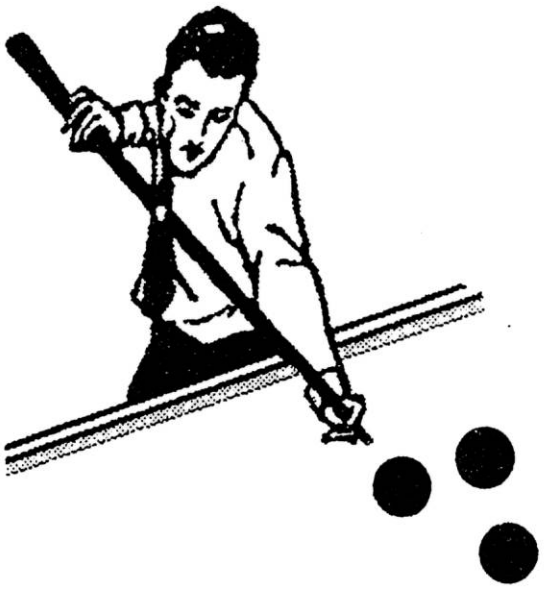
Alles weten over

Het Biljartspel



Met 12 oefenstoten

INHOUD

Inleiding 9
Evolutie, aard, schoonheid, nut en aanzien van het biljartspel 9

Het materiaal 12
1. De tafel 12
2. De plaat 12
3. Het laken 13
4. De banden 13
5. De ballen. 14
6. Keu enp omerans 16
7. Het krijt 18

Houding en keuvoering 18

De loop van de bal zonder tegenstand 22

Effect 24

De loop van de bal na tegenstand 25
1. Op een band 25
2. Op een bal 26

De stoot. 28

De carambole 30

Het trekken 35

Doorschieten 37

Amortiseren 39

Piqueren en masseren 40

De spelsoorten 42
I. Klein biljart 42
A. Libre of vrij spel 42
B. De kadersoorten 46
II. Groot biljart 47
A. Libre of vrij spel 47
B. De kadersoorten 48
C. Bandstoten 48
D. Driebanden 48
E. Vijfkamp of Neo-Pentathlon 49
F. Billard Artistique 49

De acquits 49

Spelregels 51
1. Algemeen 51
2. Voor spelsoorten in het bijzonder 53

Arbitrage 55

Oefenstoten 56

INLEIDING

Evolutie, aard, schoonheid, nut en aanzien van het biljartspel

Biljart: een spel, waarvan de oorsprong zich verliest in de nevel der tijden, dat reeds vier eeuwen geleden aan het Franse hof een gaarne toegepaste tijdsverstrooiing was, dat zeer lange tijd het uitsluitend voorrecht is geweest van koningen, hovelingen en vooraanstaande personen, een spel, dat in de 18e eeuw zijn exclusief karakter verliest en zijn zegetocht begint door alle landen van de wereld, dat van het „spel der koningen" de „koning der spelen" wordt en evolueert tot het populairste van alle indoor-bewegingsspelen.

Een spel, niet van Nederlandse origine, maar dat in geen enkel land zo populair is als in ons vaderland, waar de biljartsport intensief wordt bedreven en waar zij, gezien haar talloze beoefenaren, tot een van de onmisbare levensvreugden van ons volk behoort.

Uit de oudste handleiding over het biljartspel, die in Nederland werd gedrukt en in 1696 te 's-Gravenhage bij Adriaan Moetjens, boekverkoper en eigenaar van de „Fransche Boekhandel" werd uitgegeven en waarvan een exemplaar berust in de Koninklijke Bibliotheek te Brussel, valt met zekerheid af te leiden, dat het biljartspel in de Gouden Eeuw reeds drukke beoefening vond bij de machtige burgerij van Holland. De auteur, een Frans Hugenoot, getuigt: „Dit spel is het vermaak van personen van goeden huize en van anderen, die hun tijd op aangename wijze wensen door te brengen". Uit dit werkje blijkt bovendien, dat toen in 1653 de naar Manhattan geëmigreerde Hollanders Nieuw Amsterdam (de kiem van het latere New York) stichtten, in dit plaatsje enige biljarts werden neergezet, die uit de Nederlanden waren meegebracht. Aan de Nederlanders komt ongetwijfeld de eer toe het biljartspel ingevoerd en verbreid te hebben in een deel van het Britse Imperium.

En aan het Noorden van ons land komt de eer toe, dat het biljartspel als wedstrijdsport gaat bloeien in Friesland en Groningen in de jaren na 1860. Twee decennia voordat het spel in Amsterdam een geweldige stimulans kreeg door de opening van de befaamde biljartzaal in „Krasnapolsky" in 1880, een fraaie arena met 14 biljarts.

Het is historisch juist, dat het biljartspel in Nederland zijn grote vlucht is begonnen en nationaal en internationaal erkenning heeft gevonden, na de oprichting van de (thans Koninklijke) Nederlandsche Biljartbond in 1911. Sindsdien werden officiële nationale kampioenschappen ingesteld, verdwenen de tournooien waar om

geld werd gespeeld, en groeide de bond van zeven verenigingen tot een het gehele land omvattende organisatie van ruim 800 clubs met meer dan 13.000 leden.

Een spel, waarvan de lyrische auteur, wijlen Israël Querido, zelf een gepassionneerd en bekwaam speler, getuigde: „Een spel, dat buiten alle geldmakerij of gretige winzuchtigheid staat en beoefend wordt om de adel van het spel zelve. Het is 't spel op 't groene laken van het biljart, een spel van boeiend rustige intimiteit, van ingetogenheid en toch hoge vormenschoonheid".

Bij de grote nationale en internationale kampioenschappen aanschouwt het publiek in stilte en ontroering de uitingen van volmaakt en subliem biljartspel van begenadigde grootmeesters, die met hun schitterende series voor hoogtepunten en sensaties van de edelste soort zorgen. Met smetteloze rappèls keren de ballen van de lange en korte band terug: aai-, snij-, massé-, piqué-, éénband- en amortistootjes voltooien de symphonie van dit klassieke spel. Uit de eenvoud en de gratie van dit magistraal getover bloeit de schoonheid op, een schoonheid, die het publiek fascineert en het tot de laatste carambole in ademloze spanning en groeiende bewondering doet toekijken.

Er is vrijwel geen spel denkbaar, waarin de karaktereigenschappen der beoefenaren zo direct en openlijk aan het licht treden als bij het biljarten, maar juist daarom is dit spel ook zo bij uitstek geschikt voor zelfcontrôle en . . . karaktervorming.

De voordelen van het biljartspel boven vele andere spelen zijn onaanvechtbaar. Het is een schitterende lichaamsbeweging, die noodzaakt tot veelvuldige physieke handelingen. Het verstand van de nadenkende speler werkt vlug en doeltreffend. Als hij de stoot overlegt, bepaalt hij lijnen en hoeken, onderzoekt de verschillende posities, combineert, bepaalt stootpunt, richting van de queue en stootkracht, waarna een weloverwogen afstoten volgt op dit overleg. Hij gaat de loop der ballen na en beoordeelt het resultaat.

Voor de zakenman, die vaak overladen is met werk en zorg, is het spel een gezochte en gezonde afwisseling. En: de diplomaat, de intellectueel, de arbeider, de kunstenaar, de rechter, de kantoorbediende, kortom, mensen van ieder beroep vinden in het biljartspel een geschikte combinatie van aangename lichamelijke verpozing en geestelijke ontspanning, die de lichaamskrachten conserveert, de zenuwen sterkt, de gezondheid verbetert en hen in staat stelt hun dagelijkse plichten met hernieuwde energie te vervullen.

Het biljartspel is rijk aan combinaties, het vraagt veel studie en hersenwerk om steeds de goede positie te krijgen en . . . te kunnen behouden en toch eist het weer niet die vermoeiende en diepzinnige overpeinzingen van het schaakspel; men zit niet vastgenageld aan dezelfde plaats, is daarentegen voortdurend in beweging en toch concentreert men de gedachten uitsluitend op dat groene, fel verlichte veld en de drie ivoren ballen.

Het is dan ook logisch, dat het beoefenen van het biljartspel door vele doktoren wordt voorgeschreven aan patiënten, die in hun dagelijkse leven zittende arbeid moeten verrichten. Met de gezonde lichamelijke bewegingen, die in het biljartspel liggen opgesloten, verbindt zich ook een afzonderlijke geestelijke prikkeling, welke in het wikken der kansen en in de mathematische berekening van de loop der ballen ligt.

Een aesthetisch spel: het glinsteren van de rollende ballen, het fijn afgestemd stoten met de queue en de groene kleur van het laken geven ook aan het oog een aangename indruk en er bestaan weinig sporten, die zulk een aantrekkingskracht op haar beoefenaars hebben, met zoveel enthousiasme worden gespeeld en zulk een magische toverkracht op haar aanhangers uitoefenen.

Het feit verder, dat men tot op zeer hoge leeftijd dit spel, dat meer souplesse dan kracht vraagt, kan blijven beoefenen, vraagt onze bijzondere aandacht en bewijst de zeer unieke plaats en de geheel aparte waarde van de biljartsport onder de andere sporten. De verklaring is deze: het biljartspel is een spel van de hersenen en van de hand, die beide bij de normale mens tot op hoge leeftijd blijven functionneren. Naast de hersenen is de hand het belangrijkste arbeidsinstrument van het menselijk lichaam. De hand kan men noemen de uitwendige hersenen van de mens en doordat ze zich geheel bij het intellect aanpast, heeft ze een buitengewone macht. De hand met de vingers overtreft alle andere tastorganen.

En dan: de sport is geen luxe, maar vooral in een tijd als de onze onmisbaar om de mens te verheffen boven zijn dagelijks leven. Tegenover de duivelse jacht naar technische mirakelen plaatst de biljartsport haar loutere menselijkheid. Haar wapen is de fijnbesnaarde hand als uitdrukking der persoonlijkheid. De spelende biljarter, die door de opperste concentratie die het spel eist, zijn zorgen en zijn omgeving voor een wijle vergeet, is wellicht het meest volmaakte beeld van menselijk geluk.

HET MATERIAAL

1. De tafel

De biljarttafel heeft de vorm van een langwerpige rechthoek en rust op 4, 5 of 6 poten, naar gelang de grootte. De poten rusten weer op schroefsteunsels of ijzeren klossen, die door middel van een schroefbout hoger of lager kunnen worden gesteld en het mogelijk maken om de tafel telkens weer waterpas te stellen, hetgeen voor een zuivere loop van de ballen absoluut wordt vereist. De tafel heeft een rechthoekig vlak; zuiver waterpas gesteld (speelvlak).

Een biljarttafel is altijd twee maal zo lang als breed. Voor internationale tournooien en de belangrijkste nationale kampioenschappen worden uitsluitend biljarts gebruikt met een afmeting van (gemeten binnen de banden) 2.845 m bij 1.4225 m. Dit is het zgn. matchbiljart. Daarnaast zijn er tafels van 2.55 × 1.275 (in Nederland vrijwel onbekend), 2.30 × 1.15 (klein-match), waarop de nationale kampioenschappen klein-biljart worden gespeeld, en dan nog tafels van 2.20 × 1.10, 2.10 × 1.05, 2.00 × 1.00 en zélfs van 1.90 × 0.95. De meest voorkomende afmeting in ons land is die van 2.30 × 1.15, waarop volgt die van 2.20 × 1.10; in België daarentegen, waar het aantal grote matchtafels verre de overhand heeft, komt bij de kleine tafel het meest de afmeting 2.10 × 1.05 voor.

Zowel van de kleine als van de grote tafel is de officiële hoogte, gemeten van de grond tot de bovenkant van de houten omlijsting, 79 à 80 cm.

Bij de fabricage van het biljart dient rekening te worden gehouden met de zware onderbouw, want de geringste verzakking zou het onmogelijk maken het biljartspel, dat een precisiespel is, zuiver, nauwkeurig en op maat te spelen. Een grote tafel of match-biljart weegt ca 1200 kg. Voor de biljarttafel dient uiteraard zeer oud en uitgewerkt hout te worden gebruikt; meestal eikehout, doch ook teak-, mahonie-, noten- of djatihout komt voor.

2. De plaat

Het blad bestaat uit platen van 45 tot 60 mm dikte, vervaardigd van Portugees lei, metaal of ander materiaal, mits door de Internationale Biljartbond goedgekeurd. Andere materialen dan lei (metaal of marmer) komen praktisch niet voor.

De plaat van het biljart (uit 1, 2 of drie stukken bestaande) is een van de belangrijkste onderdelen. Hoe dikker de plaat, hoe zuiverder de loop van de ballen. Vele spelers weten niet, dat op een dunne

plaat slechts zeer moeilijk gemasseerd kan worden. De vlakheid van de plaat is natuurlijk van zeer groot belang en het bereiken van een volkomen glad, gelijkmatig oppervlak van de plaat betekent bij de fabricage van een biljart dan ook een tijdrovend werk.

3. Het laken

Op de plaat wordt het laken gespannen. Er zijn verschillende soorten: laken en kamgaren, waarvan het laatste goedkoper en sterker is, doch voor een goede beoefening van het spel verdient laken de voorkeur. Dit wordt dan ook altijd gebruikt bij grote tournooien op grote biljarts (matchtafels). Op laken behouden de ballen een zuiverder looplijn en vooral bij klein spel ondervindt men de voordelen van laken, omdat de ballen gaan stilliggen zonder eerst nog iets naar rechts of links „om te vallen", wat bij kamgaren wèl kan gebeuren.

Het laken is een glad en effen wollen weefsel, dat zijn eigenaardige viltachtige dekking door volling (vaster en dichter maken) verkrijgt. Het wordt op dezelfde wijze als effen en gekeperde stof geweven. De fabricatie van biljartlaken is een zeer speciaal iets; waarvoor langdurige studies en experimenten nodig zijn geweest; immers in het laken moeten tal van onmisbare hoedanigheden verenigd zijn: *degelijkheid en sterkte* ten einde voldoende weerstand te bieden aan de spanning op de lei en *snelheid van loop* om de ballen niet voortijdig tot stilstand te brengen en om ze te doen gehoorzamen aan de allerlichtste aanraking. Te Verviers, het belangrijkste Belgische textielcentrum, worden reeds sedert eeuwen door de wereldvermaarde Firma Iwan Simonis de meest gewaardeerde en bekendste biljartlakens vervaardigd. Hun ongeëvenaarde perfectie is oorzaak, dat zij over het algemeen bij alle officiële kampioenschappen worden gebruikt.

In Amerika speelt men wel op laken van een wijnrode kleur; niet, zoals wel eens gemeend wordt, om het spel moeilijker te maken (irriterende kleur), doch om dezelfde reden, waarom in Europa op groen laken wordt gespeeld: het is juist de bedoeling een voor de ogen zo aangenaam en geschikt mogelijke kleur te gebruiken.

Het spreekt wel van zelf, dat het laken regelmatig goed afgeborsteld of met een ztofzuiger behandeld moet worden.

4. De banden

De banden van de biljarttafel worden vervaardigd van rubber en hebben een hoogte van 36 à 37 mm. De banden worden evenals de plaat (het speelvlak) bekleed met laken en zijn gevat in een houten

omlijsting, waarvan de gladde, egaal gekleurde bovenkant bij een grote tafel (matchtafel) voorzien is van ingelegde witte ruitjes (afstandstekens), geplaatst op onderling gelijke afstanden van 1/ 8 van de lengte van het speelvlak. Meestal wordt door de fabrikant daartussen een fabrieksmerk aangebracht.

Men onderscheidt korte en lange banden en deze zijn weer onderverdeeld in korte beneden-, korte boven-, linker lange en rechter lange band.

Het is te begrijpen, dat de banden van het ene biljart anders reageren dan die van het andere. Dit behoeft met de goede of minder goede kwaliteit van de banden niets te maken te hebben. Iedere goede speler zal zich zeer spoedig aan de banden weten aan te passen en het „proberen" van een paar stoten vóór een partij op een vreemde tafel heeft dan ook slechts de bedoeling na te gaan hoe het biljart loopt en niet om zich in te spelen. Vanzelfsprekend is natuurlijk, dat alle banden van één biljart precies hetzelfde reageren; dat niet de ene band meer „afslaat" dan de andere.

5. De ballen

Het is een algemeen erkende waarheid, dat op een goede tafel met slechte ballen geen resultaten zijn te boeken, doch goede prestaties op een slecht biljart met goede ballen – dat is nog wel mogelijk! Hieruit blijkt wel van welk een eminent belang de ballen zijn.

Het biljartspel wordt gespeeld met drie ballen van volkomen gelijke afmetingen en vervaardigd van ivoor of van een door de Internationale Biljartbond goedgekeurd kunstprocédé. Voor Nederland geldt bovendien, dat het bestuur van de Koninklijke Nederlandsche Biljartbond de ballen voor gebruik in officiële wedstrijden dient goed te keuren. Twee hebben de kleur van wit, gepolijst ivoor; de derde is rood of van een andere kleur, zich aanpassend bij die van het laken. De voorgeschreven diameter der ballen bij officiële wedstrijden is 61 à 61½ mm (voor ivoor), en 62 à 62½ mm (voor kunstprocédé). Eén der witte ballen is gemerkt met twee onuitwisbare ronde zwarte stippen van ongeveer 1 mm middellijn, één aan elk der uiteinden ener middellijn van de bal (gemerkte bal).

Goede ivoren biljartballen worden gedraaid uit de slagtanden van de wijfjes olifant. Het ivoor van de slagtanden van de mannetjes-olifant is hard en zwaar en weinig elastisch en daardoor kunnen er geen „gevoelige" ballen uit worden gedraaid. Het ivoor van de wijfjes-olifant daarentegen is zacht, licht en elastisch en dit is dan

ook het ivoor, dat bij uitstek geschikt is voor het fijne, subtiele biljartspel en dat men in de kringen der goede wedstrijdspelers betitelt met „Zanzibar léger", d.w.z. licht Zanzibar ivoor. Velen spreken er hun verwondering over uit, dat er jaar in jaar uit nog zoveel olifanten geschoten kunnen worden om aan de ontzaglijke vraag naar ivoren biljartballen te kunnen voldoen. Over de gehele wereld toch wordt het biljartspel beoefend en er zijn jaarlijks (ondanks de stijgende vraag naar ballen van kunstprocédé) zoveel ivoren biljartballen nodig, dat de olifant vermoedelijk al lang zou zijn uitgeroeid, indien waar was dat uitsluitend ten behoeve van de vraag naar biljartballen op olifanten werd gejaagd. Dit is daarom niet het geval omdat ballen, gedraaid uit tanden van een geschoten olifant, tengevolge van de zgn. natuurlijke sappen, welke zich in het verse ivoor bevinden, voor het biljartspel geheel ongeschikt zijn. De slagtanden, waarvan de biljartballen worden gemaakt, worden op bepaalde plaatsen opgegraven. Men haalt ze uit zgn. olifanten-kerkhoven, dus van de plaatsen waar, wie weet hoe lang geleden en door welke oorzaken dan ook, enorme kudden olifanten de dood vonden. En nu is het merkwaardig, dat zelfs opgegraven tanden, die dus oeroud kunnen zijn, voor direct gebruik nog geen biljartballen opleveren, welke voor eerste klasse biljartspel geschikt zijn. De daaruit ruw gedraaide ballen moeten eerst nog ongeveer drie jaar in een zgn. droogkamer liggen; dan pas kunnen er wedstrijdballen van worden gemaakt.

