

# Biljarten voor iedereen

*Bewerkt door Rick Pot KNBB Biljartinstructeur A*

Originele tekst is oorspronkelijk van auteur

*Frans van Hoeijt*

*Bondstrainer en docent*





Rick Pot Den Haag 2019 KNBB Biljartinstructeur A.

## Inhoud

Inhoud .....	3
Inleiding.....	5
Hoofdstuk één: Het materiaal en de spelregels .....	6
Het biljart: .....	6
De banden .....	7
De biljartballen.....	7
De keu en het krijt.....	7
De spelregels en het moyenne .....	8
Hoofdstuk twee: De houding aan tafel en de keuvoering.....	9
De houding aan tafel.....	9
Keuvoering en achterhand.....	10
Keuvoering en voorhand.....	10
Hoofdstuk drie: We gaan spelen.....	11
De beginstoot, van acquit spelen .....	11
Het zij-effect.....	12
Het hoogte-effect.....	12
De doorschietstoot .....	13
De trekstoot .....	13
De dwarseffecten.....	13
De Amorti .....	14
Drie stoottechnieken (Cas Juffermans) .....	15
Het verzamelen .....	16
Het sturen van de tweede bal.....	16
De basisstootjes serie Americaine .....	17
Tussendoor spelen .....	18
Belangrijkste looplijnen, Easy Diamonds .....	19
Hoofdstuk vier: Waar moet je aan denken? En waar zitten de fouten. ....	22
De tien meest gemaakte fouten .....	22
Hoofdstuk vijf, De Biljartlessen .....	24
Biljartlessen 1:.....	24

Biljartlessen 2:.....	25
Biljartlessen 3:.....	26
Hoofdstuk zes: Een verhaal apart; de Massé en de piqué.....	27
Linker heup voor rechtse spelers.....	27
Hoofdstuk 7 Arbitragereglement, taken van de arbiter/teller .....	27
Taken van de schrijver .....	28
Hoofdstuk 8 Libre en kaderpatronen eenvoudig tot moeilijk .....	29
Keren op de kaderlijn.....	34
Serie Americaine, de drie hoofdstoten en belangrijkste bijkomende stoten .	38
Hoofdstuk 9 Biljartpatronen eenvoudig tot extreem moeilijk .....	40
Hoofdstuk 10 Systeem + Maximum corner van Frédéric Caudron.....	55
Hoofdstuk 11 Systeem 3 ½ van Gert-Jan Veldhuizen .....	57
Eenvoudig Diamondsysteem voor de driehoek.....	59
Hoofdstuk 12 Driehoek uitrekenen New ball effect system 3 cushion .....	60
Hoofdstuk 13 Standaard uitvoering van de renversé (krakeling) Vele variaties. ....	63
Hoofdstuk 14 Topsportscholing onderdeel libre .....	64
Algemeen; .....	64
Hoofdstuk 15 Biljartpatronen met nodige problemen, uit de praktijk van Rick Pot...	70

## Inleiding

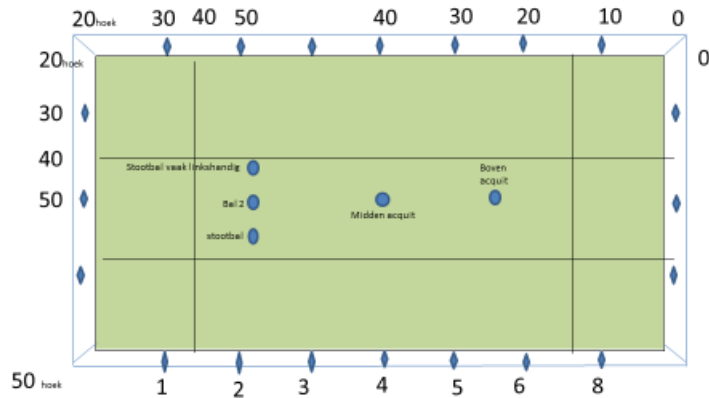
Het biljartspel is nog steeds een populair spel voor elke leeftijd. Velen hebben ooit de keu in de hand genomen, maar houdt deze verkeerd vast, voert een foutieve voorhand en let niet op de stand van de benen. Je ontvangt adviezen van mensen die het zelf niet weten, kortom: Je begint maar de praktijk en de aanleg moeten alles doen. Wat is hiervan het gevolg? Op bijzonder veel spelers vind je slechts een klein gedeelte uitblinkers. In het algemeen weet je weinig van het biljartspel en van het materiaal, je hebt wat anti-gevoelens tegen over de theorie. Maar mag je wel met die gevoelens tegenover de theorie staan? Nee, de theorie is immers het kind van de praktijk. Het biljartspel is een aangename bezigheid als je ermee bent begonnen. In de toekomst, als je beter gaat spelen, zul je het aantrekkelijke in dit spel gaan ontdekken. Later, als de vooruitgang zich voordoet, neemt dit spel, dat als een tijdverdrijf is begonnen, je volledig in de tang. Dat is biljarten. Ik geef je nu 2 richtingen aan: De ene voert naar een biljarter die met vrienden speelt en op goed geluk de ballen zonder overleg en zonder aan een vervolg te denken over het biljart speelt. Het is een goede tijdpassering, meer niet. De andere voert naar het eigenlijke biljartspel, waarbij de sport en de kunst een goede verbinding zijn. Handigheid en scherpe ogen, vraagt zelfkennis en beheersing en een scherpe discipline, het vraagt een ijzeren wil en een voortdurende training van hoofd en spieren. Mislukkingen zullen je ongetwijfeld begeleiden, op pijnlijke teleurstellingen, kun je je verlaten. Zo is deze sport een manier waarop je spelend een groot deel van je levensvreugde kan vinden. De theorie is je houvast in de praktijk. Het is dus uitermate belangrijk de beschreven theorie goed te kennen. Met dit boekje wens ik je talloze vele prettige en sportieve biljarturen toe. Succes!!!!!!

## Hoofdstuk één: Het materiaal en de spelregels

### Het biljart:

Het biljart is niet aan een vast formaat gebonden, maar wel aan een vaste verhouding wat betreft lengte en breedte. De lengte van een biljart is altijd tweemaal de breedte. Het meest gangbare formaat is 2.30 m. x 1.15 m. Dit wordt de kleine tafel genoemd. Het grote biljart heeft een afmeting van 2.84 m. x 1.42 m. Dit wordt de grote tafel of matchtafel genoemd. Bij nationale en internationale kampioenschappen in de hoogste klassen wordt altijd gebruik gemaakt van de matchtafel. Merktekens op de rand van het biljart (diamonds ) staan op onderling gelijke afstanden. De lengte van het biljart wordt in 8 delen verdeeld en de breedte in 4 delen. Het biljartblad is meestal uit lei vervaardigd dat afkomstig is uit Portugal. Een matchtafel heeft een bladdikte van 45 à 50 mm. Op een klein biljart is het blad dunner, maar hoe dikker hoe beter, om doorbuigen te voorkomen. Sommige bladen zijn uit één stuk, maar gewoonlijk uit drie delen. De drie stukken moeten waterpas liggen en vormen samen een horizontaal vlak. Onder deze leiplaten zijn verwarmingsspiralen aangebracht. Deze hebben tot doel het speelvlak vochtvrij te houden, hierdoor zal het prettiger spelen (het biljart "loopt" beter) De verwarming is voorzien van een thermostaat, die er voor zorgt dat het speelvlak op een constante temperatuur blijft. Een biljart mag namelijk niet te warm worden, omdat dit nadelig voor de snelheid van de ballen is en schade aan leiplaten en rubber banden kan opleveren. De hoogte van een biljarttafel schommelt tussen de 75 en 80 cm. En wordt gemeten van de grond af tot de houten omlijsting. De verlichting moet minimaal 520 lux. bedragen ( tegenwoordig worden veel ledlampen gebruikt) en tenminste 80 cm. boven het biljart-blad hangen. Boven de matchtafel dienen drie lampen te worden geplaatst en wel boven het beneden-,midden- en boven-acquit. Bij de kleine tafel zijn twee lampen voldoende.

Fig.1    Beneden-acquit    Boven-acquit    Midden-acquit



## De banden

Vroeger gebruikte men repen linnen, later watten, metalen veren of luchtbanden die moesten worden opgepompt. Nu gebruikt men speciaal gefabriceerd rubber die de speler alle mogelijkheden van het geven van effecten biedt. Door de ouderdom verliezen de banden hun veerkracht. Het plaatsen van de banden vereist een speciale vakkennis.

## De biljartballen

Tegenwoordig wordt uitsluitend gebruik gemaakt van kunststof ( Super Aramith) ballen, omdat dit materiaal minder kwetsbaar is. De Super Aramith Tournament is het meeste in gebruik, gevolgd door de Pro Cup, de Deluxe en tot slot de Traditional en Premier. De enige spelsoort waarbij soms nog ivoor wordt gebruikt, is Biljart Artistiek. Een set biljartballen bestaat uit een rode en twee witte ballen, waarvan één witte van twee merktekens is voorzien. Ook een witte en een gele en een rode bal is mogelijk, al dan niet voorzien van stippen. In dat geval is de gele bal de gemerkte bal. Ze moeten onderling van gelijke afmeting en gewicht zijn. De middellijn van een bal is 61,5 mm. Met een gewicht van ~ 215 gram. Het onderlinge gewichtsverschil van een set ballen mag niet meer dan één gram zijn. De bal waarmee wordt gestoten wordt de speelbal genoemd, de eerstvolgende te raken bal is bal 2 en de laatste te raken bal is bal 3. We zullen verder in dit boekje van deze termen gebruik blijven maken.

## De keu en het krijt

Het biljartspel wordt beoefend met behulp van een keu, die uit verschillend materiaal gemaakt kan worden. De keu is een ronde stok die uit één of meerdere delen



bestaat en waarvan het bovenstuk voorzien is van een pomerans. Het hout moet een bepaalde veerkracht hebben, maar het bovenstuk mag beslist niet buigzaam zijn. De normale lengte van een keu is tussen de 1,35 meter en 1,5 meter lang en hij moet volkomen recht zijn. Indien hij uit meer delen bestaat, dan worden deze delen in elkaar geschroefd tot één rechtlijnig geheel. Het gemiddelde gewicht van een keu schommelt tussen de 480 en 520 gram alhoewel sommige biljarters zwaardere keus hanteren. Op de top van een bovenstuk van de keu, heeft men een leren dopje (pomerans ) gelijmd. Wanneer een keu geen pomerans heeft, kan een speler met die keu geen geldige carambole maken. Deze pomerans wordt met biljartkrijt ingewreven. Het krijt mag niet te droog zijn, omdat het dan verpoederd en minder goed op de pomerans blijft kleven.



### **De spelregels en het moyenne**

Bij het biljarten moet de speler met zijn speelbal de andere witte en rode bal proberen te raken, ongeacht in welke volgorde. Lukt dat en wordt daarbij geen spelregel overtreden, dan is een carambole gemaakt en mag de speler zijn beurt blijven vervolgen. Bij het libre spel, de spelsoort waar het hier over gaat, horen bepaalde spelregels. De belangrijkste zullen wij hier bespreken.

**Begin van de partij:** Voordat een partij begint wordt eerst door de twee spelers zogenaamd "getrokken" om te bepalen wie van de twee zal beginnen. De twee witte ballen worden hiertoe op de denkbeeldige afstootlijn gelegd. Beide spelers stoten nagenoeg gelijk af naar de bovenband. De speler, wiens bal na het raken van de bovenband het dichtstbij de beneden band ligt, mag bepalen wie er gaat beginnen. Degene die begint speelt de gehele partij met de ongemarkeerde bal. Voor de beginstoot of acquitstoot wordt de rode bal op het boven-acquit geplaatst, de ongemarkeerde witte bal op de rechter-of linker-beneden acquit en de gemarkeerde bal op het midden-beneden-acquit. In de beginpositie moet altijd direct via de rode bal worden gespeeld.

**Verboden zone;** Bij het libre-biljart geldt een verboden zone. In deze zone (een getekende driehoek) mogen slechts 2 caramboles worden gemaakt. Bij de tweede carambole moet minimaal een van de twee te raken ballen de zone verlaten. Gebeurt dit niet, dan is dit een fout en is de tegenstander aan de beurt.

**Touché en billardé:** Touché is het aanraken van een der ballen met welk voorwerp dan ook, behalve het aanraken van de speelbal met de pomerans. Dat kan met de keu zijn, het krijtje, de hand of een kledingstuk. Na de touché gaat de beurt over naar de tegenstander. Als de speelbal de tweede bal raakt op het moment dat de pomerans nog in contact is met de



speelbal, is er sprake van billardé. Ook dit wordt aangemerkt als een fout; de beurt gaat naar de tegenstander.

**Het uitspringen van de bal:** Springt een bal uit- buiten het biljart of op de houten rand- dan gaat de beurt over naar de tegenstander, voor wie de ballen weer in de beginpositie worden gelegd.

**Het gemiddelde:** De speelsterkte van een speler wordt uitgedrukt in een gemiddelde of moyenne. Men berekent dit door het aantal caramboles te delen door het aantal daarvoor gebruikte beurten in een aantal gespeelde partijen. Heeft een speler bijvoorbeeld 500 caramboles gemaakt in 250 beurten in 10 partijen, dan is het gemiddelde  $500 : 250 = 2$

**De bedoeling van het spel;** Het is de bedoeling te proberen in één beurt zoveel mogelijk caramboles te maken. Biljarten is daarom een positiespel; dat wil zeggen: je probeert een carambole zodanig te maken, dat er op de meest eenvoudige wijze ook weer een volgende carambole te maken is.

## Hoofdstuk twee: De houding aan tafel en de keuvoering

### De houding aan tafel

Een goede ontspannen houding wordt verkregen door licht door de knieën te zakken waardoor de aanwezige spanning zo laag mogelijk wordt gehouden nl. in de dijbenen en in de knieën. De stand van het bovenlichaam mag ook weer niet te laag zijn omdat we bij klein spel met een wat meer opgericht bovenlichaam meer overzicht hebben:

1e Een beter overzicht hebben over de situatie.

2e De onderlinge afstanden tussen de ballen beter kunnen worden ingeschat.

3e De afstand tussen de pomerans en bal 1 beter is in te schatten, waardoor een touché beter is te voorkomen.

Naast een ontspannen stand moet een biljarter ook nog eens stevig staan. Een lichaam op twee steunpunten staat niet zo stevig als een op drie steunpunten. Je moet voorkomen dat de voeten te dicht op elkaar staan. Je staat dan namelijk erg wankel. De voorhand is ook een standpunt, zij het een lichte. Bij een goede stand staan de voeten enigszins gespreid, zo ongeveer 60 cm. van elkaar waarbij een hoek wordt gemaakt van ca.45 graden t.o.v. keurichting. De voeten zoveel mogelijk parallel plaatsen. Bij een goede stand voelt de speler evenveel spanning in het linker als in het rechter bovenbeen. De voorarm moet licht gebogen zijn, en rust niet op het biljart, omdat er anders te veel spanning optreedt in de houding van het lichaam (schouderpartij) Let er op dat de voorhand zowel voor als direct na de afstoot onbeweeglijk stil ligt op het laken. Je moet er voor zorgen dat er een rechte lijn bestaat tussen de voorhand, de neus ( recht boven de keu ) en de wreef van de rechtervoet.

## **Keuvoering en achterhand**

Bij een goede keuvoering dien je aan de volgende punten veel aandacht te besteden:

1<sup>ste</sup> : Goede beenstand, gespreid en licht gebogen.

2<sup>de</sup> In het verticale vlak liggen van: de neus, de bovenarm, de achterhand en de wreef van de rechtervoet

3<sup>de</sup> De voorhand niet wegtrekken.

4<sup>de</sup> Rechthoekig afstoten.

De belangrijkste doelstelling is een soepele recht doorgaande gelanceerde afstoot. De keu dient het werk te doen, dus niet met het lichaam meestoten. Je moet goed opletten op het laten staan van de voorhand, een goede afwerking van de stootbeweging en het niet onbewust met de achterhand afwijken, in welke richting dan ook.

### **Achterhand;**

Omdat het voor het goed uitvoeren van een stoot noodzakelijk is dat de keu een zuiver rechthoekige beweging maakt, moet de achterhand een dergelijke beweging mogelijk maken. De juiste beweging van de achterhand ontstaat door de onderarm heen en weer te bewegen vlak langs het lichaam, terwijl de onderarm met de keu een zoveel mogelijke rechte hoek maakt. De bovenarm en de keu dienen zoveel mogelijk in een ( verticaal ) vlak te liggen. De keu rust op de gebogen vingers van de achterhand. De duim houdt de keu aan de andere kant tegen. Knijpen in de keu moet worden voorkomen, dat geeft een gespannen pols waardoor we niet meer in staat zijn een soepele ontspannen doorgaande afstoot te leveren. Het plaatsen van de duim op de keu is fout, hierdoor wordt de polsbeweging teveel geblokkeerd. Het aangrijpingspunt van de achterhand op de keu varieert met de lengte van de stoot, ook bij de voorhand is dit het geval. Voor korte stoten gaat de achterhand iets naar voren, voor lange stoten daarentegen naar achteren.

## **Keuvoering en voorhand**

Wat voor functie heeft deze voorhand? De voorhand heeft de volgende twee belangrijkste functies:

1<sup>ste</sup> Het geven van een goede geleiding aan de keu.

2<sup>de</sup> Het op elke gewenste hoogte raken van de speelbal.

De afstand van de voorhand tot de speelbal is erg afhankelijk van het stootbeeld, maar meestal varieert de afstand van 5 tot 15 cm. We onderscheiden de volgende vier verschillende voorhanden:

1<sup>ste</sup> De platte voorhand ( voor trekstoten )

2<sup>de</sup> De hoge voorhand ( voor rondspeelballen en doorschietstoten ).

3<sup>de</sup> De open voorhand, het zogenaamde knuistje ( voor klein spel en eenvoudige plaats stootjes )

4<sup>de</sup> De voorhand op de rand van het biljart ( als we met geen mogelijkheid anders kunnen afstoten ). Bij deze vier verschillende voorhanden moeten wij er altijd voor zorgen dat de duim en de wijsvinger ( waar de keutop in ligt ) ondersteund wordt, omdat we anders een te losse voorhand krijgen met alle vervelende gevolgen van dien. Veel voorkomende fouten bij de voorhand waarop goed moet worden gelet zijn:

1<sup>ste</sup> Het wegtrekken van de voorhand, ook het optillen daarvan ( afmaken van de stoot )

2<sup>de</sup> Te gespannen, krampachtig neerzetten. Dit is slecht voor een soepele afstoot.

3<sup>de</sup> Bij een platte voorhand ligt de duim niet tegen of op de wijsvinger of wordt tijdens de afstoot iets opgelicht.

## Hoofdstuk drie: We gaan spelen

### De beginstoot, van acquit spelen

Laat je niet misleiden door soms zeer overtuigend lijkende motivaties van (vooral oudere spelers), die op basis van ervaring te weten hoe je als arbiter de reglementen zou moeten hanteren. Aanleiding tot dit denken vormt een bewering uit het verleden, die luidde: Indien uit een vastliggende positie in de spelsoort libre de ballen worden "opgezet" dan mag ook rechtstreeks van de witte bal worden gespeeld"

**Fout, fout en nog eens fout.** Overeenkomstig de spelregels voor de verschillende spelsoorten, zoals bepaald in het spel -en het arbitragereglement, zullen de ballen tijdens de partij in de "begin" positie worden geplaatst. In elk van de bovengenoemde artikelen wordt gesproken over "begin" positie, ongeacht of deze positie nu gedurende een partij ontstaat door toedoen van een arbiter of niet. Het blijft reglementair "de begin positie" . In alle spelsoorten ( behoudens driebanden ) zal dezelfde beginpositie ook ontstaan na het uitspringen van één of meer ballen. In alle posities die reglementair als "begin positie " wordt aangemerkt dient de carambole op de volgens het Algemeen Spel en Arbitragereglement vast gestelde wijze. Daar staat: Vanuit de begin-positie moet direct (nogmaals direct) van de rode bal af worden gespeeld. En elk ander speelpatroon dient door de arbiter te worden afgekeurd. Met de speelbal een trekstoot maken van de rode bal rechtstreeks naar de andere aanspeelbal zonder een band te raken is wel toegestaan. Nogmaals in KNBB-verband is een carambole, die ontstond door de speelbal eerst "los uit de hoek" te spelen beslist fout en betekent dat de arbiter het punt ongeldig verklaart.

### Indirect touché.

Bovenstaande uiteenzetting doet mij denken aan het volgende voorval. De beginnende speler wil de beginstoot of acquitstoot gaan maken, maar laat per ongeluk zijn krijtje op één van de ballen vallen. Zoals dat behoort annonceert de arbiter, "Noteren nul" ( alstublieft:

geen streep, poedel of andere woorden gebruiken.) De heer x nul. Deze fout (indirect touche) ontstaat voorafgaand aan de eerste stoot van de beginnende speler. Daardoor heeft deze zijn beurt gebruikt en mag de tegenstander beginnen. Laat nu de ballen in de beginpositie liggen. Want nu geldt deze positie niet als de reglementair vastgestelde "begin positie" voor die tegenstander. (Dus ook de witte en de gele bal) niet van acquitpunten verwisselen. In dit geval is het de tegenstander zijn allereerste carambole eventueel van de andere witte of (gele bal) naar de rode toe te spelen. Het is dan voor hem een geldige carambole als hij zo scoort. Je ziet, er zijn situaties, waarbij je eerst even snel en goed moet nadenken alvorens een beslissing te nemen. Achteraf is het altijd eenvoudig te (ver) oordelen, bedenk dat wel.

### **Het zij-effect**

Volgens de definitie is er sprake van "effect" bij elke rotatie of draaiing van de bal om zijn middelpunt.

