

De maatvoering van een biljarttafel wordt gezien vanaf het daadwerkelijke speelvlak tussen de banden in wordt in de afbeelding (links) aangegeven in centimeters. Een Libre-klein tafel heeft de afmeting van 115 x 230 cm. De hoogte van de tafel dient – gemeten vanaf de grond tot aan de bovenkant van de omlijsting – 75 tot 80 cm te bedragen.

Op het speelvlak zijn diverse markeringen aangebracht, te weten de acquits en de (zgn.) verboden zones. De acquits zijn merkpunten op het speelvlak ten behoeve van het plaatsen van de biljartballen. Ze zijn onder te verdelen in:

- *benedenacquit* : het middelste merkpunt op de afstootlijn;
- *linkeracquit* : het linker merkpunt op de afstootlijn;
- *rechteracquit* : het rechter merkpunt op de afstootlijn;
- *middenacquit* : het middelste merkpunt op de lengteas;
- *bovenacquit* : het bovenste merkpunt op de lengteas.

De denkbeeldige lijn die de benedenacquits snijdt, wordt de *afstootlijn* genoemd. De denkbeeldige lijn die het benedenacquit, middenacquit en bovenacquit snijdt, wordt de *lengteas* genoemd.

De vier hoeken van het spelvlak zijn voorzien van een dunne (witte) grenslijn. Het gedeelte van het speelvlak tussen deze grenslijn en de banden wordt een *verboden zone* genoemd. Een speelvlak heeft dus vier verboden zones. De benaming "verboden zone" is eigenlijk niet correct omdat het niet verboden is om deze zones tijdens het spel te gebruiken. Later zal hier uitgebreider op worden ingegaan !

De omlijsting van de banden mag zijn voorzien van ingelegde witte merkpunten (diamonds). Deze diamonds dienen op gelijke afstand te zijn aangebracht, zodanig dat het speelvlak denkbeeldig in 32 gelijke vierkante vlakken kan worden onderverdeeld. De diamonds verdelen het speelvlak over de lange banden in acht gelijke delen en over de korte banden in vier gelijke delen.

De biljartbanden zijn voorzien van een natuurrubber profiel, waarvan het raakvlak ofwel buigrand overeen dient te komen met het midden van de biljartbal. De kwaliteit van het bandrubber is hoge mate bepalend voor het aannemen en afgeven van het gegeven effect aan de biljartbal.

Zowel band als tafelloppervlak zijn bekleed met biljartlaken dat oorspronkelijk uitsluitend uit kamgaren gemaakt werd en tegenwoordig vermengd is met bijvoorbeeld nylon of polyester.

Het tafelblad is gemaakt van natuursteen, meestal leistein. De leiplatea bestaat soms uit één deel maar vaker uit twee of drie delen. De dikte bij grote tafels moet minimaal 45 mm zijn en is meestal 50 tot 60 mm. De leiplatea wordt elektrisch verwarmd om het door het laken (maar ook door het enigszins poreuze lei) opgenomen vocht te verdrijven en zodoende de ballen minder rolweerstand te laten ondervinden.

Overige tafelmaten:

- het matchbiljart (ook wel wedstrijdbiljart of grote tafel genoemd) met een afmeting van 284 x 142 cm (waarbij een afwijking van 5 mm is toegestaan);
- het cafébiljart met een afmeting van 210 x 105 cm.

Keuze van een biljartkeu



De biljartkeu wordt gezien als meest belangrijke persoonlijke attribuut voor de speler.

Biljartkeu's zijn verkrijgbaar in alle prijsklassen en kwaliteiten. We zullen ons beperken tot de categorie carambole keu's, welke o.a. toegepast worden bij bv. Libre, Bandstoten en Driebanden.

Een keu heeft een totale lengte van rond de 140 cm en weegt tussen de 460 en 550 gram. Voor het Libre spel wordt veelal een gewicht gekozen tussen de 460 en 490 gram. De zwaardere keu's worden vaak gebruikt bij het Bandstoten en het Driebanden.

De keu bestaat uit twee in elkaar te schroeven gedeelten te weten, het ondereind en het topeind. Het ondereind is over het algemeen vervaardigd van een harde houtsoort, bvb. haagbeuk en kan ingelegd zijn met overige materialen ter versiering. Het ondereind van een keu die voor het "Drieband" spel wordt gebruikt is vaak nog voorzien een kort afschroefbaar gedeelte waartussen extra ringen kunnen worden geplaatst ter verzwaring van de keu. Het topeind is over het algemeen gemaakt van een taaie en sterke houtsoort met de houtnerf in de lengte richting, bvb. esdoorn of essen. Het topeind bevat aan de onderzijde een schroefdraadpen, welke past in de inwendige schroefdraadgedeelte van het ondereind. Het schroefdraadgedeelte kan zowel in staal als in hout zijn uitgevoerd. Bij afschaf van een extra topeind, dient men er wel rekening mee te houden dat de gebruikte schroefdraad-soorten per fabrikant verschillend kunnen zijn. Het schroefdraadgedeelte is een kwetsbaar onderdeel van de keu en dient dan ook met zorg behandeld te worden, zoals vrij houden van vuil, niet in elkaar geschroefd opbergen en vocht vermijden. Aan de bovenzijde van het topeind is de pomerans bevestigd. Om het splijten van het bovenste gedeelte van het topeind te voorkomen, is op het topeind – onder de pomerans – een tapse hard kunststof bus bevestigd { het zgn. beentje}.