Ivoren ballen, welke voor belangrijke tournooien worden gebruikt, moeten voorts nog aan de volgende eisen voldoen:

1. de drie ballen moeten precies dezelfde diameter hebben, er mag geen verschil van een deeltje van een mm zijn;
2. de ballen moeten gelijk van gewicht zijn;
3. de ballen moeten een grote elasticiteit bezitten;
4. het ivoor der ballen moet homogeen zijn, zodat het gewicht van de ene helft van de bal (onverschillig in welke stand de as der hartpunten geplaatst wordt) gelijk is aan het gewicht van de andere helft. Het komt voor, dat honderd en meer ballen op deze eigenschap worden onderzocht (in een bak met kwik) en dat men tot de slotsom komt, dat niet één bal aan de eis van homogeniteit of centriciteit voldoet;
5. het gewicht moet liggen tussen 210 en 220 gram per bal (bij een afmeting van 61 à 61,5 mm).

Ivoor is uiterst gevoelig voor tocht en temperatuurswisselingen,

welke onvermijdelijk kleine scheurtjes in de ballen veroorzaken. Daarom dient men ivoren ballen met de pijnlijkste voorzichtigheid te behandelen, ze steeds te behoeden voor tocht en plotselinge overgangen van warmte in koude en omgekeerd en ze direct na afloop van het spel op te bergen in tochtvrije schuifdozen (liefst in watten gewikkeld).

Ca 1750, nadat twee eeuwen lang houten ballen waren gebruikt, deden de ivoren ballen hun intrede in het biljartspel. Tegen het einde van de 19de eeuw kreeg de ivoren bal concurrentie van kunstballen. Men vervaardigde ballen van o.a. papier maché (zwaar geperst papier), die aan de goede spelers geen bevrediging schonken. Ook zag men biljartballen met een stenen kern en een bedekking van celluloid. Deze gaven slechts zeer matige bevrediging. Toen kwam de bal van kunsthars, de zgn. glazen bal, waarmede men goed kon trekken, doch minder goed piqueren en masseren. Deze kunstballen, waarvan Duitsland de grote leverancier was, heeft men in de 20ste eeuw zeer geperfectionneerd; men heeft ze thans met hetzelfde s.g. als ivoor en ze bieden vele voordelen. Ze zijn niet onderhevig aan temperatuursverschillen; ze krimpen niet; ze zetten niet uit; zijn zeer elastisch en behoeven niet te worden afgedraaid; ze zijn homogeen. Er zijn thans vele merken compositieballen in de handel, waarvan de K.N.B.B. er na grondig onderzoek een aantal voor het gebruik in officiële wedstrijden heeft goedgekeurd.

6. Keu en pomerans

Het is van belang, om hierop vrij uitvoerig in te gaan, omdat een „eigen" keu voor vrijwel iedere biljarter een begrip is, geboren uit de ervaring, dat men ontzettend went aan het instrument, dat van zo groot gewicht is voor de juiste uitvoering van het biljartspel. Beschouwt u maar eens de gedragingen van een paar biljarters, die ergens een vriendschappelijk partijtje spelen en daarbij gebruik maken van een gewone café-keu. Het is wel haast zeker, dat zij gedurende de partij enige malen van keu verwisselen, omdat deze te zwaar, de andere te licht, een derde te kort en een vierde te lang is, nog weer een andere te dik topeinde heeft enz.

Let bij het aanschaffen of het gebruiken van een keu op de volgende zaken.

Een keu dient een lengte te hebben van 136 tot 140 cm. Niet korter en niet langer, want één centimeter verschil kan reeds een nadelige invloed hebben. Beginnelingen zullen de ondervinding

hebben opgedaan, dat met een wat zwaardere keu makkelijker te trekken is. Laten zij echter die zwaardere keu onmiddellijk aan de kant zetten, want juist voor de beginneling is het beslist fout, om een zware keu te gebruiken. Gevoelig, klein spel is alleen mogelijk met een lichte keu (uitzonderingen daar gelaten) en men dient als beginneling voorlopig van driebanden, masseren en piqueren àf te blijven. Het juiste gewicht voor een keu ligt tussen de 500 en 540 gram. Bij vele keuen kan het gewicht aan de smaak van de eigenaar worden aangepast, omdat in het ondereinde een aantal kleine gewichtjes zit, die naar behoeven kunnen worden verwijderd.

Het balanspunt van de keu ligt op 1/3 van de lengte van onder af. De keu moet volkomen recht zijn en is aan het vooreinde voorzien van een stukje ivoor, dat steun verleent aan de pomerans. Het dikke uiteinde aan de onderkant van de keu is vaak voorzien van een rubberdop, om het geluid bij het neerzetten te dempen en daarbij ruwe schokken te vermijden.

Het topeinde (bovenste helft) van de keu moet stevig zijn en slechts weinig buigzaam. Bij de pomerans dient de keu tenslotte nog tussen de 11 en 13 mm dik te zijn.

De keu moet droog worden gehouden en het is raadzaam, haar voor het gebruik met een wollen doek af te wrijven. Is de keu vochtig, dan glijdt het hout niet door de hand, wat vooral bij zacht spelen hinderlijk is. In dit geval wrijft de speler het topeinde onder de pomerans in met wat krijt, *niet* met talk, want dit maakt het hout vettig.

Op het ivoren dopje boven aan de keu, waarover we reeds terloops hebben gesproken, zit de pomerans gelijmd. De pomerans is een leren dopje van in totaal 3 à 4 mm hoog, dat bijzonder veel zorg vereist, want zonder een goede pomerans is goed spel niet mogelijk. Een pomerans mag niet te hard en niet te zacht zijn. Zij moet goed vast zijn en wanneer men met een nagel van duim of wijsvinger aan de zijkanten duwt, mag zij niet omhoog gaan, doch van boven moet er wel elasticiteit inzitten. Om dit te bereiken kan men regelmatig met een natte vinger de zijkant van de pomerans bevochtigen. De bovenkant van de pomerans moet half bolvormig zijn. Een pomerans mag niet „overhangen" en evenmin mag zij kleiner zijn dan de oppervlakte van het ivoren dopje, waarop zij is bevestigd. Mocht de pomerans na verloop van tijd toch neiging tot uitzakken vertonen, draai dan de keu om en snij met een scherp mesje de zijkanten weer precies gelijk met het ivoren dopje.

Werk nooit met een vijl aan uw pomerans! Gebruik voor het ruwen van de bovenkant, wanneer deze hard en glad geworden mocht zijn, fijn schuurpapier, dat op een klein plankje is geplakt.

7. Het krijt

Zoals voor vele dingen, geldt ook voor het krijt: de gulden middenweg. Het moet niet te vet en niet te mager zijn. In het eerste geval komt het krijt veel te dik op uw pomerans te liggen; als het te mager is, dan „pakt" het niet en komt er te weinig op uw pomerans. Gebruik voor uw handen, evenals voor het topeinde van de keu, nimmer talk doch steeds krijt. Talk, dat via uw handen op het laken en dus op de ballen komt, is vaak de oorzaak van ketsen.

Tenslotte – ofschoon de speler er weinig mee te maken heeft en het voor hem slechts van belang is, of het goed gebeurt – iets over de „verwarming" van het biljart. Wij hebben met opzet verwarming tussen aanhalingstekens geplaatst, omdat het eigenlijk een onjuiste benaming is. Een biljart behoeft niet te worden verwarmd, doch het moet worden drooggehouden. Beter is het dus, te spreken van de „droging" van het biljart.

Het is duidelijk, dat de loop van de ballen door een vochtig biljart (plaat en laken) nadelig wordt beïnvloed. Daarom wordt onder de plaat, op de wijze van de electrische straalkachel, een aantal elementen aangebracht, die moeten zorgen voor een zeer matige, gelijkmatige verwarming. Zodra het inderdaad „verwarming" wordt, is het feitelijk reeds te veel en een biljart, dat duidelijk warm is, zal meestentijds té snel lopen.

In vroeger tijd (zelfs tot ongeveer 1920) gebruikte men voor de droging van het biljart een aantal waxinelichtjes of gas. Dit had natuurlijk het nadeel, dat de verwarming te veel „gericht" was en dus de plaat en het laken op de ene plek warmer konden zijn dan op een andere.

HOUDING EN KEUVOERING

U heeft wellicht van een speler wel eens horen zeggen, dat hij een goede (of slechte) „coup de queue" heeft. Letterlijk betekent dit „coup de queue" niets anders dan keustoot of keuslag, maar de biljarter rangschikt onder deze drie woorden veel méér. De coup de queue heeft betrekking op de gehele biljarter, zodra deze zich voor een stoot opstelt. Niet alleen de wijze waarop hij de keu han-

teert en afstoot, doch ook zijn lichaamshouding is in de coup de queue van een speler begrepen. Daarom is het, dat wij houding en keuvoering in één adem behandelen.

Een voorwerp op 3 steunpunten staat stevig; het „wiebelt" niet. Beschouw dus u zelf als een voorwerp en geef u zelf drie steunpunten: de beide voeten en de linkerhand (als u rechts speelt) of de rechterhand (als u links speelt). Nu hebben de steunpunten géén nut, als u de belangrijkste twee, de voeten, bij elkaar plaatst, want daardoor vermindert u in feite het aantal steunpunten tot twee! Dus: de voeten uit elkaar = 2 steunpunten en de hand op het biljart = het derde steunpunt.

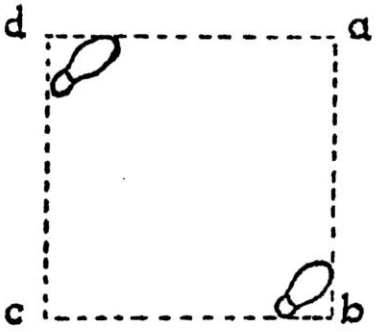


Fig. 1

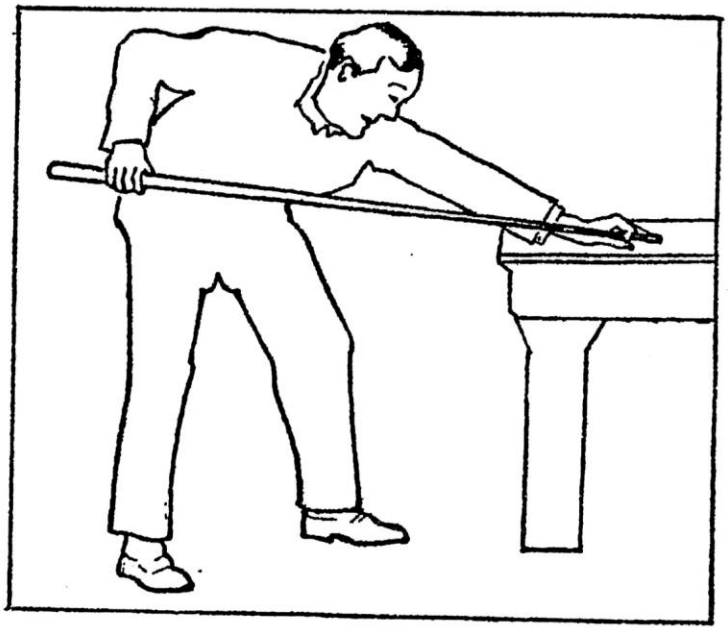


Fig. 2

Ter verduidelijking zij medegedeeld, dat hetgeen nu volgt, is gebaseerd op een rechtse speler; een speler dus, die het achtereinde van de keu met de rechterhand vast houdt en het topeinde omspant met de linkerhand. Het spreekt wel vanzelf, dat voor een linkse speler dezelfde regels gelden, alleen omgekeerd.

U staat aan een korte band van het biljart. U plaatst nu uw linkervoet schuin vòòr de rechtervoet – zò, dat uw beide voeten in de tegenovergestelde hoeken zouden staan, indien u er omheen met krijt een vierkant zou tekenen. (Zie fig. 1).

De linkerarm wordt voorwaarts gestrekt en de hand op het biljart gelegd. Hierbij zult u moeten vooroverbuigen en dat is precies de bedoeling. De keu houdt u met de rechterhand op ongeveer twee handbreedten vanaf de onderkant met de volle hand, doch losjes

omvat en het topeinde rust in uw linkerhand. (Het is helemaal nog niet nodig, dat u met de „voorhand" de keu op de juiste wijze vasthoudt; het gaat nu alleen nog maar om de lichaamshouding). Wanneer u zover is, zult u bemerken, dat u staat op de wijze, zoals op fig. 2 is aangegeven: sterk voorovergebogen; uw hoofd zo dicht mogelijk op de keu; knieën iets gebogen, tenzij u beslist klein van formaat is. Rechtervoet, achterhand, hoofd, voorhand en keu liggen in één lijn. Dit wordt verduidelijkt in fig. 3, waarin de keu gelijkwijdig loopt aan de zijde ab van het vierkant abcd, waarin uw voeten staan. Wanneer nu in fig. 3 ook nog een hoofd was getekend, dan zou de neus van dat hoofd precies over de keu lopen, m.a.w.: uw

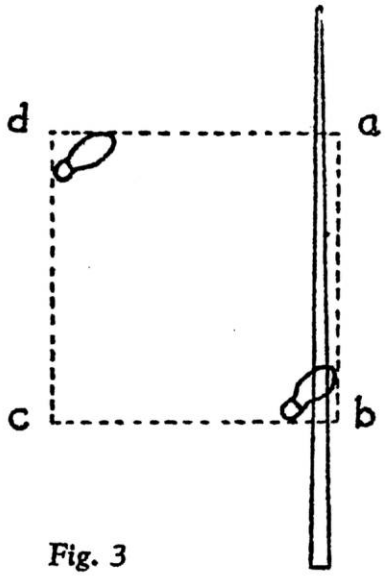
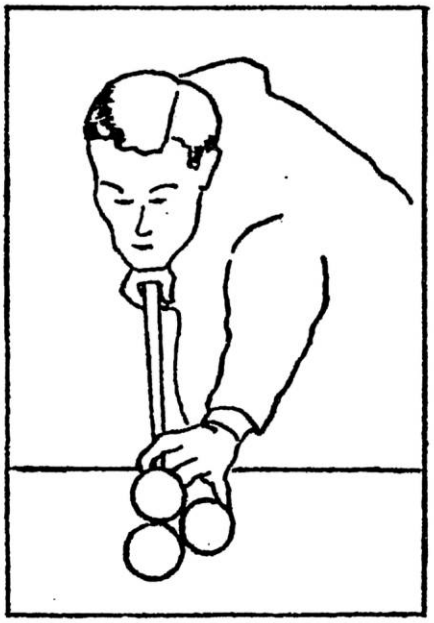


Fig. 3


Fig. 4

ogen dienen elk aan een kant van de keu te zijn, opdat u volledige contrôle heeft op de keurichting. Fig. 4 zal u duidelijk maken, wat hiermede bedoeld wordt.

Het is van het grootste belang, dat u deze lichaamshouding aanleert en dat u, wanneer u de stoot ook slechts iets anders wilt uitvoeren dan aanvankelijk uw plan was, niet alleen bijv. de voorhand verplaatst of het bovenlichaam wat meer naar rechts of links buigt. Neen, *de gehele lichaamshouding dient dan te worden herzien*, opdat deze niet krampachtig wordt!

We hebben reeds opgemerkt, dat de achterhand de keu vol, doch losjes dient te omvatten. Dit is niet moeilijk. Veel moeilijker is het, een goede „voorhand" te hebben. Wat is een goede voorhand? Een goede voorhand hebben betekent, dat deze rotsvast op het biljart

ligt; dat duim, wijs- en middelvinger een goed glijdende doorgang vormen voor het topeinde van de keu; dat pink, ringvinger, middelvinger en duim bewegelijk zijn in die zin, dat zij – naarmate de stoot zulks vordert – een hoge, dan wel lage brug kunnen vormen.

Een goede voorhand vereist oefening. Deze oefening kunnen we ook binnenskamers beginnen. Als u geen keu in huis heeft, dan neemt u maar een stokje ter dikte van een keutop. Deze al of niet echte keutop leggen we nu over de duim, we tillen de wijsvinger op, schuiven de keutop verder over de middelvinger en leggen dan de wijsvinger over de keutop heen. De keutop zit dan reeds opgesloten. Vervolgens leggen we de hand (met de keutop er in) op tafel en dan merken we, dat onze hand neiging heeft, om een vuist te vormen. Dit nu moeten we in elk geval voorkomen. Pink, ringvinger en middelvinger moeten in elk geval plat liggen en zo ver mogelijk gespreid. De top van de wijsvinger rust tegen de duim en de wijsvinger zelf kan nu als klem dienst doen. De kracht van die klem kunt u het beste zelf bepalen; in elk geval moet u er voor zorgen, dat tussen vlees en keutop geen ruimte meer is en zélfs mag het vlees, wanneer u de keutop heen en weer schuift, wel enigszins „oprollen".

Als u eenmaal zover gevorderd bent, dat u zonder moeite uw hand op bovenomschreven wijze op het biljart kunt leggen, dan kunt u ook gaan proberen, om een hoge „brug" te gaan vormen. Tot nu toe was immers de brug vrij laag, omdat de hand vrijwel plat op de tafel lag.