We onderscheiden de volgende effecten: De zijeffecten: Deze verdelen wij in:

Links effect: Je raakt de speelbal links van de verticale lijn.

Rechts effect: Je raakt de speelbal rechts van de verticale lijn. Het zijeffect biedt ons de mogelijkheid om de speelbal, of bal 2, dan wel beide ballen te beïnvloeden in hun looplijn na botsing met de band. Voordat de ballen de band raken, laten ze zich niet door het zij-effect beïnvloeden. Op het moment van botsing tussen beide ballen ontstaat er een zekere wrijving. Door deze wrijving zal de speelbal met links effect gestoten, na botsing met bal 2 een zeer geringe uitwijking naar links maken en bal 2 naar rechts. Uiteraard zal er met rechts effect gestoten het tegenovergestelde beeld ontstaan. Maar nogmaals deze uitwijking is uiterst gering.

De hoeken van uitval na botsing met de band, wordt niet alleen door het zij-effect beïnvloed, maar ook door de hevigheid van de botsing met de band. Dus door de snelheid waarmee de speelbal de band raakt. Om dit duidelijk te maken is in sommige tekeningen een stippellijn aangebracht. Deze stippellijn geeft de looplijn van de speelbal aan als er heftig gestoten wordt, de getrokken lijn is de looplijn als er rustig gestoten wordt. Om goed gebruik van zij-effect te maken, dienen wij altijd met een volledige horizontale keuvoering te stoten. Maar als er werkelijk geen aanwijsbare reden is tot het geven van zijeffect laat het dan liever achterwege. Het maakt de berekeningen onnodig ingewikkeld.

### **Het hoogte-effect**

Deze verdelen we in:

Doorschieteffect: je raakt de speelbal boven de horizontale lijn.

Trek effect: je raakt de speelbal onder de horizontale lijn. Als de speelbal in het middelpunt wordt geraakt, zal deze zuiver glijdend, dus niet rollend, vertrekken om daarna door de wrijving van het laken, over te gaan in doorschiet effect. De hoogte effecten hebben wij onder andere nodig om een tweetal van de meest voorkomende stootvormen te maken. Namelijk de trekstoot en de doorschietstoot.

### **De doorschietstoot**

Als de speelbal na botsing met bal 2 onder een hoek van meer dan 90 graden doorloopt en bovendien raak je hem op halve baldikte of dikker, is er sprake van een doorschietstoot. De term halve baldikte komt bij het onderwerp "mik-en raakpunt" nog aan de orde. Om de doorschietstoot te realiseren hebben wij uiteraard doorschiet-effect nodig, althans op het moment van botsing tussen de stootbal en bal 2. Daarom raken wij de stootbal over het algemeen boven het middelpunt. 1 cm. boven het middelpunt geeft de speelbal een vertraging in zijn doorgaande beweging, 2 cm. boven het middelpunt geeft het een versnelling. De hoge voorhand is hier dus de correcte handzetting.

### **De trekstoot**

Het is onmogelijk een goede partij biljart te spelen, zonder de beschikking te hebben van een behoorlijke en gecontroleerde trekstoot. Deze stelling is vrij moeiteloos te verdedigen. Wij kunnen zonder te overdrijven stellen dat de trekstoot, mits er goed gebiljart wordt, de meest voorkomende en wellicht de belangrijkste stootvorm is. Volgens de definitie is er sprake van een trekstoot als de speelbal na botsing met bal 2 onder een hoek van 90 graden terugkomt. Bovendien dient bal 2 op minstens een halve baldikte geraakt te worden. Om dit te bereiken dienen wij altijd met trek-effect te spelen. 1 cm. onder het middelpunt geeft de speelbal een vertraging in zijn terug-waartse beweging en 2 cm. onder dit punt een versnelling. We spelen dit met de hoge voorhand in de lage stand respectievelijk met de platte voorhand. Uit de praktijk blijkt dat de doorschietstoot over het algemeen, na enig oefenen, weinig of geen problemen geeft.

Bij de trekstoot is dat duidelijk anders. Als een soort reflexbeweging wordt hier vaak de keu op het moment van botsing met de speelbal gestopt, of zelfs teruggetrokken. Hierdoor komt de bal niet terug, maar blijft vaak stil liggen. Wij dienen met de keu "door de bal heen" te gaan. Met andere woorden het contact keu met de bal moet zo lang mogelijk aangehouden worden. Bij de doorschietstoot blijkt deze doorgaande keubeweging veel logischer te zijn dan bij trekstoot. Ga er vanuit dat het essentiële verschil tussen beide stootvormen het verschil in aanspeelhoogte is waarbij de keubeweging vrijwel identiek blijft.

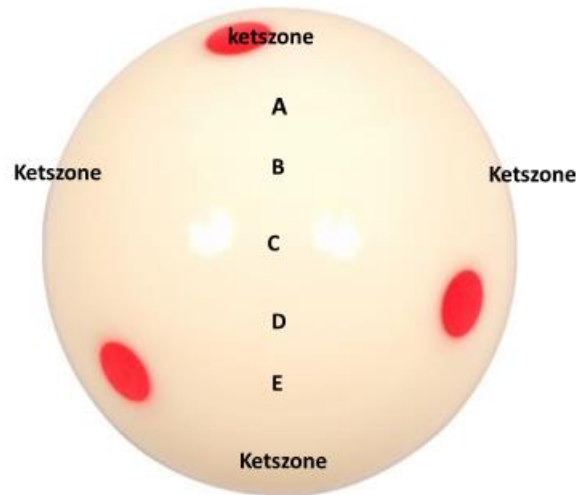
### **De dwarseffecten**

Dit is het effect dat bij masseren wordt gegeven. Omdat deze effecten alleen van toepassing zijn bij de massé en de piqué-exterieur of in-piqué, gaan wij hier niet verder op in.

Daarna gaan we ons bezighouden met de trek en doorschietstoten. De derde bal laten we voorlopig weg. Het gaat er in deze fase om dat de speelbal daadwerkelijk terugkomt respectievelijk doorloopt. Het sturen van de speelbal in de juiste richting komt later. Mik bij het oefenen niet precies op het middelpunt van bal 2. Hierdoor zal deze bal namelijk loodrecht terugkomen en moet je de voorhand snel weghalen. Succes!!!!!!!



- A = Doorstoten hoog met veel tempo bal 1
- B = Doorstoten met minder tempo bal 1
- C = Amortiseren
- D = Trekstoten met minder tempo bal 1
- E = Trekstoten diep veel tempo bal 1



## De Amorti

Mort = dood. De liefhebbers van de Franse taal hebben in dit woord natuurlijk het Franse woord "mort" is dood ontdekt. Amorti wil zeggen het dood spelen van de speelbal ten gunste zo je 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 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:

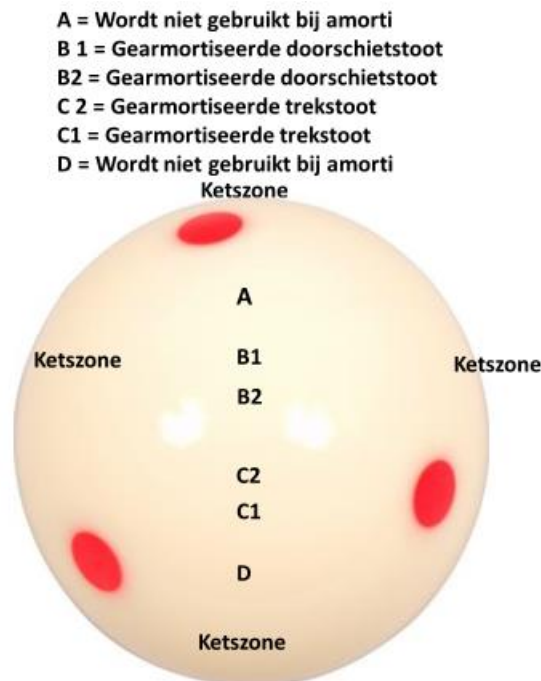
- \* de speelbal zuiver glijdend-dus niet rollend-op bal2 botst.
- \* de tweede bal exact in het middelpunt wordt geraakt.

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. Om onze speelbal van amorti te voorzien hebben we met 2 zaken te maken:

\*We moeten de speelbal beperken in zijn hoogte effect. Dat betekent zone A en zone D - de hoogste en laagste 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 beiden zones onderverdeeld in B1, B2 voor de doorschietstoten en C1, C2 voor de trekstoten terwijl we ook veel gebruik maken van het middelpunt. Je 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 gearmortiseerde trekstoot bal 2 dikker raken dan gebruikelijk en om te zorgen dat de speelbal onder de gewenste hoek loopt stoten we de speelbal iets lager. Voor de gearmortiseerde doorschietstoot richten we opnieuw iets voller op bal 2 maar nu iets hoger op de speelbal.



### Drie stoottechnieken (Cas Juffermans)

1. Onderarm duwen (sleepstoot) of Polstechniek, te gebruiken bij trekstoten. Bij deze techniek drijft alleen het gewicht van de keu (470 - 525 gram) de stootbal aan. De achterkant van de keu wordt losjes tussen duim en wijsvinger vastgepakt, maar de voorhand houdt de keu STEVIG vast. De afstand van de voorhand tot de bal bepaalt of er snel of langzaam gespeeld wordt. Bij een korte afstand is dit langzaam en bij een lange afstand is dit sneller. Ook geldt: korte voorhand is meer sturend vermogen + makkelijker zacht spelen + minder snel ketsen.

2. Onderarm duwen met stevig vasthouden van de keu. Te gebruiken bij een bal vast aan de band. Bij deze techniek drijft het gewicht van de keu + het gewicht van de onderarm de stootbal aan. Het contact met de stootbal is hierdoor veel "massiever". De wijze van "instappen" en de keu vastpakken is identiek aan de sleepstoot, met het verschil dat de keu nu STEVIG in de hand gehouden wordt en de pols onbeweeglijk is.

3. Zwiepstoot(ook wel "polstechniek" genoemd): te gebruiken wanneer de stootbal erg dicht bij de 2e bal ligt om zodoende een biljardé te voorkomen of om maximaal veel



effect te geven. De keu losjes in de achterhand nemen. De achterhand dient als een slap handje aan de onderarm te bungelen. Hierdoor wordt de "zwiep" gemaakt. Goed tempo maken met voornamelijk de pols. DE AFSTOOT MET VOORBEWEGINGEN: voor alle stoten behalve bij série américaine en kader. De afstoot dient een kopie te zijn van de voorbewegingen. "Stap in" en beweeg de keu om de snelheid en de "coup de queue" te bepalen. Adem uit en niet meer in, totdat de stoot geplaatst is. Tel daarna één, twee, drie. Bij één en twee nogmaals voor bewegen, bij drie stoten en blijven staan totdat de 2e bal geraakt is. Tip: Van Raymond Ceulemans is de techniek afkomstig om tot vier te tellen. Bij drie afstoten en bij vier nogmaals een korte voorbeweging. Dit om in hetzelfde ritme de keu terug te trekken. De snelheid van de keu is bij alle bewegingen dus gelijk.

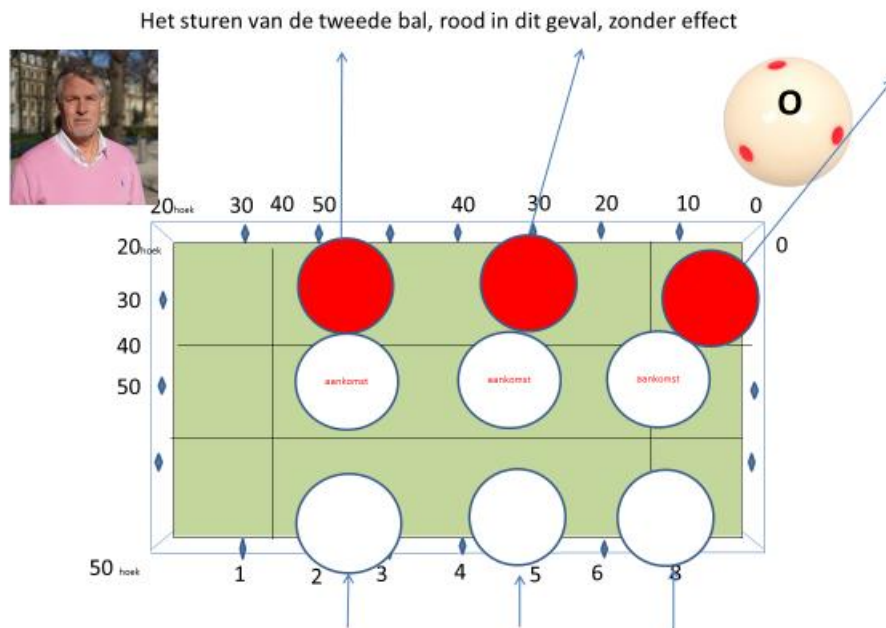
### **Het verzamelen**

"Hij speelt op overhouden" zijn gevleugelde woorden in de biljartsport. Men wil hiermee aanduiden dat de desbetreffende speler niet alleen uit is op het maken van caramboles maar hij tracht tevens zo te spelen dat er na de carambole nog een redelijk maakbare positie overblijft. Hij tracht de drie ballen dicht bij elkaar te brengen. Men noemt deze speelwijze "het verzamelen" en is een basisvoorwaarde voor het succesvol en productief biljarten. De speler die alleen caramboles probeert te maken zonder zich om het vervolg te bekommeren zal te alle tijden genoeg moeten nemen met een zeer bescheiden score. Op korte termijn kan deze manier leiden tot het winnen van partijen maar de vooruitgang wordt volledig tegengewerkt. Na vele jaren speelt men nog steeds hetzelfde bescheiden niveau. Bovendien gaat er zoveel van de schoonheid van het spel verloren. Voor veel spelers is het erg verleidelijk om alleen het caramboleren primair te stellen zonder het vervolg in de gaten te houden. Dit houdt verband met het feit dat men angst heeft om de tegenstander een riant spelletje cadeau te doen. De speler die niet bang is om te verliezen is de lange termijn winnaar. Hij durft een risico te nemen ten gunste van het verzamelen. Deze speler zal op den duur een veel hoger gemiddelde behalen en veel meer plezier aan het spel beleven. Mede om deze reden dienen wij ons in deze fase van de studie niet met het verdedigen bezig te houden. We zijn nu uit op het maken van zoveel mogelijk caramboles. Het op overhouden spelen lijkt voor de beginnende biljarter een reuze moeilijke materie. Wij zullen een flink aantal spelpatronen in ons brein moeten programmeren en dat vergt veel tijd. Als je echter veel met verzamelen bezig bent geweest zal je merken dat deze speelwijze op een gegeven moment "een tweede natuur is geworden" Op dat moment zal het ons redelijk makkelijk afdaan.

### **Het sturen van de tweede bal**

Om ons ambitieuze "op verzamelen spelen plan" gestalte te geven dienen wij de looplijnen van de tweede bal te kennen. Deze bal laat zich niet beïnvloeden door de aanspeelhoogte van de speelbal. Hij laat zich zeer sterk beïnvloeden door het gekozen mikpunt. Zonder effecten en daarbij behorende raakpunt en hij laat zich veel minder beïnvloeden door het zij-effect welke door middel van de speelbal aan deze bal is gegeven. Om de looplijn van bal 2 vast te stellen leg je de speelbal denkbeeldig vast bij het raakpunt welke bij het gekozen mikpunt behoort. Als je nu het middelpunt van de denkbeeldige speelbal verlengt met het middelpunt van bal 2 dan heb je de looplijn van bal 2 te pakken. In de tekst lijkt dit een

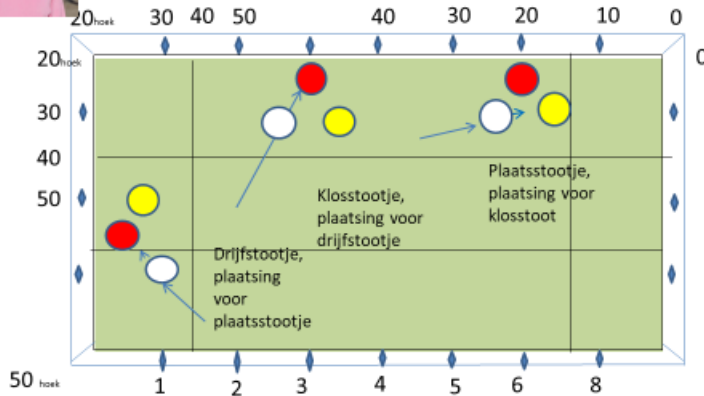
nogal ingewikkelde procedure doch na het aandachtig bestuderen van de figuren zal één en ander duidelijk worden.



### De basisstootjes serie Americaine

Als we de basisstootjes gaan ontleden, komen we op een drietal vrij eenvoudige stootjes uit, die door vrijwel iedere biljarter uitvoerbaar zijn. De drie basisstootjes : Drijfstoet, Klotsstoet, Plaats-stoet. 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 basisstootjes Serie Americaine,  
Drijfstoot  
Klosstoot  
Plaatsingstoot



## Tussendoor spelen

VEILIGHEID : Is dat je zeker een trekstoot van de eerste bal of tweede bal (uit veiligheid) speelt. Als de breedte wringt moet je van de lengte spelen.

- 1 Puntjes maken tot plaatsen komt.
- 2 Puntje is voorbereiding voor plaatsen.
- 3 Puntje mag met effect voor het vastliggen. ( Bij plaatsen kijken welke kant effect )
- 4 Plaatsen is voorbereiding voor rappél of tussendoor.
- 5 Bij plaatsen zien waar bal 2 komt.
- 6 Voor bal 2 blijven is belangrijk. Omdat je dan altijd rappél van bal 2 kan spelen.
- 7 Bij open eerder plaatsen.
- 8 Tussendoor zien waar bal 1 komt te liggen.
- 9 Bij doorheen spelen gaatje klein. Effect geven waar bal 2 ligt.
- 10 Als het breed ligt wel of niet het punt effect geven waar bal 3 ligt.
- 11 Bij wel of niet tussendoor, trekkertje, bal 1 diep zonder zijeffect.
- 12 Als je niet voor bal 2 kan blijven, dicht bij een bal blijven 3 of 2.
- 13 Of het gevoel geven dat je de navolgende stoot doorheen kunt.
- 14 Alle schuine stoten optrekkend sluiten. Alle rechte stoten gaatje dicht spelen.

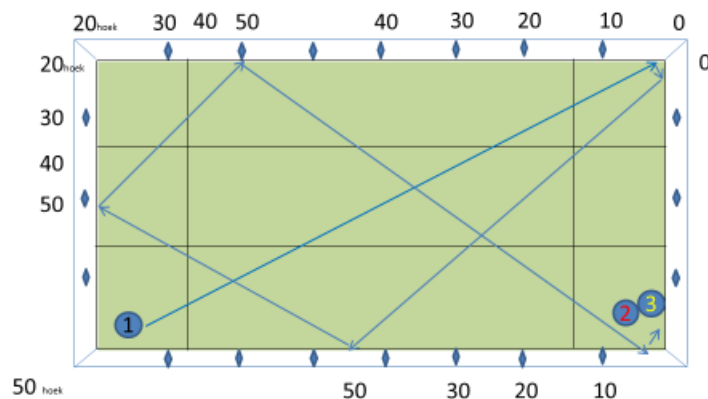
15 Amortiseren  $\pm 2$  cm. Tussen bal 1 en 3.

16 Door dieper te spelen krijg ik meer ruimte.

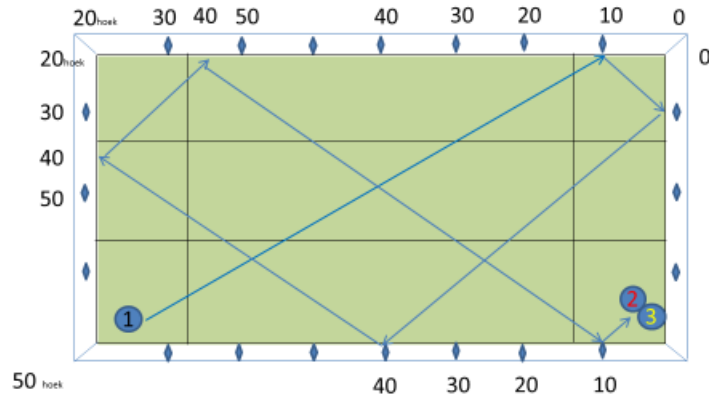
## Belangrijkste looplijnen, Easy Diamonds

Voor het grote spel is het van belang dat je de belangrijkste looplijnen leert kennen. Deze looplijnen zijn op alle biljarts ( groot en klein) nagenoeg hetzelfde. We gaan hier uit van de standaard looplijn op een gemiddeld biljart. Voor tafels die "lang" lopen zal je enige compensatie (korter spelen) moeten toepassen, dit geldt natuurlijk ook voor de korte, dan wel "vierkante" tafel. ( langer spelen) Het punten systeem wat hier gehanteerd wordt heet het Easy Diamonds systeem. Zie You-tube voor nadere uitleg of neem contact op met Frans van Schaik. We kijken naar de looplijn vanaf de hoek (50) door de 0, de 10, de 20, de 30 en de 40.

