

DE

BILLIARD ATLAS

OVER

DRIEBAND

B

**TECHNIEKEN
&
SYSTEMEN**

2

Biljart Atlas

over

Systemen & Technieken

VOLUME 2

Walter Harris

“The Billiard Atlas”

P.O.Box 321426

Cocoa Beach, Florida 32932-1426.

Copyright 1993 by *Walt Harris*.

Gedrukt in de Verenigde Staten. Alle rechten voorbehouden.

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

Deze copyright bepalingen gelden ook voor de buiten de Verenigde Staten gelegen onafhankelijke staten van de wereld... Argentinië, België, Bolivia, Brazilië, Chili, Colombia, Ecuador, Griekenland, Italië, Japan, Korea, Mexico, Nederland, Panama, Peru, Filippijnen, Sovjet Unie, Spanje, Turkije, Venezuela en Vietnam.

Eerst druk januari 1994.

Inleiding

Basistraining voor iedere biljarter.

Een nieuw wapenarsenaal voor de driebandspeler.

De speler kan nu met deze inleiding het gedrag van de speelbal leren.

“WIJZE WOORDEN”

Als je wilt uitblinken maak dan gebruik van het gedrukte woord,
zoek uit de bevindingen van anderen!

Een woord van de vertaler.

Gedurende mijn vakantie in Florida, heb ik het genoegen gehad om de auteur van de biljartboeken "The Billiard Atlas" deel I en deel II, *Walter Harris*, te ontmoeten. *Walter Harris* heeft de wens geuit om zijn voortreffelijke werken ook op de Nederlandse markt te brengen. We hebben uren bij zijn biljart te Cocoa Beach, onder de rook van Kennedy Space Center doorgebracht om de vertaling te bespreken. Zijn systemen zijn gebaseerd op een stoottechniek waarbij vrijwel uitsluitend de onderarm techniek wordt gebruikt en geen of vrijwel geen pols. Bij de tot stand koming van de Nederlandse vertaling en het computerwerk heb ik een geweldige steun van *Erik* en *Yvonne Hogetoorn* ondervonden. Mijn oprechte dank hiervoor. Veel plezier met de "Billiard Atlas".

Gerard Klinkert

Een woord van de tweede vertaler en promotor voor de BeNeLux.

Nu, jaren later, heeft Walter Harris mij ook gevraagd om deze boeken te (her)vertalen, ondertussen zijn het 4 Volumes geworden met een totaal van ± 800 pagina's. De bedoeling is om de 4 boeken uit te brengen in het Nederlands.

Volume 2 wordt als eerste vertaald, de andere volumes volgen.

Deze boeken worden nu, op vraag van Walter Harris, aan een sterk verminderde prijs aangeboden. De reden hiervan ligt bij Walt zelf; hij wil de geheimen van het biljartspel schenken aan de liefhebber en prof van het drieband.

Walt is, ondanks zijn respectabele leeftijd, nog altijd een 0.800 moyennespeler op de matchtafel, hij gebruikt uitsluitend de systemen die hij in zijn boeken beschreven heeft.

Luc Van Bastelaer

Inhoudsopgave.

	Blz.
Inleiding	III
Woord van de vertalers	IV
Voorwoord	VII
Hoofdstuk I Eenvoudige systemen.....	1
Hoofdstuk II Enkele basisprincipes.....	19
Hoofdstuk III Halftollende stoten.....	39
Hoofdstuk IV Meer basisprincipes - de afstoot.....	65
Hoofdstuk V Nog meer basisprincipes.....	85
Hoofdstuk VI Een balsysteem.....	109
Hoofdstuk VII Een bal zonder zijeffect.....	143
Hoofdstuk VIII Een mengeling.....	163
Index	198

Voorwoord

Het voornaamste doel van deze "atlas" is om informatie te leveren over het onderwerp "hoe maakt men punten"..., hij brengt een unieke studiemethode onder de aandacht, door een opening te geven naar een omvangrijke familie van driebandfiguren. Hierdoor is het mogelijk, met behulp van een keur van voorbeelden, oplossingen te vinden waardoor moeilijk uitzierende figuren gemakkelijker worden.

Voorheen, als een speler besloot om in de studiewereld te stappen, vond hij vaak het gebrek aan gestructureerde informatie..., belangrijke literatuur, geschreven door onze topspelers uit het verleden, leken verloren in de archieven van de tijd..., boeken en ander gedrukt materiaal over de fijne kneepjes van het spel, zijn in andere landen verkrijgbaar, maar zelden in het Engels of Nederlands vertaald.

In de functie van biljartverslaggever, heb ik besloten om gewenste informatie te zoeken en bijeen te brengen..., dit heeft mij gedreven om een trip van vijf jaar te maken in de voorraadschuren van biljartinformatie..., hierdoor verkreeg ik geheimen van wereldtopspelers..., van geschreven teksten uit het verleden..., en deed ik mijn eigen experimenten....

Dit boek zit boordevol met manieren om uw spel te verbeteren. Het bevat zes dozijn tekeningen..., veel technieken en systemen..., dus oefen langzaam..., één bladzijde per keer..., en op het gebied van de basisprincipes, één paragraaf per keer. In hoofdstuk V vindt u een goed voorbeeld van wat een speler kan missen, als hij niet studeert. Hier is namelijk een studie over het gedrag van de speelbal geschetst, vóórdat bal twee wordt geraakt... Deze bladzijden zullen duidelijk maken, dat bij het mikken het zijeffect van de bal belangrijk is.

De gemiddelde speler besluit om dit effect niet te geven, teneinde een zijwaartse beweging van de speelbal te vermijden. Een beginner denkt dat de speelbal naar zijn mikt punt zal gaan ook als er zijeffect wordt gebruikt,... in feite gaat de speelbal echter bijna nooit naar de plek waar hij gemikt wordt... hij buigt altijd af, geeft een gekromde lijn en veroorzaakt daardoor ontelbare slechte stoten...

De huis- tuin en keukenspeler is zich niet bewust van het feit dat informatie een belangrijk ingrediënt is en visualiseert iedere partij als een hand, oog coördinatiestrijd... deze onwetendheid wordt gevoed door de wens van de biljartgemeenschap om informatie geheim te houden... en biljarten wordt gereduceerd tot zomaar in het wilde weg stoten... terwijl de speler erop vertrouwt dat hij zich, van de ontelbare combinaties die verschijnen, alles kan herinneren.

Vaak zegt mijn tegenstander, "Geef mij toch eens een gemakkelijke bal, jij legt de ballen altijd zo moeilijk"... hierdoor is het duidelijk, dat de punten die hij maakt slechts de figuren zijn die hij het beste kent. Waarom kunnen we geen manier vinden waardoor moeilijke stoten eenvoudiger worden?... Alles wat men hiervoor moet doen is dit boek bestuderen.

Dit boek staat u toe te experimenteren met de ontdekte, opwindende informatie waarvan u het bestaan nooit heeft vermoed. Er is een genoegen in de studie en het perfectioneren van nieuwe methodes... het lijkt veel op de golfer bij de oefen "tee", of de tennisser bij het "ballen machine"... dus, waarom zou u niet meer willen weten over uw sport?

Er is een voldoening in de wetenschap dat uw spel slimmer is geworden... en als u aan kennis wint, zult u beter in staat zijn om het niveau van uw tegenstander te herkennen en te appreciëren... of het gebrek aan deze zaken te herkennen!... uw zult weten of zijn afstoot van een aangeleerde techniek komt... want vaak worden aangeleerde technieken op dezelfde manier gestoten.

Als u ervan droomt om een speler op wereldniveau te worden... moet u weten dat talent primair is en u moet zeven tot acht uur per dag studeren, met een volledig begrip van de basisprincipes... daarna moet u iedere afzonderlijke techniek, of systeem zo'n vijftig tot zestig keer... gedurende een periode van vele jaren trainen... dan moet u ook nog de wens, de energie en de wilskracht hebben, om tussen de beste spelers te overleven...

De kunst van het oefenen... betekent bezig zijn met het onderzoeken, het in zich opnemen en perfectioneren van nieuwe informatie... als u kan, oefen dan met een andere speler, want dat is eenvoudiger om de leerstof te controleren...

Om tijdens een echte wedstrijd biljart een techniek te proberen is, zonder oefening vooraf, waanzin.

Als u nieuwe informatie in u opneemt zal uw spel er onder lijden... maar uw spel zal sterker dan ooit worden, als u achteraf, met de nieuwe kennis, terugkeert naar het... "totale gevoel".

Ik hoop slechts dat mijn gebrek aan bedrevenheid in het schrijven geen belemmering vormt voor de bekwaamheid van de lezers om deze technieken te begrijpen... houd in gedachte, dat het moeilijk is om over een complex onderwerp als dit te schrijven.

Goede reis.

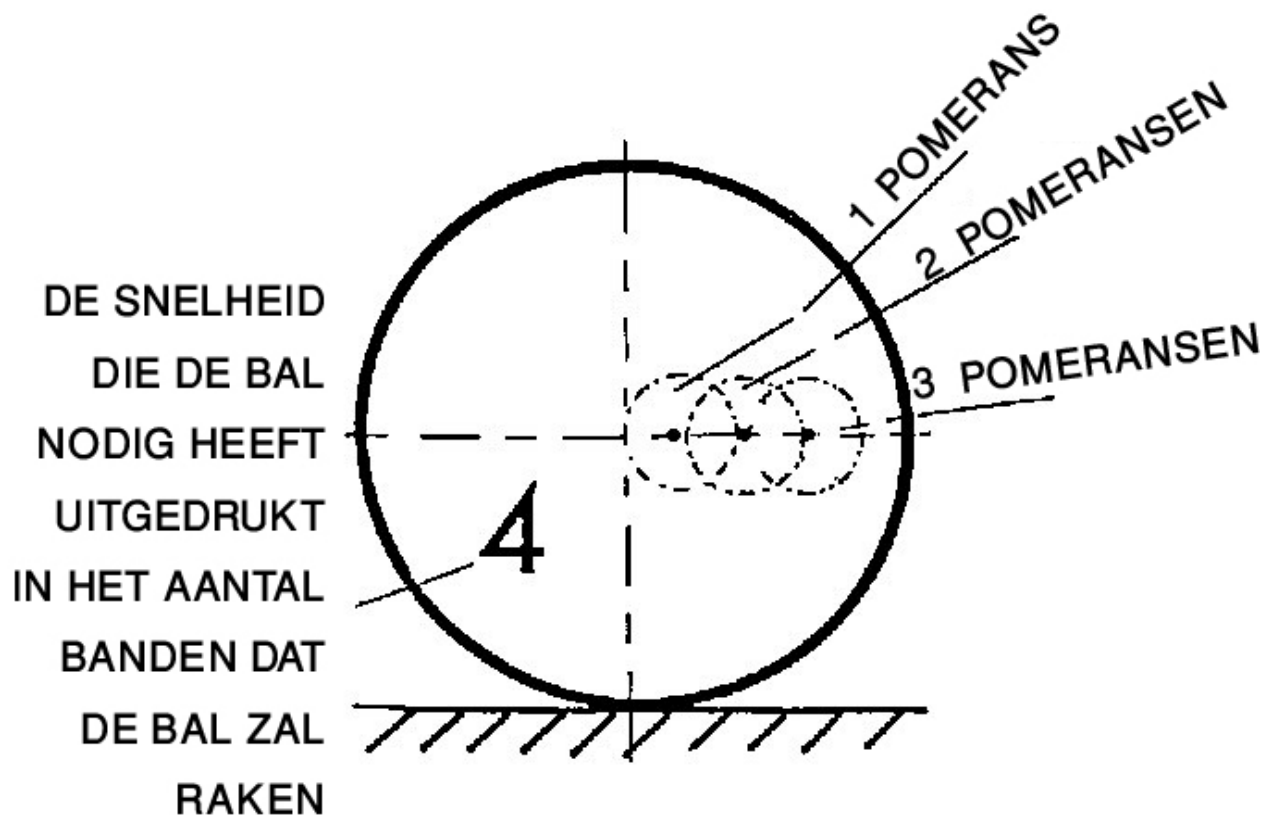
Balindeling

Hieronder wordt een benadering van het pomerans gebied op de speelbal getoond.

De belangrijkste factor is om met een constante afstoot, de bal enkele banden later altijd op dezelfde plaats te laten arriveren.

Door de bal heen stoten, dus niet tegen de bal stoten, is vereist. Buitensporige polsbewegingen worden niet gebruikt voor de in dit boek beschreven systemen.

De speelruimte voor een fout in het effect, is ongeveer een halve pomeransdikte. De fout in de looplijnrichting is groot als er niet door de bal wordt gestoten... of wanneer er te veel pols wordt gebruikt.



Uitleg bij de tekeneningen

De meeste Engelse benamingen op de tekeningen zijn vertaald in het Nederlands.

Voor alle duidelijkheid geven wij toch de Engelse termen die u bij een tekening kan tegenkomen voor u weer.

Diamond	=	diamant (de bolletjes op het hout van het biljart)
cue tip	=	pomerans of mouche
rail	=	band
rail speed	=	de snelheid nodig voor het aantal banden te raken na de stoot
track	=	looptlijn, baan van de bal
line	=	lijn
track	=	baan of looptlijn
point	=	punt
full	=	volle
half	=	halve (gebruikt voor de diamanten)
corner	=	hoek
english	=	effect
hit spot	=	raakpunt
cloth	=	laken

Biljart Atlas.

Een beknopte verzameling van biljarttekeningen of grafieken die systemen en technieken tonen. Deze, samen met een natuurlijke aanleg, zullen u helpen om uw biljartstoot te verfijnen.

Het meten van het glijden van de tafel

HEEL BELANGRIJK: Elke biljart is anders, er zijn er korte en er zijn er die lang afgeven en waarvan de banden sterk “glijden”. Ook de afstoot is bepalend en zal invloed hebben op de figuur die je wilt maken.

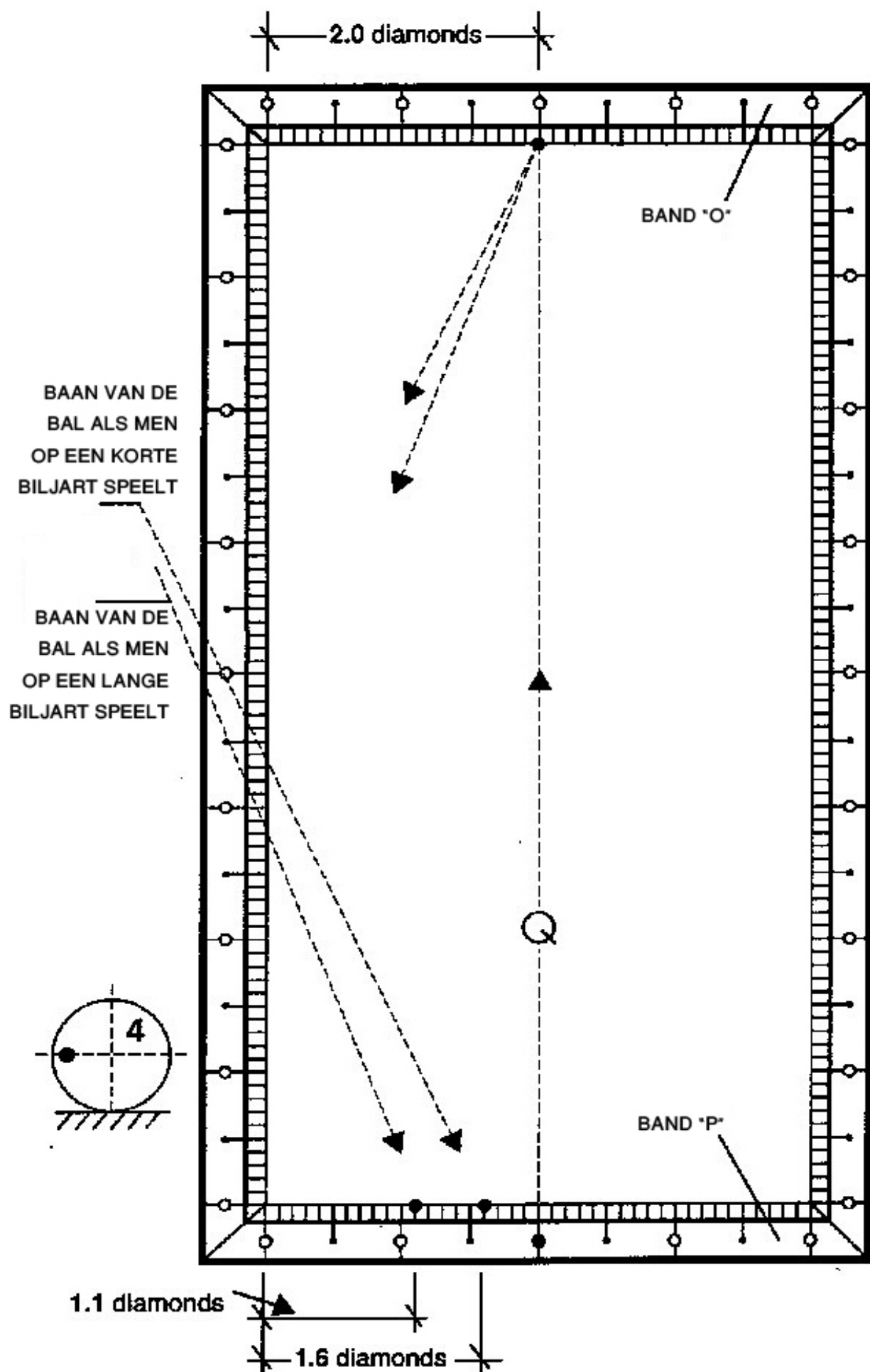
Tafels met nieuwe ballen en nieuwe lakens gedragen zich anders dan tafels met een oud laken en versleten ballen... dus, om systemen of technieken te gebruiken, is informatie belangrijk om dit verschil te kunnen onderscheiden... en het is gemakkelijk om dat te doen.

De tekening toont dat de speelbal van het midden van de korte band, naar het midden van de tegenoverliggende korte band loopt met maximaal zijeffect en een volledig doorgaande beweging. De “4” in de bal wil zeggen dat de bal met een snelheid van 4 banden moet gespeeld worden, dus de eerste lange band mag geen twee maal geraakt worden.

Met gebruik making van de neus van de korte band, meet u de afstand die de speelbal via beide korte banden heeft afgelegd... dit voorbeeld heeft twee diamonds bij band "O" en 1,6 diamond bij band "P". Als we nu een totaal "glijdende meting" maken, dan komen we op 3,6 uit. Dit is het getal dat voor de systemen in dit boek gebruikt wordt.

De tafel die voor Europese- en wereldkampioenschappen gebruikt worden hebben nieuwe lakens en nieuwe ballen. Zij hebben in het algemeen een glijdende meting van 3,1... Het is duidelijk dat deze factor verschil maakt in het meten van iedere stoot.

Het is mogelijk om de condities van deze tafels na te bootsen. (zie bladzijde 187)... en ik raad dat dan ook sterk aan. U zult hierdoor een snellere tafel hebben en de speelbal zal zijn tollende karakter langer bewaren... dit brengt het spel naar een hoger niveau.



Systemen

Een georganiseerd aantal ideeën om een plan te vormen.

* * * * *

Techniek

Een methode om een gewenst richten te volbrengen.

Hoofdstuk 1

Gemakkelijke systemen

Dit boek begint met het hoofdstuk over enkele explosieve Japanse balsystemen...

Als deze eenmaal in het geheugen worden geprent, dan zullen zij van onschatbare waarde zijn voor uw gevoel... dit is zo goed dat u zich waarschijnlijk volledig overgeeft aan dit gevoel... (is dit mogelijk?)... deze looplijnen helpen bij het meten van vele “driehoeken”.

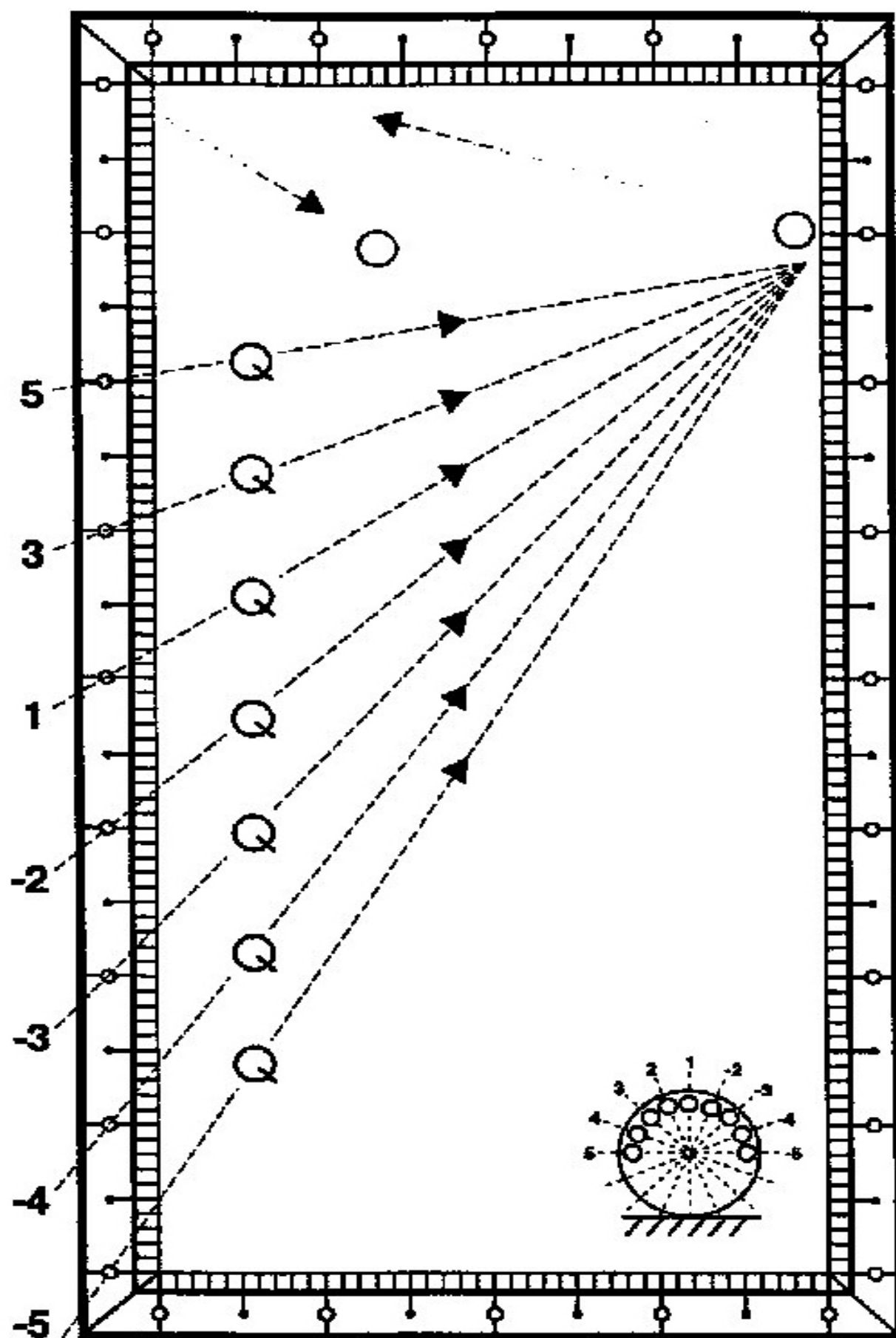
Als u het volgende systeem eigen maakt, dan zult u nooit meer terugkeren naar uw oude manier van spelen... en het publiek zal zich verwonderen over het gemak van uw spel. Het 40-dollar systeem is zo goed dat het de prijs van dit boek alleen al waard is... het aantal figuren dat u kunt maken zal toenemen.

Het balsysteem van het land van de rijzende zon

Dit fijne balsysteem hebben we te danken aan één van Japans sterkste biljarters, *Nobuake Kobayashi*... het is eenvoudig te begrijpen en toe te passen... als ik er aan denk dat ik na al die jaren van biljarten niet heb gerealiseerd dat nummers zouden kunnen refereren naar de speelbal van dit type figuur... enfin, in ieder geval is hier het systeem voor de volgende generatie... overigens zijn de afstoot en de snelheid alle gestandaardiseerd...

Houd er rekening mee, dat het nieuwe raakpunt nummers van de speelbal, anders zijn dan voorgaande nummer systemen... Let goed op bij de vijfstoot en de min vijfstoot, want zij lopen in een gekromde lijn naar het doel.

Andere toepassingen bij deze looplijnen kunnen ook worden verkregen door figuren zoals driehoeken en harmonicastoten... slechts het zijeffect moet veranderd worden.

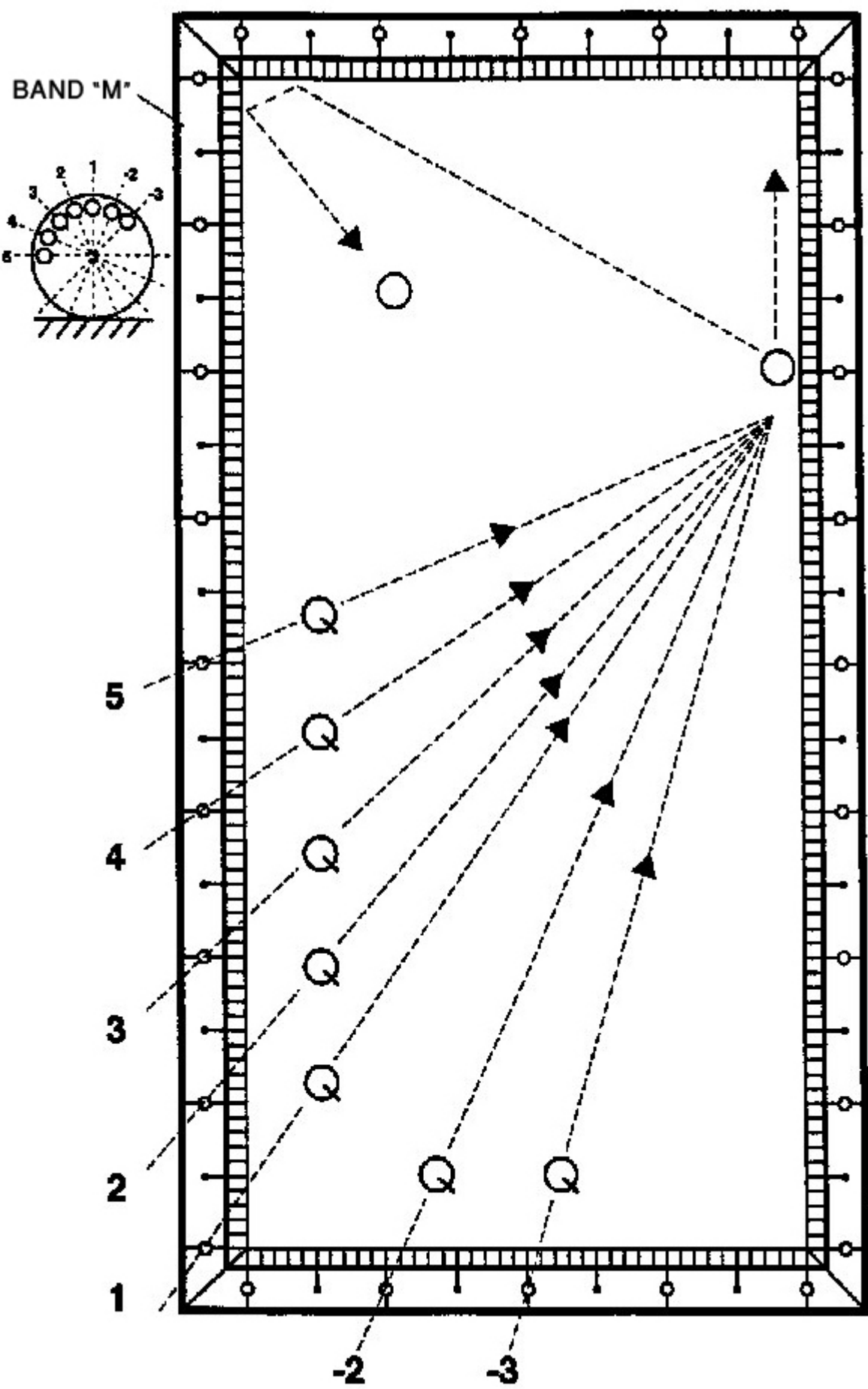


Het balsysteem van het land van de rijzende zon II

Dit lijkt op het vorige systeem, met het enige verschil dat bal twee op een andere plek ligt... en de speelbalnummers zijn verschillend (band "M").

