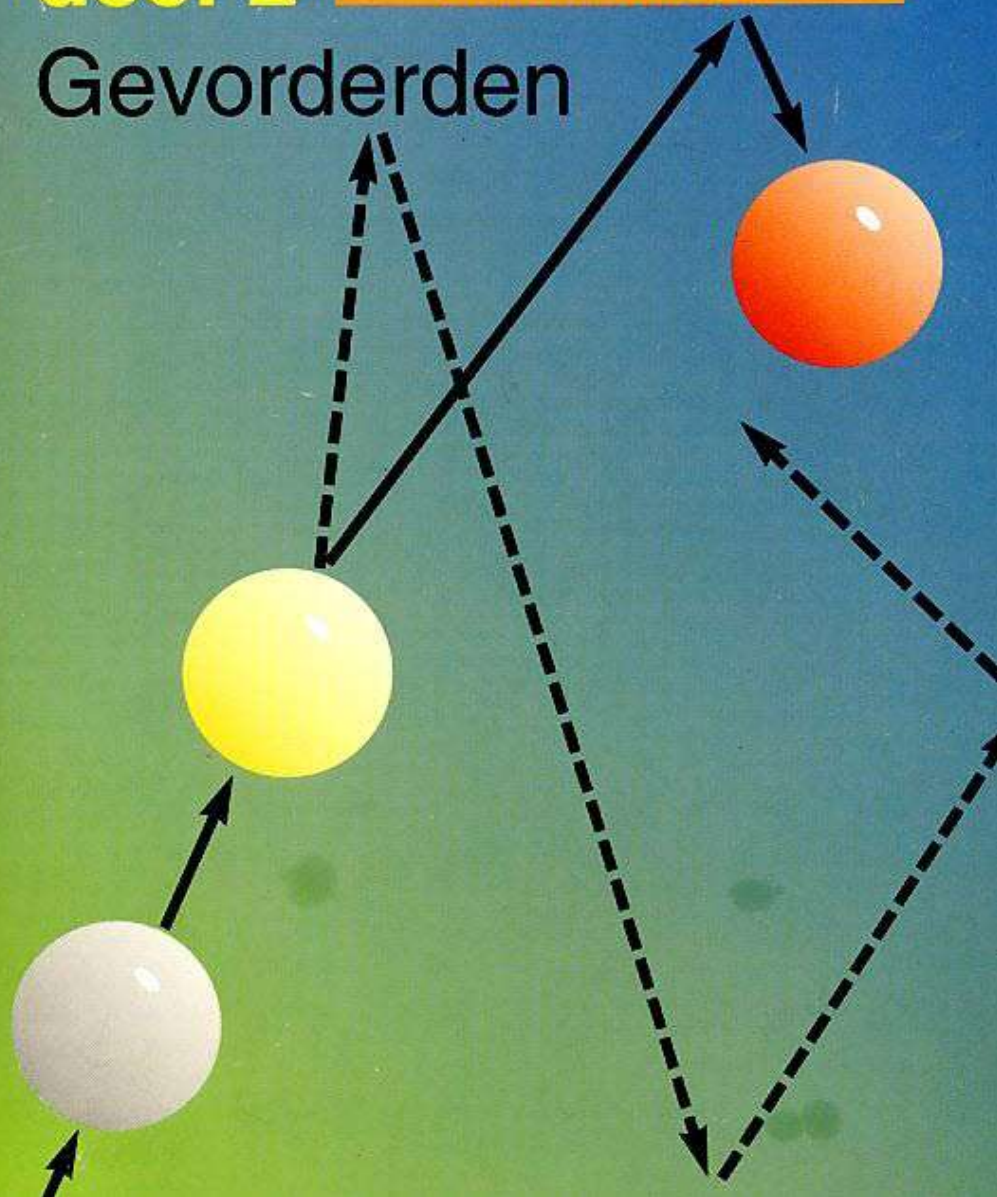


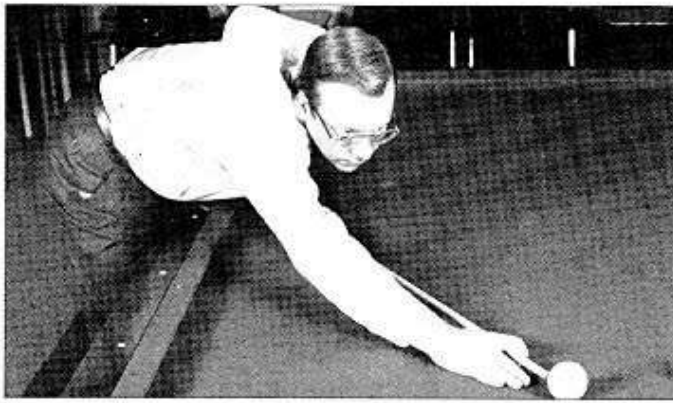
# Praktische biljartkennis

**deel 2**

Gerard Klinkert

Gevorderden





Gerard Klinkert is biljartinstructeur van de Koninklijke Nederlandse Biljart Bond. Hij is geboren en getogen Amsterdammer en vanaf zijn tiende jaar idolaat van biljarten. Hij kreeg les van de Belgische biljartgrootmeester René Vingerhoedt en later ook nog van KNBB-bondscoach Tony Schrauwen, ook van Belgische afkomst. Met achttien jaar was hij Nederlands jeugdkampioen libre, op zijn twintigste was hij ereklasser.

Van zijn hand verscheen in 1982 het succesvolle boekje *Biljarten... en nog vijf*. Verder werkte hij mee aan *Kennis maken met de biljartsport*, *Handleiding voor het lesgeven*, aan het beginnersboek *Vrouw in de biljartsport* en aan de videoband *Beter biljarten*.

- deel 1: voor beginners en iets gevorderden;
- deel 2: voor gevorderden;
- deel 3: driebanden;
- deel 4: kaderspelers / bandstoten (in voorbereiding)

In dit deel – voor gevorderden – vertelt Gerard Klinkert onder andere over 'de amorti', het plaatsen op de derde bal, systematische aanpak, de faalangst, de piqué, de massé en de piqué-extérieur en de serie américaine.

Deze zaken worden in ruime mate ondersteund door tekeningen van de schrijver zelf en door foto's van Paul Bergen. Tips, uitleg en oefenopgaven per hoofdstuk als huiswerk vormen de garantie dat de lezer na het bestuderen van dit boek een hoger gemiddelde zal spelen.

In de populaire reeks Praktische biljartkennis van de hand van de auteur Gerard Klinkert verschenen de volgende delen:

1. Deel 1 eerste druk in 1992.
2. Deel 2 eerste druk in 1992. 3. Deel 3 eerste druk in 1995. 4. Deel 1 tweede druk in 1995. 5. Deel 2 tweede druk in 1996.

In voorbereiding deel 4, bandstoten/kader.

## Praktische biljartkennis deel 2 Gevorderden

CV Produkties Amsterdam

O 1992, CV Produkties, Amsterdam

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 work may be reproduced in any form, by print, photoprint, microfilm or any other means without written permission from the publisher.

Les 1 Inleiding - De Amorti

Les 2 Het plaatsen op de derde bal

Les 3 De systematische aanpak

Les 4 De faalangst

Les 5 De piques, de masses en de piques-ext6rieur 1

Les 6 De piques, de masses en de piques-ext6rieur 2

Les 7 De piques, de masse en de piques-ext6rieur 3

Les 8 De serie-americaine 1

Les 9 De serie-americaine 2

Les 10 De serie-americaine 3

les 1

De Amorti

Inleiding

Jarenlang heerste er in de biljartsport de vreemde opinie dat je kan biljarten of niet. Les nemen in deze sport vond men overbodig en als een speler dat wel nam stond men daar nogal vreemd tegenover. Dit in tegenstelling tot bijvoorbeeld de golf- of tennissport. Zodra men met tennis of golf begon was het zeer gebruikelijk dat men ook lessen nam. Gelukkig is men de laatste jaren in de biljartsport op deze zienswijze teruggekomen en worden er hoe langer hoe meer biljartlessen gevolgd, waardoor het algemeen peil aanzienlijk aan het verbeteren is.

Dit boek is een logisch vervolg op de basiscursus (deel 1) zodat u een uitstekende aansluiting heeft als u deel 1 heeft gelezen. Wat mag u van deze vervolgcursus verwachten. De zaken welke zullen worden behandeld zijn onder andere: de amorti, het plaatsen op de derde bal, de pique, de masse, de serie-americaine etc, etc.

Het effectief rendement zal optimaal zijn als u de oefenstof in samenwerking met een 'leermeester' kunt doornemen. Hij kan u onmiddellijk corrigeren bij eventueel door u gemaakte fouten. Bovendien is het exact neerleggen van de biljartballen bij sommige spelsituaties een uiterst precies werkje. Uw leraar kan hierbij van onschatbare waarde zijn. Kijkt u dus eens in uw nabije omgeving of u zo iemand kunt charteren.

Het is raadzaam om niet alleen de nieuwe leerstof grondig door te nemen maar grijpt u ook regelmatig terug op reeds behandelde en getrainde stof. De wijsheid 'niet leren maar repeteren maakt perfect' gaat ook voor onze studie op.

Veel plezier met de cursus 'praktische biljartkennis voor gevorderden'.

Mort = Dood

De liefhebbers van de franse taal hebben in dit woord natuurlijk het franse woord 'mort = dood' ontdekt. Amorti wil zeggen het dood spelen van de speelbal ten gunste zo u wilt ten koste van de tweede bal. Er is dus sprake van een vaartoverdracht. De amorti is geen stootvorm op zich zoals bijvoorbeeld de trekstoot of de doorschietstoot maar wordt in combinatie met deze stootvormen gebruikt. Zo spreekt

men van een geamortiseerde trekstoot dan wel van een geamortiseerde doorschietstoot. Een volledige amorti bereikt men als:

- De speelbal zuiver glijdend - dus niet rollend - op bal 2 botst.
- De tweede bal exact in het middelpunt wordt geraakt. De consequentie van deze werkwijze is dat de speelbal volledig stil komt te liggen op de plek waar de botsing met bal 2 plaatsvond en bal 2 neemt de vaart van de speelbal over. Dit noemt men een totale of volledige amorti. (zie figuur 2).

Om onze speelbal van amorti te voorzien hebben we met twee zaken te maken:

\* We moeten de speelbal beperken in zijn hoogte effect. Dat betekent zone A en zone D - de hoogst en laagst te raken zones - vallen voor de amorti af. Voor de geamortiseerde trekstoten gebruiken we de C-zone en voor de geamortiseerde doorschietstoten de B-zone.

Zoals u op de tekening - figuur 1 - kunt zien zijn beide zones onderverdeeld in B1, B2 voor de doorschietstoten en C1 en C2 voor de trekstoten terwijl we ook veel gebruik maken van het middelpunt. U zult dit straks bemerken bij het naspelen van de verschillende figuren.

- De tweede bal zal voor het bereiken van amorti voller getroffen moeten worden dan we over het algemeen gewend zijn. Uiteraard kunnen we geen sterke vaartoverdracht van de speelbal op bal 2 verwachten als we deze bal dun tot zeer dun treffen. Hoe dikker we bal 2 raken hoe sterker de speelbal geremd zal worden in zijn loop. De amorti is dan zeer sterk aanwezig.

Als de speelbal iets meer loop nodig heeft spelen we bal 2 iets dunner. Simpelweg gesproken kunnen we stellen dat we voor een geamortiseerde trekstoot bal 2 dikker raken dan gebruikelijk en om toch te zorgen dat de speelbal onder de gewenste hoek loopt stoten we de speelbal iets hoger. Voor de geamortiseerde doorschietstoot richten we opnieuw iets voller op bal 2 maar nu iets lager in de speelbal.

## Onschatbaar

Laten we aan de hand van figuur 3 eens bekijken hoe de amorti spelsituaties kan beïnvloeden. De spelsituatie ligt onder een hock van circa 90 graden. Volgens de negen mikpunten hebben we voor zo'n hock mikpunt 4 links nodig met zone D in de speelbal. De tekening laat zien dat de carambole tot stand komt, bal 2 komt echter niet in de hock terecht.

Om bal 2 naar de hock te sturen hebben we echter mikpunt 1 links nodig (figuur 4.) Om de carambole toch te realiseren spelen we nu in plaats van zone D zone C1.

Het zal u nu duidelijk zijn dat de amorti van onschatbare waarde kan zijn voor het 'sturen' van de tweede bal. Een oude biljartwijsheid zegt dat we altijd met de speelbal dicht bij bal 3 moeten blijven. Een ideale afstand tussen deze ballen is ongeveer een baldikte tot circa 10 cm. De derde bal zal over het algemeen bal 2 worden bij de volgende carambole. Het is daarom voordelig als deze bal dicht bij de speelbal ligt. U kunt de tweede bal dan gemakkelijk en zuiver aanspelen. Bovendien zullen we, om steeds bij bal 3 te kunnen blijven, een goed maatgevoel moeten aanleren.

## Asrichting

Om de gouden 'bij bal 3 blijven' regel gestalte te geven kan de amorti ons bij veel situaties goed van pas komen. Het is raadzaam om na het 'uitzetten van de theorie' - het richten op bal 2 en het aangeven van de aanspeelhoogte wellicht in samenwerking met zij-effect - met de ogen voor, tijdens en na de stoot bij de tweede bal te blijven. Dit volgen van bal 2 heeft een tweeledig doel:

- Door dit fixeren op bal 2 zal een veel gemaakte fout - het wegtrekken van de voorhand tijdens de stoot - tot het verleden behoren. Uw aandacht wordt immers opgeëist door bal 2.
- Als men in plaats van naar bal 2 naar bal 3 kijkt is het gevaar groot dat de keu niet meer in rechte lijn - in zijn asrichting - wordt bewogen, maar dreigt het gevaar dat men richting bal 3 zwaait. De consequentie van deze grove fout is dat we niet meer op het door ons zo zorgvuldig gekozen mikpunt op bal 2 uitkomen. Bovendien is het richtpunt op de speelbal aan het veranderen met alle gevolgen van dien.

Het naar bal 2 kijken daarentegen geeft een mooie rechte lijn. De filosofie achter het volgen van bal 2 is dat we over het algemeen de neiging hebben daar naartoe te sturen waar de ogen naar kijken. Vergelijkt u dat maar eens met het autorijden. Zolang we met de ogen op de weg blijven is er niets aan de hand. Kijken we echter links of rechts van de weg dan dreigen we ook die kant uit te sturen. Een ander voorbeeld is de fietser die tussen twee paaltjes moet rijden. Hij zal zich moeten fixeren op de plek tussen de paaltjes teneinde een botsing met een van de paaltjes te vermijden.

Bij de figuren 5 en 6 moet bal twee over drie banden lopen. Omdat in beide gevallen de speelbal een zeer geringe afstand moet afleggen spelen we bal twee zeer vol. De figuren 7 en 8 laten zien dat de speelbal een grotere afstand moet afleggen, dus spelen we hier de tweede bal iets dunner.

De figuren 9 en 10 geven een geamortiseerde doorschietstoot aan, waarbij bal 2 over 1 band loopt.

Bij de figuren 11 en 12 gaat het om een tweetal geamortiseerde doorschietstoten. De tekst onder de figuren geeft de stoottechniek duwen onderarm aan, maar in deze patronen kan ook met de tempo polstechniek goede resultaten worden behaald.

Figuur 13 is een kleine variant op de figuren 5 en 6 nu echter over de breedte van het biljart gestoten.

Figuur 14 is weer een variatie op de standaard-seriestoot figuur 117 van deel 1 met het verschil dat de derde bal nu in het midden van de korte band ligt en niet in de hoek. Figuur 15 komt weer overeen met de figuren 9 en 10 nu echter ligt de situatie over de breedte van het biljart. In figuur 16 ligt bal 3 iets te ver weg om figuur 15 inclusief het verzamelen te spelen. Daarom maken we gebruik van het 'doubleren' van de tweede bal. Het is een zeer fraai patroon maar u moet goed attent op het klotsgevaar zijn.

De figuren 17 en 18 laten zien dat amorti ook realiseerbaar is als de speelbal over de band wordt gestoten.

Figuur 19 is een replica van figuur 115 van de standaard-seriestoten. Figuur 20 heeft een zeer groot klotsgevaar in zich. We geven hier rechts effect om een grotere trefkans via de korte band te realiseren. Figuur 21 is weer een variant op figuur 11 nu echter wordt er over de breedte van het biljart gespeeld.

## Oefenopgaven

Speelt u eerst figuur 2 - de volledige amorti - na. U legt hiertoe bal 2 op de midden beneden-acquit en uw speelbal hier ongeveer 15 tot 20 cm. onder. Als u nu volgens de onder de figuur gegeven aanwijzingen to

werk gaat zal de speelbal volledig stil komen te liggen op de plaats waar nu de tweede bal ligt.

Vervolgens speelt u de figuren 3 en 4. Het gaat hierbij om een zelfde figuur zonder en met amorti.

Daarna speelt u de figuren 5 tot en met 21.

Het is raadzaam tijdens de training zeer veel tijd aan de amorti te besteden omdat men sterk in zijn schoenen moet staan om zo'n perfecte geamortiseerde stoot in de wedstrijd uit te voeren. Dit heeft uiteraard te maken met het feit dat de speelbal stil moet liggen zodra hij bal 3 treft. Als we dit onvoldoende geoefend hebben durven we niet zo zwaar te amortiseren met de consequentie dat de speelbal te levendig op bal 3 terecht komt waardoor er dikwijls een zeer slecht vervolg ontstaat.

## Het plaatsen op de derde bal

De speelsterkte van een biljarter wordt in zeer belangrijke mate bepaald door de mate van bedrevenheid die hij in het 'plaatsen' heeft verkregen. U heeft tot nu toe een groot aantal standaardseriestoten, wellicht met zijn talloze varianten, getraind. Uiteraard staat elke standaard-seriestoot model voor een groot

aantal variaties. Om ze voor u beter herkenbaar te maken is er van elke seriestoot minimaal een variatie weergegeven.

In een echte partij biljart zult u over het algemeen niet door uw tegenstander worden verwend met zo'n "panklare" seriestoot. Het is zeer waarschijnlijk dat u een spelsituatie krijgt waaruit met geen mogelijkheid een verzameling valt te destilleren. Vaak moeten weal genoeg nemen met het realiseren van de carambole zonder hogere aspiraties te hebben. In zo'n situatie zullen we in ieder geval - zoals het bij de behandeling van de amorti al ter sprake kwam - bij de derde bal moeten blijven. Bij zo'n groot patroon moeten we niet het hoofd verliezen en met drie ballen over het biljart gaan jagen. Hierdoor zou de geluksfactor een veel te grote to] gaan spelen.

Dit 'bij bal 3 blijven' is reeds een beginvorm van het plaatsn. Bij een goed uitgevoerde plaatsing is er vaak na het maken van de desbetreffende carambole wel een seriestoot mogelijk of in ieder geval kan er een redelijk maakbare spelsituatie nit voort komen. Het zal u duidelijk zijn dat hier sprake is van een uiterst subtiel en moeilijk onderdeel van onze studie. In het nabije verleden waren we immers al tevreden met het maken van een carambole, nu wensen we zelfs op een zeer klein gedeelte van de derde bal terecht te komen teneinde een goed vervolg te realiseren.

Dit is er mede de oorzaak van dat de argeloze toeschouwer bij het aanschouwen van een zeer sterke biljarter vaak de opmerking maakt: 'Hoe is het nou toch mogelijk dat zo'n topspeler die carambole mist die ik met groot gemak had kunnen maken'.

Hierbij ging de toeschouwer waarschijnlijk voorbij aan het feit dat deze topspeler wellicht een uiterst delicate plaatsing voor ogen stond met het gevaar dat zo'n bal op een haar kan worden gemist. Om goede plaatsingen te maken moeten we de looplijnen en de vaart van de ballen goed kennen en goed doseren. Bovendien moeten we minstens 1 carambole vooruitzien. Hier is weer duidelijk een overeenkomst met het schaken te bespeuren met dit verschil dat we het op dit gebied iets eenvoudiger hebben. Bij het bedenken van een plannetje kan de schaker namelijk na iedere zet worden gedwarsboomd, als wij ons plan goed uitvoeren kan de tegenstander niet daadwerkelijk ingrijpen.

Laten we de verschillende figuren eens nader beschouwen. Bij figuur 22 spelen we de witte bal naar de linker bovenhoek. Als een van de twee te raken ballen - dus niet de speelbal - in een hoek ligt is dat voor ons gunstig omdat daardoor de trefkans bij de volgende carambole aanzienlijk groter wordt. Figuur 23 is het resultaat van een goede plaatsing van figuur 22. Door middel van een directe carambolage kunnen we de tweede bal via de lange band naar de hoek spelen. Figuur 24 is een kleine variant op figuur 22 nu echter met verzameling bij de korte band inplaats van volledig naar de hoek. Ook in figuur 26 wordt de tweede bal naar de hoek gestoten. De speelbal zal zodanig op bal 3 moeten arriveren dat er een verzamelstoot ontstaat waarbij de witte bal via de lengterichting van het biljart naar de linker benedenhoek wordt gestuurd (figuur 27).

Bij figuur 28 stoten we de speelbal heel zachtjes via de witte bal naar de rode bal. Figuur 29 geeft het vervolg op deze carambole weer. Door een trekstoot via de rode bal naar de witte wordt hier de zaak bijeengebracht. Het is hier belangrijk om niet te hard op bal 3 aan te komen, omdat dan de afstand tussen deze ballen te groot wordt om de trekstoot op figuur 29 te realiseren. Figuur 30 komt uit dezelfde ,koker" als figuur 28. Ook hier spelen we heel zachtjes via de witte bal naar de rode teneinde een trekstoot met verzameling via de rode bal te verkrijgen (figuur 31).

Bij figuur 32 spelen we bal 2 zo vol dat deze bal via de korte band los' komt. (Het van de band wegspelen van bal 2). Daarna spelen we over de korte band met de tweede bal via kort, lang richting bal 3. Figuur 34 geeft een situatie weer waarbij we de speelbal tussen bal 2 en bal 3 plaatsn om een trekstoot via de rode bal te krijgen (figuur 35).

Bij figuur 36 trekken we via de witte bal naar de rode waarna een seriestoot van rood naar wit ontstaat (figuur 37).

Figuur 38 geeft dezelfde beginsituatie als figuur 36 weer nu echter met een trekstoot via de rode naar de witte bal met daarna een trekstoot via de witte (figuur 39). Beide oplossingen zijn hier juist. Figuur 40 geeft een bandstoot weer waarbij een trekstoot via de witte bal moet volgen teneinde de verzameling te realiseren (figuur 41). Figuur 42 kunnen we op een tweetal manieren spelen. Als we bal 2 zeer dun stoten komen we nit op een gemaskeerde bat zoals figuur 43 laat zien. Het vervolg noopt hier geenszins tot het maken van vreugdesprongen. Een veel betere oplossing zien we in figuur 44. Hierbij wordt de tweede bat voller gespeeld waardoor de witte bat los van de korte band komt en er een redelijk goed vervolg ontstaat (figuur 45). Ook in figuur 46 dreigt een gevaar van een gemaskeerde bal. Een veel betere oplossing is hier de methode van het eerst naar de band spelen en daarna via de witte naar de rode bal. De afbeelding op figuur 47 geeft dit weer. Bij zeer kleine spelsituaties is de juiste plaatsing op de derde bat uiteraard eenvoudiger dan bij grotere spelsituaties. Vaak gokt men bij grotere spelsituaties op meer kansen. Figuur 48 geeft een dergelijk geval weer. We stoten de speelbal via de witte bat en twee banden achter de rode bal. Als de plaatsing goed is uitgevoerd kunnen we zowel de seriestoot 49 als 50 verwachten. Beide situaties zijn uiteraard in orde.

Hoewel de figuren 51 en 53 niet direct tot de plaatsingen behoren zijn ze belangwekkend genoeg om terdege te bestuderen. Als u figuur 51 onmiddellijk via bal 2 naar bal 3 trekt is de carambole realiseerbaar, maar de rode bal zal naar het midden van het biljart lopen waardoor er geen verzameling ontstaat. Een veel betere oplossing toont ons figuur 52. Hier stoten we de speelbal eerst naar de rode bal, dan via de korte band naar de witte bal. Hierdoor kunnen we de rode bal iets dunner spelen waardoor deze bal via de korte en de lange band richting bal 3 loopt. Daarna ontstaat er dus een veel beter vervolg.

Een vrijwel identiek beeld - nu echter over de lengte richting van het biljart toont figuur 53. Door de speelbal onmiddellijk via de rode naar de witte bal te stoten zal de carambolage tot stand komen, bal 2 komt echter niet in de juiste richting. Spelen we echter via de lange band, zoals figuur 54 aangeeft, dan is de verzameling realiseerbaar.

## Oefenopgave

Vanaf deze les is bewust afgestapt van het 'aangeven van de theorie'. Daar bedoelen we mee: het mikpunt op bal 2, de juiste aanspeelhoogte van de speelbal al of niet in combinatie met zij-effect. Ook het aangeven van de stoottechniek is weggelaten. Deze zaken dienen na het grondig bestuderen en spelen van de lessen van deel 1 en de les amorti, als een 'tweede natuur' te worden gespeeld. Slechts in die situaties waarin wellicht enige onduidelijkheid zou kunnen ontstaan wordt het nogmaals aangegeven. Speelt u voor deze les de figuren 22 tot en met 54. Geef een bepaald patroon niet te gauw op als het niet direct het gewenste resultaat geeft. We moeten nogmaals in gedachte houden dat het hier om uiterst moeilijke oefeningen gaat.

### De systematische aanpak

Voor een juiste opbouw van ons spel kunnen we een paar regels opstellen. Uiteraard hebben we zo nu en dan te maken met een enkele uitzondering, maar over het algemeen zijn de hiernavolgende regels uitstekend bruikbaar om systematisch te leren biljarten.