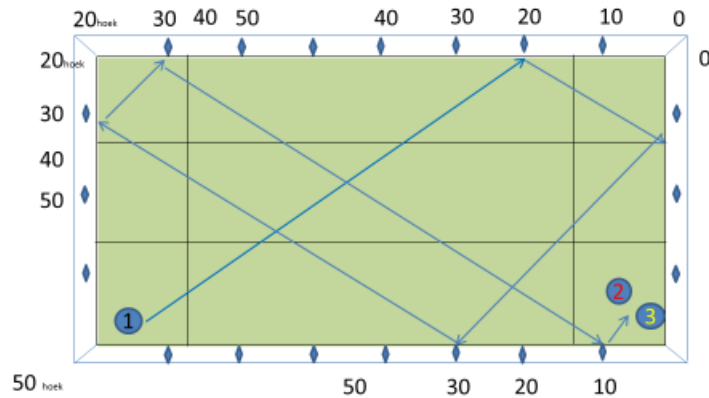
Looplijn 0; vanuit de 50 hoek, maximaal effect door de 0 hoek. Bal 1 komt op band 3 ( lang) op 50, daarna op band 4 (kort) op 50, daarna op band 5 (lang) op 50 en zal eindigen dicht bij de hoek 5 lange band.



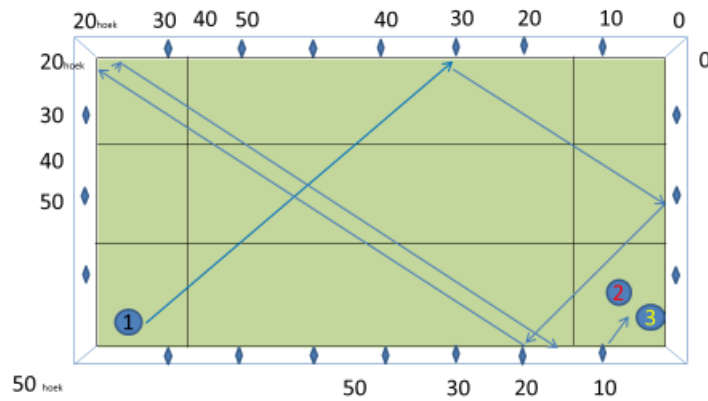
Looplijn 10; vanuit de 50 hoek, maximaal effect door de 10 diamond. Bal 1 komt op band 3 ( lang) op 40, daarna op band 4 (kort) op 40, daarna op band 5 (lang) op 40 en zal eindigen op de 10 (lang)



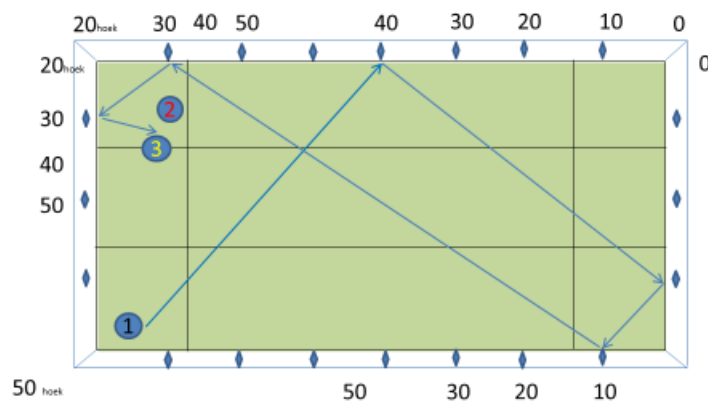
Looplijn 20; vanuit de 50 hoek, maximaal effect door de 20 diamond. Bal 1 komt op band 3 ( lang) op 30, daarna op band 4 (kort) op 30, daarna op band 5 (lang) op 30 en zal eindigen dicht bij de 10 diamond.



Looplijn 30; vanuit de 50 hoek, maximaal effect door de 30 diamond. Bal 1 komt op band 3 ( lang) op 20, daarna op band 4 (kort) op 20, dichtbij de hoek, daarna op band 5 (lang) kort na de hoek op 20 en zal eindigen dicht bij de 15 diamond



Looplijn 40; vanuit de 50 hoek, maximaal effect door de 40 diamond. Bal 1 komt op band 3 ( lang) op 10, daarna op band 4 (kort) op 20, dichtbij de hoek, daarna op band 5 (lang) kort na de hoek op 20 en zal eindigen dicht bij de 15 diamond



Natuurlijk ligt de speelbal niet altijd in de hoek, meestal niet. Hier is een eenvoudig systeem voor, het zogenaamde spiegelen. Voor meer informatie, zie Easy Diamonds, of neem praktijkles.

## Hoofdstuk vier: Waar moet je aan denken? En waar zitten de fouten.

- 1<sup>ste</sup>, bij grote stoten blijven staan tot bal 2 geraakt is.
- 2<sup>de</sup>, bij kleine stoten blijven staan tot 3 de bal geraakt is.
- 3<sup>de</sup>, bij bandstoten blijven staan tot de band geraakt is.
- 4<sup>de</sup>, alle los van band stoten zonder effect spelen.
- 5<sup>de</sup>, bij doorschietstoten zonder effect spelen.
- 6<sup>de</sup>, bij doorstoten een lange drijvende afstoot.
- 7<sup>de</sup>, bij een afstand tussen bal 1 en 2 van minder dan 10 cm. Een korte afstoot uit de pols.
- 8<sup>ste</sup>, bij dun spelen laag kijken ( diep gaan staan )
- 9<sup>de</sup>, bij dun aanspelen van bal 2 loopt bal 1 sneller dan bij dikker aanspelen.
- 10<sup>de</sup>, eerst de dikte bepalen op bal 2 daarna de diepte.
- 11<sup>de</sup>, bij afstoten tellen: 1, 1-2-3. De eerste 1 is om te kijken of je goed aangelegd hebt.
- 12<sup>de</sup>, bij voorkeur spelen met de stoppende voortbeweging, zowel bij grote als bij kleine stoten.
- 13<sup>de</sup>, afstoten waar je aangelegd hebt.
- 14<sup>de</sup>, bijna alle trekstoten zonder effect spelen, maar dikker of dunner aanspelen van bal 2 en alleen diepte effect geven.

### De tien meest gemaakte fouten

- 1<sup>ste</sup>, Bij trekstoten wordt de keu op het moment met aanraking van de speelbal teruggetrokken. Bij doorschietstoten gaat men over het algemeen



wel door. De beweging van de keu dient bij contact met de speelbal in beide gevallen, dus zowel bij trek - als bij doorschietstoten, door te gaan. Het grote verschil tussen beide stootvormen is de aanspeelhoogte. Bij trekstoten altijd onder het middelpunt van de speelbal, en bij doorschietstoten doorgaans boven het middelpunt. Het niet bewegen van de keu in een rechte lijn.

- 2<sup>de</sup>, Het is de bedoeling dat de keu niet naar rechts of links wordt gezwaaid. Men noemt deze fout een side stroke. Het is de bedoeling dat de keu niet naar boven of naar beneden wordt bewogen. Men noemt dit een up-respectievelijk een down stroke Alleen een rechte lijn van de keu, de zogenaamde beweging in zijn as-richting is juist.
- 3<sup>de</sup>, De voorhand is als het statief van een fototoestel. Je kunt, als je een foto neemt, uiteraard een schop tegen het statief geven, maar zal de foto dan nog scherp zijn? Je voorhand heeft dezelfde functie. Dus laat voor, tijdens en na de stoot, je voorhand doodstil liggen. Je krijgt hierdoor een prima resultaat.
- 4<sup>de</sup>, Waar er bij punt 3 over de voorhand is verteld, geldt ook voor het lichaam. Voor , tijdens en na de stoot dient het hele lichaam muisstil te staan. De bewegingen komen, afhankelijk van de spelsituatie uit de elleboog, dan wel uit de pols.
- 5<sup>de</sup>, Er wordt over het algemeen veel te hard gespeeld. Het is heel vreemd maar hoe harder we stoten hoe moeilijker het wordt om een spelsituatie zuiver te spelen. Zodra de speelbal de derde bal geraakt heeft, dient hij tot stilstand te komen.
- 6<sup>de</sup>, Men kijkt tijdens de stoot naar de derde bal. Een heel slechte manier van stoten omdat deze werkwijze de side stroke in de hand werkt. Het is veel beter om ons eigen te maken dat we voor, tijdens, en na de stoot naar de tweede bal te kijken. Bij de massé en piqué kijken we naar het punt waar de pomers de speelbal dient te raken.
- 7<sup>de</sup>, Te snel stoten behoort ook tot de top-tien meest gemaakte fouten. Al lijkt het nog zo'n gemakkelijke spelsituatie, bekijk en behandel hem toch alsof het de moeilijkste stoot is die je ooit gezien hebt.
- 8<sup>ste</sup>, Alle stootbeelden worden met dezelfde afstand van de voorhand ten opzichte van de speelbal gespeeld en dat zelfde geldt voor de achterhand. Ga ervan uit dat als je een kleine spelsituatie speelt, dan dient je een korte voorhand te gebruiken. Ongeveer 6 cm. is goed, en een korte achterhand. De achterhand dient dan ongeveer 1 handdikte achter het balanspunt van de keu te liggen. Moet je een extreem grote situatie spelen dan dient de voorhand circa 15 cm. vanaf de speelbal te staan en de achterhand circa 15 cm. van het einde van de keu.
- 9<sup>de</sup>, Biljarten is een concentratie spel. Het niet concentreren is dodelijk voor een goede partij. Probeer je eigen te maken dat je telkens de situatie goed bekijkt, en voorzie niet elke carambole van commentaar. Het evalueren dient na de partij te geschieden

- 10<sup>de</sup>, Men speelt over het algemeen teveel spelsituaties waarbij de speelbal over de band(en) loopt. Bij de speelsoort libre is het van zeer groot belang om zoveel mogelijk voor de directe oplossingen te kiezen. Onder directe oplossingen wordt verstaan dat, de speelbal direct via bal 2 naar 3 wordt gespeeld, dus zonder één of meerdere banden. Men zegt weleens gekscherend; De basis functie van de banden is om ervoor te zorgen dat de ballen niet op de grond vallen"!

## Hoofdstuk vijf, De Biljartlessen

### Biljartlessen 1:

Amorti: Als de ballen zich in een omtrek van 25 cm. bevinden. Pagina 14 zie illustratie.

2 Effecten: Voorhand effect geven !, eerst midden van de bal richten, dan achterhand stil houden en daarna effect geven. Dus voorhand bepaalt het effect. En daarna stoten. Effecten hoog, laag en midden (hart) Zij effecten pas gebruiken wanneer stootbal via band naar bal 3 moet. Maar als er werkelijk geen aanwijsbare reden is tot het geven van zij-effect laat het dan liever achterwege. Het maakt de berekeningen onnodig ingewikkeld.

3 Als de positie klein ligt, dan plan maken voor de volgende stoot.

4 Als je kan sluiten zoveel mogelijk naar de hoek van het biljart (niet aan de lange band) mits je klein spel beheerst.

5 Kent je het spreekwoord "Praten en breien" ?

6 Terwijl je bezig bent met de voorbeweging van de keu moet je niet denken aan de techniek van de afstoot.

7 Terwijl je denkt over de details verbonden aan jouw prestaties moet je niet bezig zijn met andere dingen

8 Je kunt natuurlijk beide dingen tegelijk doen, maar dan doe je geen van beide goed.

9 Denken en biljarten moeten gescheiden blijven. Dus eerst denken hoe de carambole gemaakt moet worden en dan de carambole maken zonder na te denken.

10 Hoogte punten in de biljartsport komen als alle elementen harmonieus in elkaar passen en je één wordt met uw spel . Die toestand komt spontaan. Hij wordt nooit bereikt door uiterste inspanning. Dat is geforceerd.

11 Op het juiste ogenblik moeten de spieren en gewrichten in actie komen in het juiste samenspel, om de carambole feilloos te maken. Extra inspanning en of denken verstoort dit samenspel met als resultaat een armzalige prestatie.

12 Warming-up 2 à 3 keer per arm uitrekken alsof men ergens maar net bij kunt. Dan beide armen hoog opsteken en plotseling terug laten vallen, waarbij de beiden schouders los moeten komen. (hangende schouders). Heup los maken door bovenlichaam, met behulp der armen, zoveel mogelijk naar rechts en links te draaien. Met de voeten trappelen en de armen zwaaien. Nu de schouders en armen los laten hangen waarna de polsen en vingers los geschud worden

13 Nu 1 minuut actieve rust door wat rond te lopen en met de armen, polsen en vingers te wapperen. Breng jezelf in een geestelijke rust door enige malen diep adem te halen en daarna nergens meer aan te denken.

14 Het geheim van het leveren van een topprestatie ligt verborgen in het oefenen, net zolang tot bewuste bewegingen zo gewoon worden dat ze automatisch worden uitgevoerd.

15 Hij die topprestatie wil leveren probeert b.v nooit een grote trekstoot te oefenen als hij een klein trekstootje niet volmaakt beheerst !

16 De gouden weg naar topprestatie is geplaveid met gezond verstand !!!

## **Biljartlessen 2:**

1 Bal 1 spelen is werken met je bal en geef je het tempo door op bal 3 Lengte van het biljart  $\pm$  15 cm. En breedte  $\pm$  5 a 10cm. Wanneer de positie in de macht ligt dan bal 2 bepalen wat en hoe op bal 3 plus tempo daarna tempo bal 2. ( b.v. 10 cm. Uit de band ) Zie pagina 25 (oefeningen) Belangrijk: Bij bal 2 spelen eerst wat en hoe op bal 3 daarna bal 2, (Het laatste is belangrijk)

2 Als ik effect of diepte nodig heb Bij verzamelen, bal 1 de belangrijkste ( in theorie ) Ik pas bal 1 aan de dikte van bal 2 Bal 1 belangrijk maar mijn fout was dat ik tijdens de voorbeweging met de pommerans te ver van bal 1 bleef. (Zorg dat je daar steeds aan denk. ) vooral bij trekstoten.

3 Niet meer naar de stand op het bord kijken Weet toch wel of het goed of slecht gaat.

4 Ketsen is niet afspelen waar je hebt aangelegd. Het beste is de voorhand dicht bij de bal  $\pm$  5 a 10 cm aanbevolen.

5 Bal 1 iets links effect, dikte en hoogte wegen, 5 a 10 cm. Bij korte band op bal 3. pagina 26 tek: 47

6 Via band met effect, maar eerst  $\pm$  10 cm. op bal 3. Daarna bal 2 spelen (denk aan tikje of zetje mag ook zeggen sluiten) op bal 1 of 3

7 De beginstoot Pagina 28 Tek: 61.62.63. Beginstoot bal 2  $\pm$  punt 3-3,5 dan max. rechts effect en kijken wat bal 1 doet. Gaat de stootbal voorlangs dan meer effect geven. Gaat de stootbal achterlangs dan minder effect geven. Bal 2 is iets

eerder op de korte band als bal1 op de lange band (aandachtspunt ). Oefenen: 5 x achter elkaar, daarna doorgaan tot 20 minuten.

8 Puntje is voorbereiding tot plaatsen in ruimte van  $\pm 1$  cm. Pagina 31 Tek: 98.99.100 Plaatsen is een voorbereiding voor RAPPEL  $\pm 10$  a 15 cm. In de lengte van het biljart en 5a 10 cm in de breedte Rappel daarna sluiten (verzamelen of trosje )

9 Duwen gaat voor inzet, als ik niet kan sluiten. Als ik direct kan spelen en sluiten, gaat dat voor over band spelen.

10 Bij tekening 93 Pagina 31 via 1 band spelen en sluiten naar de kop gaat voor sluiten naar het midden

11 Als ik niet kan sluiten ,dan plaatsen (bij bal 3 gaan liggen) dat ligt aan de afstand  $\pm 10$  a 15 cm.in de breedte van de tafel . In de lengte 20 a 25 cm.

12 57-2 op de kleine tafel, op de grote noemen we dat 71-2

### **Biljartlessen 3:**

#### Rick Pot biljartlessen eerste kennismaking A

##### Kennismaking

- 1) Grondregels tempo en afstand laten voelen, meestal te hard
- 2)Voor bewegen op cadans, oefenen op de acquitstoot
- 3) gewone trekstoot oefenen
- 4)Doorschietstoot oefenen
- 5) lopend patroon oefenen
- 6) uitleg over theoretisch mikpunt en raakpunt

##### Evaluatie

#### Rick Pot biljartlessen eerste kennismaking B

##### 1) Kennismaking

- 2)Uitleg over juiste soepele houding, voorste voet moet naar de stootbal wijzen
- 3)praktijkvoorbeeld, acquit lager staan , klein spel hoger, letten op ogen, ademhaling, voorhand, achterhand
- 4)Drijvende stoot, trekstoot en doorgaande stoot
- 5)Amorti laten zien
- 6)Evaluatie

## Hoofdstuk zes: Een verhaal apart; de Massé en de piqué

Linker heup voor rechtse spelers.

In de lijn van dun spelen gaan staan, linker heup in balans brengen, andere been licht steuntje. Keu bij het oor en rechterhand op evenwichtspunt. Tussen de 2 ballen kijken en lichaam omhoog, pomerans op 3 of 9 uur '. Alle massé's moeten binnen 5 cm. Hoe korter, hoe beter. Voorbeweging is 1-1.2.3. Wanneer de afstand groter is dan 5 cm. keu schuiner Hoe steiler de keu, hoe korter de bocht. De voorhand in omgekeerde handstand (nagels op de tafel ( licht steuntje en niet gespannen achter-arm haakse houding in ontspannen houding en achterhand in ontspannen houding de keu met 2 vingers of pijp vasthouden. Samenvatting:

In de lijn staan Keu bij het oor. Tussen de ballen kijken. Keu eerst in de midden van de bal dan naar 3 of 9 uur schuiven Voortbeweging 1-1.2.3. Keu met 2 vingers of pijp vasthouden.

De massé' is nauwelijks te beschrijven, veel praktijk en oefenen zullen ervoor zorgen dat je "gevoel" krijgt. Dit geldt ook voor de piqué, alhoewel de piqué meer lijkt op een geheven trekstoot. Maar veel oefenen is het credo.



## Hoofdstuk 7 Arbitragereglement, taken van de arbiter/teller

- 1 Een partij , met uitzondering van anderen, correct leiden.
- 2 Er op toezien dat de spelregels in acht worden genomen.
- 3 Er op toezien dat de speler en niet - speler zich jegens elkaar onberispelijk en sportief gedragen.
- 4 Er op toezien dat de spelers tijdens de wedstrijd niet worden gestoord en dat de toeschouwers zich onthouden van elk commentaar.
- 5 Er op toezien dat de spelers zich onthouden van onjuist gedrag zoals:
  - A Het niet plaatsnemen op de hem aangewezen stoel tijdens de beurt van de tegenstander.
  - B Het meenemen van het krijtje.
  - C Het maken van luide opmerkingen of geluiden
  - D Het niet op correcte wijze protesteren tegen zijn beslissing
  - E Het op onbehoorlijke wijze laten blijken het niet eens te zijn met een beslissing.
- 6 Er op toezien dat er zonder horloge wordt gespeeld.
- 7 De beslissing van de arbiter (teller) is definitief.
- 8 De arbiter moet goed verstaanbaar zijn, ook voor de schrijver. Bij twijfel (wel of geen carambole) kan de arbiter met de schrijver overleggen over het al dan niet goedkeuren van deze carambole. Het aangeven van het aantal caramboles met opgestoken vingers verhoogt in belangrijke mate de duidelijkheid voor de schrijver en verdient in vele gevallen aanbeveling. B.V.(onnodig luide opmerkingen of schrijver is hardhorend.) Nadat de speler met de verkeerde bal heeft gespeeld en de arbiter heeft dit niet geconstateerd, mag de tegenspeler de arbiter hiervan op correcte wijze op de hoogte stellen. De laatst gemaakte carambole telt in dit geval niet. Eventueel daarvoor gemaakte caramboles tellen wel. Het is toegestaan op verzoek van de speler de juiste bal aan te wijzen.

### **Taken van de schrijver**

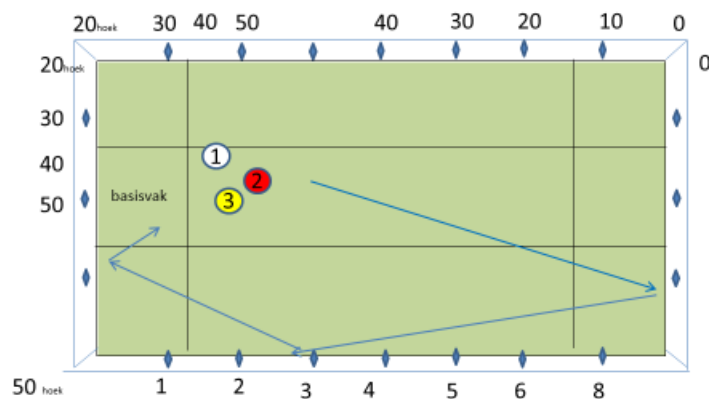
- 1 Zich zodanig op stellen dat hij goed zicht heeft op de biljarttafel.
- 2 Nauwlettend de partij volgen in samenspel met de arbiter.
- 3 De geldige caramboles noteren op het wedstrijdformulier.
- 4 Regelmatig de notities controleren.
- 5 Desgevraagd advies geven aan de arbiter.

6 De arbiter er op attenderen dat de spelers gaan beginnen aan de voorlaatste dan wel laatste beurt van hun partij en annonceren "en nog 5" ( 3 voor driebanden). De wedstrijden worden gespeeld onder supervisie van de wedstrijdleiding. Eventuele vragen of protesten dienen derhalve aan de wedstrijdleiding te worden gericht. In die gevallen waarin het wedstrijdreglement niet voorziet beslist de wedstrijdleiding.