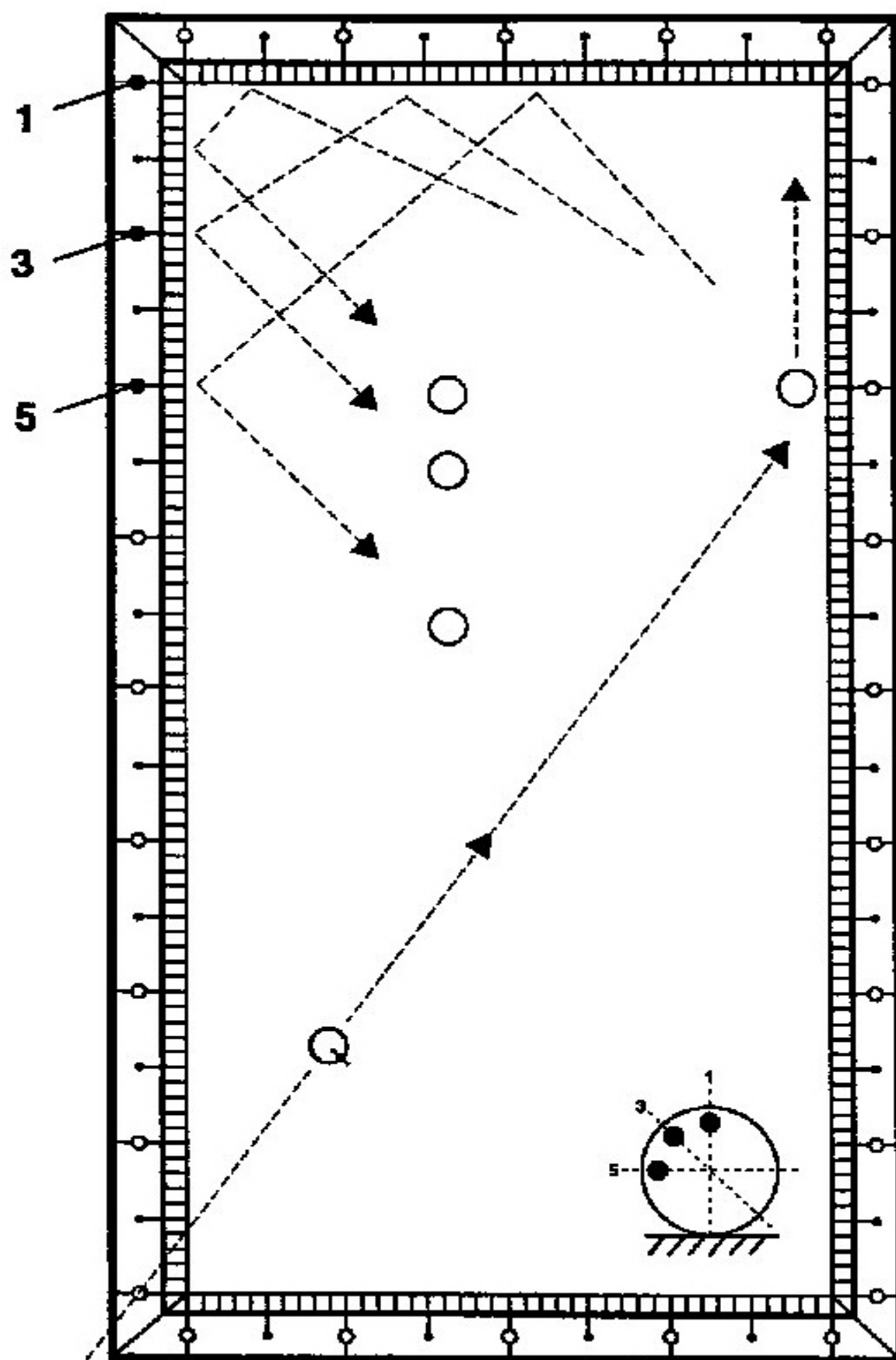
Door uw afstoot en de bandafslag bestaat de mogelijkheid dat u een heel kleine correctie ten opzichte van de oorspronkelijke speelbalnummers zou moeten aanbrengen...

Opmerking: bal twee wordt naar de hoek van de band gestuurd.



Variatie op het systeem van het land van de rijzende zon

Door een telling bij de derde band dicht bij de hoek voegt Kobayashi ook iets aan dit systeem toe... interessant en accuraat.



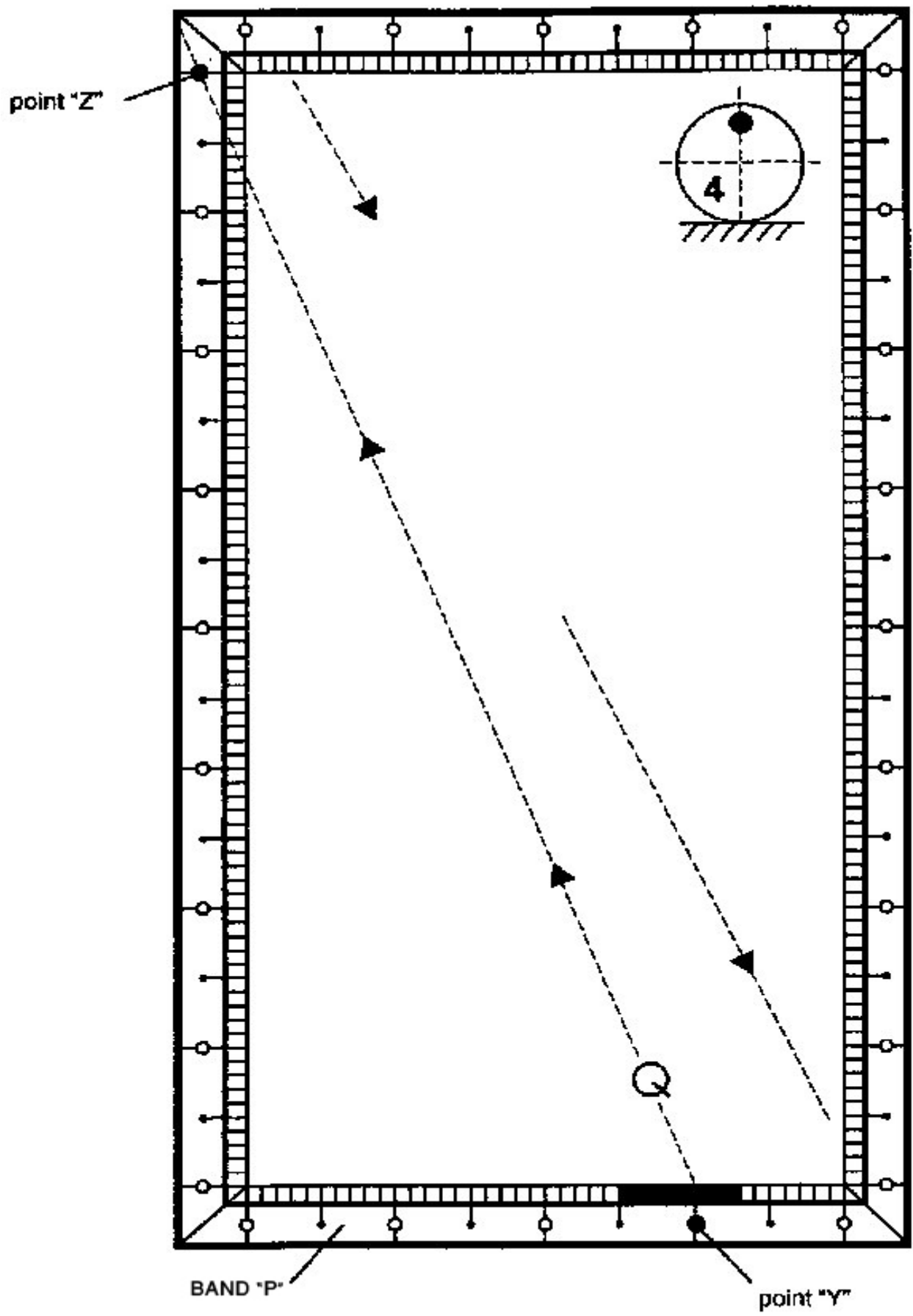
De geïsoleerde looplijn van de bal zonder zijeffect

Als ik vanaf punt "Y" met mijn speelbal kom en ik richt, met doorschiet effect op punt "Z", zal de speelbal de looplijn volgen zoals op de tekening is te zien... en dit zal de basislooplijn worden genoemd. Deze stof had ik 45 jaar geleden moeten weten.

Als uw materiaal of afstoot anders is, probeer dan uw speelbal te laten vertrekken vanuit het gearceerde gedeelte bij band "P".

De conditie van de ballen maakt een groot verschil, dus oefen deze teststoot vaak.

Als de "zeven band snelheid" wordt gebruikt, dan gaat de speelbal naar de rechterkant van punt "Y".



Het New York Bob systeem

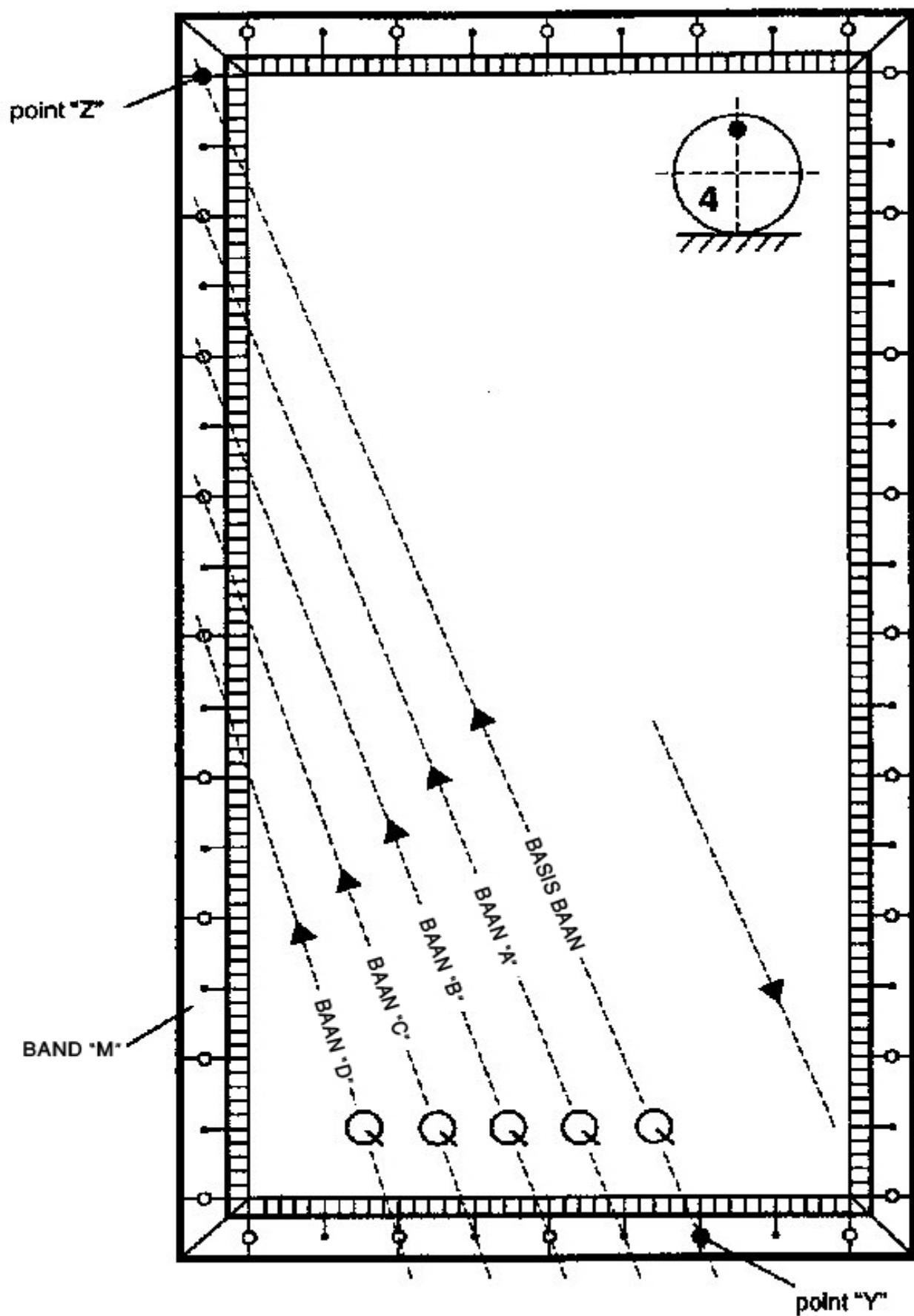
Als eenmaal het oorspronkelijke vertrekpunt van de speelbal is bepaald voor deze figuur (zoals dat op de vorige bladzijde is getoond) dan kunt u een systeem "New York Bob" genaamd gebruiken, als de speelbal op een slechte plaats ligt.

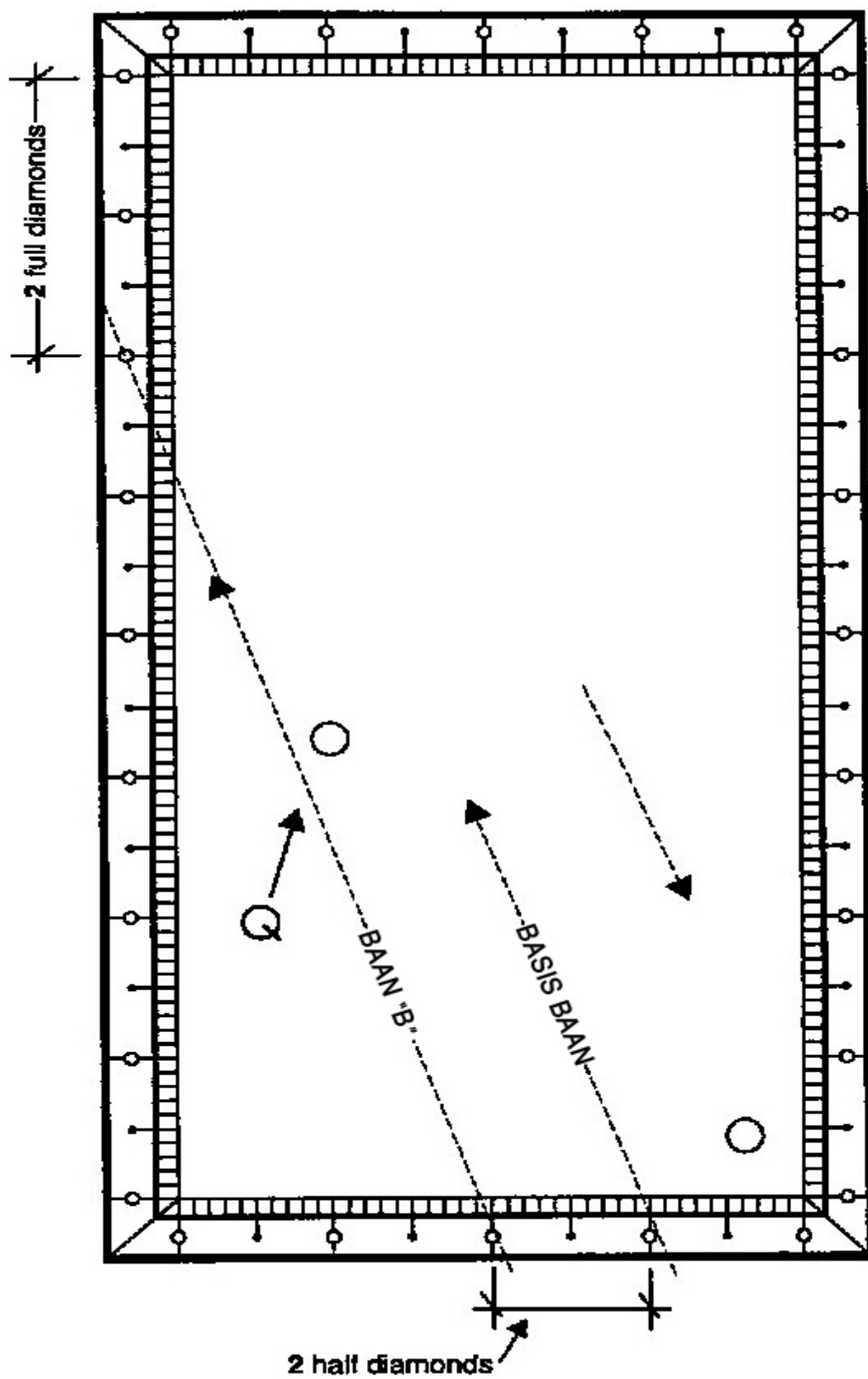
Laten we aannemen dat de ballen nieuw zijn en het biljartlaken van een recente datum en uw speelbal basis nu punt "Y" is.

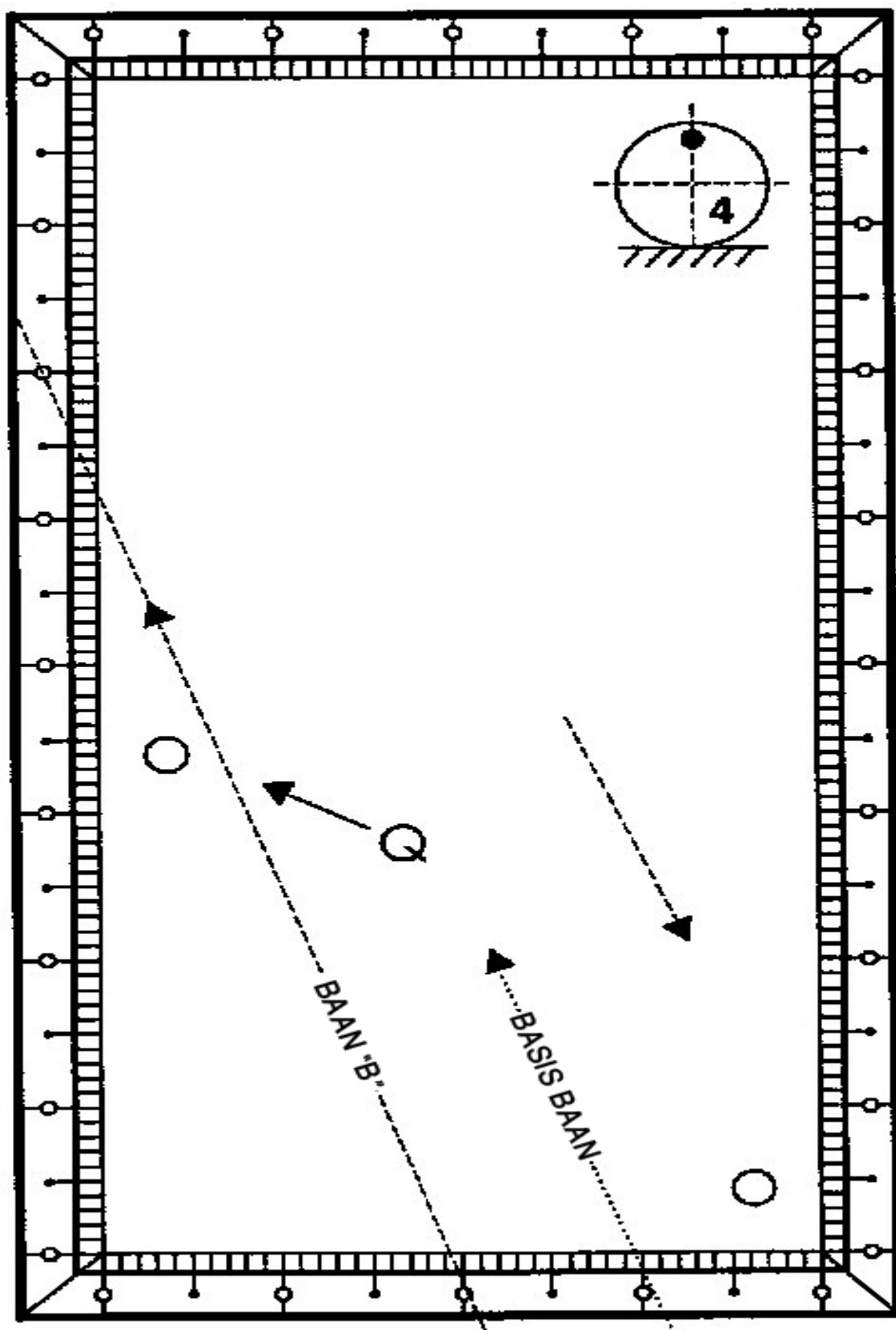
Voor iedere HALVE DIAMOND dat de speelbal van zijn oorsprong verandert naar links van punt "Y " dan is de bijstelling op band "M" EEN DIAMOND verwijderd van punt "Z"... zie looplijnen "A", "B", "C" en "D"...

De speelbal ligt op looplijn "D" vier halve diamonds verwijderd van punt "Y"... dus vier volledige diamonds van punt "Z" is de aanpassing op band "M".

Op de volgende bladzijden zijn twee voortreffelijke voorbeelden, hoe u deze methode moet gebruiken.







Het 40 Euro systeem

De professionals spelen deze figuur goed, maar de huis- tuin en keukenspelers bakken er niet veel van... ik durf erom te wedden, dat de meeste spelers niet in staat zijn, om accuraat de vereiste raakpunten voor deze looplijn te vinden...

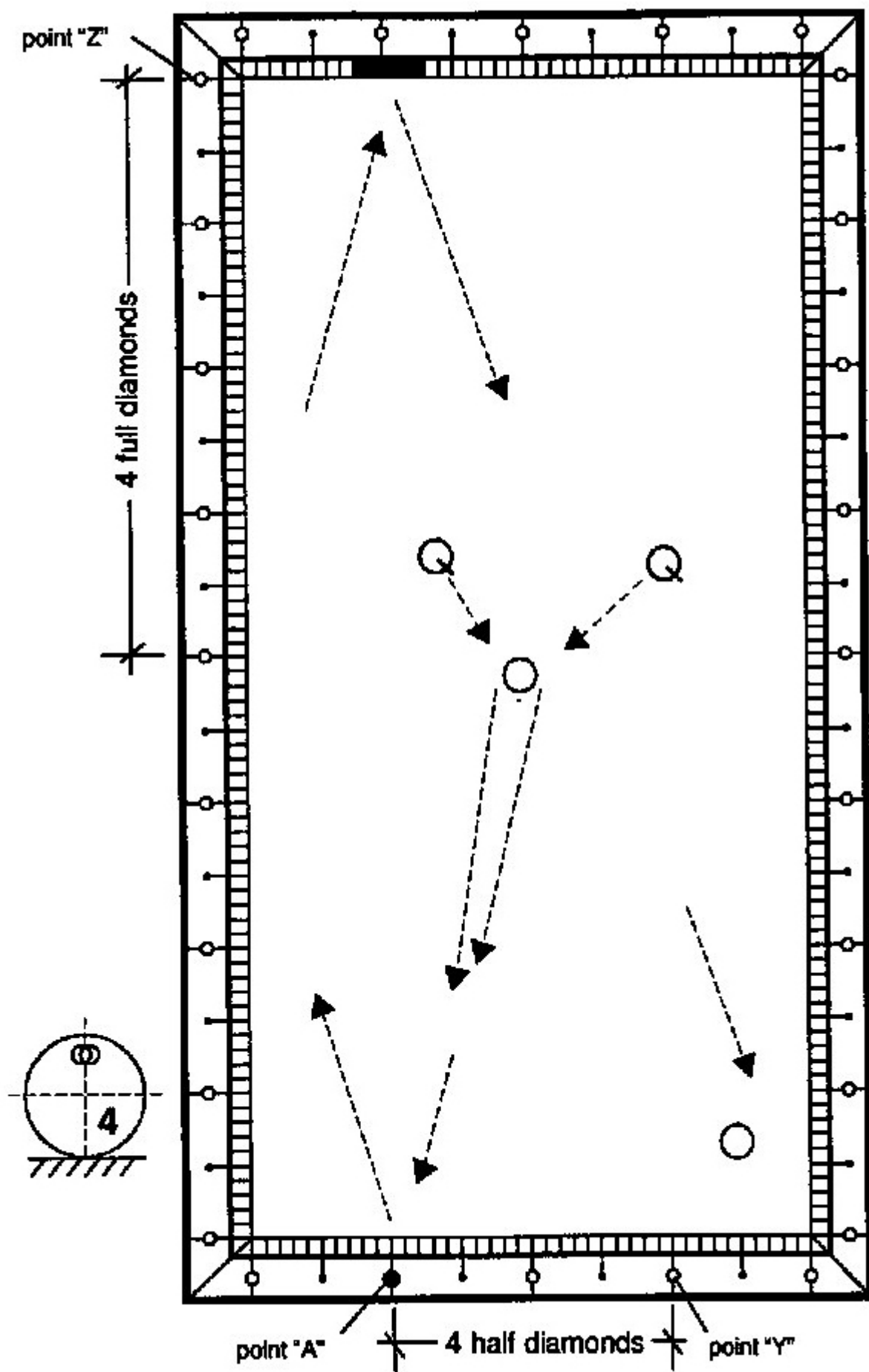
Hier is de werkwijze... bekijk de figuur en schat het raakpunt op de eerste band (punt "A")... kijk vervolgens achter dit punt en bereken het raakpunt op de lange band, met gebruikmaking van de principes die op de voorgaande bladzijden zijn getoond... als dit eenmaal is vastgesteld, schat daarna het punt op de laatste band. (het gearceerde gedeelte op de derde band). Hiermee is de hele looplijn gemakkelijk gecompleteerd.