- We dienen te allen tijde met de speelbal nadat de carambole tot stand komt bij de derde bal te blijven. Een ideale afstand tussen beide ballen bedraagt tussen de 6 en 10 cm. Te dicht bij de derde bal kan problemen geven betreffende het biljardé-gevaar.
- Het moet ons streven zijn om de ballen naar een van de hoeken van het biljart te dirigeren. Als dit niet mogelijk blijkt dienen we ze in ieder geval richting korte band te brengen.
- Omdat de bandafslag van biljart tot biljart nogal eens verschillen op kunnen leveren, is het een goede gewoonte om als u de keuze heeft om een carambole onmiddellijk via bal 2 naar bal 3 te maken deze te laten prefereren boven een oplossing over de band(en). De regel telt natuurlijk alleen als er in beide gevallen een verzameling mogelijk is. Als u bij een oplossing over band zou kunnen verzamelen en bij

de directe oplossing niet, dan spelen we uiteraard de bandoplossing. Het zoveel mogelijk direct via bal 2 naar bal 3 spelen - hetzij door middel van een trekstoot dan wel een doorschietstoot - is over het algemeen gemakkelijker vanwege het feit dat we „het avontuur“ van de bandafslag uitschakelen en daardoor is de theoriebepaling simpeler.

- Als er geen standaard-seriestoot noch een redelijke kans tot het maken van een plaatsing bestaat is het over het algemeen het beste om als laatst te raken bal de bal te spelen welke dicht bij een hoek dan wel bij een band ligt. Hierdoor vergroten we onze trefkans aanmerkelijk.

De eerste 10 figuren kunnen op twee manieren bijeengebracht worden. Figuur 55 geeft een trekstoot weer waarbij de tweede bal via 4 banden naar de derde bal loopt; figuur 56 is een veel zwakkere oplossing voor hetzelfde stootbeeld. Als we zo manoeuvreren komen we in het midden van de tafel terecht. De oplossing van figuur 55 is dus beter.

Figuur 57 is een kleine variatie op figuur 55 waarbij figuur 58 weer de slechtere oplossing geeft.

De werkwijze geschetst in figuur 59 is te prefereren boven de oplossing van figuur 60. Bovendien lopen we bij het spelen zoals figuur 60 toont een groot gevaar voor een gemaskeerde spelsituatie. Figuur 61 is bijna een replica van figuur 59 en daarom opnieuw te prefereren boven de oplossing van figuur 62. Ook bij figuur 62 is er gevaar voor een gemaskeerde spelsituatie. Omdat we naar de korte band moeten werken is figuur 63 weer een betere methode dan de werkwijze van figuur 64.

Figuur 65 geeft een doorschietstoot weer waarbij de tweede bal via lang kort naar de rode bal loopt. Een andere mogelijkheid is de eenbandsoplossing van figuur 66. De oplossing van figuur 65 is hier te prefereren omdat hij zonder band is te spelen met verzameling. Bovendien dreigt er in figuur 66 nog een klotsgevaar. Figuur 67 geeft een moeilijke oplossing over band 1 weer. Zoals de figuur laat zien is de rode wel te verzamelen doch de trekstoot van figuur 68 is hier veel gemakkelijker te realiseren. Bal 2 loopt via de lange en korte band richting bal 3.

Bij de spelsituatie van de figuren 69 en 70 is de trefkans door hem via de witte naar de rode bal te spelen aanmerkelijk groter dan via de rode naar de witte. De witte bal ligt hier namelijk `midden in de vij-

ver'. De stippellijnen in figuur 70 geven de grote trefkans weer. Door naar de hoek te spelen krijgen we als het ware een 'trechterwerking'.

De figuren 71 en 72 zijn kleine variaties op figuur 69. Hier spelen we bijvoorbeeld via de witte naar de rode bal (figuur 72) omdat de rode bal dichtbij de korte band ligt dus weer met een vergrote trefkans.

Figuur 74 is qua oplossing weer te prefereren boven figuur 73 omdat er bij figuur 74 geen kans bestaat dat de speelbal achter de witte bal loopt zonder hem te raken. Via de witte naar de rode bal dreigt het gevaar dat de speelbal achter de rode bal loopt wel. U heeft het inmiddels zelf ook wel ondervonden; als een speelbal ergens achter langs kan zonder de bal te treffen dan doet hij dat door de bank genomen ook.

Figuur 75 is een gemakkelijker en daardoor betere oplossing dan de zogenaamde klotsstoot op figuur 76. Een bal op de klots stoten is vaak uiterst moeilijk wat-betreft de richting en de dosering. Als u de keuze hebt zoekt u dan bij voorkeur een alternatief hiervoor.

## De passage

Een zeer nuttige oefening zowel voor het aanleren van het kleine spel als voor het systematisch biljarten is `de passage'. Kijkt u eens naar de beginpositie op figuur 77. De positie is zeer fraai om de productie te verhogen. De speelbal ligt echter richting midden van het biljart. Om deze situatie richting korte band om te buigen gaan we via heel zachte stootjes een gat tussen bal 2 en bal 3 forceren welke zo groot is dat onze speelbal er tussendoor gestoten kan worden. Figuur 79 geeft aan dat dit doe] is bereikt. Volgens de tekeningen bij de derde stoot. Dit kan in de praktijk ook wel iets langer duren.

Als figuur 79 goed is uitgevoerd komen we uit op een trekstoot waarbij bal 2 over 1, 2 respectievelijk 3 banden richting bal 3 loopt. Bij figuur 83 ziet u de ideaal voltooide passage-oefening. We hebben nu precies het tegenovergestelde bereikt van figuur 77. Figuur 84 toont een veelvoorkomende herstellingsstoot binnen de passage. De opening tussen bal 2 en bal 3 is te groot geworden om figuur 79

te spelen. In dat geval trekken we via de rode naar de witte bal en bal 2 komt via de lange band terug. Voorwaarde voor het slagen van deze herstelling is dat de speelbal dun langs de witte bal loopt om richting midden van de tafel te komen.

Figuur 85 geeft een situatie weer waarbij de passage bedorven is. Het gat tussen bal 2 en bal 3 is te groot en bovendien is de loop van de speelbal ten opzichte van de rode bal te schuin om figuur 84 met succes te kunnen spelen.

## Oefenopgave

Laten we eerst de figuren 55 tot en met 64 doornemen. Bij wijze van oefening spelen we zowel de systematische goede aanpak als de wat zwakkere oplossing. Daarna nemen we de figuren 65 tot en met 68 door. Weet u het nog? Hier prefereren we de oplossing, waarbij de speelbal niet over band loopt. De oefeningen van de figuren 69 tot en met 74 zijn daarna aan de beurt. Hier was er geen sprake van verzamelen maar de kans op het maken van de carambole wordt vergroot door eerst de bat te stoten die midden in de 'vijver' ligt. Probeert u hierna de figuren 75 en 76 waarbij de oplossing op figuur 75 onze voorkeur heeft.

Als laatste oefening komt de passage aan bod. Neemt u deze oefening zeer vaak door omdat dit in principe een voorbereiding is voor het kleine spel. U leert hierdoor op zeer kleine afstand te manoeuvreren.

Bovendien zien we bij deze oefening iets wat we in de nabije toekomst steeds dienen te spelen namelijk dat het bij klein spel niet alleen draait om het heel zachtjes stoten, maar we dienen tevens een bepaald plannetje te realiseren. Een uiterst nuttige oefening dus.

## De faalangst

De voorbereiding vlak voor een toernooi of belangrijke wedstrijd.

Deze keer gaan we de voorbereiding vlak voor een wedstrijd of toernooi bespreken. Het gaat hier om een moeilijk onderwerp vanwege het feit dat die voorbereiding een zeer individuele zaak betreft. Wat voor de een goed is hoeft nog niet een heilzame werking voor de ander te hebben. Men kan hier hooguit volstaan met het geven van een aantal tips. De speler moet zelf proefondervindelijk vaststellen wat voor hem het beste is. We gaan er in dit verhaal vanuit dat u pal voor een wedstrijd staat en dat de biljarttraining al is afgerond. We zullen in een dergelijke situatie moeten zorgen dat we goed uitgerust aan de strijd verschijnen. Dit is uiteraard nog geen garantie dat we dan ook optimaal zullen presteren. Het gebrek aan conditie mag echter nooit de oorzaak van ons eventuele falen zijn. Als de goede vorm ontbreekt is dat een andere zaak. Een goede vorm dwingt je niet zomaar af, maar voor een goede conditie kunnen we wel zorgen.

## De voorbereiding

Zonder echt fit te zijn is het toch mogelijk om een goede partij te spelen maar zodra we met een toernooi of kampioenschap te maken hebben zal ons gebrek aan conditie zijn tol eisen. Biljarten is voor een groot deel een concentratiespel. Om die concentratie voor een langere periode vast te houden moeten we ons fit voelen. Verscheidene topbiljarters hebben dit heel goed begrepen en zijn om die reden ook een andere sport, zoals bijvoorbeeld voetbal, erbij gaan beoefenen.

Uiteraard moeten we hierin niet overdrijven en geen conditie van een tienkamper willen opbouwen. Nu moet u niet naar opkijken als uw tegenstander zich niets van bovenstaande raadgeving heeft aangetrokken. Hij heeft de hele week hard gewerkt. Hij heeft nauwelijks enige voorbereidingen getroffen en speelt toch die avond zoals dat zo mooi heet: 'De sterren van de hemel'. U heeft daarentegen de hele week vrijaf genomen, heerlijk relaxed naar de wedstrijd toegeleefd en u bakt er die bewuste avond geen hout van.

Deze poets kan de biljartsport ook u bakken. Al deze extreme dingen komen voor. Maar probeert u voor alles goed uitgerust aan de strijd te beginnen, dus bij voorkeur een paar avonden bijtijds naar bed. Dat is beter dan de laatste dagen voorafgaand aan de strijd nog vele uren te oefenen. Op dezelfde dag van de partij nog vele uren trainen is helemaal nit den boze. De 'biljartaccu' moet vlak voor de strijd weer opgeladen worden.

Op deze manier heeft u bovendien meer zin in biljarten. Dit moet de prestatie zonder meer ten goede komen. Denkt u niet doorlopend aan de komende wedstrijd want dan heeft u hem in gedachte al vele keren gespeeld en verschijnt u geestelijk vermoeid aan de strijd.

Omdat de biljartsport staat of valt bij de gratie van onze spiergevoeligheid is het ten sterkste of te raden om vlak voor een kampioenschap zwaar lichamelijke arbeid te verrichten. Dus laat u het tuinieren even achterwege en ga beslist die zware kast niet verplaatsen. Neemt u vlak voor een wedstrijd geen uitgebreide maaltijd. Dat maakt slaperig en is daardoor slecht voor de concentratie. Het is beter zo'n anderhalf a twee uur voor de wedstrijd de laatste maaltijd te nemen.

### Tijdens de partij

Kiest u een stoel die enigszins afgezonderd van het publiek staat. Hierdoor kunt u gesprekken van het publiek ontlopen. Het is uiterst storend als die vriendelijke toeschouwer naast u steeds een praatje aanknoopt. Naar zijn mening heeft u steeds een geweldige pech terwijl u ze toch uitstekend raakt. Volgens hem kunt u de partij gemakkelijk winnen. Nog erger wordt het als zo'n persoon u adviezen gaat geven. Hoe goed de man in kwestie het ook misschien meent, het komt uw spel beslist niet ten goede en hij bewijst u een slechte dienst. We moeten ons tijdens een partij volledig van conversatie of discussie onthouden. Het 'sociale gebeuren' kan wachten tot na de partij. Bestudeer tijdens de partij het spel van uw tegenstander. Bovendien leert het u hoe de snelheid en de bandafslag van het biljart is. Dit komt u zeer goed van pas als u straks aan de beurt bent.

Onze wereld zou eigenlijk tijdens de partij moeten ophouden tussen de vier banden van het biljart. Op die manier kunnen we ons prima concentreren en dat werkt beter dan doorlopend de lokaliteit en het publiek te bekijken. De speler die vanuit zijn stoel ziet dat zijn clubgenoot binnen komt, dat iemand een kop koffie bestelt of een ander een sigaret opsteekt is slecht bij de les en concentreert zich matig. Als het goed is moeten al deze secundaire zaken aan de speler voorbijgaan. Er zijn zelfs topspelers die zich zo goed concentreren dat zij in een soort 'trance' terechtkomen. Voor iedereen is het begin van een partij een nerveus gedoe. Het is daarom raadzaam vooral in deze fase van de strijd behoedzaam te opereren. Bekijk de aanvangspositie terdege en ook al weet u bijna zeker dat u de carambole van rood zult spelen, Bekijk hem toch nog even of hij van wit wellicht minder risico oplevert.

### Aan tafel blijven

Neem vooral in het begin niet te veel risico wat betreft het verzamelen van de ballen maar probeer voor alles 'aan de tafel te blijven'. Probeer we] met de speelbal bij de derde bal te blijven. Speel vooral in deze fase niet te snel, in ieder geval iets trager dan u gewend bent.

Een veelgestelde vraag is dan meteen: 'Hoe snel of traag moet ik spelen?' Het tempo - de snelheid - van spelen is afhankelijk van het levensritme van de speler. Zo zal een speler die gewend is alles in zijn leven snel-snel te doen ook een sneller biljarttempo aanhouden dan de speler met een trager levensritme. Dit tempo hoort bij de acrd van de speler en moet niet worden veranderd. De speler die dit toch doet zal zich geenszins in zijn element voelen en zijn natuur geweld aandoen. Spelers met een snel tempo van spelen moeten wel zeer attent zijn op het felt dat hun speeltrant niet slordig dreigt te worden met als resultaat onnodige missers. Maar nu terug naar onze partij. Durf zonodig enige risico's te nemen als de rnoeilijke beginfase achter de rug is en probeer nu uw normale tempo te spelen. Blijf niet op uw stoel namopperen over die domme misser van daarnet. Dat gemok kan consequenties voor uw volgende beurten hebben, waardoor de kans ontstaat dat u volledig de draad kwijtraakt. Bovendien mogen wij de tegenstander niet tonen dat de dingen niet naar onze wens verlopen. Een zogenaamde 'pokerface' is veel beter. Men mag dus niet van uw gezicht kunnen aflezen of u goed of slecht speelt. Als

u de juiste vorm te pakken hebt ga dan niet tussentijds naar achteren om uw handen te wassen maar probeer de steer die u kennelijk gunstig gezind is te behouden. Wees vooral duidelijk in uw bedoelingen. Dat wil zeggen als u bijvoorbeeld de keuze heeft tussen een 1-bandstoot of een 2-bandstoot maak dan een duidelijke keuze hoe u hem wenst te spelen. Doet u dat niet dan krijgt u al snel een resultaat waarbij de speelbal voor een 1-bandstoot te dik was geraakt maar te dun voor een 2-bandstoot.

## De faalangst

Om tot goede prestaties te komen hebben we een beetje spanning nodig. Vrijwel volledig ontspannen is niet goed want dan staan we onvoldoende op 'scherp'. Uiteraard mag deze spanning niet ontaarden in het stijf van de zenuwen staan waardoor we met trillende vingers, knikkende knieën etc. etc. moeten spelen. Ja, en dan die vreselijke faalangst. Wie daar nog nooit last van heeft gehad mag zijn vinger opsteken. Faalangst is het produkt van ons-eigen doemdenken. Oh jee, als die hal maar niet mis gaal. Als die trekstoot maar geen kets oplevert etc. etc. En voor je het weet is de ellende daar. Het zou een veel betere instelling zijn als we niet eens aan missen, ketsen of ander onheil zouden denken. Hooguit zouden we moeten denken: 'Deze stoot is moeilijk maar ik kan hem maken dus doe ik dat'. Wat ook goed kan werken is voordat u stoot de gedachte koesteren: 'Oh wat ga ik deze bal mooi raken'. Inderdaad de kracht van het positieve denken. De faalangst kan twee kanten opgaan, de positieve en de negatieve. Door de angst om te falen kunnen we boven ons normale niveau uitgroeien maar we kunnen ook door de faalangst ver onder ons normale kunnen blijven. Als de faalangst in het positieve resulteert hoeven we ons uiteraard geen zorgen te maken. Als het negatieve zich aankondigt wil het nog weleens helpen om de zaken te relativiseren. Een gedachte zoals bijvoorbeeld: 'Of ik nu win of verlies, ik zal toch morgen weer aan het werk moeten' of gedachtes van die aard willen nog weleens helpen.

We moeten ons overigens geen illusies maken dat we door een enkele opmerking van wie dan ook meteen verlost zullen zijn van die faalangst. Het heeft natuurlijk alles te maken met het geloof in jezelf, in je eigen kunnen. De angst om onder je normale niveau te blijven. Om optimaal te presteren zouden we eigenlijk een 'quasi' onverschillige houding aan moeten nemen terwijl er ons alles aan is gelegen om juist goed te spelen. Een gigantische tegenstrijdigheid dus. Zoiets is niet simpelweg met een enkele opmerking oplosbaar.

## Quasi onverschillig ...

Deze zogenaamde 'quasi onverschillige houding' zie je vaak bij spelers die tijdens een kampioenschap niets meer te winnen of te verliezen hebben. Deze spelers kunnen geen kampioen meer worden, noch promoveren, noch degraderen. Vaak hoor je van deze spelers voor de wedstrijd: 'Ik ga gewoon lekker biljarten'. Juist zij spelen over het algemeen een perfecte wedstrijd omdat de stress voor een groot deel is weggevallen. Een speler die iets te verdedigen heeft zal het veel moeilijker krijgen.

De faalangst heeft niets te maken met het gebrek aan spelvaardigheid van de speler en kan daardoor niet gecompenseerd worden met een surplus aan techniek. Deze surplus aan techniek valt namelijk weg als de spanning de overhand krijgt. De angst om te falen komt zowel bij de topspelers als bij de mindere goden voor. De spanning zal tijdens een kampioenschap waarschijnlijk voor beide spelers identiek zijn. Om deze angst voor slecht presteren of in ieder geval onder zijn niveau te blijven te overwinnen of op zijn minst beheersbaar te maken is het een goede remedie om zoveel mogelijk wedstrijden te spelen. We moeten niet weglopen voor dingen waar we bang voor zijn, maar ze opzoeken om ze te overwinnen. Plankenkoorts hebben we nodig om optimaal te presteren. De spanning mag echter nooit die vormen aannemen dat we van nervositeit staan te 'schutten op onze grondvesten'. Bedenk overigens dat u niet de enige speler bent die zo nu en dan last heeft van faalangst. Ook hier is gedeelde smart halve smart.

Veel sterkte en succes met uw kampioenschap.

## De pique, de masse en de pique-exterieur

## Deel 1

Waarschijnlijk is het bordje met de tekst: 'Masseren en piqueren verboden' (vroeger stond er vaak bij voor ongeoeffenden) bij de meeste biljarters bekender dan wat nu eigenlijk het verschil tussen beide stootvormen is.

Het gaat hier om een tweetal stootvormen waarbij de keu niet meer in een horizontale houding wordt gehouden maar met een lichtelijk opgeheven achterhand tot een hellingshoek (inclinatie) die bijna negentig graden ten opzichte van het biljart bedraagt. De pique kunt u het beste vergelijken met de trekstoot, met dit verschil dat u bij de pique meer mogelijkheden heeft. Hierover in deel 2 van les 6, de pique en de masse, meer. Bij de masse gebruiken we het zogenaamde 'dwarseffect'. Dit is een draaiing (rotatie) om de diagonale as van de speelbal. Door dit dwarseffect zijn we in staat om de speelbal van zijn oorspronkelijke baan of te laten wijken zonder dat hij een bal of een band geraakt heeft. We kunnen de speelbal dus desgewenst een bocht laten beschrijven. Ook hier gaan we nader op in in les 6.

### De houding

Als we het piqueren en masseren nog nooit hebben getraind is het een nogal griezelige manier van spelen waarbij de biljartzaalhouder onze verrichtingen met argusogen zal volgen. Het onoordeelkundig spelen van deze stootvormen is natuurlijk ook niet volledig ongevaarlijk voor het laken. Dit gaat overigens ook op voor het onoordeelkundig spelen van trekstoten. De zogenaamde 'putjes' - dat zijn die kleine lichte plekjes op het laken - zijn bij het piqueren en masseren niet te vermijden. Deze putjes ontstaan door het klemmen van de biljartbal tussen de pomerans en de leiplaat. Zodra de keu niet meer horizontaal wordt gehouden is een putje het resultaat. Dat is ook de oorzaak dat hij een oud laken de meeste putjes vlak bij de banden zitten. Als de speelbal tegen een band of vlak bij een band ligt zullen we immers in vele gevallen slechts met een opgeheven achterhand kunnen stoten.

Nu moeten we het gevaar voor lakenbeschadigingen ook weer niet overdrijven en als we de juiste houding en keuvoering hebben eigen gemaakt zullen we over het algemeen de pique en masse met een gerust hart kunnen beoefenen. Het zijn nu eenmaal essentiële onderdelen van het biljarten. In vele spelsituaties zijn er niet of nauwelijks alternatieven aanwezig. Voordat we de beide stootvormen nader beschouwen gaan we eerst de houding en keuvoering doornemen.

Figuur 86 geeft de juiste stand van de voeten weer. De voeten staan hier bijna haaks ten opzichte van de keu. De voetenstand op figuur 87 is onjuist. Hier staan de voeten evenwijdig met de keu. Een goede keuvoering kenmerkt zich door het feit dat de neus loodrecht boven de keu wordt gehouden. Bij de voetenstand op figuur 86 is dit goed realiseerbaar, bij figuur 87 gaat dit veel moeilijker en is derhalve een slechte voetenstand.

Hierbij moet opgemerkt worden dat het lang niet altijd mogelijk is om de neus recht boven de keu te houden. Zodra het bij een spelsituatie echter kan verdient dit de voorkeur. Foto 2 toont een foutieve houding. We staan hier naast de keu en hebben daardoor slecht zicht op de situatie. Op foto 1 ziet u de juiste houding voor dezelfde situatie. Gaat u bij het piqueren en masseren niet op de tenen van beide voeten staan. U krijgt hierdoor een uiterst onstabiele houding. Het is wel gebruikelijk om het gewicht van het bovenlichaam op het voorste been te brengen waarbij we als extra steun op de teen van het achterste been staan. Het bovenlichaam helt door deze houding iets voorover. Zodra het mogelijk is om ongeforceerd een houding aan te nemen zonder te gaan zitten of leunen op het biljart heeft deze 'staande houding' altijd de voorkeur. Foto 4 toont zo'n geval. Foto 5 laat een situatie zien waarbij we verplicht zijn om op tafel te gaan zitten. De speelbal ligt hier namelijk zo ver in het 'veld' dat het spelen vanuit een staande positie onmogelijk wordt.

### De achterhand

In tegenstelling tot de horizontale keuvoering of de keuvoering met een lichtelijk opgeheven achterhand spelen we de masse en de pique met het achterstuk van de keu boven de pols. De elleboog vormt over het algemeen een hoek van circa vijf en veertig graden. We houden de keu tussen de vingertoppen van duim en wijsvinger en maken van de overige vingers een vuistje. Evenals bij de stootvormen met horizontale keuvoering moeten we de keu zo losjes mogelijk vasthouden. We krijgen daardoor 'souplesse' in de stoot. De bewegingen komen uit het polsgewricht waarbij zowel de schouder als de elleboog zo stil mogelijk moeten worden gehouden teneinde het 'zwaaien' (het niet in zijn asrichting van de keu bewegen) te vermijden.

## De voorhand

De wijs-, de middel- en de ringvinger worden lichtelijk gebogen. We zetten de pink iets opzij en houden de duim tegen de zijkant van de wijsvinger. Hierdoor ontstaat er tussen deze beide vingers een hoek van circa negentig graden. Deze hoek is de geleiding voor de keutop. Bekijk u voor alle duidelijkheid foto 6. Hij toont u de hiervoor omschreven standaard voorhandzetting. Als we heel zachtjes moeten spelen buigen we de drie middelste vingers ver door. Hierdoor komen we met de keutop dicht bij de speelbal waardoor het zacht spelen gemakkelijker wordt. Als we daarentegen harder moeten spelen strekken we de middelste vingers waardoor we met de keutop wat verder van de speelbal komen. Hierdoor kunnen we de speelbal meer 'power' meegeven.

Bij het rekken of zelfs zitten op het biljart (foto 5 toonde zo'n situatie) gebruiken we een afwijkende voorhandzetting. De middelvinger en de ringvinger worden nu links van de keu gehouden en de pink en wijsvinger rechts hiervan.

Door de vingers op deze wijze te plaatsen kunnen we gemakkelijk het gewicht van het bovenlichaam ondersteunen. Met de standaard voorhandzetting is dit een stuk lastiger en minder stabiel. Het is gebruikelijk om de elleboog te buigen. U staat hierdoor minder star en bovendien komt u wat dichterbij de spelsituatie. Foto 8 laat dit zien.

## les 5

### Verklaring aanduidingen in de tekeningen

Voor de duidelijkheid zijn in de tekeningen van de pique's en de masse's de ballen genummerd. De speelbal is nummer 1, de eerst te raken bal is nummer 2 en de laatst te raken bal nummer 3.

Omdat de verschillende hellingshoeken van de keu bij de pique's en de masse's essentiële onderdelen zijn zult u in de tekeningen telkens een cirkel aantreffen met daarin een pijl die de gewenste hellingshoek voor het betreffende patroon aangeeft. Figuur 88 toont u alvast hoe dit symbool eruit ziet. Het is een goed hulpmiddel bij het trainen van de verschillende figuren. Vanaf de volgende les worden deze symbolen in de tekening opgenomen.

## Oefenopgave

Aan de hand van de verstrekte aanwijzingen en de daarbij behorende foto's en tekeningen gaan we de gehele houding en keuvoering oefenen. Het is in deze fase nog niet noodzakelijk dat u een biljart tot uw beschikking heeft. U kunt een en ander desnoods bij een keukentafel of iets dergelijks trainen. Als we eenmaal een juiste en gemakkelijke houding hebben gevonden gaan we de keu in een rechte lijn (in zijn asrichting) proberen te bewegen. Deze bewegingen moeten zeer vaak worden beoefend want we hebben ze hard nodig voor de spelsituaties van de volgende les.

## les 6

### De pique, de masse en de pique-exterieur Deel 2 - de pique

Omdat de pique door de meeste biljarters als de makkelijkste stootvorm van de kopstoten (verzamelnaam voor de pique

en de masse) wordt ervaren, gaan we dit onderdeel als eerste behandelen.

De pique is heel goed te vergelijken met de ons inmiddels vertrouwde trekstoot. De speelbal moet na botsing met de tweede bal terugkeren. De mogelijkheden zijn bij de pique's echter aanzienlijk groter dan bij de trekstoten omdat we met verschillende hellingshoeken (inclinaties) van de keu kunnen werken, telkens met verschillende resultaten.