Een hoge brug kunt u op twee manieren bereiken. U kunt de muis van de hand op tafel laten liggen en de vingertoppen bewegen in de richting van de muis van de hand, waardoor de hand in het midden omhoog komt en muis, middelhandsbeentjes en vingertoppen een driehoek vormen, met de middelhandsbeentjes als top. Bij de tweede manier heft u de muis van de hand van de tafel en doen dus uitsluitend de toppen van de vingers dienst als steunpunten. Op deze wijze kunt u een hogere brug vormen dan met de muis van de hand op tafel, doch er is meer kans op beweging van de hand.

Tot slot van dit hoofdstuk een opmerking, die iedere biljarter, die iets meer is dan een beginneling, zal doen uitroepen: „Had ik dat maar gedaan!" *Probeert u vanaf het begin met twee handen te spelen!* Dat wil zeggen: oefent u ook eens met de keutop in uw rechterhand, als u rechts is en omgekeerd. Heus, als u wat verder in de geheimen van het edele biljartspel bent ingewijd, zult u daarvan ongelooflijk veel plezier beleven. Hoe vaak gebeurt het niet, dat we „er niet bij kunnen" of dat we een bepaalde stoot alleen maar tot

oplossing kunnen brengen, door achter onze rug om te spelen? Dat is allemaal onnodig, als we met twee handen kunnen spelen. Het is werkelijk niet nodig, dat u met beide handen een even grote vaardigheid bereikt, maar in noodgevallen is het wat prettig, als de „onhandige" hand ook een beetje handigheid bezit!

DE LOOP VAN DE BAL

zonder tegenstand

Neen, lezer, echt biljarten gaan we nog niet! We blijven nog steeds binnenskamers – dat is goedkoper ook.

Er zijn biljarters, die het in de caramboleerkunst zeer ver hebben gebracht en desondanks van de theorie geen tittel of jota verstand hebben. Dat zijn de begaafden, de talentvollen. Zij zijn te vergelijken met de musicus, die geen noot kent zo groot als een huis en toch zijn gehoor in vervoering weet te brengen. Maar dezulken zijn zeldzaam!

Wij zullen ons echter bezighouden met de gewone huis-, tuin- en keukenbiljarter en voor deze geldt, dat hij het beslist niet ver zal brengen, als hij geen kennis draagt van de theorie. Een van de belangrijkste dingen is dan wel, te weten, hoe een bal zich over het biljart voortbeweegt. Dat voortbewegen kan op zoveel verschillende manieren geschieden, dat het aanbeveling verdient, om hieraan veel aandacht te schenken.

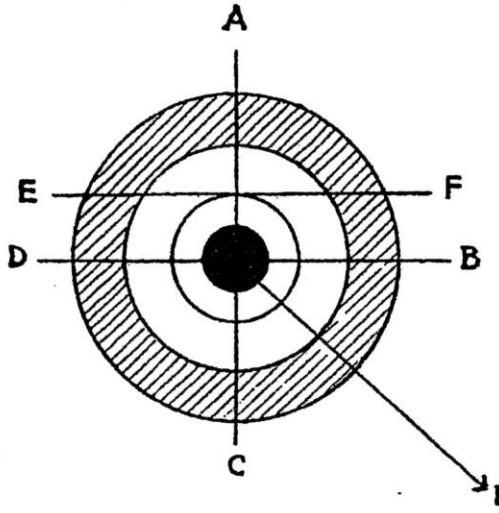


Fig. 5

Wanneer u een bal (het behoeft geen biljartbal te zijn!) tussen duim en wijsvinger neemt en u kijkt er recht tegen aan, dan ziet u een cirkel. Een cirkel, die in vakken en kleinere cirkels kan worden onderverdeeld en dit is voor u gedaan in fig. 5.

Bij het bestuderen van deze figuur dienen we eerst te kijken naar de buitenste, gestreepte cirkel. Dit is „verboden gebied"; althans het is verstandig om dit deel van de bal als zodanig te beschouwen,

omdat onherroepelijk ketsen (het met de pomerans van de bal afglijden) volgt, wanneer men in dit deel van de bal stoot. Dit zal u duidelijk worden, wanneer u bedenkt, dat u thans op papier wel een cirkel ziet, doch in werkelijkheid vormt deze cirkel een halve bol en zodra uw pomerans in het buitenste deel van die bol terecht komt, heeft zij niet voldoende steunpunt meer en glijdt zij af. Bij het thans volgende blijft dus de gestreepte cirkel, de „ketszône", buiten beschouwing.

Er is slechts één beweging van de bal, die volkomen natuurlijk is en die is: zuiver rollen. Een bal rolt zuiver, wanneer hij een afstand aflegt, welke even groot is als zijn omtrek, in dezelfde tijd dat hij éénmaal ronddraait. Denkt u maar aan het wiel van een fiets, die u aan de hand meevoert. Zo'n wiel rolt zuiver.

Welnu, wanneer een bal door de pomerans van de horizontale keu wordt geraakt op het snijpunt van de lijnen EF en AC, dan rolt de bal zuiver, onverschillig of u hard of zacht stoot.

Bij elke andere beweging van de bal heeft de bal effect.

Zuiver glijden

Wanneer een bal zich wel voortbeweegt, doch ten opzichte van zichzelf dezelfde stand behoudt, dan spreekt men van zuiver glijden. Om dit te bereiken dient men de bal precies in het hart te stoten (het verlengde van de as van de keu gaat dan door het middelpunt van de bal). In fig. 5 ziet u in het midden een donkere cirkel, welke de plaats aanduidt, die door de omtrek van uw pomerans wordt bedekt, wanneer u de bal precies in het hart raakt.

Op fig. 6 vindt u aangegeven, op welke wijze de keu de bal moet raken, om deze laatste na de stoot zuiver te doen glijden. Het stippellijntje gaat door de as van de keu en het hart van de bal.

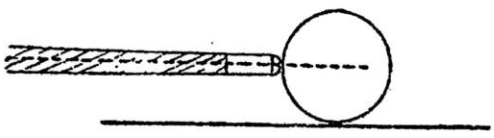


Fig. 6

Het staat onomstotelijk vast, dat de aanvangssnelheid, welke aan een bal gegeven kan worden, het grootst is, wanneer hij op deze wijze wordt gestoten en dus glijdend vertrekt. De bal *blijft* natuurlijk niet glijden. Door de wrijving met het laken gaat hij na enige tijd over tot zuiver rollen en dit gebeurt des te eerder, naarmate er zachter wordt gestoten.

EFFECT

Zodra een bal, behalve zijn voorwaartse beweging, ook nog een draaiing heeft, (onverschillig in welke richting) dan heeft hij effect. Hieruit volgt dus reeds, dat „spelen zonder effect" practisch niet mogelijk is, zolang we dit letterlijk nemen, want alleen wanneer de bal precies in het snijpunt van de lijnen AC en EF van fig. 5 raken, heeft hij geen effect. Zodra we iets van dit punt afwijken, heeft de bal wél effect en we zullen nu eens gaan zien, hoe die effecten worden genoemd.

Beschouwen we eerst de bovenste helft van de bal. Deze helft verdelen we weer in tweeën: een kwart links van de lijn AC en een kwart rechts van de lijn AC. In de bovenste helft van de bal nu onderscheiden we, zolang we met horizontale keu spelen, zes effecten.

a) positief links;
b) positief rechts;
c) negatief links;
d) negatief rechts;
e) positief (op lijn AC);
f) negatief (op lijn AC);

De scheiding tussen positief en negatief effect wordt gevormd door de lijn EF. Daarbóven spreken we van positief effect; beneden die lijn, tot aan de lijn DB, van negatief effect.

Wanneer we stoten boven de lijn EF, dan veroorzaken we een draaiing in voorwaartse richting, welke groter is dan de draaiing bij zuiver rollen. De bal draait dus „over de kop".

Stoten we tussen de lijnen EF en DB, dan is er nog wel draaiing in voorwaartse richting, doch deze is geringer dan bij zuiver rollen en heet daarom negatief effect.

Behalve positief en negatief effect kunnen we in de bovenste helft van de bal ook nog links en rechts effect geven, zodat we effecten gaan combineren.

Nu de onderste helft van de bal. Strikt genomen spelen we hierin altijd met negatief effect, want we veroorzaken altijd een draaiing, welke minder is dan bij zuiver rollen. Duidelijkheidshalve spreken we echter bij de onderste helft van de bal niet van negatief effect, doch van laag- of trekeffect, dat evenals in de bovenste helft van de bal weer kan worden gecombineerd met links of rechts effect.

Volledigheidshalve vermelden we ook nog het dwarseffect, dat optreedt bij masseren, doch dat mag u voorlopig wel vergeten, anders ziet u door de bomen het bos niet meer.

We bepalen ons dus tot de effecten, welke met een horizontale keu gegeven kunnen worden en dan dient u te onthouden, dat het geven van effect pas nut heeft, als de tweede bal of een band wordt geraakt. *Zolang dus een bal met effect geen tegenstand ontmoet, zal hij zich precies zo gedragen, alsof hij geen effect had;* de richting blijft dus dezelfde.

DE LOOP VAN DE BAL

na tegenstand

1. Op een band

Het wordt nu tijd, dat we een tweede bal of een band te hulp roepen en voor een juiste volgorde is het 't beste, wanneer we eerst de botsing van een bal òp- en de terugkaatsing van een bal vàn de band behandelen.

Algemeen is men van mening, dat de hoek van inval gelijk is aan de hoek van uitval, wanneer een bal zonder effect op de band wordt gestoten en toch is dit niet het geval. Alleen wanneer een bal zuiver glijdend, dus precies in het hart geraakt, de band raakt, is de hoek van de inval praktisch gelijk aan de hoek van uitval, maar zelfs dàn is de uitvalshoek altijd iets kleiner. De afwijking is echter zò gering, dat het niet te zien is en meestal heeft zij op het tot stand komen van de carambole geen invloed, omdat de te raken bal groot genoeg is, om de afwijking „op te vangen". Ligt de te raken bal echter op grote afstand van het punt op de band, waar de speelbal deze band verlaat, dan wordt de afwijking natuurlijk steeds groter en zal het vaak voorkomen, dat de speelbal „rakelings langs" gaat, omdat men met de afwijking geen rekening heeft gehouden.

Omdat de band veel veerkrachtiger is dan de bal, zal ook de indrukking in de band groter zijn dan die in de bal. Hierdoor zal de bal heel even in de bolvormige indrukking van de band worden vastgehouden; er ontstaat wrijving wanneer de bal niet zuiver glijdt. De band, veerkrachtiger dan de bal, zal de indrukking het eerst ongedaan trachten te maken en de bal dus „wegstoten" in een richting, die theoretisch altijd loodrecht op de band staat. Het gevolg hiervan is, dat de hoek van uitval kleiner is dan de hoek van inval.

Het eenvoudigste geval van terugkaatsing van de band is dat, waarbij een zuiver glijdende bal loodrecht op de band aankomt. De bal zal dan ook loodrecht terugkaatsen met iets minder dan de

helft van zijn vaart. Komt de bal met positief effect (dus „over de kop" draaiend) op de band, dan springt hij een weinig op (gebeurt ook al bij de glijdende bal) en verliest ook meer aan snelheid, omdat hij neiging heeft (door het positief effect) naar de band terug te keren. Bij zeer sterk positief effect is het inderdaad mogelijk, om de bal naar de band te doen terugkeren.

Hieruit volgt dus, dat trekeffect nodig is, om een bal na zijn botsing op de band, gròter snelheid te geven en van deze wetenschap wordt vooral bij het driebandenspel gebruik gemaakt.

De begrippen „mee-effect" en „tegen-effect" worden nog al eens verward en daarom geven wij het volgende ezelsbruggetje: effect, dat een bal met de band „mee" doet lopen, heet mee-effect; effect, dat een bal rechter van de band doet terugkeren, heet tegen-effect. Mee- en tegen-effect hebben dus niets te maken met de effecten, welke in het vorige hoofdstuk zijn behandeld; zij kunnen zowel links als rechts zijn. Dit is geheel afhankelijk van de richting, waarin de bal op de band komt.

Mee-effect oefent op de snelheid, waarmede de bal van de band terugkeert, een voordelige invloed uit, vooral als de invalshoek niet te groot is. Geen effect en tegen-effect daarentegen zijn voor de snelheid van de bal nadelig.

2. Op een bal

Ook bij een botsing op een bal is het het eenvoudigste, wanneer wordt uitgegaan van een glijdende bal. Bij een glijdende bal wordt de richting en de snelheid van de ballen na de botsing uitsluitend beïnvloed door de „dikte" waarmede de glijdende bal de tweede bal raakt. Ter verduidelijking geven we eerst fig. 7, waarop u kunt zien, wat met dik en dun raken wordt bedoeld.

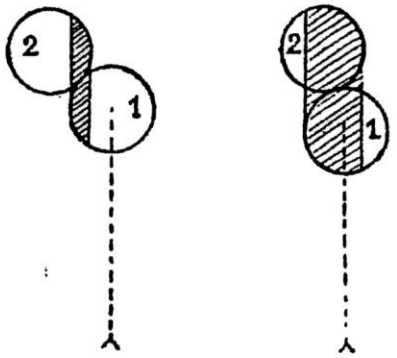


Fig 7

In plaats van dun en dik, kunnen we ook spreken van vol en minder vol raken, wat het voordeel heeft, dat we ons in procenten kunnen uitdrukken. Zo wordt bal 2 in de linkerhelft van fig. 7 door bal 1 „20 % vol" geraakt, terwijl bal 2 in de rechterhelft voor „67 % vol" wordt geraakt.

Nu komt het er dus op aan te weten, wat er met beide ballen gebeurt nà de botsing en dat wordt voorgesteld in fig. 8. Nog steeds

werken we met een glijdende speelbal! De lijn, welke loopt uit het hart van bal 1 naar C geeft de richting aan, welke bal 1 zou hebben gevolgd, als bal 2 hem niet de weg had versperd. Zoals u ziet, wordt bal 2 half-vol (50 %) geraakt. We trekken nu een lijn door de hartpunten van beide ballen op het moment van de botsing (richting A) en plaatsen een lijn, welke daarop loodrecht staat (richting B). Richting A is nu de richting van bal 2 nà de botsing; richting B is de richting van bal 1 nà de botsing. Zij wijken dus 90° uit ten opzichte van elkaars hartpunten.

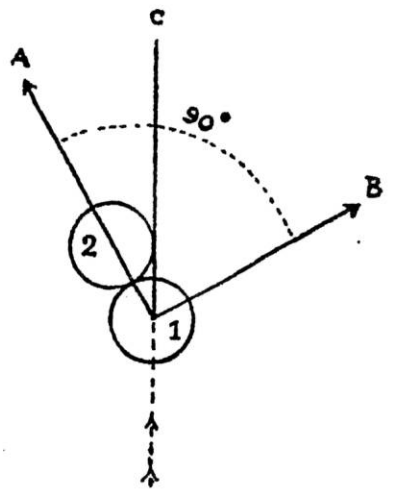
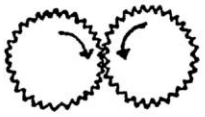


Fig. 8

Na de botsing zijn beide ballen in glijdende toestand en lopen even snel.

Ter verklaring van deze zeer belangrijke waarheid diene het volgende:

Wanneer u zich de beide ballen voorstelt als twee tandraderen, die in elkaar grijpen, dan zult u begrijpen, dat het effect van bal 1 *omgekeerd* wordt overgenomen door bal 2 (Zie fig. 9). Wanneer dus bal 1 positief links effect heeft, dan krijgt bal 2 negatief rechts effect; heeft bal 1 trekeffect, dan ontvangt bal 2 positief effect enz. Dit moet u vooral goed onthouden, want het is van groot belang bij het „plaatsen" van de ballen, als u eenmaal aan het opbouwen van een serie toe bent.


Fig. 9

Dat bal 1 en bal 2 uit fig. 8 na de botsing dezelfde snelheid hebben komt, omdat de totale snelheid van bal 1 vòòr de botsing, na de botsing over beide ballen wordt verdeeld. Als dus bal 1 (glijdend) bal 2 100 % vol raakt, dan zal bal 2 met de snelheid van bal 1 vertrekken, terwijl bal 1 blijft stilliggen. Wordt bal 2 voor 25 % vol geraakt, dan behoudt bal 1 75 % van zijn oorspronkelijke snelheid, terwijl bal 2 daarvan 25 % krijgt.

Hoe is het nu, als bal 1 niet glijdend op bal 2 botst, maar draaiend? In principe blijft dan alles hetzelfde: de uitwijking van beide ballen is ook dan 90° ten opzichte van elkaars hartpunten op het moment van de botsing. Maar er ontstaan afwijkingen – door verschillende oorzaken.

Bijvoorbeeld: bal 1 uit fig. 8 heeft positief effect. Hij zal dan nà de botsing de neiging om voorwaarts te gaan, behouden en ten-

gevolge daarvan een kromme (parabool) doorlopen, waardoor zijn uitwijking ten opzichte van het hartpunt van bal 2 minder zal zijn dan 90°. Dit komt sterker tot uitdrukking, naarmate bal 1 harder wordt gestoten.

Omgekeerd zal de uitwijking méér dan 90° bedragen, als bal 1 trekeffect heeft. Hierop komen wij bij het trekken nader terug.

Bal 2 echter trekt zich van al die uitwijkingen van bal 1 niets aan. Onafhankelijk van het effect en de snelheid (kracht) van bal 1 zal hij zich voortbewegen in de richting van het verlengde van de hartpunten van beide ballen en deze wetenschap alléén is reeds van zoveel belang, dat wij er dit hoofdstuk gaarne mee besluiten.

DE STOOT

Ja, lezer, we weten het: u popelt naar de bladzijde, waarop ook de derde bal nu eindelijk verschijnt. Nog even geduld, want het is beslist nodig, dat we u eerst vertellen, hoe de *stoot* moet worden uitgevoerd. Als u hiermede niet vertrouwd is, kunnen we die derde bal wel in de doos laten!

Als we nog even terugdenken aan het hoofdstuk Houding en Keuvoering, dan herinneren we ons, dat we het achtereinde van de keu vol, doch losjes dienen te omvatten, terwijl het topeinde door de „loop" van duim, wijs- en middelvinger moet glijden – zò, dat het topeinde alleen voor- en achteruit kan, doch in geen geval naar links of rechts. Aangenomen, dat dit onderdeel (van eminent belang voor een juiste stoot) goed verzorgd is, kunnen we nu onze aandacht schenken aan de stoot zelf.