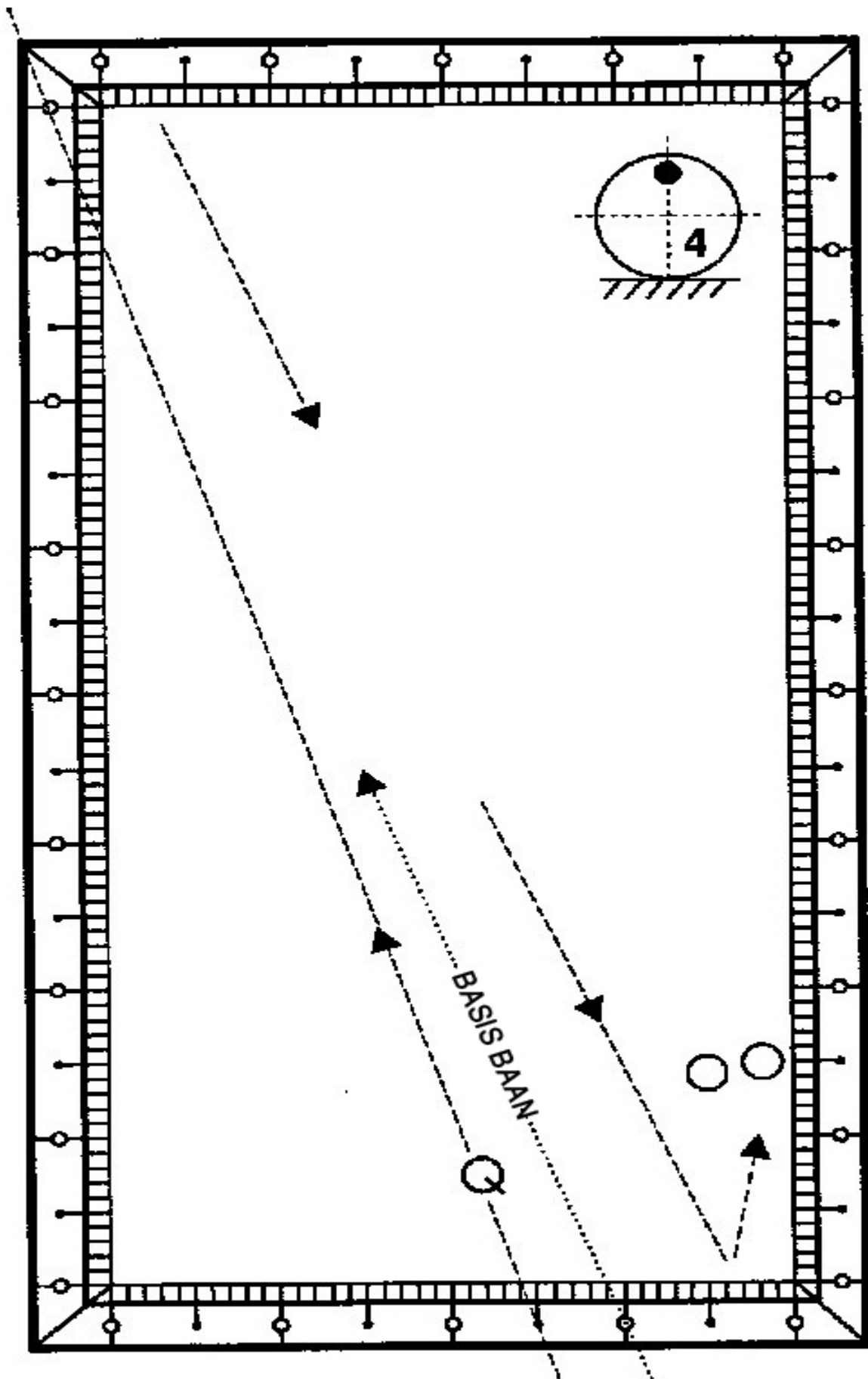
U weet dat een speelbal, die van punt "Y" naar punt "Z" loopt, dicht bij bal drie zal eindigen... punt "A" is vier halve diamonds verwijderd van punt "Y"...

Dus is het richtpunt op de lange band vier volledige diamonds verwijderd van punt "Z"... gemakkelijk niet waar?...

De speelbal kan bij beide zijden van bal twee terechtkomen... met hoogte-effect bereikt u een kleine wijziging, dus experimenteer.

Opmerking: zie bladzijden 150 en 151 voor een dubbele controle voor deze figuur.





"WOORDEN VAN EEN GROOTHEID"

"Mijn advies aan de gemiddelde biljarter is, dat hij eerst moet leren biljarten, alvorens hij andere aspecten in het spel tracht te brengen, zoals het plaatsen van de ballen voor de volgende stoot."

Torbjorn Blohmdahl

Hoofdstuk II

Enkele basis principes

Hier zijn eindelijk enkele richtlijnen voor de achterhand... en wat er met de speelbal gebeurt, als deze achterhand wordt bewogen... dit kan een nieuw gereedschap worden om uw biljartstoten te vervolmaken... experimenteer er een beetje mee... u zult merken dat u het meteen kunt toepassen.

“Ritme” zal u voor deze onontbeerlijke techniek bewust maken...

De raadgevingen van George Ashby over kuchelen en de tweede kans zal uw spel ook verbeteren.



CENTRALE BRUG

De brug waarbij de speelbal op de horizontale hartlijn wordt geraakt.

Opwaartse afstoot, neerwaartse afstoot

Gedurende de regionale wedstrijden bij "Chris's Billiards" in het voorjaar van 1993, sprak George Ashby over de afstoot... en over de neergaande en opgaande afstoot in het bijzonder en hoe dit de richting van de speelbal verandert.

De positie van de achterhand en onderarm bepaalt of je opwaarts dan wel neerwaarts afstoot. Sommige stoten zijn door het gebruik van deze kennis gemakkelijker te maken... als u zich echter van deze functies niet bewust bent, zal je een opgaande afstoot gebruiken, terwijl een neergaande afstoot gebruikt had moeten worden.

Ik denk dat het de beste manier is om dat uit te leggen door naar de illustraties op de volgende bladzijden te kijken. Onderzoek de onderarm posities voor deze twee afstoten en de neutrale positie. Gedurende mijn vijftigjarige biljartloopbaan, heeft er niemand ooit over gesproken, of een toespeling gemaakt dat dit bestond... misschien zit dit in dezelfde tas als de geheimen over atoombommen.

Afstoot posities

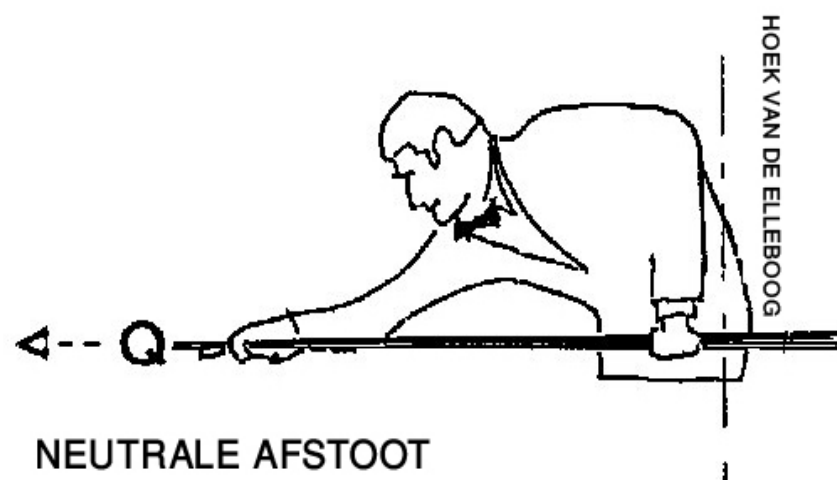
Deze drie figuren tonen de positie van de achterhand voor elke type afstoot.

Figuur "A": de achterhand wordt zodanig geplaatst, dat de onderarm evenwijdig met de tafel loopt, als de pomerans contact met de bal maakt... dit zullen wij de neutrale positie noemen.

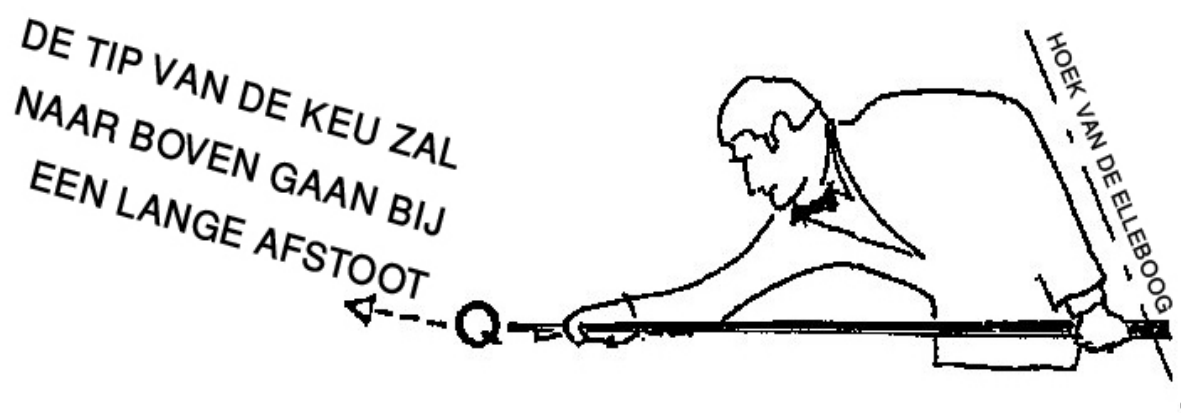
Figuur "B": de achterhand wordt hier meer naar achteren geplaatst dan bij de neutrale positie waardoor er een hoek van de onderarm ontstaat... dit creëert een opgaande lijn in het doorgaan van de keu (zie stippellijn)... dit veroorzaakt, dat de speelbal zich anders gedraagt... hierdoor slaat de speelbal korter af..

Figuur "C": de neergaande afstoot ontstaat als de achterhand naar voren wordt geplaatst en creëert een doorgaande beweging waarbij de keu naar beneden gaat. Hierdoor slaat de speelbal langer af.

Opmerking: als u een neutrale afstoot heeft gebruikt voor een bepaald figuur... en u verandert onbewust de achterhand, dan zal dit de looplijn van de speelbal veranderen... tjonge!... nog een hulpmiddel om het leven te veraangename... er volgen nog enige voorbeelden.



FIGUUR "A"



OPWAARTSE AFSTOOT

FIGUUR "B"



NEERWAARTSE AFSTOOT

FIGUUR "C"

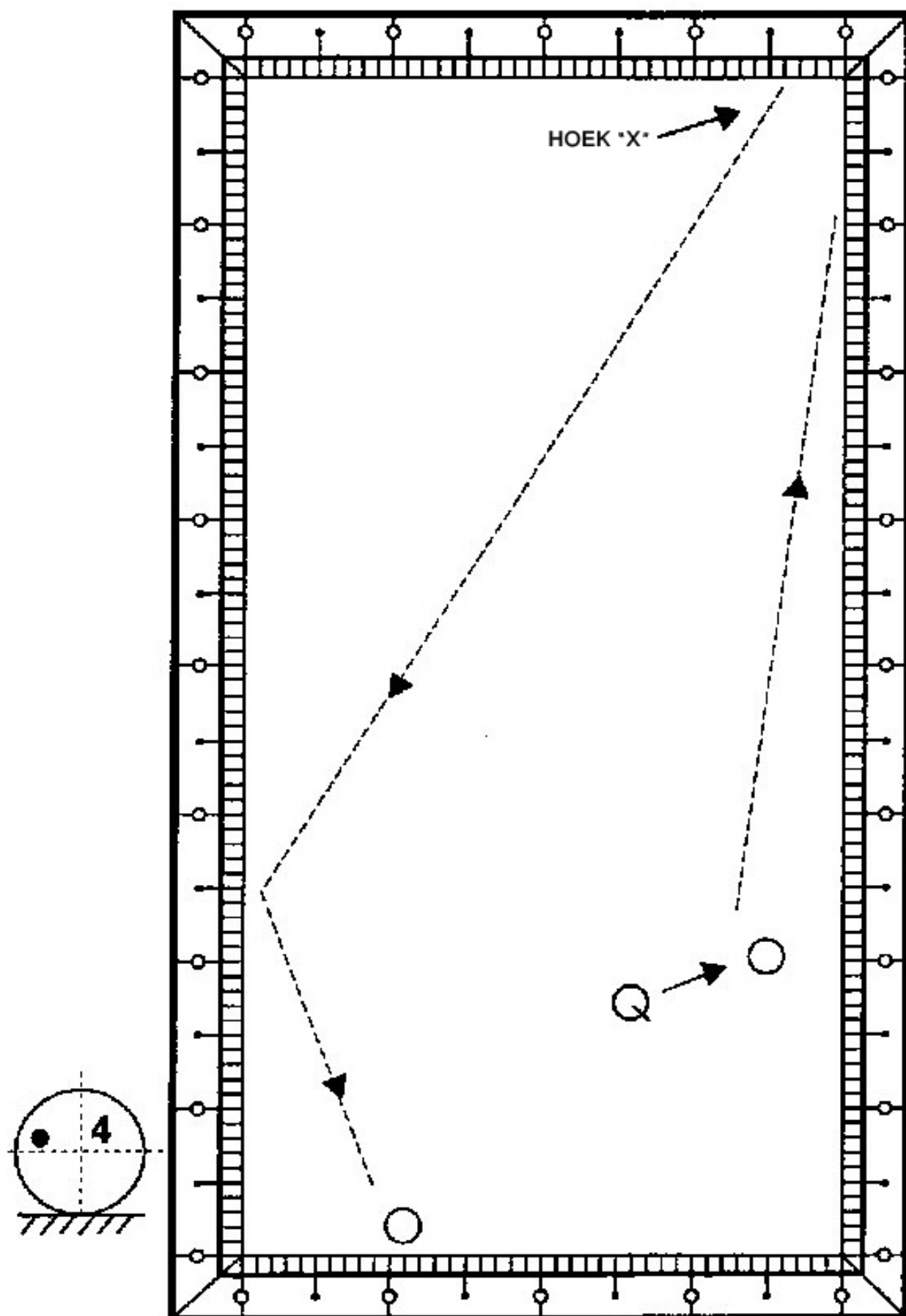
De afstoot met een opgaande beweging voor grote hoeken

Hier is een gewoon figuur dat nu met de opgaande afstoot gemakkelijker te maken is. Het lijkt onmogelijk om de speelbal met mee-effect zover te krijgen... met trekeffect etc. is het moeilijk... bij gebruikmaking van de opgaande afstoot lijkt het wel tovenarij dat de speelbal een dergelijk lange baan beschrijft en het maakt hierdoor de zaak eenvoudiger.

Deze afstoot beperkt de bewegingen van de speelbal zoals een gekromde lijn, het glijden etc.... en natuurlijk verkort dat de hoek.

De neutrale en de neergaande afstoot raakt de eerste band met een langere doorgaande richting vanaf bal twee... zodoende zal hij de eerste band verder van hoek "X" raken... hij maakt een geringe gekromde lijn vanaf bal twee en zal daarbij een kortere hoek bewerkstelligen... het lijkt niet veel, maar dit kleine verschil betekent veel...

Opgaande afstoten helpen om ieder figuur te verkorten... en het helpt de stoot ook vanaf het moment dat de zijwaartse beweging van de speelbal wordt geminimaliseerd... misschien bent u een speler met een opgaande afstoot en dat is in orde... maar kijk uit voor de positie van uw achterhand... iedere verandering kan de figuur bederven.



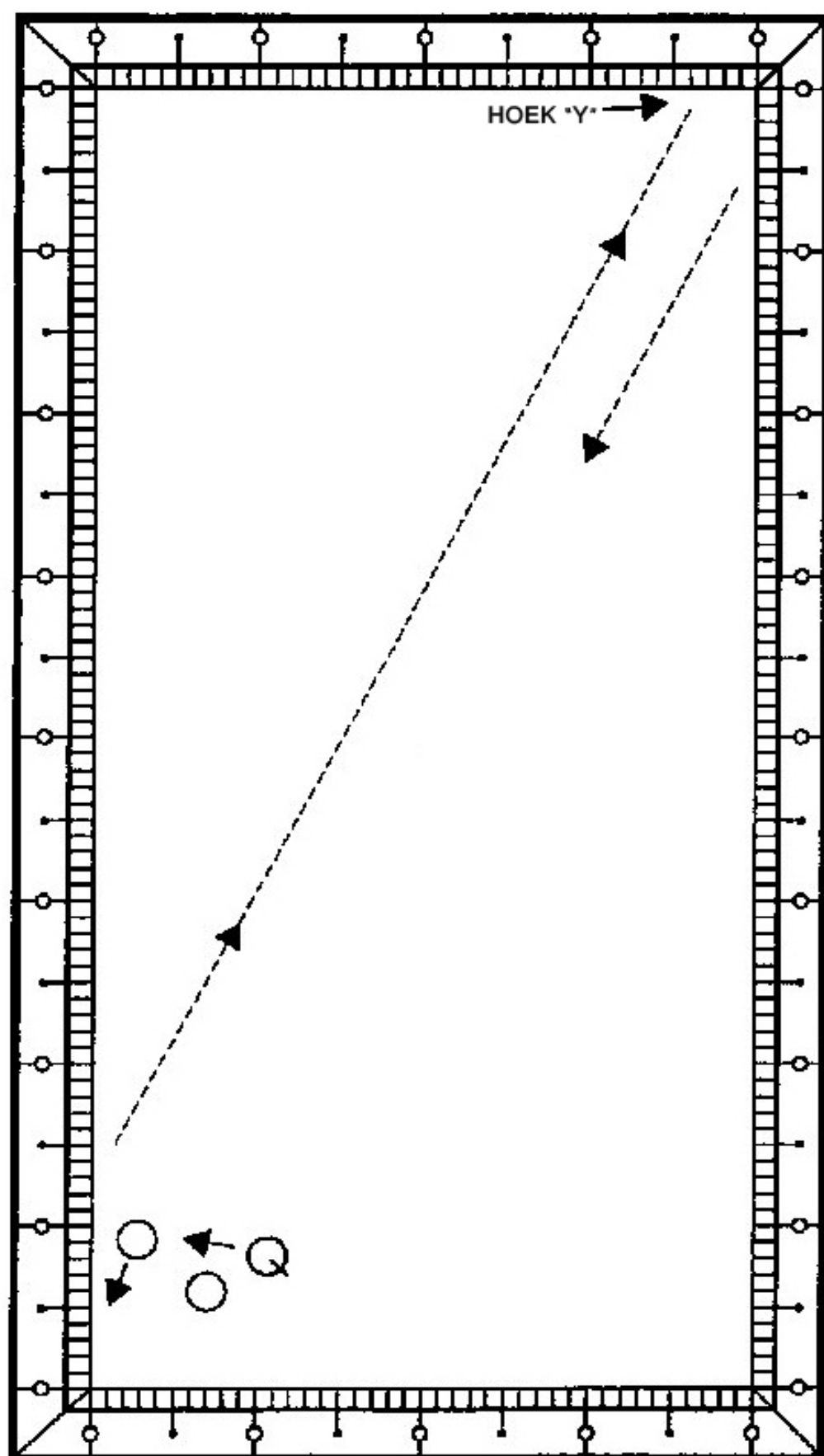
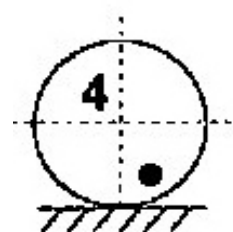
De afstoot voor een lange hoek met neergaande beweging

Sommige spelers, zoals George Ashby, zijn van nature spelers met een neergaande afstoot... en dit is goed... Ceulemans raakt de speelbal in de neutrale positie...

Bij dit voorbeeld moet de speelbal de korte band bij hoek "Y" raken, om deze carambole te maken... dit is alleen maar mogelijk met een neergaande afstoot omdat de doorgaande beweging langer is en bovendien krijgt de speelbal een gekromde lijn naar de eerste band.

Bij deze speciale opstelling zal bal twee net uit de klots worden gespeeld... dus is er een heel dun aanspelen van bal twee vereist... de neutrale en opgaande afstoot maken de looplijn van de speelbal korter en mist daardoor de korte band bij hoek "Y".

Neergaande afstoten helpen bij het verlengen van ieder figuur... maar de zijwaartse beweging van de speelbal is heviger... en kan ongewenste raakpunten veroorzaken.

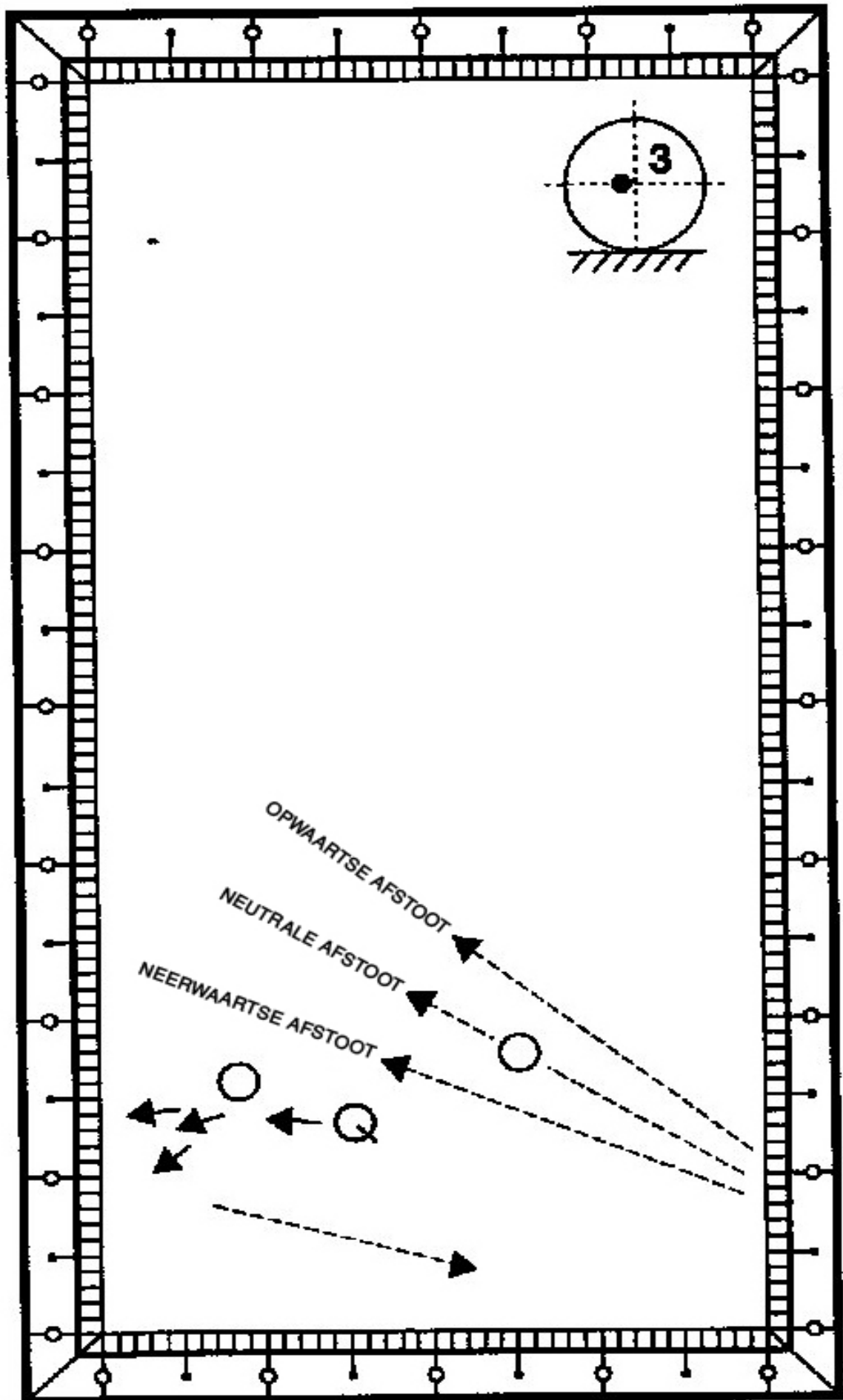


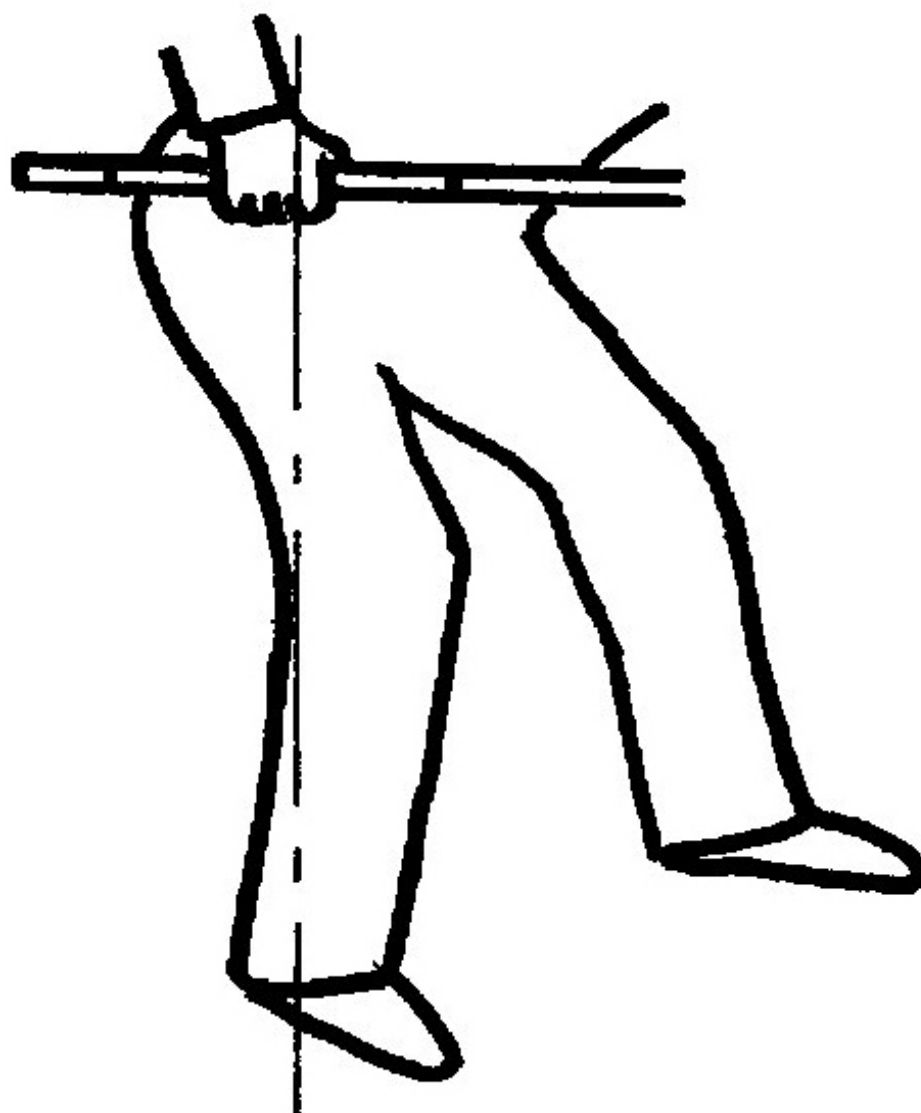
De eenvoudige korte hoek afstoot

Hier zijn de looplijnen voor een eenvoudige korte hoek figuur getoond... waarbij de opgaande, neergaande en neutrale afstoten worden gebruikt... alle gedeeltes van de figuur zijn standaard, slechts de achterhand wordt veranderd.