Hoe schuiner (diagonaler) we de keu houden, hoe sterker de voorwaartse beweging van de speelbal zal zijn. Houden we de keu daarentegen steiler, dus verticaler, dan zal de voorwaartse beweging geringer zijn. De speelbal zal aan de tweede bal na botsing, een gedeelte van zijn vaart overdragen. Als u de keu diagonaal houdt, dan zal bal 2 na botsing met de speelbal meer vaart meekrijgen, dus een grotere afstand afleggen, dan wanneer u de keu steil houdt. Met andere woorden, de afstand die de tweede bal bij een pique aflegt, is regelbaar met de hellingshoek van de keu.

Bij het bestuderen van figuur 89 zien we dat evenals bij de trekstoten, de zones A en B niet gebruikt worden. De ketszone is ook bij de kopstoten een denkbeeldige ring van circa 1 cm. Zone D is voor de standaard-pique en zone C voor de geamortiseerde pique. Te uwer orientatie geeft figuur 90 17 mijkpunten weer die we in een van de voorgaande lessen reeds behandeld hebben. Een aantal van deze mijkpunten (op of naast de tweede bal), heeft u nodig om de in dit hoofdstuk aangegeven spelsituaties te oefenen.

We gebruiken de pique voor de volgende spelsituaties:

- Als de derde bal voor een trekstoot in de weg ligt.

De figuren 92, 93, 94 en 96 geven zo'n situatie weer. De derde bal ligt in deze figuren zodanig, dat we onmogelijk de voorhandzetting voor de trekstoot kunnen plaatsen, zonder de derde bal te toucheren (aan te raken) en daarom kiezen we in zo'n geval voor de pique.

\* Om de tweede bal te temperen in zijn loop.

Zie de figuren 95 en 97. Als we figuur 95 door middel van een trekstoot zouden spelen, zou er een klotsgevaar (tweemalige botsing tussen de speelbal en bal 2) dreigen, voordat de speelbal bal 3 zou treffen. We kunnen dit klotsgevaar ontwijken, door met een zeer steile keuvoering te piqueren. Hierdoor wordt bal 2 geremd in zijn loop en is het heel goed mogelijk, om met de speelbal bal 3 te raken, voordat de klots zich aankondigt.

\* er vermijding van de biljarde.

Kijkt u eerst eens naar figuur 98. De speelbal en bal 2 liggen hier zo dicht bij elkaar, dat er een reeel gevaar voor een biljarde dreigt, als we deze situatie met een trekstoot proberen op te lossen. Met behulp van een pique, kunnen we het raakpunt op bal 2 verleggen (we spelen bal 2 veel dunner dan bij een trekstoot noodzakelijk zou zijn) en daardoor is het mogelijk om de biljarde te vermijden.

Dit wil natuurlijk niet zeggen, dat we te alien tijde een biljarde vermijden als we maar een pique aanwenden. Dus ook bij een pique en een masse is het oppassen geblazen dat we niet biljarden.

- Als de speelbal vast, of bijna vast aan een van de banden ligt. Zie tekening 99.

Om een trekstoot te realiseren, moeten we de speelbal in de zone D of C raken. Omdat de speelbal echter vast aan de band ligt, kunnen we niet in deze zones spelen, tenzij we van een pique gebruik maken.

Als de speelbal vast ligt aan bal 2 of 3, of aan beide ballen.

Om dit duidelijk te maken, kijken we eerst naar figuur 100. Met behulp van de pique, kunnen we de speelbal voorwaarts stoten, om hem daarna loodrecht terug te laten keren. Voorwaarde is dat we de keu zeer steil houden. Deze zeer moeilijke speelwijze is tevens bruikbaar, als een van de twee aan te spelen ballen zo dicht bij de speelbal ligt, dat er een groot gevaar voor een biljard6 dreigt. Figuur 101 laat zo'n situatie zien.

Oefenopgave

Om het u in de beginfase niet onnodig moeilijk te maken, spelen we alle in dit hoofdstuk voorkomende pique's zonder dwarseffect. Zie figuur 89.

Als het u lukt om gemakkelijk en ongedwongen de houding, keuvoering en de voorhand voor de pique aan te nemen, wordt het hoog tijd om figuur 91 te gaan beoefenen. De batten zijn hier zodanig geplaatst, dat uw voorhand na de stoot nog op het taken kan laten liggen, zonder dat u het gevaar loopt dat uw speelbal of bal 2 over uw hand loopt.

Hierdoor ontstaat er enige rust in de voorhand.

Als u figuur 91 goed beheerst, gaan we de figuren 92 tot en met 101 doornemen. Mocht u nog weinig of geen ervaring met het piqueren hebben, dan is het raadzaam, om niet alle figuren uit deze les achter elkaar te spelen.

Uw spieren moeten namelijk nog wennen, aan de voor u waarschijnlijk tamelijk ongebruikelijke lichaamshouding en dat moet niet geforceerd worden.

Wissel de pique's of met leerstof uit de voorgaande lessen. Heeft u het piqueren reeds vaak beoefend, dan kunt u zonder bezwaar het hele trainingsprogramma van dit hoofdstuk achter elkaar afwerken. Het kan zijn dat u, ondanks het feit dat u niet in de ketszone richt, toch vrij vaak een kets veroorzaakt.

Waarschijnlijk is dit te wijten aan het feit, dat u de keu niet in een rechte lijn (niet in zijn asrichting) beweegt. Het is uiterst belangrijk, dat u bij het bewegen van de keu, alleen het polsgewricht gebruikt. Het ellebooggewricht en het schoudergewricht moeten zo stil mogelijk worden gehouden. Knijp in geen geval in de keu, maar houdt hem zo losjes en soepel mogelijk vast en krijgt uw keu voor iedere pique of masse.

Bij het piqueren en masseren is het, in tegenstelling tot de stootvormen met de horizontale keuvoering, gebruikelijk en zelfs sterk aan te bevelen om voor, tijdens en na de stoot met de ogen bij de speelbal te blijven. Bij de stootvormen met de horizontale keuvoering is het gebruikelijk om met de ogen de tweede bal te volgen. Veel plezier met de pique.

De pique, de masse en de pique-exterieur

Deel 3 - de masse en de pique-exterieur of in-pique.

Bij deze stootvorm maken we gebruik van het zogenaamde 'dwars-effect'. Dit is een draaiing (rotatie), om de diagonale as van de speelbal. Het dwarseffect stelt ons in staat, om de speelbal van zijn oorspronkelijke baan af te laten wijken, zonder dat de bal een andere bal of een band raakt. Simpelweg gesproken kunnen we de speelbal dus een bocht laten beschrijven.

Bij een masse maakt de speelbal twee bewegingen:

- De voorwaartse beweging door de stoot die we de speelbal toedienen.
- De zijwaartse beweging doordat we de speelbal dwarseffect geven.

Met links dwarseffect zal de speelbal een bocht naar links beschrijven en met rechts dwarseffect een bocht naar rechts.

Bij de behandeling van de pique hebben we geleerd, dat de afstand die de tweede bal aflegt, regelbaar is met de hellingshoek van de keu. Bij de masse regelt de hellingshoek van de keu de scherpte van de bocht, die de speelbal zal beschrijven.

Hoe schuiner (diagonaler) we de keu houden, hoe sterker de voorwaartse beweging van de speelbal zal zijn. Denkt U hierbij maar weer aan onze pique. Na de voorwaartse beweging treedt het dwarseffect in werking en zal de speelbal, bij de diagonale keuvoering, een flauwe bocht beschrijven. Als we de keu nu steiler, dus verticaler houden, dan is de voorwaartse beweging van de speelbal gering en treedt spoedig het dwarseffect in werking, met als resultaat, een scherpe bocht.

Figuur 102 laat ons zien, hoe het resultaat van de masse zal zijn, bij gebruik van verschillende hellingshoeken. Omdat de masse een bocht beschrijft, is hij uitermate geschikt voor het oplossen van spelsituaties, waarbij de ballen bijna of geheel gemaskeerd liggen. Bij dergelijke spelsituaties kunnen we immers onmogelijk dun via bal 2 naar bal 3 spelen. Een masse kan hierbij uitkomst bieden. Figuur 103 geeft een handige methode weer om aan te geven, waar we de pomers op de speelbal moeten

richten. In dit figuur is de wijzerplaat van de analoge klok geprojecteerd en kunnen we met behulp van deze wijzerplaat, de verschillende plaatsen op de speelbal aanduiden. Voor rechts dwarseffect hebben we te maken met: 2, 3, 4 en 5 uur en voor links dwarseffect luidt de codering: 7, 8, 9 en 10 uur. 6, 11, 12 en 1 uur worden bij de masse niet gebruikt.

Te uwer orientatie: 6 uur is het mikpunt op de speelbal, waarbij geen dwarseffect wordt gegeven. U gebruikte dit mikpunt voor de pique's van het vorige hoofdstuk. Om enig inzicht te verschaffen hoe we een correct gebruik van de verschillende mikpunten op de speelbal kunnen maken, volgen hier drie voorbeelden.

Figuur 104 toont een spelsituatie waarbij de afstand tussen de speelbal en bal 2 even groot is als de afstand tussen bal 2 en bal 3. In zo'n geval kunnen we het beste op 3 uur richten.

In figuur 105 liggen de speelbal en bal 2 dicht bij elkaar, terwijl de derde bal iets verder weg ligt. Nu is het raadzaam, om op 2 uur te richten. Figuur 106 geeft een situatie weer, waarbij de tweede en de derde bal dicht bij elkaar liggen, met de speelbal iets verder weg. Hier spelen we op 4 uur. In figuur 106 wordt tevens de hellingshoek iets diagonaler gehouden in vergelijking met de figuren 104 en 105.

### De pique-exterieur of in-pique

Met behulp van de pique-exterieur is het mogelijk om de speelbal in eerste instantie een baan naar links of naar rechts te laten beschrijven, om hem daarna, door het dwarseffect, in de volledig tegenovergestelde richting te laten lopen.

Om het praktische nut van de pique-exterieur te doorgronden, kijken

we eerst naar figuur 112. Zo'n spelsituatie is natuurlijk heel makkelijk op te lossen door middel van een trekstoot. De tweede bal zal echter niet richting bal 3 lopen, dus er is geen verzameling mogelijk. Figuur 113 geeft dezelfde spelsituatie van figuur 112 weer, nu hebben we echter de pique-exterieur gebruikt. We spelen bal 2 iets links van het hartpunt waardoor het mogelijk is om deze bal in de hoek, dus richting bal 3, te sturen. Om de carambolage te verzekeren moeten we rechts dwarseffect gebruiken. De speelbal zal eerst iets naar links lopen, om daarna, door het rechtse dwarseffect, naar rechts uit te wijken.

Figuur 115 toont een identieke werkwijze, maar nu over de lengterichting van het biljart. Een ander voorbeeld van het pique-exterieur principe treft u in figuur 117 aan. Figuur 116 toont dat de tweede bal onmogelijk verzamelbaar is, als we de figuur door middel van een trekstoot oplossen. Met behulp van de pique-exterieur, zie figuur 117, is dit verzamelen wel mogelijk. Hier wordt iets rechts van het middelpunt van de tweede bal gestoten met behulp van het linkse dwarseffect, komt de carambole toch tot stand. Het zal u duidelijk zijn, dat de pique-exterieur tot de hoge school van het biljarten behoort.

### Oefenopgave

Om ons de masse eigen te maken, gaan we eerst met 1 bal werken. Zoals op figuur 102 is te zien, leggen we de speelbal op de midden benedenacquit en proberen de looplijnen A, B en C na te spelen. Het is hierbij niet zo belangrijk, dat u exact dezelfde uitkomst krijgt als de tekening aangeeft. Uiteraard is het wel belangrijk, dat uw speelbal een bocht beschrijft. Als de bocht naar rechts eenmaal goed verloopt, probeert u dezelfde oefening, maar nu met een bocht naar links. Als dit goed afgaat, vervolgen we de training met de figuren 104, 105 en 106.

Deze drie figuren tonen een masse, waarbij de speelbal een bocht naar rechts maakt. Het is zeer nuttig om deze figuren ook in zijn spiegelbeeld te oefenen.

Figuur 107 geeft een voorbeeld van zo'n gespiegelde situatie. Daarna spelen we figuur 108. Dit spelpatroon toont dat een masse ook zinvol kan zijn, als de speelbal over 1 over meerdere banden moet lopen.

Bij figuur 109 moet de speelbal een scherpere bocht beschrijven dan bij figuur 108 en daarom spelen we deze figuur met een verticalere hellingshoek. Daarna oefenen we figuur 110. Dit is een fraaie masse diagonaal over het speelveld. Figuur 111 is een stootbeeld waarbij het mogelijk is om de ballen in de

linker bovenhoek te verzamelen. Alvorens u aan de pique-exterieur begint, is het raadzaam om eerst weer wat oefeningen door te nemen met een horizontale keuvoering. Uw spieren moeten eerst weer enige ontspanning hebben. Daarna trainen we de figuren 113, 114 en 115. Figuur 117 is een uiterst moeilijk stoot en daarom is het raadzaam, om hier aan te beginnen, als alle voorgaande oefeningen van de pique en de masse zijn gelukt.

## De serie-americaine

### Deel 1

Dat kan ik ook, zei de leek op biljartgebied, bij het aanschouwen van een perfect uitgevoerde serie-americaine.

Toen hij het even later zelf probeerde, moest hij echter tot de conclusie komen, dat zijn eerder gedane uitlating een schromelijke onderschatting bleek van de moeilijkheid van de serie-americaine.

Het lijkt inderdaad zo'n uiterst eenvoudig spelletje, als je ziet hoe een ervaren librespeler, de ballen zachtjes tangs de banden vooruit drijft. De ene carambole na de andere wordt gemaakt, zonder dat er een grote verandering in de spelsituatie optreedt. De gedachte dat het hier om een simpel trucje gaat, is dan ook zeker niet onbegrijpelijk. Als de serie-americaine goed wordt uitgevoerd, lijkt het ogenschijnlijk alsof het totaal geen moeite kost. Maar oh wee, als je het zelf moet uitvoeren. Er hoeft maar een heel klein foutje gemaakt te worden en de ideale positie is bedorven en probeer dan die positie maar weer terug te brengen!

Velen vergissen zich lelijk in de problemen die zich bij het spelen van de serie-americaine kunnen voordoen. Om ons deze speelwijze eigen te maken, hebben we een aantal jaren intensieve training nodig en dat vraagt natuurlijk veel inspanning en doorzettingsvermogen. Het leren van de serie-americaine is ongetwijfeld een monnikenwerk en vergt veel geduld en tijd van de beoefenaar. Daar staat dan tegenover, dat de beloning van onze arbeid in de vorm van een hoge serie, rijkelijk kan zijn. Als we de speelwijze goed beheersen, hoeft een serie van bijvoorbeeld 100 caramboles, voor veel biljarters een mijlpaal in hun carrière, niet tot de onmogelijkheden te behoren. Wellicht zullen we daarna nog pogingen ondernemen, om een partij in 1 beurt te beëindigen. Een ongekennde sensatie, die met behulp van de serie-americaine niet volledig onmogelijk is. Er is in een partij libre niets zo produktief als de serie-americaine. Een geroutineerde librist kan op deze wijze met een redelijk gemak, een serie van 300 a 400 caramboles maken, in een tijdsbestek van pakweg een half uur.

Er is zelfs een topbiljarter geweest, die het presteerde, om een serie van 500 caramboles te maken in twintig minuten.. ja, U leest het

goed, in slechts twintig minuten tijd. Hij vertelde overigens later, dat de bewuste serie eigenlijk te snel was gespeeld. Het grote gevaar van dit razendsnelle spelen, is dat het noopt tot slordigheden, met alle consequenties van dien. Dit zou kunnen leiden tot het verliezen van de ideale positie, of zelfs tot het missen van de carambole. Bovendien loopt men zo het gevaar, dat men voor de volgende carambole al stoot, terwijl de ballen nog niet stil liggen. Onnodig te vermelden, dat dit een reglementair onjuiste carambole op zou leveren.

Een goed uitgevoerde serie-americaine moet op een bepaald tempo, of cadans worden gespeeld. Voor de librist in spe is het echter raadzaam, om vooral in de beginfase van de studie, het tempo laag te houden. We moeten eerst goed nadenken wat we van plan zijn te spelen voordat we stoten en dat vergt tijd. Als de serie-americaine eenmaal goed verloopt, zal het juiste tempo zich vrijwel automatisch aankondigen. Het is bij het spelen van de serie-americaine van belang, dat bal 2 en 3 dicht bij een van de banden liggen en ook moeten zij zich onder een hoek van circa 40 tot 45 graden ten opzichte van een van de banden bevinden. Zie figuur 118. De verst van de band liggende bal, niet de speelbal, moet een lijn beschrijven die vrijwel

evenwijdig met de band loopt. Zie figuur 119. De rechtshandige biljarter speelt met de wijzers van de klok mee en de linkshandige biljarter, tegen de wijzers van de klok in. Zie hiervoor de figuren 120 en 121. Deze ideale speelrichting noemen we 'met de hand' meespelen. Men spreekt van 'tegen de hand' inspelen, als de ballen in tegenovergestelde richting liggen, dan de ideale speelrichting. De serie-americaine moet op een bepaald tempo uitgevoerd worden. Als de ballen echter tegen de hand in liggen, moeten we om caramboles op een bepaald gedeelte van de lange band te kunnen maken, vrijwel steeds rond het biljart lopen. Liggen de ballen daarentegen met de hand mee, dan is de zaak heel goed of te werken, zonder steeds om te moeten lopen. Voor het tempo spelen is dit laatste natuurlijk veruit te prefereren. Er is niets op tegen om incidenteel eens om te lopen, maar steeds heen en weer lopen werkt funest.

Als we de basisstootjes gaan ontleden, komen we op een drietal vrij eenvoudige stootjes nit. Stootjes, die door vrijwel iedere biljarter met gemak uitvoerbaar zijn. Het telkens precies op maat spelen van deze stootjes, vraagt echter een grote mate van spierbeheersing, die alleen maar te leren is, door zeer frequent te trainen. De drie basisstootjes zijn:

9 De drijfstoet. (zie figuur

122 en 123). Hier spelen we via de dichtst bij de band liggende bat, in de figuren 122 en 123 de rode, naar bat 3. Bat 2 loopt hierbij via de band richting bat 3. Hij mag desnoods de derde bat treffen, maar hij mag niet de derde bat zo hard raken, dat de derde bat uit zijn ideale lijn wordt gebotst. De ideale lijn voor de derde bat is de lijn die vrijwel evenwijdig met de band loopt.

Als de drijfstoet goed wordt uitgevoerd, is hij meerdere malen te herhalen. Figuur 123 geeft dit weer.

- De klotsstoet. Hierbij wordt de tweede bat, na botsing met de speelbal en de band, door de speelbal opgevangen. Er is dus sprake van een dubbele botsing tussen de speelbal en bat 2. Zie figuur 124.
- De plaatsstoet. Bij de plaatsstoet, het woord zegt het al, wordt er een plaatsing genomen, om een van de twee hiervoor genoemde basisstootjes voor te bereiden.

Bij figuur 125 moet er een klotsstoet worden voorbereid en bij figuur 126 een drijfstoet.

Vroeger was de klotsstoet de belangrijkste stoet in de serie-americaine. Met behulp van dit stoetje is het mogelijk om veel caramboles te maken op een klein gedeelte van het biljart. De keerzijde van de medaille is, dat de ballen door dit hele zachte spelen, heel snel vast komen te liggen. Vooral als men te maken heeft met een wat ouder taken, waarin nogal wat putjes zitten, kan dit problemen geven.

Tegenwoordig is het gebruikelijk, om het accent wat meer op de drijfstoet te leggen. Met behulp van die drijfstoet, is het mogelijk om grover te spelen in vergelijking met de klotsstoet. Door deze speelwijze maakt men op hetzelfde gedeelte van het biljart mindere caramboles, maar de kans dat de ballen vast komen te liggen, is door dit ruimere spelen geringer.

Een groot voordeel dus. Hierbij moet opgemerkt worden, dat we alle drie de basisstootjes nodig hebben, maar op den duur is het wel mogelijk om het accent op de drijf- of op de klotsstoet te leggen.

## Oefenopgaven

Speelt U de figuren 123 tot en met 126 na en probeer daarbij het resultaat te krijgen, zoals dat in de tekst omschreven is. Zo moet bijvoorbeeld bij het naspelen van figuur 123 een nagenoeg identiek figuur overblijven, dus weer een drijfstoet. Na figuur 124 zal er waarschijnlijk een plaatsstoet volgen. Figuur 125 moet na het maken van de carambole, de spelsituatie van figuur 124 opleveren en figuur 126 moet de spelsituatie van figuur 123 opleveren. Let U er bij het trainen van de serie-americaine goed op, dat U zich telkens even opricht na het spelen van een carambole, om daarna weer te buigen voor de volgende carambole. Doet U dit niet, dan kan het mogelijk zijn, dat U na verloop van tijd last van uw rug krijgt. De rugspieren moeten namelijk niet star en in een en dezelfde houding worden gehouden, maar in beweging blijven.

De serie-americaine

Deel 2 - enige herstellingsstootjes

Als we de beschikking zouden hebben over werkelijk perfect materiaal, dus een volkomen zuiver lopend biljart, zonder enige putjes, een setje puntgave en elastische biljartballen en een steeds perfecte stoottechniek, dan zou het in principe mogelijk moeten zijn, om de gehele serie-americaine met behulp van alleen de drie basisstootjes (de drijfstoet, de klotsstoet en de plaatsstoet) of te werken. Uiteraard zijn de hiervoor genoemde zaken, bij lange na niet altijd aanwezig en daarom hebben we ook nog een aantal herstellingsstootjes nodig.

Om u hierin enig inzicht te verschaffen, treft U een aantal veel voorkomende herstellingsstootjes aan. Bij al deze voorbeelden is figuur A telkens de uitgangspositie en figuur B het gewenste vervolg hierop. Laten we alle voorbeelden eens nader beschouwen.

Figuur 127A is een plaatsstoet en als deze goed uitgevoerd wordt, krijgt U figuur 127B, de zogenaamde klotsstoet.

Figuur 128A lijkt erg veel op 127A, de ballen liggen hier echter zodanig dat we nu niet meer dun via bal 2 naar bal 3 kunnen spelen en daarom masseren we deze spelsituatie om figuur 128B te krijgen. Figuur 129A toont een spelsituatie, waarbij bal 2 en bal 3 niet onder een hoek van circa 45 graden ten opzichte van de band liggen. Zoals U inmiddels hebt geleerd, is dit een basisvoorwaarde om de serie-americaine te vervolgen.

Om deze situatie te herstellen, moeten we bal 2, in dit geval de witte bal, iets naar voren sturen. Figuur 129B toont dat de situatie weer is hersteld.

Bij figuur 130A en 131A moeten we eveneens de hoek van circa 45 graden herstellen. Bij figuur 130A is dit nog goed realiseerbaar met een horizontale keuvoering, maar bij figuur 131A is dit alleen maar bereikbaar door gebruikmaking van de masse.

Figuur 132A spelen we zeer dun van bal 2 om vol op bal 3 terecht te komen. Hierdoor kunnen we een klotsstoet bereiken (zie figuur 132B).

Figuur 133A toont een spelsituatie, waarbij we via bal 2 en bal 3 naar de band spelen. Het is hierbij van belang dat Uw speelbal niet vast bij de band komt te liggen. Hierdoor kunt U het spelen van een masse, een toch altijd moeilijk stootbeeld, prima vermijden. Figuur 133B laat zien hoe de ideale situatie er hierna uit ziet. Bij figuur 134A moeten we eerst naar de hand spelen. Om de hoek van circa 45 graden weer te bereiken, moet de speelbal na het raken van de band, eerst de rode bal raken en daarna de witte. Figuur 134B toont de gewenste vervolgpositie.

Ook in figuur 135A roepen we de hand te hulp om de serie-americaine te herstellen. Figuur 136A lijkt veel op 135A, maar nu moeten we masseren om figuur 136B te krijgen. Bij figuur 137A roepen we zelfs twee banden te hulp.

Een zeer interessante herstellingsstoet is de spelsituatie van figuur

138A. De ruimte tussen bal 3, in dit geval dus de rode bal, en de band is hier te krap om bal 2 op de gebruikelijke wijze naar de gewenste 45 graden hoek te sturen. We spelen hier vrij vol op bal 2, deze bal botst op zijn beurt tegen bal 3 en daarna komt de botsing tussen de speelbal en bal 3 en dus de carambolage tot stand.

Figuur 138B toont dat er door deze werkwijze, eigenlijk een vorm van de ontmoetingsstoet, weer voldoende ruimte tussen de derde bal en de band is geschapen om de serie-americaine te vervolgen. Bij figuur 139A moeten we de speelbal zo dun mogelijk langs de rode bal sturen, om de controle over deze bal niet te verliezen.

## Een leidraad

Het opsporen van eventueel gemaakte fouten, is in onze biljartstudie een essentieel onderdeel.

Gedurende de training is het niet zo verschrikkelijk om foutjes te maken, maar het is wel noodzakelijk dat we exact kunnen aangeven waar mis is gegaan, opdat we de betreffende fout in de nabije toekomst zullen vermijden.

Om U op weg te helpen bij het stellen van de juiste diagnose bij een eventueel gemaakte fout binnen de serie-americaine, treft U een drietal voorbeelden aan.

Kijkt U eerst eens naar de figuren 140, 141 en 142.

Bij alle figuren is het uitgangspunt nagenoeg identiek. In figuur 140 is er tweemaal de correcte dikte op bal 2 gespeeld, waardoor de situatie riant is gebleven. Bij figuur 140C is nog steeds de drijfstoet gehandhaafd.

In figuur 141 is er tweemaal te dun op bal 2 gespeeld waardoor de situatie is bedorven. In figuur 142 is er tweemaal te dik op bal 2

gespeeld, eveneens met een bedorven serie-american position. Bekijkt U deze twee figuren zeer aandachtig, want zij kunnen als leidraad fungeren bij het opsporen van de door U eventueel gemaakte fouten.

Herstelling in meer stootjes

In figuur 143 treft U een veel voorkomende spelsituatie aan.

Hier is de ideale situatie voor de serie-american enigszins aangetast.

De figuren 143A tot en met 143D tonen de werkwijze aan hoe we de zaak toch nog kunnen herstellen.

Figuur 143C kunt U zowel met behulp van een trekstoet als met een pique spelen. De pique heeft echter het voordeel dat de vaart van bal 2 beter „beheersbaar“ is.

les 9

De werkwijze van figuur 143A tot en met 143D is natuurlijk het gemakkelijkste als de ballen nogal dicht bij de hoek liggen.