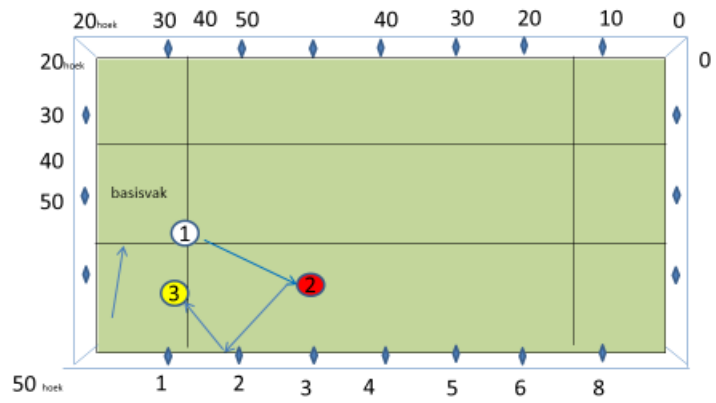
## Hoofdstuk 8 Libre en kaderpatronen eenvoudig tot moeilijk

Op de acquitpunten puntje maken ( als de afstand bal 1 en bal 2 klein is) en daarna plaatsen op bal 2. Dan optrekkend sluiten met terreinwinst, sluiten in het basisvak

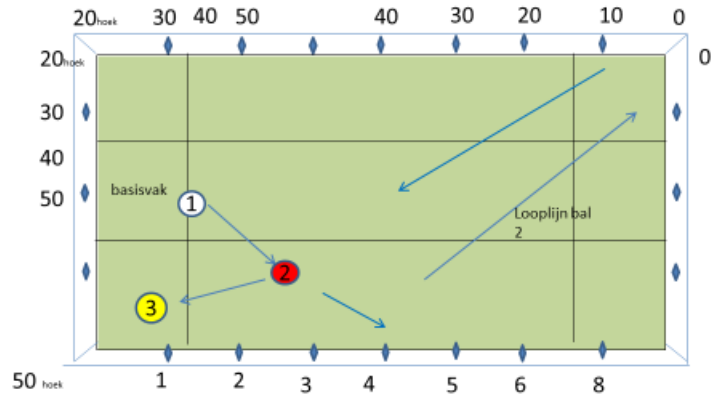




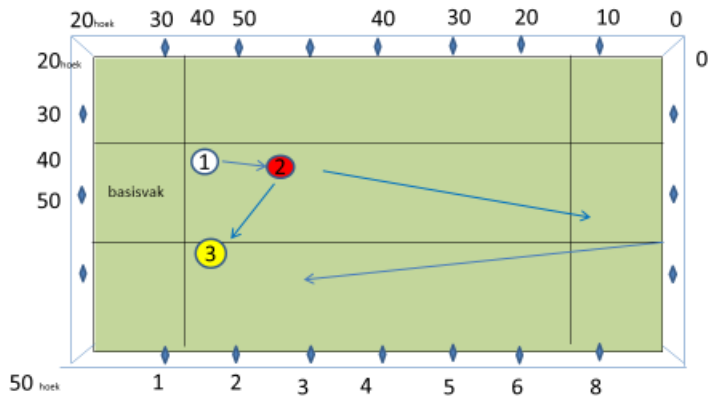
Standaard een-bandstoot, vele varianten van zonder effect tot veel rechts effect. Doel is eindigen bij de lijn, in het "anker"



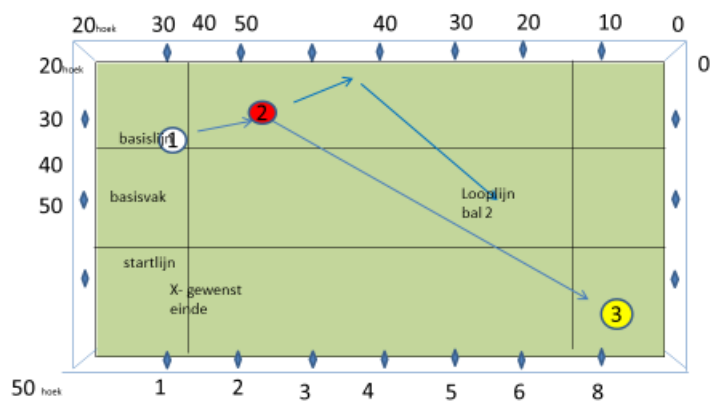
Standaard trekstoot, vele varianten van zonder effect tot rechts effect, afhankelijk van de hoek bal 1 en bal 2. Doel is eindigen in het startvak liefst vlak bij de lijn.



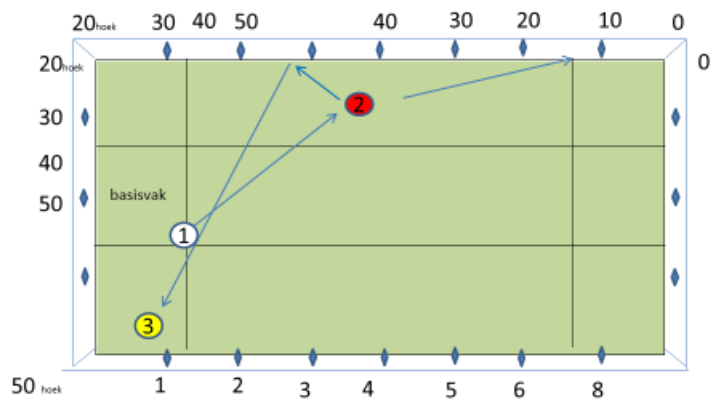
Trekstoot, vele varianten van zonder effect tot links effect, afhankelijk van de hoek bal 1 en bal 2. Bal 2 (bijna vol, 95%) aanvallen. Doel is eindigen in het startvak liefst vlak bij de lijn.



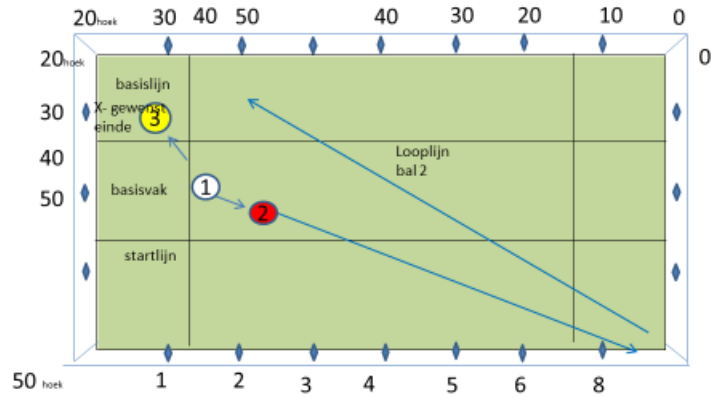
sleepstoot, vele varianten van zonder effect tot links effect, afhankelijk van de hoek  
 bal 1 en bal 2. Bal 2 meeslepen. Doel is eindigen dichtbij de startlijn.



Standaard een-bandstoot, vele varianten van zonder effect tot veel links effect. Doel is  
 eindigen in het startvak liefst vlak bij de lijn.

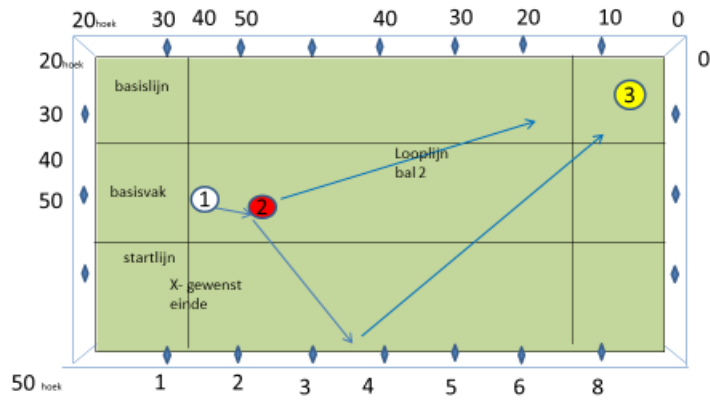


trekstoot, vele varianten van zonder effect tot links effect, afhankelijk van de hoek bal 1 en bal 2. Bal 2 bijna vol aanspelen. Doel is eindigen dichtbij de basislijn.



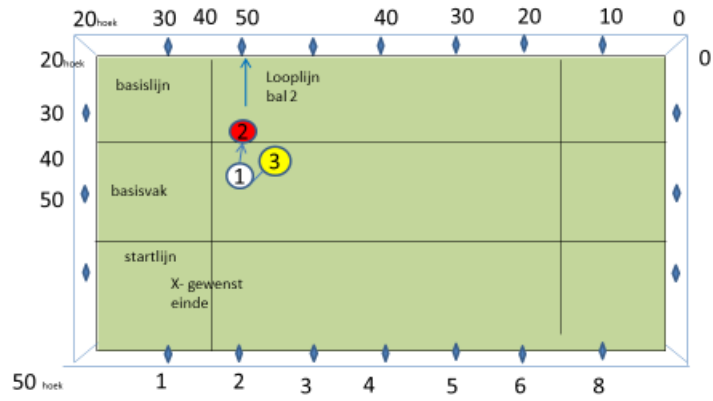
Keren

sleepstoot, vele varianten van zonder effect tot links effect, afhankelijk van de hoek bal 1 en bal 2. Bal 2 meeslepen. Doel is eindigen dichtbij de startlijn.

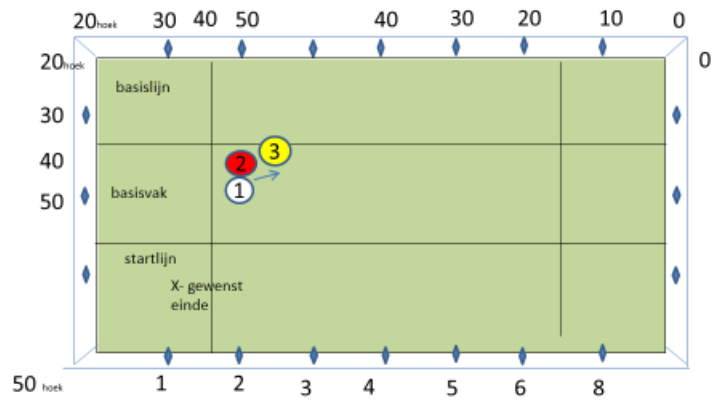


## Keren op de kaderlijn

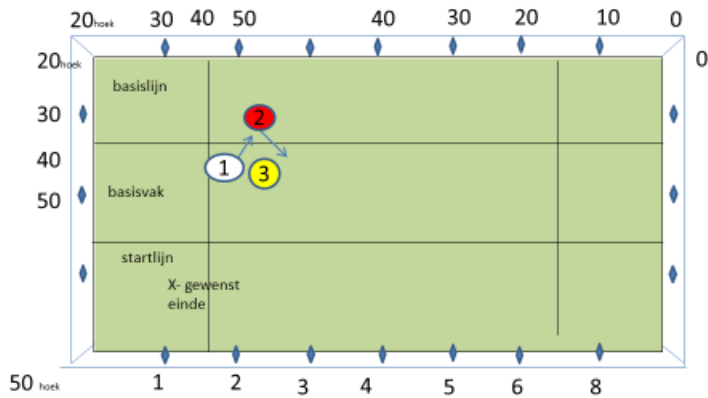
Keren op de kaderlijn, methode 1, eerste positie  
Soepel uittrekken recht achteruit



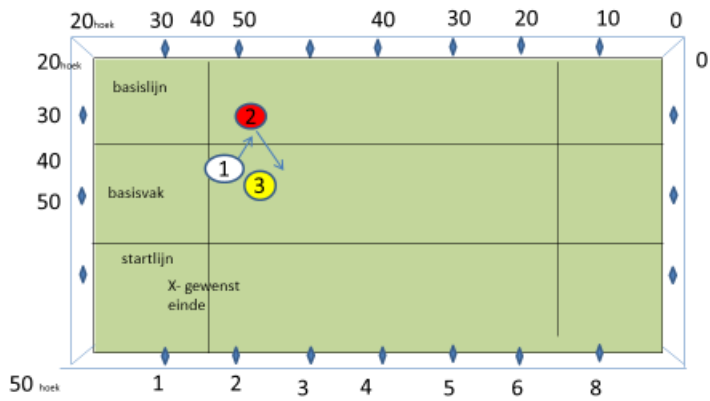
Keren op de kaderlijn, methode 1, tweede positie  
 klein plaatsstootje van bal 2 naar 3 plaatsing op 3.



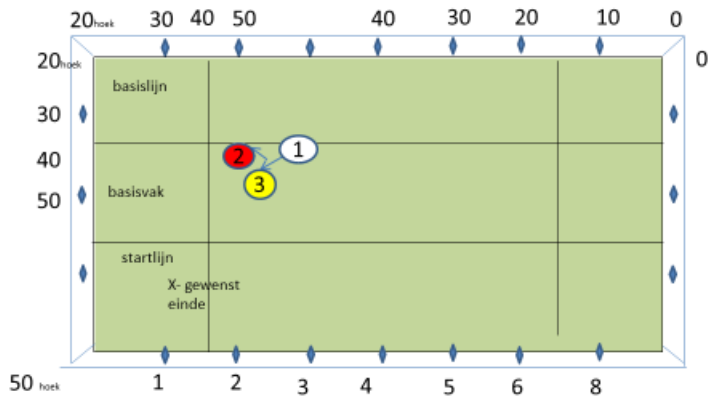
Keren op de kaderlijn, methode 2, bal 1 dun tussendoor trekken, vele varianten, van  
 zonder, links of rechts effect, afhankelijk van de hoek bal 1 en bal 2.  
 plaatsing op de lijn gekeerd



Keren op de kaderlijn, methode 3, bal 1 dun tussendoor trekken, vele varianten, van zonder, links of rechts effect, afhankelijk van de hoek bal 1 en bal 2, Bal 2 opvangen op bal 3.  
 plaatsing op de lijn gekeerd

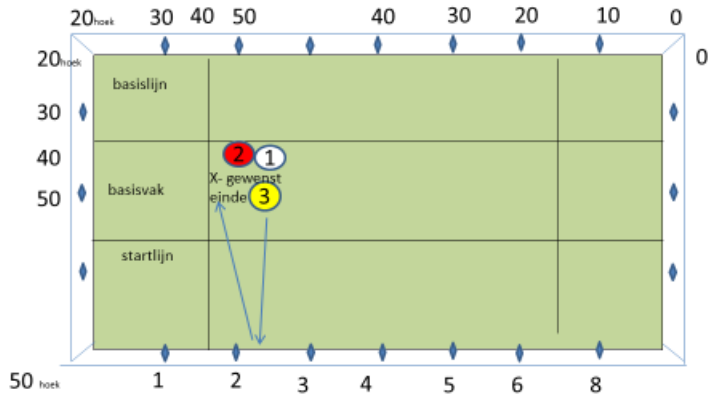


Keren op de kaderlijn, methode 3, plaatsing voorbereiden, 1 band, niet 3 banden.  
 plaatsing op de lijn gekeerd

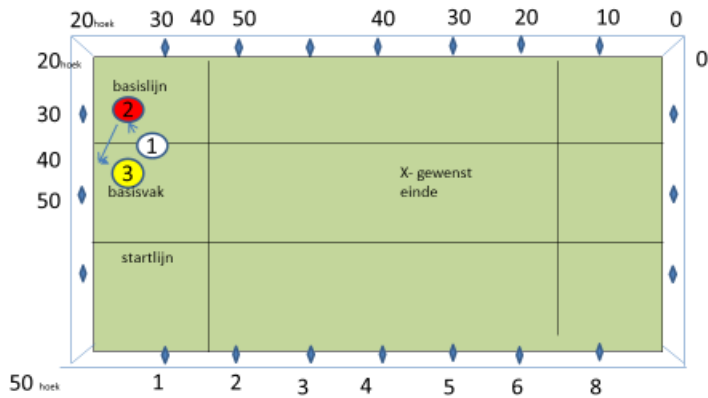




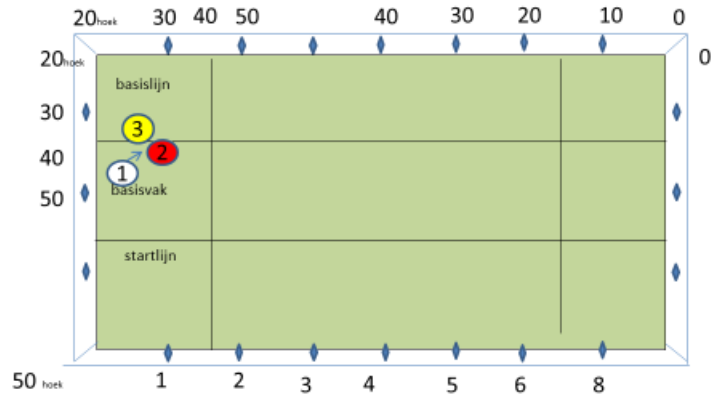
Keren op de kaderlijn, methode 3, rappel spelen, bij voorkeur niet opvangen. Op tempo naast bal 2 plaatsen. Plaatsing op de lijn gekeerd.



Keren op de kaderlijn, methode 4, Voorbereiden voor 1 of 2 band rappel. Plaatsing op de lijn gekeerd.

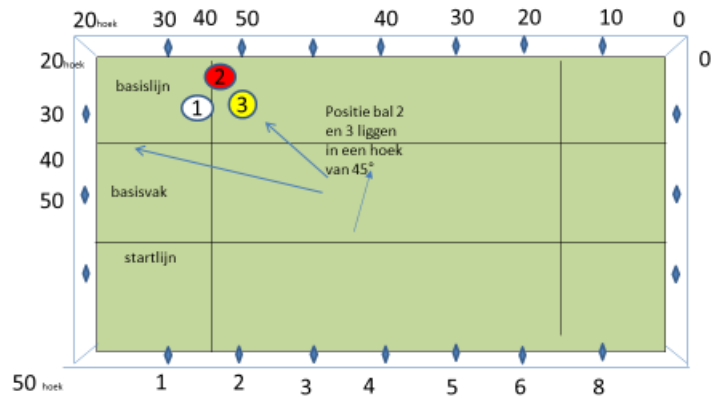


Keren op de kaderlijn, methode 4, Voorbereiden voor 1 of 2 band rappel. Plaatsing op de lijn gekeerd.

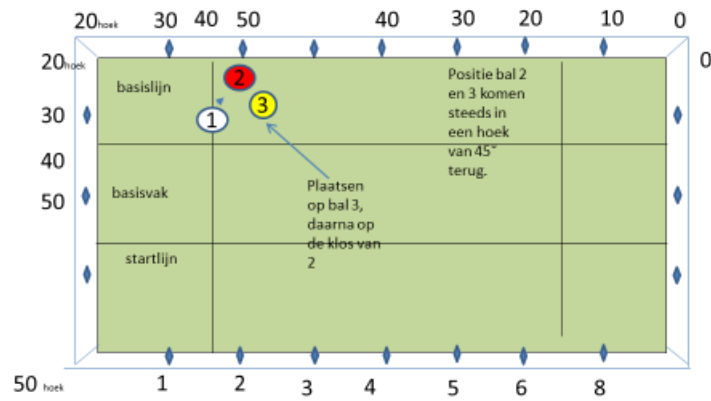


### Serie Americaine, de drie hoofdstoten en belangrijkste bijkomende stoten

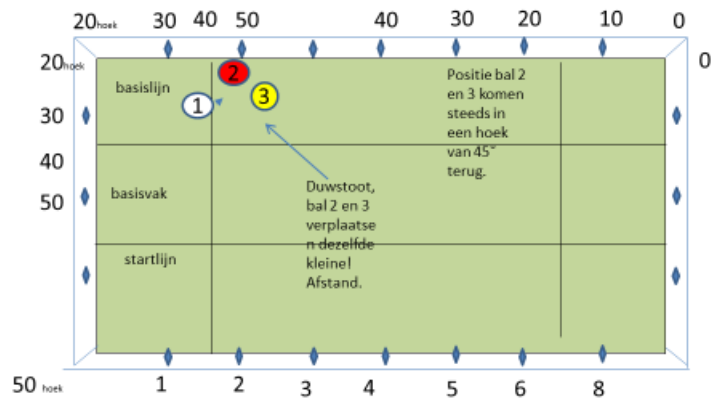
Serie Americaine, de positie van de ballen, bal 2 en 3 liggen in een hoek van 45°  
Bal 1 kan variëren.



Serie Americaine, de drie hoofdstoten. Stoot 2 plaatsen op bal 3, daarna op de klos van 3, stoot 3.



Serie Americaine, de bijkomende stoten. Stoot 4, de duwstoot, Stoot 5, dun van bal 2 spelen en doorspelen op bal 3, stoot 6, bal 2 losduwen, stoot 7, bal 1, speelbal er uit trekken.

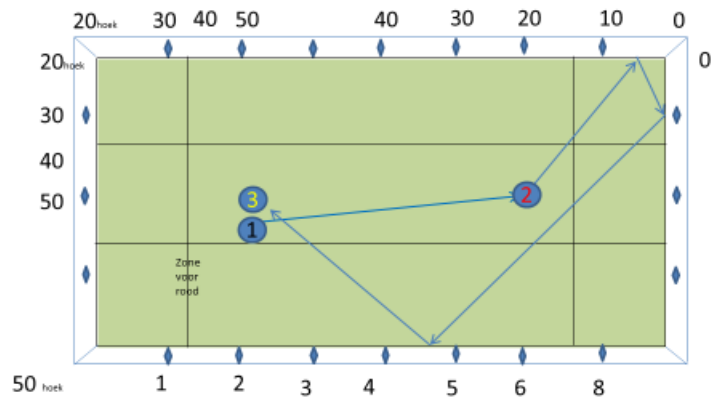


## Hoofdstuk 9 Biljartpatronen eenvoudig tot extreem moeilijk

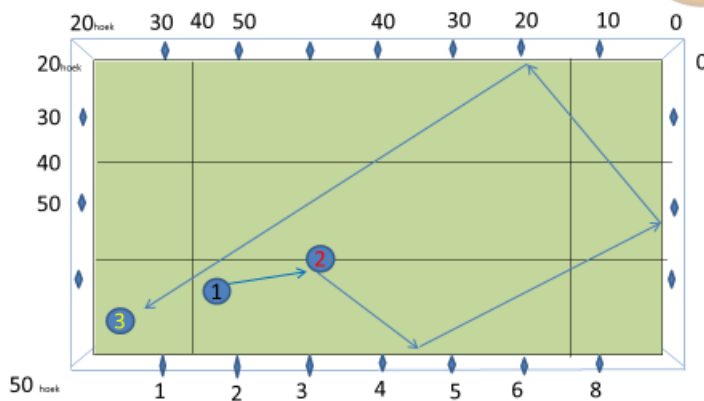
Hieronder een grote verzameling biljartpatronen opgedaan in de loop van de jaren op Internet cq Youtube. Ik heb ze gerangschikt in verschillende categorieën, maar de moeilijkheidsgraad zal variëren. Zo zien we het Bananashot van Fredique Caudron, extreem moeilijk, maar ook de renversés ( krakelingen in de volksmond). Deze biljartpatronen vereisen een bijzonder gevoel voor de bal en een uitstekende Coup de Cue.