De speler moet een aantal standaards gebruiken die hij zich kan herinneren... hier wordt u met een veelvoud aan keuzes om te raken zoals effect, snelheid etc. geconfronteerd... dus als eenmaal het raakpunt op bal twee, het effect op de speelbal, de snelheid, de doorgaande beweging en de hoek van de keu is vastgesteld, (vergeet niet de plaats waarop u de achterhand moet plaatsen!)... dan zullen al deze zaken de looplijn van de speelbal bepalen... en de speler wordt vaster in het maken van deze figuur.

Dit is de BASIS VOORBEREIDING zoals ons dat niet wordt geleerd... en met een beetje discipline en concentratie, zal het een natuurlijk onderdeel van uw spel worden.



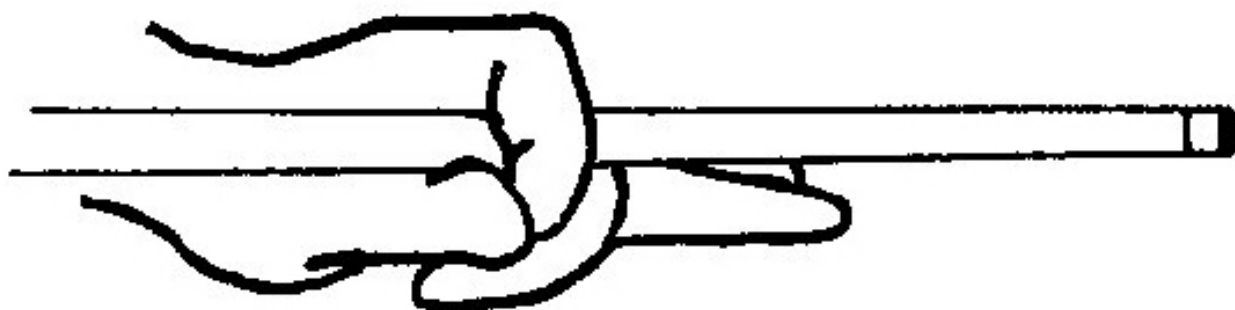


VOETENSTAND BIJ NORMALE AFSTOOT

De achterhand

Toen aan Bill Maloney over de eerste beginselen van de achterhand plaatsing en de pols werd gevraagd zei hij: "ik haat het om alles over een kam te scheren", maar...

1. Een losse achterhand zal de baan van de speelbal, na botsing met bal twee, verlengen... heel goed voor figuren waarbij de speelbal een grote afstand af moet leggen.
2. Een vaste achterhand zal de baan van de speelbal, na botsing met bal twee, verkorten... de afstand die de speelbal aflegt zal minder zijn.
3. Meer pols zal meer actie van de speelbal veroorzaken... dat is het beste voor tollende figuren met effect, diepe trekstoten, volledig doorgaande bewegingen... etc.
4. Minder actie van de pols geeft minder actie van de speelbal... dat is goed voor figuren die een korte hoek nodig hebben, figuren zonder zijeffect etc.



LAGE AFSTOOT PLATTE KEU

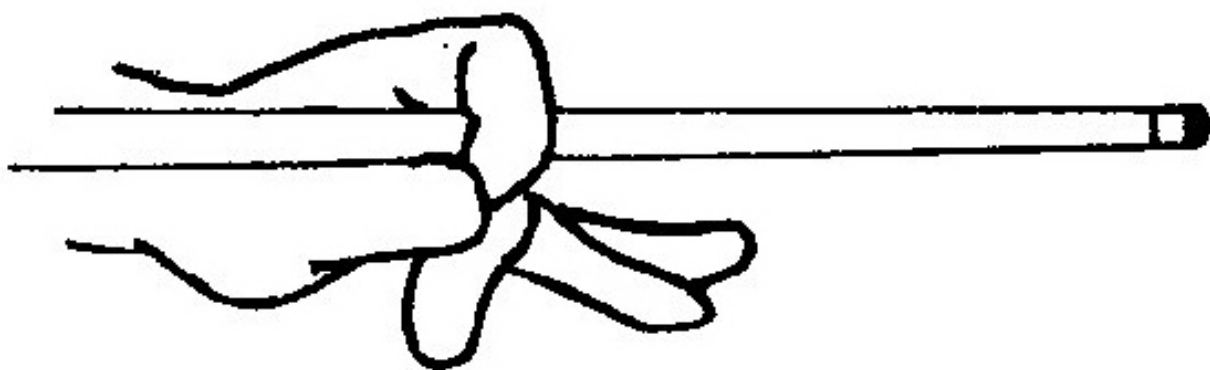
Kuchelen

Als het kritieke figuur eraan komt, is er een neiging om nerveus te worden en te gaan kuchelen... dit is een mentale conditie en gaat niet gemakkelijk over. Het maakt de concentratie echter gecompliceerd.

Enkele karakteristieken van deze hoedanigheden zijn:

1. Een trekkende afstoot waardoor er geen doorgaande beweging ontstaat, als deze doorgaande beweging juist vereist is.
2. Het kan ook de stoot verstarren waardoor er niet een vrije "swing" wordt gebruikt.

George Ashby zegt dat een mechanische benadering plaats kan vinden om deze nervositeit te voorkomen door een opgaande afstoot of een korte afstoot, dan wel beiden te gebruiken... vestig vervolgens uw aandacht op de nieuwe looplijn ten einde niet te verstarren.



HOGE AFSTOOT PLATTE KEU

Ritmes

"Geef de keu een aantal voorbewegingen voordat de speelbal wordt geraakt... er zijn spelers die plotseling deze beweging onderbreken voordat de bal wordt geraakt of stoppen de hele beweging... dit is karakteristiek voor een foute afstoot."

** Raymond Ceulemans*

"Het lijkt wel een geheim dat een speler RITMES moet leren... het is belangrijk om de bal op hetzelfde moment te raken dat u het juiste ritme aanvoelt... het lijkt alsof alle topspelers dit weten... en toch is het niet in de boeken te vinden."

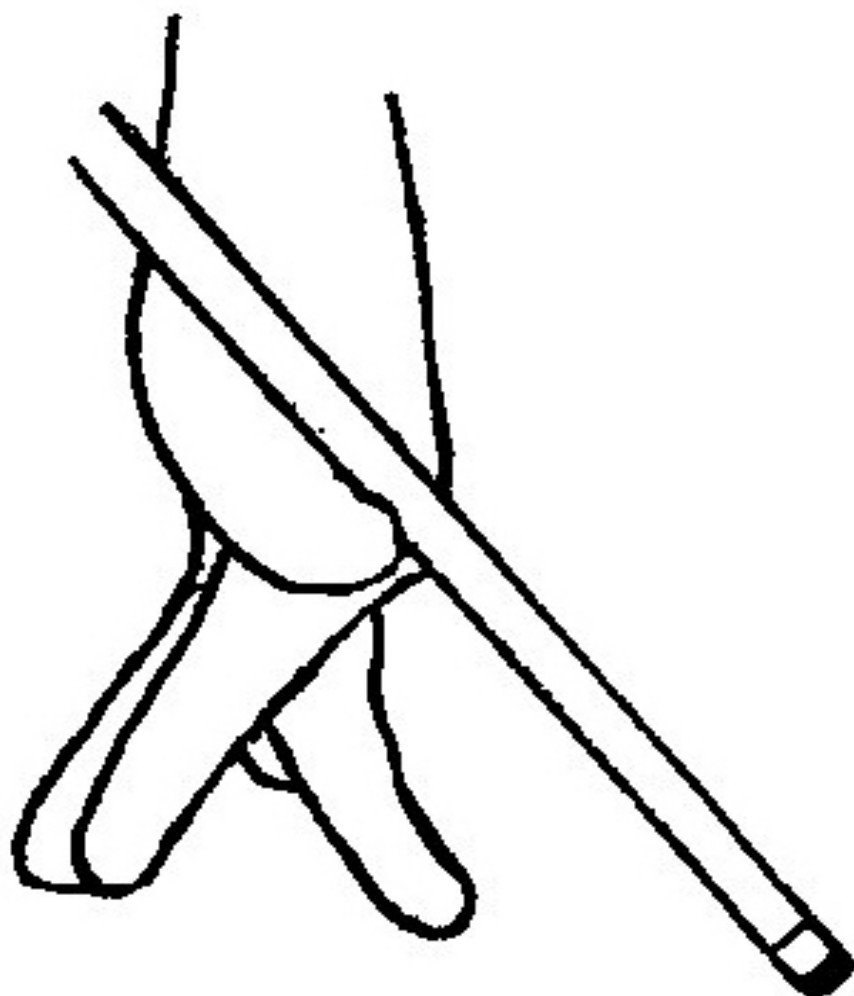
*** Harry Sims*

"Na het bekijken kan ritme best wel eens het tweede vereiste zijn voor het hele biljarten. Speel niet te snel, maar treuzel ook niet. Zoek een comfortabel tempo en blijf daarbij. Misschien is uw spel in dit opzicht voor verbetering vatbaar."

**** George Fels*

Opmerking: zie bladzijden 190 en 191 voor meer informatie over dit onderwerp.

- * bladzijde 42 van het boek van Ceulemans " Mr.100 "
- ** de videoband van Dan Segal
- *** bladzijde 36 uit "Billiard Digest " van februari 1991.



AFSTOOT OVER EEN BAL

"WOORDEN UIT DE HEMEL"

Op een keer vroeg ik aan onze kampioen, hoe hij aan al zijn biljartkennis kwam... zijn antwoord was... "Ik oefen en leer elke dag."

Sang Lee

Hoofdstuk III

Halftollende figuren

Dit hoofdstuk bevat een tegeneffect methode die bewondering zal oogsten bij uw tegenstander... U zult het niet geloven hoe precies dit werkt, als u deze stof in u hebt opgenomen.

Het eerste figuur bij de laatste band, is nog een figuur, waardoor het lijkt alsof u een beroepsspeler bent... en het is gemakkelijk toe te passen.

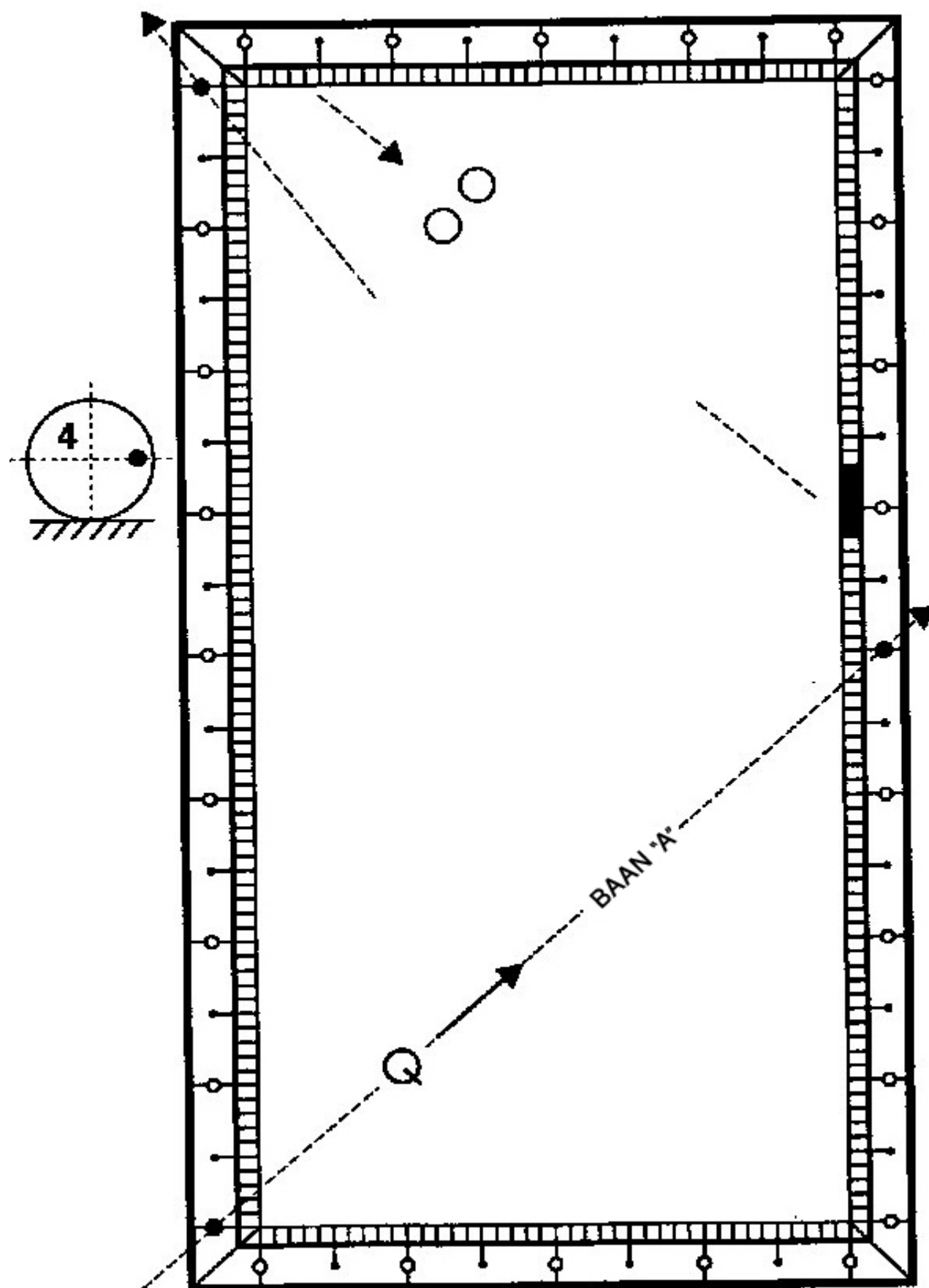
Het halftollende figuur bij de lange hoek is één van mijn favorieten en is werkelijk een "plus" figuur... en hij komt heel vaak voor...

Dit 3.6 systeem vermindert de moeilijkheid van dit type figuur... ik hoop dat deze figuur ook uw favoriet wordt.

Een tegeneffect looplijn

Plotseling kwam dit systeem bij mij op gedurende een vliegreis van Chicago naar Cocoa Beach.... Wij kennen allemaal de "A" looplijn en waarschijnlijk zou het gewerkt hebben, zodra de speelbal in de buurt van de hoek kwam... ik heb niet vaak dit iemand zien proberen, als de speelbal slecht lag...

De speelbal heeft een doorschiet effect na de tweede band... een doorgaande afstoot is vereist en natuurlijk maximaal tegeneffect... teneinde effect te ontwikkelen moet je zacht stoten waarbij je nauwelijks de vierde band bereikt.



Looplijnen van tegeneffect

"A" looplijn was bekend... ik vond toen de "E" looplijn om punt "X" te raken... snelheid, effect, afstoot, horizontale keu, het raakpunt van de pomerans zijn alle standaard...

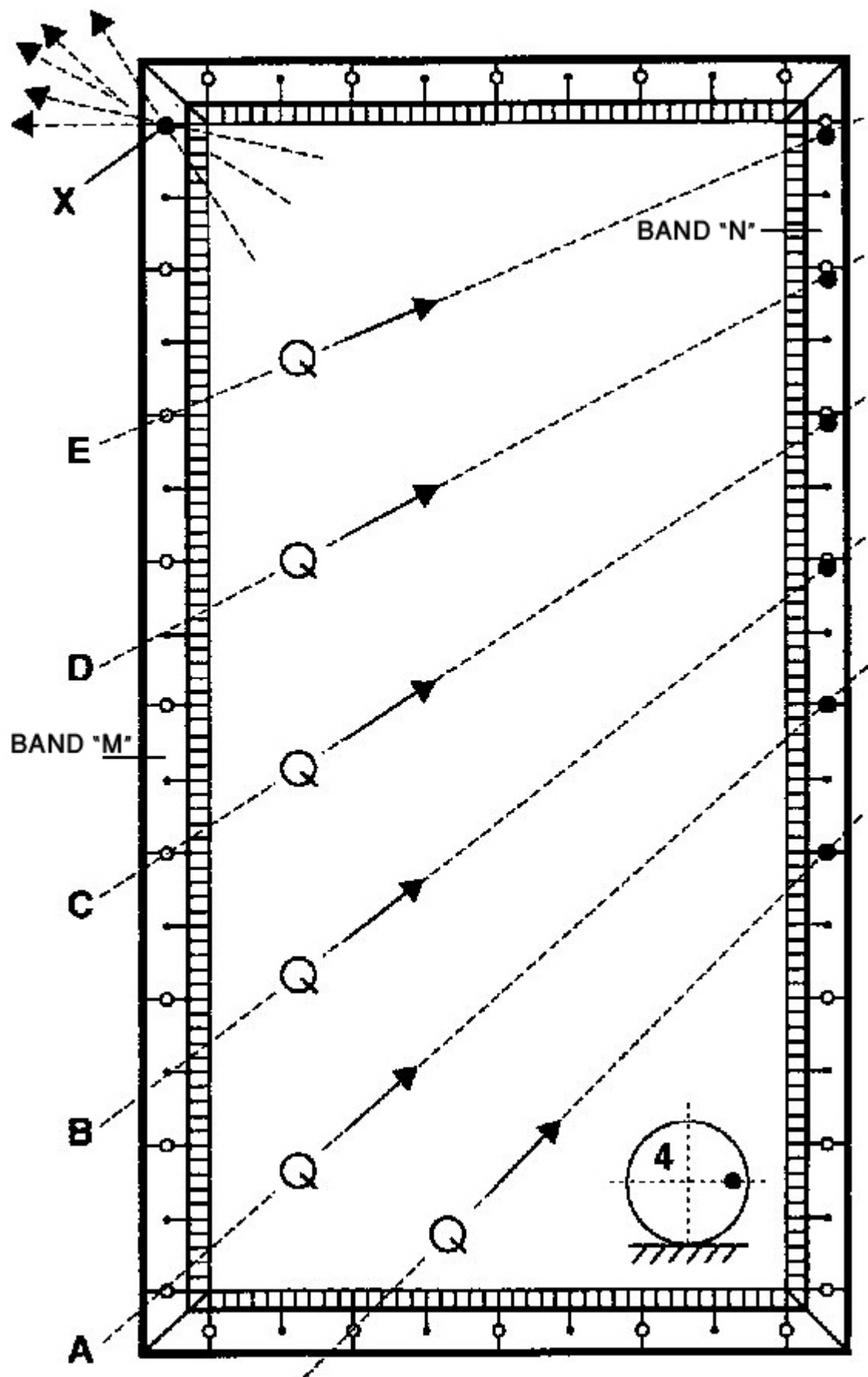
Het was slechts een kwestie van de verhouding te vinden tussen de looplijnen tussen "A" en "E"... of bij benadering 1.5 diamond op band "M" voor iedere diamond band "N" voor de verhouding... mijn tafel had een kleine aanpassing nodig en was niet precies 1.5 tot 1. (zie tekening)...

De looplijnen van de derde naar de vierde band zijn hier nu getoond en variëren afhankelijk van het materiaal... probeer deze raakpunten op de vierde band bij uw tafel te vinden en onthoud ze...

Als uw materiaal er niet geschikt voor is en u hebt oude ballen dan zult u met ieder systeem moeilijkheden hebben... maar nieuwe ballen zullen helpen.

Opmerking: Controleer nauwkeurig de KROMMING VAN DE SPEELBAL naar de eerste band en merk op hoe dit een fout geeft in het raken van de tweede band... Ik gebruik maximaal zijeffect, met een klein beetje hoogte-effect als raakpunt op de speelbal.

Is dit geen eenvoudig systeem om te ontdekken???... omdat ik deze figuur nooit heb zien gebruiken, als de speelbal op slechte plaatsen ligt, zal ik moeten toegeven dat dit niet alom bekend is...



Gebruikmaken van tegeneffect looplijnen

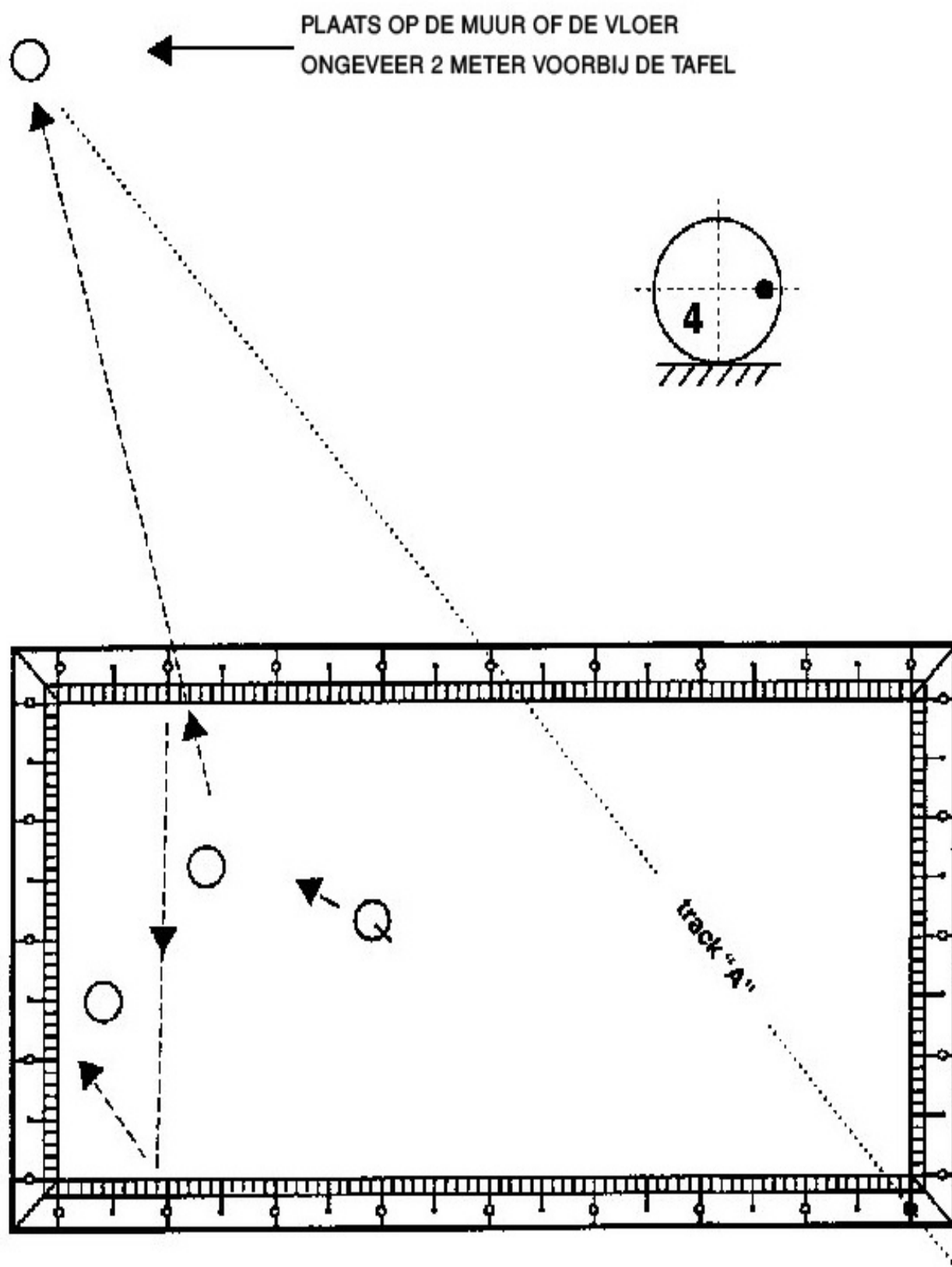
Op de volgende bladzijden zijn drie voorbeelden, hoe u deze tegeneffect looplijnen kunt gebruiken... elk voorbeeld lijkt hetzelfde, maar is verschillend... in alle gevallen is de keuze van de figuur een tegen effectstoot, waarbij de tweede bal, naar de eerste lange band loopt.

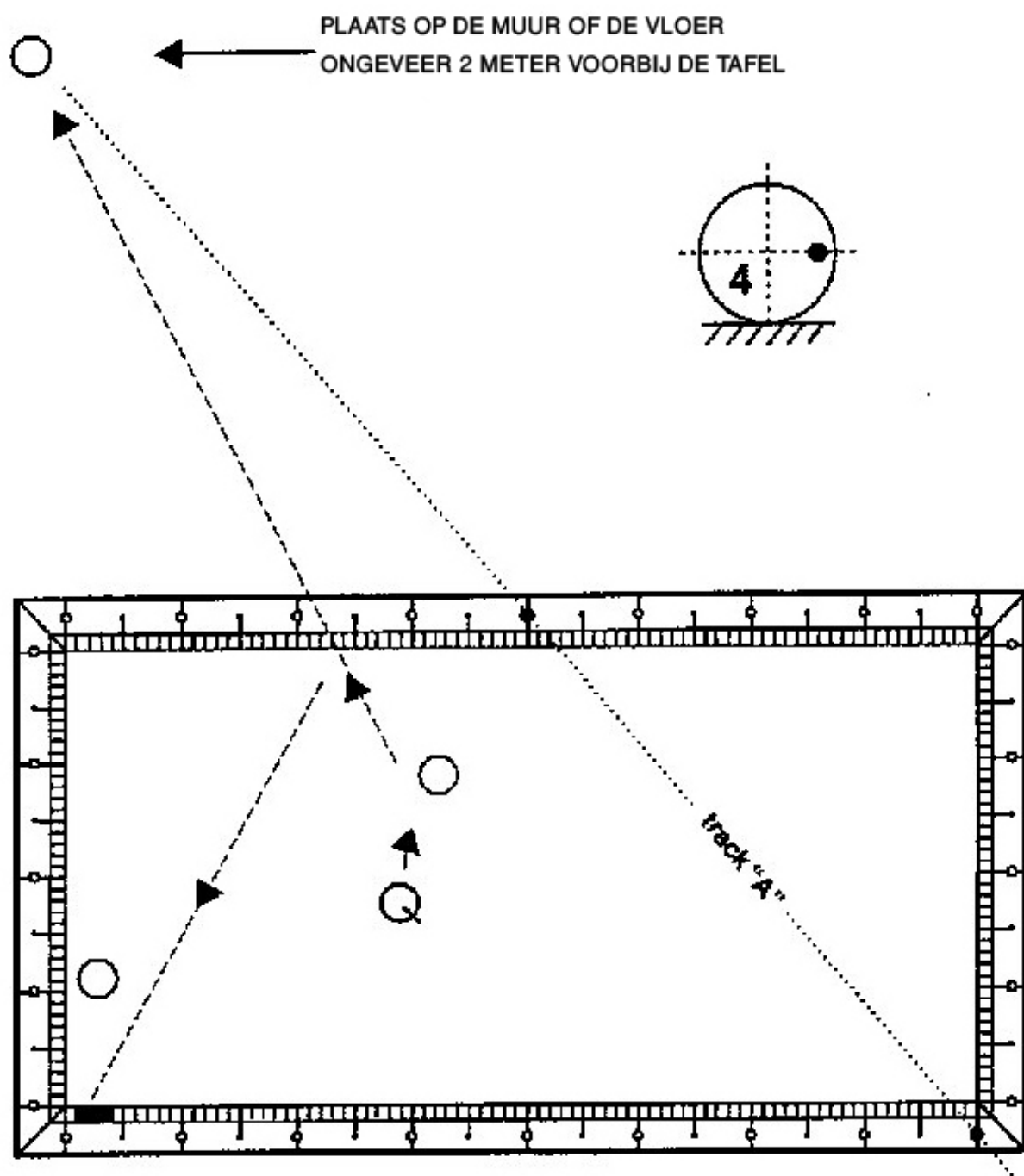
Deze basis looplijnen kunnen worden gebruikt met het alom bekende "plek op de muur"... als u behoorlijk accuraat kunt zijn, dan is de plaats ongeveer twee meter dertien van de tafel af.