De pomerans is gestanst uit leder en kan uit meerdere lagen bestaan. Men kan uit velerlei soorten pomeransen kiezen zoals, zacht leder, middel hard leder, hard leder, enkel of meer laags. De pomerans wordt zuiver vlak op het topeind gelijmd met een contactlijm. De pomerans is aan slijtage, vervorming en veroudering onderhevig en dient dan ook regelmatig gecontroleerd te worden en zo nodig geschuurd of vervangen te worden. Indien het beentje gescheurd is, dient deze eveneens

vervangen te worden. De diameter van het uiteinde / pomerans gedeelte van een topeind kan over het algemeen variëren tussen de 9 en 13 mm. Voor het Libre spel wordt meestal gekozen tussen de 10 en 11,5 mm.

Om de grip tussen de pomerans en de gladde biljartbal te verhogen, wordt voor en tijdens het spel de pomerans regelmatig van een laagje biljartkrijt voorzien. Ook in het biljartkrijt is er weer volop variatie, met name in de hardheid en vetheid. Het gebruik van snooker en pool krijt is nagenoeg bij alle verenigingen met carambole biljarttafels niet toegestaan, omdat deze soorten krijt meestal afwijkend van kleur zijn {wit, rood, lichtgroen} en door de mate van extreme vetheid vlekken en strepen op het biljartlaken veroorzaken.

Samenvattend kan worden gezegd, dat keuze van een keu een zuiver persoonlijke zaak is. De een speelt liever met een iets zwaardere keu, de ander heeft het graag wat lichter. Hetzelfde is van toepassing voor het soort en de diameter van de pomerans en het soort biljartkrijt.

Termen en basis spelregels

Waar een wedstrijd gespeeld wordt, gelden spelregels ! Om de gestelde spelregels te kunnen begrijpen en te handhaven, dient men op de hoogte te zijn van de gebruikte {biljart} termen. Uiteraard zijn er legio spelregels beschikbaar voor de diverse takken van de biljartsport. Wij zullen ons echter beperken tot het spelsoort Libre (klein) en nemen als handleiding het KNBB spel- en arbitragereglement { welke van toepassing is voor de spelers in de KNBB dagcompetitie}.

De situatie waaronder u een wedstrijd speelt kan sterk variëren. Speelt u een vrij partijtje met een collega speler, een partij op de clubavond of neemt u deel aan een officiële competitie ! In het eerste geval heeft u zelf de score en de handhaving van de spelregels in handen, in het tweede geval wordt er gebruik gemaakt van arbiter die tevens de functie van schrijver vervult en in het laatste geval is er een arbiter én een schrijver beschikbaar.

- de arbiter heeft de leiding over de te spelen partij;
- de schrijver noteert - op aanwijzing van de arbiter - de score van beide spelers op de tellijst.

Neemt u deel aan een competitie, dan dient als eerste uw (start)moyenne vastgesteld te worden.

- het (start) moyenne is het gemiddelde gemaakte aantal caramboles per gespeelde beurt;
- onder een carambole (Libre) wordt verstaan: het met de speelbal raken van beide andere ballen, nadat deze speelbal in beweging is gebracht door een met de pomerans van de keu, eenmaal toegebrachte stoot.

Aan de hand van uw (start)moyenne wordt uw partijlengte bepaald.

- de partijlengte is het - door u - aantal te maken caramboles per partij.

Meestal wordt aan de hand van de acquit trekstoot bepaald welke speler de partij aanvangt (reeds eerder beschreven). In het onderstaande komen we enkele spelsituaties tegen en gaan we er van uit dat er een arbiter aanwezig is !

Touché

Situatie A:

Een ongewilde (eerste) aanraking van een bal, bv. de hand of een kledingstuk, niet zijnde het eenmalig bedoelde stoten van de speelbal. Denk bv. hierbij - na de stoot op de speelbal - aan het aanraken van een andere bal met de pomerans, hand of kledingstuk. Hierbij stelt het reglement dat de ongewilde eerste aanraking van een bal als "touché " moet worden beschouwd en een tweede aanraking van de bal niet geoorloofd is.

De arbiter telt de speler af met de vermelding "touché"

Situatie B:

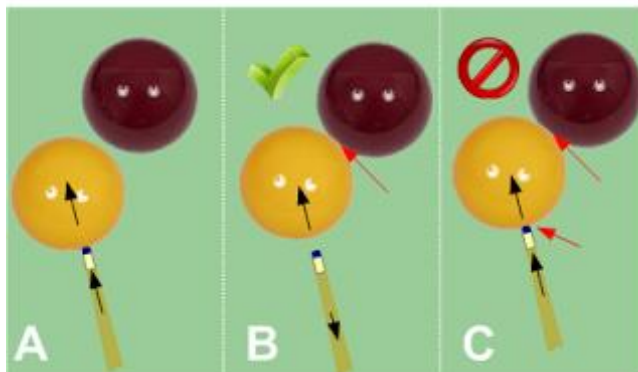
Het door bv. een reflexbeweging {bewust of onbewust} voor de tweede maal aanraken van de speelbal. Raakt de speler voor de tweede maal de speelbal, dan moet alle daardoor verplaatste ballen worden teruggeplaatst. Dit is daarom zo belangrijk, omdat een speler daardoor niet kan verhinderen dat de ballen in een voor zijn tegenstander gunstige positie blijven liggen. Met een zogenaamde reflexbeweging zou hij anders de drie ballen over het gehele speelvlak kunnen verspreiden. De arbiter telt de speler af met de vermelding "touché"

Vastliggende ballen

Het kan voorkomen dat de speelbal na de voorgaande stoot "vast" komt te liggen tegen een van de andere ballen.

