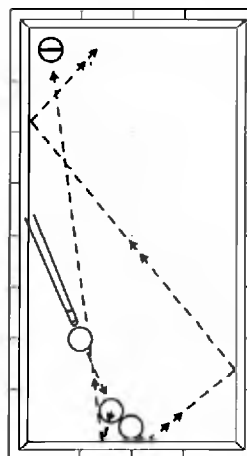
- Bal twee lichtjes opduwen op rolhoogte. Laat drie zoveel mogelijk liggen. Streef naar positie vijf.
- Ideale aanspeelsituatie. Bespeel

twee halfvol en rolhoog. Twee kaatst en loopt op bal één. Raak drie voorzichtig vol. In dit model liggen de grondslagen van de serie. Bal twee gaat kaatsend mee met één. Bal drie wordt in een rechte lijn keer op keer voorzichtig vol opgeduwd, langs de denkbeeldige lijn op ongeveer 11 centimeter van de band.

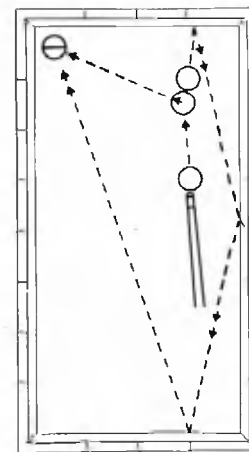
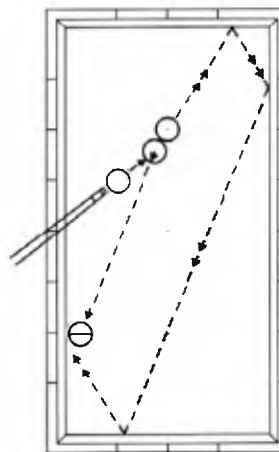
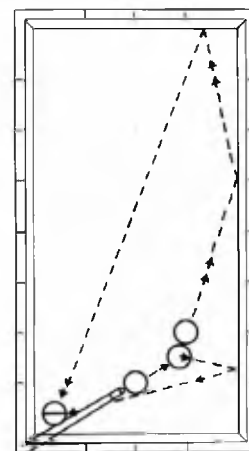
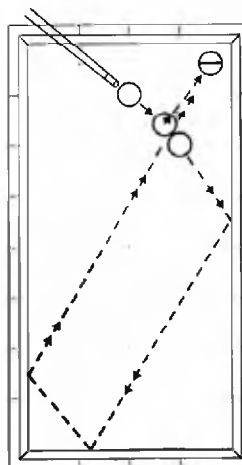
- Trek bal één met licht links effect dun langs bal drie terug. Een goede uitvoering kan leiden tot een herstel van situatie twee.
- Bal twee zeer dun en zacht bespelen. Drie behoeft alleen geraakt te worden. Als één te ver doorrolt kan een lichte masséstoot leiden tot situatie vijf. Zie situatie acht.
- Neem bal twee dun mee. Draai daarna met licht rechts effect uit op bal drie.
- Zacht en beheerst aanspelen op twee, voor drie vierde vol. Daarna bal drie laten uitklotsen om één verder van de band te brengen.
- Subtiel, dun, zacht en diep spelen. Houd bal één ruim van de band af. Licht links effect leidt soms tot situatie één, zoals aangegeven in de tekening.
- Voorzichtig dun uitrollen tot positie vijf of tien. Een goed gespeelde ingehouden massé is evenzeer mogelijk.
- Speel bal twee zo dik mogelijk aan. Daardoor komt bal twee een beetje van de band af. Drie moet je dun raken. Blijf dicht bij drie en houdt de positie klein.
- Zeer lichte trekstoot met een klein beetje links effect. Daardoor draait bal twee in naar de korte band. Passeer bal drie dun en vang bal twee op met bal één.



patroon: ruimteverzameling					
bijzonderheden: Een aantal grote posities leent zich heel goed om direct in verzameling te brengen.					
lb - 01/43		bal 1 - 32		rb - 01/32 bal 1 - 14	
Verzamelstoten over grote afstand liggen de meesten niet. Je hebt, zoals in alle getekende situaties, een stootbal 'tussen' de beide raakballen liggen. Dat leidt bijna altijd tot bandenspel. Dat is op zich al last genoeg. Toch kun je, als je er wat beter naar kijkt, er best een aardige oplossing voor zien. Raak bal twee minimaal halfvol. Slaan de ballen makkelijk af, dan kun je dat herstellen door bal één voor twee derde links te raken op rolhoogte. Eén en twee rollen elk, vanuit hun eigen lijn soepel naar de hoek toe.			Deze stoot vraagt iets meer. Bal twee moet op tempo voor twee derde vol worden geraakt. Met voor drie vierde links effect op de hartlijn, komt één goed draalend naar de hoek toe. Bal twee moet zo dik worden aangespeeld om een goede lijn naar drie te krijgen. Speel deze situatie uit met een mooie lange voorhand. Zo kun je nauwkeurig vol het punt op twee aanspelen. Zo menging we twee belangen. Het effect moet één op koers zetten. De aanspeeldikte op twee bepaalt de kwaliteit van de verzamelstoot naar de hoek.		
lo - 01/42		bal 1 - 30		ro 01/32 bal 1 - 22	
Soepel inspelen op rolhoogte met een klein beetje rechts effect op één. Dit effect zet bal één op koers naar drie. Bal twee raak je voor twee derde vol. De tweede bal wordt zo vol aangespeeld om hem op de goede lijn naar drie weg te sturen. Het is niet uitgesloten, dat er bij de kruising van de rollen klotrisico aanwezig is. Het ontwijken van dit risico kun je vinden in dikker of dunner raken van bal twee. Je accepteert dan ook dat twee minder goed meeloop naar de derde bal.			Klotrisico is er ook in deze situatie aanwezig. Het risico kan beperkt worden door bal twee zwaarder aan te spelen (dikker te raken). Dat leidt er tevens toe dat bal twee nog rechter terugloopt naar de korte band. Het eindpunt van twee ligt dan mogelijk dicht bij punt 4. Stoot af op de hartlijn en geef je speelbal voor twee derde links effect. De praktijk geeft aan, dat bal twee het beste iets meer dan halfvol kan worden geraakt. Het dreigende klotrisico bij de lange band kan dan vermeden worden.		
opmerkingen:		bal	lb	rb	lo ro
		1			
		2			
		3			



patroon: ruimteverzameling					
bijzonderheden: Een aantal stoten is van zeer groot belang om tot verzamelen te kunnen komen.					
lb - 05/14		bal 1 - 8	rb - 34/40		bal 1 - 38
Deze speelsituatie komt talloze malen voor in allerlei variaties. Je moet telkens proberen bal twee goed op koers te zetten. Vanuit die gegevens ga je daarna proberen de carambole sober en gaaf te maken. Je trekt bal één zonder effect naar drie. Bal twee speel je voor drie vierde vol aan. In werkelijkheid is er zeer veel variatie. Een beetje effect kan het rondlopen van bal twee bevorderen. Je moet er wel op letten, dat drie in de hoek blijft. De verzamelde positie kun je dan mogelijk ideaal maken langs de band.			Deze stoot noemen we wel een dwangstoot. Je doet er alles aan om bal twee een goede vertreklijn te geven. Pas daarna bezie je hoe de carambole tot stand moet komen. In dit geval ken bal twee halfvol worden aangespeeld. Om één goed terug te laten keren vanaf de lange band, speel je iets onder de hartlijn. Een volle stoot op trekhoogte zou veel te zwaar uitwerken. Oefen deze situatie dikwijls. Ze is bepalend in veel wedstrijden. Het vermijden en niet toepassen van effecten blijken voor velen heel moeilijk te liggen.		
lo - 13/31		bal 1 - 17	ro 01/09		bal 1 - 19
Hier ligt het probleem duidelijk en helder voor ons op tafel. Het mikpunt op twee is gelegen aan de voorzijde van de bal. Er is geen aanvullend effect nodig om bal twee goed rond te brengen. Met een mooie vlakke lange voorhand ken er weinig misgaan. Afstoten op trekhoogte. Niets forceren en ten volle op techniek trekken naar bal drie. Kunnen we met de beste wil van de wereld de trekstoot niet aan, dan rest ons een bandstoot via korte of lange band. De rolstoot op de korte band is veiliger.			Daar moet nogal een flinke stoot aan te pas komen. De speelbal is makkelijk naar drie te brengen. De tweede bal legt een behoorlijke afstand af. Met overleg en beheersing is dit een zekere verzameling. Raak bal twee voor drie vierde vol en geef je stootbal voor drie vierde links effect op de amortlijn (iets onder de hartlijn). De stoothoogte remt de snelheid van je stootbal. Het effect, deels overgenomen door bal twee, doet de tweede bal goed bijkomen. Het effect op één laat deze bal uitwijken.		
opmerkingen:					
		bal	lb	rb	lo
		1			
		2			
		3			



Dubbelrollers

In de tekeningen zijn situaties afgebeeld, die we liever niet te dikwijls op tafel tegenkomen. In nagenoeg alle oefenstof komen we tegen dat bal twee werd opgeduwd en bal drie zoveel mogelijk in rust bleef. Ook al proberen we dat steeds opnieuw, de praktijk laat ons ook andere situaties oplossen.

De uitgebeelde situaties vragen van ons, dat we ook bal drie verplaatsen. Door drie te verplaatsen kunnen we komen tot een verbetering van de positie. Het spreekt vanzelf dat de stoot aanzienlijk moeilijker wordt, als we er een speelelement aan toe voegen.

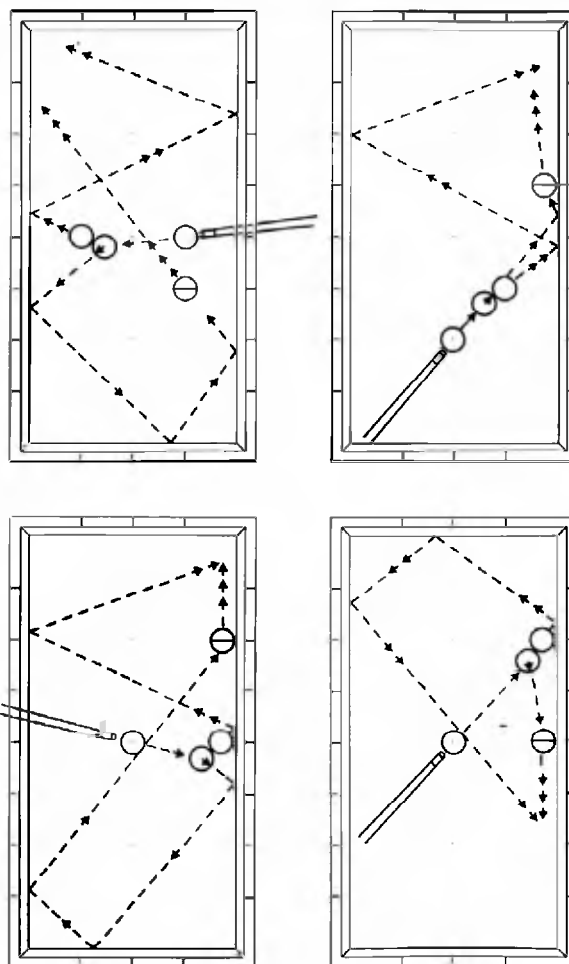
lb Bal één kan worden afgestoten op rolhoogte met twee derde rechts effect. In de rollijn van bal één wordt op geen enkele wijze het roltempo beperkt. Je hoeft dus niet hard af te stoten. De kwaliteit van de stoot staat of valt met het vol raken van bal drie aan de zuidoostzijde. Alleen dan heb je als vervolgsituatie de speelballen vóór je liggen in de richting van een hoek. Zo'n vervolgpositie is voor bijna iedereen goed te bespelen.

rb Technisch is deze positie lastig te bespelen. Je moet de doorschiettechniek goed in de vingers hebben. Vol doorschieten op twee brengt bal twee in de goede richting. Om bal één te laten caramboleren op drie, moet je voor drie vierde links effect geven op rolhoogte of hoger. Het meegegeven effect laat bal één al iets wijken naar bal drie. Is er

onvoldoende wijking, dan zorgt de uitwerking op de band, dat één vlot naar drie uitdraait. Het is wel zaak om drie goed aan de zuidzijde aan te spelen. Dan is de vervolgpositie terug te vinden in de hoek.

lo Lang niet elke speler voelt zich geroepen om het speelpatroon te hanteren, zoals aangegeven. Een directe vlakke stoot langs de band lijkt veel bruikbaar. Zelfs een pittige trekstoot vanuit drie naar twee biedt mogelijkheden. Toch moet je dit soort situaties eens wat nader bezien. Het halfvol aanspelen op twee, met drie vierde rechts effect op de hartlijn is heel goed speelbaar. Je forceert niets, de speellijn is heel soepel. Daardoor kan je controle op het verloop heel sterk zijn. Kun je bal drie aan de zuidzijde aanspelen, dan ligt er een goed speelbare vervolgpositie.

ro Durf je het niet aan om de positie te verbeteren door rond te spelen, dan kun je ook schuin intrekken. Bal twee moet minimaal voor drie vierde vol worden geraakt. Door dik op twee aan te spelen komt deze bal goed rond. Speel je dunner aan, dan komt bal twee diep uitrollen naar de hoek bij 45. Dan zul je ook bal drie veel verder moeten opduwen. Je stoot af op trekhoogte en geeft voor drie vierde rechts effect. De trekstoot moet verzorgd worden uitgevoerd. Dan hoef je niet zo fors af te stoten.



Bandstoten

In dit geval bedoelen we daarmee, spelen over band.

Het bandstoten als wedstrijdvorm wordt elders enige aandacht gegeven.

De tekening links boven maakt al snel duidelijk waar we op moeten letten. Bal één zou eigenlijk naar de plek van de driehoek moeten rollen. In dat geval spelen we een gave driehoek. Dan hebben we echter geen rekening gehouden met een geringe vergroting van de hoek van uitval op de lange band. Je kunt je het rolproces als volgt voorstellen.

Bal één rolt vanaf bal twee naar de lange band. Zonder invloeden zou bal één rechtdoor lopen. Op de band wordt de rolrichting zeer snel afgeremd en onder een hoek gewijzigd.

Als bal één recht naar de band zou lopen, dan kwam bal één ook recht terug. In alle andere situaties behoudt bal één de gewoonte om de rolkoers zo lang mogelijk van invloed te laten zijn. Het gewicht van de bal zakt even weg in het rubber en het laken van de lange band. Daar treedt een geringe slip op. Het gladde voorwerp, de bal, glijdt heel lichtjes iets verder. De voorwaartse rolbeweging smooit in het laken. De snelheid wordt omgezet in een restsnelheid in een andere richting.

Bij een grote rolsnelheid zakt bal één dieper weg in het rubber van de band. Het rubber wordt meer ingedrukt. De reacties zijn heviger. Het weerkaatsen op de band verloopt onnatuurlijk. Afhankelijk van het materiaal kan de speelbal gaan zeilen of volkomen wegslijpen. Het rolpatroon van een bandstootbal is

ook veel prettiger te sturen, als je meegaat in het natuurlijke gedrag van bal één. In de twee bovensituaties is het stootmodel beter hanteerbaar als je afstoot op rolhoogte. Enig rechts effect maakt de rollijnen goed beheersbaar.

De tekeningen geven nog eens duidelijk aan, dat het mikpunt op de band iets vóór de top van de gelijkbenige driehoek ligt. Komt de speelbal onder een kleine hoek (minder dan 30°) naar de band, dan neemt de slip toe. Dit gebeurt vooral als er te snel wordt gespeeld. Een zeer beheerste rolstoot, zoals rechts onder, kan de afwijking van de uitvalshoek beperken.

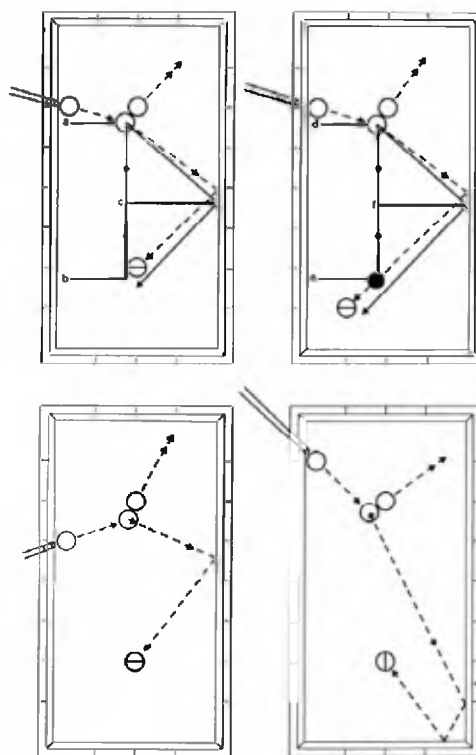
De moeilijkste groep vinden velen de éénbanders met dubbel effect. De bandstoot zelf is al lastig. Dan blijkt ook nog eens dat de speelbal enigszins trekkend moet worden gespeeld. Als dan ook nog heel wat effect moet worden meegegeven om tot carambolage te komen, dan is het speelprobleem groot.

Behandel dergelijke posities tweeledig.

Plaats in gedachten bal drie even bij de lange band. Daar waar bal één op de band moet komen. Dat is te doen met de aanspeeldikte op twee en enige inschatting van de afstoothoogte.

Het effect dat je meegeeft aan bal één is bedoeld om bal één voldoende te laten uitdraaien naar punt 33, daar waar bal drie in werkelijkheid ligt ($\frac{1}{4}$ vol op twee - $\frac{1}{4}$ rechts effect - afstoten op $\frac{1}{2}$ hoog).

De situatie rechts onder loopt wat eenvoudiger. Bal twee kan voor drie vierde vol worden aangespeeld. We stimuleren het rolpatroon door drie vierde rechts effect mee te geven. Gezien de afstand naar de band is



afstoten op rolhoogte het meest logisch.

Aangekomen bij de lange band loopt één makkelijk en soepel door de hoek naar drie. Het blijft altijd raadzaam om speelsituaties via de band(on) zo weinig mogelijk te beperken in het rolgedrag. De toe-

lichting en de uitleg zijn evenzeer van toepassing op het bespelen van lossebandstoten. Situatie twee vereist een denkbeeldige verschuiving van bal één. Vanuit de stippositie is een mikpuntbepaling op de band eenvoudiger te doen.

De lossebandstoot

Als het niet anders kan, dan moet het maar. Zo bezien veel beginnen de biljarters de lossebandstoot. Hij mislukt nogal eens. Nu moet mij van het hart: makkelijk is hij ook niet. Toch is er best iets van te maken. Dan moet je proberen met een paar felten rekening te houden. Het is ons niet onbekend, dat de uitvalshoek, gelet op de hoek met de band, kleiner is dan de invalshoek. In de hoekaanduiding gebruik ik de hoek tussen rollijn en band. De andere benadering gaat uit van een denkbeeldige loodlijn op de band. Mijn voorkeur voor de hoek met de band komt voort uit een praktische zienswijze. De band is zichtbaar aanwezig en de denkbeeldige loodlijn niet. Getekend kun je beide hanteren, zoals de tekening laat zien.

- 1 Een zeer gunstig uitgangspunt kun je dit noemen. Vertrekplaats van bal één en mikt punt liggen op één lijn. Dat maakt de bepaling van de kaatsplek op de band makkelijker.

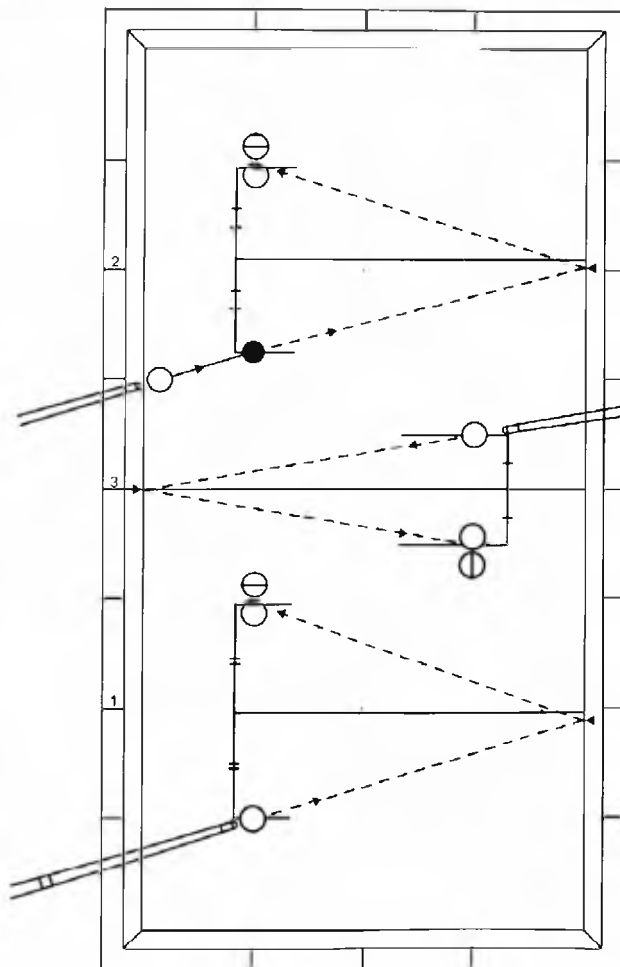
Let er goed op dat het mikt punt op de speelsituatie bijna vol op de tweede bal ligt. Na het raken van bal twee kan de speelbal natuurlijk uitwijken naar de derde bal.

Het inschatten van het midden tussen vertrekpunt en mikt punt moet met overleg en rustig bekeken worden. De keu kan een aanwijspstok op afstand zijn. Denk eraan: je mag geen merktekens op laken of banden aanbrengen. Je mag wel je ogen de kost geven. Als je de kaatsplek (midden) kunt plaatsen, speel er dan

een klein beetje vóór. Je mag, gelet op de invalshoek, best rekening houden met een beetje 'slijp'. De markering in de tekening laat dat ook zien.

- 2 Het wordt lastiger, als vertrekplaats en mikt punt niet op dezelfde speellijn geplaatst zijn. Deze uitgebeelde situatie noodzaakt je tot een voorbereidende stap. Eerst moet je, met gevoel en op het oog, de stootbal denkbeeldig opbrengen. Kun je de stootbal in gedachten plaatsen bij de zwarte markeringsstip, dan volg je vandaar uit de bekende aanpak. Is het moeilijk, je dat voor te stellen, zet dan je wijsvinger tijdelijk op de denkbeeldige vertrekplaats van bal één. Ook hier is de kleine nuance tussen invalshoek en uitvalshoek terug te vinden in de kaatsplek.
- 3 Zo kun je beginnen, als eerste oefening. De ballen liggen goed op lijn. De invalshoek loopt op. Hoe meer naar de 90°, hoe kleiner het verschil tussen invalshoek en uitvalshoek. Het tekenmodel laat zien, dat er geen rekening meer is gehouden met het hoekenverschil.

Alle situaties worden bespeeld met rollende afstoten, net boven de hartlijn. Maak je niet druk, als je een lossebandstoot eens mist. Je krijgt weleens het advies hard te spelen. Is je stootverzorging correct, dan verlies je positie. Een puntgaaf verzorgde lossebandstoot is voor elke speler een klein speciaal sportgevoegen. Je tegenstander zal dit meestentijds waarderend kenbaar maken. Hij weet meestal net als jij, hoe moeilijk het kan zijn.



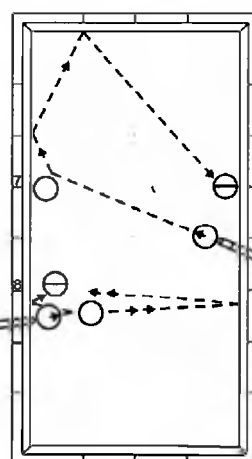
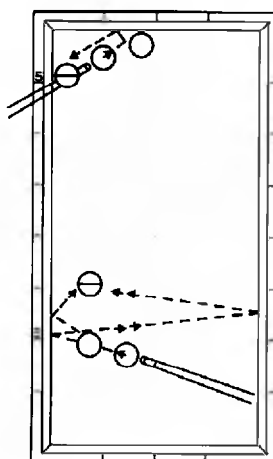
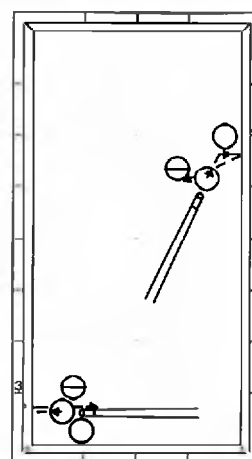
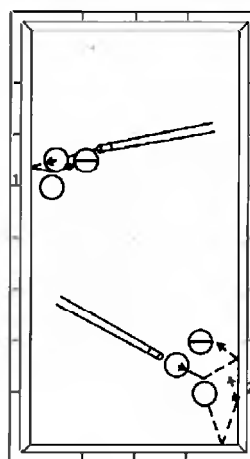
Bandstootposities

Ieder die een wedstrijd biljarten speelt, maakt regelmatig een bandstoot. De spelers van bescheiden niveau spelen veel situaties over band(en). Ze kunnen niet altijd voldoende vertrouwen op een directe trekstoot of doorschietstoot. Een rollend spelen via één of meer banden is dikwijls een goed bruikbare mogelijkheid.