Verder allerlei “gewone” patronen die simpel gemaakt kunnen worden, maar je moet wel weten hoe! O.a het 3 ½ systeem van Gert-Jan Veldhuizen, Easy Diamonds, Maximum corner van Frederique Caudron enz.

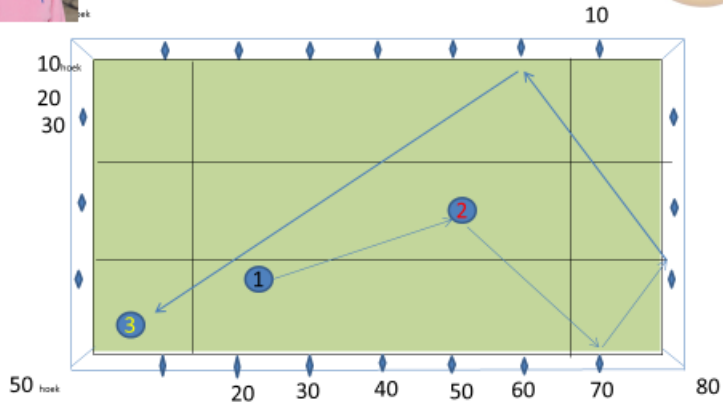
Rick Pot biljartlessen in libre, kader. Aquitstoot, 1 links van 2 met rechts effect, iets boven het hart, 2 half vol raken. Doorgaande afstoot. Bal 1 (speelbal) moet boven 3 blijven. Rood (bal 2) in de zone, zie tekstvakje.



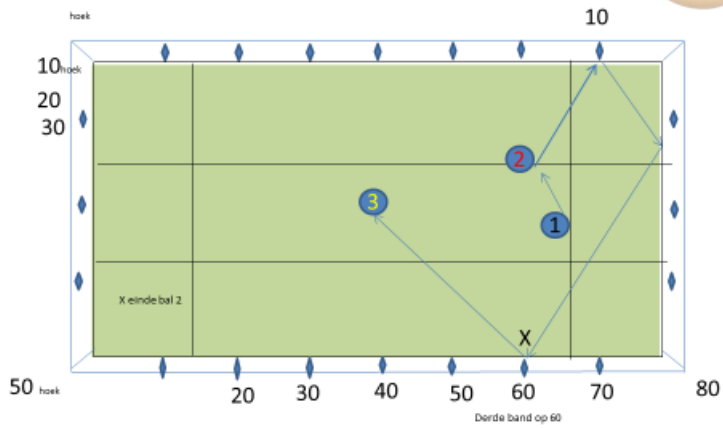
Rick Pot biljartlessen in libre, kader en veel voorkomende driebandpatronen. Diep raken, ¼ bal, mee-effect op snelheid. Bal 2 moet naar +/- 40.



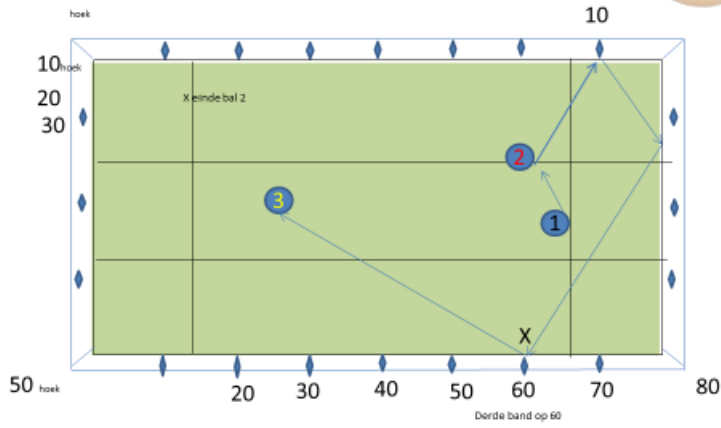
Rick Pot biljartlessen , Laag, weinig effect ½ bal, bal 2 moet naar de 10 op de lange band. Te dik geeft klos.



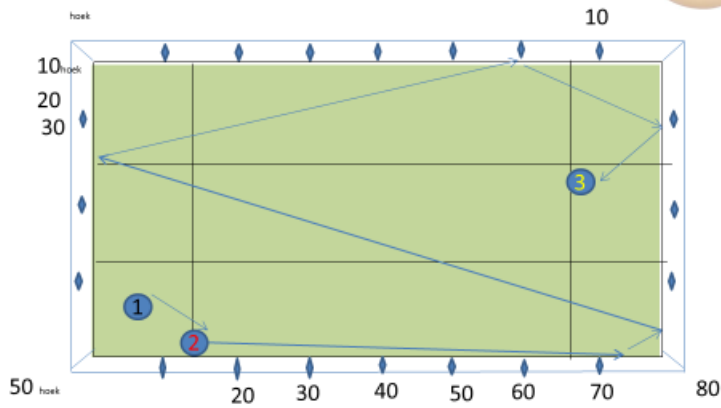
Rick Pot biljartlessen , half hoog raken, iets rechts-effect 1/2 bal, derde band blijft hetzelfde, rustig inzetten. Bal 2 moet naar de hoek, rustig spelen. Enig verschil met vorig figuur is dikker aanspelen.



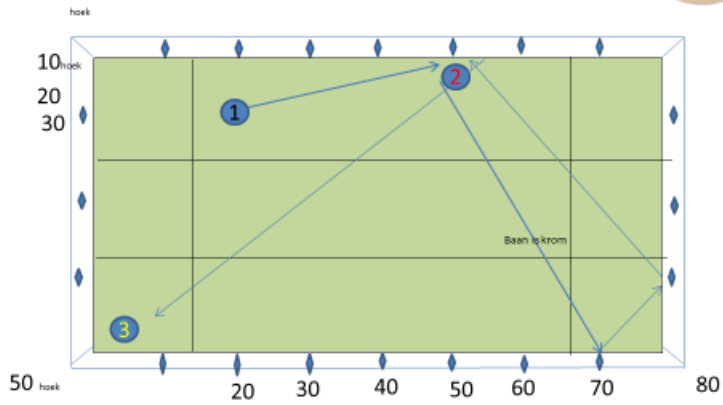
Rick Pot biljartlessen , midden raken, rechts-effect 1/3 bal, derde band blijft hetzelfde, rustig inzetten. Bal 2 moet naar de 15, rustig spelen. Hoe schuiner bal 3 ligt, dieper en de bal en iets meer bal.



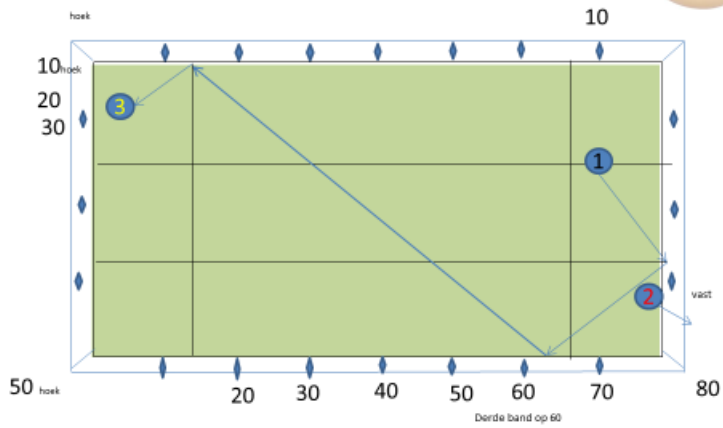
Rick Pot biljartlessen , Hoog raken, iets tegen-effect 1/8 bal, rond spelen is moeilijker, bal 3 is dan kleiner en meer klos kans. Komt veel voor.



Rick Pot biljartlessen , De banana van Frederique Caudron; Hoog met tegen-effect spelen  $\frac{1}{4}$  bal, bal zal een kromming aannemen en met het juiste effect door de hoek gaan.

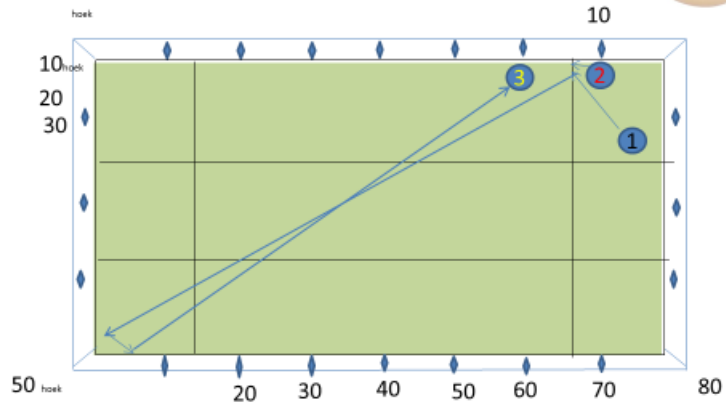


Rick Pot biljartlessen , iets boven het midden raken, klein mee-effect, Gewoon rollen. Meerdere variaties.

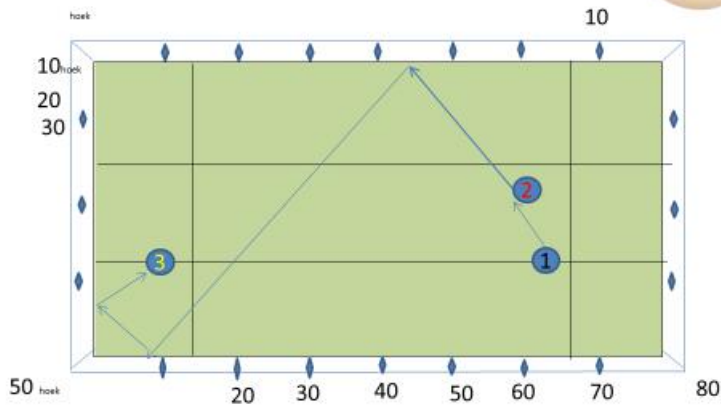




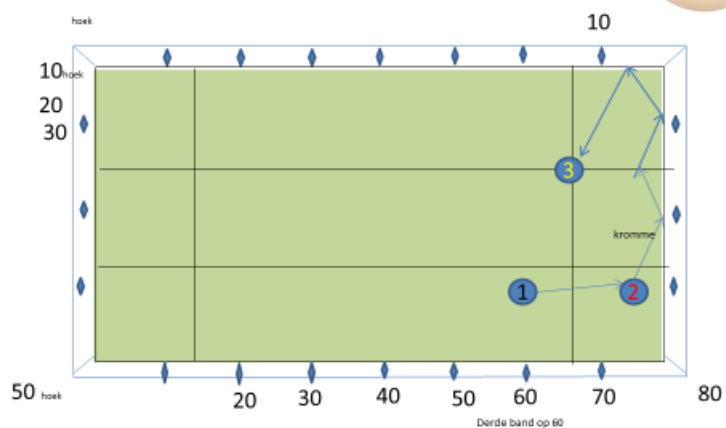
Rick Pot biljartlessen , Je ziet 'm eigenlijk niet. Midden raken, mee-effect 1/3 bal, Te dun bal komt bal 1 op de lange band, te dik klos op 3. In een variant kan ook over 4 banden gespeeld worden.



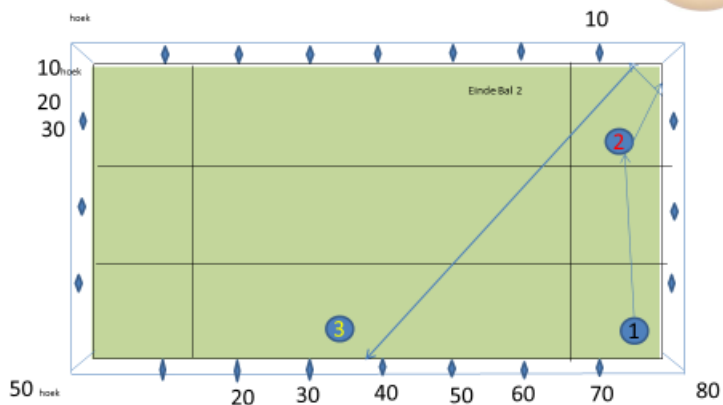
Rick Pot biljartlessen , midden raken, max. tegen effect 1/2 bal, soepel inzetten.



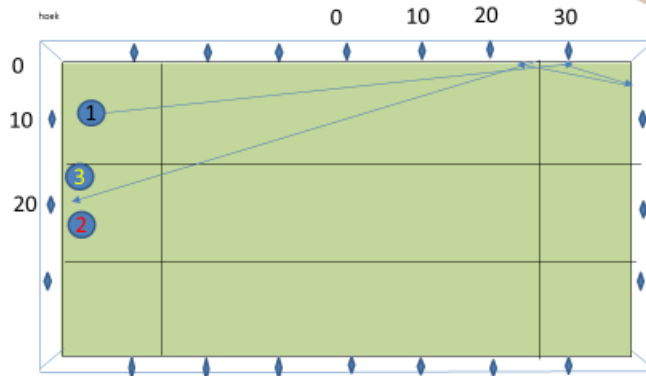
Rick Pot biljartlessen , hoog doorschieten iets mee-effect, bal 1 raak 2x de korte band.  
Technisch goed spelen doorgaande afstoot.



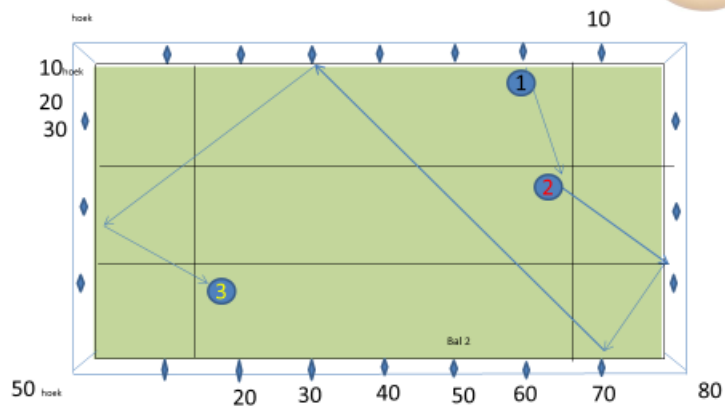
Rick Pot biljartlessen , Half hoog raken, klein beetje effect ¼ bal, Bal 2 moet naar het midden. Rustig spelen.



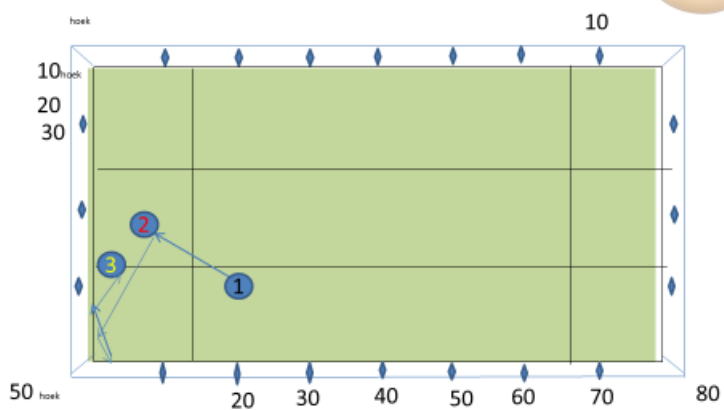
Rick Pot biljartlessen , Renverse 1 (Krakeling Los band) Max links effect soepel met techniek stoten. Aankomst + Vertrek = vertrekpunt ( Aim) Voorbeeld; Aankomst is 20, Vertrek is door de 10, richten op door de 30.



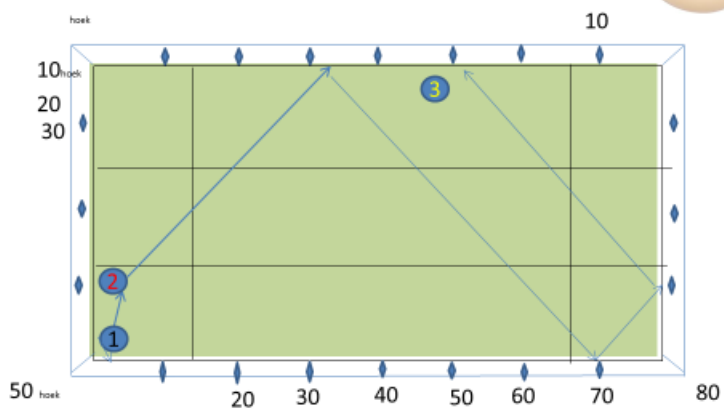
Rick Pot biljartlessen , Midden raken, max. mee-effect 1/4 bal, Veel varianten voor aankomst op bal 3. Kan ook in de hoek liggen. Goed concentreren op dikke bal 2. Bal 2 moet naar 50.



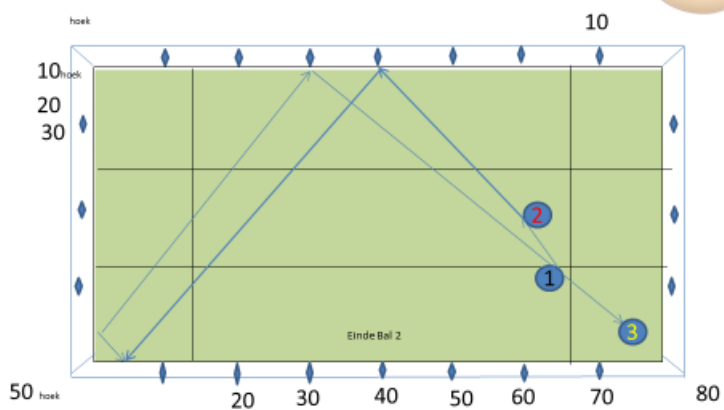
Rick Pot biljartlessen , Reverse (krakeling) Diep raken, max. rechts effect 3/4 bal, veel kwaliteit geven



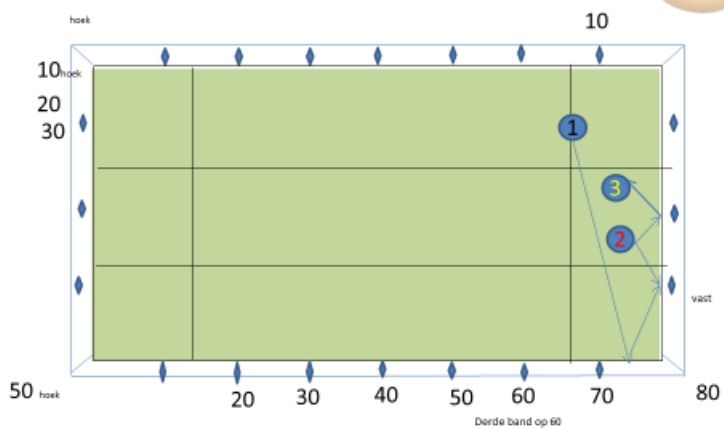
Rick Pot biljartlessen , midden raken, max. links effect 1/4 bal, veel kwaliteit geven, bal 3 is groot.



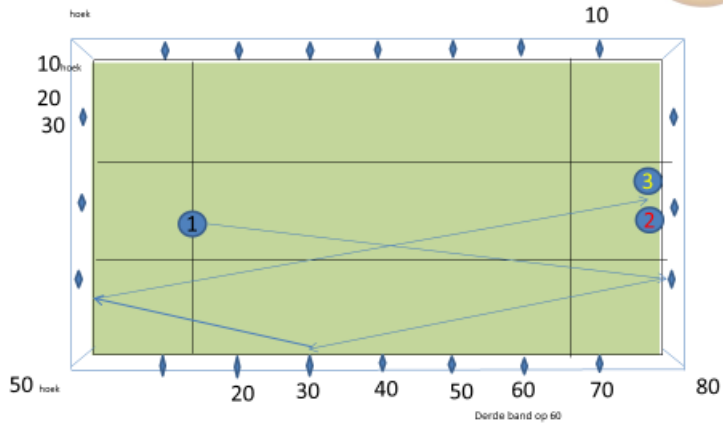
Rick Pot biljartlessen , Midden raken, max. tegen-effect ¼ bal, Bal 2 moet naar 40 lange band. Volle snelheid wel soepel



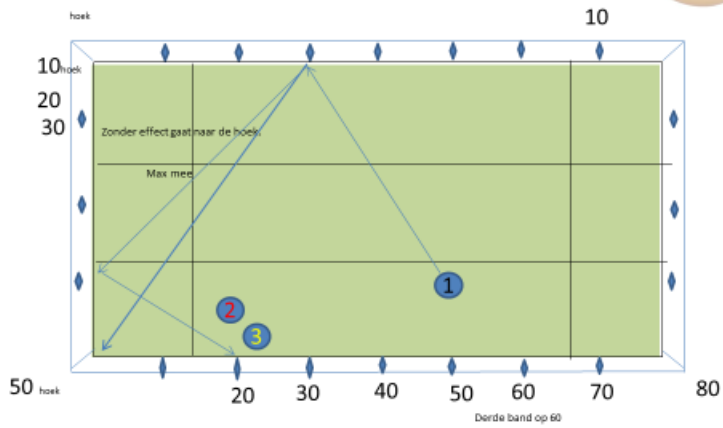
Rick Pot biljartlessen , iets boven het midden raken, zonder-effect, Gewoon rollen. Meerdere variaties. Als bal 3 gat groter wordt sneller spelen. Kan ook met rechts effect omdat hoek van inval groter wordt



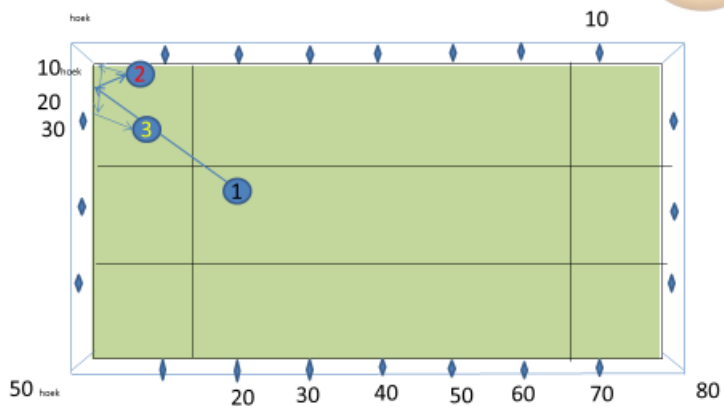
Rick Pot biljartlessen , midden raken, geen-effect bal 1 moet naar de korte, lange en weer de korte band, aanvoelen.