Het vastliggen van een bal wordt geconstateerd door de arbiter, waarbij de speler dit wel mag controleren. Een vastliggende bal maakt in de rust situatie direct contact met een van de andere ballen. De arbiter maakt deze situatie kenbaar met de vermelding "vast ". De speler heeft nu de keuze om het spel te hervatten door middel van de acquitstoot (met de hem in het begin toegewezen speelbal) of hij mag in de ontstane situatie de speelbal stoten, waarbij hij het maken van een biljardé moet voorkomen en dus van de vastliggende andere bal af moet stoten. Hierbij is het contact wat de speelbal had in de "vastliggende" situatie niet geldig voor het maken van een carambole en moet de speelbal dus na het stoten nogmaals contact maken met de betreffende bal voor de carambole.

Biljardé



Er wordt van biljardé gesproken als de pomerans nog in contact is met de speelbal op het moment dat deze bal een andere bal of de band raakt. Deze situatie komt nog al eens bij minder geoefende spelers voor, als de speelbal {geel} zeer dicht bij de aanspeelbal {rood} ligt {zie afb. A}.

Als de pomerans na de stoot los is van de speelbal, voordat deze bal de aanspeelbal raakt, is dit gedeelte van de stoot geoorloofd {zie afb. B}.

Is de pomerans na in contact met de speelbal, op het moment dat deze bal de aanspeelbal raakt, dan is er sprake van biljardé {zie afb. C}, waarbij de speler door de arbiter afgeteld zal worden onder de vermelding "biljardé ".

De eventueel gemaakte carambole uit deze situatie is dan ook niet geldig.

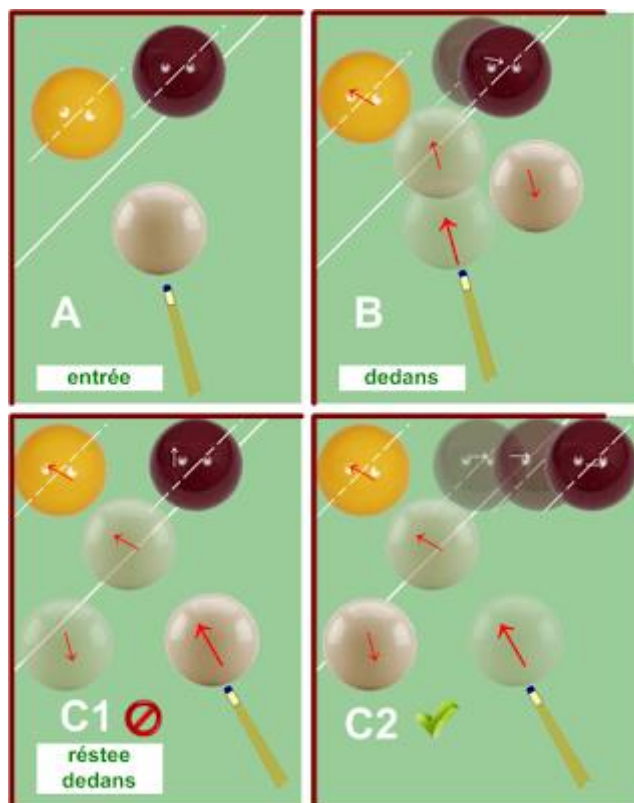
Ligt de speelbal vast tegen een van de banden, dan geeft de arbiter dit aan met de vermelding " vast aan band ". In deze situatie mag de speelbal niet via betreffende band naar de aanspeelbal worden gespeeld, aangezien dit eveneens als een biljardé wordt gekenmerkt. In dit geval dient de speelbal eerst los van de betreffende band te worden gespeeld {bv. met een massé of piqué of door naar een van de andere banden te spelen}.

Met name op de clubavonden, maar ook tijdens uw deelname aan de dagcompetitie, zal u zeker in de gelegenheid worden gesteld om als arbiter te fungeren. Een volle en vaak hard gespeelde biljardé zult u makkelijk kunnen herkennen. Echter bij het zgn. korte spel door geoefende spelers, die waarschijnlijk de

techniek beter beheersen dan u zelf, wordt het een stuk moeilijker. U moet dan ook met zekerheid waarnemen, dat een speler een biljardé heeft gemaakt en hem bij twijfel laten doorspelen.

Verboden zones

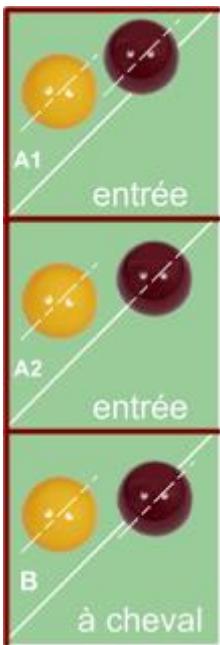
We beperken ons tot de verboden zones bij een libre–klein tafel. De verboden zones zijn de ruimten in de vier hoeken van het speelvlak, afgebakend door een witte lijn {zie het onderwerp "libre–klein tafel"}. Deze zones zijn toegepast om te voorkomen dat een speler een oneindig aantal caramboles kan maken doordat de ballen – niet zijnde de speelbal – opgesloten liggen in een van de hoeken. Het gebruik van een verboden zone is echter gewoon toegestaan, mits aan de onderstaande regels wordt voldaan.



U speelt met de witte bal en u heeft een carambole gemaakt, waarbij de rode en gele bal in een verboden zone zijn beland {zie situatie A}. De arbiter zal dit kenbaar maken met de vermelding "entrée ". Vervolgens mag u nog één carambole maken, zonder dat de rode of de gele bal de verboden zone verlaten {situatie B}. De arbiter zal dit kenbaar maken met de vermelding " dedans " .

Maakt u hierna nog een carambole, zonder dat de gele of rode bal de verboden zone verlaat, dan wordt u afgeteld door de arbiter met de vermelding " réstee dedans " , waarbij de laatst gemaakte carambole niet geldig is {situatie C1} .