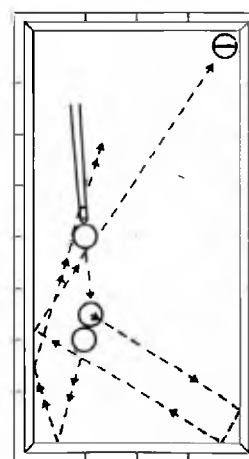
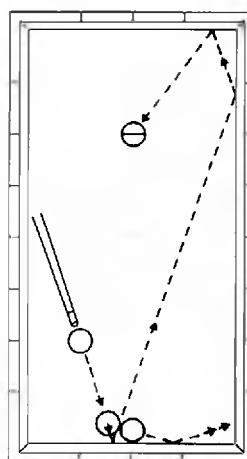
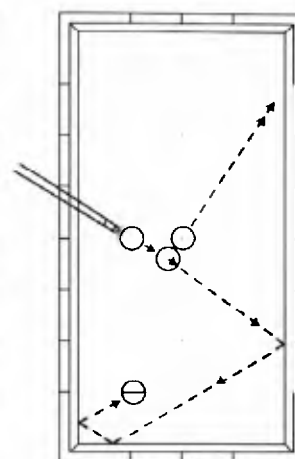
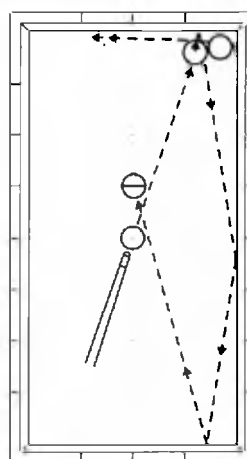
Ga je bewust via de band spelen, dan merk je al snel, dat er veel meer bij komt kijken. We proberen zo te caramboleren, dat de restpositie makkelijk en zeker te bespeken is. Doen we dit keer op keer, dan bouwen we een serie op. In de nevenstaande tekeningen vinden we een aantal situaties terug, die een bandstoter goed kan benutten.

- 1 Elke bandstoter kun je met deze positie blij maken. Hij zal proberen, door subtiele lossebandstootjes, de situatie zo lang mogelijk te bewaren. Ze liggen in serie.
- 2 Een ingehouden trekstootje via de lange band kan opnieuw leiden tot de eerste situatie. In het samenbrengen schuilt altijd een risico. Als ballen dicht bij elkaar komen, kunnen ze ook makkelijk ongunstig achter elkaar komen te liggen. Door ervaring leer je in het plaatsen van de ballen de ongunstige situaties te vermijden.
- 3 Kundige bandstootspelers kunnen een losse band zo benutten, dat ze er een serie uithalen. Pas na vele fraaie caramboles komt de speelbal door de positie. Dan probeert de speler opnieuw een gunstige situatie te laten ontstaan.

- 4 Als het voorzichtig gebeurt, kun je dun via de band wel een paar punten pakken. Loopt het onder je handen weg, dan kun je bal twee opnieuw bijhalen via de hock, door twee even op te duwen.
 - 5 Deze situatie is vanuit beide ballen goed speelbaar. Vanuit twee kun je mogelijk een mooie seriepositie overhouden aan de lange band. Blijf met je speelbal dicht bij de positie. Een kleine stoot is in verhouding veel beter te doseren in stootkracht.
 - 6 Je kunt het risico beperken, door je speelbal op lijn achter twee aan te sturen. Op de lange band laat je de speelbal dan uitdraaien naar bal drie. Wil je absolute zekerheid, dan kun je ook via de band uittrekken, door eerst drie te raken.
 - 7 Het lijkt een lastige stoot. Met rechts effect en een afstoot op rolhoogte, loopt één ideaal naar drie. Twee steekt over door het opduwen van één. Als je drie ook opduwt, kun je een aardige verzamelde positie overhouden.
 - 8 De moeilijkheid is, dat je eerst lange drie naar de band moet uittrekken. Pas daarna werkt het rechtse effect. De stootbal draait via de lange band uit naar drie. Met enige techniek en beheersing is dit een mooie stoot. De bandstoter herken je aan een gave beheerste techniek. Voor velen is bandstoten, wat het driebandenspel is voor de echt groten in het biljarten.
- In bandstoten kun je alles kwijt: techniek, stootverzorging, beheersing in de opbouw en optimale spelvreugde.



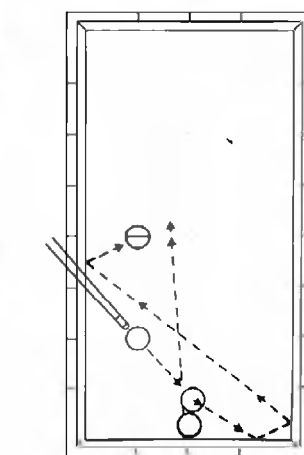
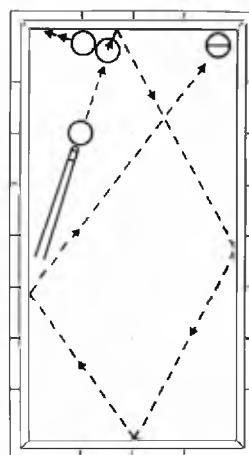
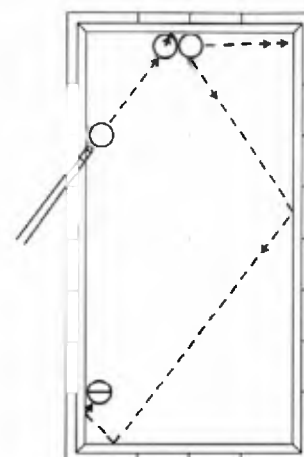
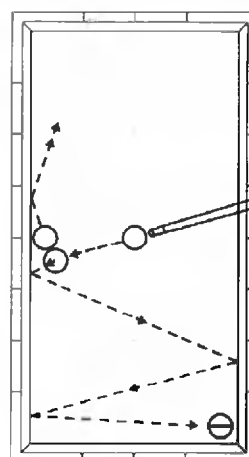
patroon: driebanden					
bijzonderheden: In het driebandenspel is de uitvoering van het stootbeeld afhankelijk van capaciteiten.					
lb - 05/18	bal 1 - 23		rb - 23/37	bal 1 - 22	
Deze situatie vraagt een zuivere afstoot op twee. De tweede bal moet voor een vierde vol worden geraakt. Vanuit die lijn moet de stootbal buigen naar de lange band. Daarom geven we op rolhoogte voor twee derde rechts effect. Meer effect laat bal één te sterk uitdraaien op de laatste korte band. Deze lange rolstoten vragen van de speler bescheidenheid en beperking van de stootintensiteit. Je doet zo gauw teveel in dit soort situaties. De afstootplaats en de speelsituatie maken een mooie lange afstoot mogelijk.			Een sobere bal. Voor driebandenspelers is dit een schietje. Er hoeft niet veel aan gedaan te worden. Enig inzicht en een rustige rolstoot garanderen een zekere carambole. De tweede bal kun je voor een vierde vol aanspelen. Rustig en zonder effect afstoten op rolhoogte. Vooraf moet je het rollen van bal één natuurlijk wel even juist inschatten. Je weet bij driebandenspelers nooit goed wat ze denken. Zien ze sommige stoten niet in alle eenvoud? Of hebben ze zo ieder hun eigen voorkeuren voor bepaalde speelvormen?		
lo - 13/43	bal 1 - 32		ro 05/32	bal 1 - 22	
Deze stoot doet denken aan het patroon links boven. De speelbal moet op de band uitdraaien en goede de laatste hoek pakken. De speelbal stoot je af op de hartlijn met drie vierde links effect. Om één goed naar de band te laten uitdraaien, hoef je bal twee niet zwaarder dan voor een vierde vol op rechts aan te spelen. De ruimte in het driebanden en het rustiger speltempo maken goede stootverzorging mogelijk. Hoe beter de verzorging van de techniek, des te groter de trefkans.			Dat moet een forse stoot worden. De speelbal moet voor de hoek geplaatst worden om rond te komen. Speel de tweede bal voor drie vierde vol op links aan. Geef bal één voor drie vierde rechts effect. Iets onder de hartlijn. De weglappende bal twee vormt geen obstakel in de rollijn van bal één. Het voordeel van een keu zwaarder dan 500 gram en een iets grotere pommerans, kan bij deze zwaardere stoten goed merkbaar worden. Iets meer stootgewicht oefent in de stoot iets meer dwang op de stootvoering uit.		
opmerkingen:	bal	lb	rb	lo	ro
	1				
	2				
	3				



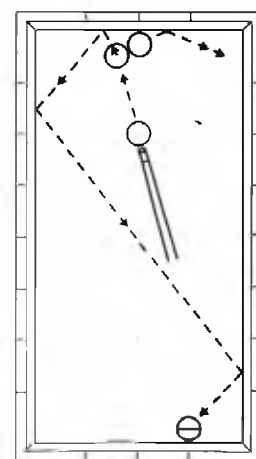
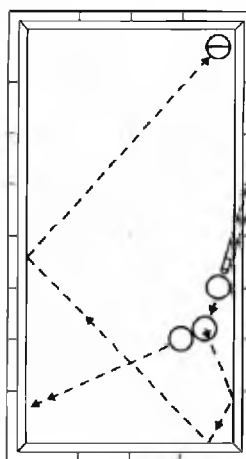
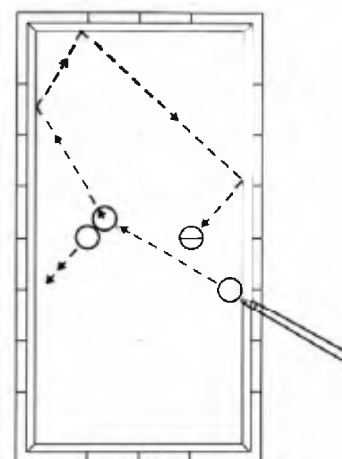
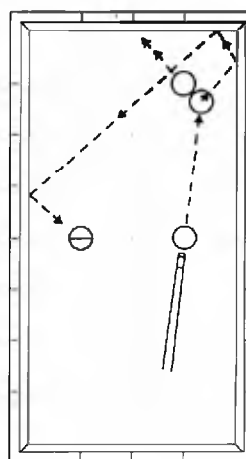
patroon: **driebanden**

bijzonderheden: Voor het bespelen van het driebanden zijn techniek en karakter onontbeerlijk.

lb - 21/45		bal 1 - 23		rb-03/36		bal 1 - 11	
Zeer voorzichtig en met enige terughoudendheid breng ik ook enige bladzijden driebanden onder in dit boek. Niet alleen omdat er veel grotere deskundigen zijn op dit terrein. Ook een beetje omdat het driebanden voor de kleine speler te hoog gegrepen is. Het komt voor dat een kleine speler veel voeling toont met het moeilijke spel van het driebanden. De meesten gaan een zware weg van teleurstelling en matige weg van spelontwikkeling. Het plezier hoeft er natuurlijk niet minder om te zijn. Rolhoog afstoten en dun effectvrij langs 2.				De eerste stoot was een sobere snelle harmonikastoot. Nu kunnen we halfvol aanspelen op bal twee. Geef voor drie vierde rechts effect op speelhoogte. De speelbal loopt soepel rond. De ware specialist schat de vervolg situatie zo goed mogelijk in. Dat is het verschil tussen de puntenmaker en de speler met inzicht en overzicht. De belasting is zeer zwaar als je telkens moet afwachten, wat er 'over' is gehouden. Soms is het biljarten vergelijkbaar met het schaakspel. De stoot is het begin van een reeks, als het loopt.			
lo - 02/05		bal 1 - 12		ro - 22/43		bal 1 - 32	
Al moet bal één het hele biljart rond, toch is deze stoot voor bijna niemand moeilijk. Dat komt grotendeels ook, omdat de stootbal een zeer natuurlijke rollijn volgt. De tweede bal speel je dun aan. Bal één stoot je af op rolhoogte met gering rechts effect. De stootbal loopt zo optimaal rond. Bal twee wijkt en vormt, als alles goed gespeeld is, geen risicofactor. Je moet afstoten met een mooie vlakke lange voorhand. De afstootplek vormt voor de rechtshandige speler geen enkel probleem. De stoot moet goed op lijn zijn.				De speellijn is eenvoudig en makkelijk uit te voeren. Toch moet je even op een paar dingen letten. Bal twee moet voor zeven achtste vol geraakt worden. Speel je dunner, dan komt twee teveel naar drie toe. De tweede bal moet zo rechtlijnig mogelijk van de korte band afkomen. Een rollijn naar drie verhoogt de kans op klotsen. Het rondlopen van bal één is vrij eenvoudig. Op de lange band zorgt het effect op links voor een remmende werking op de uitvalshoek.			
opmerkingen:		bal	lb	rb	lo	ro	
		1					
		2					
		3					



patroon: driebanden					
bijzonderheden: Goed driebanden is niet spectaculair; het boeit door zijn doordachte eenvoud.					
lb - 09/22		bal 1 - 24		rb-22/24	
				bal 1 - 30	
Dit is ook voor de eenvoudige driebanden­speler goed te doen. De tweede bal vormt geen storend gegeven in de rollijnen van één. De tweede bal moet je halfvol aanspelen. Geef je stootbal voor drie vierde links effect op de hartlijn om goed uit te draaien naar de lange band. Daar ligt het risicopunt, op de lange band. Als één niet voldoende uitdraait, gaat de speelbal achter de derde bal om. Hetzelfde gebeurt als twee te dun wordt geraakt. De plaats op de tafel geeft voldoende ruimte voor een verzorgde lange voorhand.			De positie lijkt net zo goed speelbaar van twee als van drie. Schijn bedriegt. Een driebandenstoot vanaf drie gespeeld, vanuit dezelfde speelhelpt, geeft een verhoogde kans op klotsen. Een beheerste rolstoot vanaf twee geeft zekerheid. Speel bal twee voor een vierde vol aan op rechts. Met twee derde rechts effect op de hartlijn, draait bal één goed uit naar de lange band. Bal drie moet niet te zwaar worden aangespeeld, anders ontstaat een verzameling. Dan moet je soms van losse band spelen in de vervolgstoot.		
lo - 05/34		bal 1 - 30		ro - 03/44	
				bal 1 - 13	
Deze positie vraagt veel inzicht in het rolpatroon van de speelbal en bal twee. Om één goed in de hoek te krijgen, zou je dik kunnen aanspelen op twee. Dan is er bijna zeker een klots bij 39. Je moet twee iets meer dan halfvol aanspelen. Geef dan maximaal rechts effect op trek­hoogte. De speelbal komt dan net voor de hoek en zwiept naar de lange band. Twee komt iets later en de klots is dus vermeden. Het maximale effect moet één naar het goede bandpunt brengen. Lastig te spelen, maar met overleg wel te doen.			Het complexe van de vorige situatie is nu een en al eenvoud. Nergens moet er geforceerd worden. De stoot verloopt zeer goed langs zuivere rollijnen. Er moet wel goed op worden gelet, dat bal één duidelijk naar de lange band wordt ge­bracht. Vandaar uit kaatst de speelbal makkelijk naar de derde bal. Speel twee halfvol aan. Afstoten doe je op rolhoogte met voor twee derde links effect. Het geringe effect bevordert de natuurlijke looplijn van de speelbal. Spelen met een lange vlakke voorhand. Beheerst afstoten.		
opmerkingen:		bal	lb	rb	lo
		1			ro
		2			
		3			



Kunststoten

In de volksmond heeft het kunststoten een aparte waardering. De huisbiljarter weet zeer goed, dat hij zich aan die toestanden niet hoeft te wagen. De stoottechniek vraagt een hoge mate van beheersing. Het materiaal moet aangepast zijn. Met de gangbare materialen in het clubhuis is het nagenoeg onmogelijk om de 76 gebruikelijke stootbeelden uit te voeren. De prominenten in de club willen zich nog weleens wagen aan stootbeeld 76. Dat is de stoot, waarmee de speelbal een curve om een kegeltje maakt. Na de curve loopt de bal langs de band naar de twee naast elkaar liggende ballen. Toch is het weleens leuk om een verrassende carambole te maken. Op de kleine tafel, met de gewone keu, zijn dat grotendeels ontmoetingsstoten. De derde bal wordt geraakt op een andere plaats dan waar hij oorspronkelijk lag.

lb Je moet de tweede bal vooral niet te licht aanspelen. Raak je bal twee te licht, dan ontnemen je ook snelheid aan bal drie. Geef gerust flink links effect. Bij een afstoot op de hartlijn neemt bal twee het effect goed over en geeft het door aan bal drie.

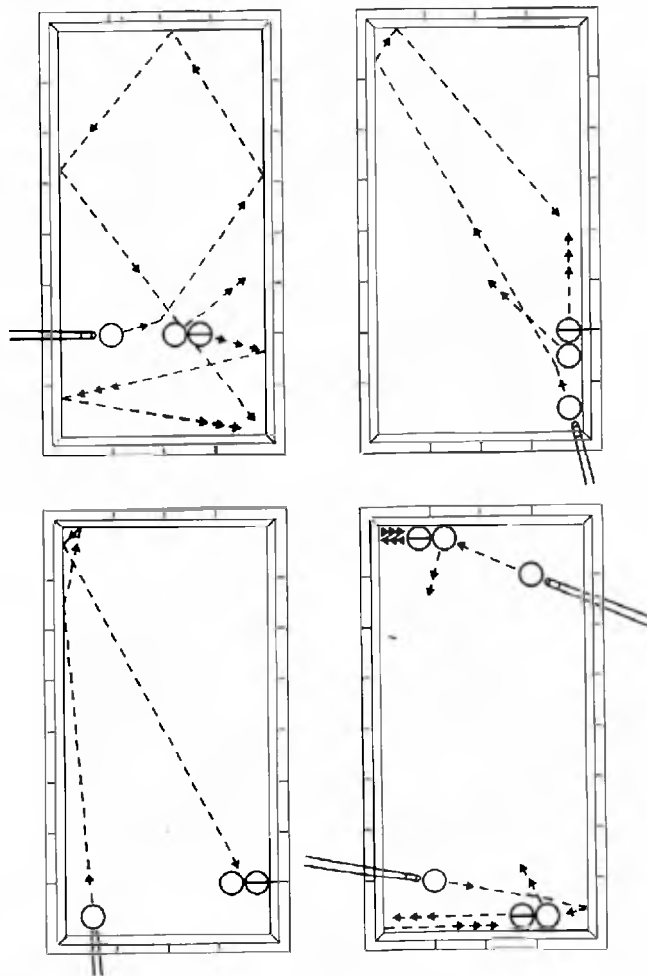
rb Deze positie kan op verschillende manieren gespeeld worden. Eén van de mogelijkheden is hier in beeld gebracht. Je schuift de stootbal dun langs twee naar de hoek. Het aanspelen van twee duwt bal drie enigszins op. Er kan nu een ontmoeting volgen, ergens langs de lange band. Sommigen schieten deze bal door met veel rechts effect, om

twee ertussenuit te wringen. Drie kaatst via de band terug naar bal één. Een derde mogelijkheid is een trekstoot via de hoek bij punt 40. Opnieuw kaatst bal drie via de korte band terug.

lo Dit balletje kennen velen nog van een televisiewedstrijd. De vinding van deze driebandenstoot wordt op de lijst gezet van de Japanner Ogata. De eenvoud van de stoot is zo verleidelijk, dat vele biljarters het even proberen. Een deel van de moeilijkheid zit hem in de kwaliteit van het linkse effect. Anderszins mag je beslist niet te hard afstoten. Het effect moet ten volle kunnen uitwerken op de korte band. Het afstoten op de hartlijn spreekt voor zich.

ro Twee leuke stootjes. Ze lijken op elkaar. De tekening aan de onderzijde is in intentie gelijk aan de bovenste. In de onderste tekening is de aanloop naar de positie iets verlengd door via de band te spelen. De uitwerking is in beide situaties gelijk. Speel vol aan op bal twee en stoot op rolhoogte, zonder effect. Bal twee wijkt uit de positie en bal drie kaatst en ontmoet één langs de band.

Iedere speler heeft zijn leuke vindingen. Na een wedstrijd of een goede clubavond is het leuk om even te stunts. Met een beetje inventiviteit is ook op het kleine biljart spectaculair biljarten mogelijk. De bijzondere stoot kent als voorwaarde, dat het materiaal er niet onder mag lijden.



Snooker, pool-, kegel-, golfbiljarten

In Nederland wordt hoofdzakelijk carambolebiljart gespeeld. Dat wil niet zeggen dat er geen andere biljartsystemen zijn, die echter totaal verschillend van het carambolebiljart zijn en slechts één overeenkomst hebben: er wordt op een biljart gespeeld. De meest bekende andere biljartsystemen worden hierna besproken.

Snooker

Het 'snooker' is een biljartstelsel dat van Engelse oorsprong is en waaraan - zeker in de Verenigde Staten - veel profs deelnemen. Het snookerbiljart heeft voor Nederland ongekende afmetingen, namelijk 3,50 x 1,75 m (het grootste carambolebiljart meet 2,84 x 1,42 m). In de hoeken en halverwege de lange banden zijn gaten of zakken aangebracht. Het doel van het spel is ballen in die zakken te spelen.

Bij het snooker worden 22 ballen gebruikt:

- 1 witte bal dat is voor beide spelers de speelbal
- 15 rode ballen die een waarde van 1 punt hebben
- 1 gele bal met een waarde van 2 punten
- 1 groene bal met een waarde van 3 punten
- 1 bruine bal met een waarde van 4 punten
- 1 blauwe bal met een waarde van 5 punten
- 1 roze bal met een waarde van 6 punten
- 1 zwarte bal met een waarde van 7 punten.

De volgorde van het in de zakken spelen van een bal is voorgeschreven: eerst een rode bal, dan een gekleurde bal, dan een rode bal, dan weer een gekleurde bal, rode bal, enz. En het spreekt vanzelf dat als een speler een gekleurde bal in een zak moet stoten, hij zal proberen dat met de zwarte, eventueel roze bal te doen, want dat levert hem de meeste punten op.

Wordt een rode bal in een zak gespeeld, dan laat de arbiter die bal daarin rustig zitten. Een gekleurde bal wordt echter steeds weer in het spel gebracht. Daarvoor draagt die arbiter keurige witte handschoenen; zo'n bal kan dan niet vuil worden! Op een gegeven moment zijn alle rode ballen in de zakken gespeeld en nu moet de speler de gekleurde ballen wegspeelen (die daarna niet meer worden teruggelegd). Is dat het geval, dan heeft de speler niet meer de vrijheid in willekeurige volgorde de gekleurde ballen in de zakken te spelen. Dat gaat van licht naar donker en met een opeenvolgende stijging van de waarde van de punten: eerst de gele, dan de groene, vervolgens de blauwe, enz., totdat de zwarte bal in een zak is terechtgekomen en de partij is beëindigd. De speler die dan de meeste punten heeft verzameld, is de winnaar. Meestal worden drie partijen (sets) gespeeld, tenzij een speler de eerste twee sets heeft gewonnen. De derde set is dan niet meer van belang.

Poolbiljarten

Het spelsysteem op een biljart met zakken dat men in Europa het meest ziet (en dat soms met 'snooker' wordt aangeduid, maar het

niet is), is het Amerikaanse poolbiljarten. Het biljart dat daarbij wordt gebruikt, heeft eveneens van het carambolebiljart afwijkende maten, namelijk 2,44 x 1,22 m. Bij het poolbiljarten maakt men gebruik van 16 ballen:

- 1 witte bal dat is voor beide spelers de speelbal
- 15 gekleurde ballen met de cijfers 1 t/m 15 gemerkt.

Ook bij het poolbiljarten moeten de gekleurde ballen in zakken worden gespeeld. Daarbij moet de speler, voordat hij een bal zal wegspeelen, eerst aangeven met welke bal dat zal gebeuren. In de zakken gespeelde ballen worden niet, zoals bij het snooker, teruggelegd. Op een gegeven moment zitten er 14 gekleurde ballen in de zakken, de 15de moet nog op het biljart liggen. Alle 15 ballen worden dan weer, met een houten driehoek, herplaatst en het spel gaat verder. Van tevoren wordt afgesproken om hoeveel punten men zal spelen, bijvoorbeeld om 100 of 150 punten. De speler die als eerste dat aantal behaalt, is de winnaar van de partij.

Kegelbiljarten

Er wordt op verschillende manieren kegelbiljart gespeeld. Wat hierna wordt verteld, heeft te maken met de wijze die in Denemarken en Scandinavië wordt toegepast en die door de Europese Biljartfederatie waarbij de K.N.B.B. is aangesloten, is erkend.

Voor het kegelbiljarten gebruikt men de ook hier bekende grote tafel (2,84 x 1,42 m). Behalve de drie ballen plaatst men 5 kegeltjes op

het biljart. Die kegeltjes mogen alleen met de witte ballen worden omgespeeld. Bij het kegelbiljarten is niet een witte, maar de rode bal de speelbal. Beide spelers spelen dus met dezelfde speelbal.