Door te kijken naar de "A" looplijn wordt deze plek op ongeveer twee meter dertien van de tafel gelokaliseerd.

Als dit punt eenmaal is gelokaliseerd, dan richt u op deze plek zodat u caramboleert vanaf de tweede bal... overtuig u ervan dat het raakpunt bij de eerste band gemarkeerd is.

Indien nodig... moet u de snelheid regelen.





De eerste looplijnen bij de laatste band

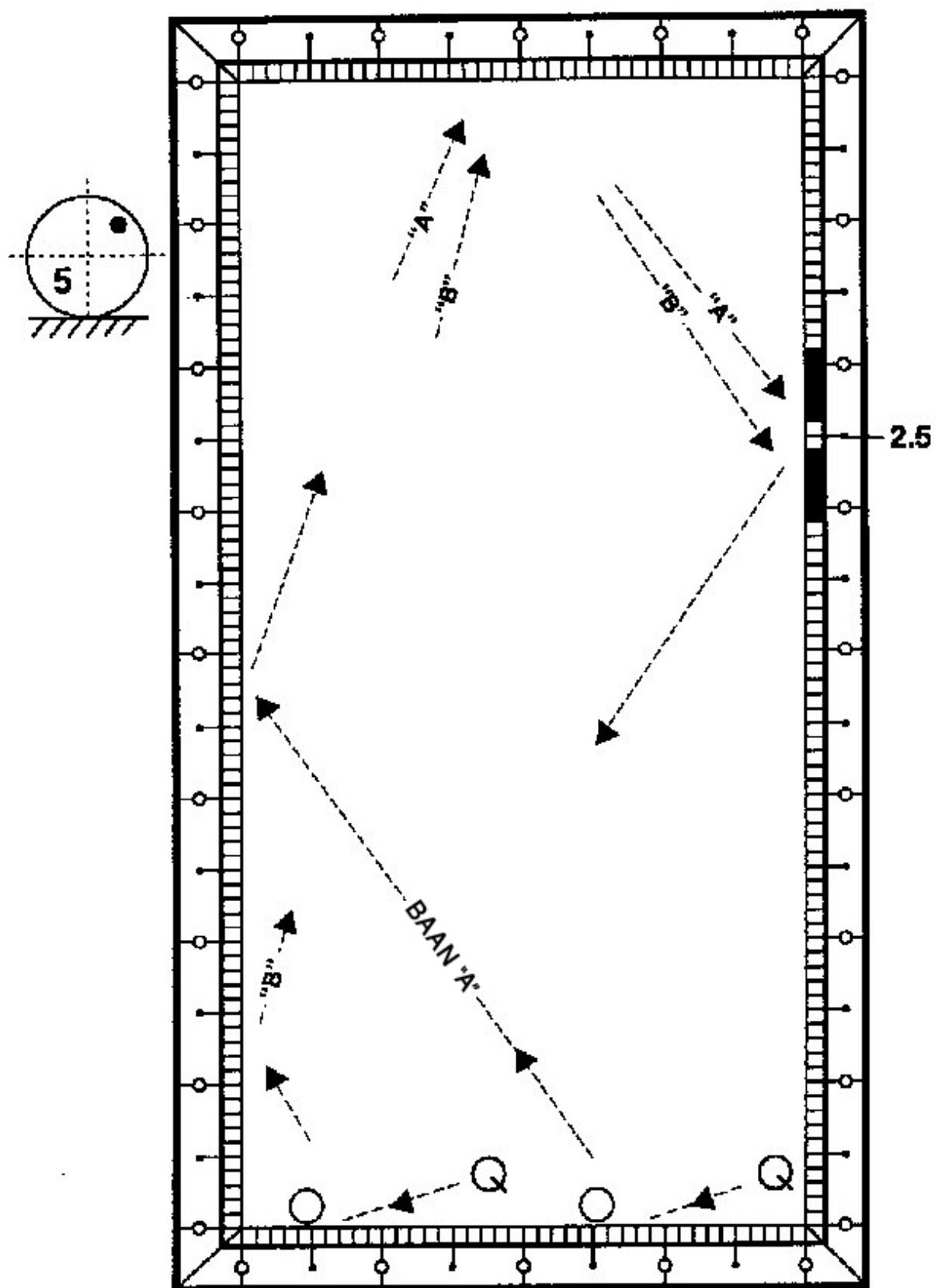
De eerste figuren bij deze band hebben looplijnen, die enigszins voorspelbaar zijn...

Afstoot, effect, het raakpunt op de speelbal, het raakpunt op bal twee en de snelheid zijn alle standaard.

Ik heb 2.5 als het raakpunt van de derde band jaren lang gebruikt, maar dit is gewijzigd, afhankelijk vanwaar de tweede bal ligt... zie tekening.

Looplijn "A" en "B" hebben verschillende tweede bal locaties en geringe verschillen bij de raakpunten bij de derde band.

Dit eerste figuur bij de band raakt bal twee nogal vol met een doorgaande afstoot (een horizontale keu)... waarbij bij de speelbal tollend effect is gebruikt.



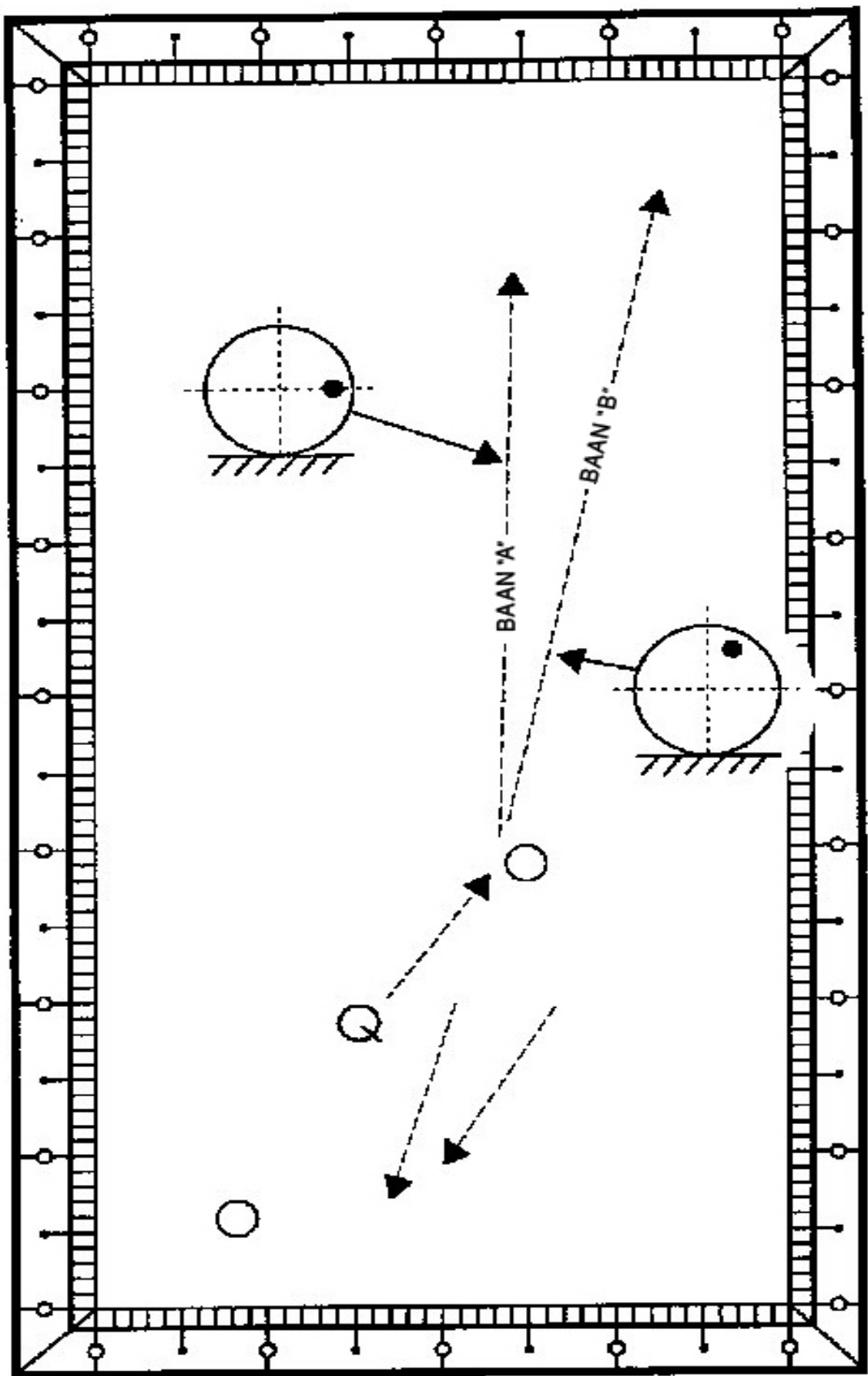
Lange hoek halftollend effect

Er is iets fascinerends bij het geven van maximaal effect aan een speelbal en gebruik maken van een maximale hoek... het lijkt gemakkelijker... en er is meer speelruimte bij het raken van de tweede bal.

Richard Bitalis heeft een voorkeur voor deze figuur... en vele figuren van Sang Lee gebruiken deze benadering.

Dit voorbeeld laat twee banen zien, "A" & "B"... bij de "A" looplijn gebruikt men maximaal effect... bij de "B" looplijn gebruikt men minder effect en heeft een ondiepere hoek.

Op de volgende bladzijden zal de methode die meer accuratesse geeft ontwikkeld worden, als er maximaal effect gebruikt wordt.



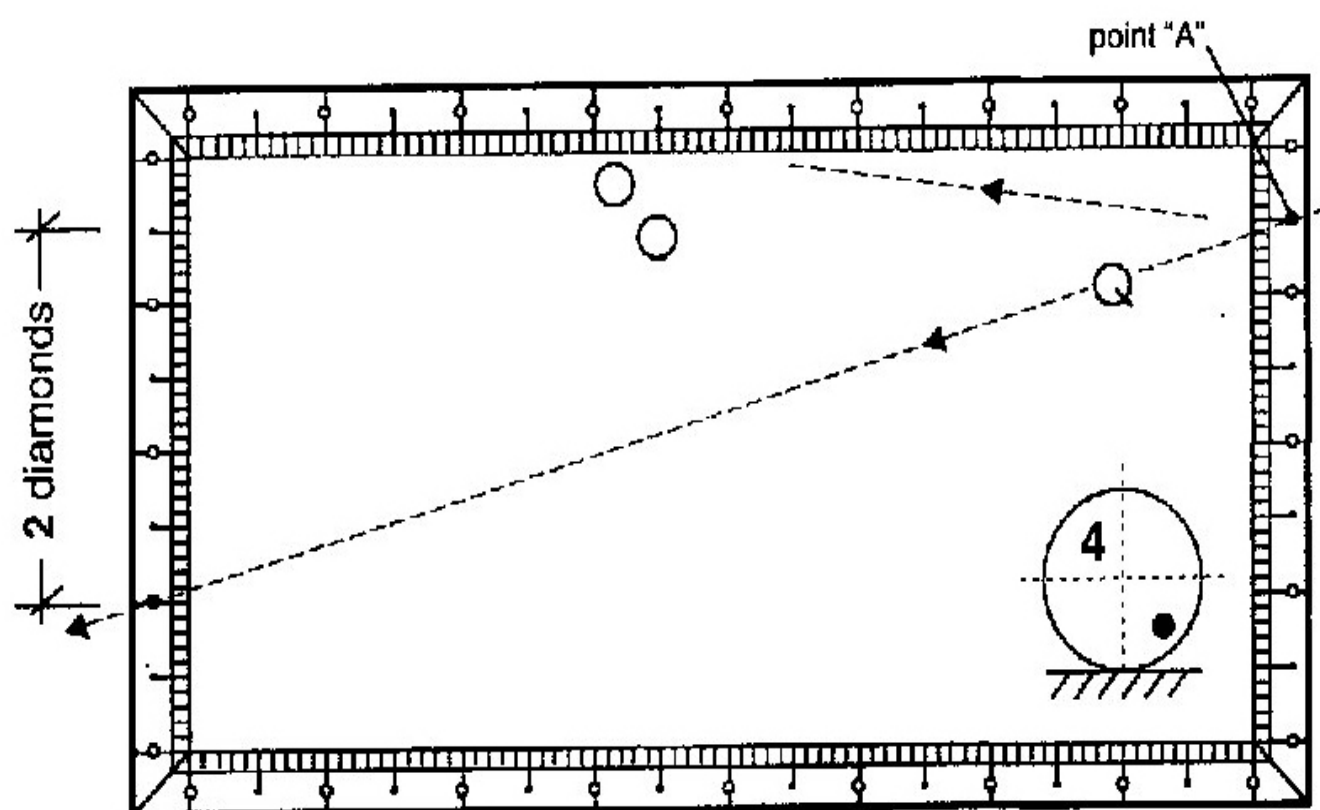
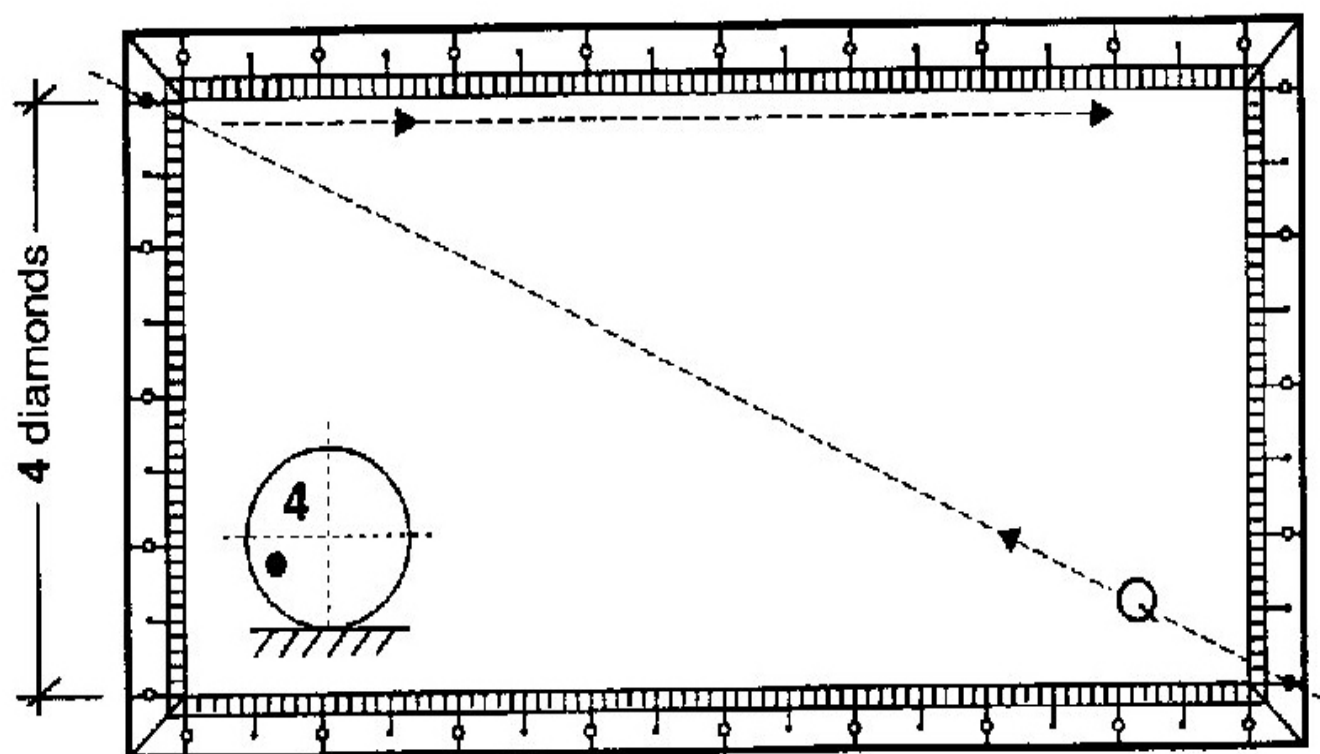
Looplijnen met maximaal effect

Deze twee illustraties tonen, indien er gebruik gemaakt wordt van de "door de diamond" methode, dat een totaal van VIER DIAMONDS de spreiding is bij het gaan van eind van de band tot het eind van de band... dit is een figuur met een volledig doorgaande beweging met maximaal effect...

Dit totaal van vier diamonds kan elke combinatie in totaal van vier zijn... soms zijn alle vier diamonds op een einde van een band en nul op de andere... of twee diamonds zijn op het einde van de band en keren twee diamonds terugwaarts naar de plek waar de speelbal bij de band lag... zoals punt "A" toont op het onderste diagram.

Controleer uw uitrusting... het glijden van de bal, het laken etc. deze zaken zullen de resultaten beïnvloeden... dus pas het aan.

Opmerking: De looplijnen zullen bij een tafel die veel glijdt langer zijn.



De nummers van de punten bij de band

Dit voorbeeld verschilt vanaf het moment dat de looplijn is: einde van de band... naar de lange band... naar het einde van de band... en als u hierbij de "door de diamond" methode gebruikt is dat omslachtiger... het is gemakkelijker de neus van de band te gebruiken, in plaats van de diamonds voor de mikpunten.

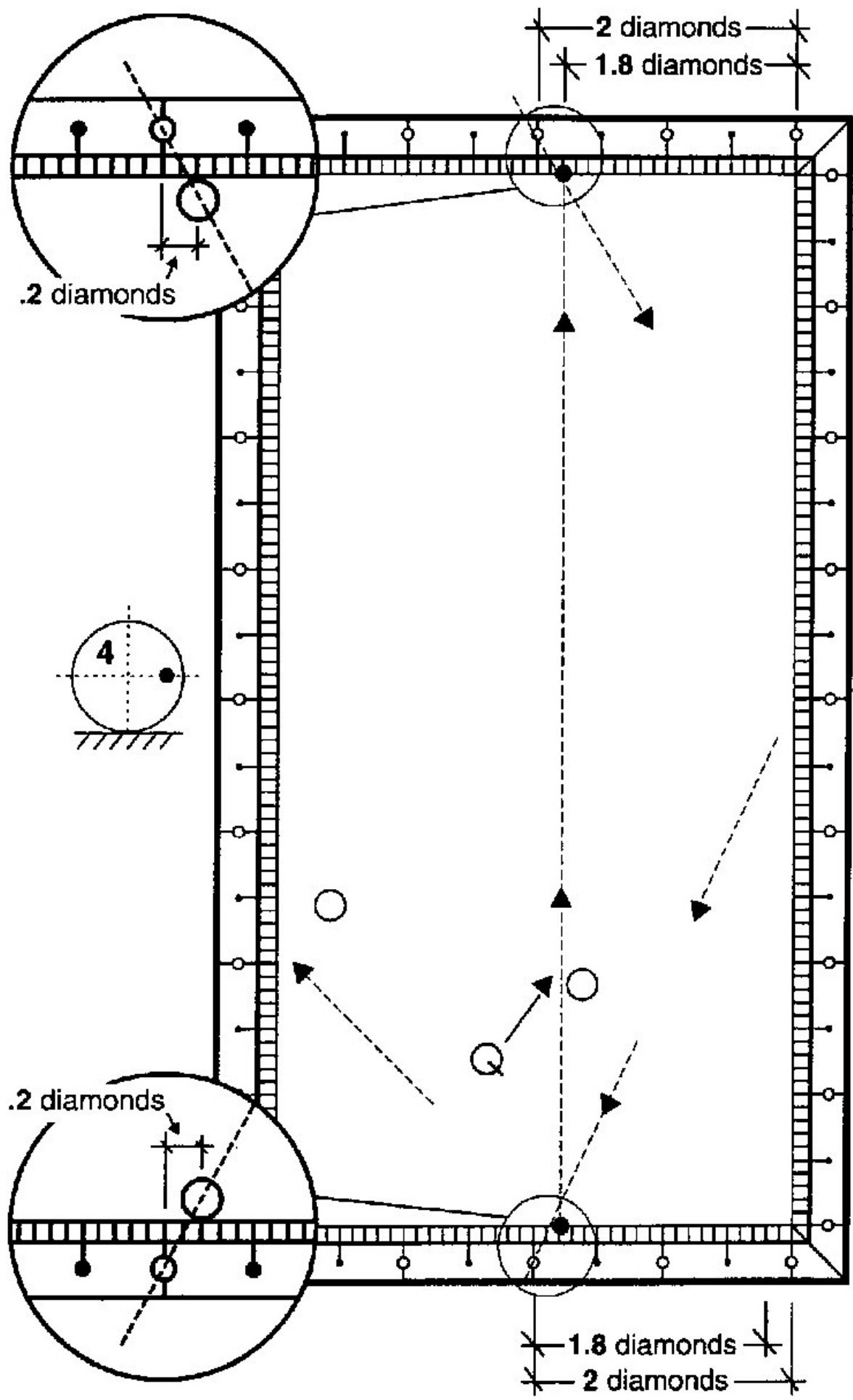
Dit voorbeeld heeft, als u "door de diamond" heen speelt, een totaal van vier diamonds op het einde van de banden om deze carambole te maken.

Wanneer u een andere richting aanneemt naar de punten bij de band is het totaal van het einde van de band nummer 3.6 in plaats van 4.0. De uitvergrote inzet laat zien waar de speelbal de neus van het einde van de banden treft.

Aangezien dit voorbeeld dezelfde figuur is als getoond op de vorige bladzijden, is het aannemelijk, dat dit voorbeeld voor zichzelf spreekt.

U zult niet geloven hoe vaak deze figuur ontstaat... of de variaties erop... zoals een 6-banden variatie... welke dikwijls lijken te ontstaan.

De hoek waaronder de speelbal, bal twee treft is belangrijk... aangezien sommige stoten meer effect op de speelbal hebben veranderd dit de hoek van de derde naar de vierde band.



3.6 Voorbeeld II

Dit voorbeeld schat het raakpunt bij de derde band bij punt "V", en we maken gebruik van veel effect, waardoor hij over het biljart zou tollen...

Hier gebruiken wij de neus van de band als mikpunt en met een totaal van de nummers van het eind van de band van 3.6.

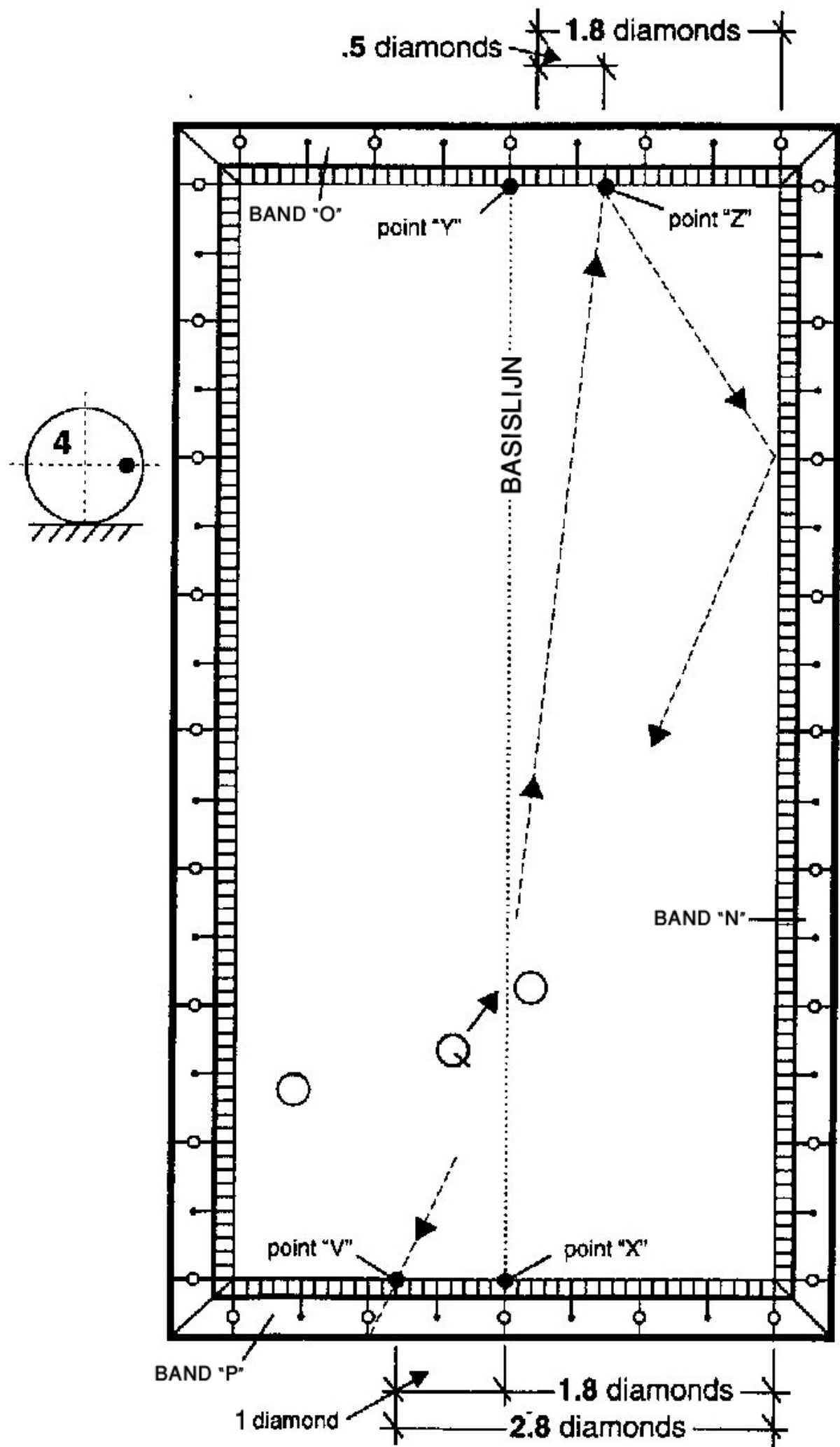
Opmerking: dit punt "V" is 2.8 diamond van band "N" verwijderd.