Maakt u echter een carambole, waarbij bv. de rode bal de verboden verlaat, dan is dit een geldige carambole en vervolgt u uw spel {situatie C2}. Komt, na het maken van deze carambole, de rode bal via een band weer terug in de verboden zone, dan zijn we weer in de situatie A { entrée } aangekomen.



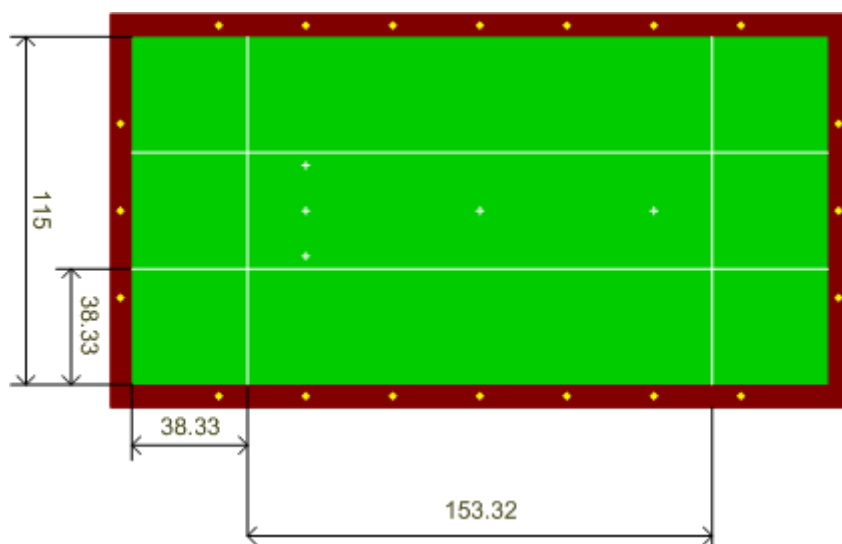
Een bal ligt in de verboden zone indien het steunpunt van de bal zich tussen de banden en de witte lijn bevindt. (het gedeelte van de bal dat contact heeft met het laken en op de afbeelding als een hartlijn aangegeven).

Ligt het steunpunt van de bal exact op de witte lijn, dan wordt beschouwd dat de bal zich in de verboden zone bevindt.

Bevindt het steunpunt van de bal zich net buiten de verboden zone, terwijl de andere bal zich wel in deze zone bevindt, dan zal de arbiter dit duidelijk maken met de vermelding "à cheval". Hiermee wordt aangegeven, dat de regels voor de verboden zone (nog) niet van toepassing zijn.

Kader 38/2

Nu u op de hoogte bent van de spelregels in een verboden zone, is het Kader 38/2 spel gemakkelijker uit te leggen. Spelers met een zeer hoog {Libre} gemiddelde, doorgaans 10.00 en hoger, zijn in de competitie gebonden aan zeer grote partijlengten {200 caramboles of hoger}. In een wedstrijd tegen een speler van een veel lager kaliber zal het toepassen van de handicap {partijlengte behorend bij het gemiddelde van een speler} uit evenwicht raken. Veelal zal de betreffende speler er dan voor kiezen om Kader 38/2 te gaan spelen, terwijl zijn tegenstander het Libre-klein spel speelt. Voor het kader 38/2 gelden in principe de zelfde spelregels als voor het Libre-klein, echter is het speelveld {voor de kader 38/2 speler} nu in negen kaders (zie afbeelding) verdeeld.



Deze negen kaders kunt u vergelijken met de verboden zones in de hoeken van het speelvlak. De kader 38/2 speler mag dus in een en hetzelfde kader maximaal twee caramboles na elkaar maken, waarna dan één van de ballen – niet zijnde de speelbal – het betreffende kader heeft moeten verlaten (de bal mag daarna wel weer in het kader terugkomen). De moeilijkheidsgraad is voor de kader speler aanzienlijk hoger als voor de libre–klein speler, vandaar dat de partijlengte lager is dan bij het libre–klein.

Uitgesprongen bal(len)

Als –tijdens de uitvoering van de stoot – een of meerde ballen uit het speelvlak van de tafel worden gestoten, spreekt men van "uitgesprongen bal (of ballen) " In deze situatie wordt de speler afgeteld en moet – bij het spelsoort Libre – de andere speler het spel vervolgen met de acquitstoot (met de aan hem toegewezen bal). Overigens mogen handelingen, zoals het opnieuw opzetten van de ballen of het reinigen van een bal of meerdere ballen, alleen door de arbiter worden gedaan.

Noot: de regels hoe te handelen bij "uitgesprongen ballen" bij het driebandspel, zijn afwijkend van het bovenstaande.

Rappel

Het – met de speelbal – op een zodanige wijze raken van de aanspeelbal, dat deze aanspeelbal via een band weer terugkeert naar zijn oorspronkelijke plaats.

Carotte

Het zeer verdedigend spelen (en de tegenspeler dus een moeilijke positie achterlaten) als men niet in staat is om een carambole te maken. {U kunt dit enigszins vergelijken met het leggen van een "snooker"}

Biljartballen



In het verleden waren de biljartballen vervaardigd van ivoor. Door de vele protesten hierover, werd er gezocht naar alternatieve materialen.

Tegenwoordig worden de biljartballen vervaardigd van een kunsthars-samenstelling. Een voordeel van het gebruik van kunsthars ten opzichte van ivoor is, dat ivoren ballen gevoelig zijn voor temperatuurverschillen. In de handel zijn biljartbalsets in vele kwaliteitsoorten beschikbaar. Een veel gebruikte soort zijn de Belgische Aramith ballensets, welke ook weer in diverse kwaliteitsoorten verkrijgbaar zijn.