Oefenopgave

Neemt U voor deze les eerst de figuren 127 tot en met 139 door. Het zou hierbij ideaal zijn, als het U lukt om de spelsituaties van de figuren B weet te realiseren. Uiteraard is het geen ramp of zou er slecht zijn gespeeld, als U in plaats van de in B geschetste figuren een van de twee andere basisstootjes van de serie-american krijgt.

Het gaat ons uiteindelijk om het kunnen vervolgen van de serieamerican.

Speelt U daarna de figuur 140 na. Als laatste oefening nemen we de figuren 143A tot en met 143D door.

Het is zeer de moeite waard veel tijd voor deze oefening uit te trekken omdat het herstellen van de serie-american op deze wijze in de praktijk nogal vaak voorkomt.

Het is raadzaam om na het intensief trainen van de serie-american, weer een wat grotere spelsituatie te oefenen.

Neemt U dus daarna enkele seriestoten of wat grotere trekstoten door. De spieren moeten na het spelen van klein spel, weer enige ontspanning krijgen.

Veel plezier en sterkte bij het trainen van de herstellingsstootjes.

De serie-american

Deel 3 - het brengen

Om het optimale rendement uit de serie-american tijdens een partij te halen, zullen we in staat moeten zijn de biljartballen vanuit een willekeurige spelsituatie naar de serie-american te manoeuvreren.

In een partij libre kan de opbouw van een serie als volgt gaan. U krijgt van uw tegenstander een spelsituatie die, als U geluk heeft, een standaard-seriestoot is. Veel vaker komt het echter voor, dat er een positie ligt, waarbij U al blij mag zijn dat U de carambole maakt. In zo'n geval zullen onze ambities niet verder kunnen reiken dan onze speelbal na carambolage dicht bij de derde bal te brengen. De ideale afstand tussen deze ballen bedraagt zo'n 6 tot 10 cm.

Als we deze werkwijze een paar caramboles kunnen volhouden is de kans aanwezig, dat er een seriestoot ontstaat.

Onze strategie moet zijn gericht op het sturen van de biljartballen naar een van de hoeken van het biljart, of richting korte band. Als we met onze opbouw zo ver zijn dat we de hock of de korte band hebben bereikt, staat ons een aantal stootbeelden ten dienste die kunnen leiden tot het brengen van de serie-americaine. Dit brengen is een uiterst precies werkje. Bepaalde spelsituaties moeten vaak op de millimeter nauwkeurig worden gestoten om het beoogde doel te bereiken. Een baldikte te hard of te zacht gestoten kan de zaak al volledig bederven. Bij het spelen van de standaard-seriestoten is er nog een kleine marge in dosering van de stoot. Bij het spelen of brengen van de serie-americaine is die speelruimte vaak vrijwel nihil. Hierna volgt een selectie van veel voorkomende spelsituaties die tot het brengen van de serie-americaine kunnen resulteren.

Bij alle spelsituaties is A steeds de beginpositie en B het gewenste vervolg hierop. In figuur 144A moet de speelhal bal 2 zeer vol treffen, om daarna bal 3 zeer dun te raken. Dit zeer dunne raken van de derde bal is noodzakelijk om de ruimte tussen bal 3 en de band groot genoeg te houden om bal 2 hierin te spelen. Bij figuur B is dit doel bereikt.

In figuur 145A moet bal 2 zodanig worden geraakt, dat er een ruimte voor bal 3 wordt geschapen. Bal 2 moet hier dus iets „los" van de band komen.

Bij figuur 146A spelen we bal 2 over een band richting bal 3. Figuur 147A toont een spelsituatie waarbij de rode bal dusdanig wordt gespeeld, dat hij iets meer dan een baldikte van de band komt te liggen. Deze afstand is voldoende om straks bal 2 links van bal 3 te sturen, waardoor een hoek van circa 45 graden ontstaat. Bij figuur 148A spelen we via de witte bal en de band dun langs de derde bal. In de tussentijd loopt de witte bal via de band richting bal 3. Figuur 148B toont weer het gewenste resultaat. In figuur 149A spelen we de tweede bal via twee banden richting bal 3. Figuur 150A is hierop een kleine variant. Nu loopt bal 2 echter over een band.

De figuren 151A en 152A geven een nagenoeg identieke werkwijze weer als de figuren 149A en 150A. Nu maken we echter gebruik van de trekstoot.

Bij de figuren 153A en 154A piqueren we om de serie-americaine te brengen. Figuur 155A toont een spelsituatie waarbij de ballen na twee stoten de ideale positie opleveren.

Met deze twaalf voorbeelden heeft U een indruk gekregen, hoe de werkwijze kan zijn om de serie-americaine te brengen.

## Het nemen van de hoeken

Om de serie-americaine „rond" het biljart te kunnen spelen, moeten we bij machte zijn de hoeken te kunnen nemen met behoud van de ideale positie. De figuren 156A tot en met D geven aan hoe U dit het beste kunt bereiken. U stapt bij het nemen van de hoeken of van de regel dat bal 2 en bal 3 onder een hoek van circa 45 graden ten opzichte van de band moeten liggen.

Figuur 156B toont dat we naar een hoek van circa 90 graden werken. Bij figuur 156C wordt bal 2 zeer vol geraakt, om hem via een of twee banden, door de hoek te sturen. Bij deze figuur is het zeer belangrijk dat de afstand tussen bal 3, in dit geval de witte bal, ongeveer 9 tot 12 cm met de band bedraagt. Als deze afstand namelijk geringer is, dan is er geen ruimte voor bal 2 en is de situatie daardoor bedorven. De figuren 158 en 159 tonen de kleine- en de grote hoeken bij de spelsoort libre. Deze grote hoeken zijn verplicht gesteld bij de hoogste klassen libre op de kleine tafel en de klasse libre grote tafel.

Omdat deze verzwareningen gelden voor spelers die al een grote mate van perfectie in het spelen van de serie-americaine hebben bereikt, laten we de methode voor het spelen van de grote hoeken achterwege.

## Het draaien

Zoals U uit een vorige les al weet, speelt de rechtshandige biljarter de serie-americaine met de wijzers van de klok mee en de linkshandige biljarter tegen de wijzers van de klok in. In een partij kan het voorkomen, dat we de serie-americaine hebben bereikt, zij het tegen de hand in.

We zullen zo'n positie moeten „draaien" om hem met de hand mee te krijgen. De werkwijze om dit plan gestalte te geven, ziet U in de figuren 157A tot en met F. Het draaien is een vrij moeilijke oefening en wordt daarom alleen gebruikt als we nog een flink aantal caramboles moeten maken. Stel, U moet nog slechts zo'n tien caramboles maken, dan heeft het natuurlijk weinig An om de positie nog te draaien. Speelt U dan met een gerust hart de resterende caramboles tegen de hand in.

## Oefenopgave

Speelt U voor deze les de figuren 144 tot en met 155 na. Experimenteer hierbij ook eens op varianten van de figuren. Daarna oefent U op het nemen van de hoeken en als laatste neemt U het draaien door. Met dit hoofdstuk zijn we aan het einde gekomen van ons verhaal over de spelsoort libre. U heeft gedurende de lessen zeer veel oefenstof gekregen en waarschijnlijk is uw spelpeil en uw inzicht in het biljarten aanzienlijk vooruitgegaan.

Heeft U inmiddels, door het vele trainen, ontdekt of herontdekt hoe mooi de spelsoort libre wel kan zijn? Kijkt U eens wat een fraaie patronen seriestoten kunnen opleveren. Geniet eens van een mooi op maat gespeelde amorti. Let eens op hoe professioneel zo'n pique of masse eruit ziet.

Als klap op de vuurpijl krijgen we dan een aantrekkelijk uitgevoerde serie-americanne, waarbij het lijkt alsof de biljartballen aan elastiekjes vast zitten. Al deze elementen dragen in zeer belangrijke mate bij aan de schoonheid van het biljarten in het algemeen en aan de spelsoort libre in het bijzonder.

Om uw interesse in de biljartsport te behouden en te versterken, is het raadzaam om lid te worden bij een serieuze biljartvereniging. U kunt op die manier meedoen met allerlei activiteiten die zo'n vereniging ontplooit. Zo kunt U meedoen met het clubkampioenschap, of als uw ambities verder reiken, inschrijven voor selectiewedstrijden voor Districts-kampioenschappen. En wellicht komt het nog eens zover, dat U met landelijke wedstrijden mee gaat doen. Door zeer veel en gericht te oefenen kunt U uw prestaties aanzienlijk verbeteren. Prestatiegerichtheid is natuurlijk belangrijk om het plezier in het biljarten te behouden, maar het mag nooit het enige doel zijn. Het trainen op zich moet immers ook plezier geven. Het zonnig „bruin" willen worden zonder plezier te hebben om in de zon te liggen is een slechte zaak en je reinste tijdverspilling. Een logisch vervolg op de spelsoort libre, mits het behaalde niveau dit toelaat, zijn de kaderspelsoorten.

Bij iedere studie moet er sprake zijn van een logische opbouw.

Zo zullen we eerst de basisschool moeten doorlopen om via de middelbare school de aansluiting met de hogeschool te krijgen.

De basisschool voor biljarten is de spelsoort libre en de hogere scholen zijn de spelsoorten kader en driebanden, met als B-vak, maar daarom nog zeker geen onbelangrijk vak, de spelsoort bandstoten.

Gerard Klinkert

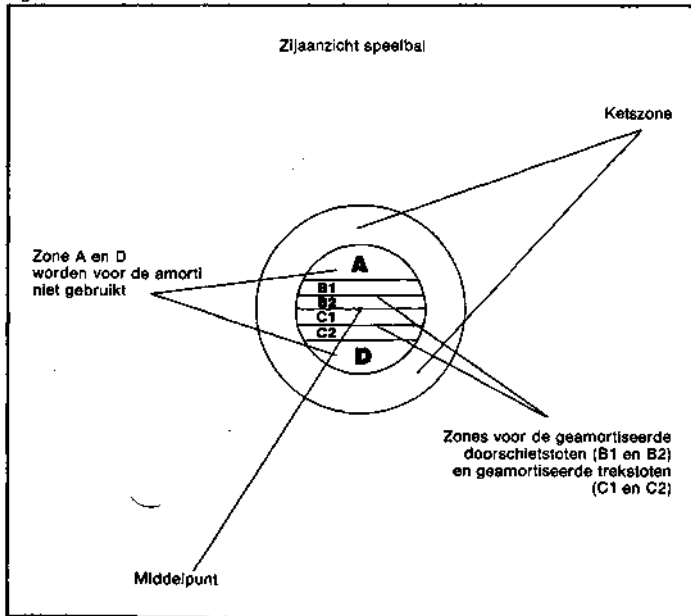
## Inhoud

Foto 9 toont een afwijkende voorhandzetting. Bal 3 ligt hier namelijk in de weg om de standaard voorhandzetting te gebruiken.

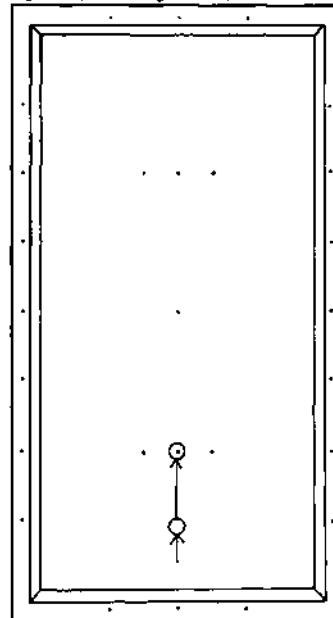
Veel succes met uw biljart studie.

# AFBEELDINGEN

Figuur 1

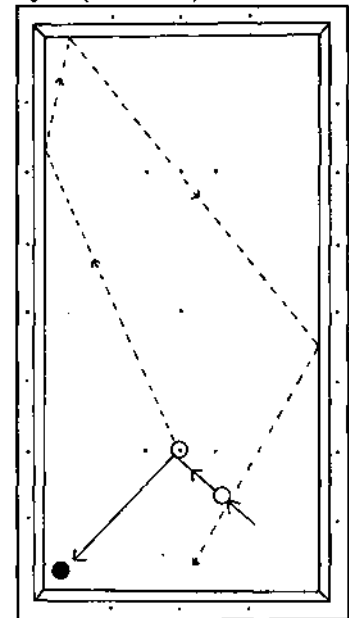


Figuur 2 (de volledige amorti)



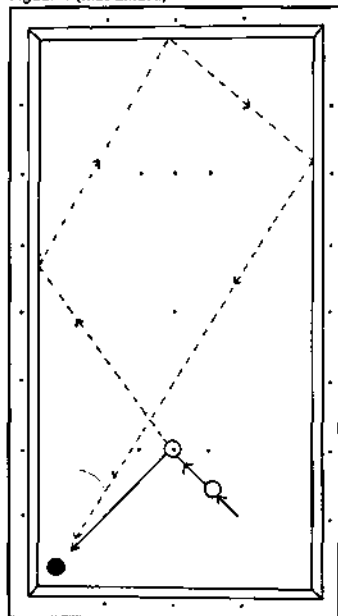
Stoottechniek: Duwen onderarm  
Speelbal : Zone C1 zonder effect  
Bal 2 : Mikpunt 0

Figuur 3 (zonder amorti)



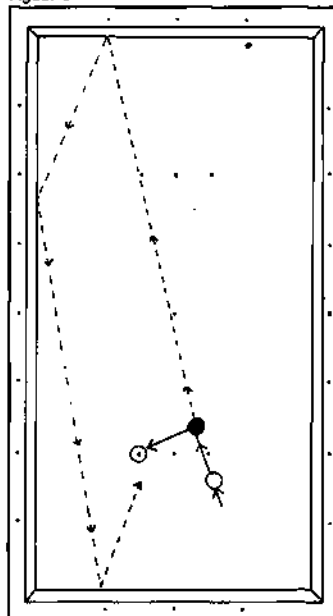
Stoottechniek: Duwen onderarm  
Speelbal : Zone D zonder effect  
Bal 2 : Mikpunt 4 links

Figuur 4 (met amorti)



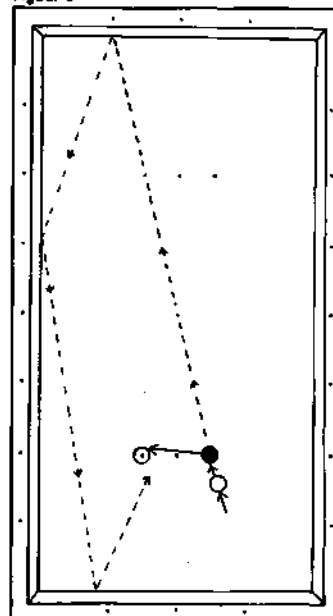
Stoottechniek: Duwen onderarm  
Speelbal : Zone C1 zonder effect  
Bal 2 : Mikpunt 1 links

Figuur 5



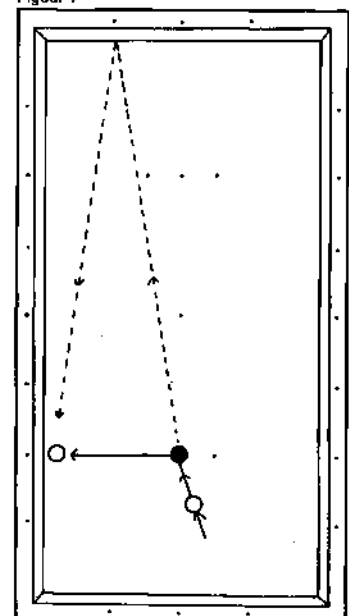
Stoottechniek: Duwen onderarm  
Speelbal : Zone C1 zonder effect  
Bal 2 : Mikpunt 1 links

Figuur 6



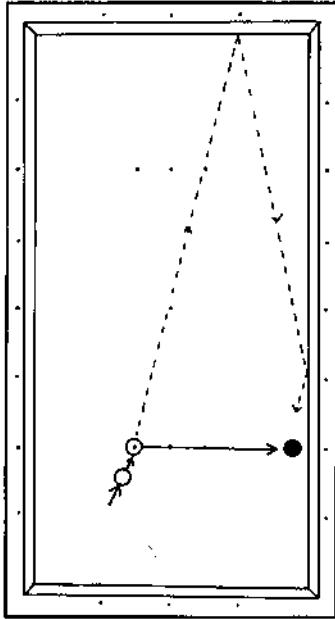
Stoottechniek: Tempo-pols  
Speelbal : Zone B1 zonder effect  
Bal 2 : Mikpunt 1 links

Figuur 7



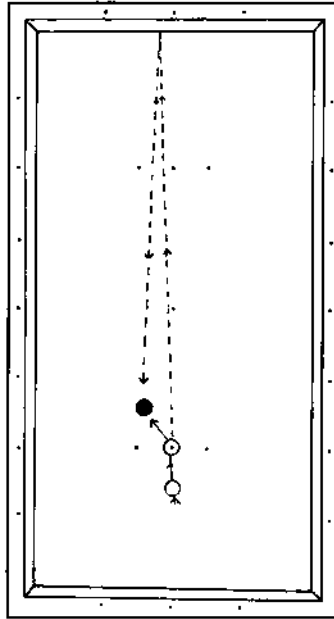
Stoottechniek: Duwen onderarm  
Speelbal : Middelpunt zonder effect  
Bal 2 : Mikpunt 2 links

Figuur 8



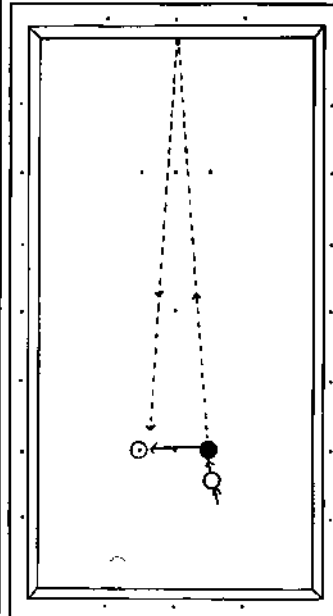
Stoottechniek: Tempo pols  
 Speelbal : Zone B2 zonder effect  
 Bal 2 : Mikpunt 2 rechts

Figuur 9



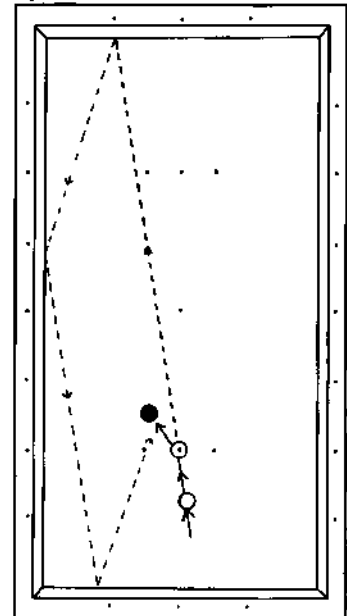
Stoottechniek: Duwen-onderarm  
 Speelbal : Middelpunt zonder effect  
 Bal 2 : Mikpunt 1 links

Figuur 10



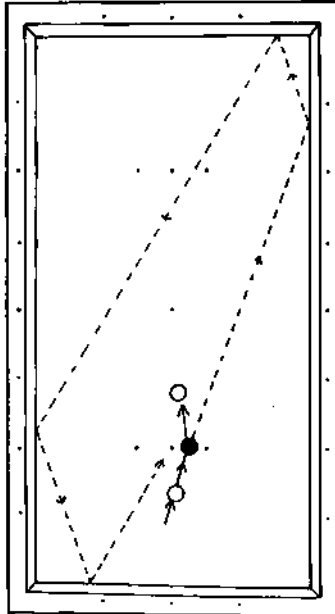
Stoottechniek: Tempo pols  
 Speelbal : Middelpunt zonder effect  
 Bal 2 : Mikpunt 1 links

Figuur 11



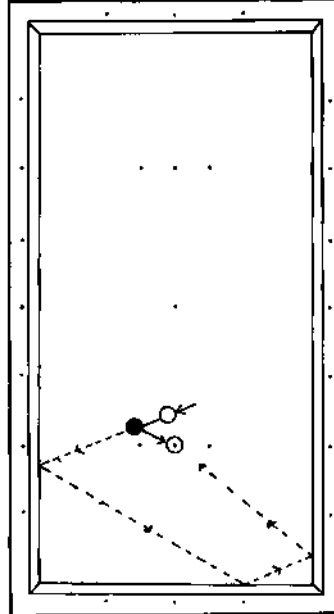
Stoottechniek: Duwen-onderarm  
 Speelbal : Middelpunt  
 Bal 2 : Mikpunt 1 links

Figuur 12



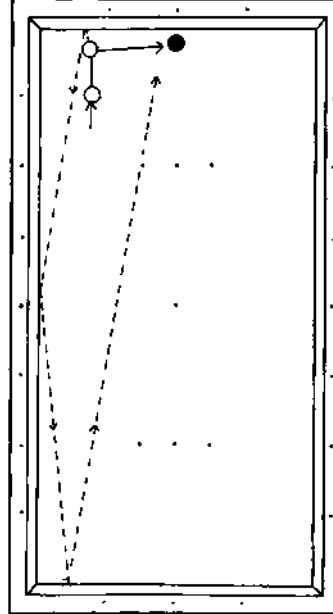
Stoottechniek: Duwen-onderarm  
 Speelbal : Middelpunt zonder effect  
 Bal 2 : Mikpunt 1 links

Figuur 13



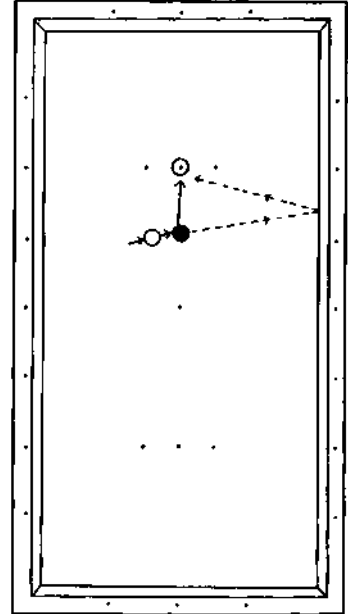
Stoottechniek: Tempo pols  
 Speelbal : Zone C1 zonder effect  
 Bal 2 : Mikpunt 1 links

Figuur 14



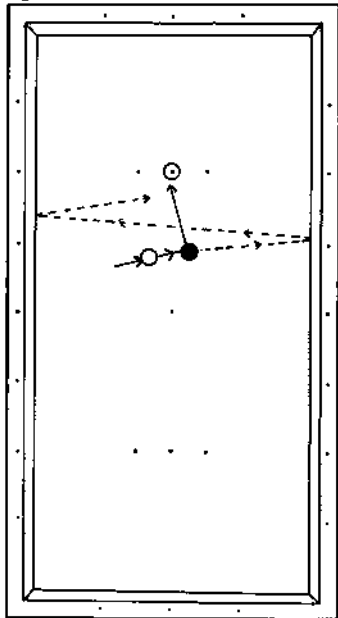
Stoottechniek: Duwen-onderarm  
 Speelbal : Zone C1 rechts effect  
 Bal 2 : Mikpunt 1 rechts

Figuur 15



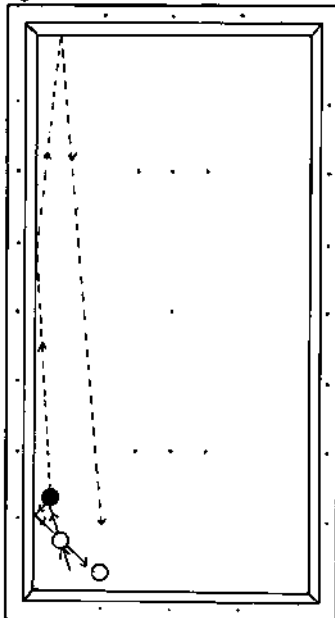
Stoottechniek: Tempo pols  
 Speelbal : Middelpunt zonder effect  
 Bal 2 : Mikpunt 2 links

Figuur 16



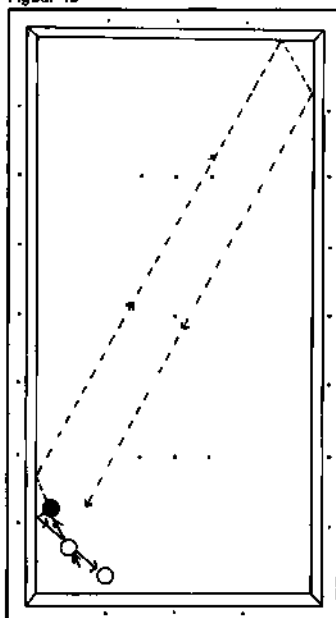
Stoottechniek: Tempo pols  
 Speelbal : Zone C1 rechts effect  
 Bal 2 : Mikpunt 2 links

Figuur 17



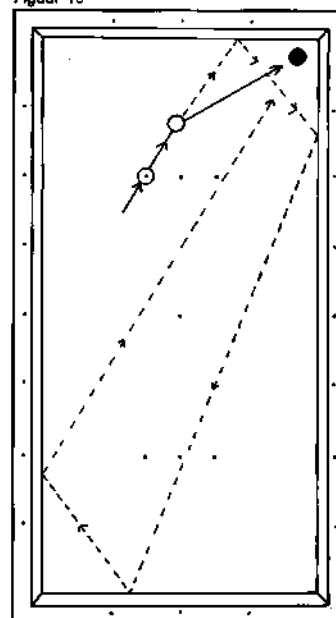
Stoottechniek: Duwen-onderarm  
 Speelbal : Zone C2 zonder effect  
 Bal 2 : Mikpunt 2 links

Figuur 18



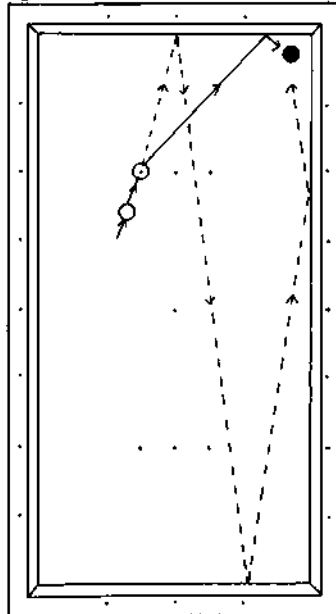
Stoottechniek: Duwen-onderarm  
 Speelbal : Middelpunt zonder effect  
 Bal 2 : Mikpunt 2 links