Vervolgens kijkt u langs de zijde van bal twee naar de band "O"... gebruik een richtlijn die evenwijdig is met band "N"... Punt "Y" is dit punt bij band "O" en is 1.8 diamond van band "N" verwijderd.

Indien u op punt "Y" mikt, zou het raakpunt bij de derde band punt "X" zijn... beide punten "X" en "Y" zijn 1.8 diamonds verwijderd van band "N"... dat maakt een totaal van 3.6.

Maar wij willen punt "V" raken, welke "EEN DIAMOND" verwijderd is van punt "X".

Deze ene diamond verschil, op band "P" wordt gehalveerd en wordt de aanpassing op band "O"... verplaats slechts uw raakpunt bij de eerste band een halve diamond richting band "N"... of punt "Z"... en dit is uw nieuwe mikpunt.



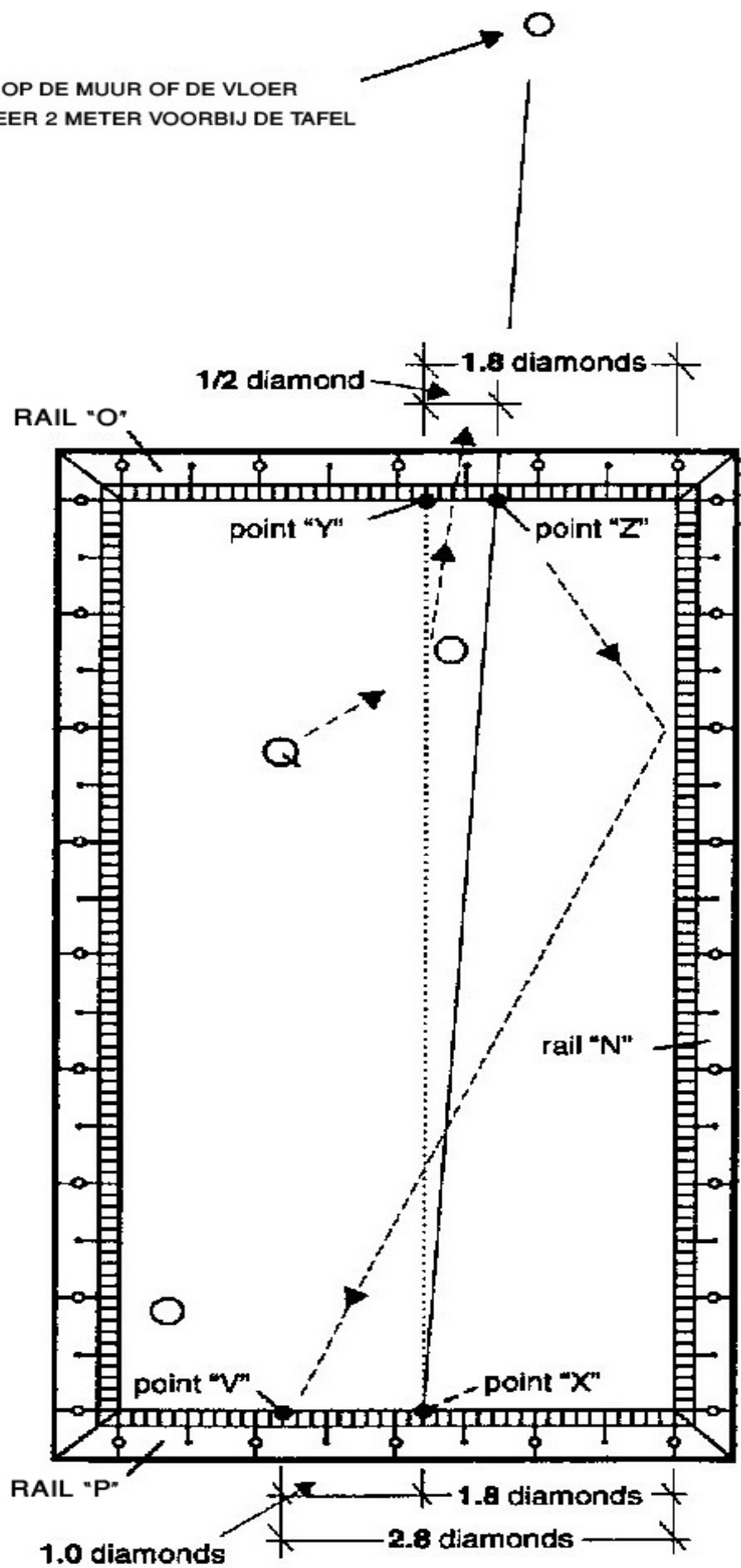
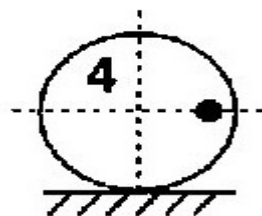
Verandering van het mikken

Wanneer de tweede bal is verwijderd van band "P" en band "O" nadert, dan verandert de hoek en het mikpunt...

Dit is precies hetzelfde voorbeeld getoond op de vorige bladzijden, behalve dat de speelbal en de tweede bal verandert... maar op dezelfde lijn van punt "X" naar punt "Y"...

Teken een denkbeeldige lijn door punt "X" en punt "Z" naar een punt op de muur ongeveer twee meter dertien van de tafel verwijderd... dit is het mikpunt vanaf de tweede bal... let u hier bij op het punt bij band "O" die u nodig heeft om te raken.

PLAATS OP DE MUUR OF DE VLOER
ONGEVEER 2 METER VOORBIJ DE TAFEL

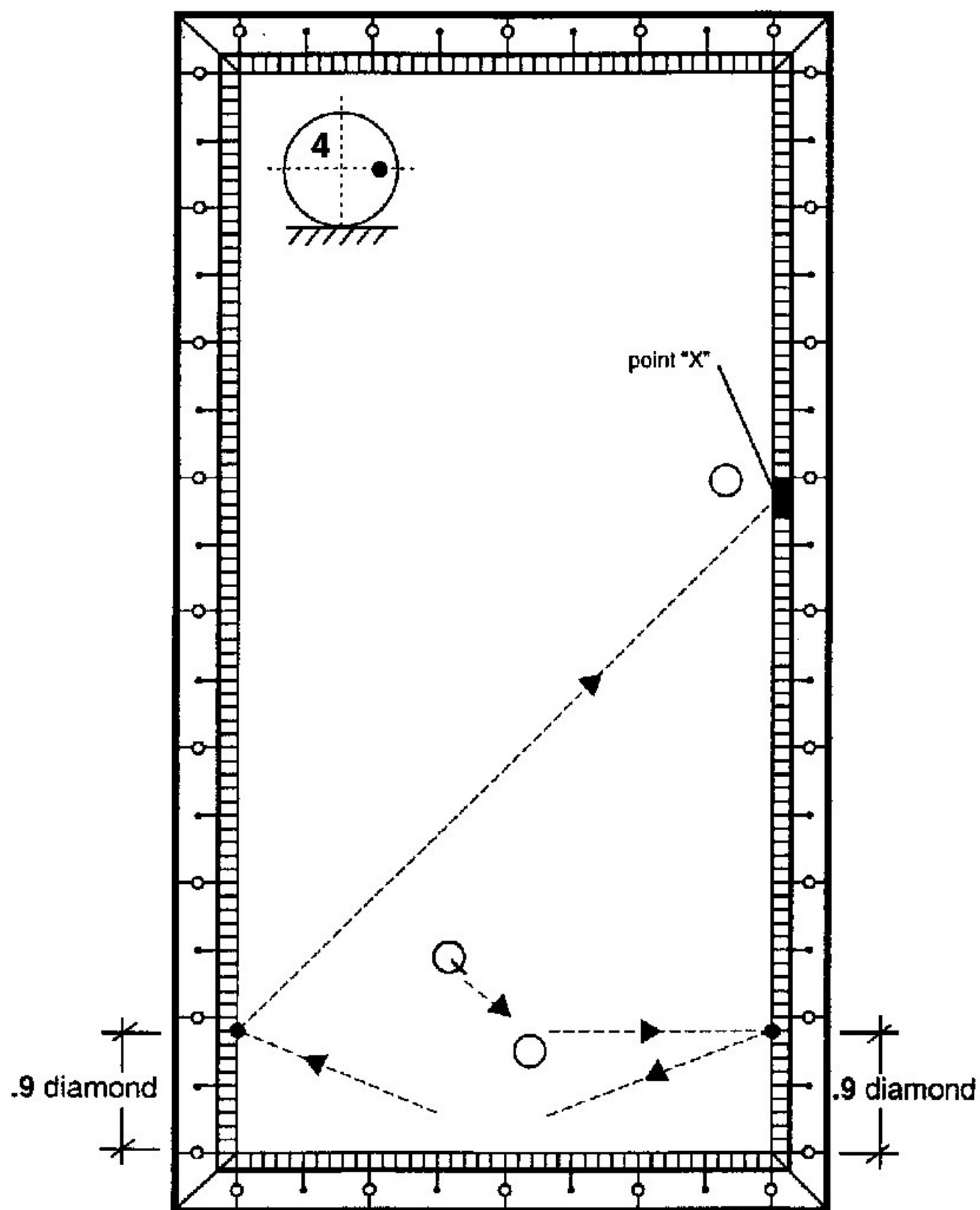


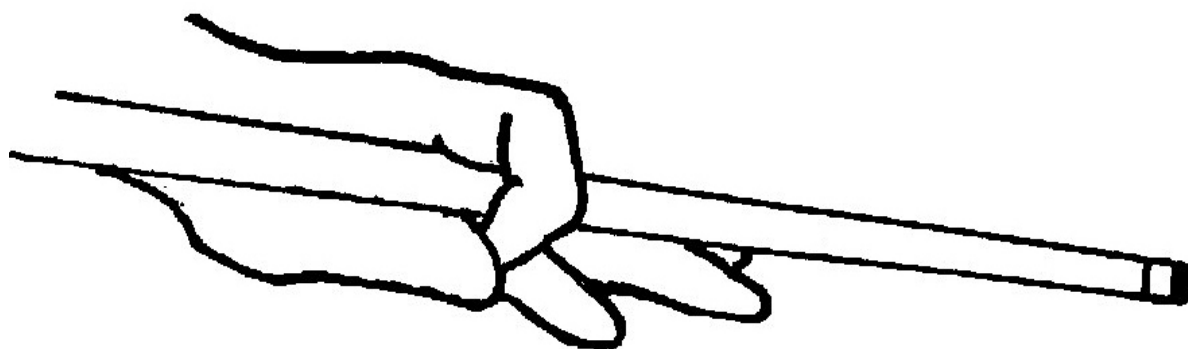
3.6 De korte weg

Dit zelfde type systeem werkt ook voor de korte weg, behalve dat de nummers nu gehalveerd zijn...

In plaats van 3.6 zoals het totaal van de nummers bij het eind van de banden aangeeft, zijn de nieuwe nummers nu in totaal 1.8... en dit totaal is genomen op de lange band, niet bij het eind van de banden.

Dit is belangrijk wanneer u punt "X" probeert te bereiken en een beetje effect nodig heeft op de derde band.





BRUG OM TE TREKKEN
ACHTERSTE VAN DE KEU IETS HOGER

"WIJZE WOORDEN"

Mijn hele spel is gebaseerd op systemen.

* *Harry Sims*

- * 3-banden kampioen van de Verenigde Staten.
- * Hij heeft de vierde plaats behaald tijdens het wereldkampioenschap van 1987.
- * De enige "Grandmaster" van de Verenigde Staten.
- * Hij heeft aan vier wereldkampioenschappen deel genomen.

Hoofdstuk IV

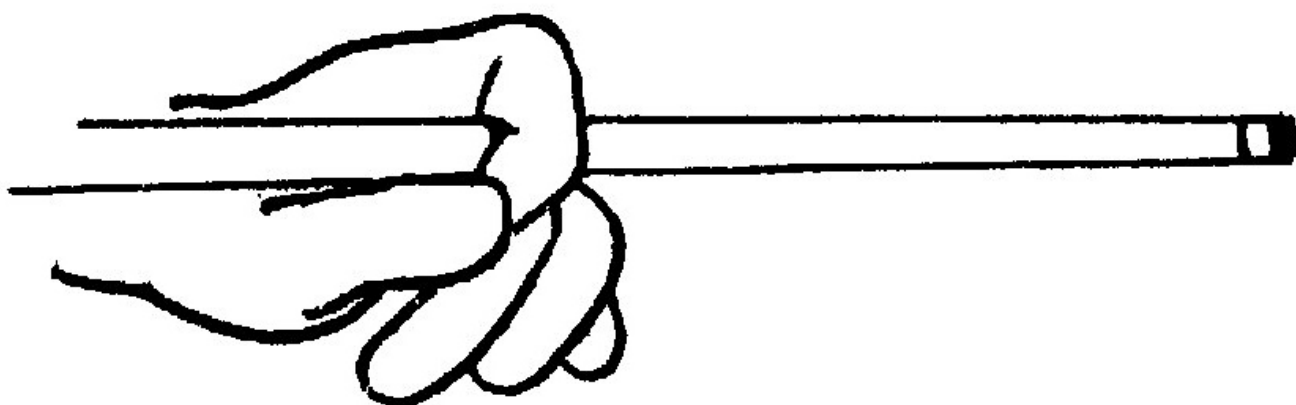
Meer basisprincipes - De afstoot

Er gaat een wereld van afstootveranderingen voor u open met de introductie van de korte doorgaande beweging... en het heeft resultaat.

Dit geeft ruim baan voor nieuwe ideeën... nieuwe manieren om een figuur te benaderen.

De leerstof uit dit hoofdstuk is niet gemakkelijk om er nauwkeurig mee om te gaan... maar met ijver zult u merken dat dit onderdeel niet gemist kan worden.

Met dank aan George Ashby, Junichi Komori en Frank Torres voor hun welwillendheid om deze afstoot uit te leggen.



HOGE BRUG PLATTE KEU

Een raadgeving van topspeler George

George Ashby werd gevraagd hoe groot het percentage figuren was welke hij NIET met een volledige doorgaande beweging maakte.

Ongeveer 50% van mijn figuren... toen ik voor het eerst dit spel leerde deed ik al mijn figuren met een doorgaande beweging... zoals de meeste spelers... maar de meeste spelers zullen de basisprincipes van de afstoot nooit leren en zullen doorgaan met het verkeerde gebruik van de afstoot.

De gemiddelde speler zal meestal niet zien hoe de topspelers met verschillende afstoten spelen. Op videobeelden kan je zien dat vele spelers een afgekorte afstoot hanteren. Spelers zoals *Sang Lee* en *Komori* gebruiken deze afstoot meer dan *Blomdahl*.

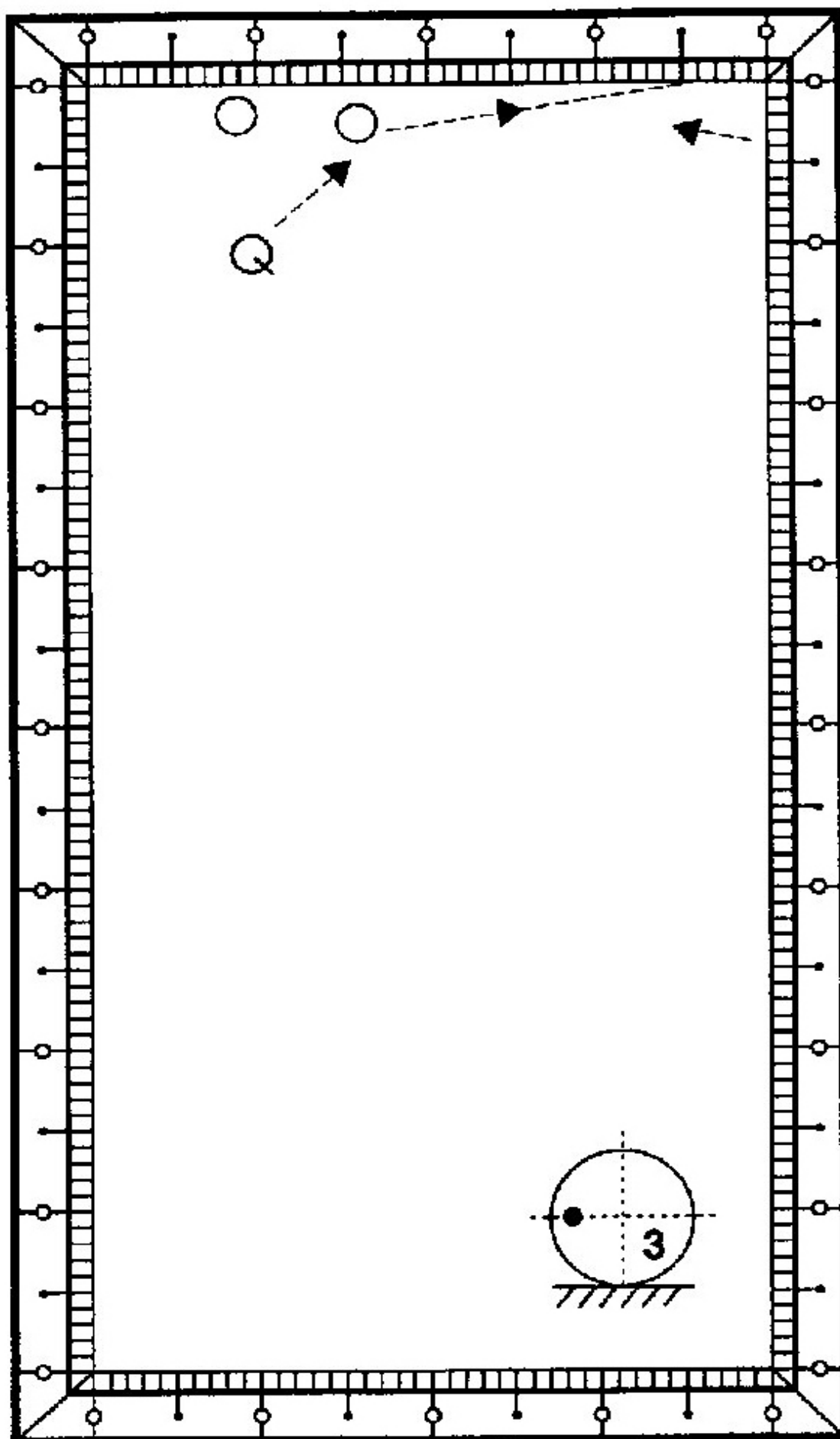
Het lijkt er op dat ze vele stoten maar 15 tot 18 centimeter afstoten met gebruikmaking van de pols... dit alles om meer effect uit de bal te krijgen.

Een figuur met tegeneffect over de band (van Komori)

Ik maakte deze figuur erg weinig en scoorde onregelmatig... ik was altijd ontevreden met mijn resultaten... topspelers schijnen er geen moeite mee te hebben.

Junichi Komori gaf enige adviezen hoe deze figuur benaderd diende te worden en nu mis ik nauwelijks meer... zijn techniek om de afstoot te veranderen tot een korte afstoot met een maximaal zijeffect lijkt vreemd... waarom gebruiken we maximaal effect om het daarna weer weg te halen door de korte afstoot?... maximaal effect schijnt dus niet gebruikelijk te zijn.

Met een beetje oefening wordt dit een dierbare techniek en de resultaten zijn schitterend... In deze tekening wordt bal twee op een derde geraakt en zeer zacht.



De looplijn van de korte afstoot

Deze illustratie toont u de "nieuwe" looplijn wanneer u de korte afstoot gebruikt.

Looplijn "A" volgt de normale systeemlooplijnen na de gewone afstoot met volledig doorgaande beweging... looplijn "B" geeft een andere looplijn, als een zeer korte afstoot wordt gebruikt.

Het effect wat er aan de speelbal wordt gegeven, de snelheid van de speelbal, de hellingshoek van de keu, zijn alle standaard.

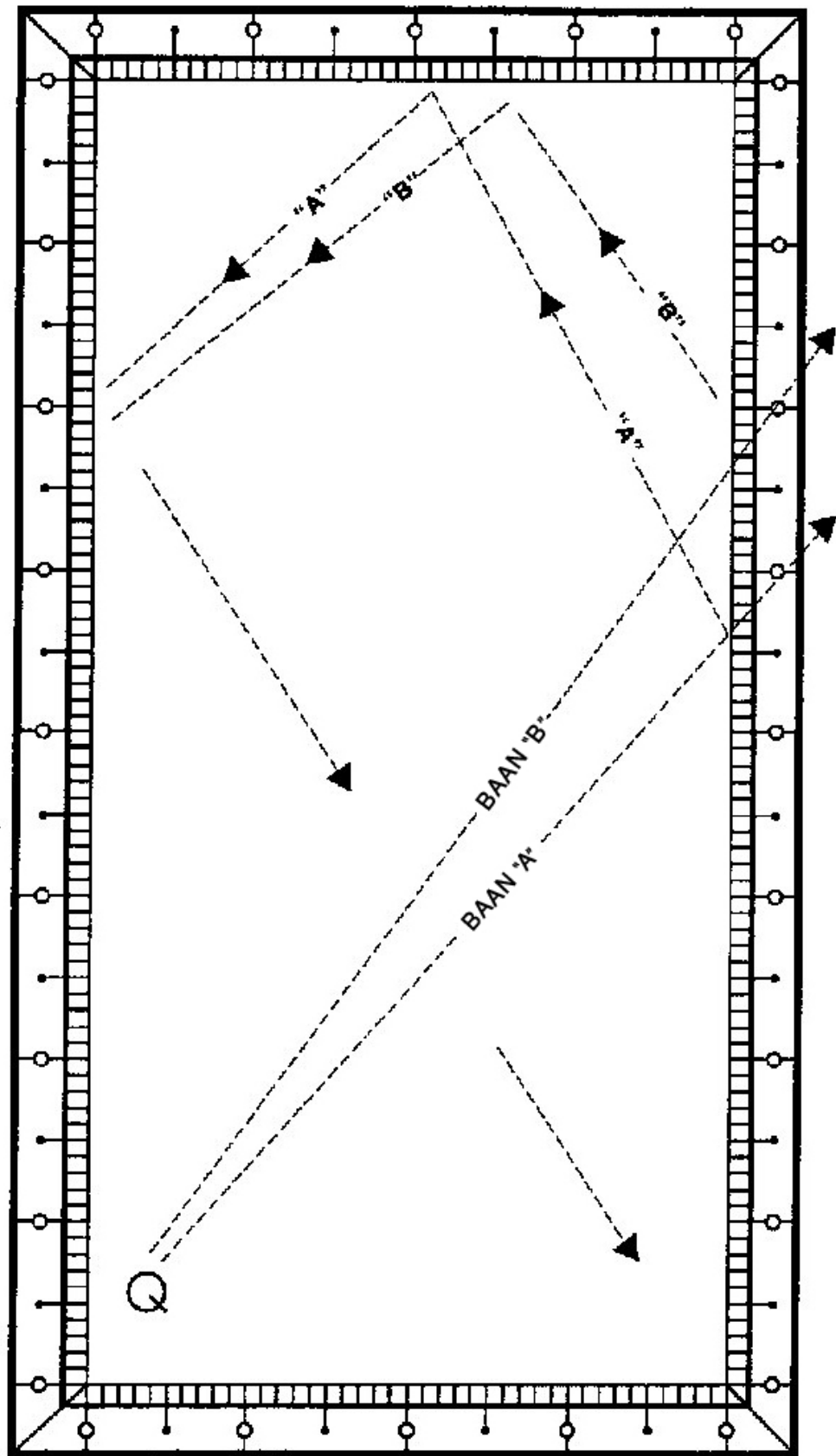
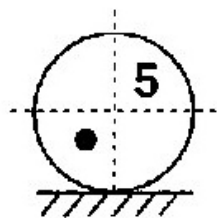
Zijeffect is belangrijk... in dit geval wordt er twee pomeransdikten gebruikt... minder effect zal de looplijn verkorten... en soms is dit gewenst.

Hebt u in de gaten dat het gebruik van dit effect de looplijn met ongeveer Één diamond verkort... wat volledig controleerbaar is.

Om zich deze techniek eigen te maken dient er veel geoefend te worden... maar het is de moeite waard... de volgende bladzijden zullen dat duidelijk maken.

Overigens de Fransen noemen het "le coup sec" of "droge afstoot" wat weer een afstoot is met de minst mogelijke "doorgaande beweging".

Onthoud dat de keu hierbij diverse hellingen kan aannemen.



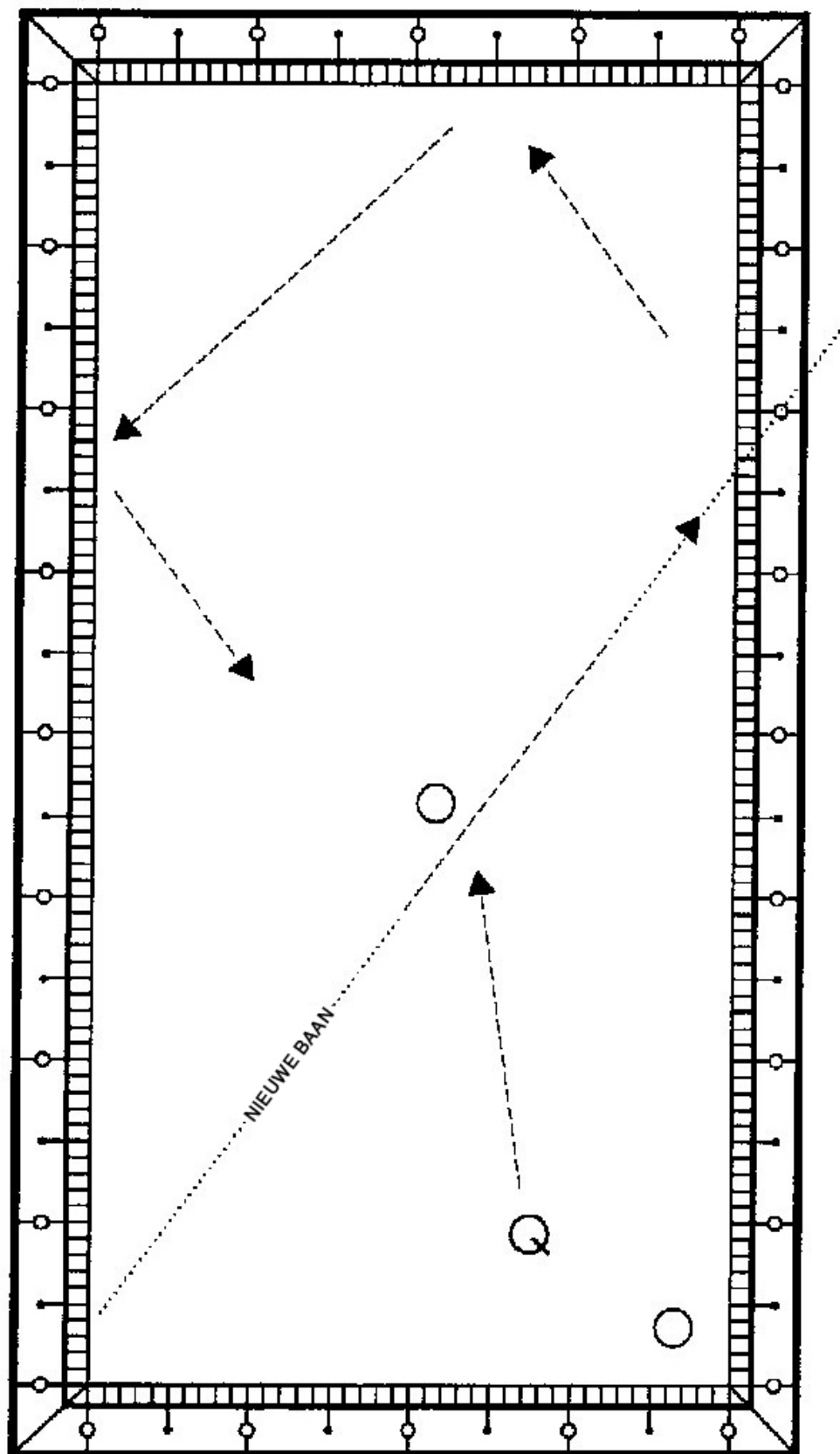
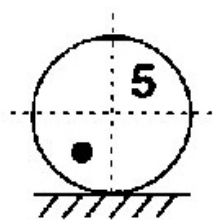
Frank is Frank

Ik was tijdens mijn vakantie in de zomer van 1992 bij Frank Torres op bezoek om een paar lessen te nemen in de fijne kneepjes van het 3-bandenspel... wat in wezen informatie voor mijn volgende boek zou zijn... zijn welwillendheid was dat jaar een kerstcadeautje voor mij.