Een biljartbalset bestaat uit drie ballen van gelijke diameter en gelijk gewicht. De diameter moet zich bevinden tussen de 61 en 62 mm en het gewicht moet zich bevinden tussen de 205 en 220 gram.

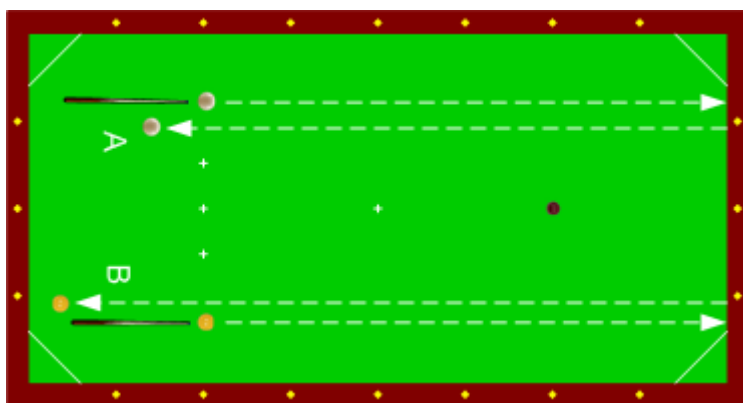
Voor het libre en Bandstoten bestaat een biljartbalset uit één (donker of licht) rode bal, één witte bal en één wit gemerkte bal { de bal is voorzien van twee tegenover elkaar geplaatste zwarte cirkeltjes} (zie af. A).

Ook wordt de wit gemerkte bal wel vervangen door een gele bal (zie afb. B). Een nadeel van het gebruik van de gele bal is dat spelers met een mate van kleurenblindheid nagenoeg geen onderscheid kunnen maken tussen de witte en gele bal.

Bij het "driebanden" spel wordt veelal gebruik gemaakt van een "spotted" ballenset (zie afb. C).

Een biljartbal heeft uiteraard niet het eeuwige leven. Afhankelijk van de mate en manier van gebruik en de periode van gebruik, verliest het de gunstige eigenschappen. Op wedstrijdniveau worden de ballensets dan ook regelmatig vervangen door nieuw.

De acquit trekstoot en de acquitstoot

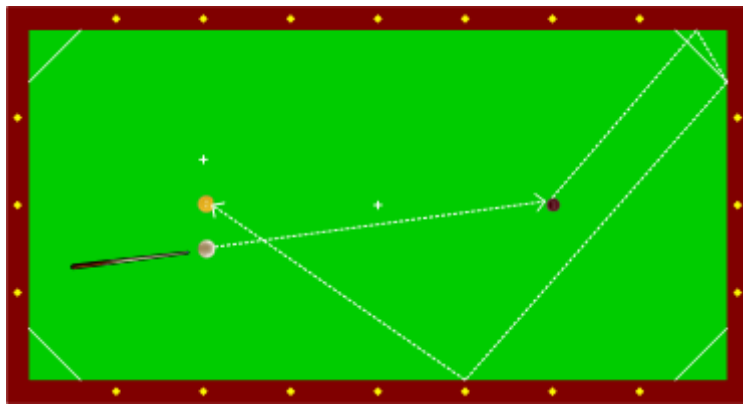


Om te bepalen welke speler de partij zal aanvangen, wordt vaak gebruik gemaakt van de acquit trekstoot. De beide speelballen worden op de afstootlijn geplaatst, tussen de linker/rechter acquit en de linker/rechter lange band.

Speler A en speler B stoten gelijktijdig hun speelbal, waarbij moet worden getracht hun speelbal – via de bovenband – zo dicht mogelijk bij de onderband te laten eindigen. De speler die zijn speelbal het dichtst bij de onderband heeft weten te plaatsen {in de afbeelding speler B}, mag aangeven welke speler de partij zal gaan aanvangen. Heeft de speelbal van bv. speler A de bovenband reeds bereikt, voordat speler B heeft afgestoten, dat mag speler A de aanvangende speler bepalen ongeacht het resultaat van de acquit trekstoot.

De aanvangende speler zal de partij starten met de acquitstoot en zal gedurende de gehele partij spelen met de witte (ongemerkte) bal. Na het beëindigen van de beurt van de aangevallen speler, zal de tweede speler de partij voortzetten met de witte gemerkte (of gele) bal. Indien de aangevallen speler het te maken aantal caramboles heeft behaald, heeft de tweede speler nog recht op een na-beurt, die hij zal aanvangen met een acquitstoot, waarbij hij met de wit gemerkte (of gele) bal zal blijven spelen.

Op deze wijze hebben beide spelers na het beëindigen van de partij evenveel beurten gehad.



Bij de (aanvangs) acquitstoot wordt de rode bal op het bovenacquit geplaatst, de witte gemerkte (of gele) bal op het middenacquit geplaatst en de witte bal (of speelbal) op de rechteracquit geplaatst. {indien de speler dit wenst, mag de speelbal ook op het linkeracquit worden geplaatst}.

Vanaf het beginpunt dient direct vanaf de rode bal worden gespeeld. (zie afbeelding links). Er zijn meerdere (toegestane) mogelijkheden om vanuit de acquitstoot een carambole te maken. Op de afbeelding ziet u de meest gebruikte zgn. eerste acquitstoot.

Bij het Libre spel wordt van een carambole gesproken indien de speelbal – na het afstoten – contact heeft gemaakt met beide overige ballen. Met uitzondering van de acquitstoot is de volgorde van de kleur van beide overige ballen niet van belang en mag dit met, of zonder, gebruik te maken van de banden.