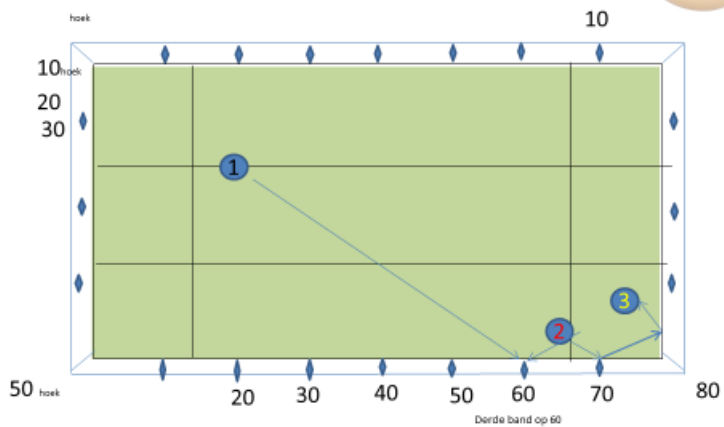
Rick Pot biljartlessen , half hoog midden raken, geen-effect helft vd diamonds gaat naar de hoek. Varianten zijn; lets mee komt op 5, Mee hoog komt op 10, max mee midden raken komt op 20, aanvoelen



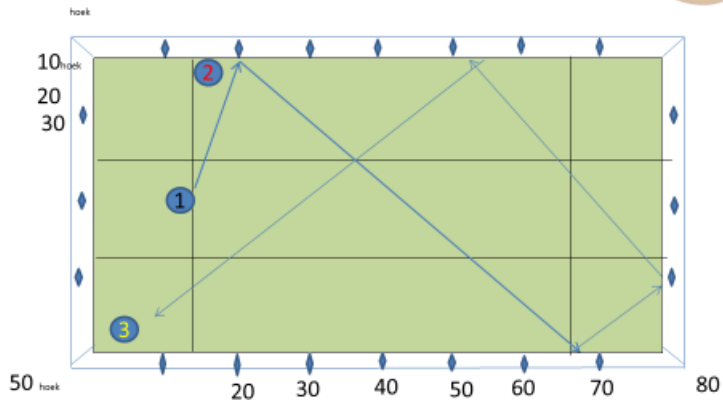
Rick Pot biljartlessen , los band renverse (krakeling) half hoog raken, max. rechts effect  
 los kort tegen bal 2. De bal zal terugkeren, veel kwaliteit geven



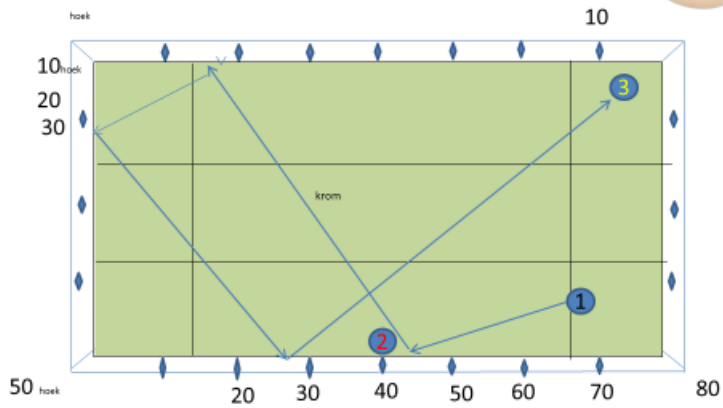
Rick Pot biljartlessen , midden raken, zonder effect. Rustig achter bal 2 plaatsen.



Rick Pot biljartlessen , Laag met max. tegen-effect spelen ¼ bal, bal 2 moet op en neer.  
 Speelbal zal met het juiste effect door de hoek gaan.

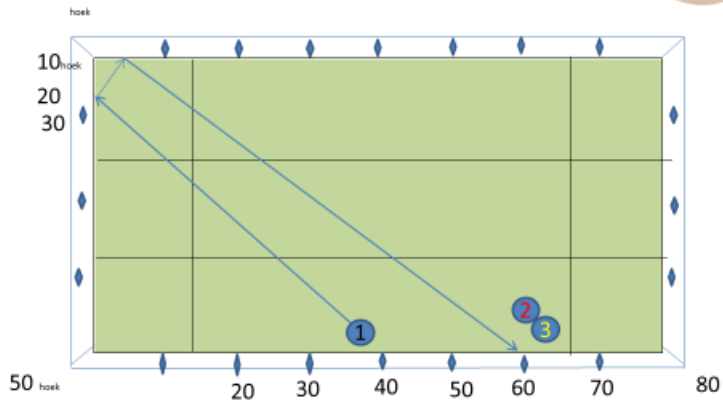


Rick Pot biljartlessen , Renverse 2 (Krakeling in allerlei varianten) Max tegen effect  
 soepel met techniek stoten.

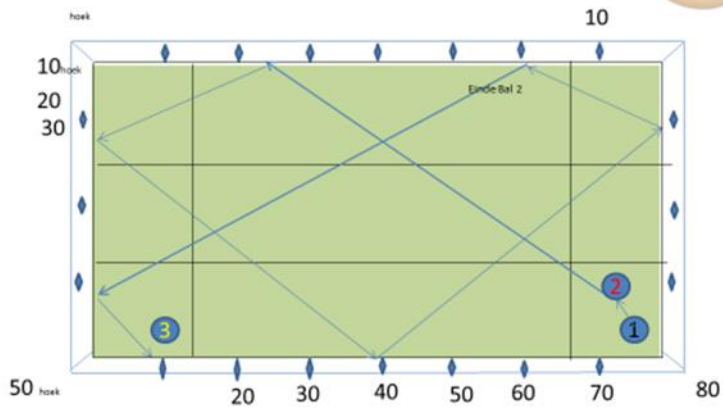




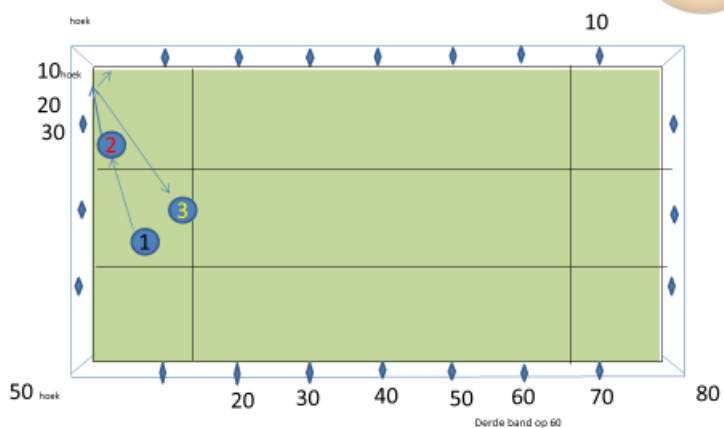
Rick Pot biljartlessen , SYSTEEM Kort, Lang, lang(KLL) Vertrek + Aankomst = mikpunt.  
 Voorbeeld= 40 +20 = 60  
 30+30=60 of 30+10=40 hoek mikpunt = 10 hoek aankomst =80



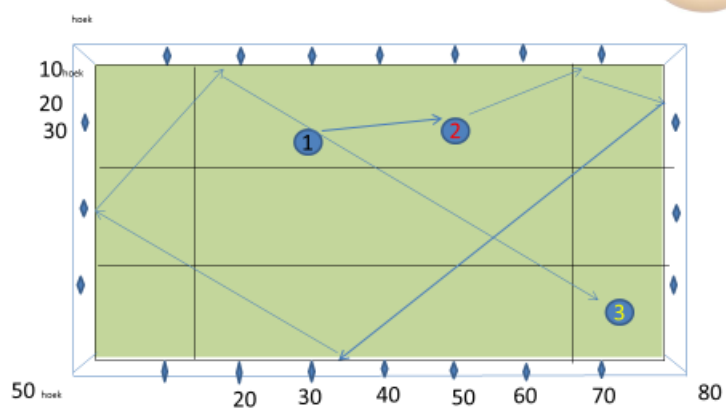
Rick Pot biljartlessen , Midden raken, max. mee-effect ¼ bal, Bal 2 moet naar 20 lange band. Volle snelheid



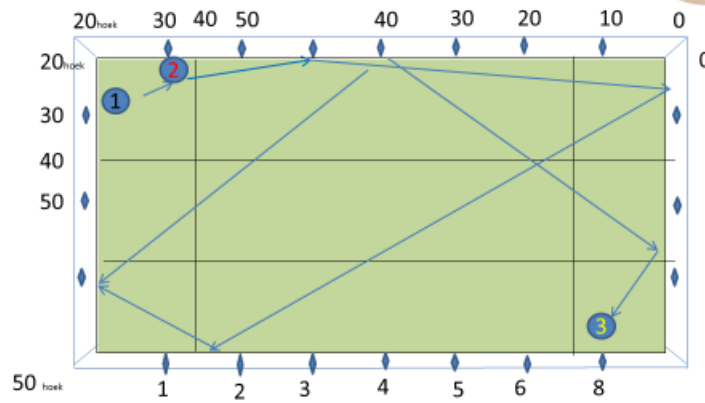
Rick Pot biljartlessen , hoog raken, iets tegen-effect bijna vol bal 2, met kwaliteit inzetten. Bal 1 moet naar de korte, lange en weer de korte band, stevig spelen.



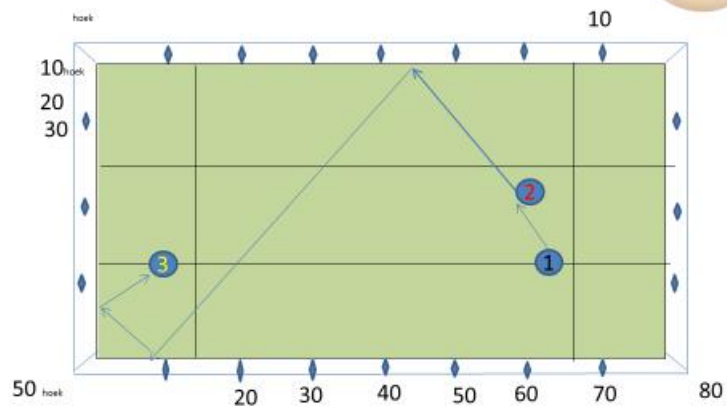
Rick Pot biljartlessen , Half hoog met iets rechts-effect spelen 1/3 bal, bal 2 moet naar de hoek op de lange band, ligt aan de positie van bal 3.



Rick Pot biljartlessen in libre, kader en veel voorkomende driebandpatronen. Midden raken, 1/2 bal, mee-effect max in het midden, op snelheid. Bal 2 moet op en neer. 6 of 7 banden. Spelen over 5 banden geeft klos.



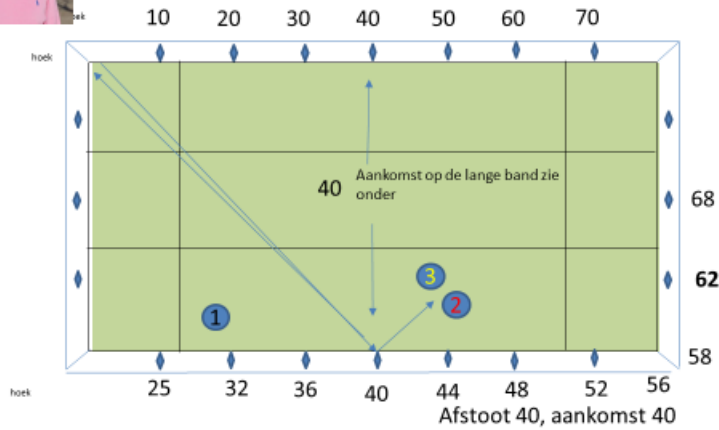
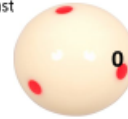
Rick Pot biljartlessen , midden raken, max. tegen effect 1/2 bal, soepel inzetten.



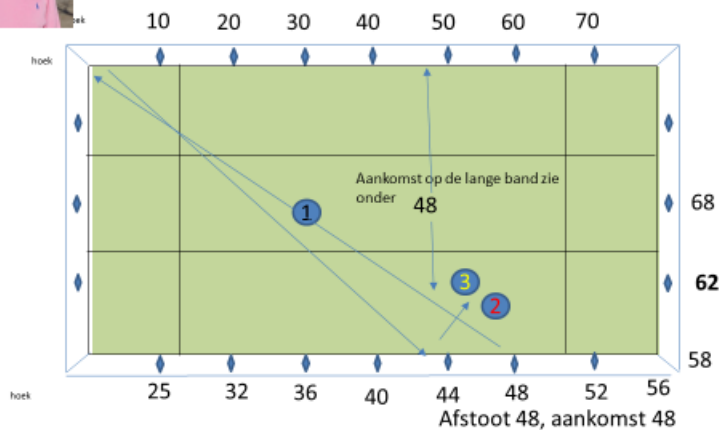
## Hoofdstuk 10 Systeem + Maximum corner van Frédéric Caudron

Voor de uitgebreide uitleg van Frédéric zelf, zie Youtube; Frédéric Caudron Maximum corner. Hier wat voorbeelden.

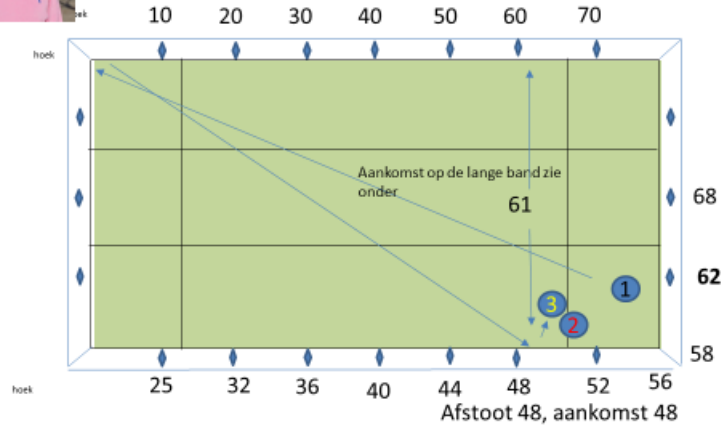
Rick Pot biljartlessen in libre, kader. Systeem + maximum corner Frédéric Caudron, Afstootlijn richting maximum hoek , kort/lang is 40, 44, 48, 52, 56 (hoek) 58 (om de hoek) 62 en 68, In dit eerste voorbeeld gaan we uit van de standaard.; afstootlijn maximum hoek 40. Komt dus terug op 40 op de verdeling aan de band, zie boven, 40 is afstoot en aankomst



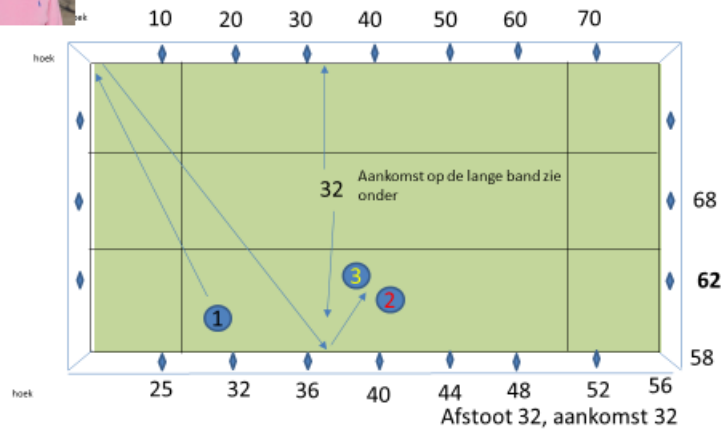
Rick Pot biljartlessen in libre, kader. Systeem + maximum corner Frédéric Caudron, Afstootlijn richting maximum hoek , kort/lang is 40, 44, 48, 52, 56 (hoek) 58 (om de hoek) 62 en 68, In dit voorbeeld; afstootlijn maximum hoek 48. Komt dus terug op 48 op de verdeling aan de band, zie boven



Rick Pot biljartlessen in libre, kader. Systeem + maximum corner Frédéric Caudron,  
 Afstootlijn richting maximum hoek , kort/lang is 40, 44, 48, 52, 56(hoek) 58(om de hoek) 62 en 68,  
 In dit voorbeeld; afstootlijn maximum hoek 61. Komt dus terug op 61 op de verdeling aan de band, zie boven

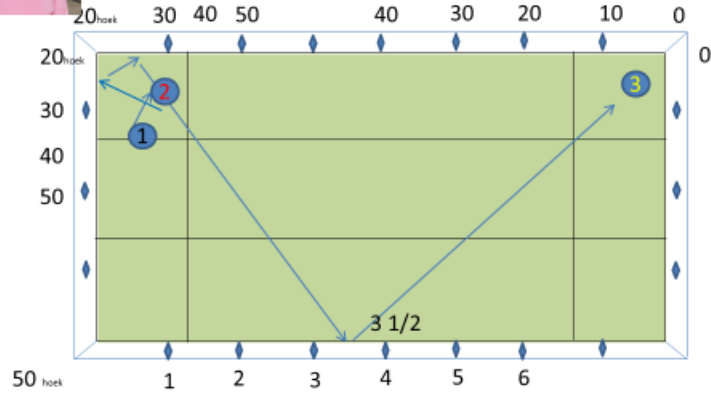


Rick Pot biljartlessen in libre, kader. Systeem + maximum corner Frédéric Caudron,  
 Afstootlijn richting maximum hoek , kort/lang is 40, 44, 48, 52, 56(hoek) 58(om de hoek) 62 en 68,  
 In dit voorbeeld; afstootlijn maximum hoek 32. Komt dus terug op 32 op de verdeling aan de band, zie boven

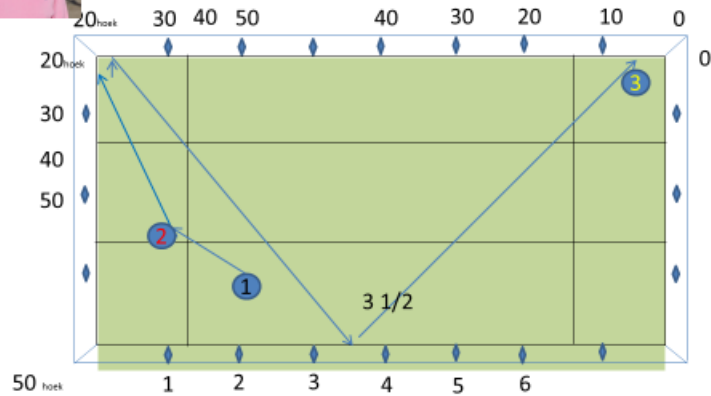


## Hoofdstuk 11 Systeem 3 ½ van Gert-Jan Veldhuizen

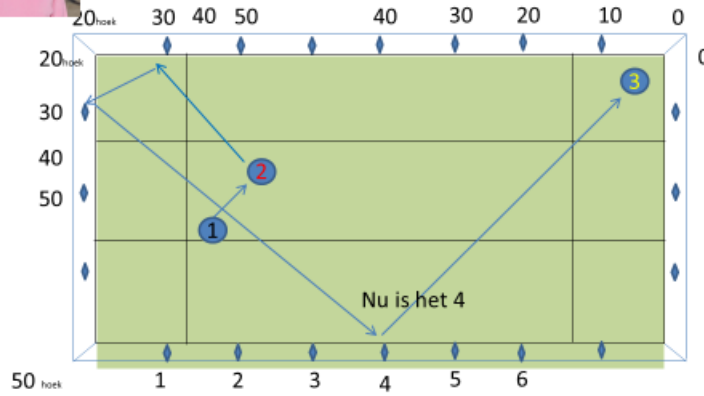
Rick Pot biljartlessen in libre, kader.  $3\frac{1}{2}$  systeem, als de speelbal op de derde band op de  $3\frac{1}{2}$  komt loopt hij altijd naar de hoek. Dit figuur speel je als lang – kort niet meer gaat. Je speelt dan kort – lang.



Rick Pot biljartlessen in libre, kader.  $3\frac{1}{2}$  systeem deel 2; Zo werkt het ook, als de speelbal op de  $3\frac{1}{2}$  komt loopt hij altijd naar de hoek.