Daarbij dienen we ons goed bewust te zijn van het verschil tussen een „stoot" en een „duw". Bij een stoot verlaat het stotende voorwerp direct na de aanraking het gestote voorwerp; bij een duw blijft het duwende voorwerp nog na de aanraking met het geduwde voorwerp in contact. Hieruit volgt reeds, dat het volkomen zuiver toebrengen van een stoot heus niet makkelijk is. Hoe kunnen we nu zuiver stoten?

Door de keu het werk te laten doen! Dat wil zeggen: over het algemeen dienen we er voor te zorgen, dat alléén het keugewicht „stoot"; er mag dus geen lichaamskracht meer aan te pas komen. Het is hiervoor noodzakelijk, dat uw gehele lichaam, met uitzondering van de speelarm, op het ogenblik van de stoot geheel onbewegelijk is. Vooral de schouder! De heen en weer gaande beweging van

de keu, aan de stoot voorafgaande, mag slechts worden veroorzaakt door:

a) het polsgewricht;
b) het ellebooggewicht;
c) het schoudergewricht;
d) een combinatie van deze gewrichten.

Het keugewicht, dat „achter" de stoot zit, kan dus naar behoeven worden vermeerderd met een deel van het gewicht van de arm of van de gehele arm, doch het karakter van de stoot blijft ongewijzigd. Het zuiver toebrengen van een stoot is zeer belangrijk. Niet alleen, omdat de gehele theorie is opgebouwd op een zuivere stoot (als de keutop nog contact heeft na de stoot, dan kan immers de theorie inzake draaiing en loop van de bal, wel overboord worden gegooid), maar ook in de praktijk zult u bemerken, dat een zuivere stoot heel veel waard is. Denkt u maar aan twee dicht bij elkaar liggende ballen, waarvan één uw speelbal is en de andere de tweede bal. Wanneer nu niet zuiver wordt gestoten, dan is de pomerans nog in contact met de speelbal op het moment, dat deze de tweede bal raakt en dan wordt u „afgeteld", omdat u „gebiljardeerd" heeft: „doorgeduwd".

Bij het oefenen dient u er echter op te letten, dat uw stoot niet krampachtig wordt, omdat u – tengevolge van de wil om zuiver te stoten – de keu met een ruk inhoudt op het moment, dat deze de tweede bal bereikt. Dit is helemaal niet nodig, tenzij de tweede bal zéér dicht op de speelbal ligt. In alle andere gevallen moet uw stoot echter „vloeiend" zijn, d.w.z. dat de keu „door de bal heen" moet gaan. Dit is schijnbaar in tegenspraak met dat, wat hierboven werd geschreven, nl. dat de keutop de bal direct na de stoot dient te verlaten. Vergeet u echter niet, dat de snelheid, waarmede de gestoten bal voorwaarts gaat, door zijn elasticiteit en die van de pomerans, groter is dan de snelheid van de keu, zodat een „doorgaan" van de keu geen kwaad kan doen, tenzij er niet wordt gestoten, doch geduwd.

Zorgt u er vooral voor, dat u de speelbal stoot op de plaats, welke u daarvoor bepaald heeft! Logisch, zult u zeggen, doch u moet eens opletten, hoeveel spelers de fout maken, om op het moment van de afstoot naar de tweede bal te kijken en niet meer naar de speelbal! Het gevolg is, dat de contrôle op de stoot verloren gaat.

Nadat u richting van de keu en effect op de bal heeft bepaald en aan de hand daarvan heeft „aangelegd", dient u zich alleen te bepalen tot

de speelbal. Als u goed heeft aangelegd, dan dient u al uw aandacht te concentreren op de speelbal; tweede en derde bal kunt u buiten beschouwing laten, die blijven heus wel liggen. U moet er bij wijze van spreken een eed op kunnen doen, dat u de speelbal ook raakt op de plek, die u daarvoor bepaald heeft en dat kunt u alléén, wanneer u tot aan de stoot voortdurend naar de speelbal blijft kijken.

DE CARAMBOLE

Wat is een carambole? Onder het maken van een carambole wordt verstaan: het raken met de speelbal, als gevolg van een met de pomerans van de keu aan die bal toegebrachte stoot, van de beide andere ballen.

Aha, daar komt dus de derde bal op de proppen. Inderdaad – nu gaan we echt biljarten en wordt het dus moeilijk.

Als we een carambole willen gaan maken, dan beginnen we met mikken. Mikken op een bepaald punt, met de bedoeling, de tweede bal te raken. In feite hebben we dus 2 punten: een mikpunt en een raakpunt, die slechts in één geval hetzelfde kunnen zijn: wanneer de tweede bal door de speelbal 100 % vol wordt geraakt, of wanneer de speelbal loodrecht op een band komt. In alle andere gevallen zijn mikpunt en raakpunt niet hetzelfde. Bekijkt u fig. 10 maar eens.

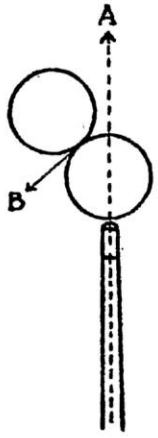


Fig 10

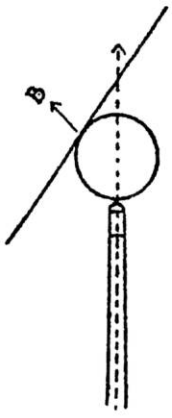


Fig. 10a

Het is duidelijk, dat het mikpunt ergens op Lijn A ligt; in het verlengde van de *keu-as*. In de thans volgende figuren wordt immers steeds uitgegaan van een glijdende speelbal, zodat het slechts toeval is, dat het mikpunt ook precies door het midden van de speelbal loopt. Het raakpunt wordt gevormd door de plek, waar speelbal en bal 2 elkaar raken, dus punt B. Wat leren we nu hieruit?

Als de tweede bal door de speelbal op de rechterhelft wordt geraakt, dan ligt het mikpunt rechts van het raakpunt; wordt de 2e bal door de speelbal op de linkerhelft geraakt, dan ligt het mikpunt links van het raakpunt. Het zelfde geldt voor het raakpunt op een band: als de band links van ons is, dan ligt het mikpunt rechts van het raakpunt en omgekeerd (zie fig. 10a).

Laten we nu eens beginnen met een carambole, die „niet te missen is". De te raken ballen liggen, zoals in fig. 11 is aangegeven; de speelbal komt uit de richting van de stippellijn met pijltjes. Inderdaad kan deze carambole praktisch niet worden gemist en juist daarom is zij zo interessant. Want: als zij niet kan worden gemist, op hoeveel manieren kan zij dan worden geraakt? Wij zullen volstaan met twee oplossingen: vrij dik en vrij dun geraakt.

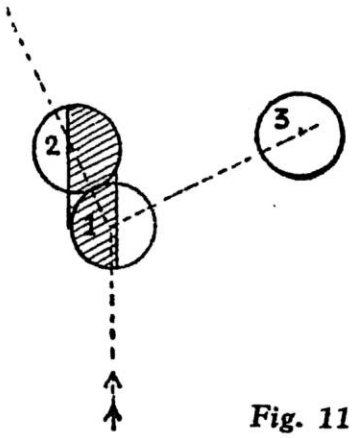


Fig. 11

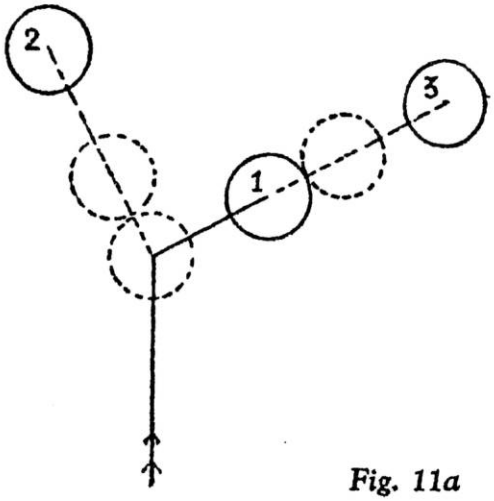


Fig. 11a

Dan moeten we eerst kijken naar de figuren 11 en 11a. In fig. 11 ziet u, wat er volgens de theorie moet gebeuren en in fig. 11a ziet u, dat het werkelijk gebeurd is. Immers: Bal 1, die glijdend aankomt, moet uitwijken volgens de bekende rechthoek-wet, dus 90° ten opzichte van de lijn, welke door zijn eigen hartpunt en dat van bal 2 loopt. Welnu, precies op de lijn, welke hij dan gaat volgen, ligt bal 3, die hij dus 100 % vol raakt. Direct na de botsing met bal 3 blijft bal 1 dus liggen, terwijl bal 3 recht vooruit loopt. Bal 2 is inmiddels vertrokken langs de andere zijde van de rechthoek en we zien dan, dat de ballen na de stoot komen te liggen als in fig. 11a. Onze *speelbal is dus vóór de beide andere gebleven.*

Nu maken we dezelfde carambole, maar raken bal 2 dan vrij dun. (Fig. 12). De uitwijkingswet zorgt er nu voor, dat bal 1 een richting volgt (na botsing met bal 2), die iets meer voorwaarts is gericht en dus zal bal 3 niet meer voor 100 % vol, doch voor ongeveer 60 % vol, op de linkerhelft worden geraakt. Ook bij de botsing op bal 3 komt natuurlijk de uitwijkingswet weer in werking en tengevolge daarvan loopt bal 3 in de richting van C, terwijl de speelbal uitwijkt naar B. Bal 2 intussen is gegaan in de richting A.

Na de stoot komen de ballen dus te liggen zoals in fig. 12a is aangegeven, waarbij de ononderbroken lijn de loop van bal 1, de streepstippellijn de loop van bal 2 en de streepjeslijn de loop van bal 3 aangeeft. *Onze speelbal ligt nu achter de beide andere ballen!*

U ziet dus, tot welke verschillende gevolgen één en dezelfde carambole kan leiden, want u begrijpt nu wel, dat deze carambole ook nog kan worden gemaakt met alle variaties tussen het dik en dun van fig. 11 en 12 in, en ook nog dikker en dunner!

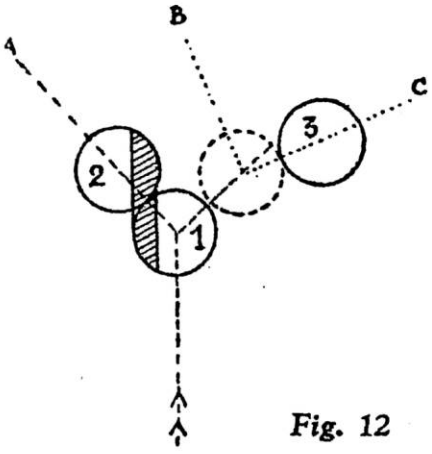


Fig. 12

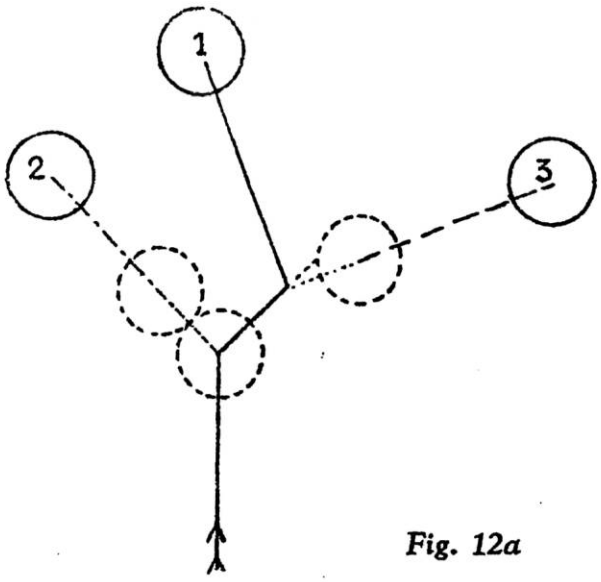


Fig. 12a

Daarbij komt nog, dat we nu gespeeld hebben met een glijdende bal, maar we kunnen ook spelen met positief, negatief of trekeffect en als u zich dàn de verschillende mogelijkheden voorstelt, gaat het u wellicht duizelen. Dit is toch geenszins de bedoeling, maar wij moeten u hierop wel wijzen, omdat het voor het verzamelen van de ballen (en dat moet altijd uw doel zijn!) van groot belang is, hòe de carambole wordt gemaakt.

Onthoudt u bij de figuren 11 en 12 slechts dit: wanneer u de speelbal hoger raakt dan in het hart (dus met een voorwaartse rotatie), dan zal hij bal drie meer aan de linkerkant raken dan wanneer u hem in het hart zou hebben gestoten en even dik (of dun). Speelt u daarentegen met trekeffect, dus lager dan in het hart, dan zal de speelbal de derde meer rechts raken.

Zo ongemerkt zijn we nu aangeland bij het „plaatsen" van de ballen. Het is immers de bedoeling, dat we meer dan één carambole maken en het is onze taak, die volgende carambole zoveel mogelijk voor te bereiden en zo mogelijk ook al aan de derde carambole te

denken. Dat kàn – als we weten waar de ballen blijven, m.a.w. wat de ballen na de botsing doen. U ziet dus, dat we niet voor niets zo uitvoerig zijn geweest, vóór we de derde bal op tafel legden. Om u een en ander nog wat duidelijker te maken, zullen wij nu achter elkaar drie caramboles maken, welke alle drie gericht zijn op hetzelfde doel: de vólgende carambole.

Stelt u zich voor, dat de drie ballen liggen zoals in fig. 13, dus bij de lange band, op ongeveer 30 cm afstand van de korte band. We hebben met opzet een positie gekozen, die de kenners zal doen likkebaarden, want zij opent de mogelijkheid om de serie zowel met steun van de lange als van de korte band te vervolgen. Laten we aannemen, dat wij de steun zoeken van de korte band. Met steun zoeken bedoelen wij: zó spelen, dat de tweede bal steeds via een band bij de beide andere ballen kan terugkeren (rappeleren). We moeten dus de carambole zo trachten te maken, dat onze speelbal en de tweede bal na de carambole recht tegenover elkaar liggen, zodat we de tweede bal naar de band kunnen dirigeren, daarvan laten terugkeren, terwijl onze speelbal inmiddels de derde bal heeft bereikt.

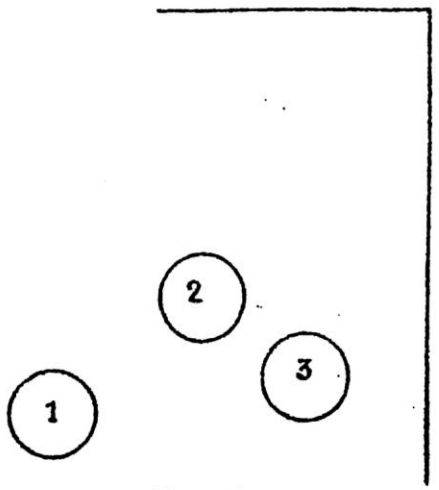


Fig. 13

Eerst dus de „plaatsing"-carambole. Als we de speelbal in fig. 13 zonder meer een optater geven, dan zal de carambole heus wel raak zijn, maar de ballen vliegen uit elkaar – en wat hebben we daaraan? We moeten dus zacht spelen en bal 2 betrekkelijk dun raken om hem zoveel mogelijk in bedwang te houden en hem niet te veel van zijn plaats verwijderen. Bal 3 is in dit geval niet zo belangrijk, omdat we plaatsing zoeken ten opzichte van bal 2; voor bal 3 is het voldoende, dat hij tussen onze speelbal en de lange band in blijft.

We spelen dus dun op de tweede bal en raken de speelbal in het hart. We hebben dan de meeste contrôle op de uitwijkingswet, terwijl bovendien bij deze carambole het geven van effect geen zin heeft, omdat bal 2 en 3 nog geen band raken. Als we nu de carambole goed hebben gemaakt, dan liggen de ballen daarna als in fig. 14, waarin de stippellijnen de oorspronkelijke ligging der ballen aangeven. De speelbal heeft dus bal 2 iets naar boven (naar de korte

band) opgedrukt; bal 3 is vooruitgeschoven naar de lange band en de speelbal is praktisch blijven liggen op de plek, waar hij bal 3 heeft geraakt.

Nu gaan we de volgende carambole maken. Een vluchtige studie van de situatie maakt het ons duidelijk, dat we bal 2 van de korte band kunnen laten terugkomen, zodat we ook de derde carambole nog zullen kunnen maken. We geven daartoe onze speelbal een weinig trekeffect (weinig, want hij behoeft immers maar iets terug

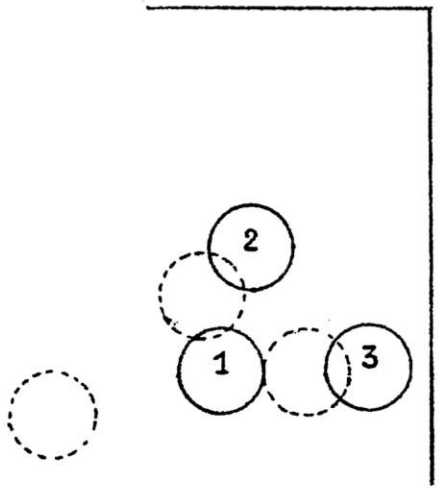


Fig. 14

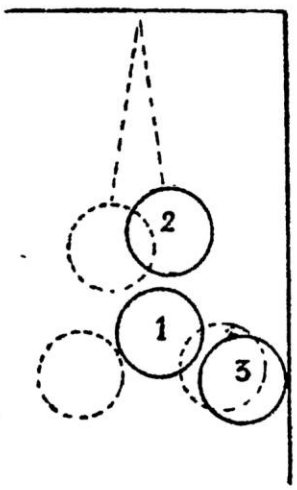


Fig. 15

te komen), raken bal 2 heel dik en als dan alles weer goed is uitgevoerd, liggen na deze tweede carambole de ballen als in fig. 15, waarin de stippellijnen weer de ligging van de ballen in de voorgaande figuur aangeven en de streepjeslijn de weg, die door bal 2 is afgelegd.

U ziet, dat nu ook de derde carambole geen moeilijkheden oplevert en we hebben zelfs de keus tussen dun spelen van de derde bal, waarna we – na bal 2 te hebben geraakt – achter de ballen 2 en 3 aan de lange band komen te liggen en bijv. bal 3 van de tegenovergestelde korte band kunnen doen terugkomen of eerst weer dun spelen van bal 2; of we kunnen bal 2 direct van de korte band doen terugkeren.