Figuur 19



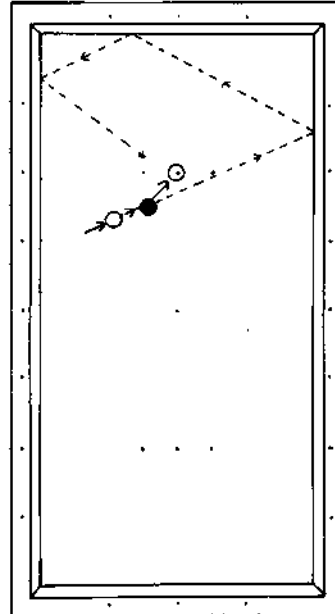
Stoottechniek: Duwen-onderarm  
 Speelbal : Zone B1 zonder effect  
 Bal 2 : Mikpunt 1 rechts

Figuur 20



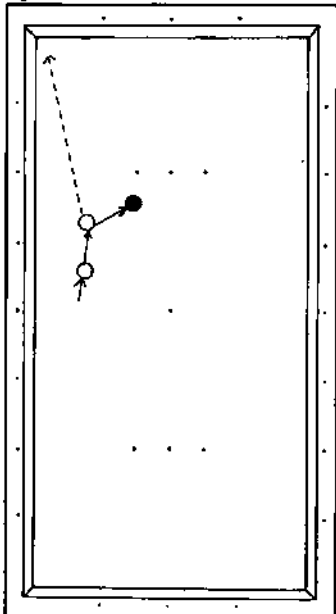
Stoottechniek: Duwen-onderarm  
 Speelbal : Zone B2 1 cm rechts effect  
 Bal 2 : Mikpunt 1 rechts

Figuur 21



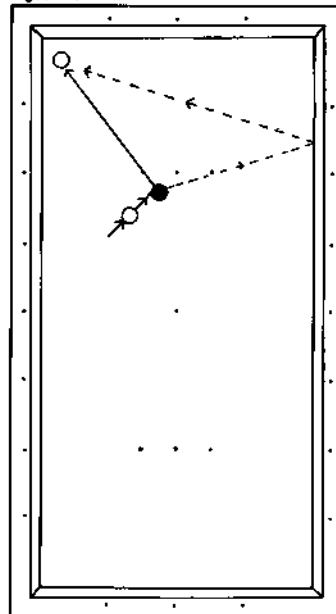
Stoottechniek: Tempo pols  
 Speelbal : Zone B2 zonder effect  
 Bal 2 : Mikpunt 1 links

Figuur 22



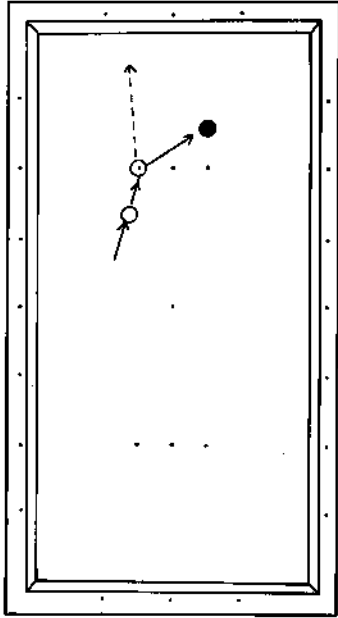
Beginsituatie

Figuur 23



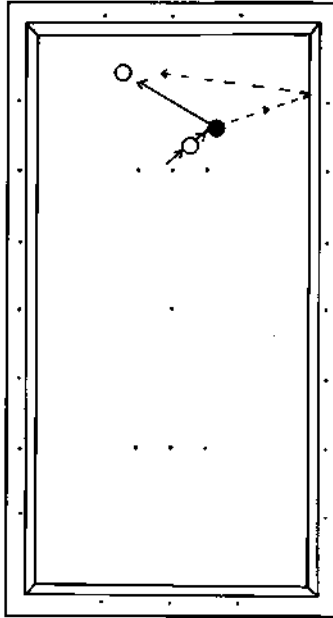
Vervolg

Figuur 24



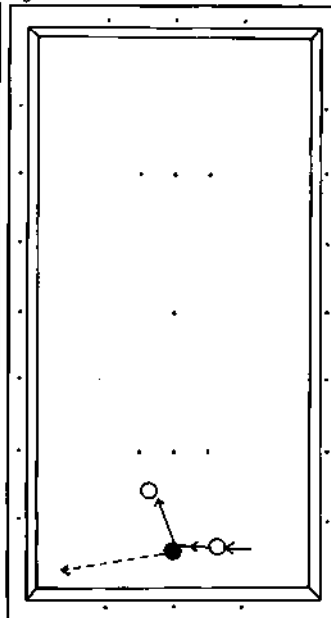
Beginsituatie

Figuur 25



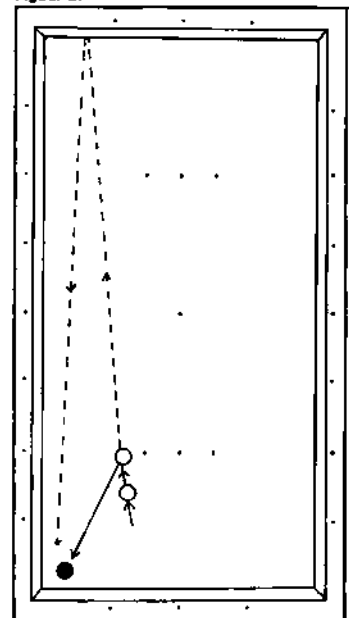
Vervolg

Figuur 26



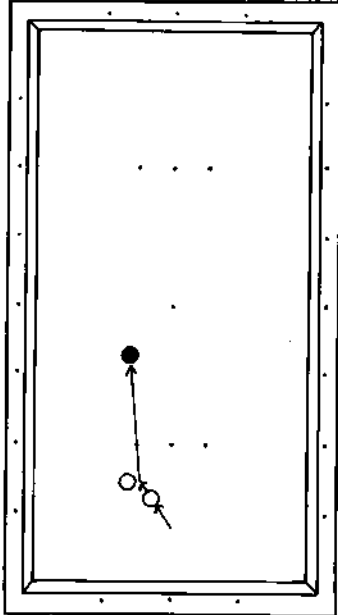
Beginsituatie

Figuur 27



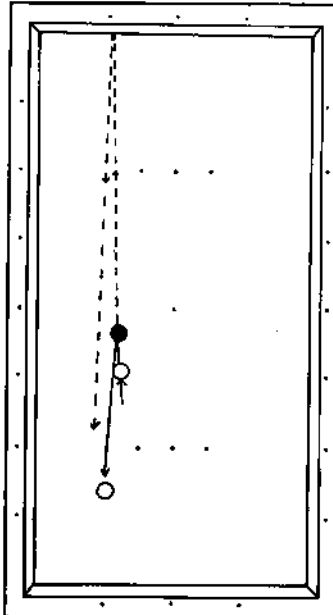
Vervolg

Figuur 28



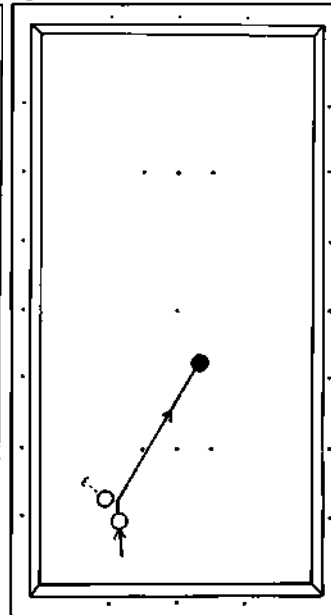
Beginsituatie

Figuur 29



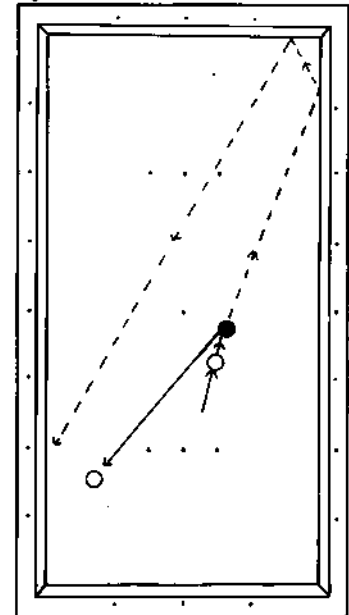
Vervolg

Figuur 30



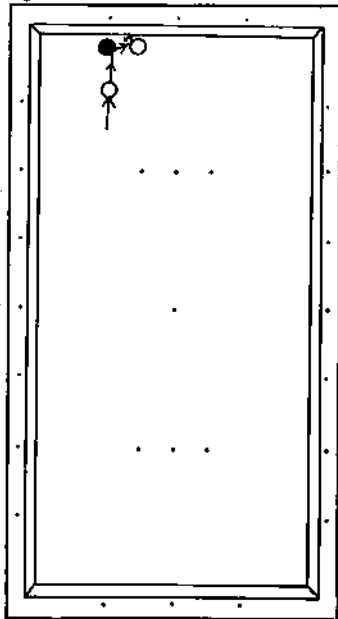
Beginsituatie

Figuur 31



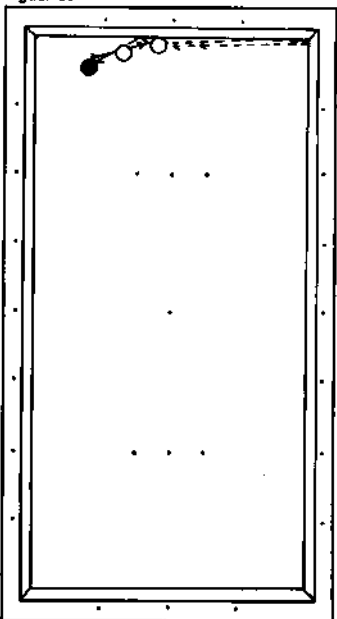
Vervolg

Figuur 32



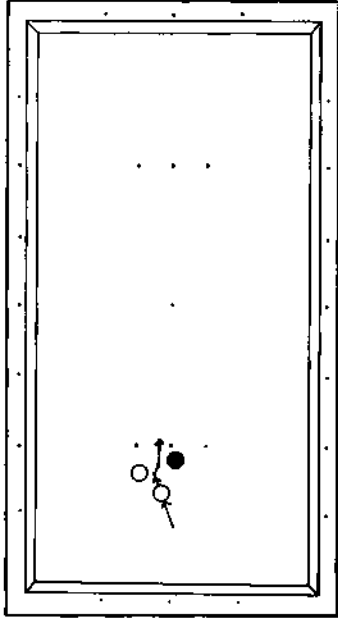
Beginsituatie

Figuur 33



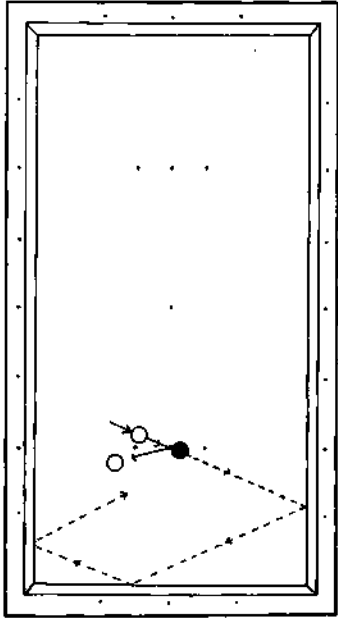
Vervolg

Figuur 34



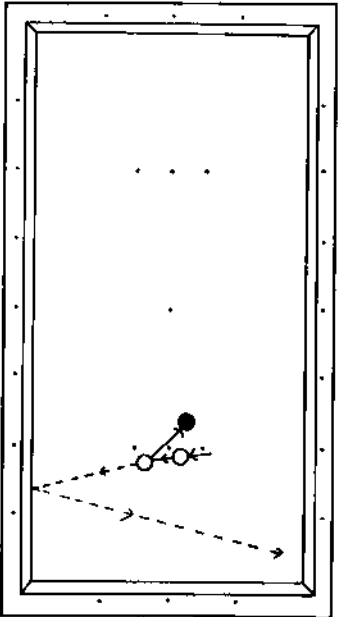
Beginsituatie

Figuur 35



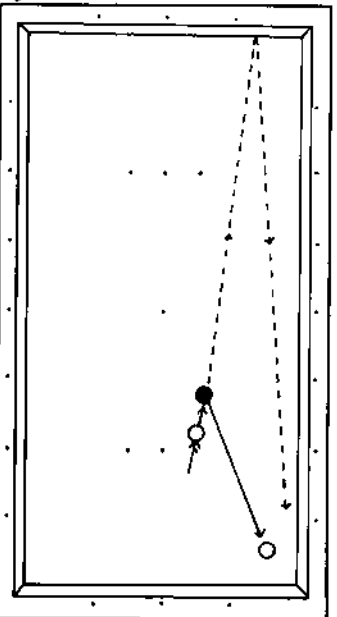
Vervolg

Figuur 36



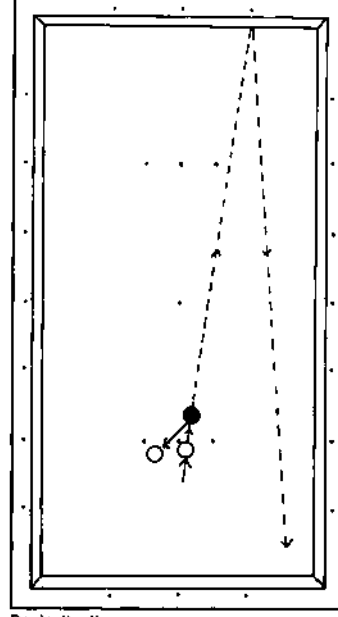
Beginsituatie

Figuur 37



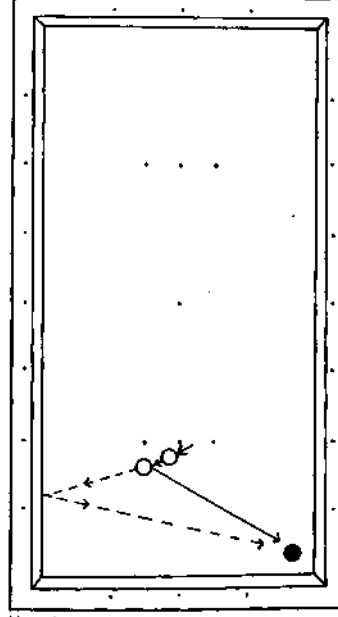
Vervolg

Figuur 38



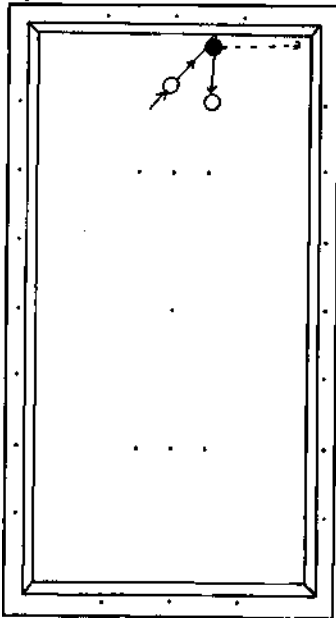
Beginsituatie

Figuur 39



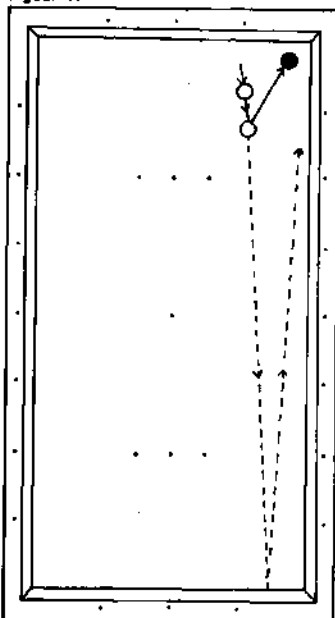
Vervolg

Figuur 40



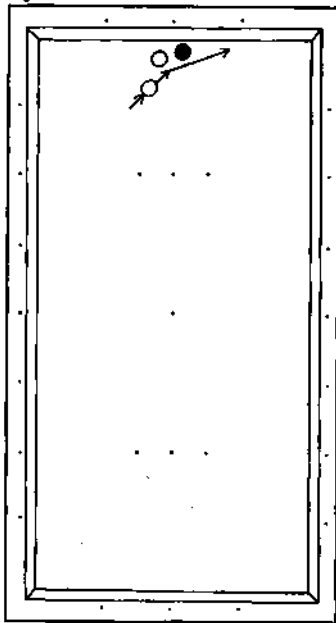
Beginsituatie

Figuur 41



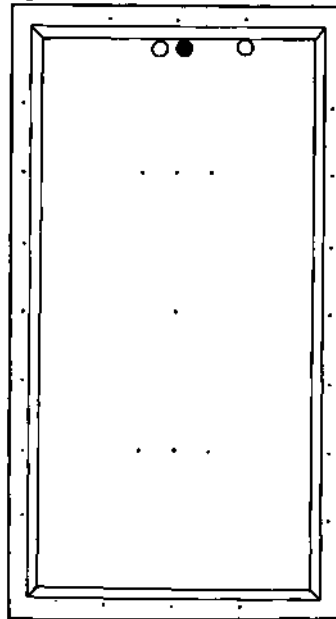
Vervolg

Figuur 42



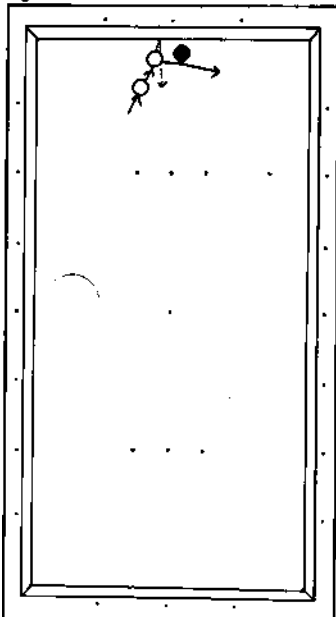
Beginsituatie

Figuur 43



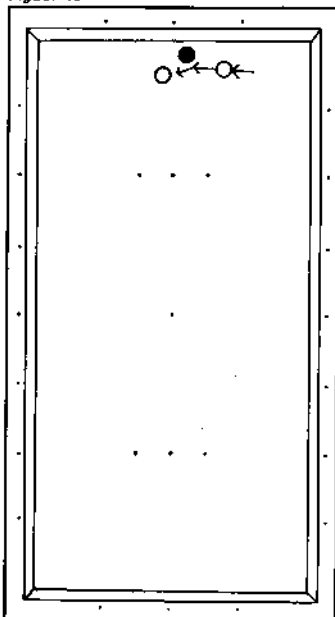
Resultaat van figuur 42  
Onjuist gespeeld

Figuur 44



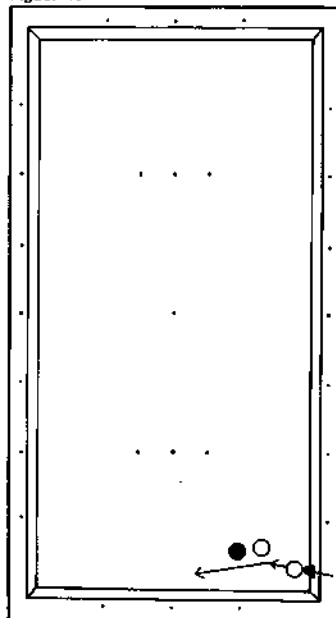
Beginsituatie

Figuur 45



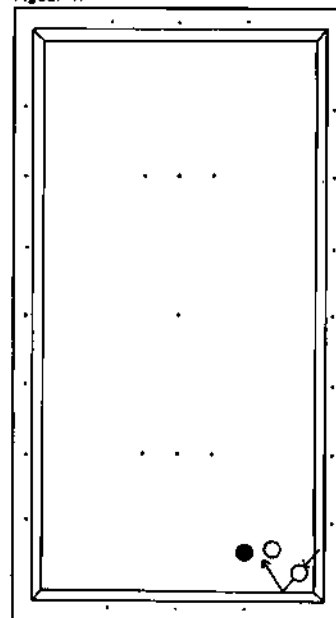
Resultaat van figuur 44  
Juist gespeeld

Figuur 46



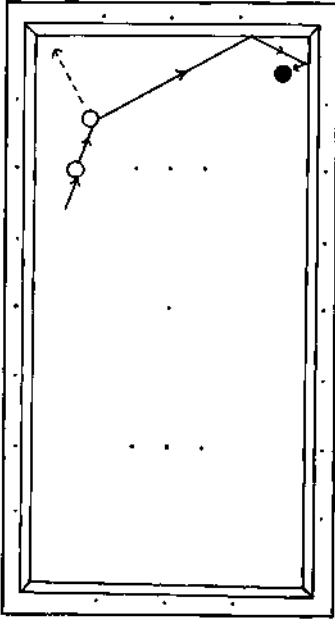
Beginsituatie, hierna dreigt een gevaar  
voor een gemaskeerde figuur

Figuur 47



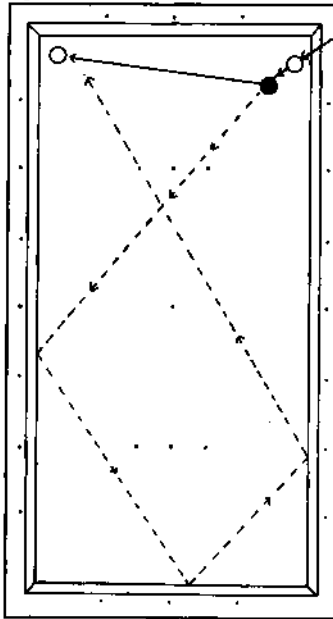
Beginsituatie, hierna is het gevaar  
voor een gemaskeerde figuur nihil