Bij het kegelbiljarten betekent elk omvergespeeld kegeltje 1 punt. Een speler mag ook een gewone carambole maken (met de rode bal de twee witte ballen raken), hetgeen hem 2 punten oplevert. Heeft een speler echter 2 gewone caramboles gemaakt, dan moet hij eerst een of meer kegeltjes hebben omvergespeeld, alvorens weer een carambole te mogen maken. Bovendien is er dan nog de regel dat als de speler alleen kegeltjes omver speelt, hij na twee van die stoten met ten minste één bal een band raakt.

Het is duidelijk dat het ogenschijnlijk zo gemakkelijke kegelbiljarten verschrikkelijk moeilijk is en alleen technisch zeer bekwame spelers deze wijze van spelen goed kunnen uitvoeren.

Golfbiljarten

Vooraf in Zuid-Nederland en in België wordt golfbiljart gespeeld. Dat geschiedt in het algemeen op een biljart van 1,80 x 0,90 of van 2,00 x 1,00 m. In het midden van beide korte banden is een gat aangebracht dat 'doel' wordt genoemd. Vlak voor dat doel staan twee rubber doppen op een onderlinge afstand van 60 tot 62 mm. Heeft de bal een diameter van 61,5 à 62 mm, dan is die afstand net voldoende om die bal tussen die twee doppen door te spelen. In het midden van het biljart zijn 8 rubber doppen aangebracht.

Er wordt met 10 ballen gespeeld, 5 rode voor de ene speler en 5 witte voor de andere. De bedoeling van het spel is de eigen ballen in het doel van de tegenstander te stoten, daartegen te verhinderen dat de tegenstander zijn ballen in het eigen doel kan stoten. Men mag wel een bal van de tegenstander aanspelen. Met de eigen bal tegen een andere eigen bal spelen, is echter niet toegestaan.

Golfbiljarten is een duidelijk aanvals- en verdedigingsspel: zelf ervoor zorgen dat de eigen bal zo gunstig ligt dat men die in het doel van de tegenstander kan plaatsen en ervoor zorgen dat de ballen van de tegenstander in een zo ongunstig mogelijke positie komen.

De speler die het eerste zijn 5 ballen heeft weggespeeld, is de winnaar van een manche. Degene die het eerst 2 manches heeft gewonnen, is de winnaar van de hele partijtje.

Alleen maar het carambole-spel?

Uitzonderingen bevestigen de regel, maar in Nederland wordt meestal het zogenaamde carambolespel beoefend. Dat wil zeggen dat er met drie ballen wordt gespeeld, waarbij met de ene bal (de speelbal) de twee andere ballen moeten worden geraakt. Lukt dat en overtreedt de speler daarbij niet de een of andere spelregel, dan is een carambole gemaakt. Vandaar de naam 'carambolespel'.

Er zijn echter meer mogelijkheden om te kunnen biljarten, waarbij het

dan meer om een gezellig tijdverdrijf gaat en soms de biljarttechniek niet of nauwelijks een rol speelt. Hierna wordt een aantal van die spelletjes besproken, waarbij men er wel aan moet denken dat het daarbij om spelletjes gaat die men in het officiële wedstrijdwezen van de K.N.B.B. niet zal tegenkomen.

Tien over rood

Afgesproken wordt hoeveel caramboles in totaal moeten worden gemaakt (10, 15, enz.). Met dezelfde speelbal moet iedere speler trachten een carambole te maken, met daarbij als eis dat steeds via de rode bal (dus de tweede bal) moet worden gespeeld. Wie het eerst het afgesproken aantal caramboles heeft gemaakt, valt af, totdat er nog één speler overblijft die dat aantal nog niet heeft gemaakt en daarmee de verliezer is. Men kan ook afspreken dat als een speler met zijn speelbal geen andere bal (dus de 2de rode bal en de 3de witte bal) raakt, hij weer met 0 caramboles moet beginnen. Om te voorkomen dat een spel eindeloos gaat duren, maakt men bovendien de afspraak dat, als een speler een bepaald aantal caramboles heeft gemaakt (bijvoorbeeld 5), hij na het missen van alle ballen niet meer terug naar 'af' gaat. Aan dit spel kan een ongelimiteerd aantal spelers deelnemen.

Annonceetje

Bij het annonceetje wordt afgesproken hoeveel caramboles op een bepaalde wijze moeten worden gemaakt. Bijvoorbeeld 5 caramboles zonder enige beperking, 3 over één band, 3 over twee banden, 3 over drie banden. 3 zogenaamde losse bandstoten, enz. De moeilijkheid is niet alleen het afgesproken aantal

caramboles te maken, maar vooral het moeten aangeven (annonceren) op welke wijze men een carambole zal gaan maken. En dan moet die carambole op de aangekondigde wijze worden gemaakt.

Zegt een speler bijvoorbeeld dat hij een 'tweebander' zal maken (dat wil zeggen dat zijn speelbal eerst twee banden moet hebben geraakt voordat de derde bal wordt aangespeeld) en maakt hij per ongeluk een drie-bander, dan is de carambole niet geldig, ook al zou die speler nog een of meer driebanders moeten maken.

Ook bij het annonceetje geldt dat een speler afvalt als hij alle afgesproken caramboles heeft gemaakt, totdat op een gegeven moment één speler, de verliezer, overblijft.

Kistje spelen

Bij het 'kistje spelen' gebruikt men twee ballen. Het enige wat men moet doen, is met de ene bal (de speelbal) de andere bal te raken. Meer niet! Maar op het biljart wordt een kistje geplaatst (vierkant met afmetingen van 10 x 10 cm tot 15 x 15 cm) met daarin aan elke zijde een opening waar een biljartbal net doorheen kan.

De bedoeling van dit spel is de twee ballen zo te spelen dat het kistje op de rechte lijn tussen die twee ballen staat, uiteraard om het de volgende speler zo lastig mogelijk te maken bij het raken van de tweede bal door de speelbal. Mist die speler namelijk de tweede bal, dan krijgt hij een strafpunt. Vooraf wordt dan afgesproken bij hoeveel strafpunten een speler de verliezer van het spel zal zijn.

Het mooiste (en voor de volgende speler het moeilijkst) is, als men

een van de twee ballen precies in het kistje kan spelen!

Spel met vier ballen

Bij het spel met vier ballen gebruikt men twee witte ballen, een rode en een blauwe. De speelbal is de witte bal met het merkteken dat op een van de twee witte ballen is aangebracht of de blauwe bal.

Raakt men met de witte bal (als die de stootbal is) de rode en de blauwe bal, dan heeft men vier punten. wordte de rode of de blauwe bal + de andere witte bal geraakt, dan heeft men één punt en raakt men met de speelbal de drie andere ballen, dan levert dat 20 punten op. Is de blauwe bal de speelbal, dan geldt hetzelfde. Raakt men echter met die bal de beide witte ballen, dan levert dat 4 punten op. Verder dient men af te spreken hoeveel punten er moeten worden gemaakt (100, 150, 200, enz.) waarbij degene die het eerst het afgesproken aantal heeft bereikt, de winnaar van het spel is.

Vlotbrug

Dit spel wordt met slechts één bal gespeeld. In de hoek van het biljart wordt een schuin oplopend plankje neergelegd, waarin kleine holtes zijn aangebracht. Bij elke holte is een getal vermeld dat aangeeft hoeveel punten er zijn behaald, als de bal in die holte terecht is gekomen. De bal wordt bij de korte band gelegd waarbij het plankje (de vlotbrug) niet ligt. Met die bal wordt naar de andere korte band gespeeld. De bal moet weer terug naar de eerste korte band en vervolgens naar de vlotbrug aan die andere korte band. Stoot men te zacht, dan komt de bal niet bij de vlotbrug of stuit

op de rand van het plankje (door de dikte van het hout is er een klein opstandje, alhoewel dat plankje wel moet zijn afgeschuind); stoot men te hard, dan komt de bal wel op de vlotbrug om er volgens weer af te rollen (en men dus 0 punten heeft behaald).

Uithollingen waarin de bal is terechtgekomen, leveren dus punten op. Spreekt men af dat men een aantal keer zal stoten (bijvoorbeeld drie keer), dan is diegene winnaar die het hoogste aantal punten heeft behaald.

Zijn er nog andere spelletjes?

Slechts een aantal, en dan nog de meest bekende, spelletjes zijn hiervoor besproken. Daarbij is geen volledigheid betracht. Daargelaten dat een groepje biljarters altijd tot 'uit-

vindingen' kan komen, waardoor een uitvinding ter plaatse wellicht zeer bekend is, waarvan men elders nog nooit heeft gehoord.

De bedoeling van het aandacht schenken aan een aantal spelletjes was niet meer, dan aan te tonen dat er naast het officiële biljarten nog zoveel andere mogelijkheden zijn om zich aan en op het biljart te kunnen amuseren.

Ook in de K.N.B.B. vindt men genoeg biljarters, die na het spannende wedstrijdgebeuren, zich op een wat meer ontspannen wijze willen vermaken. Waartegen men moeilijk bezwaren kan hebben.



De masséstoot maakt een curve mogelijk. Het is van groot belang de voorhand zoveel mogelijk steunpunten te geven. De vallende stok moet geblokt worden door de polsspieren. De vingers van de achterhand mogen enige druk op de keu uitoefenen, zodat de voorhand niet uit de houding glipt. Alleen gebruiken als je er veel op hebt geoefend. Ga niet staan stunts, want het wordt zo gauw stuntelen.





Ook in de piqué is het van groot belang de voorhand in de spelhouding rust te geven. Alle zorg moet je kunnen besteden aan de aanspeeltechniek. De houding mag daar niet nadellig op inwerken. Zoek zonodig extra steun voor het lichaam tegen de speeltafel, met heup of knie. Als de spelhouding moeilijk is, mag de voorbereiding op de afstoot best wat extra aandacht hebben.

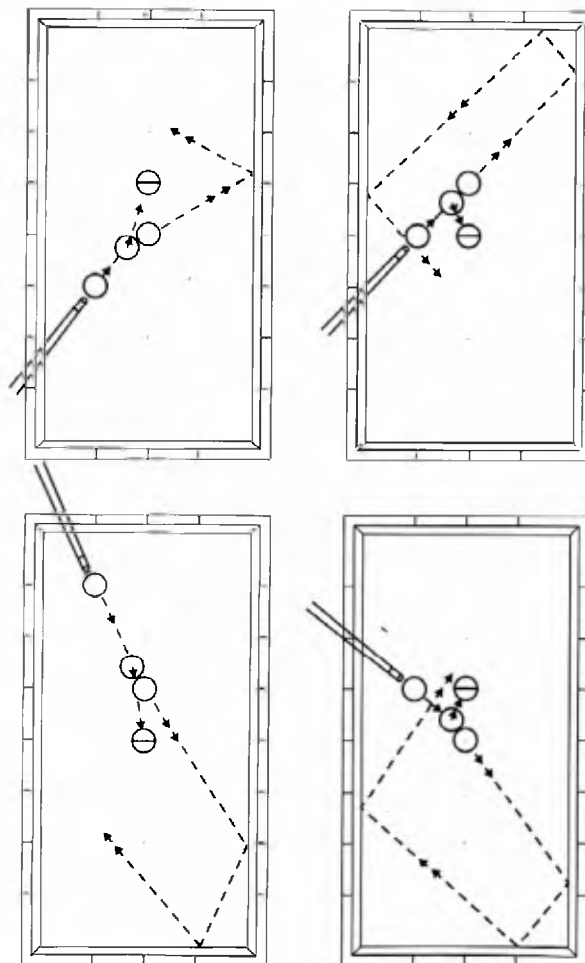


Elke club kent zijn verzameling van medailles en bekens. Stille herinneringen aan sportieve biljartavonden. Geef de prijzen jaarlijks onderhoud. Dan blijft de prijzenkast een sieraad voor de club en haar spelers. Biljarten begint met materiaalverzorging en spelzorg. Als het goed loopt, is de beker het zoet van de overwinning.

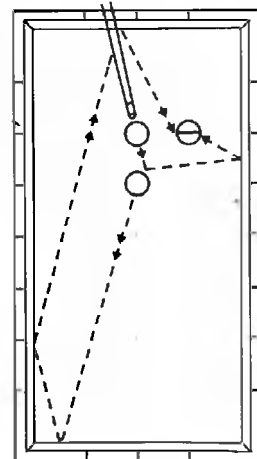
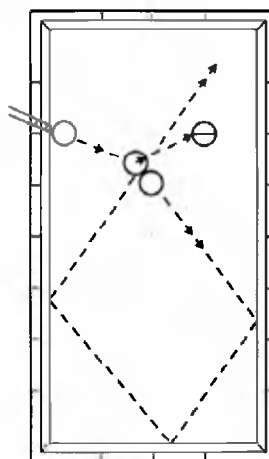
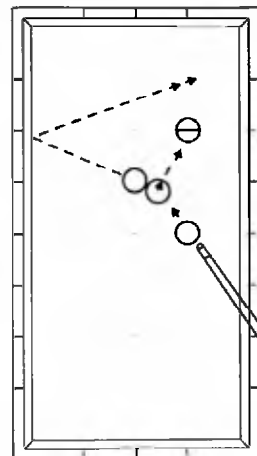
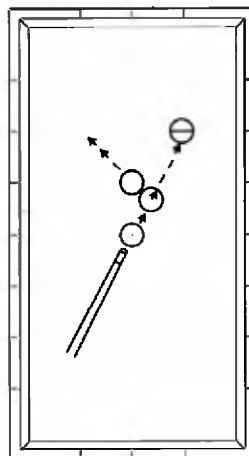


Oefenstof basisposities

patroon:		ruimte/ruimte		basispositie:		18/23	
bijzonderheden: Niet alles kan ineens gerealiseerd worden.							
lb		bal 1 - 27		rb		bal 1 - 22	
Deze positie heeft beheerste dwang nodig. Bal twee raak je voor drie vierde vol. Om het afslaan van één tegen te gaan, krijgt bal één voor drie vierde rechts effect. Eigenlijk ben je een beetje aan het doorschieten op twee. Het rechts geplaatste effect op één wordt door twee een beetje overgenomen. Daardoor loopt bal twee gemakkelijk op naar positie 13. De vervolpositie moet geen moeilijkheden geven. Vanuit de restpositie werk je door naar de korte band.				Dit is een fijne stoot. Bal twee raak je voor zeven achtste vol. Je maakt een fijne diepe vlakke trekstoot naar drie. Je moet bal drie absoluut vol aanspelen. Kun je ingehouden spelen, dan verzamel je in het centrum. Moet je iets forser afstoten, dan verzamel je in het centrum. Moet je iets forser afstoten, dan breng je de restpositie in de buurt van punt 33. Bal kan best een duwtje verwerken. Nogmaals, als bal drie vol wordt geraakt, kan er weinig misgaan.			
lo		bal 1 - 7		ro		bal 1 - 17	
Een klassieke bal. Deze positie kun je volledig op techniek bespelen. Het mikpunt op bal twee vind je aan de achterzijde van bal twee. Denk aan de denkbeeldige verbindingslijn van bal twee naar drie. Het vertrekpunt op bal twee is het mikpunt voor deze neutrale doorschietstoot. Je kunt zelf bepalen hoe snel je bal drie 'vol' wilt raken. Twee draait rustig uit de hoek. De vervolpositie is heel goed te bespelen voor iedere biljarter.				De stootpositie lijkt zeer veel op bovenstaande situatie. Het verschil lijkt zeer veel op bovenstaande situatie. Het verschil zit hem in de lichte verschuiving van de positie. Daardoor wordt het noodzakelijker drie op zijn plaats te houden. Bal één stoot je af als trekstoot. Bal twee raak je voor drie vierde vol. De trekstoot kun je beperken door iets hoger af te stoten en de kau iets te liften. Een goede stootuitvoering vereenvoudigt het spelvervolg. De doelstelling blijft als steeds het verzamelen bij de band.			
opmerkingen:		bal	lb	rb	lo	ro	
Een reeks opbouwende stoten kan verloren gaan door een klein beetje nonchalance.	1	rh - ¾re	th -	rh -	th -		
	2	¾ vl	⅞ vr	⅞ vr	¾ vl		
	3	v	nz	nz	v		



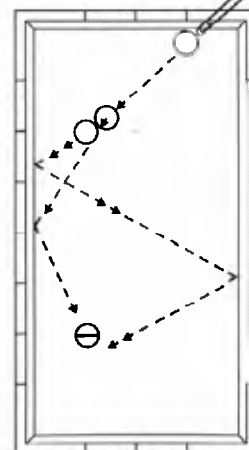
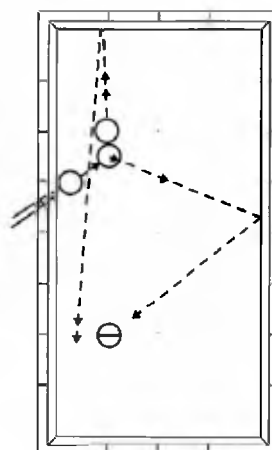
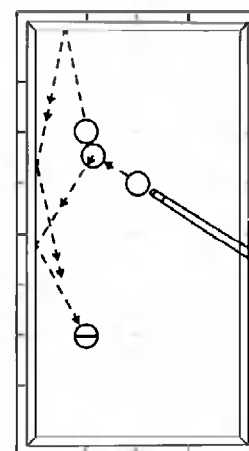
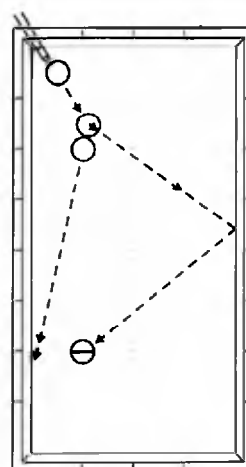
patroon:		ruimte/ruimte		basispositie:		14/18	
bijzonderheden: Het is meestal moeilijker bal één bij drie te houden, dan twee erbij te krijgen.							
lb		bal 1 - 23		rb		bal 1 - 24	
Je zult weinig moeite hebben met het maken van een punt. Toch is er meer te zien aan deze spelpositie. Verzamelen zit er nog niet in. Dat kunnen we wel gaan voorbereiden. We spelen bal één dun langs twee naar drie. Zonodig geven we een klein beetje rechts effect op rolhoogte. Je moet zeer dicht bij bal drie eindigen. Vanuit die positie kun je een rappel maken. Bal drie kaatst dan via de korte band naar een verzamelpunt, dicht bij 11 langs de band.				Vanuit punt 24 is deze positie veel prettiger te bespelen. Nu is het zaak om bal drie goed vol aan te spelen. Vanzelfsprekend niet harder dan nodig is. Bal twee moet het goede roltempo meekrijgen. De ingehouden trekstoot gaat halfvol op bal twee. De dosering van de achterhand vraagt enige oefening. Als je te rustig afstoot, verliest bal één zijn terugdraaiende werking en gaat over in een rolpatroon. Dan zakt bal één door de stoot. Wie zijn keu kent en de tafel, maakt die foul niet.			
lo		bal 1 - 11		ro		bal 1 - 13	
Een fijne vlotte tempostoot. Bal twee mag halfvol en vlot worden geraakt. Raak bal één niet te diep, want de stootbal reageert vrij goed vanuit die invalshoek. Beperk de trekstoot, dat vertraagt het aanspelen van één op drie. Bal twee kan weinig kwaad. Als de tweede bal ergens tussen 13 en 5 eindigt, kunnen we goed verder werken aan de vervolgpositie. Het moeilijkste blijft de tempobeperking van bal één naar bal drie.				Direct van twee naar drie is het eenvoudigste caramboleren. Je kunt dan bal twee niet goed bij drie in de buurt brengen. Laat je trekstoot halfvol op bal twee komen. Dan wijkt bal twee wel goed uit. Bal één gaat naar de lange band. Via de band komt bal één met twee derde links effect terug naar bal drie. Beheerst rondspelen van drie via drie banden kan evengoed. Dan moet bal twee opgeduwd worden naar de lange band, waar drie naar uitgeweken is.			
opmerkingen:		bal	lb	rb	lo	ro	
De keuze van een stootmodel is het gevolg van snel overwegen en snel besluiten.		1	hl - 2/3re	th -	th -	th - 2/3 le	
		2	1/4 vr	1/2 vr	1/2 v	1/2 vl	
		3	zz	v	wz	zo	



100 OEFENSTOF BASISPOSITIES

patroon:		ruimte/ruimte		basispositie:		12/32	
bijzonderheden: Het wordt extra uitkijken, als bal twee hinderlijk meerolt in de stoot.							
lb		bal 1 - 1		rb		bal 1 - 18	
Deze stoot is moeilijk. Je moet een lange bandstoot nooit onderschatten. Nu moet je ook nog letten op bal twee, om klotsen te vermijden. De carambole is wat zekerder als je via de lange band speelt. Overhouden wordt dan een stuk lastiger. Het is voor de meeste biljarters zeer moeilijk twee ballen naar een verzamelpaas te leiden. Stoot rolhoog af in deze situatie. Geef twee derde links effect. Stoot zeer beheerst en raak bal twee voor een vierde vol. Het effect remt bal één enigszins af.				Als je de techniek van de trekstoot goed onder de knie hebt, is effect geven op één niet nodig. Dan trek je bal één mooi vlak langs de band. Bal twee raak je halfvol. Je moet de positie zeer aandachtig uitwerken. Zonder ingehouden techniek loopt deze trekstoot gauw te snel. Dan ben je bal twee kwijt. Verzamelen zit er dan niet in. Bal drie kan wel een duwtje hebben, omdat twee goed bijkomt. Rondspelen kan een oplossing zijn voor sommige spelers.			
lo		bal 1 - 16		ro		bal 1 - 4	
Hier is voor elk wat wils. De positie biedt zoveel mogelijkheden, dat elke keuze beperkt is. Mijn keuze is een zelfde benadering als de bovenstaande positie. Je moet goed weten wat je effect voor uitwerking heeft op de lange band. Door bal twee slechts voor een vierde vol te raken, komt twee achter bal drie naar de verzamelpaas bij 36. Afstoten op trekhoogte met zonodig een klein beetje rechts effect. Er is nogal wat ruimte. Het kan makkelijk fout lopen.				De doorschietstoot moet je met overtuiging spelen. Geef bal één rolhoog voor drie vierde links effect. Dan draait de speelbal prettig uit via de lange band. Bal twee moet dwingend opgestuwd worden. Dat doe je door bal twee voor zeven achtste vol te raken. Overtuigend en dwingend betekenen niet, dat er hard gespeeld mag worden. Bal drie kan het best aan de noordzijde worden geraakt. Bal twee heeft al gauw een wjking tot in de hoek bij 45. De tekening toont een aanspeeldikte van drie vierde op twee.			
opmerkingen:		bal	lb	rb	lo	ro	
Als je goed wilt verzamelen, moet je het lief hebben enig scoringsrisico te nemen. Het resultaat verzoet de spanning		1	rh - 2/3 le	th - 2/3 le	th - 2/3 le	rh - 3/4 le	
		2	1/4 vl	1/2 vl	1/4 vr	7/8 vl	
		3	no	v	oz	v	

DEFENSTOF BASISPOSITIES 101



patroon: ruimte/ruimte basispositie: 13/23

bijzonderheden: Het blijft een zware opgave om de handen te laten doen, wat de geest wil.

lb bal 1 - 1 rb bal 1 - 41

Bal één speel je aan op rolhoogte. Geef voor twee derde links effect aan bal één. Bal twee neemt iets van dit effect over en draait wat makkelijker in. Bal twee raak je voor drie vierde vol. Doe dat overtuigend en zeer beheerst. De afstoot moet zelfs dwingend zijn. Laat je niet verleiden tot het stelen van een carambole. Bal twee blijft dan in de buurt van de band en bal drie zakt weg naar de korte band. Je kunt wel zeer voorzichtig caramboleren op drie en dan een rappel maken.

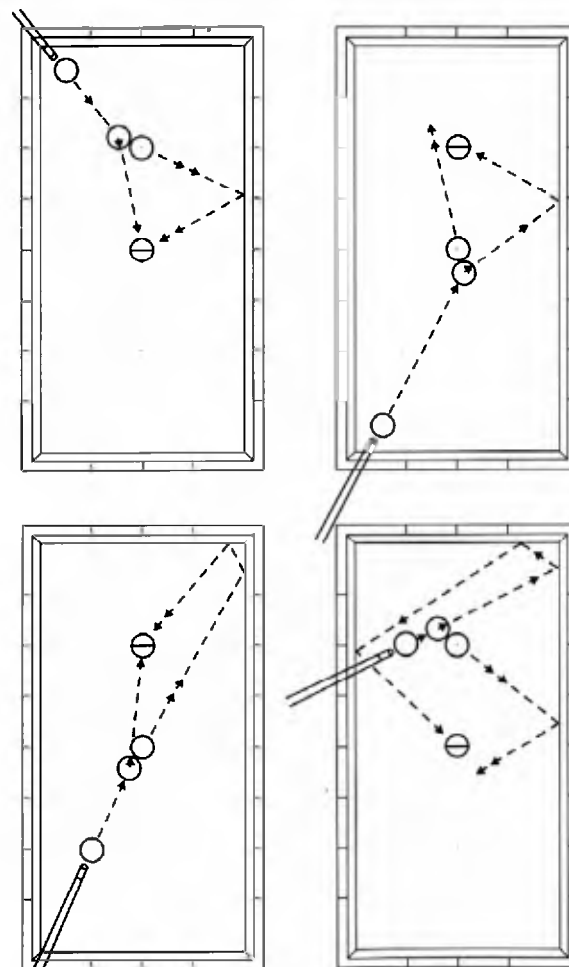
Meer nog dan in de vorige positie is beheersing voorwaarde. De afstand. Er moet nogal rustig worden aangespeeld op twee. Speel halfvol aan op twee. Bal één raak je op rolhoogte. De tweede bal loopt voor bal drie langs naar de korte band. Je kunt bal drie mooi opduwen. Je verzamelt dan richting korte band. Het is ook prettig verder spelen, als beide ballen vóór de stootbal liggen. Oefen de situatie enigá keren voor jezelf.

lo bal 1 - 32 ro bal 1 - 12

Dat zal een zware opgaaf worden. Een flink eind doorschieten en dan nog wegdraaien ook. Je moet bal één goed hoog afstoten. Om uit te wijken naar bal drie, raak je bal twee op drie vierde links. Om bal twee enige effect mee te geven, geef je bal één voor drie vierde rechts effect. Het rechtse effect op één wordt links effect op twee. Daardoor komt bal twee makkelijker door de hoek bij 5. Je stoot af met een gelijkmatige vlakke voorhand. Let op een gedegen voorbereiding.