Al met al is het u wel duidelijk geworden, dat het „plaatsen" van de ballen van zeer groot gewicht is en dat vaak de gemakkelijkste oplossing van een carambole niet de beste is. De beste is altijd die, welke het meeste succes belooft voor een volgende carambole en hierop dient ons spel steeds gericht te zijn.

HET TREKKEN

Bij het maken van de drie caramboles in het vorige hoofdstuk hebben we o.a. ook een geamortiseerde trekstoot moeten maken en het wordt dus tijd, dat we over trekken en amortiseren wat meer horen.

Een wijs man heeft eens gezegd, dat de trekbal is de Vader, de snijbal de Moeder, de doorschietbal de Dochter en de piquè de Vroedvrouw van de klein gehouden serie. Als alle wijze mannen had hij gelijk, doch volledigheidshalve: er is nog een Zoon ook – en dat is de massé.

Dat de trekbal op de plaats van de Vader wordt genoemd, is geen toeval. Inderdaad mogen we de trekbal beschouwen als de verwekker van elke hoge serie. Geen andere stootvorm is zo in staat om de ballen bij elkaar te brengen en een speler, die goed kan trekken, heeft een grote voorsprong op de tegenstander, die dit onderdeel minder goed beheerst.

Vele spelers (en vooral beginnelingen) zijn geneigd om te spreken van een goed getrokken bal, wanneer deze met grote vaart terugkeert, maar dat heeft met goed trekken niets te maken. Een bal met grote vaart doen terugkeren is werkelijk zo moeilijk niet; nee, om de bal precies die vaart te geven, welke voldoende is om de derde bal te bereiken: dàt is goed trekken! Laten we nooit vergeten, dat we met *drie* ballen spelen, die we dus alle drie in bedwang moeten houden. Als we na de tweede bal keurig op maat naar de derde bal spelen, maar onze speelbal heeft zo'n vaart, dat die derde bal al lang ergens anders ligt, als bal 2 arriveert, wat hebben we daar dan aan?

Goed trekken kan slechts op de volgende manier worden geleerd. De voorhand moet, evenals bij elke andere stoot, correct en muurvast op het laken liggen en moet *blijven* liggen tot na de stoot. Bij het trekken dient ook de bovenarm zoveel mogelijk stil gehouden te worden, de beweging moet komen uit elleboog en/of pols. Rukken aan de keu is funest. Natuurlijk maakt de keu aan het einde van de stoot wel een teruggaande beweging, maar hieraan mag zelfs niet gedàcht worden, want dan gaat vooral de beginneling dat rukje geven en dat is zeer moeilijk af te leren.

Zeer voornaam bij het trekken is het „ingaan" in de speelbal. Hoe controleert u nu, of u inderdaad in de speelbal indringt! Dan moet u beginnen te trekken zonder bal of beter: terwijl de speelbal naast de keutop ligt, op dezelfde afstand wanneer als hij er vóór lag. Als uw keutop nu aan het einde van de stoot (dus voor het terug-

gaan) voorbij de bal is geschoten, dan kunt u er zeker van zijn, dat zij in de bal zou zijn gedrongen, wanneer deze er vóór had gelegen. Oefenen van het trekken zónder bal is dan ook heus niet zo gek! U verkrijgt daarmede de goede „slag" en u zult zien, dat de speelbal zonder moeite terugkeert, als u het daarna mét de bal probeert, mits u de speelbal voldoende laag raakt en deze vol op bal 2 komt. Hoe voller bal 2 wordt geraakt, des te makkelijker zal de speelbal terugkomen. U moet dus vooral in het begin de tweede bal goed vol raken; de speelbal zal dan recht terugkeren.

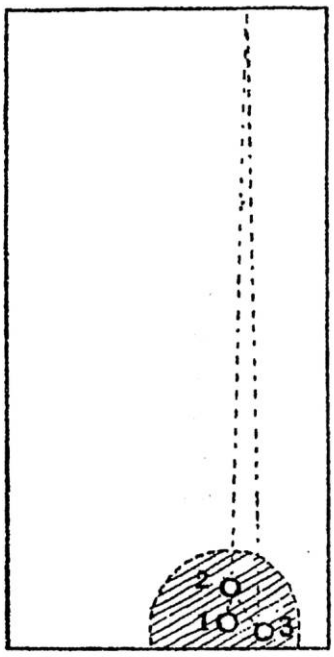


Fig. 16

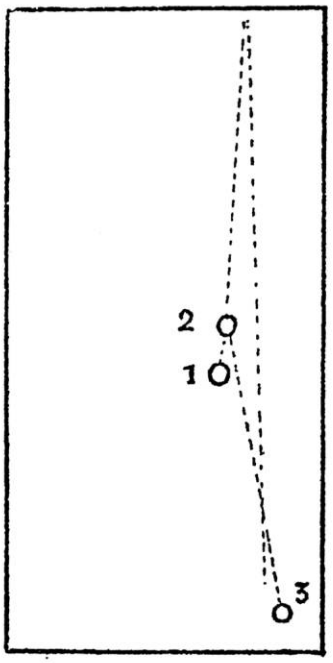


Fig. 17

Zoals u weet, veroorzaakt het trekken een terugwaartse rotatie van de speelbal en het is duidelijk, dat deze rotatie groter is, naarmate de speelbal door de pomerans lager wordt geraakt. Hoe groter dus de afstand tussen speelbal en bal 2, hoe lager de speelbal geraakt moet worden. Ook de afstand, welke bal 2 moet afleggen, speelt natuurlijk een rol, die aan de hand van een paar voorbeelden verduidelijkt kan worden.

Wanneer de ballen liggen zoals in fig. 16, dan moet dus de speelbal slechts een kleine afstand afleggen om bal 3 te bereiken, maar bal 2 moet bijna de volle lengte van het biljart op en neer om bij bal 3 te komen. Er moet dus krachtig worden gestoten en als we dit nu laag in de bal doen, dan zal zijn terugwaartse rotatie zó groot zijn, dat bal 3 en hijzelf uit het gearceerde gedeelte verdwijnen. Er moet dus niet te laag worden getrokken, om de snelheid van de speel-

bal niet te groot te doen zijn en toch zoveel kracht aan de stoot te kunnen geven, dat bal 2 de dubbele lengte van het biljart kan afleggen.

In fig. 17 daarentegen is de afstand tussen speelbal en bal 3 veel groter, terwijl de afstand, welke bal 2 moet afleggen om ook bij bal 3 te komen, geringer is dan in fig. 15. Hier raken we dus de speelbal wél diep, doch zetten we niet zoveel kracht achter de stoot. De grotere rotatie van de speelbal zorgt er dan wel voor, dat hij bal 3 toch wel bereikt.

De wrijving tussen laken en bal zorgt er voor, dat elk effect na verloop van tijd verloren gaat en dus de bal overgaat tot zuiver rollen. Dit betekent o.a., dat bij het trekken de speelbal dieper moet worden geraakt, naarmate de afstand tussen speelbal en bal 2 groter is. Echter: op zeer grote afstand is het verstandig, niet te diep in te zetten, omdat dan weliswaar die aanvankelijk terugwaartse rotatie geringer is, doch zij blijft over groter afstand behouden.

DOORSCHIETEN

Zoals bij trekken de speelbal onder het hart geraakt dient te worden, moet bij doorschieten de speelbal boven het hart worden geraakt. Is nu elke bal, die boven het hart wordt geraakt, een doorschietbal? Neen!

In het algemeen kan worden gezegd, dat van doorschieten moet worden gesproken, als de tweede bal voor meer dan 50 % vol wordt geraakt door de speelbal, welke boven het hart is gestoten.

Evenals bij trekken, wordt er bij doorschieten min of meer gespot met de uitwijkingswet van 90° en dat komt, omdat de bal een voorwaartse rotatie krijgt, die sterker is dan de neiging om aan de uitwijkingswet te gehoorzamen.

Het komt vaak voor, dat een speler goed kan doorschieten, maar slecht trekt, terwijl een ander weer veel beter trekt dan doorschiet. In feite is dit iets onbegrijpelijks, want trekken en doorschieten is precies hetzelfde! Het enige verschil tussen beide stootvormen bestaat hierin, dat bij trekken de pomerans in de onderste helft van de speelbal terecht komt en bij doorschieten in de bovenste helft. Dat is alles!

Ook bij doorschieten dient dus het werk voornamelijk door onderarm en pols te worden gedaan en de pomerans moet in de bal dringen. Net als bij trekken kan dus het doorschieten uitstekend geoefend worden zonder ballen (eventueel de speelbal er naast om

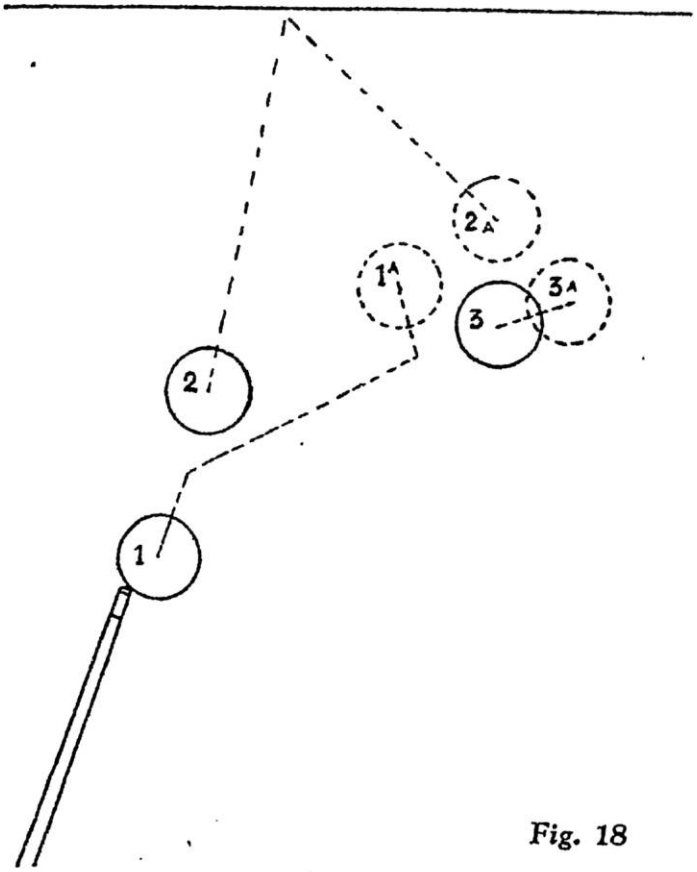


Fig. 18

te zien of de pomerans inderdaad hier voorbij komt). Bovendien heeft het oefenen van trekken en doorschieten zonder bal nog een ander voordeel: we kunnen hierbij zien, of we in staat zijn, van onze voorhand een lage of hoge brug te maken.

Voor het seriespel, dus het verzamelen van ballen, is doorschieten bijna even belangrijk als trekken, omdat het ons in staat stelt, de tweede bal „mee te nemen" in de richting van de derde bal. Fig. 18 geeft u hiervan een typisch voorbeeld.

U kunt met één oogopslag zien, dat deze carambole zonder de minste moeite te maken is, als we maar zorgen dat we de tweede bal dun réchts raken. Maar: bal 2 komt dan bijna niet van zijn plaats en we hebben een goede kans, dat onze speelbal tussen de beide andere komt te liggen en dat is bijna nooit gunstig.

We prefereren dus een andere oplossing en deze is: de speelbal boven het hart links raken en bijna 100 % vol op bal 2 richten. Bal 2 zal dan volgens de stippellijn naar de band lopen en daarvan schuin terugkeren, om bij 2a te blijven liggen. Onze speelbal volgt de gebroken stippellijn en ligt tenslotte in 1a, terwijl bal 3 iets opschuift en in 3a terecht komt. In plaats van de ballen uitelkaar, hebben we ze dus bijelkaar gespeeld.

Bij de uitvoering van deze stoot hebben we gebruik gemaakt van verschillende wetenschappen:

1° bal 2 zal zich voortbewegen in de richting van de hartpunten van bal 1 en 2 op het moment van de botsing;

2° door het positieve effect van bal 1 zal deze niet volgens de uitwijkingswet reageren, waardoor hij vóór bal 3 langs zou gaan, doch hij zal een meer voorwaartse richting behouden en dus bal 3 raken;

3° omdat het effect van bal 2 omgekeerd is aan dat van bal 1, zal bal 2 dus negatief rechts effect krijgen en tengevolge daarvan schuin naar rechts van de band terugkeren.

Bij het trekken hebben we u reeds verteld, dat het al of niet lager raken van de speelbal afhankelijk is van de afstand, die de speelbal en de tweede bal moeten afleggen. Bij doorschieten is het precies zo. Ook hier is het van belang, welke afstand door speelbal en tweede bal moet worden afgelegd en aan de hand daarvan bepalen we, hoe hoog we de speelbal zullen raken. In fig. 18 bijv. hebben we de speelbal niet zo hoog geraakt, omdat de afstand van bal 2 naar bal 3 via de band groter is dan de afstand van bal 1 naar bal 3. Toch moesten we er voor zorgen, boven de lijn EF van fig. 5 te komen, want omdat bal 2 bijna geheel vol wordt geraakt, verliest de speelbal bijna zijn gehele snelheid en moet dus de verdere afstand afleggen door zijn verhoogde rotatie.

Het is praktisch onmogelijk om aan te geven, op welke hoogte of diepte een bal geraakt moet worden in bepaalde gevallen. Dit is een kwestie van ondervinding, die nog steeds de beste leermeesteres is. Hoofdzaak is, dat u wéét, of een bal hoog of laag, links of rechts geraakt moet worden; hoe laag of hoog en hoeveel links of rechts, dat vindt u zelf het beste uit, omdat u direct merkt, wanneer u het verkeerd gedaan heeft!

AMORTISEREN

Het amortiseren van de speelbal heeft tot doel, hem zo dicht mogelijk bij de derde bal te houden, door zijn loopkracht te temperen. De bal moet dus worden „dood" gespeeld en dat is zeer moeilijk. Toch mogen we dit onderdeel niet overslaan, omdat het voor goed seriespel onontbeerlijk is.

Uit hetgeen wij over trekken en doorschieten hebben verteld, heeft u wel reeds begrepen, dat de loop van de speelbal kan worden beïnvloed door het lager of hoger raken van de bal en toen we nog met 2 ballen bezig waren, vertelden we reeds, dat de snelheid van de speelbal na de botsing over de speelbal en bal 2 wordt verdeeld. U weet, dat de speelbal stil blijft liggen, als hij 100 % vol en glijdend op bal 2 komt en het is vooral deze wetenschap, die bij het amortiseren benut wordt.

Zowel bij trekken als bij doorschieten kan amortiseren voorkomen, doch het allermeest wordt het bij trekken gebruikt. Als

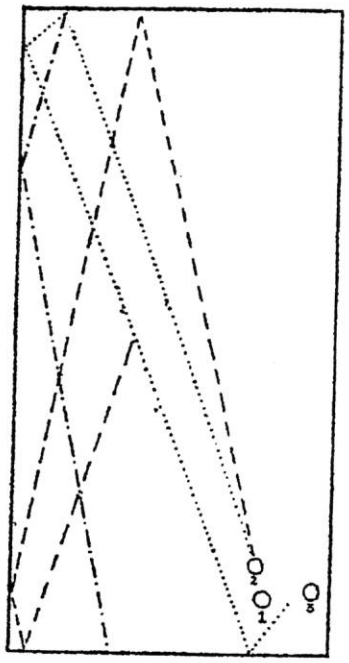


Fig. 19

we nu goed in het oog houden, dat een speelbal beter kan worden geamortiseerd, naarmate wij hem dichter in het hart raken en de 2e bal voller wordt geraakt, dan begrijpen we ook, dat amortiseren mogelijk is met lager raken, mits dan de 2e bal dunner wordt geraakt.

Ter verduidelijking geven wij fig. 19, waarin de streepjeslijn aangeeft, hoe bal 2 zou lopen, wanneer wij deze bijna 100 % vol zouden raken en de speelbal iets onder het hart. De stippellijn daarentegen geeft de loop van bal 2, als deze wat dunner wordt geraakt, terwijl de speelbal iets lager en met rechts effect is gestoten. In beide gevallen is de carambole raak, maar alleen in het 2e geval komt ook de 2e bal bij de 3e bal, terwijl hij anders, vol geraakt, ergens midden op het biljart terecht zou komen.

Het rechtse effect aan de speelbal is nodig, om bal 2 rond te doen lopen; zonder effect zou hij evenmin in de hoek komen, doch ongeveer midden op de korte benedenband komen (volgens de streep-stippellijn).

U ziet, welke voordelen amortiseren brengt bij het seriespel en het staat wel vast, dat een hoge serie voor een groot deel uit amortistoten bestaat. Bijna elke rappèlstoot moet worden geamortiseerd en hieruit volgt, dat amortiseren in feite tot de hogeschool van het biljartspel behoort.

U moogt er dan ook niet eerder aan beginnen dan nadat u het trekken en doorschieten volkomen onder de knie heeft.

PIQUEREN EN MASSEREN

Hoewel nóg meer behorend tot de „hogeschool", mogen toch deze beide stootvormen niet onvermeld blijven. Beide stoten worden uitgevoerd met steile keu, doch er bestaat niettemin een wezenlijk verschil, dat u wellicht het beste op de volgende manier kunt onthouden:

a) piqueren is een geraffineerde manier van trekken; de speelbal keert dus terug.

b) masseren is een hulpmiddel om een carambole te maken, die onmogelijk door dun spelen of via doorschieten gemaakt kan worden; de speelbal beweegt zich in voorwaartse richting, doch beschrijft daarbij een boog.

Allereerst dan het piqueren. Een andere vorm van trekken, zeiden wij reeds en in vele gevallen boven trekken te verkiezen. Noodzakelijk wordt piqueren zelfs, wanneer de speelbal tussen bal 2 en 3 inligt en zo dicht bij bal drie, dat onze voorhand er niet meer tussen geplaatst kan worden. Ook omgekeerd, wanneer bal 2 zeer dicht bij de speelbal ligt, kan piqueren nodig zijn, omdat dan de kans op biljarderen vrijwel wordt uitgesloten.

Evenals dit bij trekken het geval is, krijgt de speelbal bij piqueren een draaiing om de horizontale as, doch deze draaiing kan veel sterker zijn dan bij trekken, omdat de speelbal als het ware tussen pomerans en laken geklemd zit.