Aanspeelpunten op de speelbal

Een biljartbal met een diameter van 61.5 mm heeft een zeer groot aantal aanspeelpunten, waarbij elk punt een ander effect {hoe minimaal dan ook} op de speelbal zal geven. Een gegeven effect van de speelbal zal zichtbaar worden na contact met de aanspeelbal en/of de band en kan tevens een contra-effect veroorzaken op de aanspeelbal {met name bij zij-effecten}.

Om het vooral niet te technisch te maken, staan hieronder de basis aanspeelpunten vermeld.

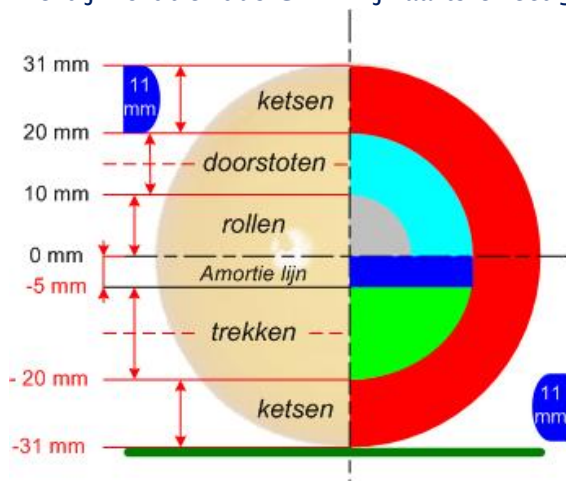
Aanspeelpunten zijn theoretisch en het effect wat het gebruik van deze punten op de speelbal zal hebben, is uiteraard ook bepalend door:

- *de juiste houding van de keu {zo horizontaal als mogelijk};*
- *de juiste handvoering van de biljarter;*
- *de juiste stoottechniek door de biljarter;*
- *de conditie, dikte en hardheid van de pomerans;*
- *de conditie en kwaliteit van het biljartlaken en biljartballen.*

Hoogte aanspeelpunten

De "hoogte" aanspeelpunten, zuiver op de verticale hart- of middenlijn van de speelbal.

Hierbij wordt er dus GEEN zijwaarts effect gegeven.



Bij de (aanvangs) acquitstoot wordt de rode bal op het bovenacquit geplaatst, de witte gemerkte (of gele) bal op het middenacquit geplaatst en de witte bal (of speelbal) op de rechteracquit geplaatst. {indien de speler dit wenst, mag de speelbal ook op het linkeracquit worden geplaatst}.

Vanaf het beginpunt dient direct vanaf de rode bal worden gespeeld. (zie afbeelding links). Er zijn meerdere (toegestane) mogelijkheden om vanuit de acquitstoot een carambole te maken. Op de afbeelding ziet u de meest gebruikte zgn. eerste acquitstoot.

Bij het Libre spel wordt van een carambole gesproken indien de speelbal – na het afstoten – contact heeft gemaakt met beide overige ballen. Met uitzondering van de acquitstoot is de volgorde van de kleur van beide overige ballen niet van belang en mag dit met, of zonder, gebruik te maken van de banden.

We zullen aanvangen vanaf de horizontale hart- of middellijn naar de bovenkant van de speelbal.

Als de bal boven horizontale lijn wordt gestoten, zal deze in eerste instantie willen voortbewegen zonder te gaan rollen. Hierbij is de weerstand van het biljartlaken, temperatuur en vochtgehalte en de conditie van de speelbal eveneens bepalend. Hoe meer het aanspeelpunt van de hartlijn is verwijderd, des te eerder zal de speelbal overgaan van glijden naar rollen. Zie het gebied rollen in de afbeelding. Op het aanspeelpunt rolstoot hoogte zal de speelbal nagenoeg direct beginnen te rollen, hetgeen gunstig is voor de snelheid van de speelbal.

Gaan we vanaf de rolstoot hoogte verder boven in de bal, dan bereiken we het gebied doorschieten. Als in dit gebied wordt afgestoten, behoudt de bal een mate van rol energie, waardoor de bal na contact met de eerste aanspeelbal door blijft rollen in de gewenste richting. Van dit effect maakt men gebruik bij zgn. doorschiet of halve doorschiet ballen. Stoten we boven de maximale doorschiet hoogte dan is de kans zeer groot dat de pomerans van de bal af zal glijden {het u wel bekende ketsen}.

De aanspeelpunten – gezien vanaf de hartlijn – naar de onderzijde van de speelbal, worden gebruikt om het voorwaartse rolgedrag van de bal te verminderen of zelfs een mate van negatief rolgedrag te creëren. Het gebied vanaf de hartlijn tot aan de amortielijn kunnen we beschouwen als de handrem van de speelbal. Als we in dit gebied afstoten, zal de speelbal meteen na contact met de aanspeelbal stilliggen of nagenoeg stilliggen.

We noemen deze techniek het amortiseren van de speelbal.



Dit effect kunt u vergelijken met de balans van Newton. {wordt een van de buitenste kogels omhoog gehouden en vervolgens losgelaten, zal deze na contact met de tweede kogel direct stil blijven hangen en de buitenste kogel aan de andere zijde zich omhoog verplaatsen}

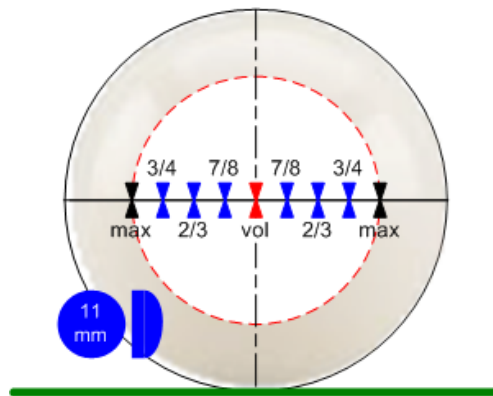
We noemen deze techniek de trekstoot waarbij de mate van het trekken verhoogt kan worden door een lager aanspeelpunt in het trekstoot gebied te kiezen. Bevindt het aanspeelpunt zich echter onder de maximale trekstootlijn, dan bestaat wederom het gevaar van het ketsen.