Figuur 48



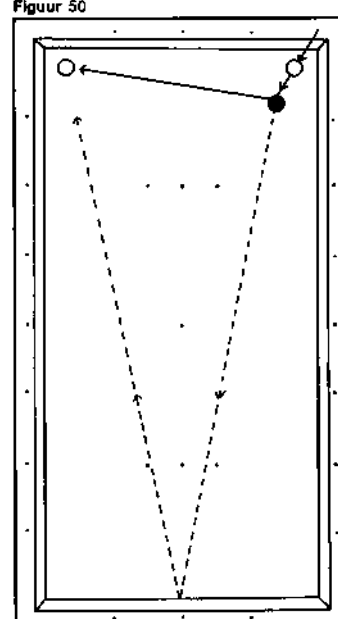
Beginsituatie

Figuur 49



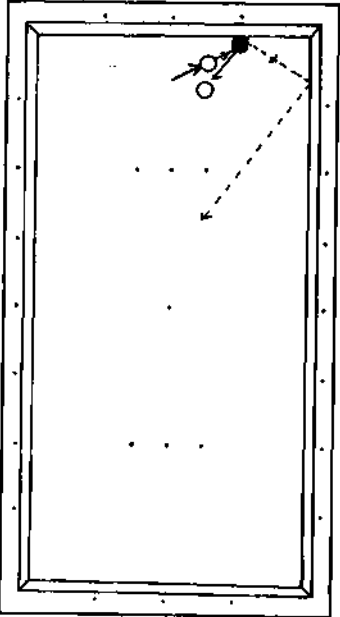
Vervolg

Figuur 50



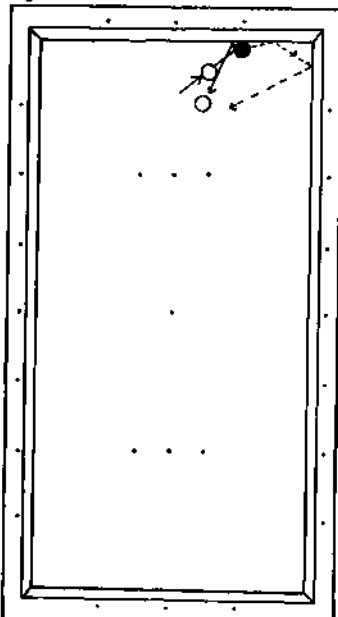
Vervolg

Figuur 51



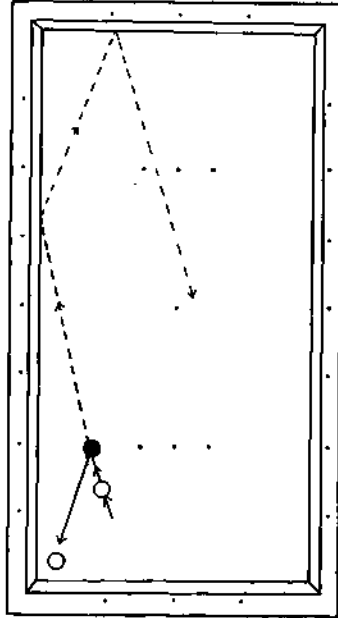
Onjuist

Figuur 52



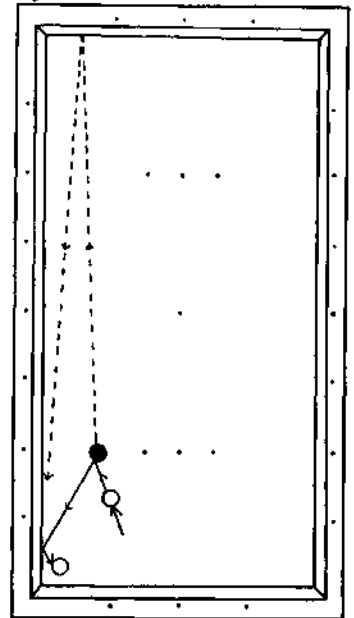
Juist

Figuur 53



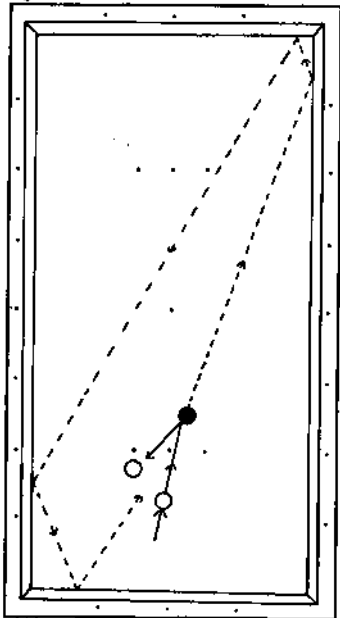
Onjuist

Figuur 54



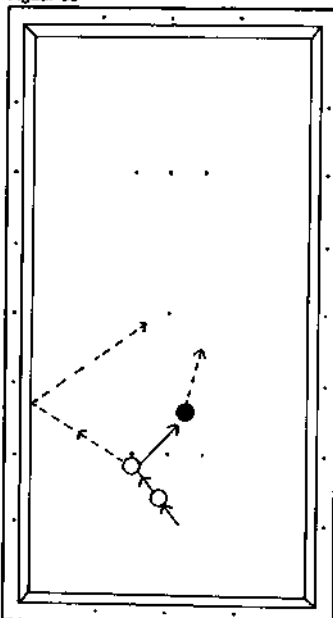
Juist

Figuur 55



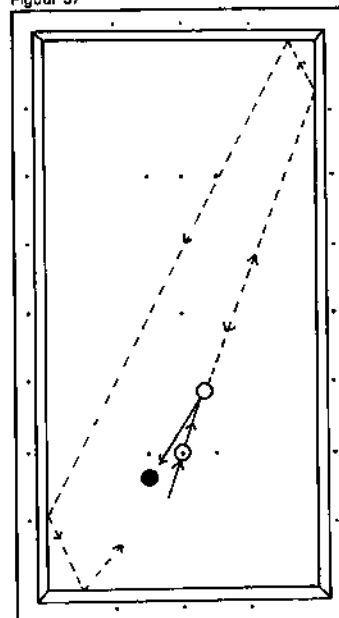
Juist

Figuur 56



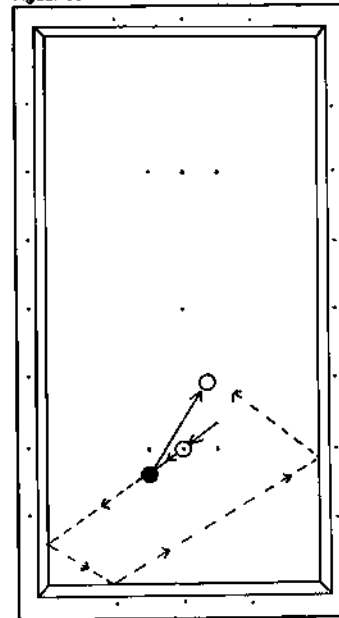
Onjuist

Figuur 57



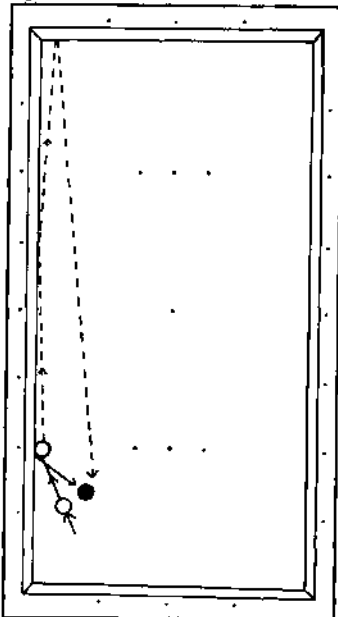
Juist

Figuur 58



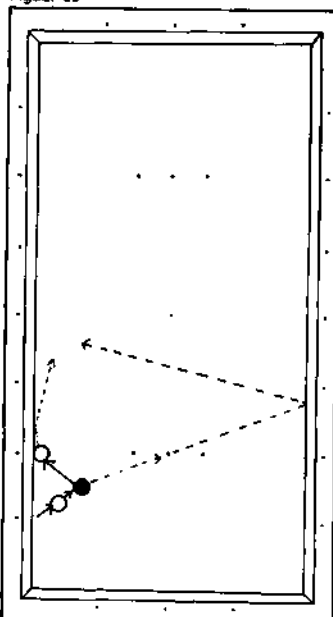
Onjuist

Figuur 59



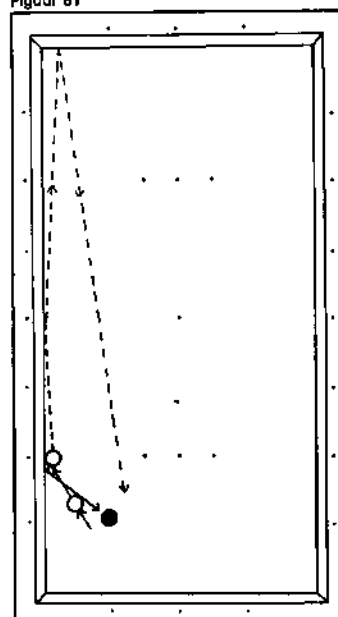
Juist

Figuur 60



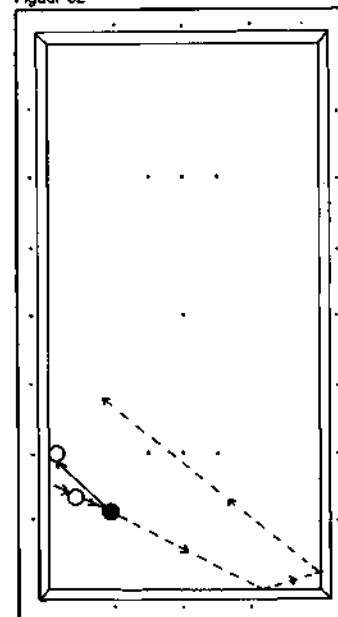
Onjuist

Figuur 61



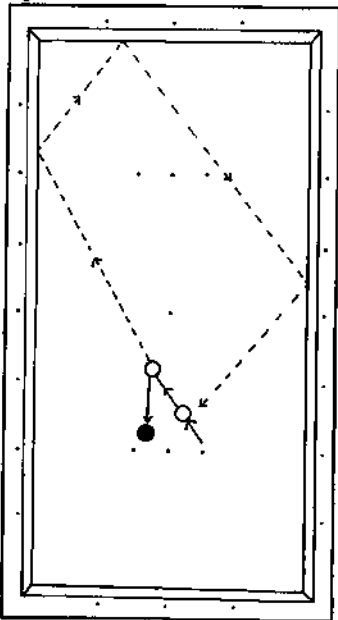
Juist

Figuur 62



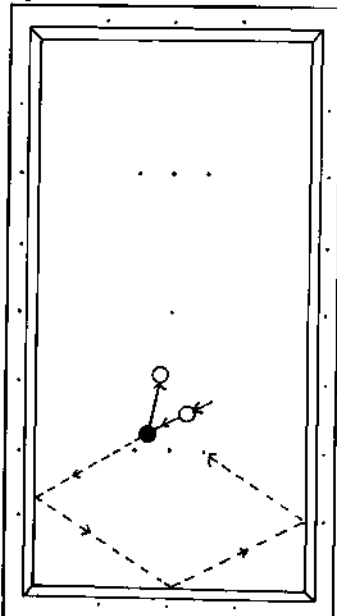
Onjuist

Figuur 63



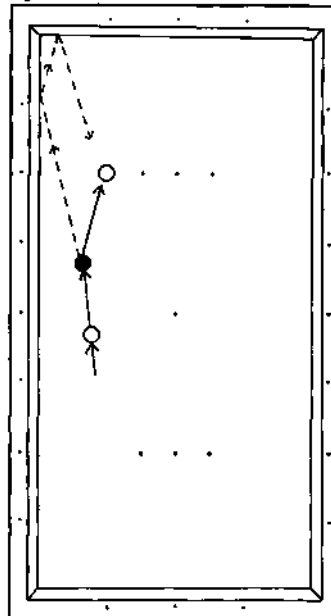
Juist

Figuur 64



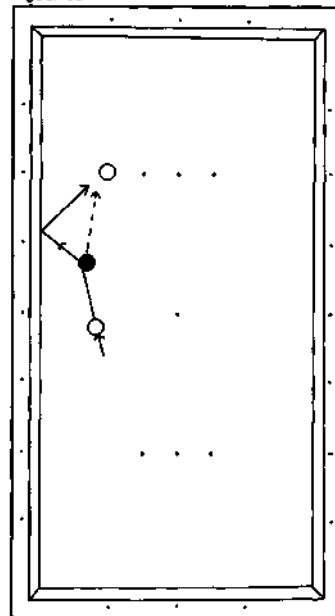
Onjuist

Figuur 65



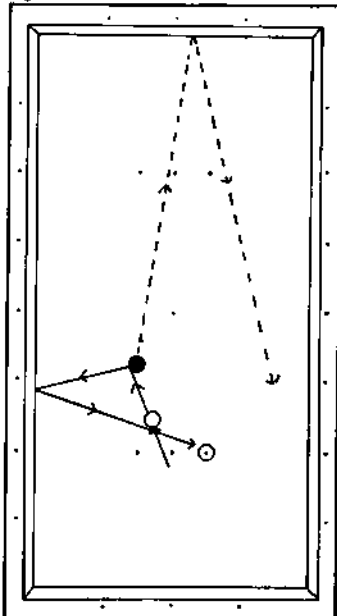
Goede oplossing

Figuur 66



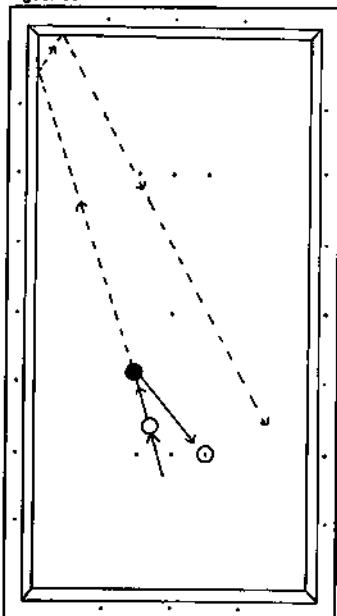
Gevaarlijke oplossing.  
Hier dreigt het gevaar dat de rode bal de  
speelbal uit zijn baan botst! Er is hier dus  
sprake van een klotsgevaar.

Figuur 67



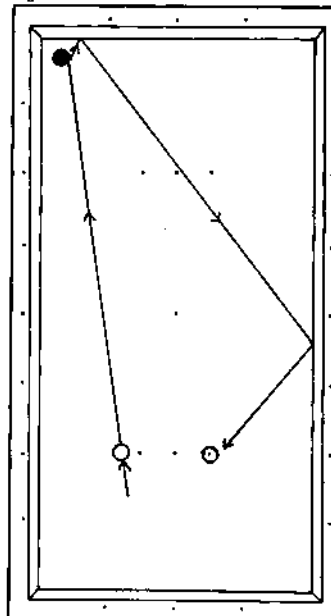
Onjuist

Figuur 68



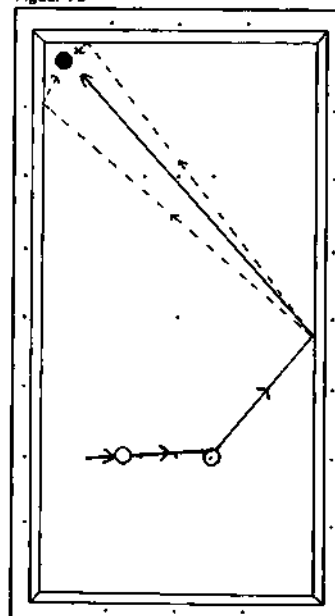
Juist

Figuur 69



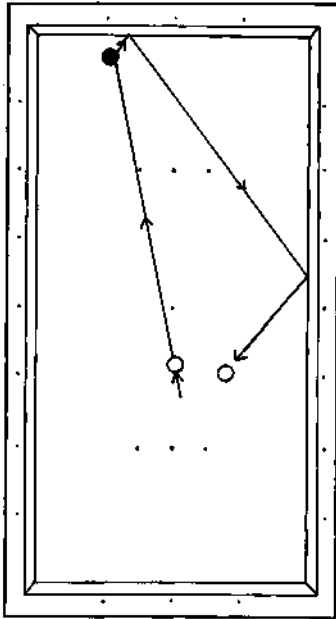
Geringe trefkans  
Bal 3 ligt midden in het 'veld'

Figuur 70



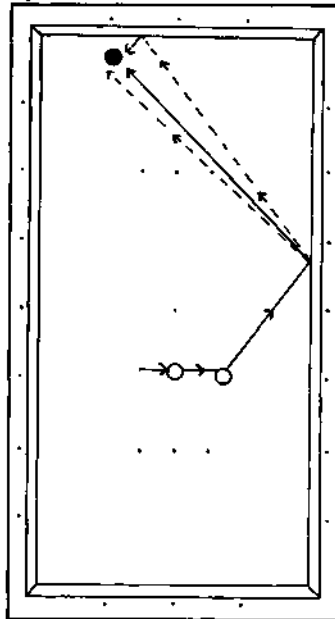
Grote trefkans  
Bal 3 ligt bij een hoek

Figuur 71



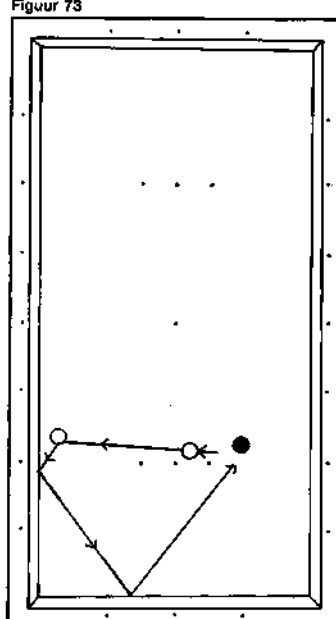
Geringe trefkans

Figuur 72



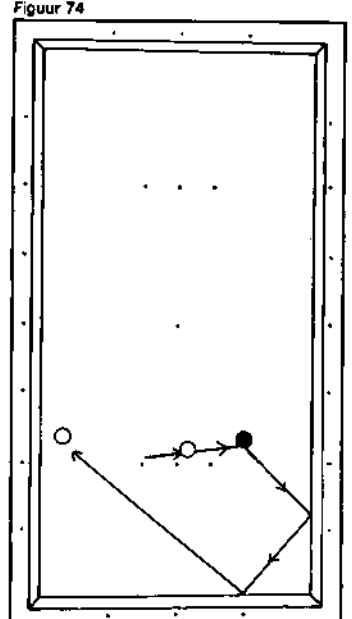
Grote trefkans.  
De rode bal ligt dicht bij een band

Figuur 73



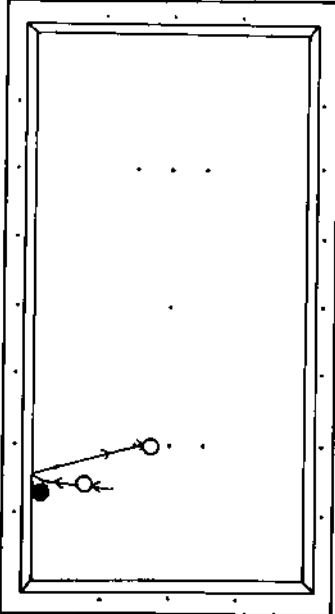
Geringe trefkans

Figuur 74



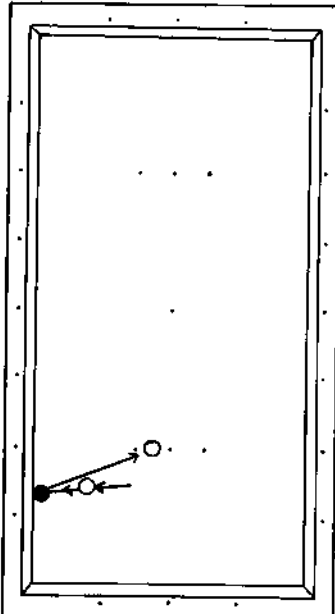
Grote trefkans

Figuur 75



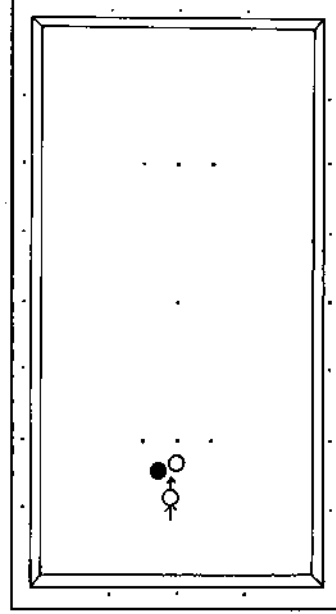
Juist

Figuur 76



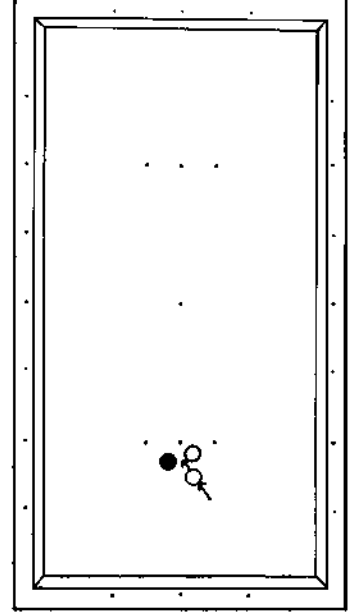
Onjuist

Figuur 77



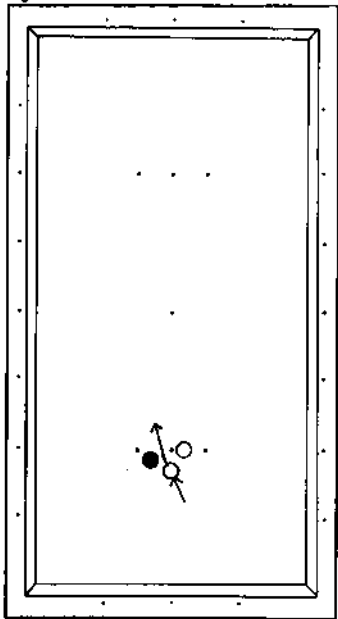
Beginpositie

Figuur 78



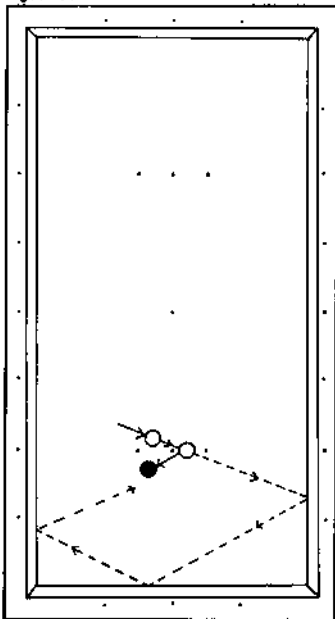
Vervolg van figuur 77

Figuur 79

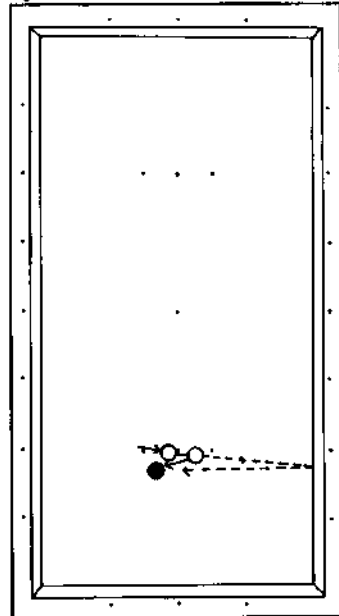


Hier stoten we de speelbal tussen bal 2 en 3 door, ten einde de figuren 80, 81 of 82 te verkrijgen.

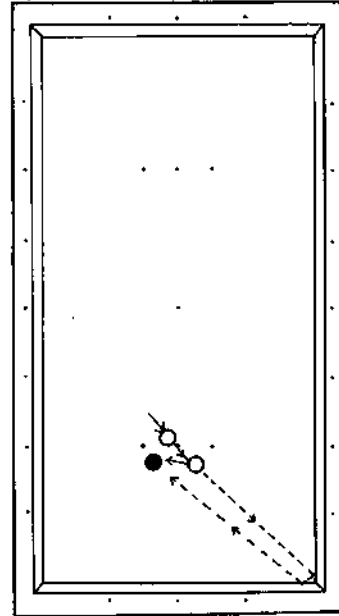
Figuur 80



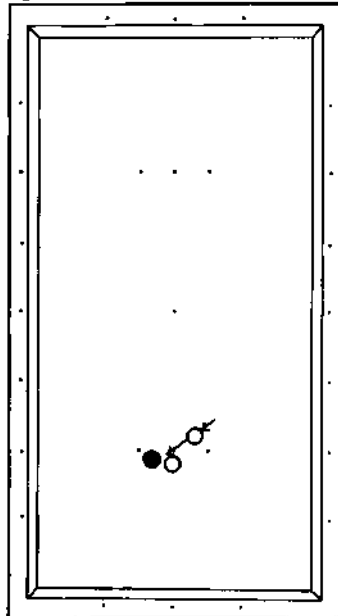
Figuur 81



Figuur 82

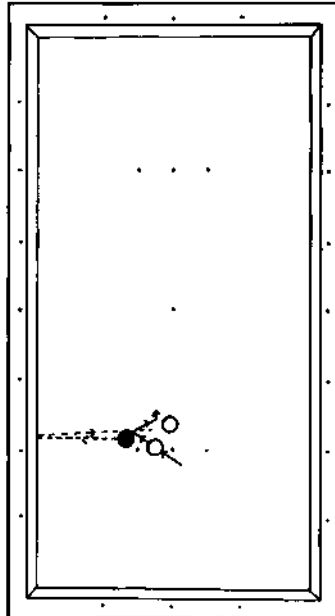


Figuur 83



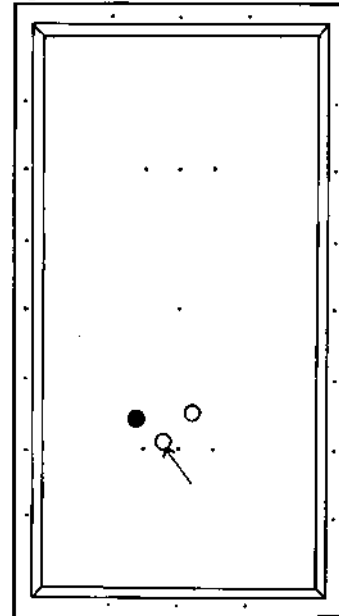
Resultaat na het voltooien van de passage

Figuur 84



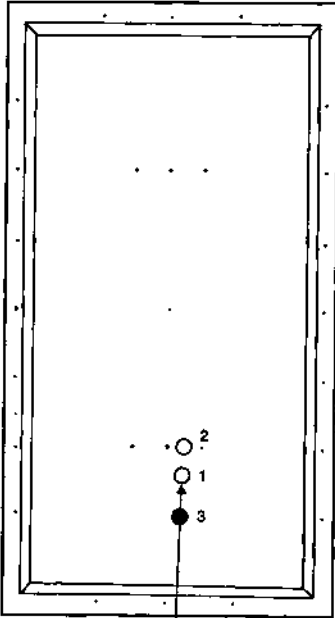
Voelvoorkomende herstellingsstoot van de passage

Figuur 85



Bedorven spelsituatie. Dit patroon moeten we vermijden

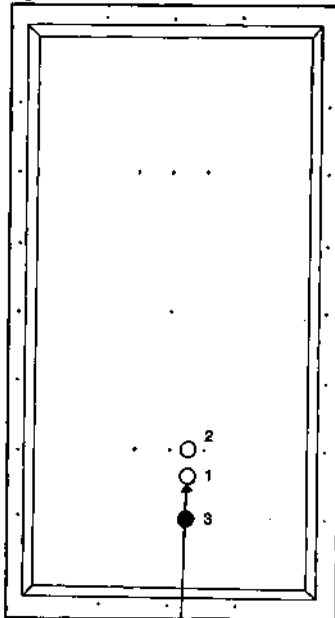
Figuur 86



Juiste stand  
van de voeten



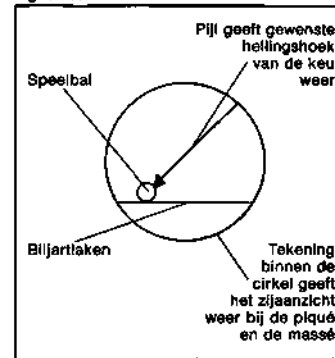
Figuur 87



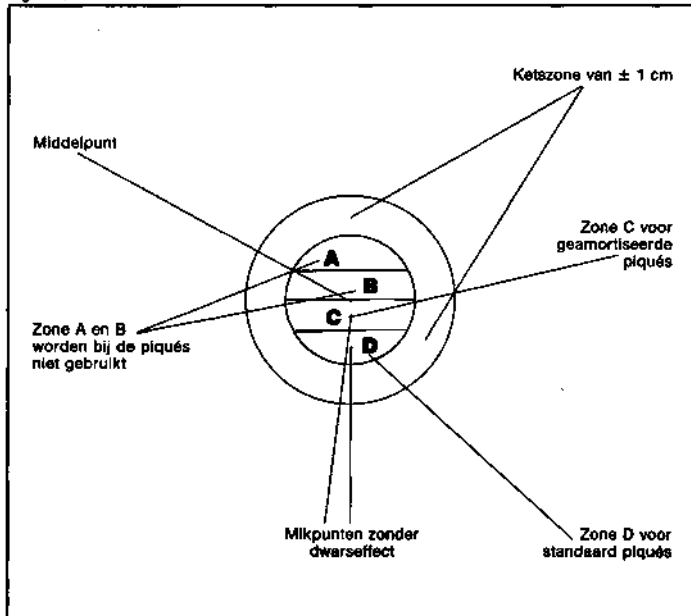
Onjuiste stand  
van de voeten



Figuur 88

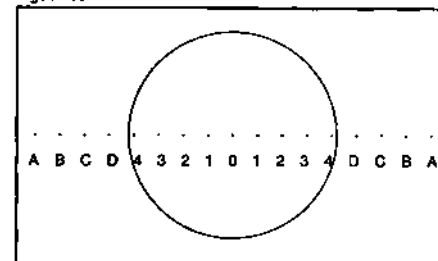


Figuur 89



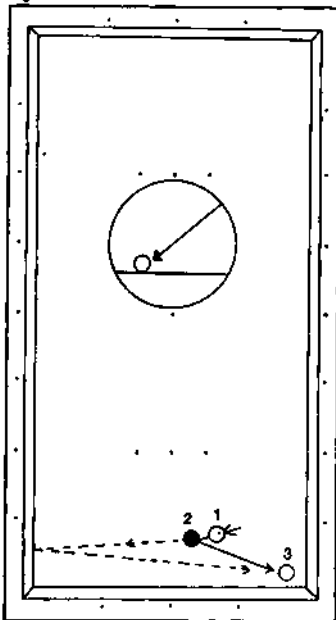
Aanzicht op de speelbal vanaf de hellingshoek van de keu bij de piqués