Tengevolge van deze sterkere draaiing kan met piqueren veel meer invloed op de loop van speelbal en tweede bal worden uitgeoefend. Immers: hoe steiler de keu gehouden wordt, hoe geringer de snelheid voorwaarts zal zijn en hoe vlugger de bal zal terugkeren. De keu kan zelfs te steil worden gehouden, zodat de speelbal reeds terugkeert, vóór hij de tweede bal raakt.

Wordt de keu minder steil gehouden, dan zal dus de snelheid voorwaarts groter zijn en dus ook de botsing op bal 2 sterker. Gevolg: snelheid van bal 2 groter en de terugwaartse rotatie van de speelbal geringer, omdat eerst veel energie verloren gaat bij het overwinnen van de voorwaartse snelheid.

Wanneer u nu nog bedenkt, dat de snelheid van de speelbal – behalve door het meer of minder steil houden van de keu – ook nog kan worden beïnvloed door de bal meer naar binnen of buiten te raken, zult u beseffen, welk een lawine van mogelijkheden deze stootvorm opent.

Hetzelfde, misschien in nog starker mate, geldt voor het masseren. Bij masseren maakt de speelbal een bocht, veroorzaakt door het dwarseffect. Nu hangt het natuurlijk van de ligging van de ballen 2 en 3 af, wáár de speelbal deze bocht moet nemen en aangezien masseren een der moeilijkste onderdelen van het spel is, zullen wij volstaan met het geven van enkele richtlijnen, die u vindt in de figuren 20, 21 en 22.

Denkt u er om, dat u masseerstoten nooit oefent aan de band, omdat door veel masseren putjes in laken en lei ontstaan, waardoor

de ballen makkelijk vast blijven liggen en dus de Série Américaine (waarover straks meer) niet goed kan worden uitgevoerd.

Masseren dient zowel linksom als rechtsom te worden geoefend, opdat geen voorkeur ontstaat.

Piqueren en masseren dienen te geschieden vanuit de pols, waarbij dan nog dient te worden opgemerkt, dat bij masseren de beste resultaten worden bereikt, als de keu op de bal „valt" en dus niet wordt gestoten. De keu moet tussen duim en wijsvinger worden vastgehouden en bij masseren verdient het aanbeveling om de duim beneden de wijsvinger te houden, omdat dan de keutop beter tegen de duim van de andere hand wordt gedrukt.

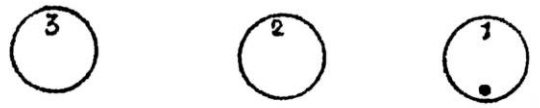


Fig. 20 Onderlinge afstand tussen ballen even groot: speelbal in het midden raken. Zie zwarte stip op bal 1.

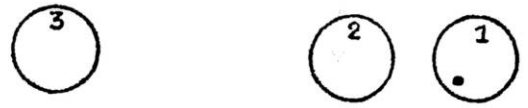


Fig. 21 Afstand tussen speelbal en bal 2 GROTER dan afstand tussen bal 2 en 3: speelbal vooraan raken. Zie zwarte stip op bal 1.

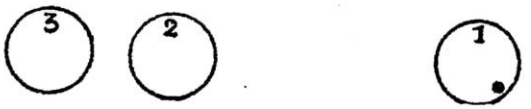


Fig. 22 Afstand tussen speelbal en bal 2 KLEINER dan afstand tussen bal 2 en 3: speelbal achteraan raken. Zie zwarte stip op bal 1.

DE SPELSOORTEN

I. KLEIN-BILJART

A. Libre of vrij spel

De naam zegt het reeds: in deze spelsoort wordt de speler geen enkele beperking opgelegd en mag hij overal op het biljart caramboleren zoveel hij wil. Overal? Ja, zo wàs het eens, maar het materiaal werd dermate geperfectionneerd en de kunde van de spelers ging mede tengevolge daarvan zo ontzaggelijk omhoog, dat het nodig bleek, om de vier hoeken van het biljart tot verboden zônes te verklaren. Men bereikte dit door te bepalen, dat in de rechthoekige driehoek met rechthoekzijden van 17 cm zekere bepalingen van kracht zouden zijn, die dienden te voorkomen, dat de speler de

beide ballen waarop gecaramboleerd moet worden, vast „in de hoek drukte" en er met zijn speelbal voortdurend langs speelde. De 2e en 3e bal bleven op deze wijze vast in de hoek liggen en het maken van een ongelimiteerd aantal caramboles was mogelijk, mits men natuurlijk de stoot (of eigenlijk: het stootje) goed uitvoerde.

Hieraan nu werd een einde gemaakt door te bepalen, dat – indien *beide* ballen, waarop gecaramboleerd moet worden – in de driehoek liggen, de positie „entrée" ontstaat. Dat wil zeggen: er mag nu in de driehoek één carambole worden gemaakt; liggen de beide „tegen"-ballen dan nóg in de driehoek, dan ontstaat de positie „dedans", welke aanduidt, dat bij de volgende carambole één of beide tegenballen de driehoek moet(en) verlaten. Het is geoorloofd, dat de ballen zó worden gestoten, dat zij weer in de driehoek terugkeren. Wordt – in de „dedans"-positie – de carambole wel gemaakt, doch blijven de tegenballen in de driehoek liggen, dan geldt de carambole niet en wordt dus de speler afgeteld. Behalve „entrée" en „dedans" kennen we ook de positie „à cheval", welke aangeeft, dat de ballen waarop gecaramboleerd moet worden, aan beide zijden van de dunne krijtlijn liggen. De dunne krijtlijnen worden kaderlijnen genoemd.

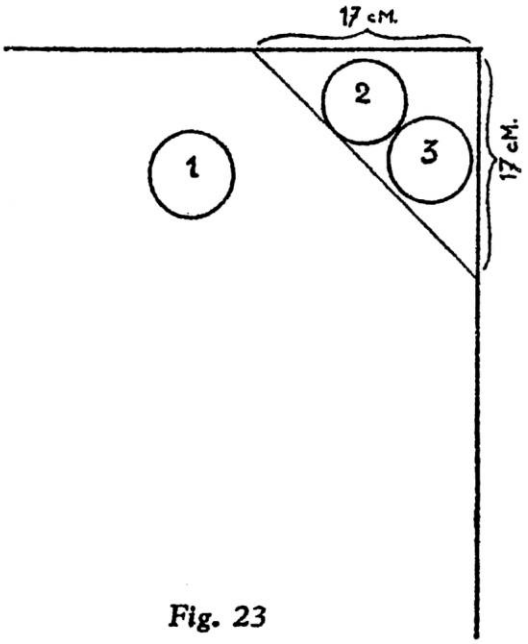


Fig. 23

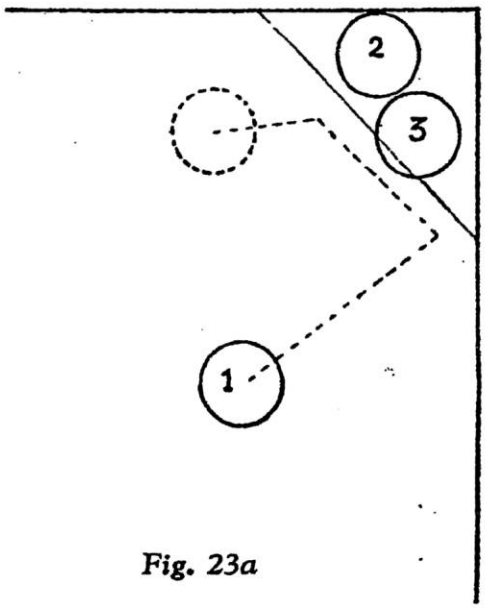


Fig. 23a

Op een achtste van de ware grootte ziet u in fig. 23 een hoek van het biljart, inclusief verboden zone en ballen. De ballen 2 en 3 liggen in de driehoek, dus de positie is entrée. Wanneer nu de speelbal dun langs de ballen 2 en 3 wordt gespeeld, waardoor deze

slechts weinig van plaats veranderen, komt de speelbal ongeveer te liggen zoals in fig. 23a is aangegeven, terwijl de ballen 2 en 3 *in* de driehoek blijven. Nu hebben we dus de positie dedans en bij de volgende carambole zal minstens één der beide tegenballen de driehoek moeten verlaten. Het is duidelijk, dat zij in de driehoek blijven, als wij opnieuw de ballen zeer dun raken, waardoor dus de carambole ongeldig zou zijn. Het is dus nodig, dat bal 3 zeer dun, doch bal 2 wat dikker wordt geraakt en dat er iets harder wordt gestoten. Bal 2 zal dan, van de band terugkerend, bal 3 uit de driehoek stoten.

U ziet, dat de positie entrée bij het libre-spel op klein-biljart niet zo vlug ontstaat, omdat de verboden zône slechts klein is, maar in elk geval groot genoeg om te voorkomen, dat in de hoek een groot aantal caramboles kan worden gemaakt.

Het spreekt wel van zelf, dat een bal niet geheel in de driehoek behoeft te liggen om de positie entrée of dedans te doen ontstaan. Het is zo, dat precies de helft van de bal voldoende is. Wanneer dus een bal rust juist op de kaderlijn en de andere bal, waarop gecaramboleerd moet worden, ligt in de driehoek, dan wordt die eerste bal geacht, eveneens in de driehoek te liggen.

U heeft ongetwijfeld wel eens gehoord van de „Série Américaine", maar u zult waarschijnlijk ontkennend moeten antwoorden op de vraag of u weet, wat hiermede precies bedoeld wordt. Wij zullen trachten, u in grote lijnen duidelijk te maken wat de „Série Américaine" is.

De Série Américaine heeft de bedoeling in de vrije partij de ballen langs de banden rond het biljart te spelen. De afstand tussen de ballen en de band èn de positie, waarin de ballen liggen, bepalen nauwkeurig, of er gesproken mag worden van een Série Américaine. Een langs de band gespeelde serie is dus lang niet altijd een Série Américaine!

Er mag pas worden gesproken van een Série Américaine, wanneer de ballen zó dicht bij de band liggen, dat er tussen bal 3 en de band nog juist genoeg ruimte is voor bal 2 en als de hartpunten van de ballen 2 en 3 ten opzichte van de band een hoek van plus minus 45° vormen. Een derde voorwaarde is, dat de speelbal en de ballen 2 en 3 een driehoek vormen – zò, dat de speelbal niet verder dan bal 3 van de band verwijderd ligt, maar liefst iets verder. In fig. 24 vindt u de ideale positie voor het uitvoeren van de Série Américaine.

Nu is het de bedoeling, dat deze positie steeds opnieuw wordt verkregen, dus dat de ballen 2 en 3 evenwijdig langs de band worden opgeschoven. Op een volkomen zuiver biljart, met volkomen zui-

vere ballen en een speler, die foutloos speelt, is het mogelijk om de Série Américaine te spelen door middel van 3 steeds herhaalde stootjes, die wij resp. stoot-carambole, plaatsings-carambole en vang-carambole zouden willen noemen.

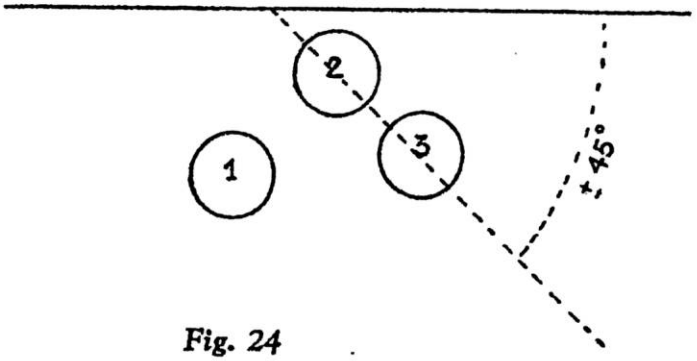


Fig. 24

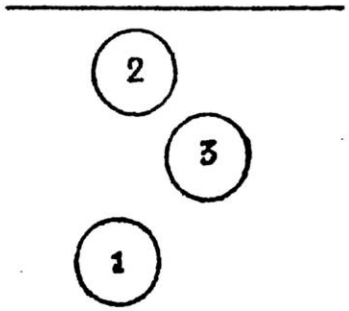


Fig. 25

Fig. 24 is de „stoot-carambole". Spelen zonder effect en niet tè zacht, waardoor bal 2 vast tegen de band zou kunnen komen te liggen en de speelbal niet voldoende naar buiten zou uitwijken. Goed opletten, dat bal 2 niet zo dik wordt geraakt, dat hij – van de band komend – achter bal 3 terecht zou komen, want dan is de positie verloren. Als deze stoot-carambole goed is uitgevoerd, dan blijven de ballen liggen als fig. 25: de „plaatsings-carambole".

We hebben deze stoot daarom zo genoemd, omdat thans de speelbal geplaatst moet worden tegenover bal 2. Bal 3 moet dus dun worden geraakt en bal 2 wordt iets naar de band opgeschoven.

Alweer bij een correcte uitvoering, ontstaat de positie van fig. 26: de „vang-carambole", zo genoemd omdat de speelbal (meestal nog vóór hij bal 3 raakt) bal 2 opvangt als deze van de band terugkomt. Opnieuw aangenomen, dat de stoot juist is uitgevoerd, krijgen we een positie, welke tussen fig. 24 en 25 inligt, doch in elk geval de mogelijkheid opent om weer met de „stoot-carambole" te beginnen.

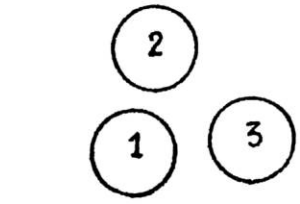


Fig. 26

Het zal u duidelijk zijn, dat een juist effect geven aan de speelbal bij de Série Américaine van overwegend belang is, omdat hiermede het terugkomen van bal 2 van de band moet worden geregeld. U zult tevens begrepen hebben, dat de Série Américaine slechts goed gespeeld kan worden met een rotsvaste voorhand en een soepele, beheerste coup de queue.

Tot slot nog dit: een rechtse speler dient er voor te zorgen, dat

hij de Série Américaine „met de klok mee" speelt, dus rechts om. Men noemt dit „met de hand" spelen en men voorkomt hiermede, dat men voortdurend vanaf de andere kant van het biljart moet spelen, als de ballen het midden van de lange band bereiken. Een linkse speler speelt dus „tegen de klok in".

B. De kadersoorten

Op klein-biljart onderscheiden we drie soorten kader: kader 38/2, anker-kader 38/2 en anker-kader 57/2.

Bij kader 38/2 en anker-kader 38/2 zijn er op een afstand van 38 cm (precies een derde van de breedte van het biljart) uit de banden dunne krijtlijnen getrokken, de zgn. kaderlijnen, die het biljart in 9 vakken verdelen: 3 aan elke korte band, 1 aan elke lange band en een centraal vak. Bij anker-kader worden er dan bovendien aan de uit einden van de kaderlijnen (waar deze dus de band raken) kleine vierkanten van 178 mm getekend. Eén zijde van zo'n vierkant valt samen met de band en de kaderlijn verdeelt het vierkant precies in tweeën.

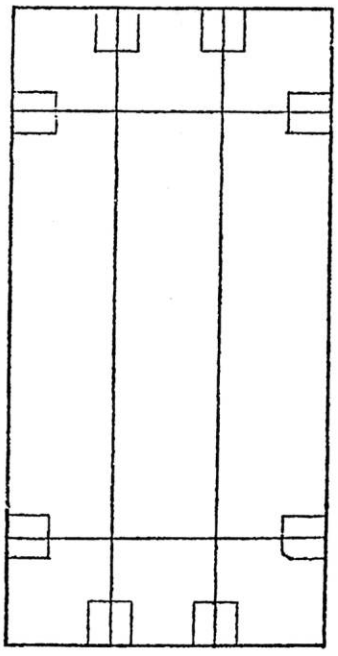


Fig. 27

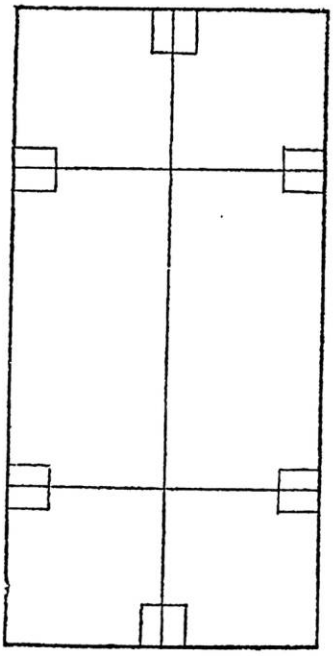


Fig. 28

Laten wij ons echter eerst bepalen bij de gewone kadervakken. In deze vakken gelden dezelfde bepalingen als waarover wij reeds hebben gesproken bij de verboden zône in het libre-spel. Men kent dus de posities entrée, dedans en à cheval en deze gelden in elk vak. Als u nu fig. 27 eens bekijkt, dan begrijpt u wel, hoeveel moeilijker het spel hierdoor geworden is. Het komt er nu opaan, om de ballen

naar de kaderlijnen (en dan bij voorkeur aan een korte band) te dirigeren en daar te proberen de à cheval-positie te verkrijgen. Immers: als de ballen à cheval liggen, moogt u maken wat u wilt.

Reeds de beginneling zal trachten, de ballen in een hoek te krijgen, onbewust beseffende, dat juist dáár de meeste caramboles te maken zijn. Zodra hij meer in de theorie en de praktische kennis van het spel is doorgedrongen, weet hij dat dit komt, omdat hij in de hoek de steun heeft van 2 banden, die de ballen kunnen verhinderen om verder weg te lopen dan de bedoeling is.

Zo zal de kaderspeler trachten, de ballen naar de kaderlijn aan de korte band te brengen en dan voornamelijk op het punt, waar de lijn langs de lange band en die langs de korte band elkaar snijden. Er wordt niet voor niets gezegd, dat de hoge series worden geboren op het kruispunt der kaderlijnen. In de eerste plaats heeft men daar de meeste kans op de à cheval positie, maar bovendien kan men daar gebruik maken van de onmiddellijke nabijheid van de korte en lange band, waarop men kan rappeleren.

Nog moeilijker wordt het, wanneer de kaderlijnen niet op $38^1/_3$ cm, doch op 57,5 cm afstand van de banden worden getrokken. Er ontstaan dan slechts 6 vakken, zoals in fig. 28 en in deze kadersoort wordt altijd met ankers gespeeld.