Dit is een prachtig stootje voor bescheiden spelers. Rustig rolhoog afstoten met een beetje links effect. Bal twee wijkt voldoende als je hem op een vierde vol aanspeelt. Bal één draait mooi en soepel via drie banden naar de westkant van drie. Bal twee komt via de lange band naar het centrum. Daar blijft bal drie ook als er rustig rollend naar drie gespeeld wordt. De techniek is niet bepalend, maar enig inzicht en verzorgd uitvoeren waar we toe in staat zijn. Deze bal kan iedereen maken.

opmerkingen:	bal	lb	rb	lo	ro
Leun nooit op toeval, als het meezit. Inzicht en kunde zijn beter hanteerbaar.	1	rh - $\frac{3}{4}$ le	rh -	rh - $\frac{3}{4}$ re	rh - $\frac{3}{4}$ re
	2	$\frac{3}{4}$ vt	$\frac{1}{2}$ vt	$\frac{3}{4}$ vl	$\frac{3}{4}$ vl
	3	v	oz	zz	v



patroon: ruimte/ruimte basispositie: 12/13

bijzonderheden: Prettige verzamelstoten met extra tempozorg.

lb bal 1 - 8

Deze positie kan beheerst worden gespeeld. Raak bal twee halfvol op trekhoogte. Om te fel uitdraaien te voorkomen, kun je de uitwerking van de trekstoot beperken. Dat doe je door iets hoger aan te spelen op bal één. Bal drie hoeft niet van zijn plaats. Het resultaat hangt af van het ritme van bal twee.

rb bal 1 - 17

Een fraai diep gespeelde trekstoot. Zuiver aanspelen op het natuurlijk mikpunt van twee. Dat is de plaats waar de denkbeeldige lijn tussen bal twee en drie gedacht kan worden. Als de stoottechniek verzorgd is, kun je rustig afstoten. Bal drie wordt slechts licht geraakt. De verzamelplaats zal dicht bij punt elf liggen.

lo bal 1 - 18

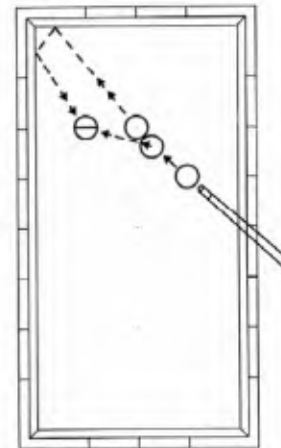
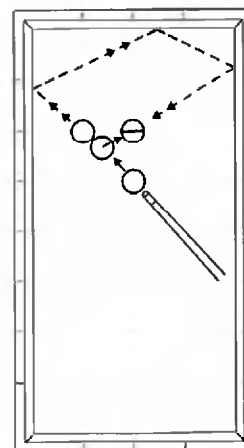
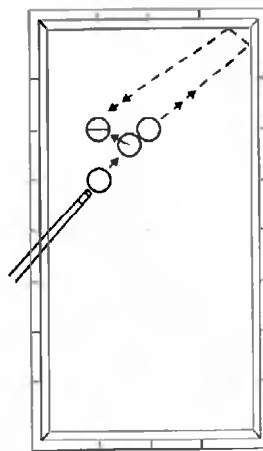
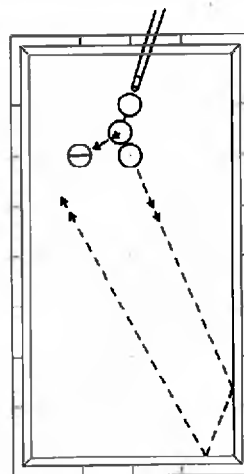
Bal twee speel je voor drie vierde vol aan. De afstoot is op trekhoogte. Om bal twee goed bij te laten komen, geef je bal één voor drie vierde rechts effect; Het effect wordt deels overgenomen door bal twee. Dit veroorzaakt enige remming bij het contact met de banden. Als de techniek verzorgd is, kun je ingehouden en subtiel afstoten. Houd de positie vóór je, richting korte band. Dat kan door bal drie aan de zuidzijde aan te spelen.

ro bal 1 - 19

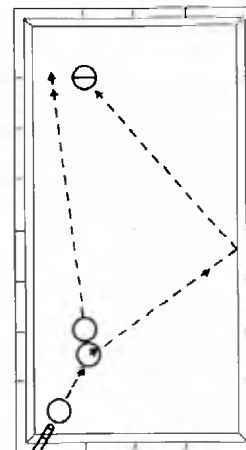
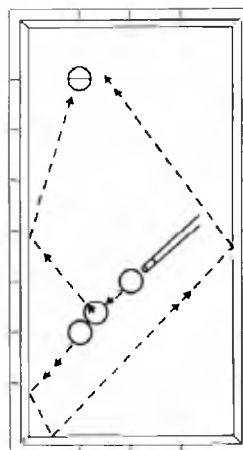
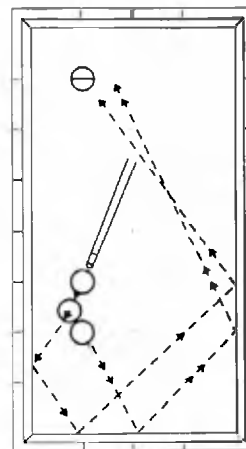
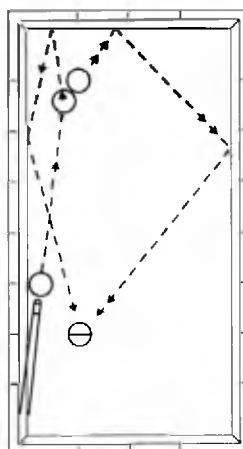
Dit is een ingehouden doorschietstoot. Het normale mikpunt ligt in de lijn van twee naar drie. Om bal twee goed uit de hoek te laten draaien, geef je drie vierde rechts effect op bal één. Dat herstel je, door bal twee enigszins links van het gewone mikpunt aan te spelen. Doorschietstoten mislukken makkelijk. De botsing van bal één op twee leidt al gauw tot een foutief gevolg. Let goed op de houding en de stootvoorbereiding. Enigszins geremd en overtuigend afstoten.

opmerkingen:

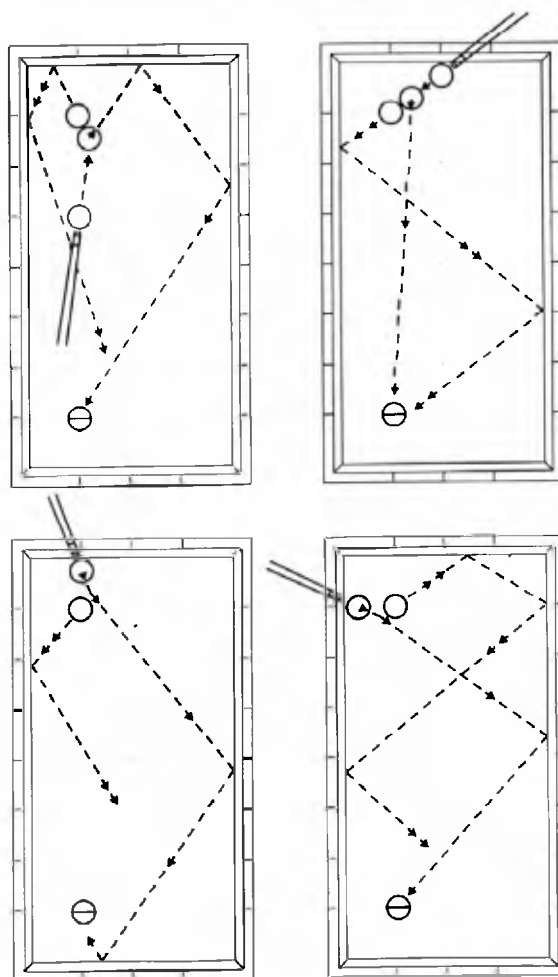
	bal	lb	rb	lo	ro
Bal twee is de bepalende factor in deze eenvoudige stootbeelden.	1	$\frac{1}{2}$ h	$\frac{1}{2}$ h	$\frac{1}{2}$ h - $\frac{3}{4}$ r	rh - $\frac{3}{4}$ r
	2	$\frac{1}{2}$ vr	$\frac{1}{2}$ vl	$\frac{3}{4}$ vr	$\frac{3}{4}$ vl
	3	v	v	zz	v



patroon:		ruimte/ruimte		basispositie:		7/32	
bijzonderheden: Lange spelposities spelen prettig, als je weet dat carambolage waarschijnlijk is							
lb		bal 1 - 26		rb		bal 1 - 27	
Je kunt deze situatie ook anders bespelen. In die gevallen is het klotsrisico groter. Ook het verzamelen wordt lastiger. Zoals aangegeven moet je de situatie wel verzorgd bespelen. Neem in de houding een lange voorhand en geef bal één voor twee derde rechts effect. Afstoten op rolhoogte houdt bal één redelijk op tempo. Het rechte effect werkt remmend uit op de korte band en laat bal één wat rechter afslaan naar drie. Vanuit deze benadering is het klotsen van de ballen uitgesloten.				Deze ruime positie kent wel het risico van klotsen. Bal één is vrij van klotsen als je bal twee voldoende zijwaarts duwt. Bal twee speel je voor een vierde vol aan. Daardoor schuift bal twee voldoende zijwaarts naar een eigen rollijn. Stoot af op rolhoogte met twee derde links effect. Bal één loopt soepel door de hoek en houdt voldoende snelheid om drie te bereiken. Bal twee kan wat achterblijven. Speel daarom vlot de positie uit en raak drie vol. Deze bal blijft wel in de buurt en twee rolt iets verder uit.			
lo		bal 1 - 28		ro		bal 1 - 41	
Bal drie ligt ver weg. De trekstoot langs de band is moeilijk. Raak bal twee voor drie vierde vol. Bal twee neemt dan veel rolsnelheid over en kiest de goede richting naar drie. Omdat bal één snelheid verliest, spelen we diep op trekhoogte. Om goed naar drie te rollen, is bovendien maximaal rechts effect nodig. Het effect op bal één geeft de bal behoud van roltempo op de lange band. Nu moet je er nog op letten, dat bal drie redelijk op zijn plek blijft. Dus rustig naar drie.				De keuze voor deze uitwerking is ook in andere situaties kenbaar. Velen zullen eerder kiezen voor een carambole via punt 21 op de lange band. Het verzamelnadeel is, dat bal twee en drie moeten worden opgeduwd. De getekende oplossing heeft het directe voordeel van verzamelen in de hoek bij een band. Stoot bal één af op rolhoogte en geef de bal voor drie vierde links effect. Raak bal twee op een vierde vol, zodat bal twee geen risicofactor vormt voor bal drie. Kies voor een vlakke lange keuvoering.			
opmerkingen:		bal	lb	rb	lo	ro	
Bij enige twijfel kun je beter even krijten, nadenken en opnieuw, met overtuiging afstoten.	1	rh	¾ re	rh	¾ lc	th - ¼ rc	rh - ¼ lc
	2	½ vl		¼ vr		¾ vr	¼ vr
	3	v		v		zz	oz



patroon:		ruimte/ruimte		basispositie:		7/37
bijzonderheden: Een dubbele ruimtepositie is prettig aanspelen; de miskans is evenredig groot.						
lb		bal 1 - 17		rb		bal 1 - 3
Een fijne ruime speelpositie. Er is voldoende ruimte om goed aan te leggen. Bal twee moet halfvol worden aangespeeld. Om de stootbal soepel rond te brengen, spelen we met twee derde rechts effect. Om een goede rolstoot af te geven, spelen we deze positie op rolhoogte. We moeten nauwkeurig aanspelen, want we kunnen makkelijk misstoten. Er is aan twee kanten ruimte om de carambole te missen. Bal twee komt redelijk naar drie. De volgende stoot kan tot verzamelen leiden.				Het is altijd moeilijk om een lange directe stoot goed te plaatsen. Bal twee op links voor drie vierde vol aangespeeld. De speelbal krijgt voor drie vierde links effect mee. Om het doorzakken van bal één te beperken, stoten we af op de hartlijn. Er ligt een beetje risico in de stoot. Als we verkeerd aanspelen op twee, kan er een klotsituatie ontstaan. Speel bal drie vol aan en beperk het tempo. De vervolgsituatie ligt dan richting korte band. Dat speelt makkelijk.		
lo		bal 1 - 2		ro		bal 1 - 6
Bal twee moet op één vierde vol worden aangespeeld. Als je dikker aanspeelt is het klotsrisico bij 34 tamelijk groot. Bovendien loopt bal één makkelijker om bal drie. Je geeft bal één voor twee derde rechts effect om soepel door te rollen via de korte band. Afstoten op de hartlijn beperkt de eindsnelheid bij drie. Als je bal drie een beetje opduwt naar twee, is de vervolgstoot waarschijnlijk gunstig. Het verzamelen is bij deze situatie maar matig. Bereid de volgende situatie nu al voor.				Laat je stootbal soepel naar drie rollen. Geef voor twee derde meeëffect op de hartlijn. In deze spelsituatie moet je iets pittiger afstoten dan je eigenlijk nodig lijkt. Dit hogere afspeltempo is nodig om bal twee voldoende tempo mee te geven. Hierdoor wordt ook bal drie iets te fors geraakt. Veel problemen hoeft dit niet te geven. Bal drie heeft rolruimte via de hoek. Als het even meezit ligt de verzamelplaats in de buurt van punt 32.		
opmerkingen:		bal	lb	rb	lo	ro
Deze posities bieden de speler slechts één kans. Stootzorg is nu extra wenselijk. Neem de tijd en speel volgens plan.	1	rh - 1/2 re	rh - 1/2 re	hl - 1/2 re	hl - 1/2 re	
	2	1/2 vr	1/2 vl	1/2 vl	1/2 vr	
	3	v	v	zz	v	



patroon: ruimte/ruimte basispositie: 8/27

bijzonderheden: Het mikpunt op twee is in deze spelsituaties van doorslaggevende betekenis.

lb bal 1 - 4 rb bal 1 - 16

Doorschieten blijft voor alle spelers een lastige stoot. Bal twee moet voor zeven-achtste vol worden aangespeeld. Om stuwkracht te hebben op één, stoten we af op rolhoogte. Een lange voorhand en een stootbeweging op lijn zijn noodzakelijk. Om op de lange band goed uit te draaien naar drie, geven bal één voor drie vierde links effect. Bal drie mag best een klein duwtje hebben. De repositie ligt vóór de hand en richting korte band. Meestal is dat een goede positie om verder aan door te werken.

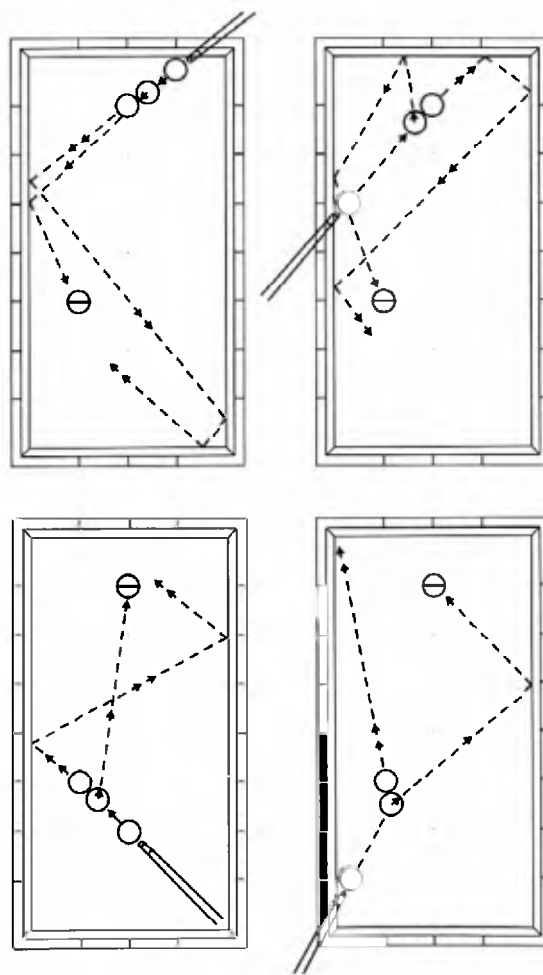
Dit is geen prettige positie. Bal één wordt lastig speelbaar, omdat hij aan de band ligt. Dik aanspelen op twee en keren via twee banden, loopt nogal eens fout af. Bal twee raak je voor drie vierde vol op links. Dat dwingt twee om via de hoek goed mee te komen. Om één goed te laten keren, geef je drie vierde links effect op rolhoogte. In verzamelstoten blijft altijd het risico van klotsen op de loer liggen. Dat risico is groot, als één traag is. Laat je niet verleiden om dan maar dunner en harder te spelen.

lo bal 1 - 33 ro bal 1 - 36

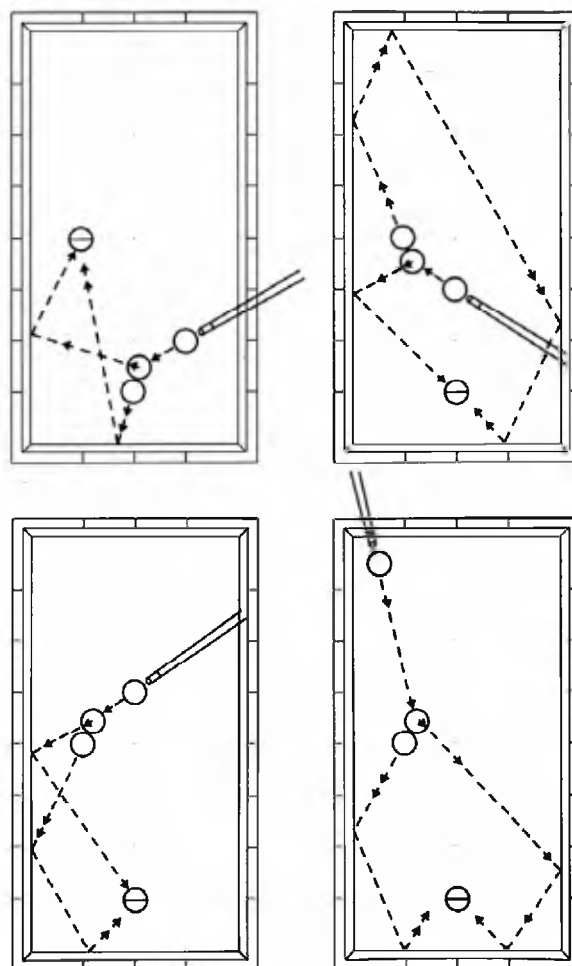
Je kunt deze stoot prachtig afronden als je met inzicht stoot. Beperk het roltempo doorop de hartlijn af te stoten. Je moet bal één aanspelen op twee derde links effect. Het effect wordt deels overgenomen door bal twee. Hierdoor draait bal twee beter uit via de band. Bal twee wordt voor twee derde vol geraakt. Dat zorgt ervoor dat twee zo recht mogelijk wordt opgeduwd naar 8. Het klotsrisico is beperkt. Houd bal drie voor je en raak die bal rustig en vol.

Voor iedere speler kan deze positie leiden tot verzamelen. Als je twee zeer beheerst raakt en drie rustig opduwt, kan het niet meer misgaan. Bal twee schuift naar de hoek toe, als je bal twee één vierde vol raakt. Aan tempobeperking kun je iets doen door af te stoten op de hartlijn van bal één. Geef bal één drie vierde links effect. Via de lange band laat je bal drie opduwen naar de hoek, waar twee al ligt. Je zult wel merken dat je in deze positie gauw te hard afstoot.

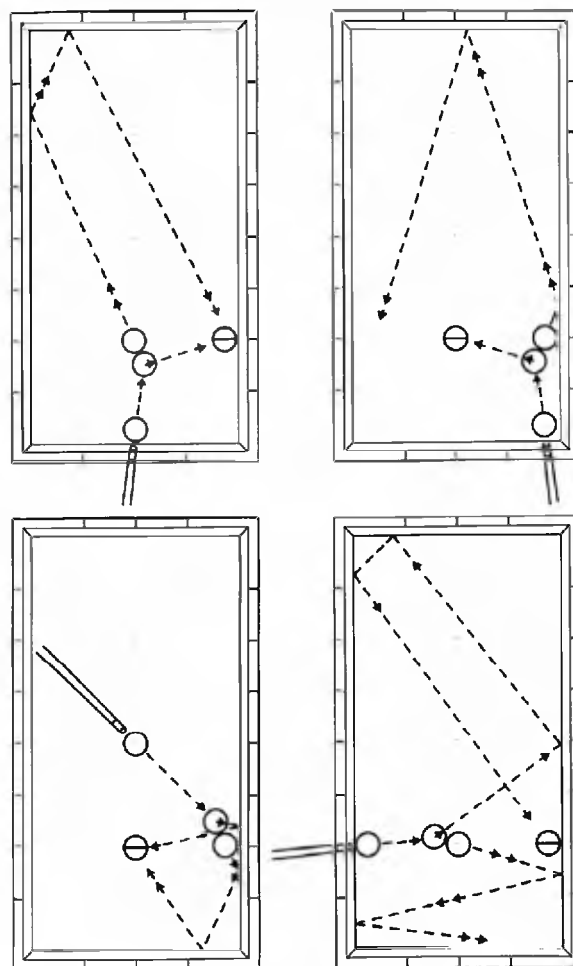
opmerkingen:	bal	lb	rb	lo	ro
Technisch verzorgd	1	rh - $\frac{3}{4}$ le	rh - $\frac{3}{4}$ le	hl - $\frac{3}{4}$ le	hl - $\frac{3}{4}$ le
stoten is in al deze	2	$\frac{3}{4}$ vl	$\frac{3}{4}$ vl	$\frac{3}{4}$ vr	$\frac{3}{4}$ vr
gevallen voorwaar-	3	v	v	v	zu
de om tot resultaat					
te komen.					