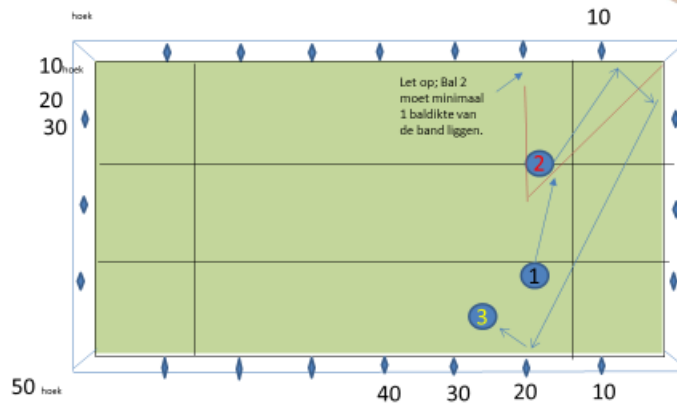
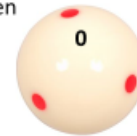
Rick Pot biljartlessen in libre, kader.  $3\frac{1}{2}$  systeem deel 3; Zo werkt het ook, als de speelbal op de, kleine aanpassing, op 4 komt, loopt hij naar de hoek.



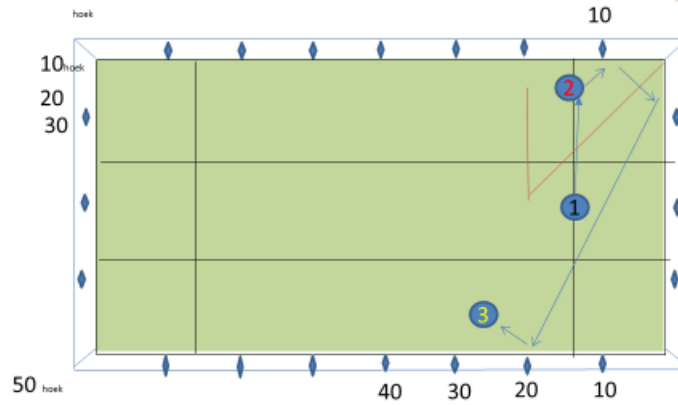
### Eenvoudig Diamondsysteem voor de driehoek

Voorbeeld 1 (standaard) Als bal 2 in de (rode) driehoek ligt en bal 1 ligt loodrecht tegenover, dan zal deze na halve bal spelen, zonder effect, rollende bal, bal 1 altijd op de 20 eindigen.

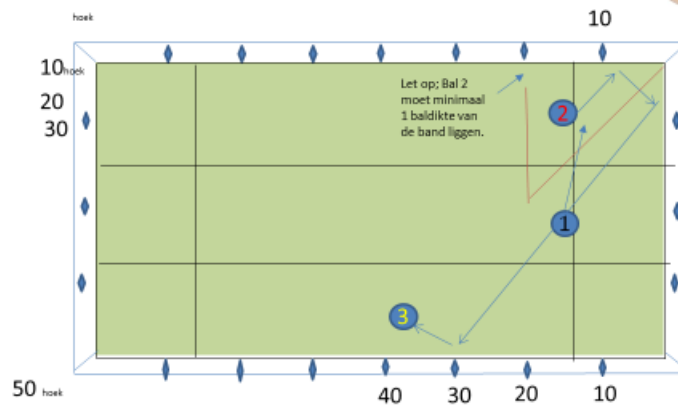
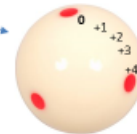
Let op; Bal 2 moet minimaal 1 baldikte van de band liggen



Voorbeeld 2, Als bal 2 in de (rode) driehoek ligt en bal 1 ligt loodrecht tegenover, dan zal na halve bal spelen, zonder effect, rollende bal, bal 1 altijd op de 20 eindigen.



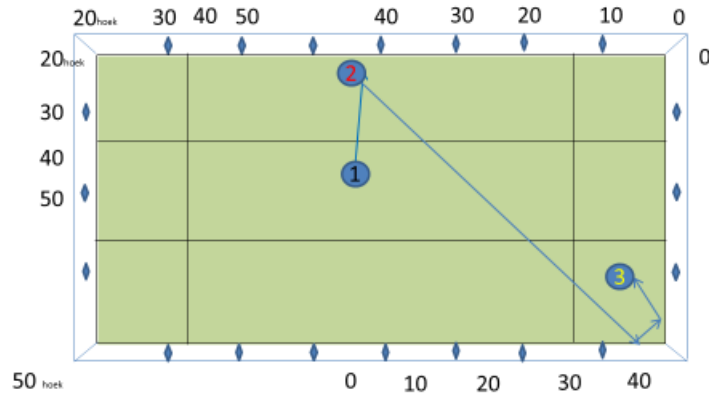
Voorbeeld 3. Als bal 2 in de (rode) driehoek ligt en bal 1 ligt loodrecht tegenover, dan zal deze na halve bal spelen, zonder effect, rollende bal, bal 1 altijd op de 20 eindigen.  
Bal 1 moet nu op 30 eindigen. 5 punten betekent 1 effect, 10 punten betekent 2 effect. 4 punten is maximaal. Zie hier



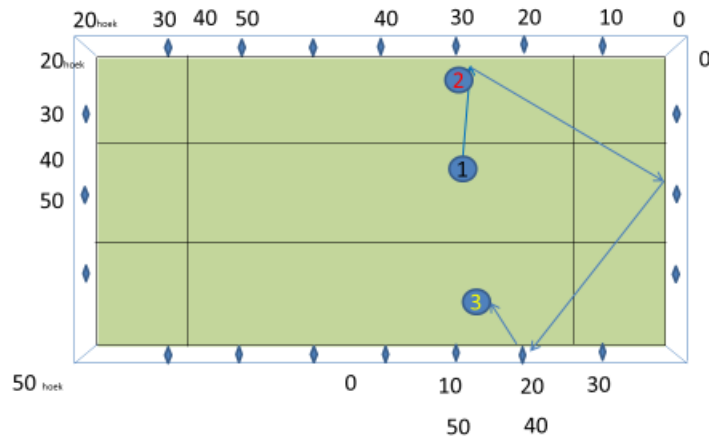
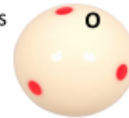
## Hoofdstuk 12 Driehoek uitrekenen New ball effect system 3 cushion



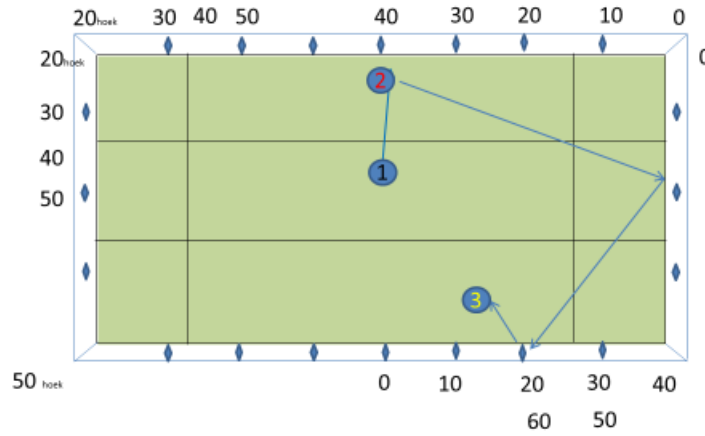
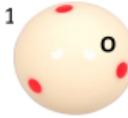
Rick Pot biljartlessen in libre, kader. Systeem driehoek is gebaseerd op de standaard: hoog zonder effect halve bal. (Slow long shot) Vanaf de 4 e diamond zal de speelbal op de onderste schaal op 40 eindigen. Onderste schaal beweegt mee met de ligging van de speelbal.



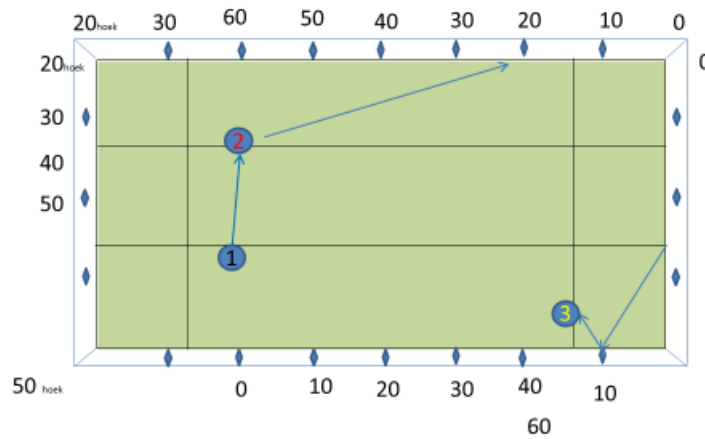
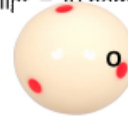
Systeem driehoek is gebaseerd op de standaard: hoog zonder effect halve bal. (Slow long shot) Vanaf de 4 e diamond zal de speelbal op de onderste schaal op 40 eindigen. Onderste schaal beweegt mee met de ligging van de speelbal. Aankomst is nu  $40 + 10 = 50$ . Iets rechts hoog effect. Komt dus op de 10 lees



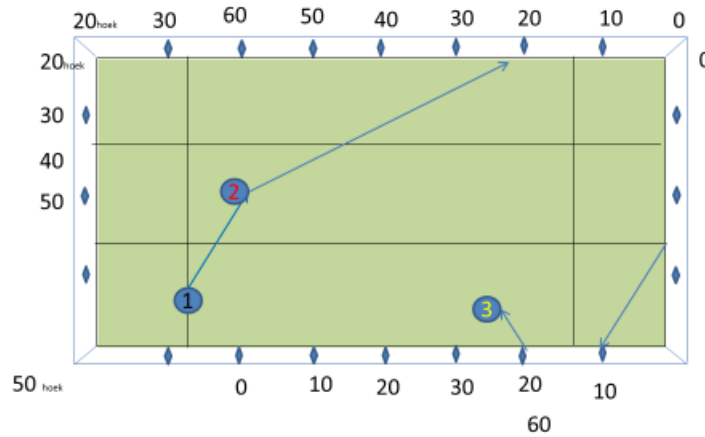
Systeem driehoek is gebaseerd op de standaard: hoog zonder effect halve bal. (Slow long shot) Vanaf de 4 e diamond zal de speelbal op de onderste schaal op 40 eindigen. Onderste schaal beweegt mee met de ligging van de speelbal. Aankomst is nu  $40 + 20 = 60$ . Rechts net boven het midden effect. Komt dus op de 1



Systeem driehoek is gebaseerd op de standaard: hoog zonder effect halve bal. (Slow long shot) Vanaf de 4 e diamond zal de speelbal op de onderste schaal op 40 eindigen. Onderste schaal beweegt mee met de ligging van de speelbal. Aankomst is nu  $60 + 10 = 70 - 10$ . Iets effect terugnemen omdat bal 2 verder van de band ligt  $= 20$  nemen als bal 2 in het midden ligt.



60 + 20 - 20 - 10 = 50 beetje hoog rechts effect dus, omdat vertrek 60, aankomst 20, compensatie -20 bal 2 in het midden en compensatie - 10 omdat bal 1 schuin een halve diamond links ligt.

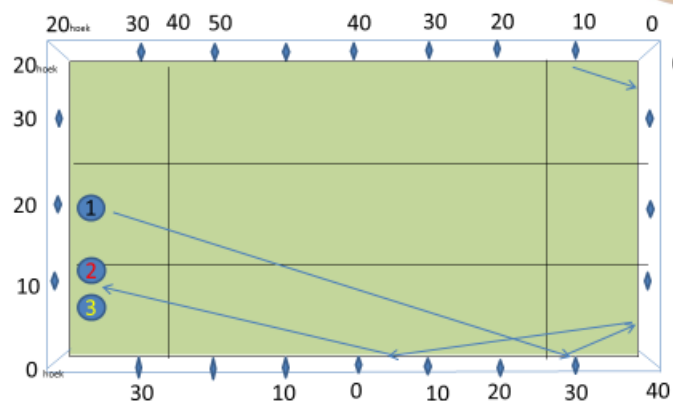


## Hoofdstuk 13 Standaard uitvoering van de renversé (krakeling) Vele variaties.

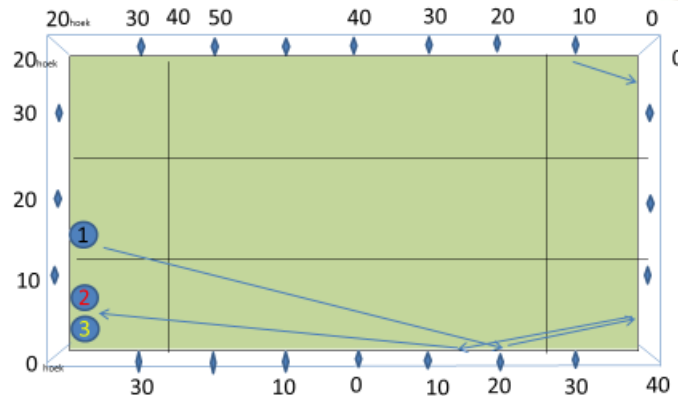
### Rick Pot biljartlessen

Standaard renversé ( krakeling), uitgaan van dit; Aankomst + Vertrek = Richten ( Aim), max. effect.

In dit voorbeeld; A=10 + V=20 = Aim 30



Rick Pot biljartlessen  
 Standaard renversé ( krakeling), uitgaan van dit; Aankomst + Vertrek = Richten ( Aim),  
 max. effect.  
 In dit voorbeeld;  $A=5 + V=15 = \text{Aim } 20$



## Hoofdstuk 14 Topsportscholing onderdeel libre

### Algemeen;

Voor de meeste te behandelen stootbeelden geldt dat in principe in één stoot in de serie moet, of kan worden geplaatst.

Het voorbeeld moet slechts gezien worden als basisstootbeeld. Nagenoeg ieder stootbeeld kan zodanig worden neergelegd dat er zonder, of links of rechts effect moet worden gespeeld voor 100% resultaat.

Daarnaast moet er variatie worden nagestreefd in alle te variëren mogelijkheden zoals, de afstand van het stootbeeld ten opzichte van de korte band, de lange band cq de hoek, de afstand tussen bal 1 en bal 2 en de afstand tussen bal 2 en bal 3,

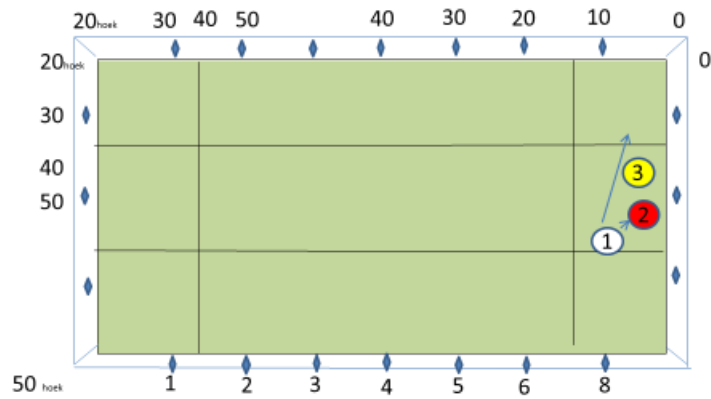
Ook is het belangrijk dat de stootbeelden natuurlijk verschillen voor rechtshandige- en linkshandige spelers. Het zogenaamd met de hand mee leggen. Alle getoonde voorbeelden zijn voor rechtshandige spelers.

De getoonde stootbeelden moeten zowel in de breedte als in de lengte gespeeld worden. Veel plezier.

Stootbeeld 1 ; 1 stoot-serie

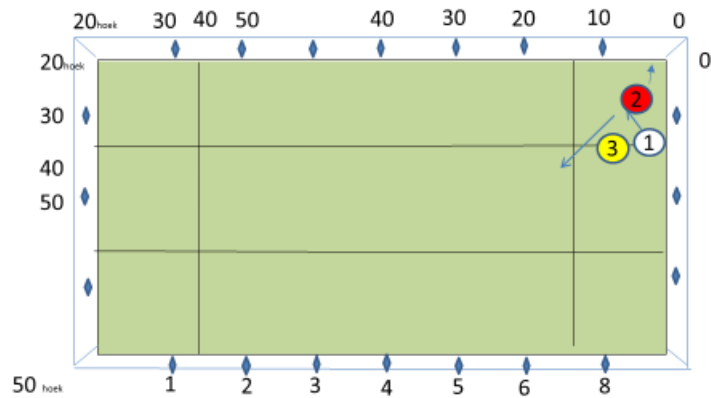
Dikte van aanspelen bal 2 is van belang. Scherpere ligging waarbij we bal 1 verder laten doorlopen, zelfs via de lange ( en eventueel korte) band laten terugkomen. Hoe scherper de ligging hoe meer rechts effect. Masseren indien bal 1 dicht bij bal 2 ligt.

Concentratie; Gericht op plaatsing van bal 2.

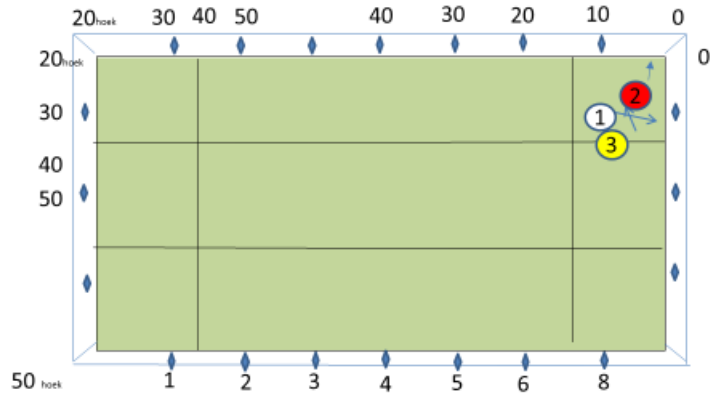


Stootbeeld 2 ; 1 stoot-serie

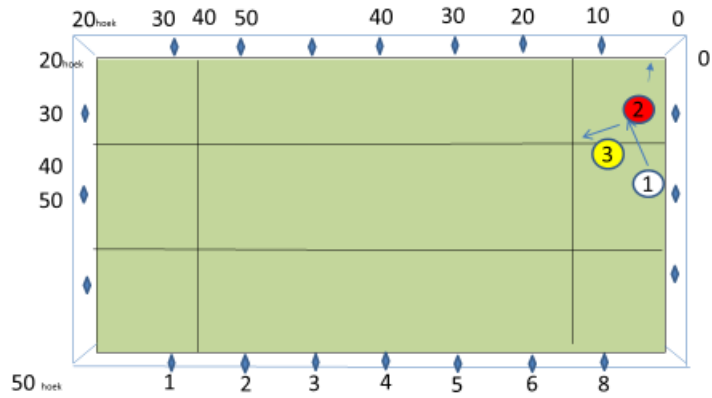
Dikte van aanspelen bal 2 is van belang. Links effect meestal, tussendoor trekkenbal 2 en 3. Bal 2 zal op tempo naast 3 komen. Serie in 1 stoot.



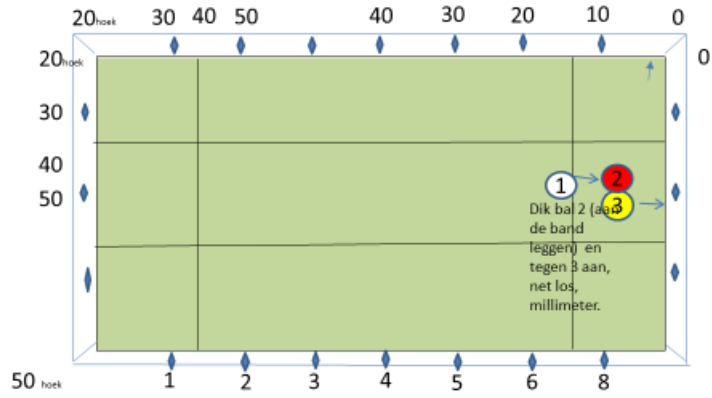
Stootbeeld 3 ; 2 stoot-serie, zie vervolg stoot 2  
 Bal 1 zo recht mogelijk plaatsen ten opzichte van bal 2, waarna de passeerstoot gespeeld wordt. Zie stoot 2.



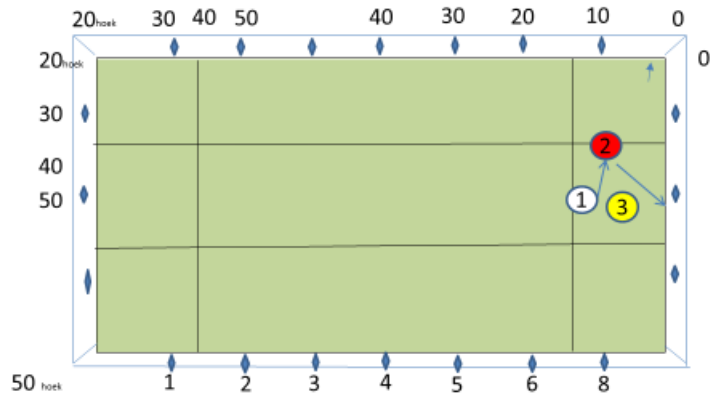
Stootbeeld 4 ; 1 stoot-serie, zie vervolg stoot 2  
 Afstand bal 1 en 2 is groter, nu piqueren. Zie stoot 2.



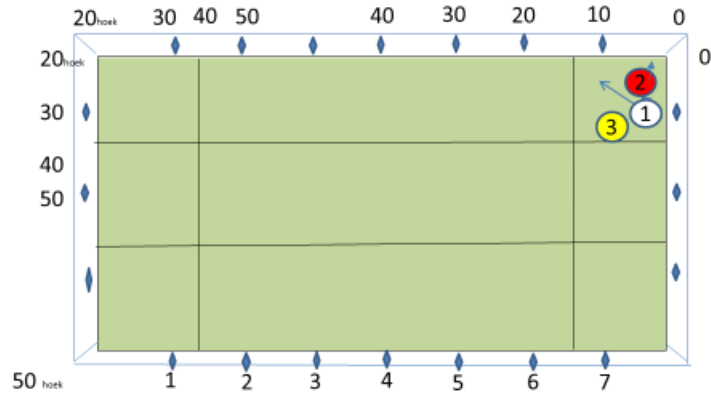
Stootbeeld 5 ; 2 stoot-serie, kan overal plaatsvinden langs de band en op de kaderlijn. Dik op bal 2 links effect, en tegen bal 3 aanliggen. Concentratie; niet vast op bal 3. Daarna dun plaatsen.