Deze ankers werden gecreëerd toen men merkte, dat het mogelijk was, om een groot aantal caramboles te scoren, als men de tegenballen „à cheval" tegen korte of lange band had om dan, ongeveer op de manier als bij libre in de hoek, steeds de speelbal langs de ballen heen en weer te spelen.

In de ankers gelden dezelfde bepalingen als in de grote kadervakken, dus entrée, dedans en à cheval en zij zijn op de grote tafel even groot als op de kleine tafel.

II. GROOT-BILJART

A. Libre of vrij spel

Hiervoor gelden dezelfde bepalingen als voor libre op klein-biljart. Alleen de verboden zône is belangrijk groter en wordt hier gevormd door een rechthoekige driehoek in de hoeken van het biljart, met rechthoekzijden van 35,5 cm (op de korte band) en 71 cm (op de lange band).

Bovendien is er ten opzichte van libre op klein-biljart enig verschil in de wijze, waarop gehandeld moet worden bij vastliggende ballen, doch dat later bij de spelregels.

B. De kadersoorten

In overeenstemming met 38/2 en 57/2 op klein-biljart kennen we op groot-biljart kader 47/2, anker-kader 47/2 en anker-kader 71/2. Bij kader 47/2 worden derhalve lijnen getrokken op een afstand van 47.416 cm (weer precies een derde van de breedte van het biljart) uit de banden en bij anker-kader 71/2 staan de lijnen op 71.125 cm uit de banden (de helft van de breedte).

Alles wat gezegd is met betrekking tot anker-kader 38/2 en anker-kader 57/2, geldt in versterkte mate voor anker-kader 47/2 en anker-kader 71/2. Door de grotere afmeting van het biljart en de daarmede gelijke tred houdende afmetingen van de kadervakken is het kaderspel op de grote tafel natuurlijk moeilijker.

Van de kadersoorten op de grote tafel wordt het kader 47/2 het meest gespeeld. Dan volgt anker-kader 71/2 en er zijn ook nog de soorten anker-kader 47/1 en anker-kader 71/1, welke laatste variatie echter nimmer gespeeld wordt.

Zoals bij de kaderspelen door het cijfer 2 achter de schuine streep wordt aangegeven, dat in een kadervak bij de tweede carambole minstens één der te raken ballen het vak dient te verlaten, zo geeft het cijfer 1 bij 47/1 en 71/1 aan, dat reeds bij de eerste carambole in een kadervak een der tegenballen het vak moet verlaten. De positie „entrée" komt dus geheel te vervallen; er wordt direct „dedans" geannonceerd. Verder zijn de bepalingen bij het één-stootskader dezelfde als die bij het tweestootskader.

C. Bandstoten

Eindelijk een spelsoort, waarbij geen enkele lijn op het biljart wordt getrokken. Dat is ook niet nodig, omdat deze spelsoort ook zonder lijnen moeilijk genoeg is. Men moet immers, om een geldige carambole te maken, alvorens de derde bal te raken, minstens één band hebben geraakt. Geoorloofd is, dat de speelbal éénmaal of meermalen één of meer banden raakt alvorens de tweede bal te raken (losse-bandstoot).

D. Driebanden

Ook hierbij geen lijnen op het biljart. De carambole is eerst geldig, als de speelbal, alvorens de derde bal te raken, ten minste driemaal één of meer banden heeft geraakt. Ook bij driebanden doet het niet ter-zake, of de banden worden geraakt vóór of nadat de 2e bal is geraakt.

Driebanden is de spelsoort, waarbij gebruik gemaakt worden kan van de „diamonds", de afstandstekens, welke op een afstand van

1/8 van de lengte van het biljart in de houten omlijsting zijn aangebracht. Vooral in Amerika is het spelen op deze afstandstekens, het zgn. diamond-systeem, tot grote ontwikkeling gekomen. Het systeem is gebaseerd op het feit, dat uitgerekend kan worden, waar de speelbal tenslotte terecht komt, als een bepaald afstandsteken wordt aangespeeld. De „grote man" van het diamondsysteem was de Amerikaanse beroepsspeler Willy Hoppe.

E. Vijfkamp of Neo-Pentathlon

Dit is een combinatie van 5 spelsoorten, n.l.: een partij libre, een partij anker-kader 47/2, een partij bandstoten, een partij anker-kader 71/2, een partij driebanden.

Zij worden gespeeld in de bovenvermelde volgorde en vereisen van de speler uiteraard een veelzijdige ontwikkeling.

F. Billard Artistique

Een verzameling van 76 vastgestelde stoten, die zonder uitzondering onder de rubriek „Kunststoten" kunnen worden gerangschikt. Zij zijn verdeeld in 19 groepen van vier stoten: losse bandstoten, bandstoten, trekstoten, doorschietstoten, doorschiettrekstoten, piqué's, massé's enz. Elke groep heeft een zekere puntenwaarde en in totaal kunnen 500 punten worden behaald.

In Nederland wordt dit spel weinig beoefend, in België des te meer. De stoten werden tussen 1925 en 1930 samengesteld door Ribas, Conti, Albert en Faroux en zijn voortgekomen uit de demonstraties, welke in de eerste decennia van de 20ste eeuw door professionals in Frankrijk werden gegeven.

Als voorbeeld geven wij u stoot nr 32: een doorschiettrekstoot over drie banden (fig. 29).

DE ACQUITS

Voor we nu overgaan tot het geven van de belangrijkste spelregels en iets mededelen over de arbitrage, moeten wij u eerst laten kennis maken met de acquits.

De acquits zijn de punten op het laken, waarop de ballen bij de aanvang van een partij, bij vastliggen of uitspringen van de ballen of voor de gelijkmakende beurt door de arbiter moeten worden geplaatst. De acquits worden aangegeven door met krijt of potlood op het laken zeer dun getekende kruisjes. Officieel is het aangeven

op andere wijze, bijv. door het opplakken van tafschijfjes, verboden, doch in de praktijk zien we desondanks vrijwel altijd tafschijfjes op de plaatsen van de acquits. In grote tournooien echter zult u altijd zien, dat de acquits getekend worden, omdat zelfs het dunste tafschijfje een oneffenheid op het laken veroorzaakt, waardoor de loop van de ballen ongunstig wordt beïnvloed.

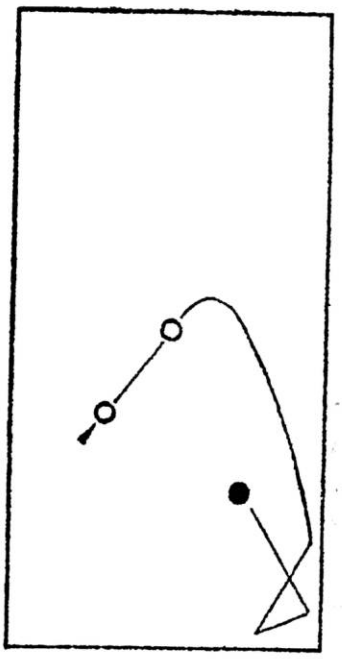


Fig. 29

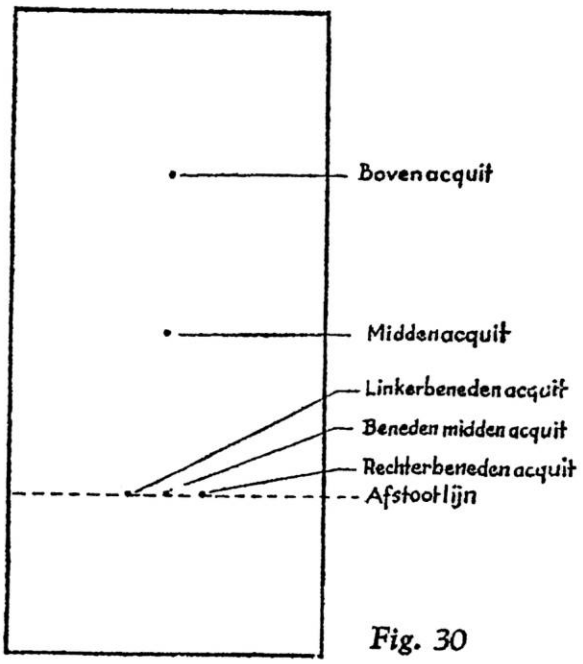


Fig. 30

Er zijn 5 acquits; drie liggen op de lengte-as van het biljart, dat zij in 4 gelijke delen verdelen. Op klein-biljart liggen deze acquits dus op een afstand van 0,575 m uit elkaar en op het matchbiljart is de onderlinge afstand 0,71125 m. De beide andere acquits liggen ter weerszijden van de lengte-as op een lijn, evenwijdig aan één der korte banden getrokken door het dichtst daarbij zijnde acquit op de lengte-as. Op klein-biljart op een afstand van 15 cm en op groot-biljart 18,25 cm van het acquit op de lengte-as (fig. 30).

De (denkbeeldige) lijn, evenwijdig aan een korte band getrokken door de dichtstbijzijnde acquit op de lengte-as, heet *afstootlijn*. Het middelste acquit op deze afstootlijn heet *benedenmiddenacquit*, de beide andere acquits op de afstootlijn resp. *linker-* en *rechterbenedenacquit* en het derde op de lengte-as liggende acquit heet *bovenacquit*.

De korte band, het dichtst bij de afstootlijn heet *benedenband*, de andere korte band heet *bovenband*.

SPELREGELS

1. Algemeen

De toewijzing van de speelballen (de ballen dus, waartegen de spelers de gehele partij dienen te stoten) geschiedt door de arbiter, die zich – onder het opwerpen van een muntstuk – tot één der spelers wendt met de woorden „munt is voor de gemerkte bal". Valt het muntstuk inderdaad met „munt" boven, dan speelt de speler, tot wie de arbiter zich gewend heeft, gedurende de gehele partij met de gemerkte bal; zijn tegenstander speelt derhalve de gehele partij met de ongemerkte. Valt „kruis" boven, dan krijgt de speler, tot wie de arbiter zich heeft gewend, de ongemerkte bal.

Nadat de spelers hun speelbal is toegewezen, plaatst de arbiter de witte ballen aan de buitenzijde van de benedenacquits op de afstootlijn, door welke handeling de partij is aangevangen. De spelers trekken met de hun toegewezen speelbal tegelijk van de bovenband. Hij, wiens bal het dichtst bij de benedenband tot stilstand komt mag kiezen, wie hunner de aanvangsstoot heeft. Raakt een der spelers tijdens het trekken een in beweging zijnde bal aan, dan heeft de tegenpartij de keus. Komen de ballen op gelijke afstand van de benedenband tot stilstand of raken zij elkaar tijdens de loop, dan wordt opnieuw getrokken.

Na het trekken plaatst de arbiter de ballen als volgt in de zgn. aanvangspositie:
de rode bal op het bovenacquit;
de speelbal van de speler, die niet de aanvangsstoot heeft, op het beneden-middenacquit;
de speelbal van de speler, die de aanvangsstoot heeft, naar diens keuze op één der andere benedenacquits of op een andere vrije plaats op de afstootlijn tussen die beide acquits.

Van de mogelijkheid, om de speelbal te doen plaatsen tussen de rechter- en linkerbenedenacquit wordt vrijwel nooit gebruik gemaakt, omdat de aanvangsstoot hierdoor nog moeilijker wordt.

In de aanvangspositie *moet* van de rode bal worden gespeeld. Zouden de ballen in de partij toevallig precies zo komen te liggen als in de aanvangspositie, dan mag uiteraard ook van de witte bal worden gespeeld, omdat het hier dan niet meer de aanvangspositie betreft, doch een willekeurige, in de partij voorkomende stoot. Zodra echter de ballen door de arbiter (bij vastliggen of uitspringen) in de aanvangspositie worden geplaatst, dan dient weer van de rode bal te worden gespeeld.

Het raken met de speelbal tengevolge van een aan die bal met de pomerans van de keu toegebrachte stoot, van beide andere ballen, heet een carambole. Het mag dus waar zijn, dat u een bepaalde carambole „wel met het achtereinde" kunt maken – de carambole wordt dan niet geteld!

Een gemaakte carambole is geldig, zodra de ballen tot stilstand zijn gekomen. De arbiter beslist over de geldigheid van een gemaakte carambole.

Elke geldige carambole telt voor één punt en zodra een speler meer dan één carambole heeft gemaakt, spreekt men van een serie.

Een partij is uiteraard voor iedere speler van een bepaalde lengte. Zodra de arbiter voor één der spelers de laatste van het aantal voor hem vastgestelde caramboles heeft geteld, dan is die speler winnaar van de partij, tenzij hij één beurt meer heeft gehad dan zijn tegenstander, in welk geval deze recht heeft op een gelijkmakende beurt. Daartoe worden de ballen door de arbiter in de aanvangspositie geplaatst. Behaalt de tegenspeler in die beurt eveneens het voor hem vastgestelde aantal caramboles, dan is de partij „remise", zo niet, dan is de andere speler winnaar.

Het is dus de bedoeling, dat beide spelers een even groot aantal beurten krijgen. In de jongensjaren van de georganiseerde biljartsport ging het er slechts om, wie van beide spelers het eerst het voor hem vastgestelde aantal caramboles bereikte en deze was winnaar; ook al had zijn tegenstander een beurt – en dus een kans – minder gehad. Zo kon het dus gebeuren, dat de verliezer een hoger gemiddelde had dan de winnaar! Immers: A had in 40 beurten 400 caramboles, dus een gemiddelde van 10,00, terwijl B niet verder was gekomen dan 398 in 39 beurten: gemiddeld 10.20!

Op voorstel van de Fransman Alexandre Avé werd in de twintiger jaren aan deze onlogische en onbillijke toestand een einde gemaakt en ontstond de gelijkmakende beurt (Avé-beurt).

Verboden is bij het spelen van een partij en derhalve wordt voor de betrokken speler als „fout" aangerekend:

a) niet voldoen aan de regels, in het algemeen en voor de spelsoort, waarin de partij wordt gespeeld in het bijzonder, gesteld;

b) doen uitspringen van één of meer ballen; (Een bal wordt geacht te zijn uitgesprongen, zodra hij buiten de omlijsting van het biljart is gekomen of kennelijk buiten die omlijsting zou zijn gekomen, ware hij niet tegengehouden door wie of wat ook).

c) de speelbal stoten, alvorens alle ballen stilliggen;

d) biljarderen; (Onder biljarderen wordt verstaan, dat de pomerans nog met de speelbal in aanraking is op het ogenblik, dat die bal de tweede bal of een band raakt).
e) direct spelen op een band waartegen de speelbal vastligt, zonder deze eerst door een kopstoot (massé of piqué) daarvan vrij te hebben gemaakt;
f) tijdens de stoot niet met minstens één voet op de begane grond rusten op het moment van de afstoot;
g) spelen met de speelbal van de tegenstander;
h) maken van zichtbare tekens op het laken, een band of de omlijsting;
i) aanraken, om welke reden dan ook, van een bal, waarmede de partij wordt gespeeld, met de hand, de keu, een kledingstuk, een ketting of welk ander voorwerp ook, alsmede op zulk een bal laten vallen van enig voorwerp.

Als een bal door het maken van een onder c, d, e, f, g of i genoemde fout is verplaatst, dan moet hij blijven liggen in de positie, door de verplaatsing veroorzaakt.

Het maken van een fout heeft tot gevolg, dat een bij of tengevolge van de fout gemaakte carambole niet geldig is. Een fout, waaraan de speler geen schuld heeft (bijv. doordat een passerend persoon tegen zijn keu stoot), wordt hem niet aangerekend. Zijn in dit geval ballen verplaatst, dan zal de arbiter de verplaatste bal(len) zo nauwkeurig mogelijk in de vorige positie herstellen. Telt de arbiter een carambole, ook al is een fout gemaakt, dan wordt die carambole geacht geldig te zijn, behoudens het recht van de speler om de arbiter te verzoeken, zijn beslissing te herzien.

2. Voor spelsoorten in het bijzonder

Aangezien dit werkje in hoofdzaak is geschreven voor leken en beginnelingen, in het algemeen dus voor hen, die zich bezighouden met het spel op de kleine tafel, zullen wij de bepalingen voor grootbiljart niet of slechts terloops behandelen. Wat het kleine biljart betreft – daarop zal uiteraard het meeste libre worden gespeeld en dan moet u het volgende weten.

Bij libre of vrij spel op de kleine tafel mag de speler over de gehele oppervlakte van het speelvak, met uitzondering van de verboden zones, caramboles maken, zonder enige beperking.

De verboden zones worden gevormd door rechthoekige driehoeken, die als volgt worden geconstrueerd:

Van elk hoekpunt wordt op het speelvlak een afstand uitgezet – zowel langs lange als langs korte band – van 17 cm. De eindpunten

van die afstanden bij elke hoek worden met elkaar verbonden door een zeer dunne krijtstreep, waardoor dus vier rechthoekige driehoeken ontstaan. De oppervlakten van deze driehoeken heten verboden zones, waarin de regels gelden voor de posities entrée, dedans en à cheval, als gesteld voor kaderpartijen.

Als de speelbal van een aan de beurt zijnde speler vastligt tegen één der andere of beide andere ballen, dan heeft die speler de keus tussen:
a) het doen plaatsen door de arbiter van alle ballen op de daarvoor aangewezen acquits (dus in de aanvangspositie);
b) te spelen van een niet vastliggende bal of van de losse band, dan wel gebruik te maken van een kopstoot (massé of piqué), mits de andere vastliggende bal daarbij onbewogen latende. Het wordt niet als een fout gerekend, als de vastliggende bal zich bij de stoot beweegt door verlies van het steunpunt, dat de speelbal hem vóór de stoot verleende.

Bij uitspringende bal(len) dienen bij libre klein-biljart álle ballen in de aanvangspositie te worden geplaatst.