Figuur 90



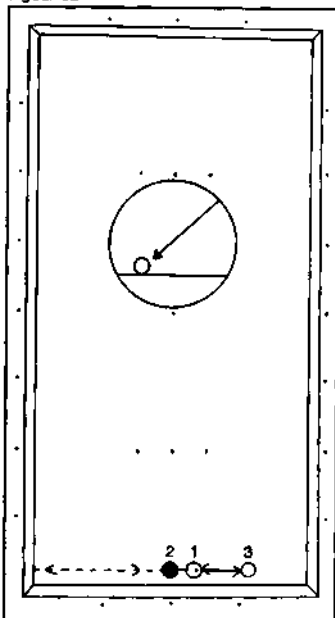
Zij-aanzicht van bal 2 met 17 mikpunten

Figuur 91



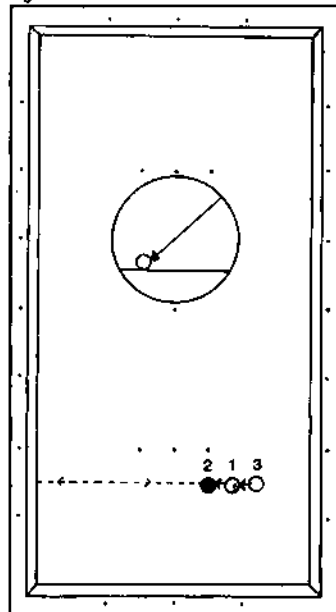
Speelbal: Zone D  
Bal 2 : Mikpunt 2 links

Figuur 92



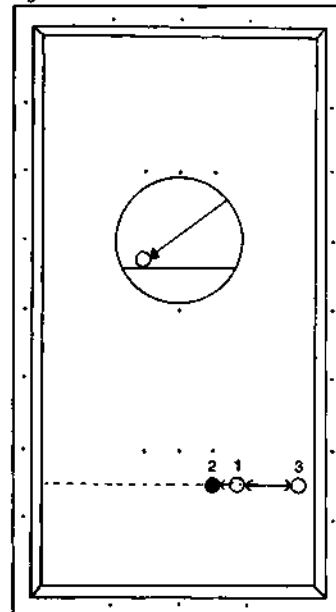
Piqué omdat bal 3 in de weg ligt om een trekstoot te maken  
Speelbal: Zone D  
Bal 2 : Mikpunt 0

Figuur 93



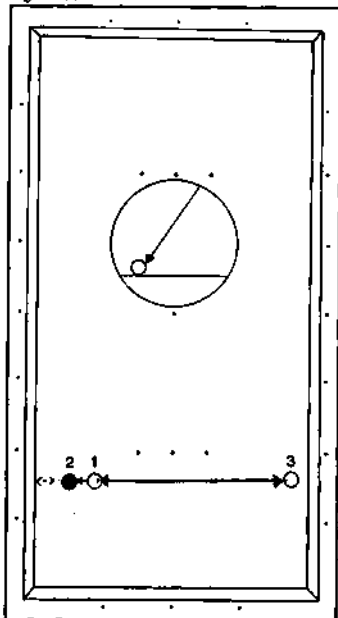
Afwijkende voorhandzetting omdat bal 3 voor de standaardzetting in de weg ligt  
Speelbal: Zone D  
Bal 2 : Mikpunt 0

Figuur 94



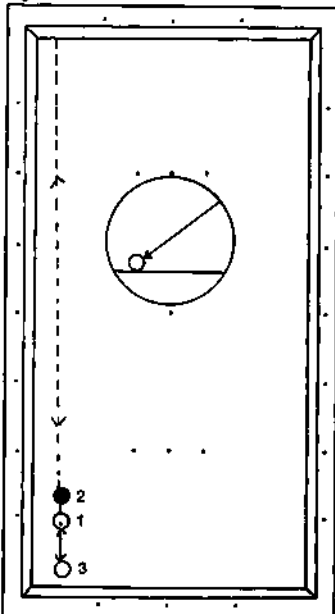
Piqué omdat bal 3 in de weg ligt om een trekstoot te maken  
Speelbal: Zone D  
Bal 2 : Mikpunt 0

Figuur 95



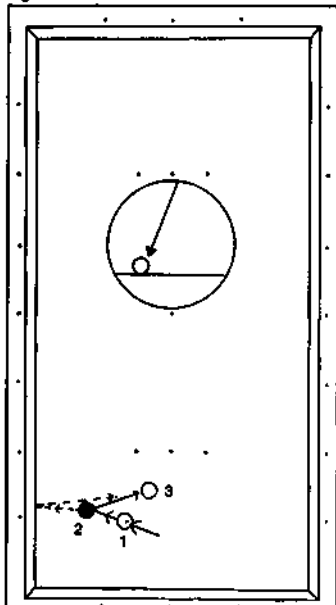
Piqué om bal 2 te temperen in zijn loop  
Speelbal: Zone D  
Bal 2 : Mikpunt 0

Figuur 96



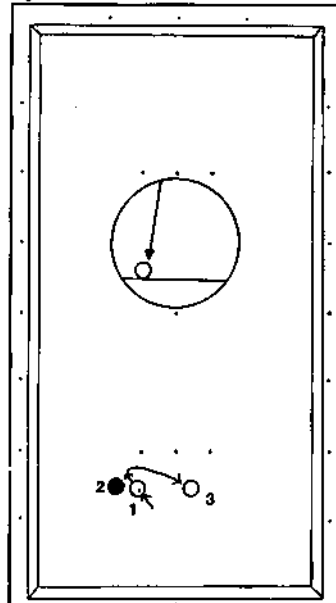
Piqué omdat bal 3 in de weg ligt om een trekstoot te maken  
Speelbal: Zone C  
Bal 2 : Mikpunt 0

Figuur 97



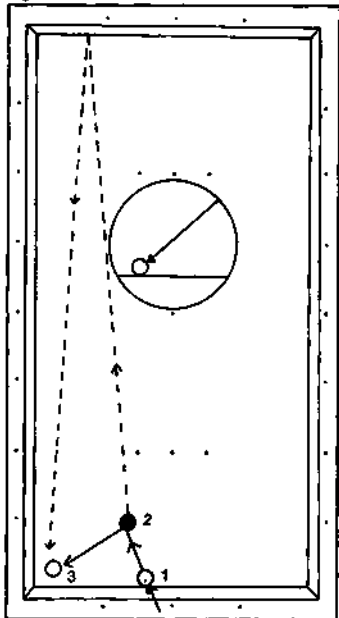
Piqué om bal 2 te temperen in zijn loop  
Speelbal: Zone D  
Bal 2 : Mikpunt 2 rechts

Figuur 98



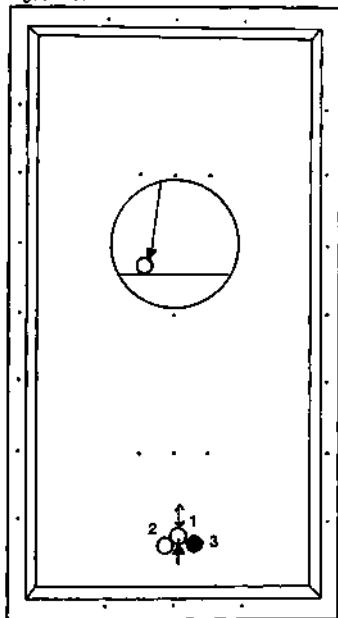
Piqué om een biljardé te vermijden  
Speelbal: Zone D  
Bal 2 : Mikpunt C rechts

Figuur 99



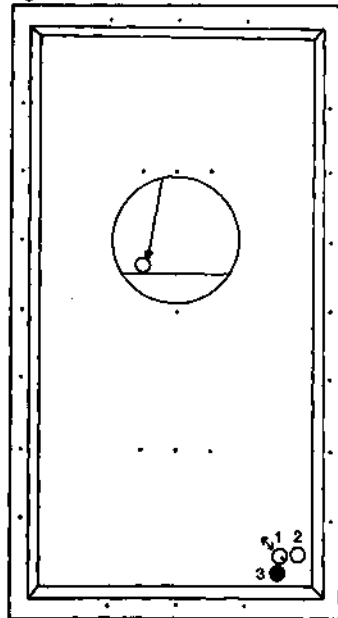
Piqué omdat de speelbal vast aan de bal ligt en daardoor kunnen we geen trekstoot spelen  
 Speelbal: Zone C  
 Bal 2 : Mikpunt 2 links

Figuur 100



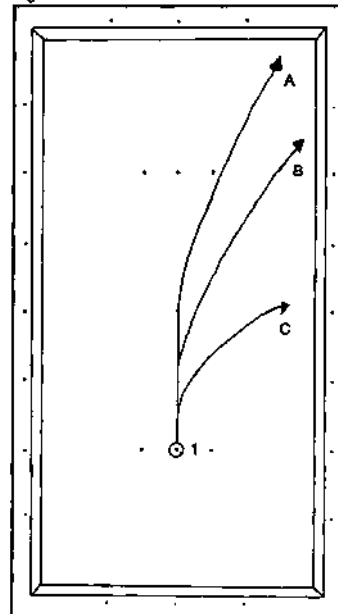
Speelbal: Zone D  
 Mikpunt : in tegenovergestelde richting van bal 2 en bal 3

Figuur 101



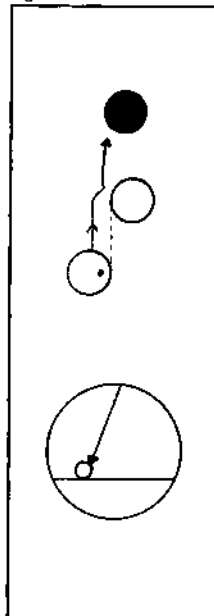
Piqué om de biljardé te vermijden  
 Speelbal: Zone D  
 Mikpunt : in tegenovergestelde richting van bal 2 en bal 3

Figuur 102



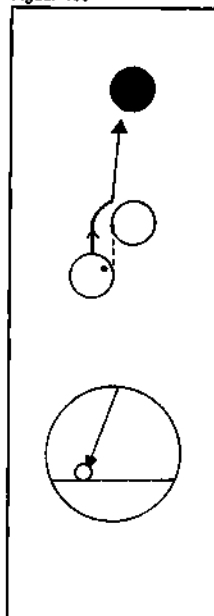
Speelbal: 4 uur  
 A: hellingshoek van ca. 45°  
 B: hellingshoek van ca. 60°  
 C: hellingshoek van ca. 85°

Figuur 104



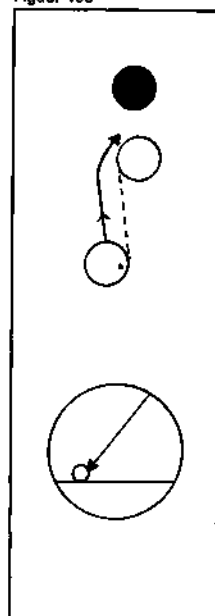
Speelbal: 3 uur  
 Bal 2 : Mikpunt D links

Figuur 105



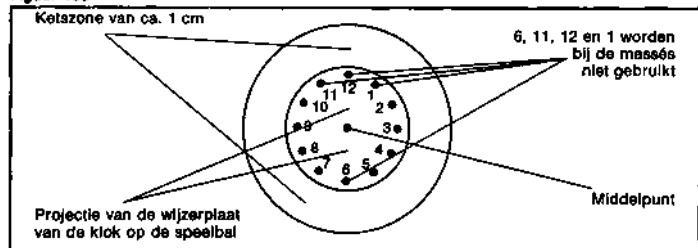
Speelbal: 2 uur  
 Bal 2 : Mikpunt D links

Figuur 106



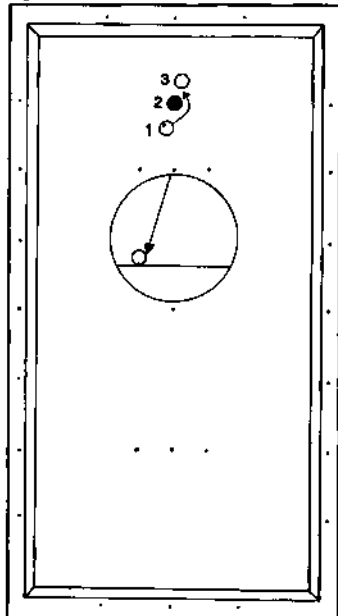
Speelbal: 4 uur  
 Bal 2 : Mikpunt D links

Figuur 103



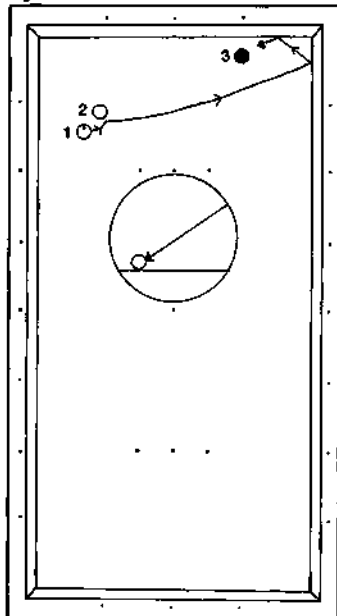
Aanzicht op de speelbal vanaf de hellingshoek van de keu bij de massé

Figuur 107



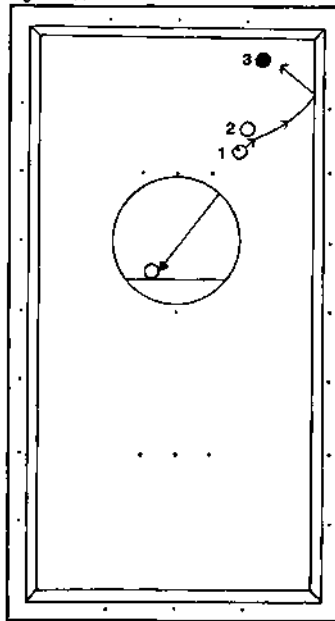
Speelbal: Zone 7 uur  
Bal 2 : Mikpunt D rechts

Figuur 108



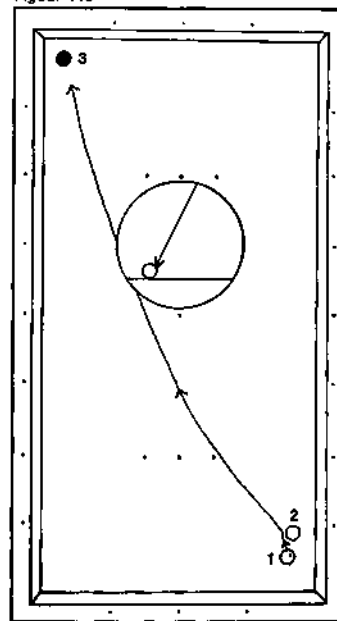
Speelbal: 10 uur  
Bal 2 : Mikpunt D rechts

Figuur 109



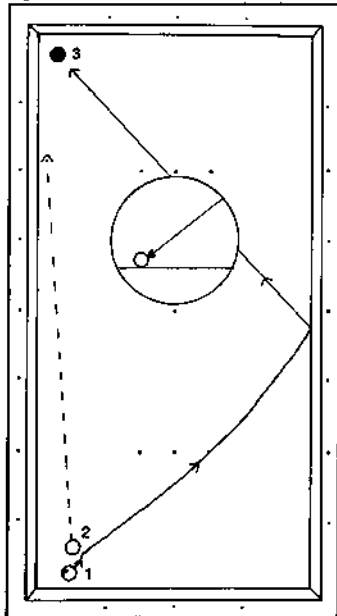
Speelbal: Zone 10 uur  
Bal 2 : Mikpunt D rechts

Figuur 110



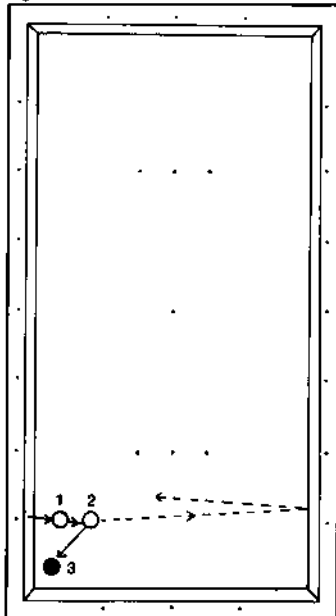
Speelbal: 2 uur  
Bal 2 : Mikpunt D links

Figuur 111



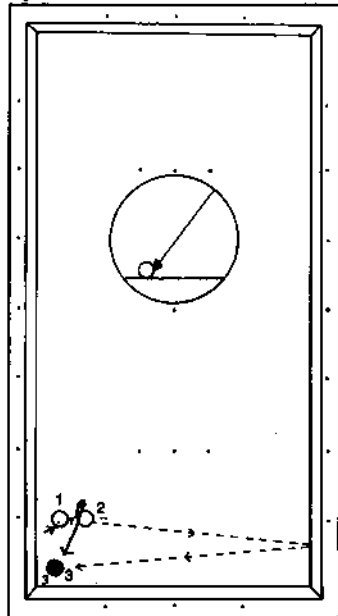
Speelbal: 10 uur  
Bal 2 : Mikpunt 4 rechts

Figuur 112



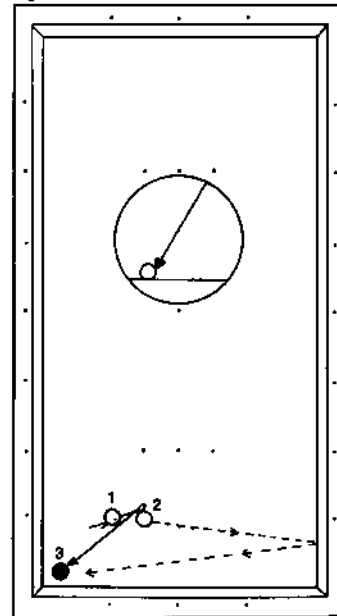
Trekstoot

Figuur 113



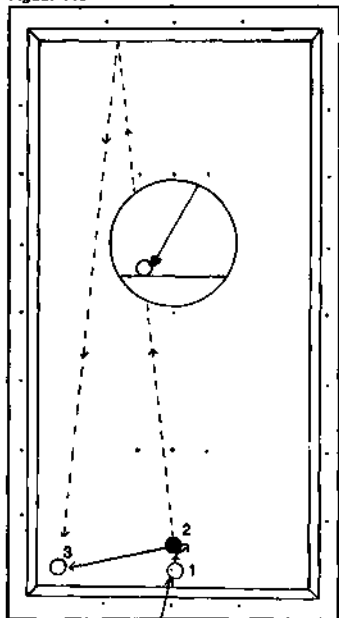
Piqué-extérieur  
Speelbal: 3 uur  
Bal 2 : Mikpunt 2 links

Figuur 114



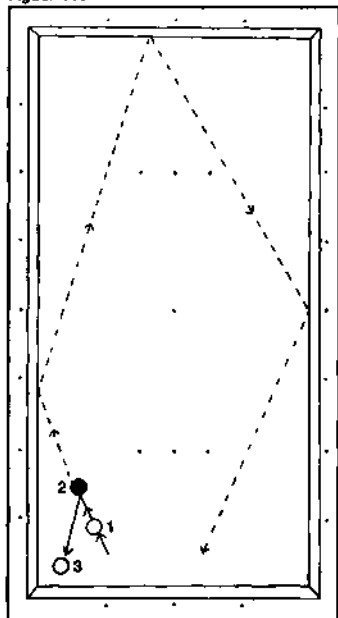
Piqué-extérieur  
Speelbal: 4 uur  
Bal 2 : Mikpunt 2 links

Figuur 115



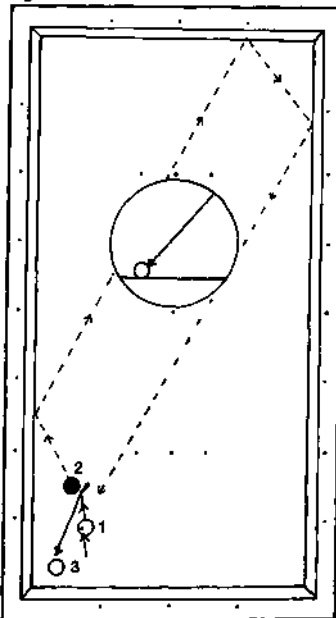
Piqué-extérieur  
Speelbal: 9 uur  
Bal 2 : Mikpunt 2 rechts

Figuur 116



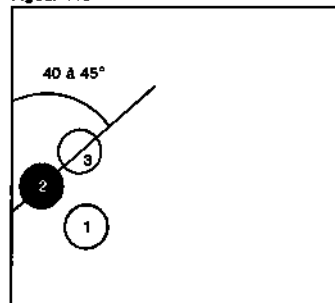
Trekstoot

Figuur 117



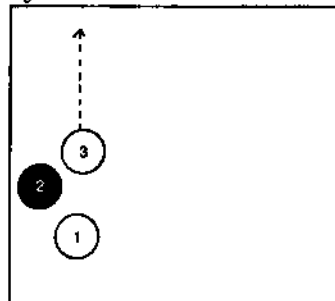
Piqué-extérieur  
Speelbal: 7 uur  
Bal 2 : Mikpunt 2 rechts

Figuur 118



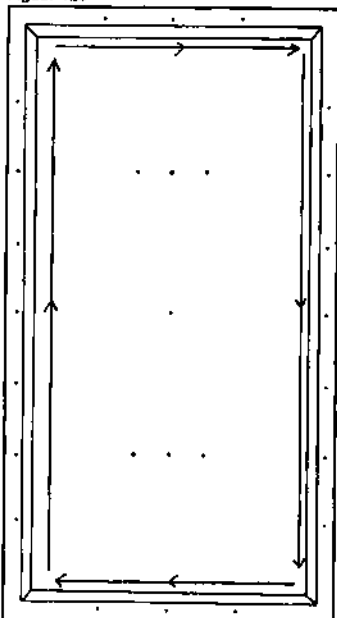
Bal 2 en 3 moeten ten opzichte van de band onder een hoek van 40 tot 45° liggen.

Figuur 119



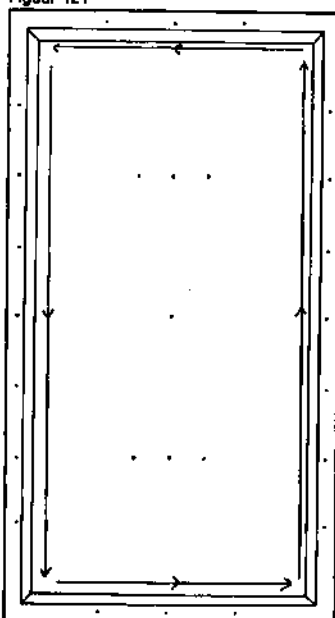
De verst van de band liggende bal, moet vrijwel evenwijdig met de band lopen.

Figuur 120



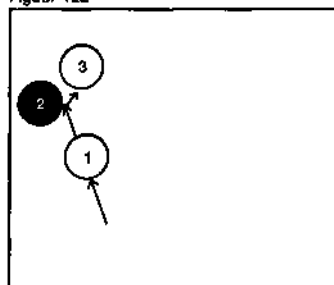
De rechtshandige biljarter speelt de serie-américaine met de wijzers van klok mee.

Figuur 121



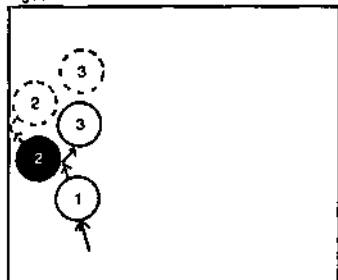
De linkshandige biljarter speelt de serie-américaine tegen de wijzers van klok in.