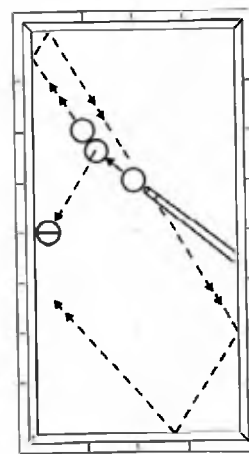
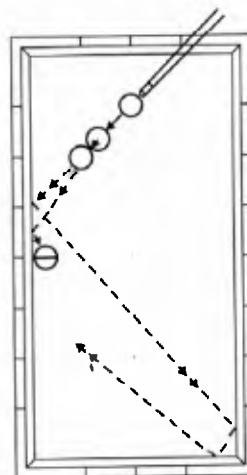
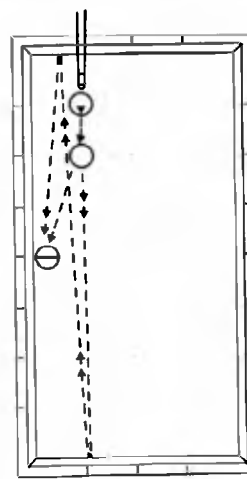
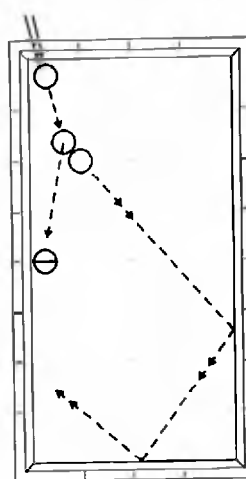
patroon:	ruimte/ruimte	basispositie:	22/38		
<u>bijzonderheden:</u> Het nauwkeurig richting geven aan bal twee is bepalend voor een behoorlijke vervolgpositie.					
lb	bal 1 - 34	rb	bal 1 - 28		
Dit is een lastige stoot. Terughalen vanaf bal drie moet meestal nogal fors gedaan worden. Direct van twee naar drie verhoogt het risico van klotsen. Speel bal twee halfvol aan en geef je stoot bal voor twee derde rechts effect. Als je trekstoot niet goed verzorgd wordt, is het niet nodig fors te stoten. Bal twee komt goed op lijn naar drie. Speel je twee te zwaar aan, dan rolt deze bal ook te ver door.		Kijk goed uit bij deze stoot. De speelbal moet zijwaarts en daarna achteruit, via een band. Het rolmodel vereist nauwkeurigheid en overleg. Bal twee moet je voor drie vierde vol aanspelen. Je stoot af op trekhogte en geeft bal één voor twee derde links effect om via de lange band uit te draaien naar drie. Bal drie kan een duwtje wel verwerken, richting korte band. Bal twee moet goed op tempo gezet worden om te verzamelen.			
lo	bal 1 - 18	ro	bal 1 - 1		
Doe het rustig aan met deze situatie. Om schuin te kunnen doorschieten via de band, moet je zo hoog mogelijk afstoten. Bal één moet zo makkelijk mogelijk op tempo gezet worden. Je raakt bal twee voor drie vierde vol op de rechterkant. Bal één kan indraaien naar drie als je voor drie vierde links effect meegeeft. Enige voorzichtigheid kan geen kwaad, om te voorkomen dat bal twee een klots veroorzaakt. Een directe stoot kan soms ook een gunstig vervolg bieden.		Rustig rollend spolen. Bal twee mag je op een vierde vol aanspelen. Speel je bal twee te dun aan, dan komt de tweede bal niet voldoende mee naar drie. Je kunt bal één gerust voor drie vierde rechts effect meegeven. Daardoor houdt bal één tempo vanuit de hoek en draait goed uit. Bal drie moet je zeer beheerst aanspelen, om de vervolgpositie goed speelbaar te houden. Door de geringe weerstand van bal één wordt er nogal eens te snel gespeeld met deze stootpositie.			
<u>opmerkingen:</u>	bal	lb	rb	lo	ro
Het valt steeds op, dat biljarten met enig technisch inzicht het speelt tempo gunstiger maakt.	1	th - ¼ re	th - ¼ le	rh - ¼ le	rh - ¼ re
	2	½ vr	¾ vl	¾ vr	¾ vl
	3	v	v	v	oz



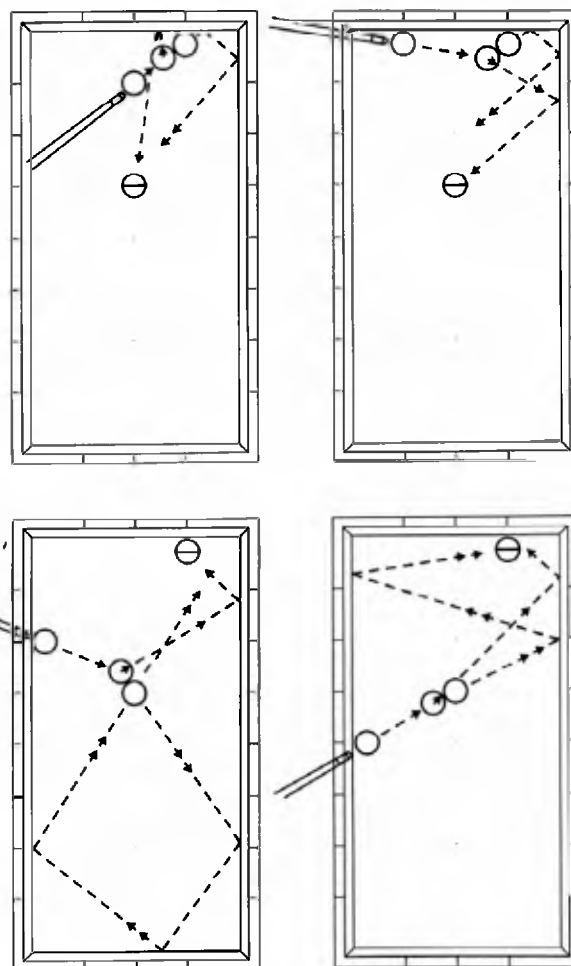
patroon:	ruimte/band	basisspositie:	33/35		
bijzonderheden: Kleine posities verzamelen, betekent dat bal twee meestal een lange rollijn heeft.					
lb	bal 1 - 43	rb	bal 1 - 45		
Een prettige, niet te moeilijke stoot. Er zijn twee punten waar goed aandacht aan moet worden gegeven. Je moet de tweede bal de goede richting en het juiste tempo meegeven. Raak de tweede bal vlot halfvol. De stootbal moet direct zijwaarts. Die raken we op de hartlijn. Om goed uit te draaien en enige invloed op twee te hebben, geef je de speelbal voor twee derde rechts effect. Raak de derde bal vol. Dan loopt er niets weg en kun je vrij goed verzamelen bij de band waar drie is blijven liggen.		De situatie lijkt een omkering van de afbeelding links boven. De afstoot is nagenoeg gelijk. Er is wel een duidelijk verschil zichtbaar in het bespelen van dit stootbeeld. De derde bal ligt in de ruimte en moet naar de band gestuurd worden. In feite is dit een duidelijke 'dubbelroller'. Beide aan te spelen ballen moeten naar een verzamelplaats gestuurd worden. Halfvol aanspelen op bal twee. De stootbal raken op de hartlijn met twee derde links effect. Van groot belang is, dat je de derde bal aan de oostzijde raakt.			
lo	bal 1 - 23	ro	bal 1 - 31		
De tweede bal mag iets voller aangespeeld worden dan halfvol. Om voorlans wegdraaien te voorkomen, geef je de stootbal voor twee derde rechts effect op rolhoogte. De tweede bal komt uit de hoek naar de verzamelplek. Om makkelijk verder te kunnen spelen, moet je de derde bal alleen maar raken. Houd de derde bal dichtbij, dan is de vervolgstoot een stuk eenvoudiger. Het komt nogal eens voor dat de vervolgstoot onnodig moeilijk is, omdat één en drie te ver uiteen zijn komen te liggen. Houd het klein, dan blijft het fijn.		Deze speelsituatie is verre van makkelijk. De tweede bal moet je in de buurt houden. Dat kan alleen, door de tweede bal voor drie vierde vol op links te raken. De stootbal verliest daardoor veel roltempo. Geef je te veel effect, dan loopt bal één voor langs bij drie. Beperk het effect op één, tot twee derde links op rolhoogte. Er hoeft maar iets mis te gaan of de hele situatie loopt onder je handen vandaan. Overleg goed bij jezelf, wat je gaat doen en hoe je gaat spelen. Dun rond en drie naar de hoek kan ook. Probeer beide eens uit.			
opmerkingen:	bal	lb	rb	lo	ro
Twijfel aan alles, voor of ná een stoot, is begrijpelijk. Tijdens de stoot mag er alleen zekerheid zijn.	1	hl - ½ re	hl - ½ le	rh - ½ re	rh - ½ le
	2	½ vr	½ vl	½ vl	¾ vl
	3	wz	oz	v	nw



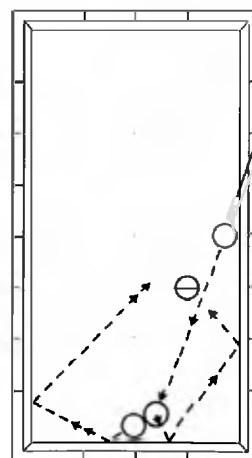
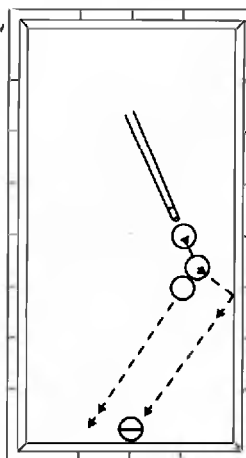
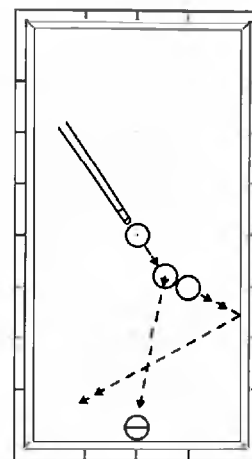
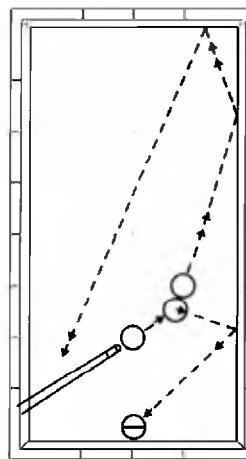
patroon:		ruimte/band		basispositie:		12/21	
bijzonderheden: Doorschieten en trekken vormen de grondslagen van een reeks stootvormen							
lb		bal 1 - 01		rb		bal 1 - 07	
Het zal niet moeilijk zijn om dit om te zetten in een goede carambole. Er valt bijna niet te missen. Je moet veel meer aandacht besteden aan de plaatsing van de tweede bal. Speel bal twee voor drie vierde vol aan om deze bal goed op tempo te zetten. Met een beetje links effect op de hartlijn, of iets hoger, draait bal twee nog beter uit. Zoals de tekening aangeeft, komt de situatie niet volledig samen. Je kunt derhalve bal drie een klein duwtje geven naar de plek waar drie tot rust komt.				Afstoten met veel links effect op rolhoogte. De tweede bal speel je voor zeven achtste vol aan. De vertreklijn van de tweede bal loopt een beetje weg van de lange band. De optimale dosering van het effect op één wordt beperkt overgenomen door twee. Dit overgenomen effect werkt uit op de korte band. Nu komt de tweede bal terug naar de lange band. Kaatsend op de korte band komt de tweede bal naar de verzamelpositie. Breng de stootbal viot naar de lange band achter de derde bal. Zo voorkom je een klotsrisico met bal twee.			
lo		bal 1 - 08		ro		bal 1 - 18	
In een andere spelsituatie is deze stoot verwerkt als een subtiële bandstoot. De behandeling als doorschietstoot heeft evenzeer voordelen. Je kunt in deze stoot rechlijnig doorstoten. Om de speelbal goed te laten uitwijken, geef je voor drie vierde links effect op rolhoogte. De derde bal mag best een klein duwtje hebben om wat dichterbij de tweede bal te eindigen. Voel je je onzeker om door te schieten, dan moet je een andere, zekerder speelvorm kiezen. Alle adviezen ten spijt, moet je wel zelf stoten.				Het is niet moeilijk te zien dat de tweede bal het merendeel van de stootenergie overneemt. Speel dus voor zeven achtste vol aan op de tweede bal. De afstoothoogte ligt iets onder de hartlijn (amortilijn) om de speelbal remmend naar drie te laten lopen. Met twee derde links effect is er voldoende draaiing op de stootbal om goed bij drie te komen. Dit stootmodel komt zeer dikwijls voor, als je er oog voor hebt. De grondslag van het verzamelen is optimaal zichtbaar. Bal twee moet rollen naar drie. Bal één hoeft drie maar te raken.			
opmerkingen:		bal	lb	rb	lo	ro	
Plaatsingszorg mag de zekerheid van de carambole nooit aantasten.	1	hl - ⅓ le	rh - ¼ le	rh - ¼ le	th - ⅓ le		
	2	¾ vr	⅞ vr	⅞ vl	⅞ vl		
	3	nz	nz	nz	v		



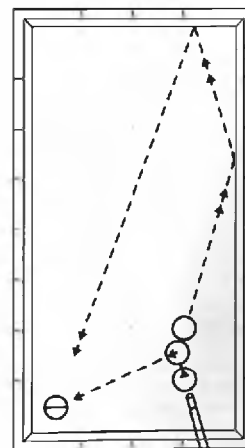
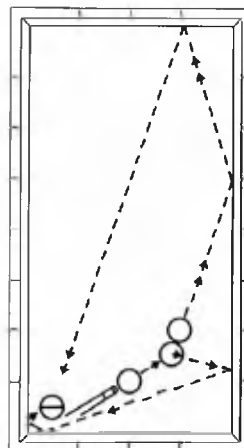
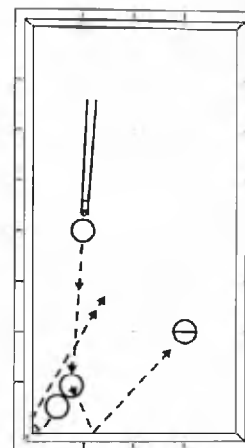
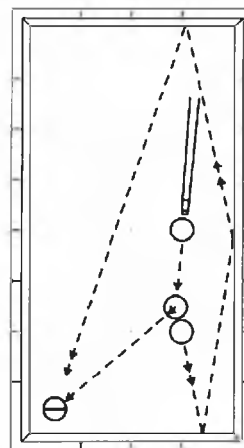
patroon:	ruimte/band	basispositie:	4/18		
bijzonderheden: Met effectinvloed op bal één beperken we de precisie in de afstoot.					
lb	bal 1 - 8		rb	bal 1 - 2	
Deze stoot is fijn om te bespelen. Met geringe middelen kun je een mooi speelsresultaat realiseren. Speel bal twee voor drie vierde vol aan. De afstoot op één ligt op de hartlijn en is zonder effect. De aanspeeldikte op twee brengt al voldoende afwijking aan op één. Met een beheersing in het roltempo ontstaat er een mooie samenloop naar drie. Probeer wel te voorkomen dat één doorzakt naar de oostzijde van drie. Dan is een klotsrisico niet uitgesloten. Leer dit geval vast bespelen.			Evenals de eerste situatie, is het de eenvoud die resultaat oplevert. Bal één kun je rustig op rolhoogte afstoten. Effect is nu een overbodig gegeven. Vermijd effect als het enigszins kan. Het komt de speelprecisie ten goede. Bal twee raak je halfvol. De tweede bal komt makkelijk mee door de hoek. Probeer bal drie aan te spelen aan de noordoostzijde. Een vervolgtrappel is dan goed te maken. Nog mooier, maar met risico, is het aanspelen op de oostkant. Dan kun je verder werken naar de korte band.		
lo	bal 1 - 11		ro	bal 1 - 21	
Niemand kan om dit type stoten heen. Je moet beheerst leren trekken. Zonder een bruikbare trekstoot kun je het woord verzamelen wel schrappen. Speel bal één op trekhoogte. Raak bal twee halfvol. Direct naar bal drie spelen is riskant. Je kunt er net naast spelen. Via de band, zoals getekend, is zekerder en maakt een betere rollijn voor bal twee mogelijk. Vol in de hoek spelen is niet zo gunstig. Het klotsen van ballen, dicht bijeen, maakt de afloop onzeker. Speel, als het even kan, met enige ruimte in het stootbeeld.			Zonder overtuiging lukt dit niet. Je wilt bal twee rechtlijnig vooruit spelen. Speel dus vol op bal twee aan. Die rollijn is al tot stand gebracht. Doseer de rolsnelheid van twee. Bal één moet van richting veranderen. Dat doe je, door bal één voor drie vierde links effect te geven. Een goed verzorgde doorschietstoot heeft wel overtuiging nodig, maar geen overdaad aan energie. In voorbereidende oefenstoten moet je de mogelijkheden voor jezelf uitproberen. Doorschieten is net zo essentieel als trekken.		
opmerkingen:	bal	lb	rb	lo	ro
Bandstoten, trekken en doorschieten vormen het fundament van onze speelmogelijkheden.	1	hl-	rh	th-	rh = ¾ le
	2	¾ vl	½ vr	½ vl	½ v
	3	v	oz	v	zo



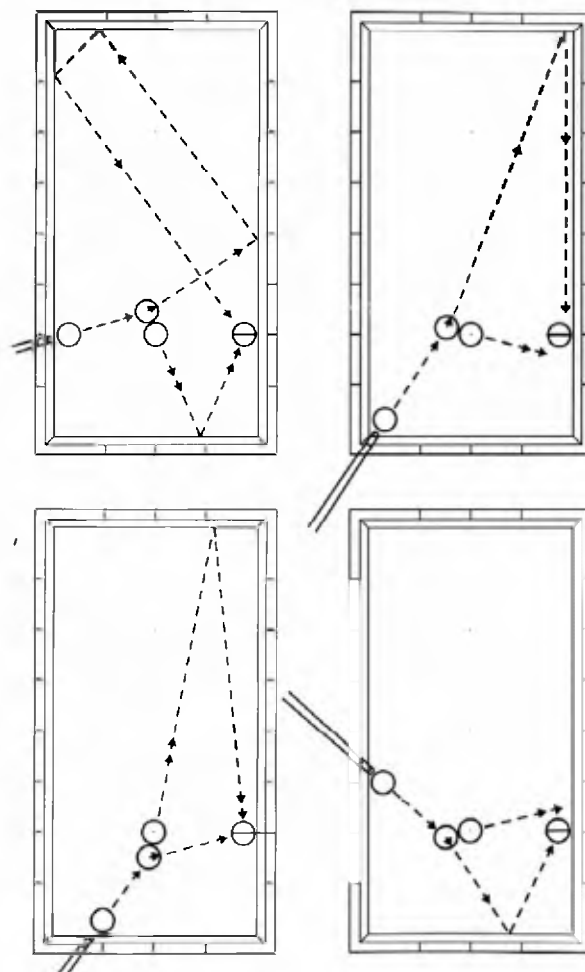
patroon:		ruimte/band	basispositie:	29/43		
bijzonderheden: Een goede, eenvoudige verzamelstoot moet een rustpunt in de serie zijn.						
lb		bal 1 - 33		rb	bal 1 - 23	
Afstoten op trekhoogte. Bal één geef je voor twee derde rechts effect. Daardoor komt de speelbal makkelijker terug naar drie. Bal twee speel je halfvol aan. Daardoor duw je hem goed op naar de hoek bij 40. Bal twee kan een kalm duwtje wel verwerken. Daardoor loopt twee nog dichtler naar drie. Probeer twee zoveel mogelijk aan de oostzijde aan te spelen. Raak je twee te dun aan de noordzijde, dan ligt je speelbal tussen twee en drie. Deze goed speelbare positie mag geen problemen opleveren.			Een effectvrije soepele trekstoot naar drie. Speel bal twee halfvol aan. Stoot je te zacht af, dan gaat de invloed van de trekstoot verloren. Je speelbal rolt dan langs twee naar de korte band bij 44. Stoot je iets vlotter dan lukt het beter. Bal één en twee hinderen elkaar niet bij het kruisen van de rollijnen. Drie moet je vol aanspelen om goed verder te kunnen. Komt één aan de oostzijde, dan komen de ballen ongunstig achter elkaar te liggen. Denk erom; raak bal drie 'vol'.			
lo		bal 1 - 24		ro	bal 1 - 25	
Een prachtig verzamelstootje. Een kind kan de stoot maken. Speel bal twee halfvol aan. Geef bal één op rolhoogte voor twee derde links effect. Het effect op één heeft een goede invloed op de lange band. De speelbal komt iets directer van de lange band af naar drie. Het meeeffect op één wordt een tegeneffect op de band. Tegeneffect heeft een remmende en richtingveranderende invloed op het natuurlijke rolpatroon van de bal. Meeffect bevordert en versterkt het rolkarakter van de bal.			Een eenvoudige keerstoot. Met keerstoot bedoel ik: de speelbal keert terug, via de band(en) naar de afstootrichting. De tweede bal speel je halfvol aan. De stootbal geef je op rolhoogte voor drie vierde links effect. Een bruikbare vuistregel is, dat bij halfvol aanspelen de speelbal en bal twee ongeveer even veel rolafstand kunnen afleggen. Er mag dan geen sprake zijn van doorschieten, trekken of overmatig veel aanvullend effect. Raak bal drie niet te dik. Dan wijkt twee teveel naar het centrum van de tafel.			
opmerkingen:		bal	lb	rb	lo	ro
Probeer je bij elke positie voor te stellen wat de positie wordt ná de afstoot.		1	th - ½ re	th -	rh - ½ le	rh - ¼ le
		2	½ vr	½ vr	½ vl	½ vl
		3	no	v	nz	v



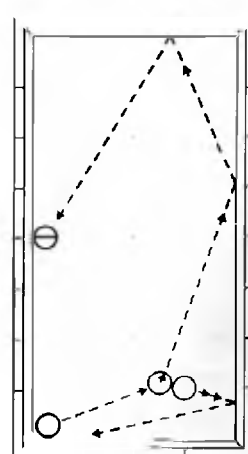
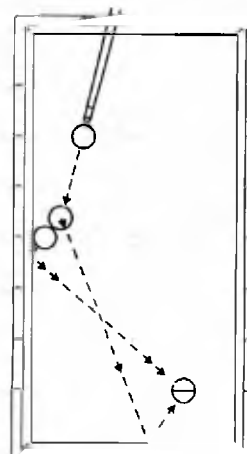
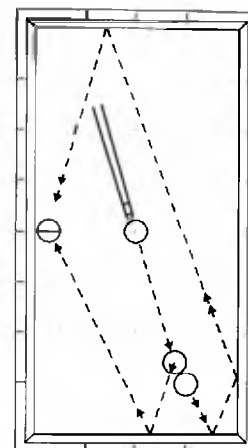
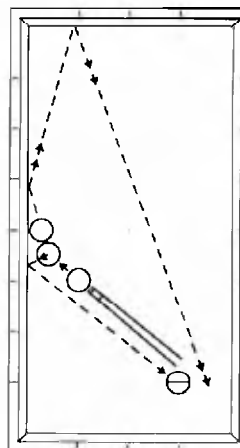
patroon:		ruimte/band		basispositie:		34/40	
bijzonderheden: Met bal drie in een hoek is caramboleren meestal eenvoudiger.							
lb		bal 1 - 24		rb		bal 1 - 22	
Dat wordt een forse stoot. Bal twee moet op tempo gezet worden om goed rond te komen. Geef geen aanvullend effect. Bal twee kun je halfvol, of iets voller aanspelen. Om goed naar drie te komen, raak je bal één iets onder de hartlijn. Bij bal één moeten we alle moeite doen om de snelheid te remmen. Spelen we iets onder de hartlijn af, dan glijdt bal één naar twee. Na de botsing met twee zou bal twee wegrollen en één blijven liggen. De aanspeeldikte op twee en het gewicht van de bal maken de wijking naar drie mogelijk.				Speel bal één op de hartlijn en geef voor drie vierde links effect. Raak bal twee voor drie vierde vol. Zo kan er weinig misgaan. Verzamelen zit er nog niet helemaal in. Als drie rustig en vol wordt aangespeeld, is er uit de vervolgsituatie meer te halen. De oplossing middels een directe trekstoot, blijkt dikwijls te hard uit te pakken. Een subtiel kaatsballetje via de lange band maakt verzamelen er niet makkelijker op. Bal twee mag niet te ver wegrollen.			
lo		bal 1 - 38		ro		bal 1 - 39	
Op de allereerste plaats zoek je naar het goede mikpunt op twee. Bal twee speel je halfvol aan. Vanuit die positie rolt één naar de lange band. Daar moet de bal terugkeren naar drie. Dat kun je bewerkstelligen door iets onder de hartlijn af te stoten op één. Is de veerkracht grotendeels uit de ballen verdwenen, dan kun je voor hetzelfde resultaat een beetje dieper afstoten op één. Bal drie moet je vol raken en vasthouden in de hoekpositie. Bal twee zal vrij makkelijk bijkomen.				In de benadering is deze stoot vergelijkbaar met links onder. Vooreerst bezie je de wijking welke bal twee moet worden meegegeven om makkelijk bij drie te kunnen eindigen. Speel bal twee halfvol aan. Stoot bal één af op trekhoogte. Een beetje links effect bevordert het uitdraaien van twee bij punt 4. Door de trekstoot in diepte iets te beperken, houd je de rolsnelheid van één binnen de perken. Je hoeft de verzamelpositie niet al te dicht op de hoek te brengen. Te dicht in de hoek is lastig.			
opmerkingen:		bal	lb	rb	lo	ro	
Verzamelen is goed, als de positie er beter op wordt, anders bekijk je de gevolgen nog eens goed.	1	th -		hl - ¼ le	th -	th - ⅓ le	
	2	½ vr		¼ vl	½ vr	½ vl	
	3	v		zz	v	v	