Voor kaderpartijen (38/2 of 57/2) geldt het volgende:
a) liggen de twee ballen, waarop gecaramboleerd moet worden, in éénzelfde kadervak, ongeacht door wie der beide spelers de positie is veroorzaakt, dan is de positie entrée ontstaan;
b) wordt in de positie entrée een geldige carambole gemaakt, zonder dat minstens één der ballen, waarop gecaramboleerd moet worden, het kadervak waarin zij lagen, heeft verlaten, dan is voor de speler, die de carambole heeft gemaakt, de positie dedans ontstaan;
c) om in de positie dedans een carambole geldig te doen zijn, moet minstens één der ballen, waarop gecaramboleerd moet worden, buiten het kadervak waarin zij lagen, worden gestoten. De buiten het vak gestoten bal(len) mag(mogen) echter in dat vak terugkeren, waardoor dan weer de positie entrée ontstaat;
d) indien een bal, waarop gecaramboleerd moet worden, juist rust op een kaderlijn in het gedeelte daarvan, dat het vak begrenst waarin zich de andere bal, waarop gecaramboleerd moet worden, bevindt, dan wordt eerstbedoelde bal geacht in dat vak te liggen. Rust echter een bal, waarop gecaramboleerd moet worden, juist op het kruispunt van 2 kaderlijnen, welke het vak begrenzen, waarin zich de andere bal, waarop gecaramboleerd moet worden, bevindt, of zo dicht bij dat kruispunt ligt, dat hij zich voor het grootste deel bevindt buiten dat vak, dan wordt hij geacht buiten dat vak te liggen.

e) de positie à cheval ontstaat, indien de ballen waarop gecaramboleerd moet worden, in twee aan elkaar grenzende vakken liggen op zeer korte afstand van de kaderlijn, welke ze scheidt.

Hetzelfde, als bepaald voor de kadervakken, geldt voor de ankers en ankerlijnen.

In grote lijnen zijn de bepalingen voor het spel op de grote tafel dezelfde, doch van belang is, dat bijv. ten opzichte van libre-klein en libre-groot er een nadrukkelijk verschil is bij vastliggende ballen. Bij libre klein immers heeft de speler de *keus* tussen de aanvangspositie en spelen van losse band of niet vastliggende bal; bij libre-groot echter *moeten* de ballen in de aanvangspositie worden geplaatst, zodra zij vastliggen.

Bij driebanden wijkt het opzetten van de ballen af, als zij hebben vastgelegen of zijn uitgesprongen. Zij worden dan niet in de aanvangspositie geplaatst, doch altijd zo, dat de bal van de speler, die na het vastliggen of uitspringen aan de beurt komt, op het benedenmiddenacquit komt, de bal van de tegenstander op het middenacquit en de rode bal op het bovenacquit. Bij vastliggende ballen behoudt de speler ook bij driebanden het recht, om van de losse band of een niet vastliggende bal te spelen.

ARBITRAGE

Arbitrage geschiedt „actief". De arbiter leidt onder nauwgezette toepassing van de reglementen de partij, met uitsluiting van ieder ander en dus ook van de spelers.

Zodra de arbiter constateert, dat een fout is gemaakt, moet hij de betrokken speler daarop opmerkzaam maken, hem het doorspelen verbieden of beletten en een bij het maken van de fout gemaakte carambole ongeldig verklaren en derhalve niet tellen.

De arbiter telt de caramboles. De arbiter geeft, na geteld te hebben, de posities entrée, dedans of à cheval, indien die ontstaan zijn, aan, daarbij bij anker-kaderpartijen eerst de positie ten opzichte van het kadervak vermeldende. Indien de ballen zowel ten opzichte van het kader als van het anker in dezelfde der hier genoemde posities liggen, geeft de arbiter zulks aan, naar gelang van de positie, met de woorden „entrée partout" „dedans partout" of „à cheval partout". Indien in de eerste stoot van een beurt geen geldige carambole is gemaakt, moet de arbiter dit aangeven door te zeggen „nul"; het gebruiken van de aanduiding „poedel" is verboden.

Het is de arbiter uitdrukkelijk verboden een speler opmerkzaam te maken op enige fout, die deze op het punt staat te begaan. Noch bij de aanvang van een beurt, noch tijdens een serie mag de arbiter de speler diens speelbal aanwijzen, zelfs dan niet, als de speler zulks verzoekt.

De arbiter waarschuwt de speler, als de ballen vastliggen.

Uitsluitend de arbiter mag de ballen aanraken om ze op acquits te plaatsen, ze een andere plaats te geven, indien dit wordt vereist, of om ze te doen reinigen. Alvorens hij ballen opneemt om ze te doen reinigen, merkt hij zorgvuldig de plaats, waar zij zich bevinden en bij hervatting der partij draagt hij nauwlettend zorg, dat elke bal op de plaats ligt, waar die bal zich vóór het reinigen bevond.

De arbiter zal de optelling der caramboles en de aantekening daarvan en van de beurten op de door de schrijver bijgehouden tellijst controleren als hij daartoe aanleiding vindt en ook overigens het op juiste wijze bijhouden van die tellijst nagaan.

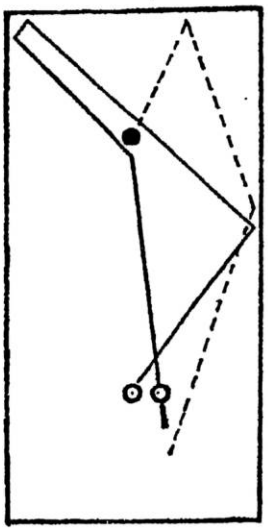
Indien de speler, die een fout maakt, opnieuw stoot, vóórdat de arbiter gelegenheid heeft om dit te verhinderen, zullen de ballen zo goed mogelijk in hun vorige positie worden hersteld.

De arbiter zal er voor zorgen dat de spelers zich onberispelijk, sportief en loyaal gedragen, dat zij zich onthouden van alles, wat de tegenspeler zou kunnen hinderen en dat zij bij het einde van hun beurt plaats nemen op de voor hen gereserveerde stoel.

De arbiter maakt de speler, die nog resp. 5, 4, 3, 2 of 1 caramboles – of, indien het een driebandenpartij betreft, resp. nog 3, 2 of 1 caramboles – heeft te maken voor het winnen of gelijkspelen van de partij, daarop opmerkzaam met de aankondiging „en nog 5, 4, 3, 2, 1". Wanneer de arbiter na de aankondiging „en nog 1", de laatste carambole heeft geteld, wordt de betrokken speler geacht het aantal punten, bepaald voor het winnen of gelijkspelen van de partij, te hebben behaald, zelfs al zou naderhand blijken, dat een fout in de tellijst is gemaakt.

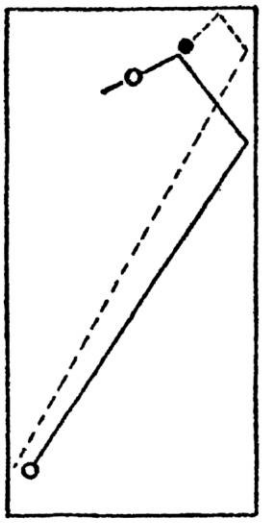
OEFENSTOTEN

Ofschoon wij met deze oefenstoten voornamelijk de bedoeling hebben, u een aantal stoten voor te leggen, die van groot belang zijn bij het verzamelen van de ballen, beginnen wij toch met de acquitstoot, die weliswaar geen uitgesproken seriestoot is, maar daarentegen in élke partij voorkomt, wat niet van elke stoot gezegd kan worden!



Stoot 1. De acquitstoot

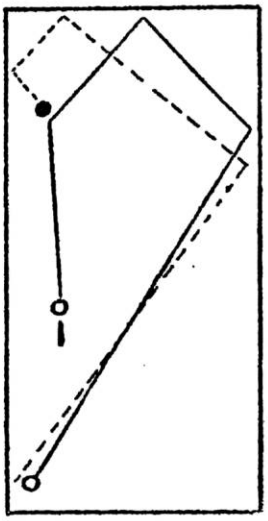
U weet, dat de acquitstoot van rood moet worden gespeeld en dat is nu de moeilijkheid. Door de grote afstand tussen de speelbal en de rode bal is het zeer moeilijk, om deze laatste op de gewenste dikte te raken en juist dit is noodzakelijk. Rood moet meer dan half vol (ongeveer 60%) worden geraakt en de speelbal heeft positief rechts effect. Het kost veel oefening om deze stoot goed en op maat uit te voeren en zelfs dan zal men bemerken, dat U hem op het ene biljart wél en op het andere niet kunt maken. Let vooral op het behoorlijk dik raken van de rode bal want wanneer de speelbal en de rode bal klotsen op de plaats, waar de looplijnen elkaar aan de lange band kruisen, dan komt dit bijna altijd omdat rood te licht werd geraakt.



Stoot 2

Talloze malen bemerken wij, dat spelers te weinig aandacht schenken aan de loop van de tweede bal en alle aandacht concentreren op de speelbal. Zij vergeten, dat de speelbal, mits met iets minder effect, doch voller op de tweede bal geplaatst, tòch de gewenste plek zal bereiken en stoot 2 is hiervan een typisch voorbeeld. De tweede bal wordt hier goed vol geraakt, zodat hij via korte en lange band eveneens naar de derde bal loopt. De speelbal heeft slechts weinig positief rechts effect.

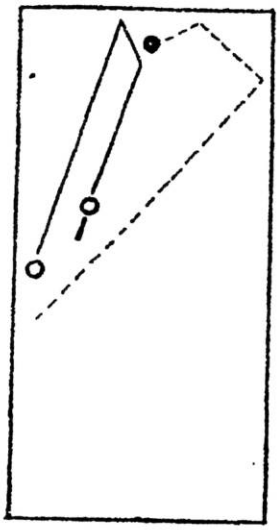
Dezelfde stoot kan makkelijk worden gemaakt door de speelbal veel positief rechts effect te geven en bal 2 dunner te raken, doch dan blijft bal 2 onherroepelijk ergens in de hoek liggen en loopt niet mee.



Stoot 3

Ook hier een stoot, waarbij de tweede bal behoorlijk dik geraakt moet worden, teneinde hem rond te laten lopen. De speelbal krijgt dus weinig positief rechts effect. Bij dun raken van bal 2 en veel rechts effect aan de speelbal zal bal 2 weer boven aan het biljart blijven.

Deze stoot kan ook „achterom" gespeeld worden, dus bal 2 links in plaats van rechts raken. De uitwerking van de stoot is dan ongeveer dezelfde, doch er ontstaat klotsgevaar, dat met „voorom" spelen veel en veel geringer is.

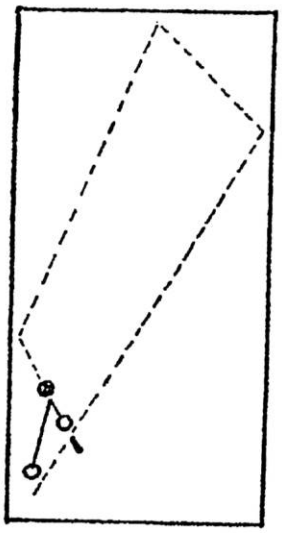


Stoot 4

Het laatste voorbeeld van het verschil tussen dun en dik raken en in verband daarmede meer of minder effect aan de speelbal.

Dun geraakt en zonder effect zal de carambole raak zijn, doch de ballen komen niet bij elkaar; dik geraakt en de speelbal met positief en weinig rechts effect, zal de ballen verzamelen.

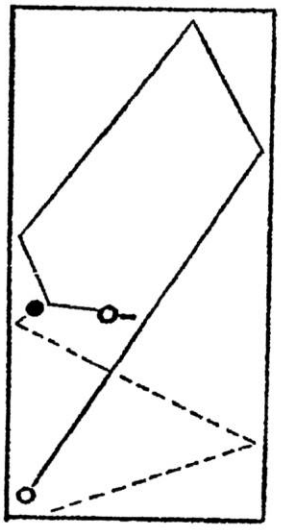
Het rechts effect aan de speelbal is nodig om te voorkomen, dat hij te veel naar links van de korte band zou terugkeren en dan via de lange band vóór de derde bal langs gaan.



Stoot 5

Het klassieke voorbeeld van de verzamel-trekstoot Komt honderden malen voor, zij het dan met kleine variaties. In de aangegeven positie moet bal 2 bijna 100% vol geraakt worden en krijgt de speelbal vrij laag trekeffect, waardoor hij rechtstreeks naar bal 3 loopt. Bal 2 komt eveneens (via 3 banden) bij de derde bal.

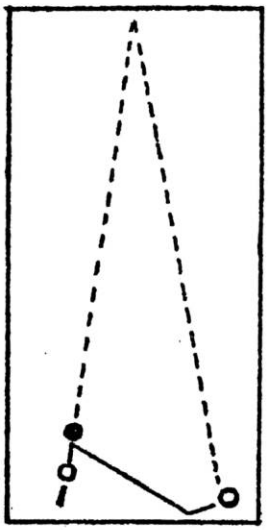
Ligt de speelbal iets meer naar rechts, dan moet de carambole via een band gemaakt worden en bal 2 dus minder vol worden geraakt. Bij 100% vol raken van bal 2, als de speelbal iets meer naar rechts ligt, kan de carambole wel worden gemaakt, doch bal 2 zal dan minder schuin van de lange band komen en aan de overkant niet de korte, doch de lange band raken en dus onmogelijk bij bal 3 kunnen komen.



Stoot 6

„De kortste weg is de beste". Hier ziet U een stoot, waarin een uitzondering op deze regel wordt gedemonstreerd.

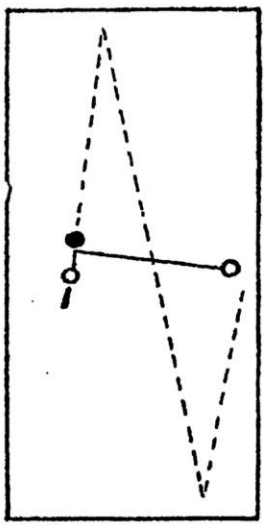
In plaats van de korte weg (laag, links effect aan speelbal en bal 2 goed vol op de linkerhelft), spelen we helemaal rond, omdat daardoor bal 2 gedwongen wordt via 2 korte banden de linker benedenhoek op te zoeken. Hij moet daartoe bijna half vol worden geraakt en de speelbal krijgt vrij veel, positief rechts effect.



Stoot 7

Weer een verzamel-trekstoot, waarbij de speelbal laag, links effect krijgt om twee redenen. Ten eerste om bal 2 te dwingen, op de bovenband naar *rechts* (denk aan de tandraderen) uit te wijken en dus naar bal 3 te lopen; ten tweede om zelf op de korte band mee-effect te krijgen.

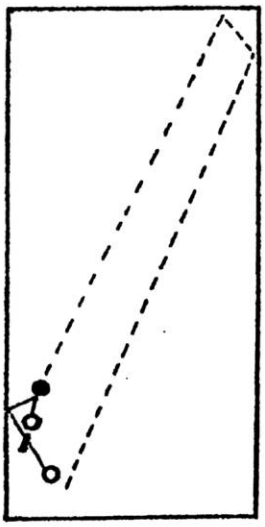
Caramboleren zonder met de speelbal eerst de benedenrand te raken is nutteloos, omdat dan bal 2 minder vol moet worden geraakt, daardoor meer naar links uitwijkt en dus op de linkerhelft van het biljart blijft.



Stoot 8

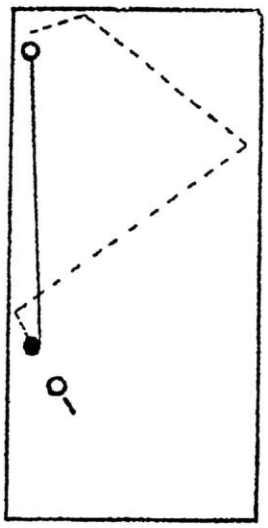
Een mooie geamortiseerde trekstoot; een zgn. „dubbele rappèl". Onze speelbal wordt met veel links effect iets onder het hart geraakt, waardoor hij – mits bal 2 bijna 100% vol wordt geraakt – langzaam naar de derde bal loopt. Bal 2 intussen legt 2 maal de lengte van het biljart af en komt tenslotte ook bij bal 3.

Het linkse effect aan de speelbal zal U nu wel duidelijk zijn: het is opnieuw nodig, om de loop van bal 2 in voor ons gunstige zin te beïnvloeden.



Stoot 9

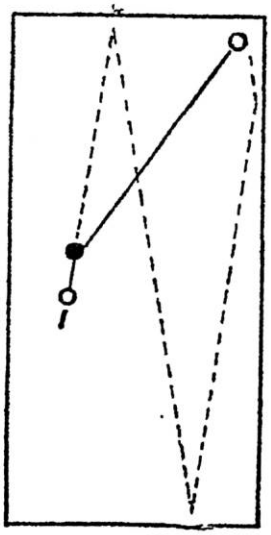
Voor deze stoot zien vele spelers de oplossing niet. Rechtstreeks caramboleren kan de 2e bal nimmer bij bal 3 brengen. De beste oplossing is: speelbal laag links effect en bal 2 ongeveer 60% vol raken. De speelbal krijgt dan mee-effect op de lange band en bal 2 wijkt zoveel naar rechts uit en heeft zoveel rechts effect, dat hij zonder moeite kan rondlopen.



Stoot 10

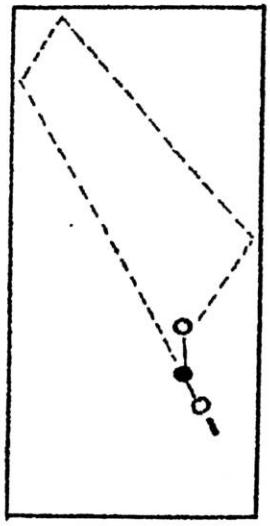
Tot slot een paar doorschietstoten. Eerst een stoot met maximaal positief rechts effect. Bal 2 ongeveer 90% vol aan de rechterkant. De speelbal loopt nu bijna langs de band naar bal 3, terwijl bal 2 eerst tegeneffect krijgt op de linker lange band, doch daarna mee-effect op de rechter lange band.

Links effect aan de speelbal zou bal 2 te schuin van de linker lange band doen komen, waardoor hij vrij zeker in de rechter bovenhoek zou „stikken".



Stoot 11

Nog een stoot met maximaal positief effect, doch thans links. Bal 2 moet weer bijna 100% vol worden geraakt en er moet zeer krachtig en soepel worden gestoten, omdat bal 2 twee en een half maal de lengte van het biljart moet afleggen.



Stoot 12

Een geamortiseerde doorschietstoot. Bal 2 moet rondlopen en een veel grotere afstand afleggen dan de speelbal. Deze moet dus met links effect even boven het hart (negatief) worden geraakt, opdat zijn rotatie gering blijve en juist voldoende is om bal 3 te bereiken.

Bal 2 krijgt rechts effect en zal daardoor via 3 banden eveneens bij de derde bal terechtkomen.