Dit voorbeeld is een van de vele technieken die hij bijdroeg met betrekking tot de korte stoot...

In dit voorbeeld heeft u de keuze tussen een zware trekstoot of een figuur waarbij u de speelbal met een hoge brug hoog op de bal stoot, waardoor met een harde opspringende bal een carambole wordt gemaakt... maar een korte stoot is een stuk eenvoudiger.

Frank gebruikt een laag rollend effect met een snelle korte afstoot... de tweede bal volgt na geraakt te zijn de "nieuwe looplijn"... hoewel u deze figuur opnieuw zal moeten leren zult u zich spoedig realiseren dat deze veel voordelen zal hebben.



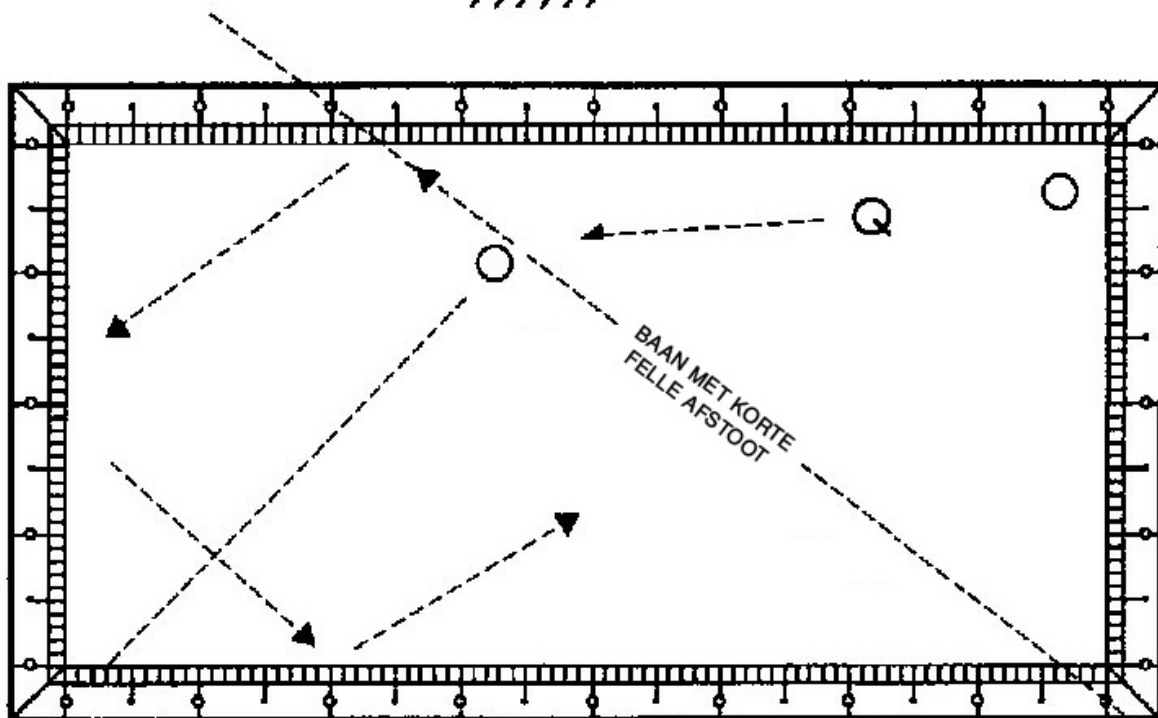
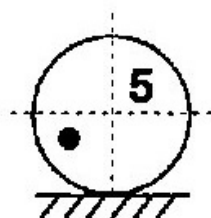
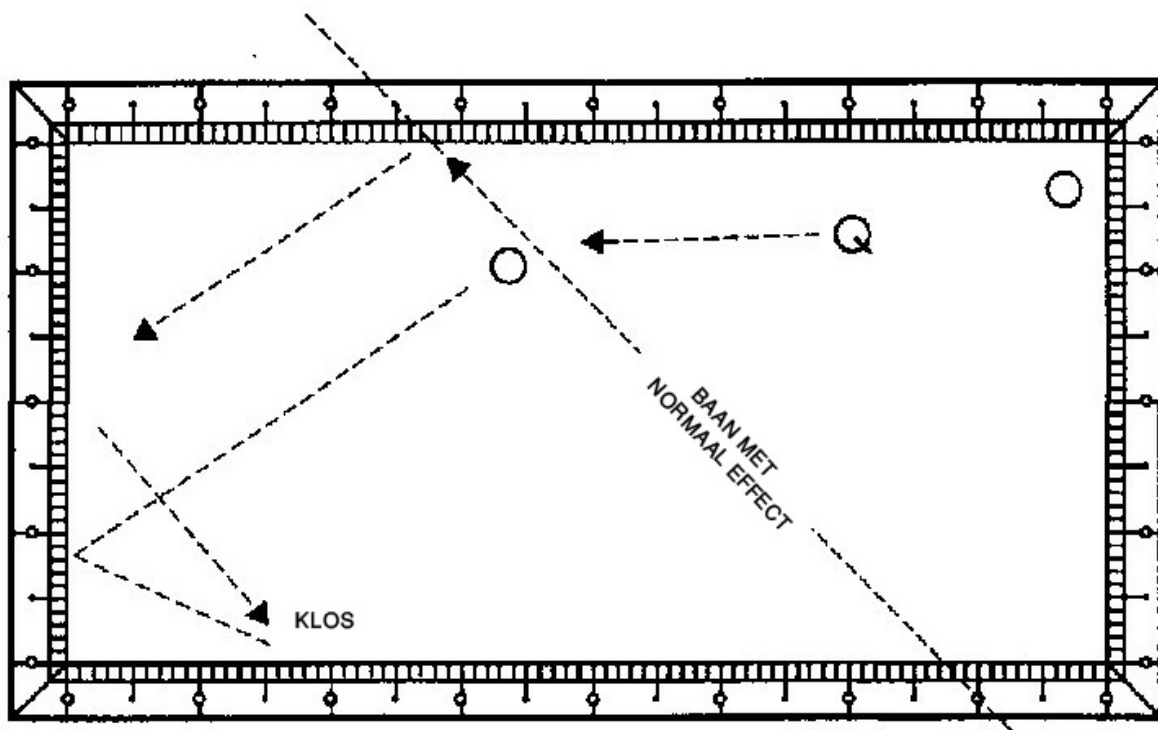
Frank speelt hem niet in de klo(t)s

De korte stoot techniek van Frank Torres vermijdt deze klots.

Dit is niet ingewikkeld... hij veranderde simpelweg de looplijn van de speelbal en de looplijn van bal twee...

Ofschoon deze figuur met trekeffect gespeeld kan worden, of een krachtige doorschieter etc. -- is de korte afstoot een andere geweldige methode om te gebruiken.

Opgemerkt dient te worden dat alle spelers van wereldniveau deze keuze maken.



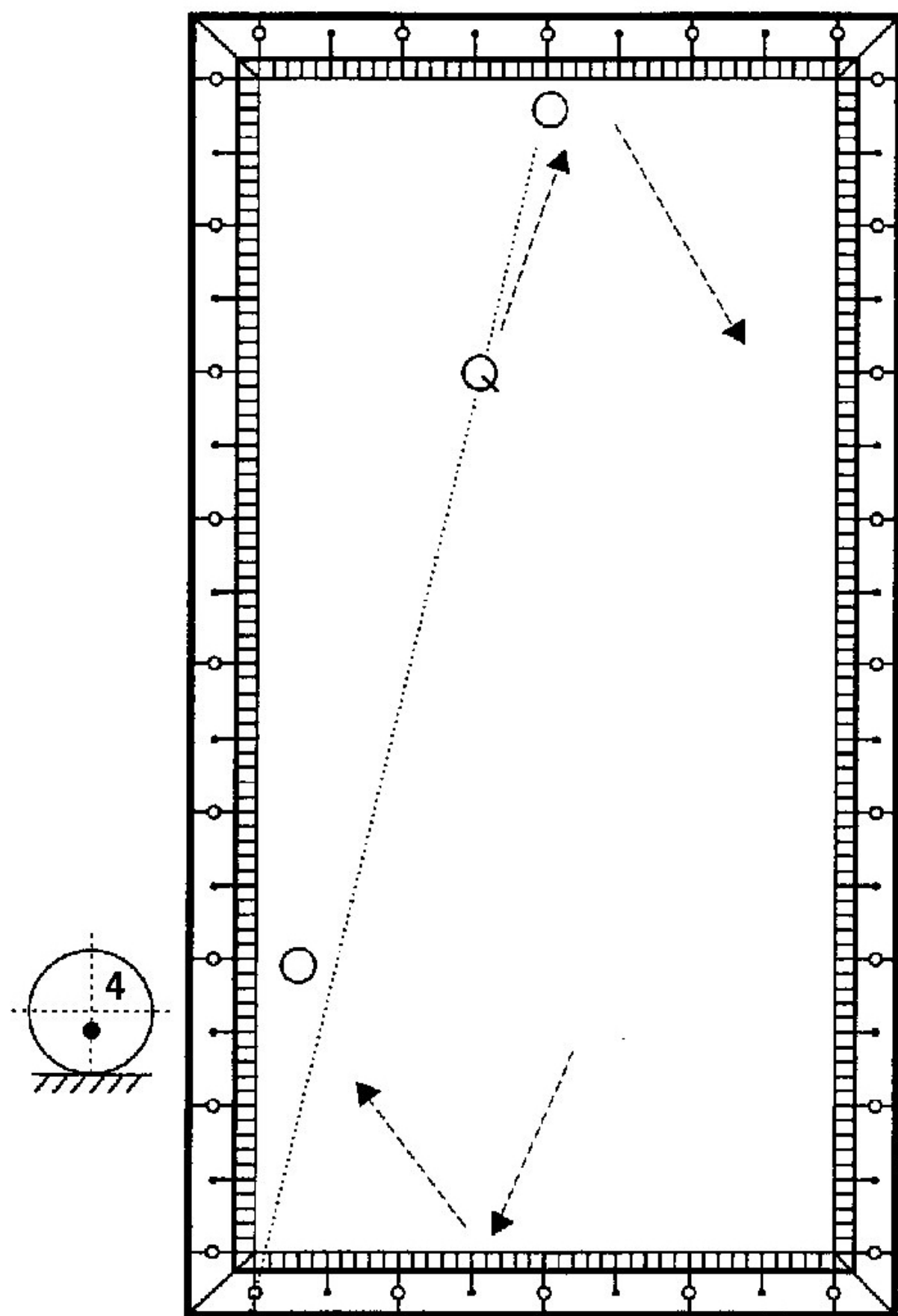
Lange korte afstoot

Deze figuur vereist een flinterdun raken van de tweede speelbal... volkomen onvergeeflijk.

Hier is sprake van een ander gebruik van de "korte" afstoot... behalve dat de looplijn langer wordt???... ja, langer... en neemt het "onvergeeflijke" uit bal.

De korte afstoot is in staat de lange hoek nog een beetje te verlengen... en natuurlijk een korte hoek te verkorten.

Opmerking: dit maakt een figuur waarbij de speelbal over zesbanden loopt makkelijker.



De techniek van Komori

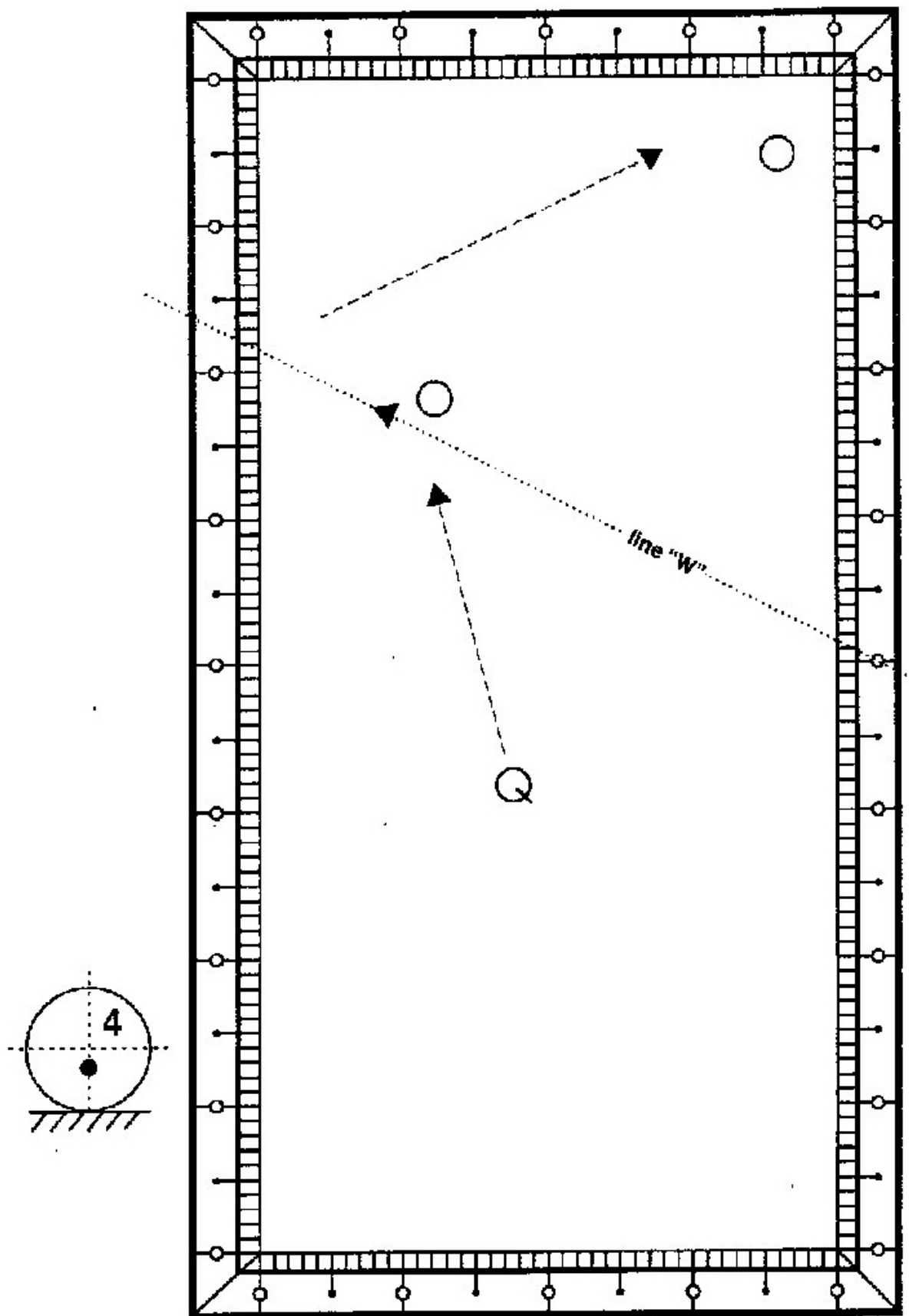
Tijdens een toernooi in 1992 bij Sang Lee te New York, vroeg ik mij af hoe het effect van de eerste bal kan worden toegepast om deze over te dragen aan de tweede bal... dus, als men vaak de speelbal volledig zonder effect speelt, dan kan deze techniek worden benut...

De Japanners zijn experts op het gebied van het gedrag van de speelbal en in de lobby van het Sheraton East hotel begreep Junichi Komori de vraag en bood deze oplossing aan.

Deze benadering van het negatieve effect op bal twee bleek niet juist te zijn en in plaats daarvan ontwikkelde zich een andere techniek.

1. Bereken de looplijn naar de tweede bal, waarbij de speelbal zonder effect wordt gespeeld, teneinde de carambole te maken... zoek het raakpunt bij de eerste band... De gestippelde lijnen geven dit aan en tonen het raakpunt bij de eerste band (Zie lijn "W" op de tekening).
2. Nu moet de speelbal onder het hart worden geraakt zonder trekeffect, met een korte snelle afstoot waarbij de achterhand iets is opgeheven... hij beschrijft het door te zeggen dat wanneer u de tweede bal vol raakt en wil dat de speelbal onmiddellijk stil ligt, dat u een zekere korte snelle met een met doorgaande beweging uitgevoerde afstoot zult moeten gebruiken... als een onder controle zijnde afstoot.
3. Essentieel is dat u de bal naar de eerste band drijft en geen trekeffect gebruikt.

Deze figuur komt in vele variaties voor. Ook over de lengte van het biljart, kunt u deze techniek toepassen.



Korte stoot dwars over de tafel

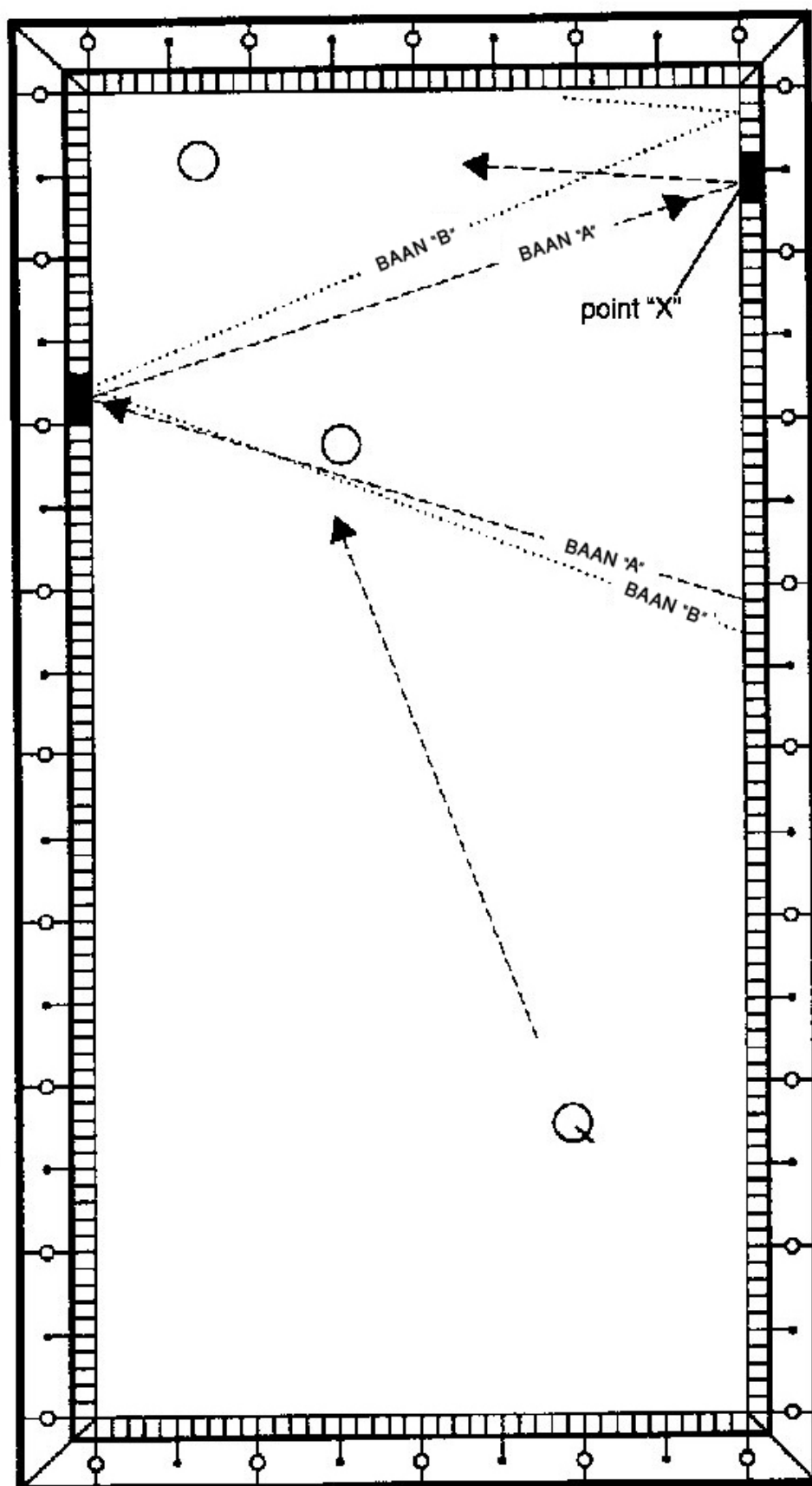
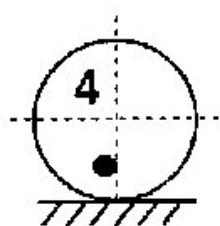
Dit type figuur komt veel voor... en kunnen op verscheidene manieren worden gespeeld. (We kiezen een figuur dwars over de tafel)... van de lange band naar de lange band.

Wanneer u de topspelers deze figuur ziet uitvoeren lijkt het alsof het hen geen enkele moeite kost, ik werd er gek van... ik heb op heel veel manieren deze figuur zonder succes geprobeerd... het meest door te veel effect... en een te lage achterhand.

De benadering van deze figuur komt binnen bereik, wanneer ik enige technieken van Frank Torres aan die van de hoektechniek zonder zijeffect van Junichi Komori samenvoegde... Op dit punt verwijs ik u naar de vorige bladzijde... om een juiste afstoot te gebruiken... welke tot de familie van de "korte" figuren behoort.

Dit voorbeeld is als volgt geanalyseerd:

1. Kijk zijdelings naar de tweede bal en zoek de looplijn van de zonder zijeffect gespeelde bal naar punt "X"... dit is looplijn "A" en gebruik het effect zoals dat wordt getoond.
2. Als laag zonder zijeffect in de plaats van het getoonde zijeffect komt, dan zou looplijn "B" geprobeerd kunnen worden.



Harmonicastoot over de lange band

Deze systeemtechniek werd met behulp van enige spelers erin gebracht...

Dan Segal besteedde er veel tijd aan in zijn Clarendon Hill, ILL. laboratorium om deze figuur aan de man te brengen...

Ook in de video van Richard Bitalis kwamen figuren die dwars over het biljart worden gespeeld voor... maar specifieke informatie ontbrak.

Gedurende enige maanden hebben Joe Ventrelli en ik, als er gelegenheid was geprobeerd dit ingewikkelde figuur op te lossen... dus, met eenieders inbreng... hier is het!!