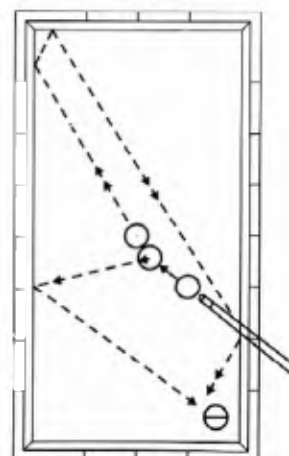
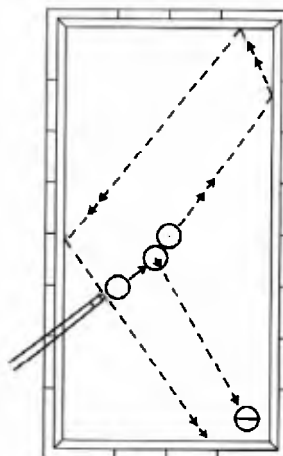
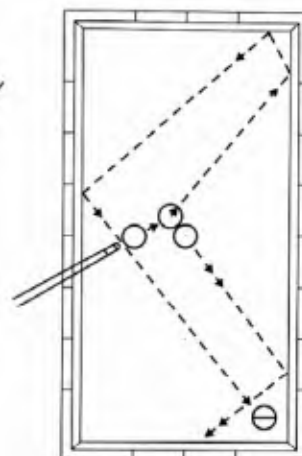
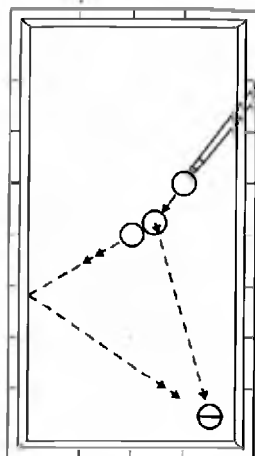
patroon:		ruimte/band		basispositie:		33/35	
<u>bijzonderheden:</u> De kwaliteit van het stootplan is meestal beter dan de uitvoering.							
lb		bal 1 - 1-31		rb		bal 1 - 41	
Het gedrag van bal één moet worden bevordert. Stoot af op rolhoogte. Geef bal één voor drie vierde links effect. De stootbal komt makkelijk rond. Je hoeft geen overmatig tempo aan bal één mee te geven. De tweede bal raak je voor een vierde vol. Daardoor wijkt bal twee rustig en makkelijk naar de korte band. In het gunstigste geval resteert er een ideale verzameling aan de band. Het is al goed als je gunstig verder kunt spelen, in de richting van de korte band. Serieopbouw vraagt een aparte aanpak.				Het rolpatroon ziet er eenvoudig uit. De uitvoering vraagt meer zorg dan menigene denkt. Je stoot af op rolhoogte en geeft bal één voor drie vierde links effect. De tweede bal wordt voor een vierde vol geraakt. Eigenlijk heb je de eerste bal te veel links effect meegegeven. Toch moet dat, omdat veel effectinvloed verloren gaat in de rol naar de korte band. Daar wordt het linkse meeeffect een remmende invloed. Bal één komt haaks naar bal drie rollen. Probeer vooraf te ontdekken of de banden makkelijk effect pakken.			
lo		bal 1 - 42		ro		bal 1 - 26	
De meeste aandacht vraagt vooral bal drie. De afstoot is iets onder het midden. Daardoor rem je de loop van bal één. Het opduwen van bal twee vraagt wel zorg, maar moet goed te doen zijn. Bal drie speel je rustig aan. Tbch speel je al gauw iets te fors op drie. Dat kun je oplossen, door bal drie vol te raken. Dan klem je bal drie vast bij de lange band. De verzameling verloopt zo ook iets makkelijker.				Er wordt subtiel spel gevraagd. Het maken van een punt is geen probleem. Dun, doorschieten of via de band. Er is van alles mogelijk. Wil je wat meer, dan zul je enig overleg in moeten brengen. Bal één moet dun langs twee en heel rustig kaatsen op de korte band. We moeten er zeker van zijn, dat twee niet voor of op drie rolt. Die zekerheid kun je vergroten door twee nog iets dunner te raken. Door licht meeeffect komt één dan toch wel naar drie. Probeer of je bal drie aan de westzijde kunt bespelen.			
<u>opmerkingen:</u>		bal	lb	rb	lo	ro	
Na een klein simpel stootje zie je soms ineens waaraan je even niet had gedacht.		1	rh - ¾ le	hl - ¾ le	- hl -	hl - ¾ re	
		2	¼ vl	¼ vl	¾ vr	¼ vr	
		3	v	v	v	wz	



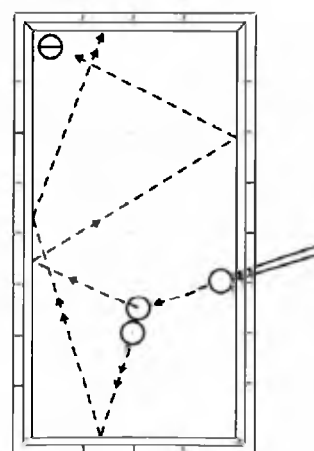
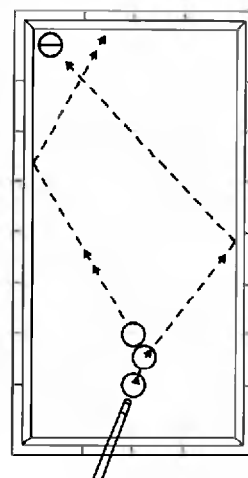
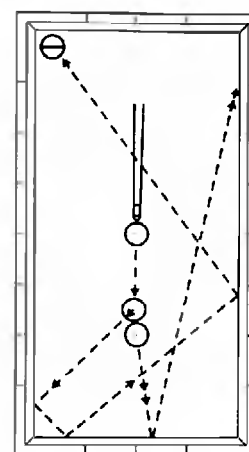
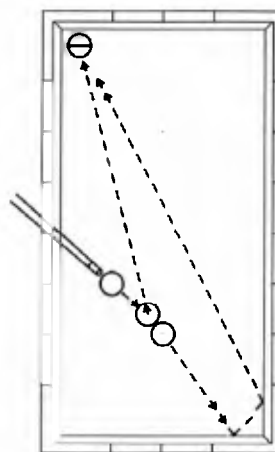
patroon:	ruimte/band	basispositie:	21/39		
bijzonderheden: Na de afstoot is goed te zien, of de voorbereiding volledig is geweest.					
lb	bal 1 - 27		rb	bal 1 - 23	
Een keerstoot met risico. De speelbal is best goed terug te halen. De zong ligt meer bij de derde bal. Er is nogal wat ruimte langs de derde bal. Daardoor kan het makkelijk mislopen. Afstoten op trekhoogte, met voor twee derde links effect. De tweede bal spelen we halfvol aan. In de afstoot moet je een beetje de achterhand liften. De derde bal ligt een beetje lastig. Let erop, dat je beheerst afstoot. Een gelifte keu versterkt het gegeven effect op de stootbal. In de afstoot bewust vol op de derde bal aanspelen.			Hier is duidelijk dat voor het verzamelen enig risico toegestaan is. Een dun gespeelde bal is eerder raak. Deze speelvorm brengt eerst de tweede bal in de goede richting. Pas daarna bepaalt de kaatsing de wijking naar de derde bal. Speel de tweede bal halfvol aan. Zuiver en zonder effect afstoten op rolhoogte. In je afstoot het gevoel van een doorschietstoot leggen, zodat bal één vlot doorrolt. Bal twee heeft nogal wat tempo nodig om goed bij drie te kunnen komen. Dit is een mooie lange plaatsingsstoot.		
lo	bal 1 - 12		ro	bal 1 - 40	
Je kunt hier bijna niet meer spreken van een klotstootje. De stootbal en bal twee liggen schuin achter elkaar, op het moment van contact bij de lange band. Bal één wordt nu niet meer direct weggeduwd, zoals gebruikelijk. Bespeel daarom de tweede bal voor drie vierde vol. Die dikte sleept twee voldoende mee. Afstoten op de hartlijn met voor twee derde rechts effect. Zo beperk je het tempo en schuift bal één makkelijker naar de korte band. Dit is een technisch gespeelde stoot met enige dwang. Rustig en overtuigend spelen.			Nu kun je eens lekker ruim rond spelen. De tweede bal raak je halfvol en met beperkt tempo. Met veel links effect op de hartlijn rolt de stootbal vlot langs twee of drie banden naar de derde bal. De derde bal moet zelfs opgeduwd worden naar de hoek, waar twee ligt. Als het even kan, moet je de derde bal aan de noordkant aanspelen. Kun je bal twee in de hoek houden en bal drie opduwen, dan krijg je een vervolgpositie die bruikbaar is. Kijk uit, dat de stootbal niet gaat zeilen, voordat de tweede bal geraakt is. Halfvol 'moet'.		
opmerkingen:	bal	lb	rb	lo	ro
Hanteer alleen die speelvormen welke je door regelmatig oefenen vast in de vingers hebt. Zo niet, speel dan sober.	1	th - ½ le	rh -	hl - ½ re	hl - ½ le
	2	½ vl	½ vr	¼ vl	½ vl
	3	v	LL	LL	LL



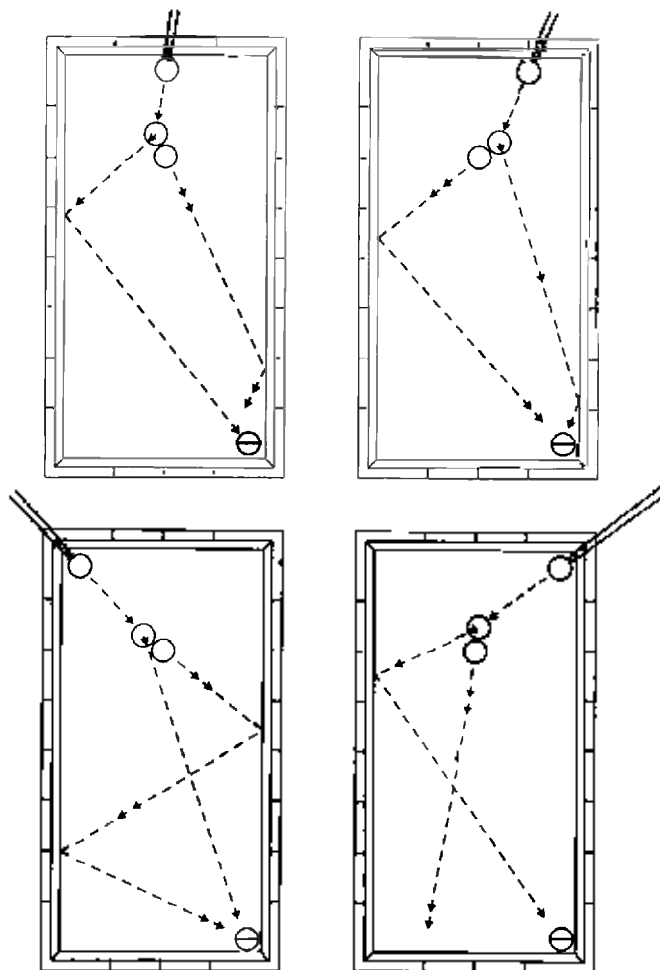
patroon:		ruimte/band		basispositie:		23/45	
bijzonderheden: Let op, dat je bedoelingen vooraf na de stoot ook werkelijk zijn uitgekomen.							
lb		bal 1 - 19		rb		bal 1 - 22	
De speelsituatie ben je in een andere tekening ook al tegengekomen. Toen lagen de tweede bal en de speelbal verder weg naar de korte band. Deze situatie is in zoverre eenvoudig, dat helpend effect niet nodig is. Geef géén effect als de situatie dat niet vraagt. Afstoten op hoogte vergroot de speelzekerheid. Halfvol aanspelen op twee is voldoende, mits je afstoot op trekhoogte. De rolafstanden zijn niet al te groot. Beperk het tempo een beetje. Vol aanspelen op drie garandeert een vervolg.				Dun (ongeveer een vierde vol) aanspelen op bal twee. Geef de stootbal voor drie vierde links effect op iets boven de hartlijn. Zo bevordert je het optimaal rollen van bal één. De tweede bal komt wel sterk naar de verzamelhoek toe. Speel je te dun, dan kruipt de tweede bal ervoor. Geef je twee een duwtje door iets voller aanspelen, dan kaatst twee voorlangs bij drie weg. Eén loopt dan ongehinderd vol naar bal drie. Vooral niet te hard spelen. Bal één heeft een vrije rollijn.			
lo		bal 1 - 27		ro		bal 1 - 29	
De tweede bal mag gerust voor zeven achtste vol worden aangespeeld. Afstoten op trekhoogte of iets minder. Effect is niet zozeer nodig. Raak je bal twee vol, dan blijft één liggen. Zie dat te vermijden. Eén kaatst traag maar duidelijk uit naar bal drie in de hoek. Het dikke aanspelen op twee zorgt ervoor dat de verzameling goed tot stand komt. Het weglaten van uitdraaiende effecten maakt bal één hanteerbaar in richting en roltempo. Het merendeel van de meegegeven stootsnelheid wordt overgenomen door bal twee.				Ook nu is bepalend, de aanspeeldikte op de tweede bal. Vanuit dit gegeven geven we bal één richtingscorrectie om goed en op tempo naar drie te rollen. Bal twee kan voor drie vierde vol worden geraakt. Stoot af onder de hartlijn en geef bal één voor twee derde links effect. Zo is er voldoende invloed op bal één uitgeoefend om de carambole zeker te stellen. De kwaliteit van de vervolgsituatie is afhankelijk van het uitrollen van bal twee. Richting geven en tempo stellen blijven in het biljarten voor iedereen zeer moeilijk.			
opmerkingen:		bal	lb	rb	lo	ro	
Goed verzamelen mag tijd kosten, omdat je die tijd later bespaart in de verzameling.		1	th -	hl - $\frac{3}{4}$ le	th -	hl - $\frac{3}{4}$ le	
		2	$\frac{1}{2}$ vl	$\frac{1}{4}$ vl	$\frac{7}{8}$ vt	$\frac{3}{4}$ vl	
		3	v	v	nz	wz	



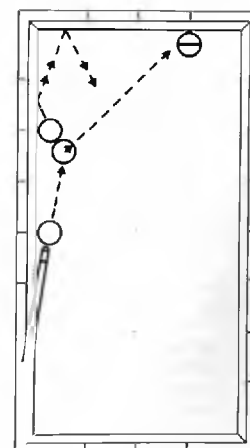
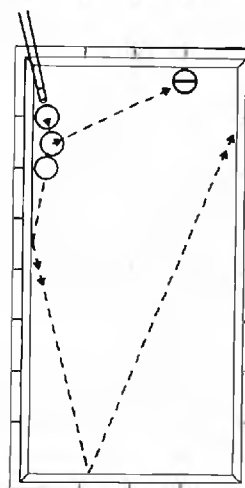
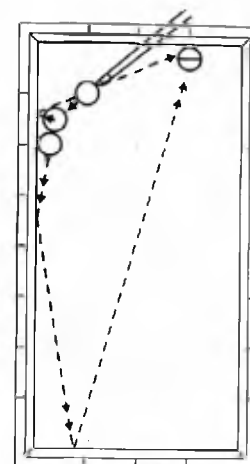
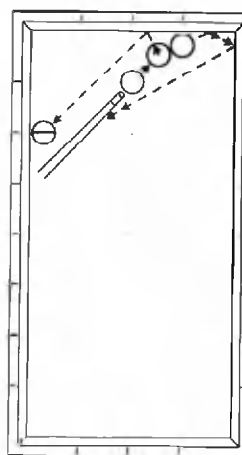
patroon:		ruimte/band		basispositie:		01/33	
bijzonderheden: Lange rollijnen maken de kleinste afwijking steeds beter zichtbaar op grotere afstand.							
lb		bal 1 - 27		rb		bal 1 - 23	
Nu niet een stoot om er even snel tussen-door te maken. De positie vraagt wel dege-lijk veel aandacht. Op de eerste plaats moet het mikpunt op bal twee goed wor-den bepaald. De zetting van de voorhand moet een lange beweging mogelijk maken. De achterhand kan een paar centimeter naar achter gebracht worden. Maak een regelmatige stootvoorbereiding. Een extra snelle laatste por doet de gehele voorberei-ding teniet. De laatste beweging vloeit voort uit de gehele stootvoorbereiding.				Als je de rollijn volgt, zie je al snel, dat deze stoot doet denken aan de acquitstoot (afstoot). Je kent deze positie ook op die manier uitwerken. Om een klots te vermij-den, kies je dan het best voor aanspelen op twee derde vol op twee. De speelbal kan ook op rolhoogte worden afgestoten. Met twee derde links effect komt de speel-bal goed rond. De tweede bal is al weg door hem iets dikker aan te spelen. De klots is dus vermeden. Als je niet te fors speelt, blijft twee in de buurt van de korte band liggen.			
lo		bal 1 - 38		ro		bal 1 - 30	
Een stoot die bijna niet anders kan. Als we voor de aangegeven uitwerking kiezen, aanvaarden we ook het aanwezige risico. De oplopende tweede bal kan klotsen met de speelbal. Het mogelijke eindresultaat kan dit risico waard zijn. De zekerheid op de carambole kan groter worden, als we twee harder opduwen. We verliezen dan ook een stukje kwaliteit van de verzameling. Speel deze situatie op de hartlijn met voor twee derde rechts effect. De tweede bal moet halfvol worden geraakt. Een mooie stoot met enig risico.				Dit vraagt even wat extra aandacht. Bal één moet je voor drie vierde rechts effect meegeven op de hartlijn. Dat wil zeggen, dat de achterhand enigszins gelift wordt. Als de achterhand duidelijk hoger ligt, versterk je de uitwerking van het meege-ven effect. Stoot strak en zuiver af op twee. De tweede bal moet je halfvol raken. De harmonikabeweging van bal één moet goed van tempo zijn voorzien. De tweede bal kruist de looplijnen wel, maar vormt geen risicofactor ten aanzien van mogelijk klotsen.			
opmerkingen:		bal	lb	rb	lo	ro	
Een stoot met lan-ge rollijnen vraagt ook een langere voorbereiding.		1	th -	rh - $\frac{3}{4}$ le	hl - $\frac{3}{4}$ re	hl - $\frac{3}{4}$ re	
		2	$\frac{3}{4}$ vl	$\frac{3}{4}$ vr	$\frac{1}{2}$ vr	$\frac{1}{2}$ vr	
		3	v	v	zz	v	



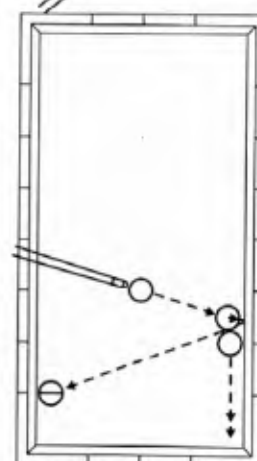
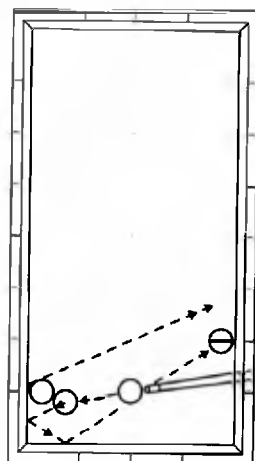
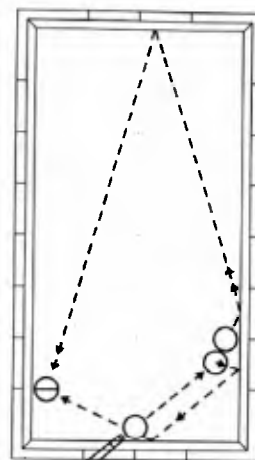
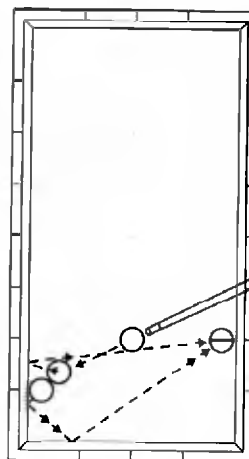
patroon:		ruimte/band	basispositie:	13/45	
bijzonderheden: Met de beide speelballen vóór de stootbal is de speelsituatie goed te beoordelen.					
lb	bal 1 - 03		rb	bal 1 - 04	
Deze situatie moet je langzamerhand bekend voor gaan komen. Je weet dan ook dat de stootbal een beetje moet afslaan op de lange band om goed naar drie te komen. De behandeling met twee derde rechts effect is eenvoudig. Sommige spelers pakken dit veel te fors aan, door vol en hard met veel rechts effect af te stoten. Om één nog enigermate in de goede richting te brengen, moeten ze ook te hard en te dik op twee aanspelen. Geweld in het spel is de doodsteek voor speltechniek. Rustig halfvol op twee en vermijd de mogelijke klots.			In eenvoud worden soms de mooiste speellijnen zichtbaar. Bal twee raak je half vol. Er is geen enkel risico in de stoot. Bal één speel je aan op de hartlijn. Geef je speelbal voor twee derde rechts effect mee. De overname van enig effect laat bal twee beter uitdraaien op de lange band. Mocht bal één te vroeg op de lange band komen, dan loopt de bal door het effect makkelijker naar drie toe. Als het tempo goed is, resteert er een prachtige verzamelpositie bij de hoek.		
lo	bal 1 - 01		ro	bal 1 - 05	
Dat wordt een fikse stoot. Doorschieten met overtuiging is de boodschap. Bal twee raak je voor drie vierde vol op rechts. Om te snel wijken te voorkomen, geef je op één voor drie vierde links effect. Dit effect neemt bal twee deels over. Daardoor loopt twee makkelijker weg en kaatst op en neer naar drie. Met rechts effect blijft twee te veel midden op de tafel. Bovendien is er dan een risico tot klotsen aanwezig. Afstoten op doorschiethoogte met een beheerst tempo.			Het kan ineens of via een omweg. Alle varianten hebben voor- en nadelen. De gekozen vormgeving heeft meer voordelen en beperkte nadelen. Je speelt bal twee voor een vierde vol aan. Om je speelbal goed te laten uitdraaien via de lange band, geef je voor drie vierde links effect op de hartlijn. De tweede bal wijkt naar de verre hoek. De speelbal draait goed in naar de derde bal. De vervolgsituatie zou beter kunnen, maar je kunt niet alles ineens hebben. Een beheerst trekstootje langs de korte band kan veel verbeteren.		
opmerkingen:	bal	lb	rb	lo	ro
Probeer niet onnodig een situatie te forceren tot direct verzamelen in een kleine positie. In twee keer kan het ook.	1	hl - $\frac{3}{4}$ re	hl - $\frac{3}{4}$ re	rb - $\frac{3}{4}$ le	hl - $\frac{3}{4}$ le
	2	$\frac{1}{2}$ vr	$\frac{1}{2}$ vl	$\frac{3}{4}$ vr	$\frac{1}{2}$ vr
	3	nw	nz	v	v



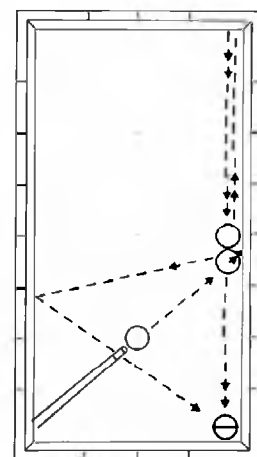
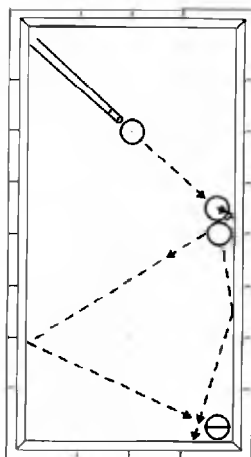
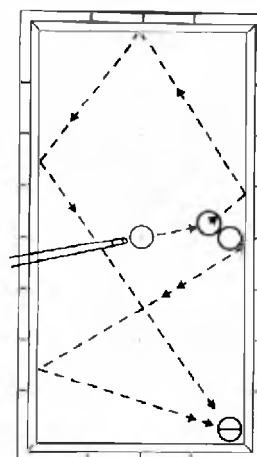
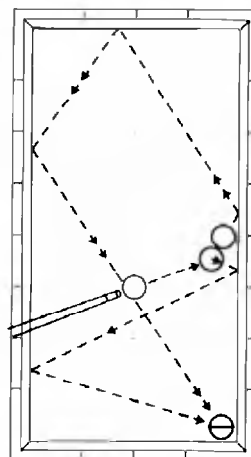
patroon:		band/band		basispositie:		04/11	
bijzonderheden: De invloed van de aanspeeldikte wordt dikwijls onderschat, maar daar ligt de stootbasis.							
lb		bal 1 - 08		rb		bal 1 - 07	
Deze vorm van speelsituaties komt zeer veel voor op tafel. Deze keerstoten zijn goed op te lossen met behulp van plaatsstoten door de hoek(en). Bij de afstoot is het een nadeel dat je de situatie niet altijd even goed kunt zien. Soms, als het erg ruim ligt, moet je zelfs nadrukkelijk omkijken om het geheel te kunnen overzien. Raak de tweede bal halfvol. Geef bal één twee derde links effect op trekhoogte. Ingehouden maar overtuigend afstoten om doorzakken te voorkomen (verlies van trekstootinvloed op bal één).				De plaatsing van de tweede bal heeft hier meer aandacht nodig dan de carambole. De rollijn van bal één is zeer goed te hanteren om de carambole te verzekeren. Raak de tweede bal halfvol, of zelfs nog iets minder. Met een afstoot iets onder de hartlijn op bal één kan er weinig mis gaan. Loopt de stootbal voorlangs bij bal drie, dan kaatst hij terug via de lange band. Let erop, dat het tempo van bal twee snel afneemt, als je minder vol gaat aanspelen op die tweede bal. Aanspeeldikte en roltempo zijn in wisselwerking met elkaar.			
lo		bal 1 - 06		ro		bal 1 - 21	
De kwaliteit van de trekstoot is bepalend voor het eindresultaat. De speelbal stoot je af op trekhoogte. Er is geen aanvullend effect nodig. De tweede bal moet je voor drie vierde vol aanspelen op links. Je raakt bal twee nogal sterk. Die bal neemt dan ook heel wat tempo over van bal één. Met een goed verzorgde trekstoot kun je dat tempo beperkt houden. Speel je te dun aan op twee, dan draait die bal te ver uit naar de andere lange band. Je stootbal komt dan ook veel moeilijker terug naar de korte band bij bal drie.				Dit wil nog weleens mislopen, als je even niet oplet. Bal twee kun je aardig meekrijgen als je zo vol mogelijk aanspeelt. De stootbal raak je op de hartlijn of lager. Geef maximaal rechts effect om goed uit te kunnen draaien naar bal drie. Met een zeer beheerste rolstoot loopt de speelbal naar de korte band en pakt dan de derde bal mee. De tweede bal is enigszins naar binnen gekomen, onder invloed van het effect op bal één. De restpositie is voldoende bruikbaar om goed aan verder te werken. Vat dit stootje niet te licht op.			
opmerkingen:		bal	lb	rb	lo	ro	
Je ziet te dikwijls, dat spelers van tafel moeten door onderschatten van een eenvoudige speelsituatie.		1	th - $\frac{2}{3}$ le	th -	th -	hl - $\frac{3}{4}$ re	
		2	$\frac{1}{2}$ vl	- $\frac{1}{2}$ vr	$\frac{3}{4}$ vl	$\frac{3}{4}$ vr	
		3	nz	v	v	wz	