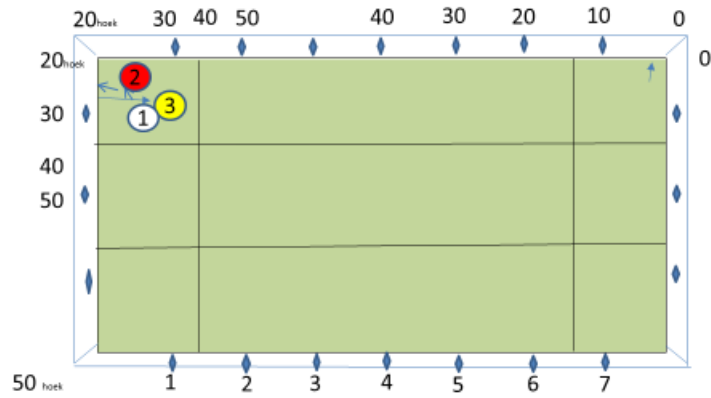
Stootbeeld 6 ; 1 stoot-serie, optrekken, als het kort ligt, sluiten als het wat ruimer ligt.



Stootbeeld 7 ; kan 1 of 2stoot-serie, wat feller optrekken, Plaatsing buiten bal 3. Als plaatsing niet volledig lukt, dan grote kans op een 1-stoot serie.

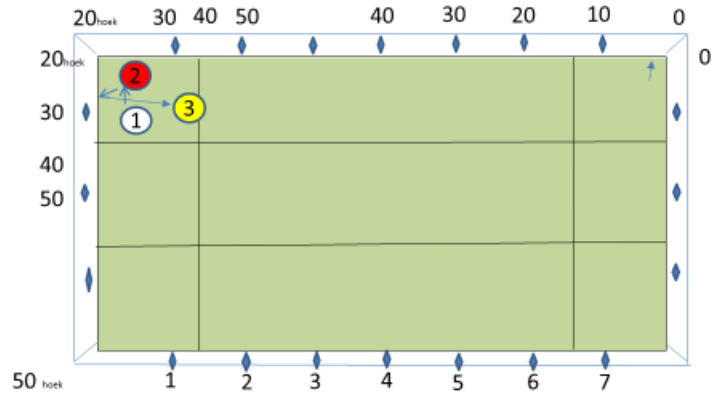


Stootbeeld 8 ; Spelen op de klos, dun, met links effect, traag afstoten. Let op tempo. Bal 3 ligt dicht bij.

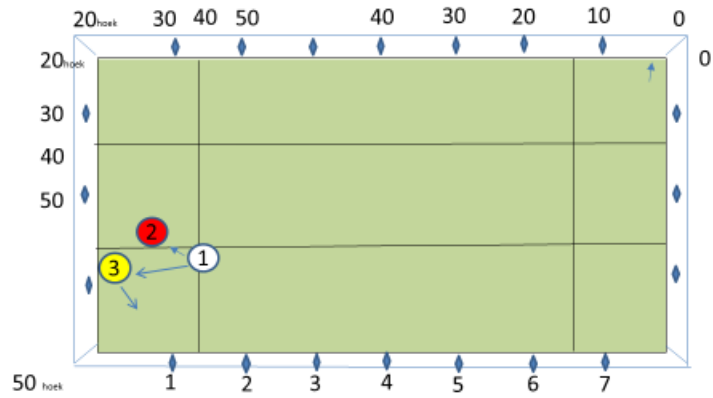




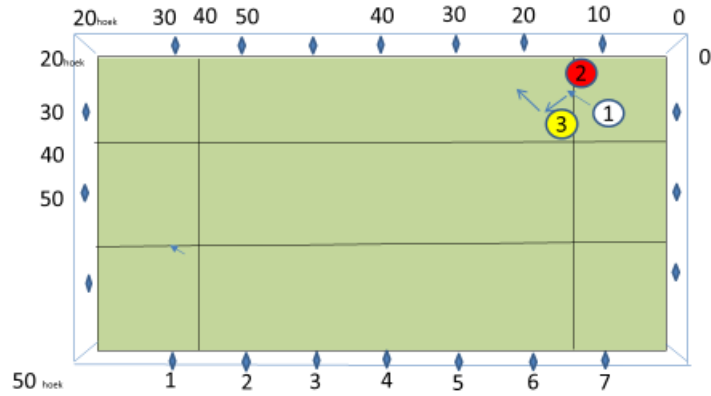
Stootbeeld 9 ; Spelen op de klos, dun, met **rechts** effect, traag afstoten. Let op tempo. Bal 3 ligt wat verder weg. Vele variaties mogelijk.



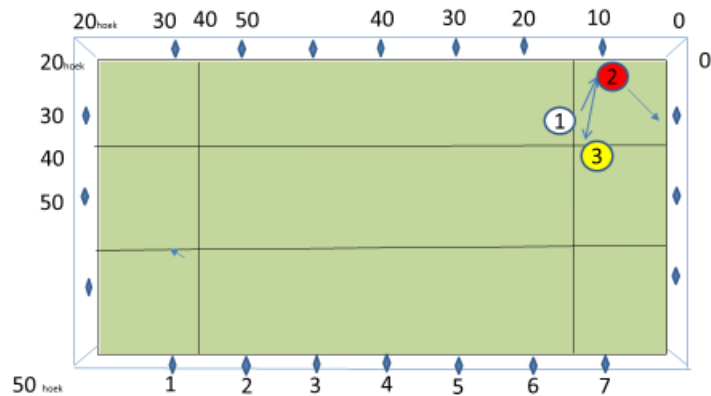
Stootbeeld 10 ; Fijn spelen( bal 2 mag niet opschuiven naar de band, links mee-effect spelen op de dubbel-klos, dun, met links effect, Let op tempo. Variëren met bal 3 vast of iets los aan band.



Stootbeeld 11 a ; Twee-stoot serie. Komt in veel varianten terug. Bal 1 rustig tussen bal 2 en 3 plaatsen. Daarna ontstaat de een-stoot serie drukstoot, zie 11b.



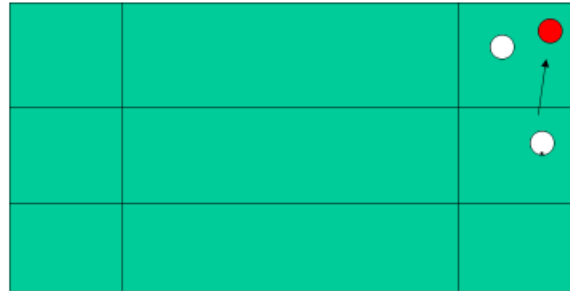
Stootbeeld 11 b ; een-stoot serie. Komt in veel varianten terug. Bal 1 rustig in bal 2 drukken met rechts effect, op tempo, zal bal 2 iets voor bal 3 liggen, 45 graden.



## Hoofdstuk 15 Biljartpatronen met nodige problemen, uit de praktijk van Rick Pot

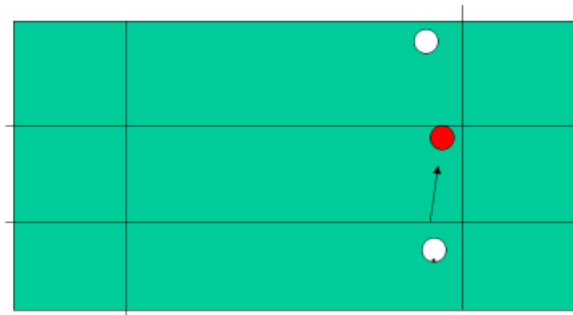
## Lastige drie-bandrappèl

- Drieband rappèl van bal 2 vaak te hard, moeilijk te doseren, indien figuur in het middenvak ligt, geen probleem, dan wel op tempo.



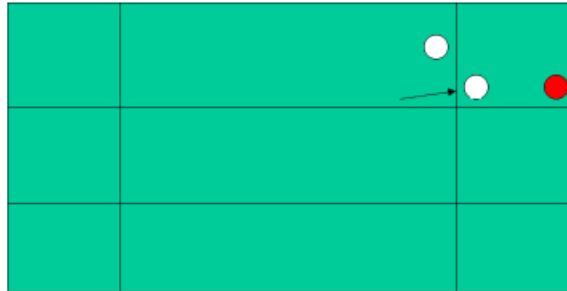
## Misplaatst gevoel

- Doorschieten in de breedte, met overloop van bal 2 en plaatsing op drie aan de juiste kant, bijna altijd mis, geeft gevoel van "niet recht voor bal 2 staan"



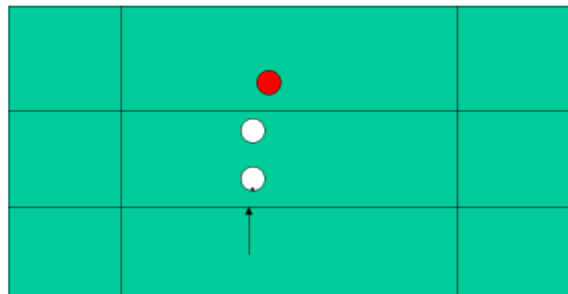
## Kleine twee-bandstoot, vaak mis

- Kleine twee bandstoot, toch opletten, vaak mis of slecht geplaatst. Goed aankijken is niet moeilijk, bal drie is zeer groot!! Altijd vervolg bij goed raken, hoort in de categorie "ommodige missers".



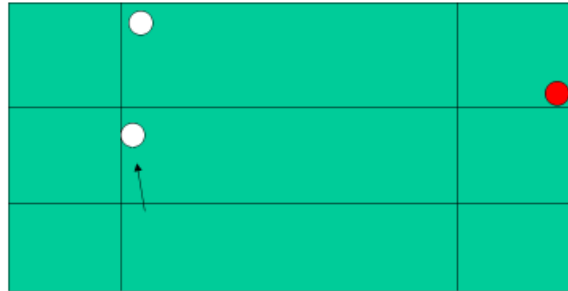
## Bij twijfel, massé

- Wel of niet passeren met doorschieten, grensgeval, geen risico nemen, zacht masseren.



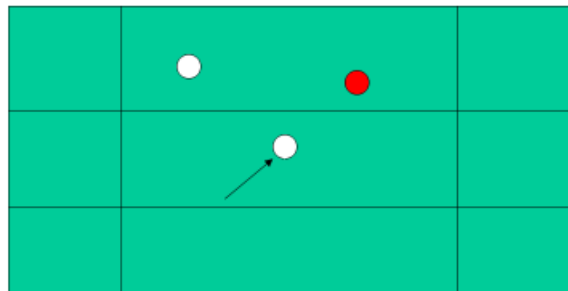
## Nuttige driebandstoot

- Drieband figuur, moet kort gespeeld worden, maar bijna altijd te kort, beter aankijken en uiterste bepalen als figuur zo kort mogelijk gespeeld wordt.



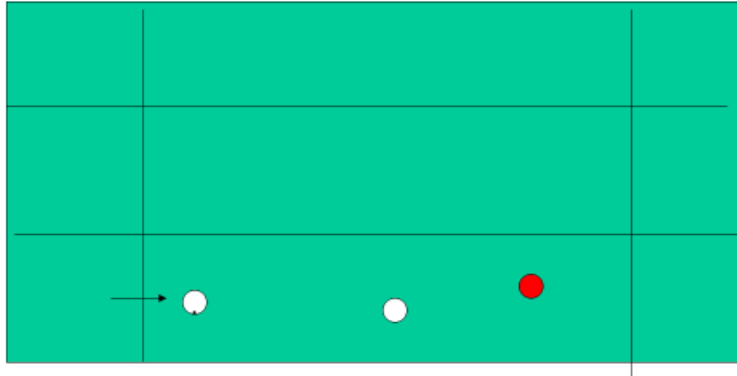
## Grote bandstoot

- Grote bandstoot, gaat vaak mis, niet nodig. Plaats bepalen op de band en concentratie leggen op doorgaande afstoot.



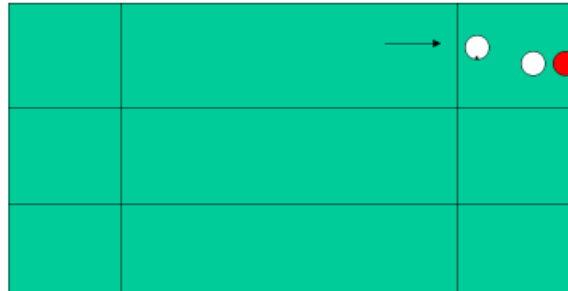
# Doorschieten

- Lange doorschieter, vaak te dun ,dus mis of slecht geplaatst. Voller raken als gevoel aangeeft, trainen.



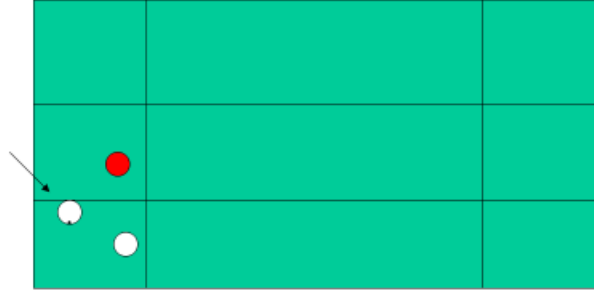
# Geen risico

- Klein punt, lijkt dun met veel effect te kunnen, toch geen risico nemen en los (achter) spelen



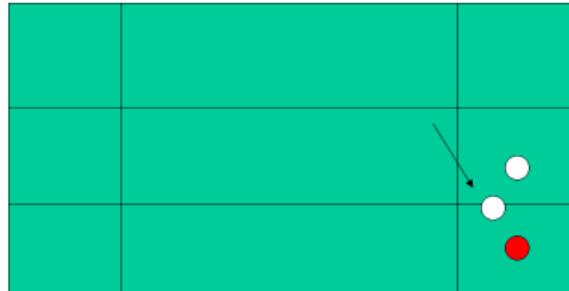
## Twée-bandstoot, veel voorkomend

- Driekwart op bal 2 met weinig, liefst geen effect, altijd raak, tempo bal 2 voelen naar de lange band (tegenovergesteld) iets in het lange vak. Niet de fout maken, veel effect!!



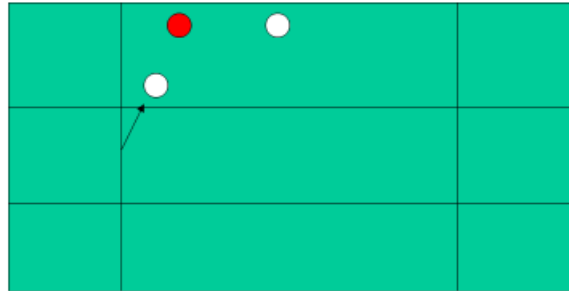
## Forse piqué

- Pique spelen fors om bal drie op te duwen naar de andere kaderlijn, niet voorzichtig, komt vaak goed uit. Programmeren **op** de kaderlijn.



# Doorschieten over band

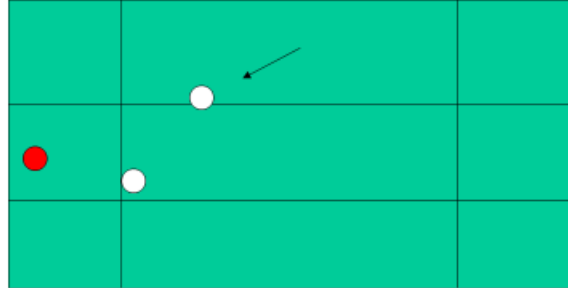
- Doorschieten over band, redelijk recht. Altijd veel!! Effect. Komt iets schuin op de band. Vele varianten.





## Slaat korter af dan gedacht

- Twee-bandstoot Uiterste bepalen aan de zijkant van bal 3, kan meer dan je denkt en is erg bruikbaar. Korte tafels ( versleten) slaat nog korter af, looplijn bal 1 soms onder de acquitpunten. Programmeer bal 3 1 baldikte naar beneden, dan neem je het figuur altijd.



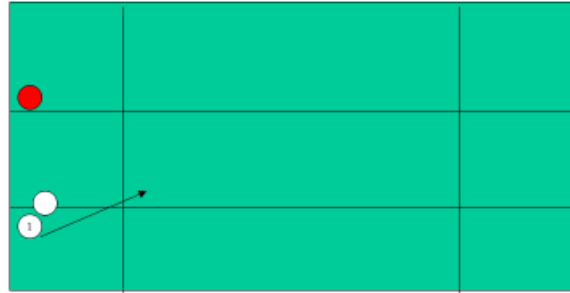
## Massé met kwaliteit

- Masqué , bal 2 wel los van de band. Aanleggen, puntje op het laken kiezen en op kwaliteit **afstoten** (massé) Gewoon voor gaan!



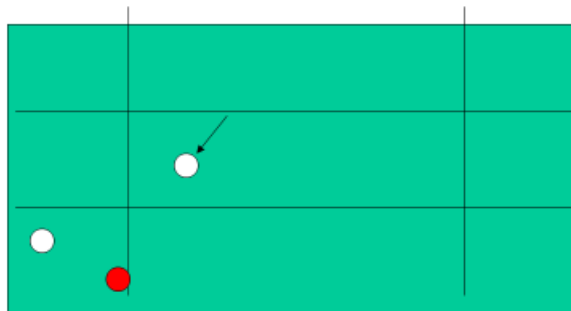
## Voorkomen van biljardé

- Bal 1 ligt zeer kort. Door steile keu en (arbiter enigszins bedotten) uit de bal gaan staan, fel afstoten, iets voor op de bal. Veel kwaliteit. Bal twee zal weglopen uit de klos en bal 1 volgt. Is geen biljardé.



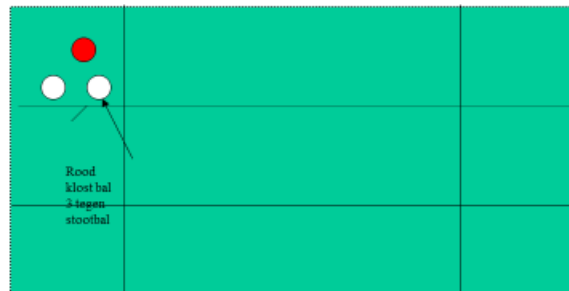
## Soms dun trekken

- Dun trekken over korte band, rood over laten lopen, let op tempo!! Altiyd rechts effect geven!! en aanvoelen positie op de kaderlijn tegen de korte band.



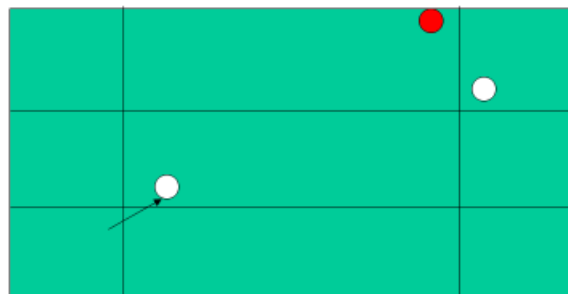
## Figuur 14 Kaderoplossingen Frederic Caudron

- Moeilijke dedans situatie in het hoekvak. Alleen op te lossen door hard te spelen, dus ongecontroleerd. Oplossing Frederic Caudron. Bal 1 te sterk trekken achter bal 3, bal 2 twee banden en laten klossen op bal 3, bal 3 caramboleert en schuift tegelijk over de kaderlijn.



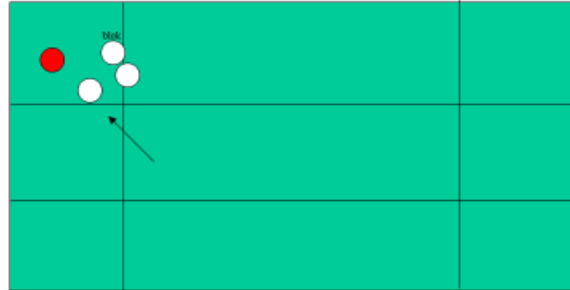
## Effect verdwijnt

- Bij snijstoot op afstand en met de bedoeling geplaatst te liggen op bal 3, in verhouding veel effect geven. Het effect zal afnemen, omdat er zacht afgestoten wordt. Vaak hoor je zeggen "de banden nemen niets aan"



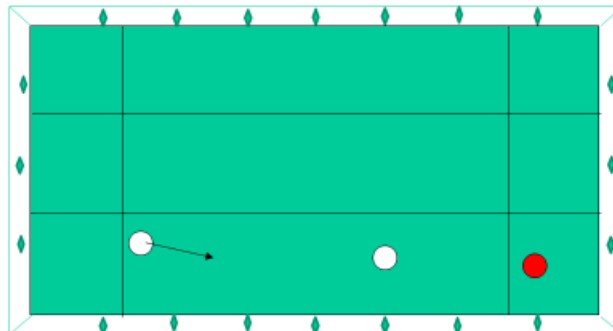
## Bal 1 is het blok

- Moeilijke stoot doordat rood niet te houden is. Bal 1 slapper trekken, rechts van bal 3 dun caramboleren, bal 1 is nu het blok. Makkelijk met maximaal resultaat



## Handige drieband

- Los langs wit, lang, kort, carambolage op rood, binnenkant via lange band terug naar wit. Makkelijk te spelen.



# Dun diep, kan makkelijk

- Dun, diep trekken, kan makkelijk, trainen voor uiterste