Nogmaals wil ik vermelden dat de vaardigheid/geoefendheid van de biljarter zeer van belang is bij het verkrijgen van het gewenste resultaat bij het doorschieten, amortiseren en trekken van de speelbal !

Zijwaartse aanspeelpunten

De "*zijwaartse*" aanspeelpunten, zuiver op de horizontale hart- of middenlijn van de speelbal. Hierbij wordt er dus GEEN beneden of boven effect gegeven.

"zijwaartse" aanspeelpunten {op de horizontale hartlijn}



Vaak wordt ten onrechte gedacht dat afstoten met zijwaarts effect direct van invloed is op de looprichting van de speelbal.

De zijwaartse effecten komen pas goed tot uiting als er een band bereikt wordt. Op de afbeelding links zijn de basis aanspeelpunten voor het zijwaartse effect weergegeven.

Ook hier geldt weer: afstoten voorbij de maximale aanspeelpunten levert het gevaar van ketsen op !

De zijwaartse aanspeelpunten worden in principe gebruikt om de uitvalshoek – na contact met de band – te beïnvloeden en om de aanspeelbal naar een gunstige positie te leiden (het zgn. overhouden) Hierbij krijgt de

aanspeelbal na contact met de speelbal een tegengesteld zijwaarts effect.

(dit kunt u vergelijken met twee in elkaar grijpende tandwielen).

Een geoefend biljarter kenmerkt zich onder andere door gebruik te maken van het juiste effect.

Hierbij maakt hij veelal gebruik van een combinatie van hoogte en zijwaartse aanspeelpunten.

Voor de beginnende biljarters is het vaak zeer verleidelijk om gebruik te maken van effect, maar veelal wordt dit

dan op verkeerde wijze en in veel te grote mate toegepast.

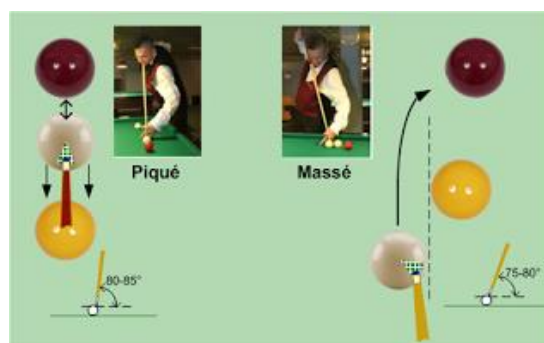
(laat het u maar eens uitleggen en demonstreren door een geoefend speler, om vervolgens dit zelf te oefenen, want ook bij het biljarten ..."oefening baart kunst")

Piqué en Massé

De *piqué* en *massé* zijn afstoottechnieken, waarbij het aanspeelpunt van de speelbal zich aan de bovenzijde van

de bal bevindt. Beide technieken vereisen een goede vaardigheid van de biljarter en zijn zeker niet bedoeld voor

beginnende spelers.



De *piqué* kan worden vergeleken met een trekstoot en wordt dan ook toegepast als er geen ruimte is om deze trekstoot op normale wijze uit te voeren (zie afbeelding).

De *massé* kan worden toegepast als men geen gebruik wil maken van (extra) banden.

Bij deze stoottechniek zal de speelbal in eerste instantie een rechte looplijn hebben en vervolgens – afhankelijk

van het gegeven effect – een curve gaan volgen.

Beide afstoottechnieken kunnen ook gebruikt worden indien er kans op een biljardé dreigt te ontstaan (als de speelbal en aanspeelbal vlak bij elkaar liggen).

Coup de Queue

De manier van stoten – de zogenaamde "*coup de queue*" – is van grote invloed op de loop van de ballen.

Als kijker naar een partij biljart zal het u wel eens opgevallen zijn dat de ene speler veel stijver stoot dan de andere.

Het zal u dan ook niet onbekend voorkomen dat de ene speler met een soepele niet te harde stoot de speelbal vrij snel over het biljart kan laten lopen terwijl een andere speler met een betrekkelijk harde stoot de speelbal moeilijk rond krijgt.

U moet vooral onthouden dat in ieder geval de keu de stoot moet maken en niet de arm.

Vanzelfsprekend brengt de arm de keu in beweging, doch dit moet geschieden door het heen en weer bewegen

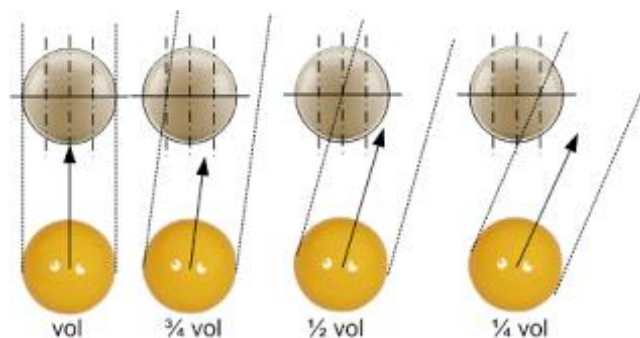
van de onderarm waarbij aan het slot van de zwaaibewegingen de pols zonder inspanning de beweging van de onderarm overneemt of liever gezegd doorlaat. Hebt u zich in de loop der jaren een bepaalde stoottechniek eigen

gemaakt, en kunt u op die wijze soepel en krachtig stoten, dan is het niet aan te raden die techniek te gaan veranderen want een dergelijke wijziging van techniek zou uw spel nadelig kunnen beïnvloeden.