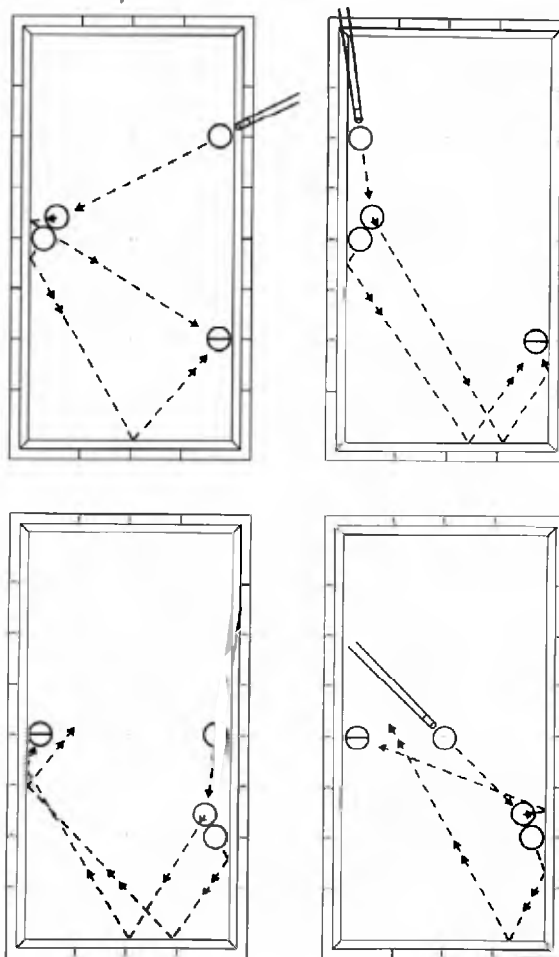
patroon:	band/band	basispositie:	35/36		
bijzonderheden: Met effect de natuurlijke looplijnen van een bal veranderen vraag heel veel oefening.					
lb	bal 1 - 33		rb	bal 1 - 43	
Zonder intentie tot verzamelen is een dun gespeelde bal de zekere vorm tot een punt. We willen echter de loop van de tweede bal behoorlijk beïnvloeden. Daarom speel je de tweede bal halfvol aan. De speelbal beperk je in zijn wijking, door op rolhoogte voor twee derde links effect mee te geven. Aan de kant ziet niet altijd iedereen welke risico's je moet nemen. De voldoening is dan ook voor de speler, als alles naar wens loopt. Probeer de derde bal zachtjes aan te spelen. De verzamelpositie is gunstig en langs de band.			Je kunt er niet zo goed bij. Kun je niet onder in de bal komen, dan speel je halfvol aan op twee. Je stoot af op de hartlijn. Dan steekt je speelbal direct over naar bal drie. Twee komt goed bij. Kun je er wel goed bij, speel dan op trekhoopte en geef de stootbal voor drie vierde rechts effect. De tweede bal halfvol aanspelen. Niet dikker op bal twee, want anders wijkt deze bal te ver uit en komt niet goed bij. Als je de keu enigszins moet liften, speel bal twee dan een paar millimeter voller aan. De speelbal heeft de neiging om te 'zeilen'.		
lo	bal 1 - 38		ro	bal 1 - 28	
Dit is niet zo moeilijk. De positie is in alle opzichten gunstig. Zonder extra invloeden is deze situatie voor iedereen goed te doen. Speel de tweede bal halfvol aan. De afstoot ligt op de hartlijn, of iets hoger. Het belangrijkste is eigenlijk het roltempo van bal twee. De vervolgstoot wordt nog beter speelbaar als bal drie aan de zuidzijde wordt aangespeeld. Als het een beetje wil lopen, resleert er een seriepositie aan de lange band. Dat kan heel wat caramboles opleveren, als er een beetje geoeftend is op de seriepositie.			Dat moet je ergens rustig bespelen. De tweede bal breng je naar de hoekpositie. Dat kan door die bal voor een vierde vol op links te raken. Niet te hard aanspelen. De speelbal moet nu kunnen uitwijken naar de derde bal. Daarom speel je iets boven de hartlijn met drie vierde rechts effect. Je moet heel beheerst afstoten. Die traagheid op bal één neemt een deel van de effectinvloed weg. Blijf dicht bij bal drie als die geraakt is. Vanuit de vervolgpositie werk je verder aan een mogelijke verzameling. Speel voorzichtig, het loont.		
opmerkingen:	bal	lb	rb	lo	ro
De invloed op bal één gaat onderweg naar de bal twee gedeeltelijk verloren.	1	rh - 1/2 le	th - 3/4 re	hl -	rh - 3/4 re
	2	1/2 vr	1/2 vr	1/4 vl	1/4 vl
	3	zw	v	zz	v



<u>patroon:</u>		<u>band/band</u>		<u>basispositie:</u>		25/45	
<u>bijzonderheden:</u> Bandposities vragen een zeer nauwgezette aanpak, om ongewenste klotsen te vermijden.							
lb		bal 1 - 28		rb		bal 1 - 23	
Een schitterende verzamelstoot. Met enig inzicht is dit voor nagenoeg iedereen best te doen. Speel de tweede bal iets meer dan halfvol aan. Daarmee heb je de richting voor de rollijn van bal twee bepaald. Stoot de speelbal af op trekhoogte. Daardoor ontstaat de goede uitvalshoek naar de band. Bal één komt op tempo en kaatst naar drie. Ondertussen komt de tweede bal ongestoord recht naar de hoek toe lopen. Hanteer een mooie lange voorhand en speel met overtuiging. Durf wordt beloond.				Het contrast met de vorige stoot is grappig. Nu stuur je de speelbal rond. De tweede bal mag nu kaatsend naar de hoek komen. De speelrisico's liggen nu iets hoger. Probeer de tweede bal in tempo iets voor de derde bal te laten eindigen. De speelbal geef je op de hartlijn voor twee derde links effect. De tweede bal raak je halfvol. Als de gestuurde bal twee niet hindert, is het een mooie vervolgpositie. Dicht in een hoek kan hinderlijk zijn. Probeer altijd een beetje speelruimte te houden.			
lo		bal 1 - 13		ro		bal 1 - 33	
Het is onverstandig om niet direct te spelen, als de carambole van beslissende betekenis is. Is dat niet het geval, dan is met enige techniek en durf, de positie te verzamelen. Speel de tweede bal ongeveer een vierde vol aan op links. De stootbal geef je op rolhoogte voor drie vierde rechts effect. De tweede bal wordt opgeduwd naar de hoek en kaatst op de korte band. De speelbal pakt eerst de lange band en kaatst ook. Het tempo wil nog weleens problemen geven voor de speelbal. Leuk, als het lukken wil!				Dit kan alleen als de tweede bal minimaal een duim van de band ligt. Met een vlotte tempostoot spelen we bal twee aan via de lange band. Goed kort onder de bal aanspelen. Speel diep in op de stootbal en geef maximaal links effect. Op die manier komt bal twee rechtlijnig naar drie. Via een dunne kaatsende trekstoot loopt bal twee uit de hoek naar punt 40. Op andere manieren is de stoot wel om te zetten in een carambole. Verzamelen is in deze situatie erg veel gevraagd. De meesten moeten kiezen voor het maken van een carambole.			
<u>opmerkingen:</u>		bal	lb	rb	lo	ro	
Veel stoten zijn alleen maar moeilijk, omdat we er nog niet voldoende op geoefend hebben.		1	lh -	hl - $\frac{3}{4}$ le	th - $\frac{3}{4}$ re	th - $\frac{3}{4}$ le	
		2	$\frac{1}{2}$ vr	$\frac{1}{2}$ vl	$\frac{1}{4}$ vl	$\frac{3}{4}$ vl !!	
		3	v	v	v	v	



patroon:		band/band		basispositie:		21/35	
bijzonderheden: Het missen van een bal aan de band geeft weinig tweede kansen in de rollijn.							
lb		bal 1 - 15		rb		bal 1 - 11	
Missen is weggeven. Tenminste, als de situatie zo gespeeld is, dat je wilde verzamelen. Dat is ook het geval als je dik van bal drie via de korte band speelt. Hoe het ook zij, ergens moet je de moed hebben om het te spelen naar eigen inzicht. Je kunt bal één op rolhoogte afstoten met drie vierde links effect. De tweede bal speel je voor drie vierde vol aan. Die tweede bal komt dan pas goed mee via de korte band. Zorg dat je niet te laag afstoot om één op tempo te houden tijdens de oversteek. Veel oefenen vergroot je kans.				Op een snelle tafel kan er in de kruislijnen van één en twee een klots ontstaan. Met een rustige afstoot kan er niet veel misgaan. Stoot bal één op rolhoogte af met drie vierde rechts effect. Daardoor slaat deze bal beter af op de korte band. Bovendien komt twee dan beter mee. Bal drie slechts zachtjes aanspelen. Met je stootbal dicht bij een andere bal is de vervolgstoot meestal eenvoudiger uit te voeren. Een directe vlakke trekstoot naar drie is moeilijk en moet geremd worden afgestoten.			
lo		bal 1 - 25		ro		bal 1 - 23	
Halfvol aanspelen op bal twee. Geef de stootbal op rolhoogte voor drie vierde links effect. Met die aanpak loopt de carambole wel goed. De tweede bal is aan de trage kant en blijft bij de lange band hangen. Wil je die bal er echt bij hebben, dan moet je iets zwaarder aanspelen op de tweede bal. Dan moet het effect ook iets meer naar links om de wijking te corrigeren. Het risico van een klots neemt duidelijk toe, als je bal twee dikker aanspeelt. Met de eerstgenoemde aanpak is de carambole zekerder. Verzamelen kan daarna ook nog.				Een fijne techniekstoot. De tweede bal speel je voor drie vierde vol aan. Om het terugkeren naar drie makkelijk te maken, stoot je af op de hartlijn of iets lager. Effect voor twee derde aan de linkerkant is genoeg om de stootbal goed te keren. De plaatsing van bal twee is niet ideaal te noemen. Veel dichtbij kun je de tweede bal niet krijgen. Als drie vrijkomt van de band, kan de vervolgpositie zeer bruikbaar zijn. Probeer de derde bal dan enigszins aan de zuidzijde aan te spelen. Daarna liggen de ballen voor de stootbal.			
opmerkingen:		bal	lb	rb	lo	ro	
Verzamelen mislukt nogal eens omdat de speler niet bescheiden kon blijven in snelheid en techniek van spelen.		1	rh - ¼ le	rh - ¼ re	- rh - ¼ le	hl - ½ le	
		2	¼ vr	½ vl	½ vr	¼ vl	
		3	wz	zz	zz	v	



patroon: band/band basispositie: 16/41

bijzonderheden: Een lange natuurlijke rollijn biedt dikwijls meer zekerheid dan de schijnbaar kortste weg.

lb **bal 1 - 26** **rb** **bal 1 - 22**

De eenvoud ten top. Voor elke speler, van klein tot groot, de zekerheid van een vloeiende stoot. Goed verzorgd op tempo afstoten. De tweede bal moet je halfvol raken. In de afstoot een klein beetje boven de hartlijn spelen. De schijnbare klots kun je vermijden. Als de tweede bal voorlangs passeert, is bal één even in de hoek bij punt 9. Het is jammer dat te veel spelers menen, dat effect de trefkans vergroot. In veel gevallen is het tegendeel waar. Effect zonder voldoende beheersing en inzicht verstoort de stootlijnen.

Met enige durf en zelfvertrouwen moet dit toch te doen zijn. Je kunt er de tijd voor nemen. Let op een goede houding. Je mag in je houding en bewegingen nergens door worden gestoord of afgeleid. Er is voldoende ruimte om een goede voorhand te verzorgen. Zonder effect is de afstoot zuiverder. Het aanspeelpunt is de denkbeeldige lijn van twee naar drie. Is je techniek beperkt, speel dan een millimeter of twee voller aan op bal twee. Probeer deze positie regelmatig uit in de uurtjes dat je kunt oefenen.

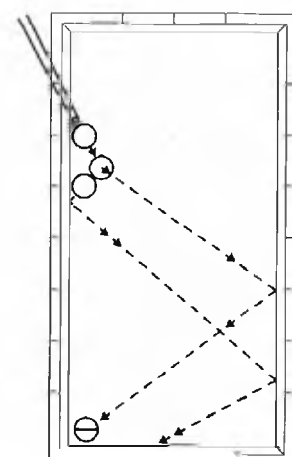
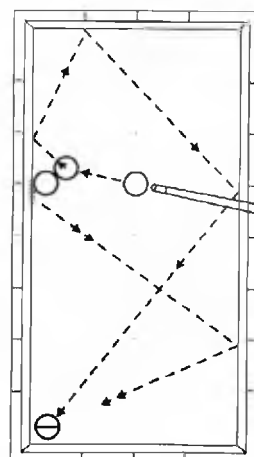
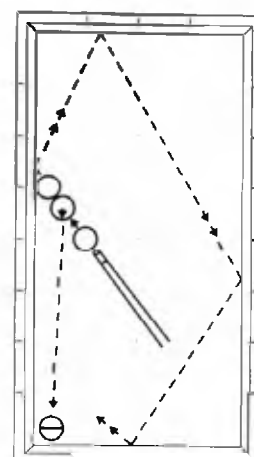
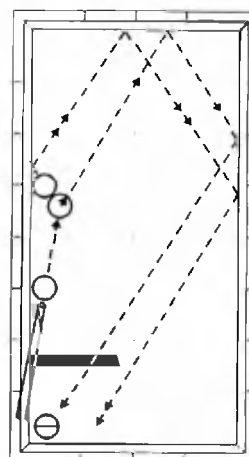
lo **bal 1 - 18** **ro** **bal 1 - 11**

De tweede bal kan gerust halfvol worden geraakt. Door halfvol aan te spelen op twee neemt deze bal voldoende tempo over om goed bij te komen. De stootbal krijgt een goed lopende lijn met twee derde rechts effect op de hartlijn. Als de tweede bal een beetje vrij ligt van de band, willen sommigen nog weleens zoeken naar een directe zijwaartse stoot langs de band. Dat duidt op gebrek aan ervaring. Een beetje bijarter heeft uit ervaring de kennis, dat een rondspeler voordelen heeft. Durf minimaal risico aan.

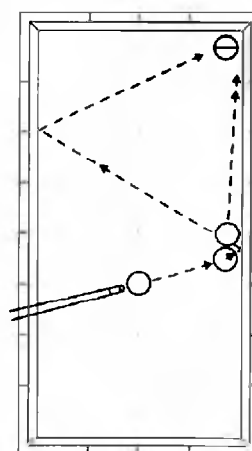
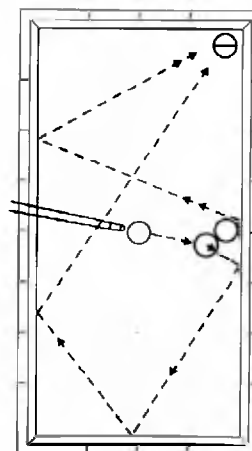
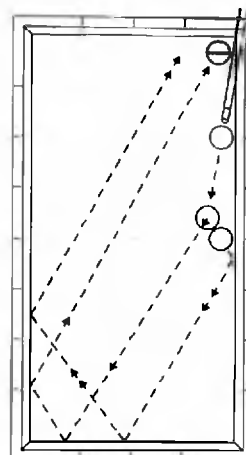
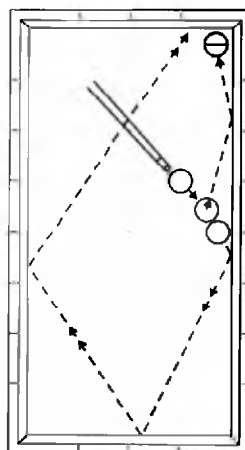
Dat wordt even flink lastig. Rondspelen lukt niet, tenzij er hard wordt gespeeld met subtiel links effect. Dan nog is er het risico van de klots. In de aangegeven speelwijze is dat klotsrisico ook enigermate aanwezig. Speel de stootbal op trekhoogte aan. Raak de tweede bal voor ongeveer een vierde vol op links. De stootbal kaatst op de lange band en komt traag naar de hoek waar drie ligt. De tweede bal wil nog weleens achterblijven. Al met al een lastig karwei. Omdat je zo zelden speelt, moet je zeer zuiver afstoten.

opmerkingen:

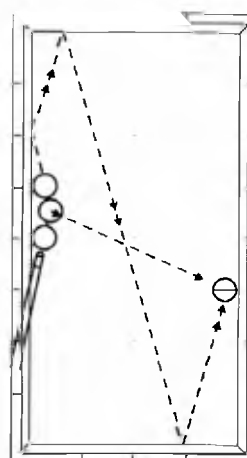
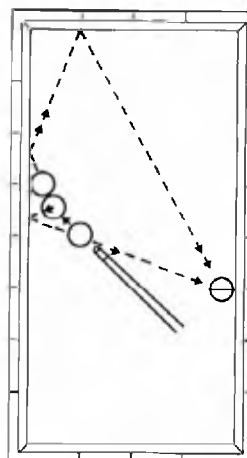
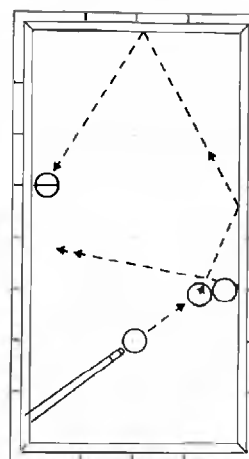
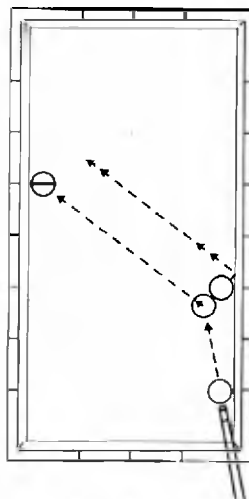
	bal	lb	rb	lo	ro
Rechts boven kun je ook kaatsend op de lange banden spelen. Gelukkig bepaal je als speler alles zelf. Benut dat!	1	rh -	th - (½ le)	hl - ½ re	th -
	2	½ vr	+ ½ vl	½ vr	½ vl
	3	v	v	v	oz



patroon:		band/band		basispositie:		05/25	
bijzonderheden: Sommige speelposities komen zo regelmatig voor, dat die tot zekere routine behoren.							
lb		bal 1 - 19		rb		bal 1 - 15	
De vlakke trekstoot langs de lange band is al meer behandeld. De trekstoot, zonder effect, op het mikpunt, mag geen problemen opleveren. Ook het verzameltempo op de tweede bal moet kloppen. De andere aanpak kan een kaatsstoot zijn. Je speelt bal twee halfvol aan. De speelbal stoot je af op trekhoogte. Geef je stootbal een behoorlijk tempo mee. De tweede bal komt goed rond. De speelbal loopt over en kaats tussen punt 6 en 11 terug naar de derde bal. Een leuke stoot, zeker als je bezig bent aan een partij bandstoten.				De speellijnen zijn bijna op maximale lengte. Beide ballen, één en twee, moeten helemaal rond om bij drie te komen. Speel halfvol aan op bal twee. De aanspeeldikte kan niet minder zijn. Te dun aanspelen op twee betekent dat deze bal niet goed meekomt. De speelbal geef je voor twee derde links effect op rolhoogte. De kruisende lijnen in de hoek bevatten geen klots. De tweede bal komt erachter aan en vormt geen risico. Met voldoende zorg voor het mikpunt en een goede lange voorhand moet deze stoot vlekkeloos kunnen rollen.			
lo		bal 1 - 23		ro		bal 1 - 28	
Ook deze situatie is in voorgaande speelsituaties al eens aan de orde geweest. Het blijft even wennen om van bal drie weg te spelen. De kortste route is voor sommige spelers toch wel erg verleidelijk. Ongemerkt maken ze het zich zo moeilijker dan nodig. Bijlarten is ook met een beperkte techniek sierlijk te spelen. Daartoe moet je de natuurlijke rollijnen van de bal benutten of zelfs versterken. Stoot iets boven de hartlijn af en geef voor drie vierde rechts effect. Speel de tweede bal voor drie vierde vol aan. Tempostoot.				Dertig centimeter maakt heel wat uit voor het bespelen van een positie. Rondspelen is er niet meer bij. Nu denk je eerder aan een directe stoot. Toch is dat niet aan te bevelen als je er wat aan over wilt houden. Het kan ook heel goed met een dun overlooptootje. Je neemt dan wel enig risico op een klots. Het mogelijke resultaat is dat waard. Speel de tweede bal voor een vierde vol aan op rechts. De speelbal afstoten op de hartlijn met drie vierde links effect. Speel je twee dunner aan, dan ook het effect op één wat minder zijn.			
opmerkingen:		bal	lb	rb	lo	ro	
Het ontbreekt lang niet altijd aan spelinzicht, maar veel meer aan spelverzorging.		1	th -	rh - $\frac{3}{4}$ le	hl - $\frac{3}{4}$ re	hl - $\frac{3}{4}$ le	
		2	$\frac{1}{2}$ vl	$\frac{1}{2}$ vr	$\frac{3}{4}$ vr	$\frac{1}{4}$ vr	
		3	v	v	v	wz	



patroon:		band/band		basispositie:		16/30	
bijzonderheden: De uitvoering van een speelidee is dikwijls makkelijker dan het zien van de mogelijkheden.							
lb		bal 1 - 40		rb		bal 1 - 33	
De directe stoot naar drie noemen we ook wel een 'sleepestoot'. We bedoelen daarmee, dat er ingehouden maar intensief wordt afgestoten. Bij bal twee probeer je de stootbal maximaal te laten reageren, bij een geringe snelheid. De speelbal raakt bal twee vlak voordat deze speelbal over gaat in rollen. De tweede bal halfvol aanspelen. De stootbal afstoten op trekhooft. Het ingehouden karakter van de afstoot is inmiddels hopelijk duidelijk geworden uit de inleidende regels. De derde bal kan het best een duwtje hebben.				De eenvoud van deze speelsituatie doet prettig aan. Telkens blijkt dat rondspeelposities heel zuiver gespeeld kunnen worden. Daar is weinig diepgaande kennis van de theorie voor nodig. De tweede bal kun je halfvol aanspelen. Om de wijking en de rollijnen gunstig te houden, geef je de stootbal voor twee derde links effect, net boven de hartlijn. Het stoot niet, als de derde bal een beetje wordt opgeduwd langs de band. Op die manier verloopt het verzamelen gunstig. De tweede bal steekt nogal recht over. Zo lopen ze samen.			
lo		bal 1 - 22		ro		bal 1 - 21	
Een bekend stramien. De tweede bal goed opduwen. De speelbal goed laten oversteken. Missen betekent in veel gevallen de tegenspeler een goede aanvangspositie bieden. Het zij zo. Dat mag niet van invloed zijn op onze spelopvattingen. Als we de verdediging kiezen, besteden we onvoldoende aandacht aan de opbouw van ons spelpatroon. Beheerst halfvol aanspelen op de tweede bal. De speelbal raak je op trekhooft. De afstand naar de derde bal is maar kort, dus je kunt rustig spelen. Veel oefenen voor grotere zekerheid.				Een dun gespeeld bandstootje levert een carambole op. Alles moet dan gunstig lopen om redelijk verder te kunnen. Daar is geen zekerheid over. Met een directe trekstoot is er wel een uitzicht op een redelijk vervolg. De speellijnen bieden een goede mogelijkheid tot verzamelen. Ik weet wel, dat directe zware trekstoten lastig zijn. De tweede bal moet voor drie vierde vol op de rechterkant worden aangespeeld. Afstoten op trekhooft. Er is in dit geval geen aanvullend effect nodig. De afstoot kan dus zuiver zijn. Doe het netjes.			
opmerkingen:		bal	lb	rb	lo	ro	
Te lastige techniekstoten zijn weggelaten om het geheel voor veel biljarters bruikbaar te laten zijn.		1	th -	+ hl - ¾ le	th -	th -	
		2	½ vl	½ vl	½ vl	¾ vr	
		3	zz	v	v	nz	



patroon: band/band **basispositie:** 10/35

bijzonderheden: Een lange rollijn is alleen dan acceptabel, als je weet wat er gebeurt na de afstoot.

lb bal 1 - 25 **rb** bal 1 - 33

Een fijne goed speelbare rolstoot. De tweede bal raak je halfvol. De stootbal kan iets boven de hartlijn worden afgestoten. Om het uitdraaien optimaal gunstig te maken, geef je voor twee derde rechts effect. Voor het risico van klotsen hoef je niet bang te zijn. De tweede bal komt erachter aan. Speel je te zwaar op bal twee aan, dan komt die bal wel erg snel mee. Natuurlijk niet lichter dan halfvol aanspelen, want dan blijft de tweede bal teveel achter. Speel drie niet te fors aan, zodat je in de hoek verzamelt.