Figuur 122



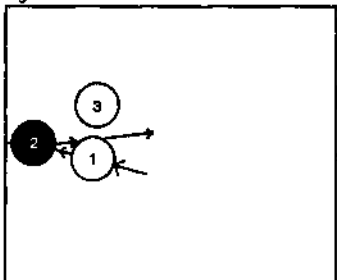
Drijfstoet

Figuur 123



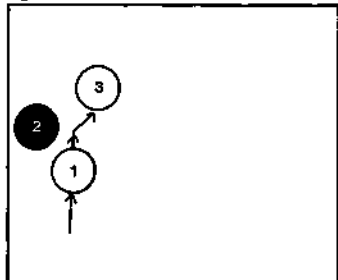
Drijfstoot

Figuur 124



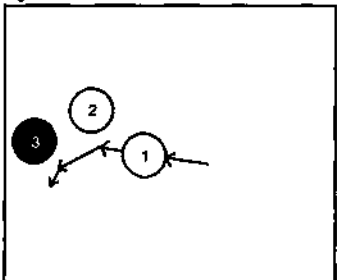
Klotsstoot

Figuur 125



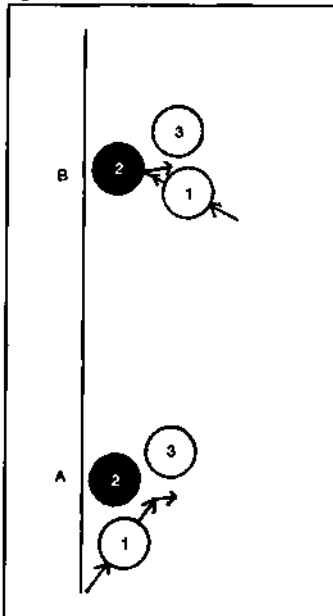
Plaatsstoot, plaatsing voor klotsstoot

Figuur 126



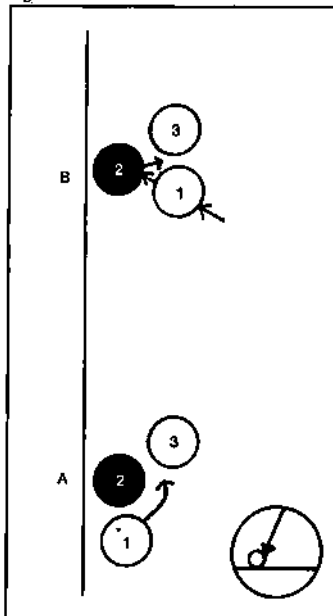
Plaatsstoot, plaatsing voor drijfstoot

Figuur 127



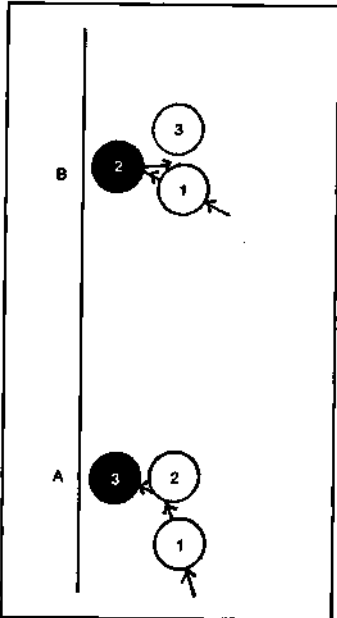
Speelbal: Middelpunt  
Bal 2 : Mikpunt B rechts

Figuur 128



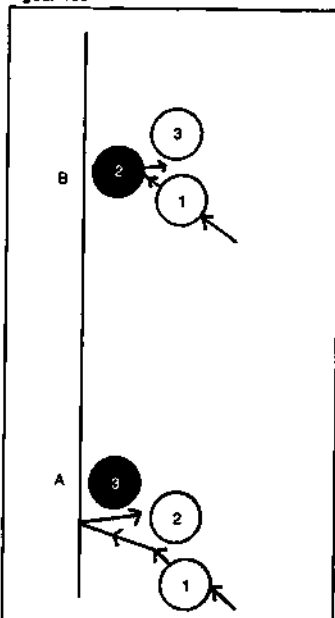
Speelbal: 9 uur  
Bal 2 : Mikpunt C rechts  
Massé

Figuur 129



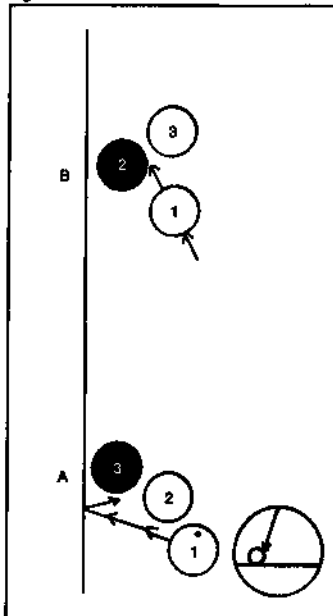
Speelbal: Zone B rechts effect  
Bal 2 : Mikpunt 2 links

Figuur 130



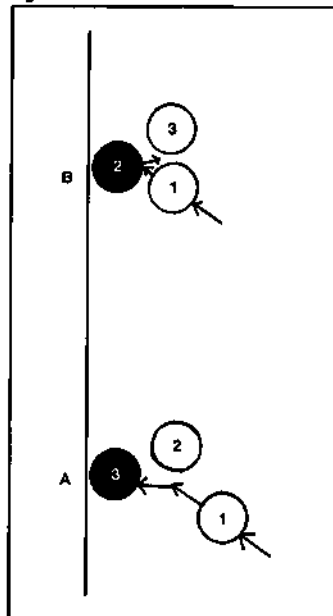
Speelbal: Zone C rechts effect  
Bal 2 : Mikpunt D rechts

Figuur 131



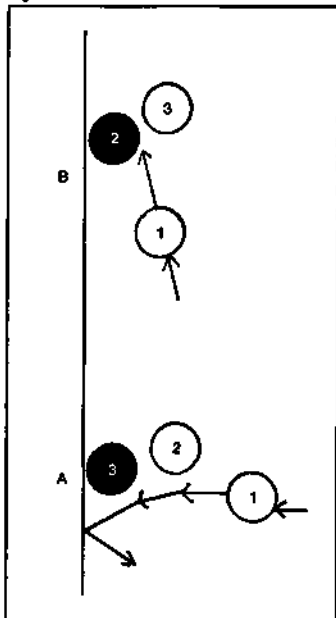
Speelbal: 3 uur  
Bal 2 : Mikpunt D links

Figuur 132



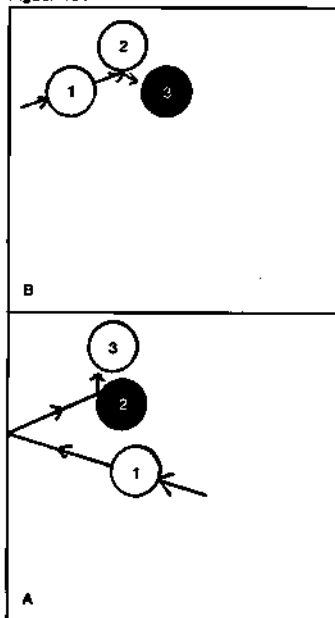
Speelbal: Middelpunt  
Bal 2 : Mikpunt B links

Figuur 133



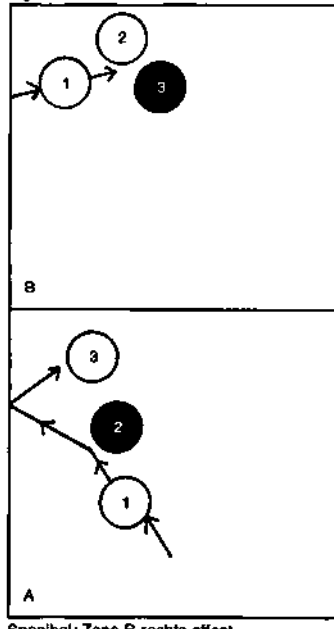
Speelbal: Zone B links effect  
Bal 2 : Mikpunt B links

Figuur 134



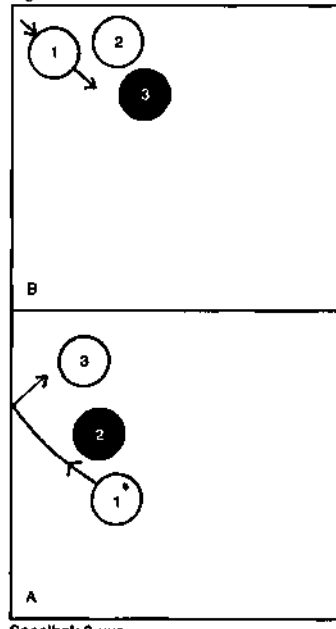
Speelbal: Middelpunt  
Bal 2 : Eerst de band

Figuur 135



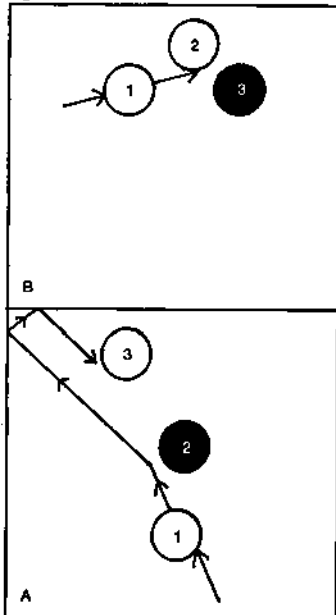
Speelbal: Zone B rechts effect  
Bal 2 : Mikpunt D links

Figuur 136



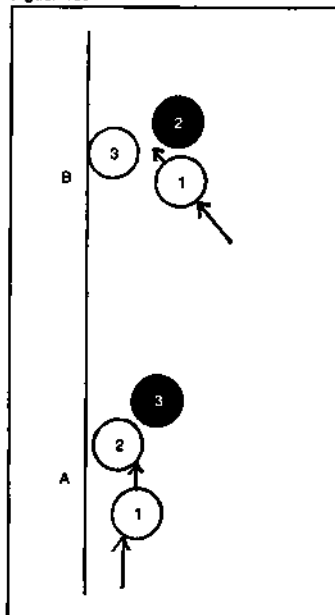
Speelbal: 3 uur  
Bal 2 : Mikpunt D links

Figuur 137



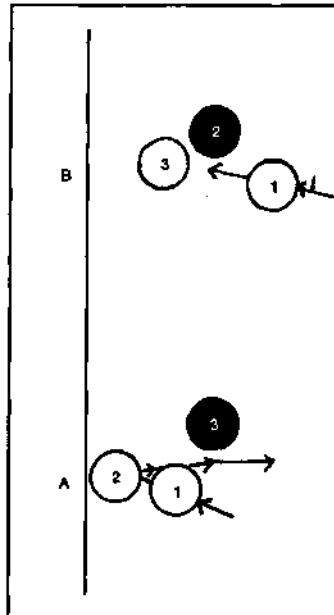
Speelbal: Horizontale hartlijn rechts effect  
Bal 2 : Mikpunt D links

Figuur 138



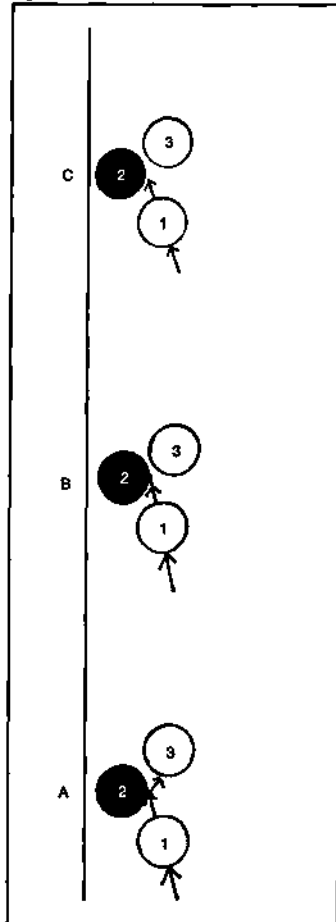
Speelbal: Zone B links effect  
Bal 2 : Mikpunt 2 rechts

Figuur 139



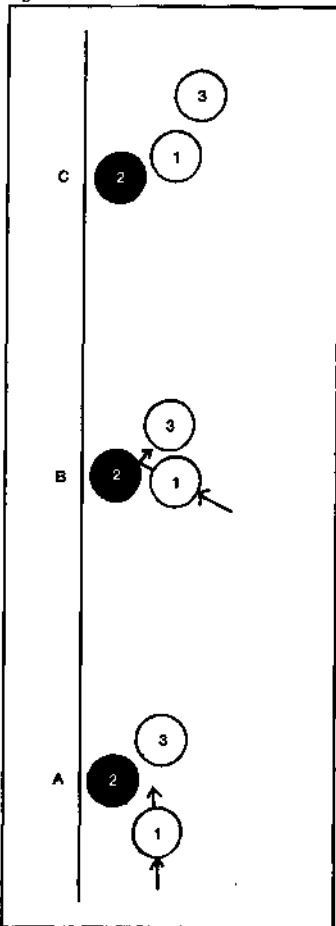
Speelbal: Zone D zonder effect  
Bal 2 : Mikpunt 1 rechts

Figuur 140



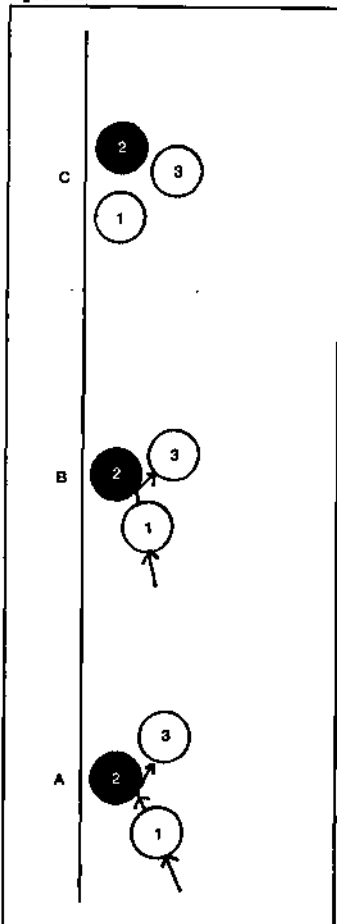
Correct gespeelde serie-américaine

Figuur 141



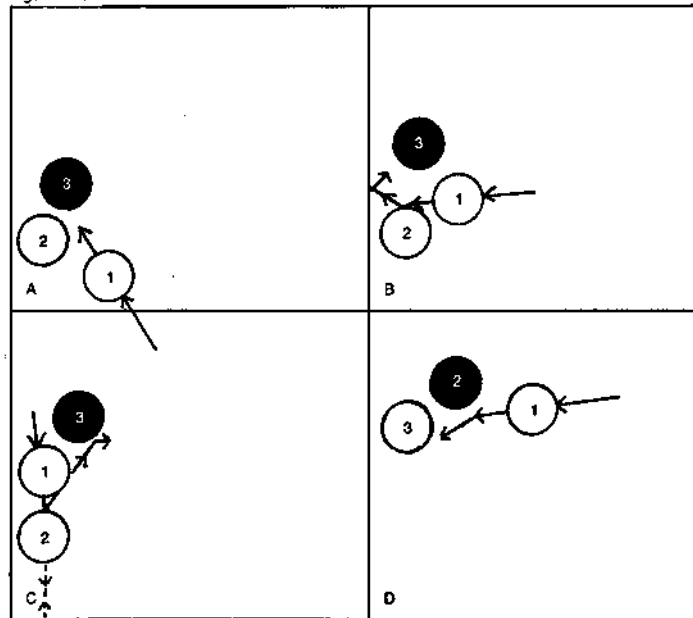
Verspeelde serie-américaine doordat bal 2 te dun geraakt is.

Figuur 142

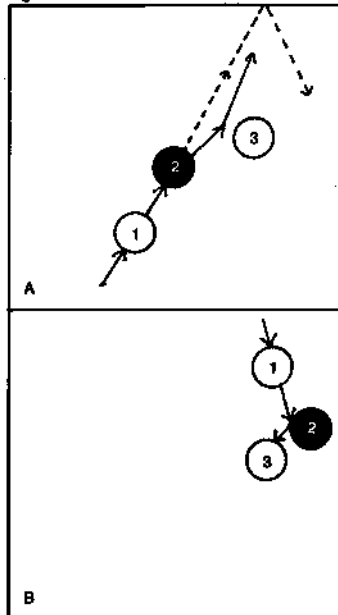


Verspeelde serie-américaine doordat bal 2 te dik geraakt is.

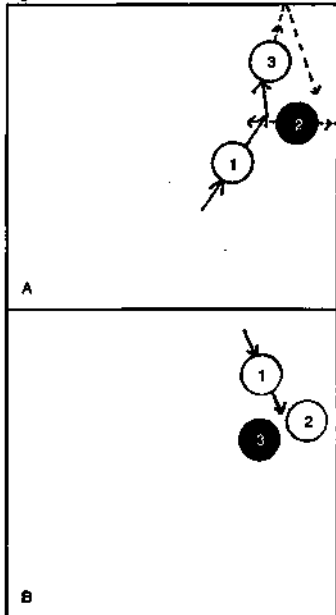
Figuur 143



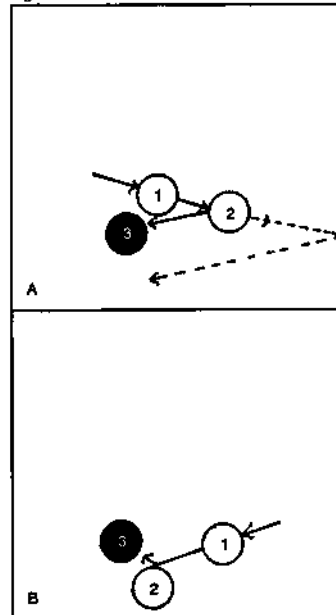
Figuur 144



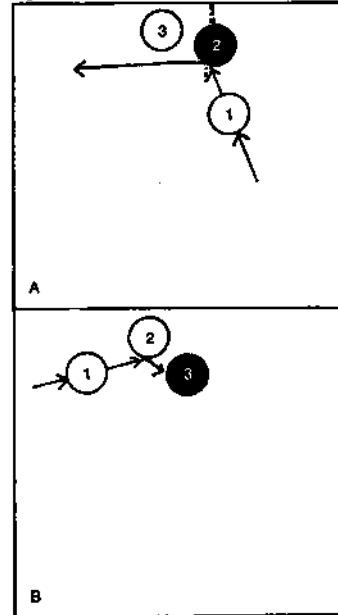
Figuur 145



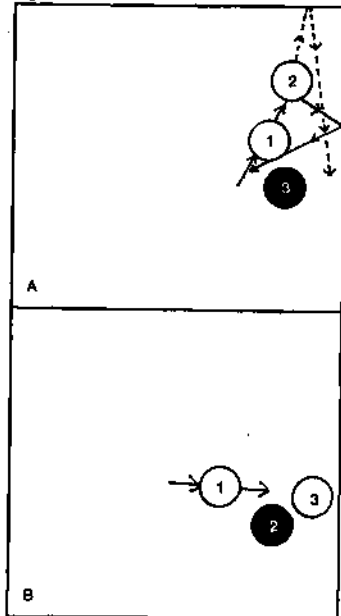
Figuur 146



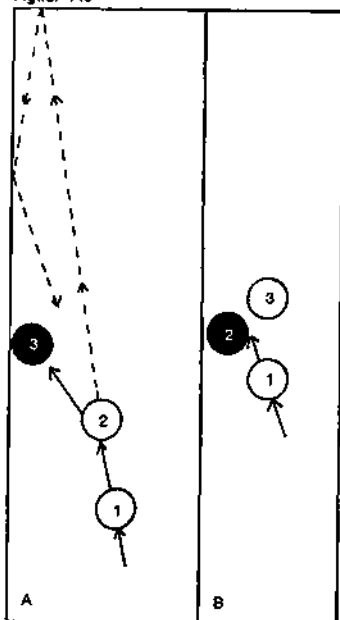
Figuur 147



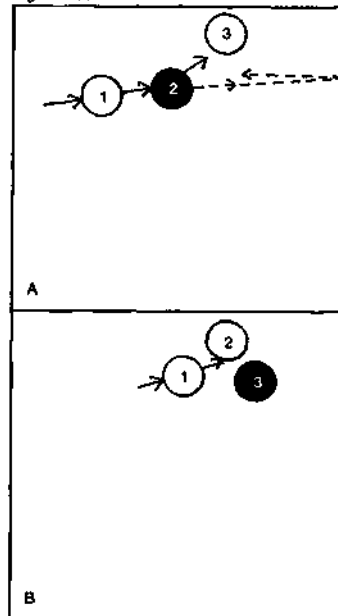
Figuur 148



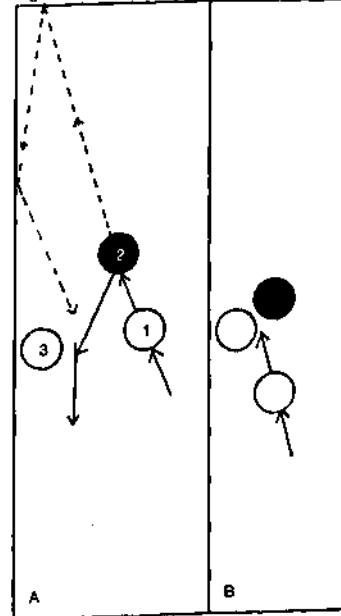
Figuur 149



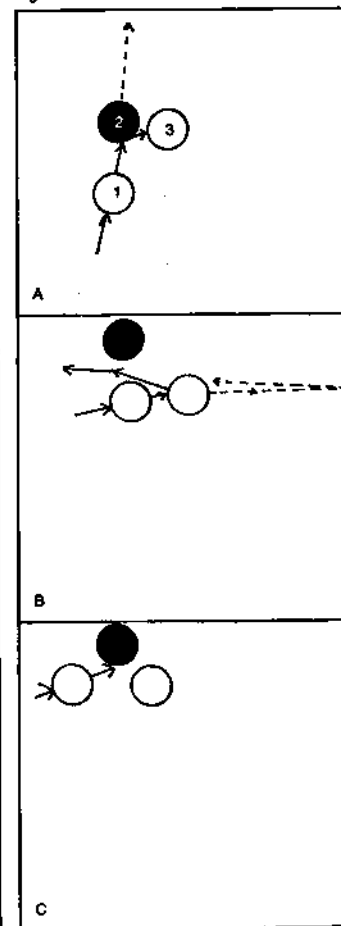
Figuur 150



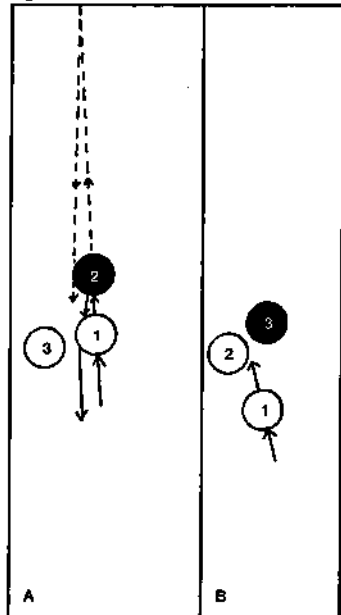
Figuur 151



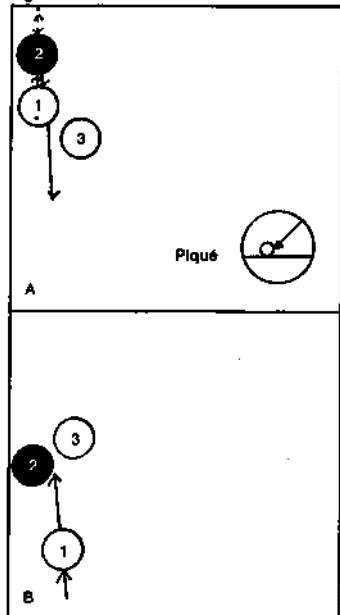
Figuur 155



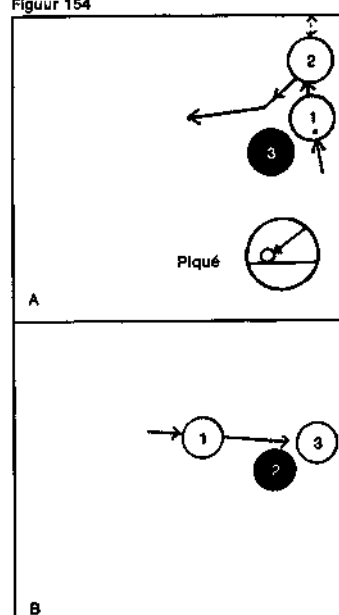
Figuur 152



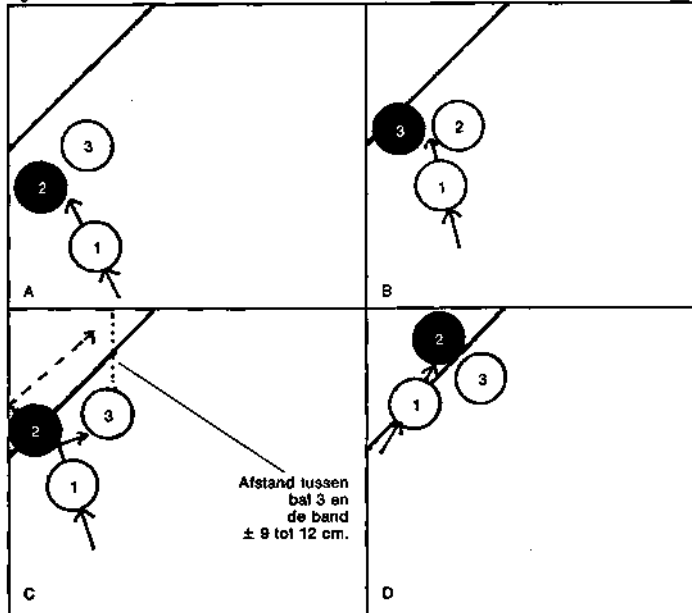
Figuur 153



Figuur 154

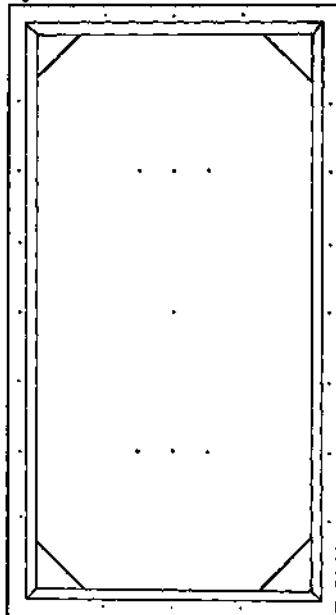


Figuur 156



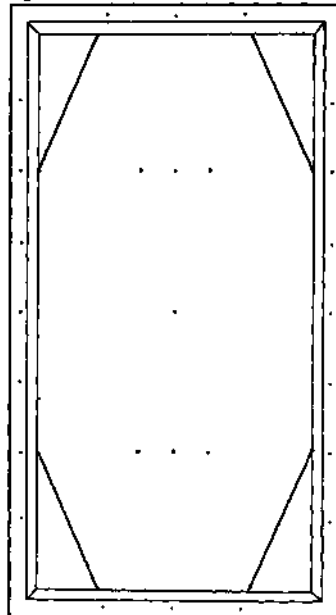
Het nemen van de hoek bij de serie-américaine

Figuur 158



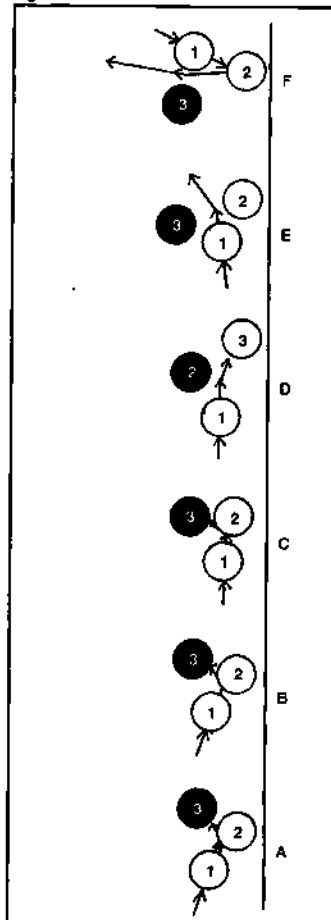
De afmetingen van de kleine hoeken op de kleine tafel bedragen 17 x 17 cm.

Figuur 159



De afmetingen van de grote hoeken op de kleine tafel bedragen 57,5 x 28,75 cm en bij de grote tafel 71 x 35,5 cm.

Figuur 157



Het drasen van de serie-américaine

Foto 6



De standaard voorhand voor de piqué en de massé

Foto 7



Een afwijkende voorhand zetting

Foto 3



Foto 4



Goede houding, we staan recht achter de keu      Zij aanzicht van juiste houding en keuvoering

Foto 5



De juiste houding als we moeten overhellen

Foto 8



Een juiste houding met gebogen arm om dichterbij de spelsituatie te komen

Foto 9



Afwijkende voorhandzetting omdat de rode bal in de weg ligt voor de standaard handzetting

Foto 1



Foto 2