De hand die het achtereind van de keu vasthoudt moet niet in de keu knijpen, maar hem zo losjes mogelijk vasthouden. De keu moet als het ware in de hand rusten en bij het maken van de stoot moet hij in een rechte lijn

doorgaan. Nadat de stoot gemaakt is moet hij zich in de stand bevinden van het ogenblik dat de pommerans de speelbal raakte.

Speeldikte op de aanspeelbal



Wat de looplijn (of richting) van uw speelbal wordt, nadat deze in contact is geweest met de aanspeelbal, is van de volgende factoren afhankelijk:

- *kwaliteit van materiaal;*
- *het effect op de speelbal;*
- *de speeldikte op de aanspeelbal.*

Tevens bepalen deze factoren eveneens wat de looplijn van de aanspeelbal gaat worden. De basis speeldikten

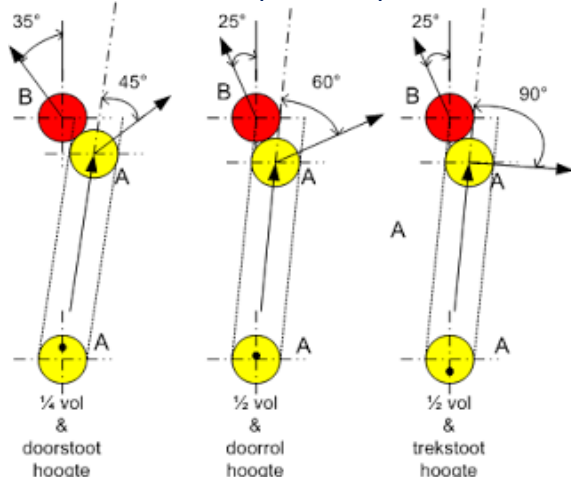
op
de aanspeelbal {zowel rechts als links} zijn aangegeven in de afbeelding.

Enkele voorbeelden

Speelt u geheel zonder zijwaarts effect, maar wel op de doorschiethoogte de speel bal vol op de aanspeelbal dan zullen beide ballen de aanstootrichting blijven behouden. Het mikpunt en het raakpunt op de aanspeelbal zijn dan gelijk.

Speelt u zonder effect de aanspeel bal 1/2 vol aan, dan zal de aanspeelbal ca. 30 ° wijken en de speelbal ca. 60°. De kaatsing van speelbal en aanspeelbal is altijd een verdeling onder de totaalhoek van 90°, mits de speelbal neutraal {zonder enige vorm van effect} gespeeld wordt. Hoe dunner de aanspeelbal geraakt wordt, hoe groter de wijkingshoek van deze bal wordt.

Het stoten van de speelbal op doorschiethoogte of trekstoothoogte kan de wijkingshoek sterk beïnvloeden.



Ook hier is weer van toepassing, dat zeer veel oefenen "*de kunst zal baren*" !

Cue rest {biljart hark} en Cue extensions



Cue rest

Niet iedere carambole speler maakt er gebruik van, maar bij moeilijk toegankelijke speelballen mag er gebruik gemaakt worden van een cue rest { in de volksmond beter bekend als "hark" , "vork" of " bok " .

De cue rest dient ter vervanging van de "voorhand" en het gebruik hiervan vereist toch nog wel enige vaardigheid.

De cue rests zijn afkomstig uit de snooker sport. Bij het carambole biljart wordt hoofdzakelijk gebruik gemaakt

van de "*cross*", "*high spider*" en de "*low spider*" rest. De snooker sport kent echter nog meer varianten zoals de "*extended spider*" en de "*swane neck*".

De gemiddelde lengte van een keu is 140 cm, terwijl de tafel een lengte heeft van 230 cm.

Het komt dus nog wel eens voor dat u het idee heeft dat uw keu te kort is bij moeilijk toegankelijke speelballen.

Het gebruik van een cue rest is al besproken, maar een andere {mogelijke} oplossing is om uw keu enigszins te verlengen.

Een accessoire hiervoor is de "cue extension" . Ook dit attribuut is weer afkomstig uit de snooker sport.

In de bovenstaande afbeelding ziet u twee soorten uitvoeringen:

– *de universele extenion*

deze is door middel van een klemconstructie op snelle wijze op het ondereind van de keu te bevestigen en is diverse lengten verkrijgbaar. Houdt bij aanschaf er rekening mee, dat u geen snooker extension uitkiest, daar de diameter van het achtereind van een snooker keu kleiner is dan de diameter van het achtereind van een carambole keu.

– *Longoni {vaste} extension*

Hierbij wordt de rubber dop aan de onderzijde van het ondereind vervangen door een aanpassingsdop met inwendige schroefdraad. Op deze wijze kunt u snel een bijbehorend verlengstuk aan de onderzijde van de keu schroeven. Gangbare lengten van deze verlengstukken zijn 20 en 30 cm.

Het gebruik van een cue rest of een cue extension {of een combinatie van beide} is uiteraard uw eigen beslissing.

Het gebruik hiervan kan bijvoorbeeld het " achter de rug om " spelen voorkomen en bied voordelen aan spelers

die niet echt de lichaamslengte van een NBA basketbal speler of de souplesse van een slangenmens hebben.

Besef echter wel dat de techniek afwijkt van het u bekende spel en dat enige oefening in het gebruik van deze attributen echt wenselijk is.

Het spel en arbitrage reglement omschrijft het toegestane gebruik van een cue rest , maar het gebruik van een cue extension wordt niet genoemd. Indien een keu met een bevestigde extension als één geheel wordt gezien, is gebruik naar mijn mening gewoon toegestaan. Artikel 5103, punt 2 omschrijft dat een speler het recht heeft gebruik te maken van elke hem ter beschikking staande keu