Halfvol op de tweede bal. De stootbal nog voor twee derde effect, iets boven de hartlijn. Zo kan er weinig misgaan in de speelsituatie op tafel. De tweede bal is goed op richting gezet. Wel moet je er even op letten dat die bal voldoende tempo heeft om goed te kaatsen. Tevens is van belang de derde bal niet te fors te raken. Dikwijls is de stoot goed op lijn uitgevoerd, maar loopt het mis omdat er te hard gespeeld is.

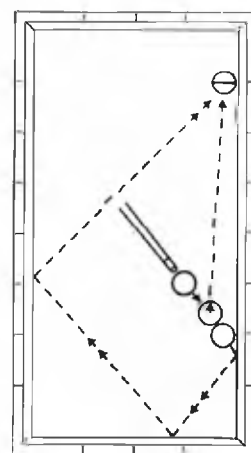
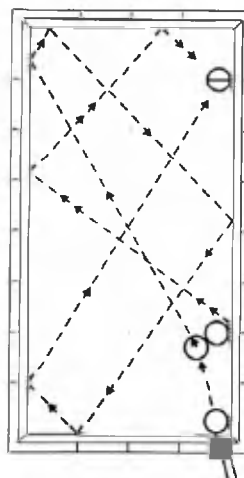
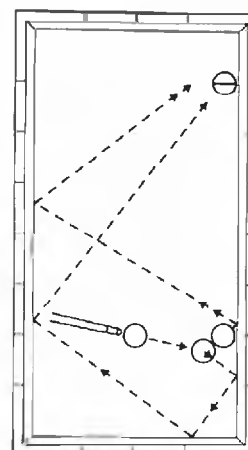
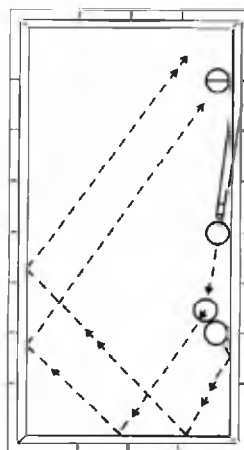
Tempo hanteren kun je alleen in de vingers krijgen door regelmatig te oefenen.

lo bal 1 - 45 **ro** bal 1 - 29

Het verbaast mij, dat veel biljarters het niet nodig vinden stootbeelden nadrukkelijk te oefenen. Meestal moet een partijtje tevens dienst doen als de broodnodige training. Iets bekijken en oefenen op verschillende manieren, wordt soms ervaren als storend tijdverlies. De goede adviezen van andere biljarters beluistert men met een half oor. In dat opzicht geven zeer jeugdige spelers een betere indruk. Zij willen in een zo kort mogelijke tijd zoveel mogelijk zien, ervaren en horen. Deze situatie moet je rondspelen.

Een directe trekstoot langs de lange band. De tempodosering op de stootbal kun je zelf regelen. Het is niet bezwaarlijk, als de tweede bal iets ruimer uitrolt. De vervolgsituatie blijft goed te bespelen, zolang de ballen voor de spaalbal liggen. De situatie ligt waarschijnlijk in de richting van de korte band. Dat maakt het bespelen meestal iets gunstiger. Een positie voor de speelbal én richting korte band is nagevoel altijd prettig te bespelen. Daar werk je in veel speelsituaties ook naar toe. Blijf dicht bij de derde bal.

opmerkingen:	bal	lb	rb	lo	ro
Bij de korte band heb je de mogelijke steun van twee hoeken en drie banden binnen een beperkte rolafstand	1	+ hl - 1/3 re	+ hl - 1/3 re	rh - 1/4 re	th -
	2	1/2 vr	1/2 vr	1/2 vl	+ 1/2 vr
	3	v	zz	v	zz



patroon: band/band basispositie: 05/21

bijzonderheden: Je doet er goed aan bal één beperkt te bespelen, als de afstand naar bal twee groot is.

lb bal 1 - 29 rb bal 1 - 27

Een rustige subtiële rolstoot. De tweede bal kan halfvol worden geraakt. Met een afstoot op de hartlijn en twee derde rechts effect, moet het goed gaan. Je moet wel dicht bij de derde bal blijven. De ballen lopen niet zo makkelijk ineens samen in een verzameling. Daarom kun je in de ver-
volgpositie beter bij de derde bal blijven. Dichtbij is je mikpuntbepaling zuiverder. Bovendien kun je een trekstoot wat bescheidener in tempo uitvoeren. Deze stoot is zo een voorbereiding op een échte verzamelstoot.

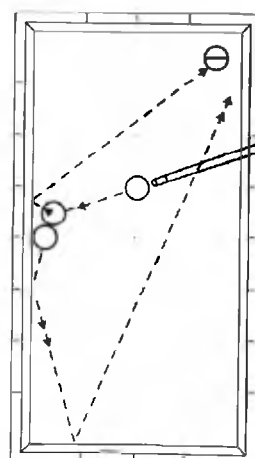
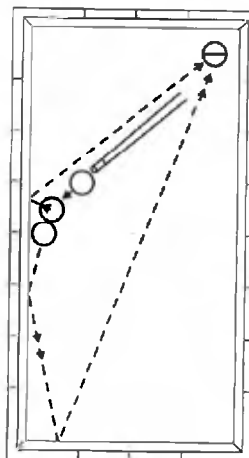
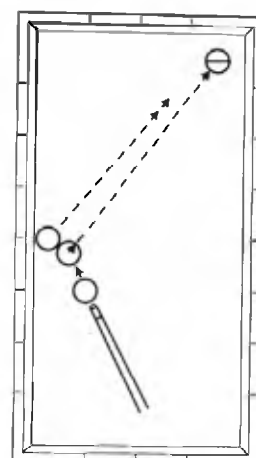
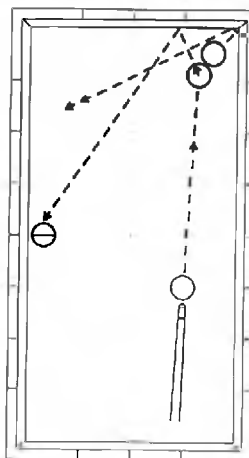
Evenals bij een trekstoot, ligt het mikpunt op de verbijndingslijn van bal twee naar bal drie. Je hoeft nu niet op eigen kracht naar bal drie. Op het moment van het aanspelen op bal twee, heeft ook de veerkracht van de lange band enige invloed op de situatie. De trekstoot verzorgd spelen met een iets beperkter tempo. Of de tweede bal goed meekomt is grotendeels afhankelijk van de veerkracht van de banden.
Het kan ook via een dunne bandstoot op de korte band, als je de klots op twee niet aandurft. Wel een punt, geen verzameling.

lo bal 1 - 17 ro bal 1 - 18

Gewoonlijk raak je deze ballen halfvol. We willen de tweede bal graag naar de hoek brengen. Dat is de reden, dat je dunner aanspeelt, namelijk voor een vierde vol. Zo heeft de rollende tweede bal de juiste richting naar het verzamelpunt in de hoek. Om goed terug te komen speel je bal één op trekhoogte aan en geef je drie vierde rechts effect. Je loopt nogal vlot op de derde bal. Doe je dat 'vol', dan houd je die bal goed in de hoek. Zo niet, dan loopt de derde bal weg en mis je de verzameling.

De invalshoek op de tweede bal is vrij gunstig. Je hoeft niet op trekhoogte te spelen. De eerste zorg is de tweede bal de goede rolricting mee te geven. Dat kan, door die bal voor een vierde vol op rechts aan te spelen. Dat mag best een vlotte afstoot zijn. Om goed naar de hoek te komen, geef je de stootbal voor drie vierde rechts effect, op de hartlijn. Probeer vooral de derde bal in de hoek te blokken (vast te houden). Lukt dat niet, dan moet je opnieuw gaan proberen de positie te verkleinen en te verzamelen.

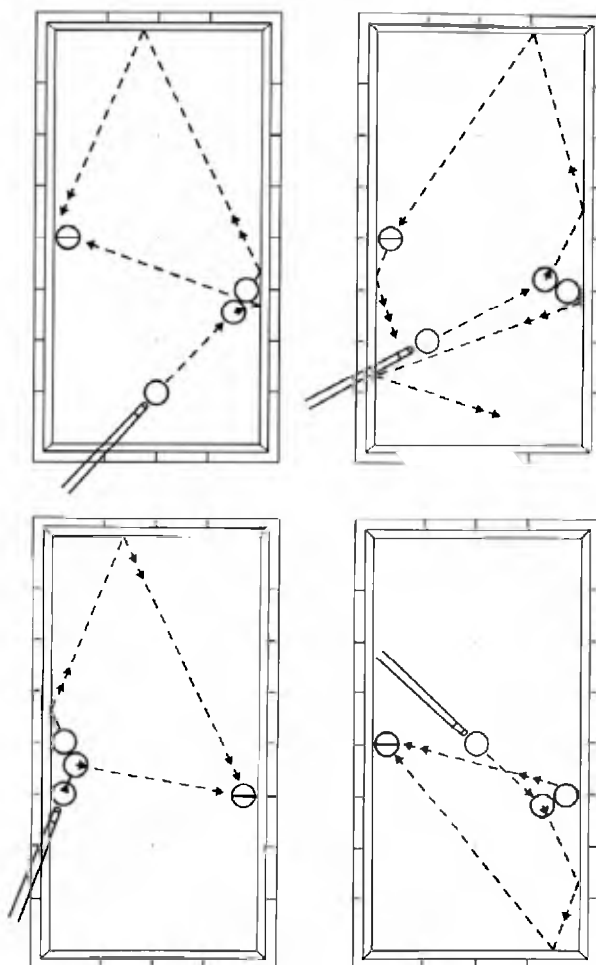
opmerkingen:	bal	lb	rb	lo	ro
Het heeft weinig zin om te verzamelen, als je de kleine postie niet probeert te handhaven.	1	hl - 3/4 re	th -	th - 3/4 re	hl - 3/4 re
	2	1/2 vl	+ 1/2 vr	1/4 vr	1/4 vr
	3	nz	v	v	v



patroon: band/band basispositie: 21/30

bijzonderheden: Als het biljartspel geen risico's kende, miste het de vreugde na een gewaagde bal.

lb	bal 1 - 38	rb	bal 1 - 32		
De gehele groep op deze bladzijde heeft het kenmerk van speelrisico's. Deze positie is goed speelbaar. Er is voldoende gelegenheid om de tweede bal in de juiste richting te sturen. Daarna kun je met effect de rolrichting naar drie regelen. Raak bal twee halfvol. Afstoten op rolhoogte met voor twee derde links effect. Je kunt met deze situatie niet veel anders aanvangen. De wijze van spelen zal voor genoeg elke speler gelijk zijn. De speelzorg en het resultaat tonen aan hoeveel dwang je op het spel hebt.		Om het niet ingewikkeld te maken, benutten we natuurlijke rollijnen van de speelbal. De tweede bal speel je halfvol aan. Op de hartlijn kun je het maximale effect meegeven. Daar stoot je af met drie vierde links effect. Het is geen ideale positie om de ballen in verzameling te brengen. De situatie is goed speelbaar en hanteerbaar. Het vervolg ligt vóór de speelbal uit, richting korte band. Met enig overleg moet je daar goed aan verder kunnen werken. Eerst een verzorgde carambole en van daaruit met overleg verder spelen.			
lo	bal 1 - 26	ro	bal 1 - 23		
Iets onder de hartlijn afstoten. Niet optimaal schuin trekken. De tweede bal speel je halfvol aan. Van wezenlijk belang is, of je speeldiepte en tempo goed kunt hantieren. Zonder dat vermogen is het moeilijk de situatie goed in de hand te houden. Het is best raadzaam een serie oefeningen te maken, waarbij de derde bal opschuift, van punt 25 naar punt 45. Alle posities bespeken zonder effect en enkel en alleen als trekstoot. De opgedane ervaringen komen talloze malen van pas in plaatsstoten.		Het is mogelijk bal twee dun aan te spelen en direct over te steken. Zo stellen we een carambole veilig. Je moet de durf hebben om consequent te blijven spelen op een verzamelde vervolgpositie. De tweede bal speel je halfvol aan. Afstoten op rolhoogte met twee derde rechts effect. Een fijne, goed speelbare situatie. Het hoogste risico ligt in de overstekende tweede bal. Beperkt het roltempo van twee. De derde bal mag gerust zachtjes aan de zuidzijde worden aangespeeld. Blijf dicht bij bal drie.			
opmerkingen:	bal	lb	rb	lo	ro
Leer een les uit elke positie die misgaat. Een notatie van je missers geeft je de mogelijkheid er later over na te denken.	1	rh - ½ le	hl - ¼ le	th -	rh - ½ re
	2	½ vr	½ vl	½ vr	½ vr
	3	v	nz	v	zz



Nawoord

Nu de gegevens geordend zijn en de keuzen gemaakt, merk je hoe weinig er in één boek kan worden getekend en geschreven. Juist de populaire spelsoorten, zoals het driebanden en het bandstoten, verdienen meer dan tot nu toe onder de aandacht van de amateurbiljarter te komen. Het libre moet je steeds meer gaan zien als de springplank naar de vele mogelijkheden die de biljartsport te bieden heeft.

In de feitelijke sportbeleving moet de speler met enige gangbare afspraken rekening houden. Zo mag je elke speelsituatie maar één keer uitvoeren met de eigen speelbal. Snel tweemaal de stootbal bespelen, is een foutieve handeling (touché). Ook het aanraken, anders dan met de keu, wordt als een touché gezien. Het nemen van de verkeerde bal is een reden om afgeteld te worden. Die vergissing komt natuurlijk altijd voor eigen rekening. Op het moment van stoten, moet minstens één voet de grond raken. Het is nogal logisch, dat je pas mag verder spelen, als alle ballen binnen de banden tot stilstand zijn gekomen.

Zelfs, met inachtneming van alle beperkingen in dit boek, zul je ervaren dat biljarten meer is dan dit alles. Deze sport, van subtiele lichaamsbeheersing en innerlijke afwegingen, verdient het in de waardering op een hoger plan geplaatst te worden. Een zware hinderpaal op de route naar erkenning op niveau, is de landelijke onderverdeling. De grote nationale biljartbond (K.N.B.B.) lukt het maar niet de betekenis van eenheid onder hetzelfde vaandel te doen verstaan. Een actieve bond moet daar mensen voor inzetten, die als enkelvoudige doelstelling meekrijgen Nederland één te maken op biljartgebied. Het moet kunnen. Mogelijk moet het landelijke bestuur iets meer ruimte laten aan de historisch verworven kwaliteiten van kleinere regionale bonden en groeperingen. Er is ook bij de kleinere bonden wel een verlangen naar landelijke organisatie. Hiervoor kunnen en willen ze niet 'te veel' prijsgeven. Het kundige wikken en wegen van veel biljarters moet toch ook over een bestuurstafel bruikbaar kunnen zijn. Deze sport met stijl, beheersing en élégance moet in ons land meer kunnen voortbrengen dan eeuwig 'jeugdig' talent. De beschikbare perfecte organisatie vanuit het bondsbureau, kan zoveel meer biljartliefhebbers van dienst zijn.

Nu, na een bestaan van 75 jaar, wordt er een begin gemaakt met instructievormen voor basisspelers. Het is een voorwaarde voor toekomstige ontwikkelingen, dat biljarters begeleid worden door (club)trainers. Een speler/coach is geen weelde, maar een voorwaarde om tijdig aandacht te schenken aan jeugdig talent.

Te snel wortelen foutieve denkbeelden en speelwijzen. Ingeslepen verkeerde gewoonten zijn slechts met grote moeite te herstellen. De commercie wordt voelbaar in bijna elke sport. Het biljarten mist een eentijds gegeven als we

dit landelijk, regionaal en in verenigingsverband niet een zinvolle plaats bieden.

Schakers, tafeltennissers en zelfs dartspeleers, worden gevraagd om sterke teams te formeren. Een bescheiden vergoeding wordt hun daarvoor aange-reikt. Het biljartwereldje moet er nog aan wennen, dat financiën een prikkel tot prestatie kunnen zijn. Als Nederland één biljartbond heeft voor alle wedstrijdspelers en de profafdeling in harmonie leeft en samenwerkt met de amateurafdeling, dan kan er naar mijn mening niet zoveel meer echt mis-gaan in de wereld van de 'Biljartsport'.

Dan wordt de 100 jaar gehaald in triomf en landelijke vreugde.

Het maken van dit boek was een groot genoegen.

Hopelijk kunt u er als biljarter prettige uren aan beleven.

C.H.A. Juffermans

Verklarende woordenlijst

aanvangsstoot

De aanvangsstoot moet van rood gespeeld worden. Bij elke partij liggen de ballen op de acquitten als de partij aanvangt. De rode bal op het bovenacquit. De bal van de tegenstander op het benedenacquit. De speelbal op het linker- of rechteracquit, of ergens daartussen. Op het 'kleine' biljart liggen de acquitten op 0,575 m van de banden. De zijacquitten liggen op 0,15 m van het benedenacquit.

amortiseren

De speelbal wordt geheel of gedeeltelijk geremd gespeeld. De afstoot ligt op of iets onder de hartlijn van de stootbal. Een veel toegepaste stootvorm bij het hanteren van rappelleren.

anker

Een vierkante belijning aan het einde van een kaderlijn bij de band. De lengte van één zijde is 0,178 m. In het anker gelden dezelfde beperkingen als in een kadervak.

arbiter

Een arbiter leidt zelfstandig een biljartwedstrijd.

biljarderen

De pomerans raakt nog steeds de stootbal, op het moment dat de stootbal in contact komt met de tweede bal (doorduwen).

carambole

Met de pomerans de stootbal zodanig één keer raken, dat uit die beweging de tweede en derde bal ook geraakt worden door de stootbal.

carotte

De tegenstander bewust een moeilijke positie achterlaten, als de poging tot caramboleren niet lukt.

doorschieten

De speelbal wordt duidelijk boven de hartlijn afgestoten. De extra rotatie van de speelbal maakt het mogelijk om speelbal en geraakte bal bijna in dezelfde richting te laten voortbewegen. De afstoothoogte is een bepalend gegeven voor de impuls van voortbewegen van de stootbal.

drive

Een overtuigende gelijkmatige dwingende afstoot. Je speelt de pomerans a.h.w. door de bal heen. Het terugnemen van de sterke voortbeweging is enigszins vertraagd.

dwangstoot

De speelzorg ligt zo sterk bij de tweede bal, dat de zekere carambolage daardoor minder absoluut is.

effect

Een andere beweging dan zuiver rollen. (Eén omwenteling is gelijk aan de omtrek van de speelbal.) Zuiver rollen vindt plaats, als beheerst wordt afgestoten op ongeveer één centimeter boven de hartlijn.

entré

De beide te raken ballen liggen in eenzelfde kadervak, zonder dat er in dat vak een carambole is gemaakt. In het tweestootskader mag één carambole worden gemaakt, zonder dat een bal het vak moet verlaten.

gemiddelde

Het gemiddelde (moyenne) kan berekend worden door het aantal caramboles te delen door het aantal beurten, dat daarvoor nodig was.

kader

Spelsoorten waarbij, door getekende vakken op het laken, beperkingen worden opgelegd aan het caramboleren.

ketsen

Wanneer de contactvlakken tussen pomerans en stootbal te gering van oppervlakte zijn, glijdt de keutop van de bal af. Een ketsvlak wordt glad en moet opnieuw van krijt worden voorzien.

keu

Een merendeels houten stok uit één of meer delen samengesteld, waarmee de stootbal in beweging wordt gebracht. Het topeinde varieert in dikte tussen een doorsnede van 10 tot 12 millimeter. Het onderende van de moderne keu heeft een doorsnede van ongeveer 30 millimeter. De balans ligt zeer dicht op één derde van het onderende, gelet op de totaallengte van de keu.

keuvoering

De wijze waarop de keu gehanteerd wordt. De licht gebogen voorarm, de nagenoeg haakse situatie bij bovenarm en onderarm, de soepele polsbeweging en een stabiele lichaamshouding, vormen zeer belangrijke onderdelen van een houding, waarin de keuvoering zichtbaar wordt. Omvat de keu volledig met de hand, zonder spierspanning in de grip. De ogen hebben, elk aan een kant van de keulijn, een bepalende functie in

het behouden van overzicht en het bepalen van mik- en raakpunt.

kleine zone

Het gebied tussen de korte band en het boven-/of benedenacquit. In het puntensysteem kan dat o.a. gevonden worden tussen de plaatsen 01/03/13 en 11.

konijn

Een carambole die op onverwachte wijze tot stand komt in een situatie die leek mis te lopen.

krijt

Een blauw kalkblokje, beplakt met papier. De afgestreeken kalkpoeder ruwt het oppervlak van de pomerans. Een goed krijtje mag niet te vet en niet te droog zijn.

liften

Het heffen van de keu met achterhand, om een bal dieper te kunnen bespelen dan de omstandigheden bij vlakke bespeling toelaten.

massé

Met een sterk gelifte achterhand spelen we de stootbal. De persing op de stootbal laat de bal een voorwaartse curve maken.

matchtafel

Een biljarttafel met een speelvlak binnen de banden van 284,5 x 114,25 cm.

mikpunt

De plek waar bal één naar toe gestoten wordt, om vandaar uit van richting te veranderen en naar bal drie te bewegen om te caramboleren.

nastoot

De deelnemers aan een partij of

wedstrijd is een gelijk aantal beurten toegestaan. Is de speler die van acquit ging, uit, dan heeft de tegenstander recht op een gelijkmakende beurt, óók van acquit.

partijlengte

Het aantal caramboles dat een speler moet maken om als winnaar van de partij te gelden. (Mits de tegenstander de mogelijke nabeurt benut om zijn partij ook uit te maken.)

piqué

Een trekstootvorm met een nagenoeg verticale stand van de keu. In deze stootvorm beweegt de stootbal zich voorwaarts. De bal keert terug, nadat de tweede bal is geraakt.

pomerans

Een stukje leer dat op de keutop is gelijmd. De pomerans heeft een vloeiende bolvorm. De meest gangbare middellijn ligt rond de 11 millimeter. De veerkracht moet plaatsvinden in de stootrichting. Een zachte zijkant kun je met een vochtige vinger bijwerken, om overhangen tegen te gaan.

rappelleren

Je bespeelt de stootbal zodanig, dat de aangespeelde tweede bal goed speelbaar terugkeert in een kleine hanteerbare verzameling.

rollijn

De aanduiding van de richtingen waarin de ballen bewegen na de afstoot op bal één.

schietje

Een vrij makkelijke goed speelbare situatie.

schommelen

Het afwijken van de ballen in de rollijnen. De oorzaken kunnen liggen in de kwaliteit van het gebruikte materiaal.

slip

Een versterkte invloed van het balgewicht en de afzwakking van het gehanteerde effect. Soms is de gewenste uitwerking op bal twee dan te gering.

speelbal

Een witte bal, met of zonder stip, waarmee je de gehele partij speelt.

speellijn

Het leesbare model van speellijnen, waaraan de speler kan terugzien of zijn bedoeling in de bespeling van de situatie zichtbaar werd.

spelsoorten

Klein biljart: libre - bandstoten - driebanden - kader 38/2 - kader 57/2 (zo nodig met ankers).

Groot biljart: libre - bandstoten - driebanden - kader 47/2 en 47/1 - kader 71/2 (zo nodig met ankers) - triatlon (drie spelsoorten) - pentatlon (vijf spelsoorten) - kunststoten (billard artistique).

tafelbiljart

Biljarts met een speelvlak van minder dan 2,00 x 1,00 m. De tafelmaat 1,80 x 0,90 m noemen we ook wel kamerbiljart. De maatverhouding kan teruglopen tot 1,20 x 0,60 m. Sommige producenten van kamerbiljarts maken de tafels op leiplaat en hanteren een normale bandhoog-

te. Daardoor kan er met gewone ballen worden gespeeld.

touché

De bal(len) anders dan reglementair toegestaan, aanraken, in beweging brengen of bespelen.

trekken

Vanaf de afstootlijn stoten beide spelers hun toegewezen bal kaatsend naar de korte band. De speler van wie de bal het dichtst bij de korte band terugkeert mag bepalen wie er moet beginnen met de acquitstoot.

trekstoot

Het bespelen van de stootbal onder de hartlijn. De bedoeling is, na contact met de tweede bal, de speelbal om te laten keren van de gevolgde rolrichting.

wedstrijdkalender

Een datalist waarop is aangegeven, welke kampioenschappen in het komende biljartseizoen worden verspeeld.

zeilen

De curve in de rollijn van bal één. Deze curve wordt veroorzaakt door het hanteren van veel effect in een lange aanspeellijn naar bal twee.