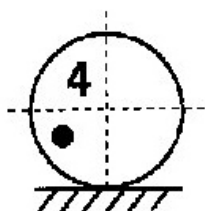
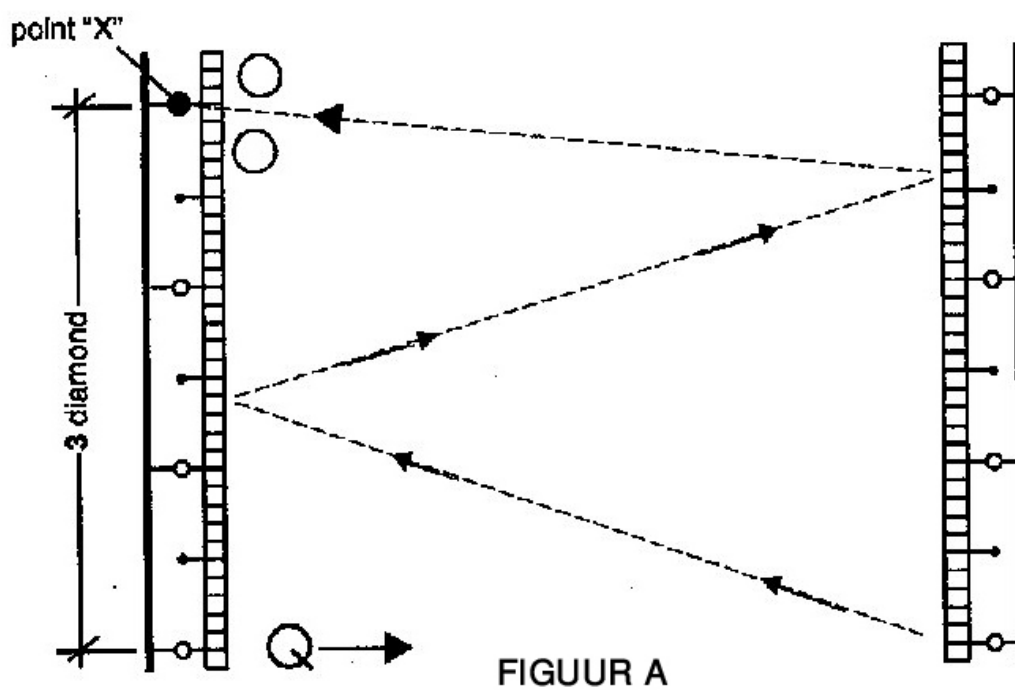
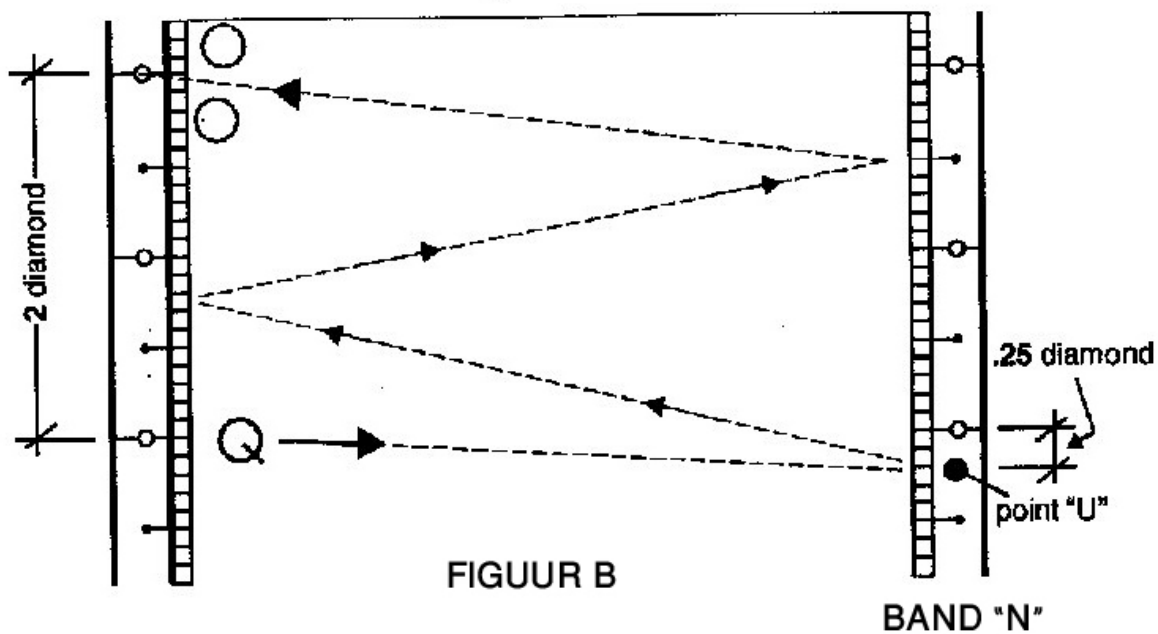
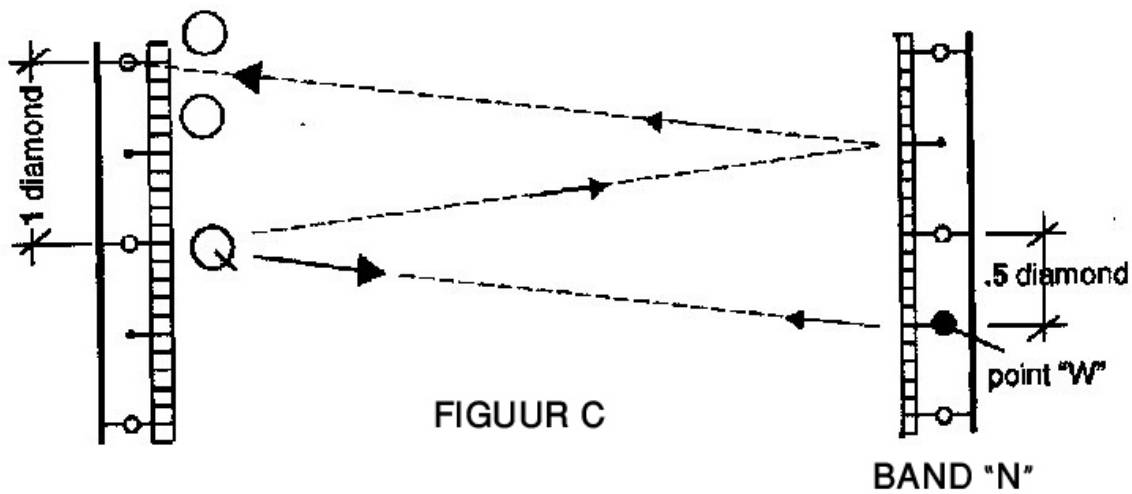
1. 2 pomeransdikten zij en 1 pomeransdikte laag effect aan de speelbal... met een opgeheven achterhand.
2. Een halfkorte afstoot dient te worden gebruikt... niet een volledig doorgaande afstoot.
3. De snelheid was het belangrijkste... en deze snelheid moest voldoende zijn om de vierde band net te kunnen halen... te veel snelheid bedierf de figuur.

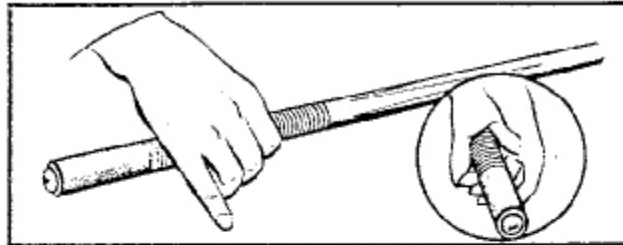
Figuur "A" laat zien hoe de speelbal direct dwars over de tafel wordt gestoten en eindigt op drie diamonds verwijderd (punt "X") van de ligging van de speelbal... Dit wordt de BASISPOSITIE genoemd.

Opmerking: Startende vanuit de basispositie..., is de positie van de speelbal voor elke diamond dicht bij punt "X", wordt er een kwart diamond meer bijgeteld aan de overliggende lange band.

Figuur "B" toont de ligging van de speelbal en het gewenste raakpunt op de vierde band (punt "X") als zijnde twee diamonds apart... omdat we een diamond van de basispositie afwijken, dan is het achterwaartse mikpunt 0.25 diamond op band "N" (punt "U").

In Figuur "C" is de ligging van de speelbal twee diamonds lager dan de basispositie... dus 0.5 diamond is het achterwaartse mikpunt op band "N" (punt "W").





Willie Hoppe once stated it's best to grip the cue lightly at the balance. A light grip assures a "live" stroke, which imparts desired action to the ball. A tight grip tends to deaden the action of the cue ball.

Willie Hoppe zei ooit eens dat de ceu het beste lichtjes wordt vastgehouden aan de basis. Een lichte grip geeft je een natuurlijke afstoot en het juiste effect dat je aan de bal wil geven. Een vaste grip maakt de speelbal dood, het effect zal er niet uitkomen zoals het hoort.

Hoofdstuk V

Meer basisprincipes

Dit hoofdstuk zit boordevol goede raad... de greep, de afstoot, de voorhandzetting, het kijken, de snelheid, de positie, de systemen, de houding, het effect, het ritme, de keu, de hoek, de keuze van de figuur, de achterhand, de acquitstoot, het effect op de derde band en de zijwaartse beweging van de speelbal...

Als u wilt bijleren en daarvoor informatie nodig heeft dan treft u die hier aan...

De bijdrage van Don Feeney maakt mij veel meer bewust van de weg die mijn speelbal naar de tweede bal maakt.

De Europese spelers schijnen te genieten van het spel en tegelijkertijd daar een studie van te maken... maar ook Japanners doen het zo!... leuke werkwijze... geen wonder dat zij zoveel topspelers hebben.



I once asked *Raymond Ceulemans* what would be the most important "stroke advice" he would offer the average player.

"Try to move only the arm below the elbow and do not use much wrist for most shots".

Ooit vroeg ik aan Raymond Ceulemans wat het belangrijkste advies zou zijn, aangaande de afstoot, dat hij aan een gemiddelde speler zou geven.

Hij antwoorde: "Probeer alleen de onderarm te bewegen en gebruik, voor de meeste afstoten, niet te veel pols."

Basistraining

Soo Kim, een van onze topspelers, afkomstig uit New York City... hier zijn enige citaten uit een video-interview met *Dan Segal* uit 1992.

"Basis bewegingen ontbreken in de Verenigde Staten wat ontstaat door te weinig instructies in de laatste 50 jaar... vroegere topspelers zoals Hoppe hielden alle informatie voor zichzelf... zij onderwezen niet de basiszaken zoals houding, afstoot, snelheid, voorhandzetting... met de vele variaties... zoals er vijftien verschillende voorhandzettingen zijn..."

"Als een speler lukraak speelt zonder door instructie informatie te vergaren zou hij op zijn best een niveau van 0.800 kunnen bereiken."

"Om beter te worden moet zorgvuldig informatie worden verkregen... dit moet "door oefening" volledig beheerst worden alvorens deze in de praktijk te brengen."

Er wordt meer informatie in Europa uitgewisseld dan in de Verenigde Staten en de resultaten van hun figuren komen meer overeen dan in de V.S. waar de resultaten verschillend zijn."

Meer basisprincipes en nog meer stof

Als u nog veel meer over de basisprincipes wilt weten leest dan verder... allemaal informatie verkregen uit de beste bronnen in de biljarterij.

HET VASTHOUDEN: losjes vasthouden is het beste voor meer actie van de speelbal zoals bij diepe trekstoten en volledig doorgaande beweging... bij deze greep houdt men de keu tussen duim en wijsvinger en de overige drie vingers losjes onder de keu, niet gespannen... een gespannen greep kan worden gebruikt om de speelbal van richting te veranderen.... Harry Dunn uit Chrissy doet dit en maakt enige zeer moeilijke figuren welke zo gemakkelijk lijken... het is moeilijk om dit zich eigen te maken.

DE AFSTOOT: de onderarm vanaf de elleboog moet makkelijk bewegen net als bij een slinger van een klok... de elleboog en de bovenarm mogen niet worden bewogen... de keubeweging komt deels vanuit de onderarm en deels vanuit de pols... de keu zou moeten versnellen wanneer de pomerans contact met de speelbal maakt... een vrije beweging is gewenst zonder dat de spieren de doorgaande beweging beperken... zeg soms iets tegen uzelf voordat u de speelbal raakt; lang, door de bal stoten, hand laten liggen... enz. enz....

DE VOORHANDZETTING (BRUG): bij de meeste figuren is de voorhandzetting ongeveer 20 tot 25 cm. van de pomerans verwijderd... maar als de figuur het vereist slechts ongeveer 10 cm.... doe dat dan... het zal het meest accurate zijn. Wat u als basis nodig heeft zijn 3 of 4 verschillende voorhandzettingen.

DE HOUDING: de gemiddelde biljarter heeft zijn voeten niet op de juiste positie of heeft zijn gewicht niet correct verdeeld... Ik heb mijn hele biljartleven mijn gewicht op de voorste in plaats van op de achterste voet te laten rusten! Hoewel bij een speler hoogte, houding en keulengte kan variëren blijft het toch heel moeilijk om algemene regels voor een ieder te geven over dit onderwerp, maar:

1. Buig voorover en blijft ontspannen.
2. Probeer de onderarm loodrecht in de richting van de keu te houden als de pomerans op de tweede bal gericht is.
3. Pas de achterste voet lichtelijk aan bij uw achterhand.
4. Leun niet voorover en verplaats uw lichaam om het zo ontspannen mogelijk te hebben.
5. Uw lichaamsgewicht moet zo veel mogelijk over beide voeten worden verdeeld met het meeste gewicht op de achterste voet.

HET EFFECT: Bij de meeste figuren dient u de speelbal in de horizontale hartlijn of lager te raken... probeer geen hoog effect aan de speelbal te geven, omdat deze een grote boog maakt en een onnatuurlijke hoek van de band af maakt... De Japanners zijn meesters op dit gebied... dus u kunt er iets van leren.

HET RITME: Haal de keu bij de laatste warming-up beweging voor de afstoot niet te snel terug... doe het langzaam en haast u niet... ga volledig terug en verkort de stootlengte niet.

DE KEU: Gewend raken aan uw eigen keu is belangrijker dan gewicht en lengte van de keu.

KEUZE VAN FIGUUR: Vermijd figuren die kracht vereisen... vermijd ook het hoge effect aan de bal en probeer de dichtstbijzijnde bal te raken wanneer u wat secuurder wilt worden... mijn moeder zei altijd: "Houd het simpel, sufferd"... waarmee de keuze voor de eenvoudigste figuur wordt vertaald.

VEILIG SPELEN: Wees geen veilige speler... aanval is uw beste wapen... indien de keuze van de figuren gelijk zijn en u kunt veilig spelen doe dat dan alstublieft... misschien als uw tegenstander heel dicht bij de overwinning is kunt u de "deur" dicht gooien... maar om gedurende het grootste deel van de partij veilig te spelen is te armoedig om aan te denken. Stoten zonder er naar te kijken is even slecht als alles op veilig te spelen.

HOEKEN: Vanaf de biljartband is de hoek van inval gelijk aan de hoek van uitval, als de speelbal heel zacht wordt geraakt... een hard geraakte speelbal komt sterker van de band terug... een hoog geraakte speelbal maakt de hoek van uitval groter en een laag geraakte speelbal de hoek van uitval kleiner.

STUDIE: Arrogantie doet meer kwaad dan de wil om iets bij te leren.

DE ZIENSWIJZE: Voor u zich voorover buigt om te gaan stoten, vormt u zich eerst een beeld van de figuur, daarna kijkt u rechtstreeks over de lengterichting van de keu naar de speelbal... en concentreer uw aandacht op het exacte raakpunt van bal twee... vergeet de derde bal...

DE SNELHEID: Maak het tot uw gewoonte net genoeg snelheid te geven om de figuur te maken... maar belangrijker dan dit is de snelheid te gebruiken dat u vooraf berekende... als u dit niet doet zullen uw berekeningen niet meer kloppen... als u voor meer figuren minder snelheid gebruikt zult u zich zodanig vormen dat u klotsen vermijdt en dat u op positie kunt spelen... u zult nu nog niet op positie kunnen spelen, maar wie weet wat de dag van morgen u nog brengt... als u de ballen niet meer onder controle heeft dan is het een kwestie van geluk om de volgende figuur te kunnen maken... hoogstaand biljarten is het kunnen vermijden van moeilijke figuren.

POSITIE: Welker Cochran zei dat hij bij elke carambole die hij speelt de oplossing voor de volgende figuur moet vinden... bij sommige figuren spreekt de positie voor zich, maar het zijn uitzonderingen... De huidige spelers op topniveau benutten 80 % van de figuren om op enige wijze positie te kiezen... dus heden ten dage is positiespel belangrijker.

HET LOPEN: Als u naar videobeelden van spelers van wereldniveau kijkt dan zult u zien dat zij dikwijls geheel rondom de tafel lopen om zich zekerheid te verschaffen met betrekking tot de hoek en een dubbele controle te hebben betreffende de raakpunten... soms lopen ze wel twee keer de tafel rond... zij nemen dan ook gemiddeld 25 seconden de tijd om een figuur te bestuderen... dus neem enige tijd en wees met elke figuur voorzichtig... maar verspil uw tijd niet.

DUN RAKEN: Toen ik nog een jongen was en ik Hoppe veel halve en driekwart doorstoten zag maken, vroeg ik mij af waarom hij de ballen niet dun raakte... door zijn manier van spelen raakte dun raken uit de mode... ik realiseerde mij dat,

omdat hij ouder was en niet meer zo goed zag, het daarom begrijpelijk was dat hij daardoor de bal voller raakte... tegenwoordig moet u alle figuren inclusief de "flinterdun raken" figuren kunnen beheersen. Deze "atlas" is grotendeels gewijd aan het streven op het voller raken van de bal.

DE CONCENTRATIE: Blijkbaar bestaan er veel niveaus met betrekking tot de concentratie en het zien... het hoogste niveau van concentratie is moeilijk te bereiken... maar als het gebeurt, dan voel je alles zonder te denken... het kost je allemaal geen moeite... alleen u en de tafel... en op een of andere fabelachtige wijze komen de caramboles als vanzelf en in ieder geval als gesmeerd...

DE SYSTEMEN: Als u oefent is het onmogelijk het belang van "systeem spelen" over het hoofd te zien... bij het gebruik van de definitieve raakpunten doet het wonderen bij uw uitvoering. Als u het systeem analyseert moet u wel rekening houden met de conditie van het materiaal.

Als u slecht bezig bent en u voelt "niets", dan moet u vertrouwen op informatie... systemen helpen u om te proberen een hoger spelniveau te bereiken... hoe meer u over figuren weet, hoe makkelijker het is om op een hoger niveau terug te komen... informatie kan u op de weg terug brengen.

De tweede kans van Ashby

George Ashby heeft een interessant idee over hoe hij bepaalde figuren mentaal moet benaderen... om zijn accuratesse te verbeteren.

Terwijl George Ashby een figuur berekent vraagt hij zich af hoe het zal gaan als hij de figuur mist... lang of kort??

Hij bereidt dan de figuur voor en regelt het zo dat hij niet te missen is aan de kant waarop hij normaal zou missen.

Nu geeft hij zichzelf een tweede kan door de figuur aan te passen. Iets prachtigs om aan uw arsenaal toe te voegen.

Soo Kim over systemen

Soo Kim heeft in tien wereldtoernooien gespeeld... Hij is een van onze topspelers... een ijverig biljart student, altijd op zoek naar informatie.

Hierna staan enige uitspraken uit een in 1992 door Dan Segal gemaakt video-interview.

* Systemen vertellen u op een goede manier waar u moet raken... het brengt de figuur in kaart.

* De informatie over de snelheid en het effect zijn noodzakelijk bij het gebruik van elk systeem.

* De speelbal gaat (bijna) nooit recht, altijd in een gekromde lijn en wijkt altijd af... dit is een probleem dat meegenomen moet worden in de berekening als systemen gebruikt worden... de informatie over het gedrag van de speelbal moet men weten, want dan alleen kunnen de systemen accurater worden toegepast.

De predikant over het accurater raken

Hoeveel keer heeft u gemikt op bal twee en was uw stoot slecht... en u weet niet waarom?... misschien gaf u de schuld aan uw hand/oog coördinatie en heeft u geen erg gehad in de "speelbalkromming" welke een dergelijk slechte stoot veroorzaakt... wist u dat bij herhaaldelijke krommingen de speelbal kan afbuigen??

Don Feeney schreef een eerste klas artikel over dit onderwerp in de uitgave van "Pool en Billard Magazine" van november 1992 en het was een beschrijving van SPEELBALKROMMINGEN, AFBUIGEN, GLIDEN EN SLIPPEN... dit alles heeft met slecht raken te maken.

Ik snookerde eens met Don in Chicago en ik herinner mij duidelijk dat ik een bal van ongeveer drie meter dertig probeerde te maken maar, ik miste hem grandioos, niet Één keer maar wel een paar keer... dat leerde mij een zacht rollende bal te raken.

Dit is een gecompliceerd onderwerp met veel nuances... ik dring er bij u op aan Don Feeney te vinden en neem een les over dit onderwerp... Enkele van zijn conclusies zijn als volgt:

Als de speelbal links of rechts uit het midden "zonder" doorschiet effect wordt geraakt:

1. zal hij een poosje slippen en afbuigen.
2. zal hij afbuigen in de omgekeerde richting naar de zijde waarop hij met de pomerans is geraakt.
3. als het slippen stopt dan zal de speelbal draaien in de richting van de zijde waarop hij is geraakt.

4. als er zacht gestoten wordt zal de speelbal een klein beetje afbuigen voor hij aan de kromming begint.

Als de speelbal hoog geraakt wordt (horizontale keu):

1. zal de speelbal niet gaan slippen.

2. zal de speelbal weinig of geen afbuiging hebben.

3. wanneer er hoog op de bal met effect wordt gespeeld dan zal de speelbal snel gaan krommen. Maar de kromming zal snel eindigen.

Als de speelbal heel laag wordt geraakt:

1. zal de bal over een betrekkelijke grote afstand glijden, zelfs indien hij zeer zacht geraakt wordt.

2. als er hard wordt gestoten zal de speelbal over de hele afstand naar het doel slippen en geen enkele kromme looplijn vertonen en alleen afbuigen.

3. controleer dit... probeer een bal te raken die ongeveer twee meter tachtig verder ligt, waarbij u de speelbal laag zijeffect met een beetje snelheid geeft ... toch raakt u dikwijls meer van de aangespeelde bal dan u wilt.

Dus onderzoek het gedrag van de speelbal en regel het raken en het mikken, een van beide voller dan het schijnt of mik wat minder om te raken.

Soms slipt de speelbal halverwege het doel en begint dan aan een kromme looplijn... dit voorkomt de afbuiging en u kunt dan gewoon op het doel mikken als u wilt, indien u helemaal geen effect wilt gebruiken.

Een nieuw laken beïnvloedt de actie van de speelbal gigantisch, ook het materiaal zorgt voor glijden, deze onderdelen van de speelvoorwaarden maken een verschil.

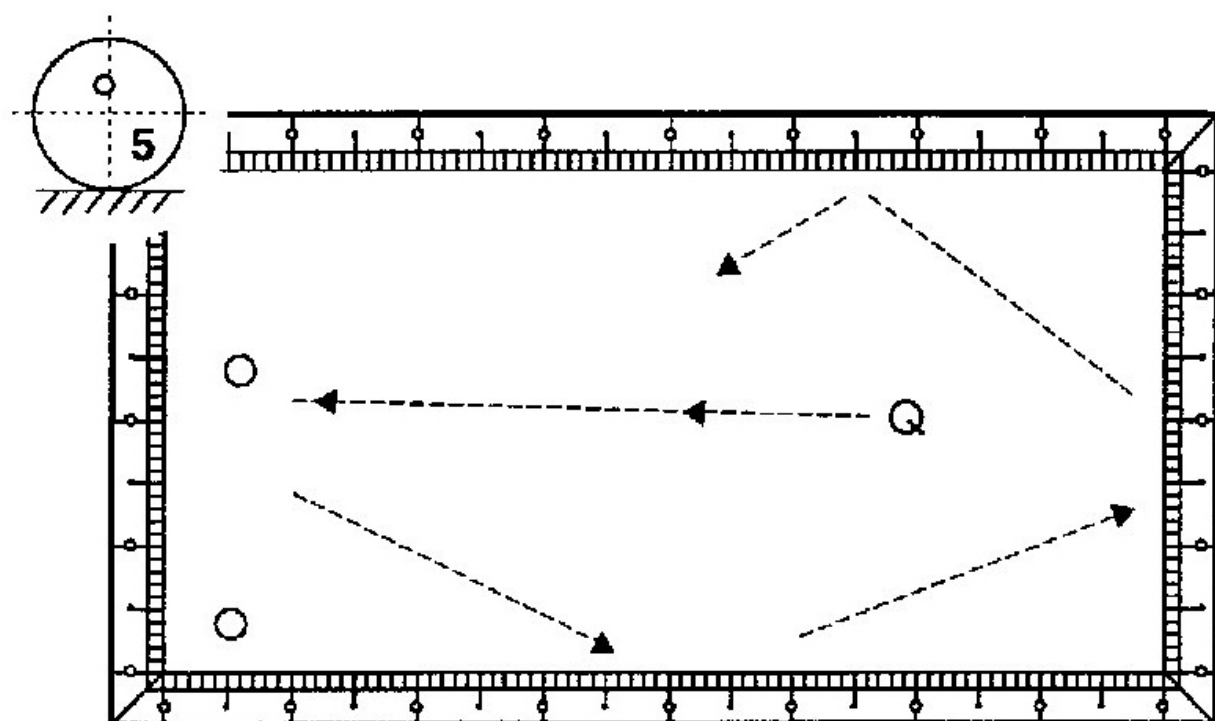
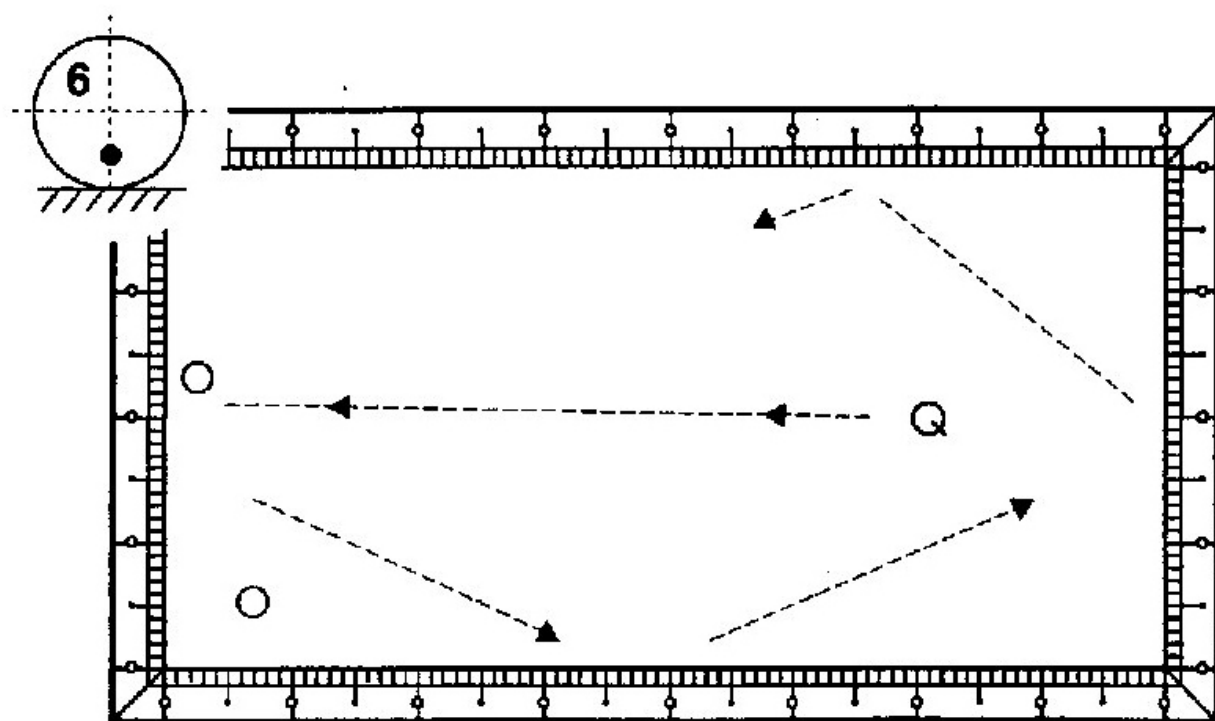
Voorbeelden van het gedrag van de speelbal

Bereidt de baan van de speelbal naar bal twee voor... we laten enige voorbeelden zien hoe u dit kunt doen.

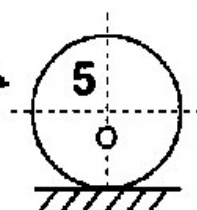
HET SLIPPEN: Op de bovenste tekening slipt de speelbal de volledige afstand naar de tweede bal, dus u kunt bij het mikken weten dat de speelbal een beetje zal afbuigen en geen kromme looplijn zal krijgen... wanneer wat zijeffect wordt toegevoegd zult u vanaf het punt van meer afbuigen iets moeten regelen.

DE ROLLENDE BAL: Op de tekening daaronder staat een vergelijkbaar figuur met dien verstande dat de tweede bal op de getoonde plaats ligt... het gekozen effect geeft een hoog rollende bal (welke geen zijwaartse beweging heeft) en uw stoot zal net zo uitpakken als u heeft gemikt als u een beetje zijeffect toevoegt dan zal de kromming eerder beginnen en eindigen.

P.S. Dit kan op verschillende manieren worden gestoten, zoals met een korte trekstoot.



OPTIONEEL: KORTE, FELLE STOOT

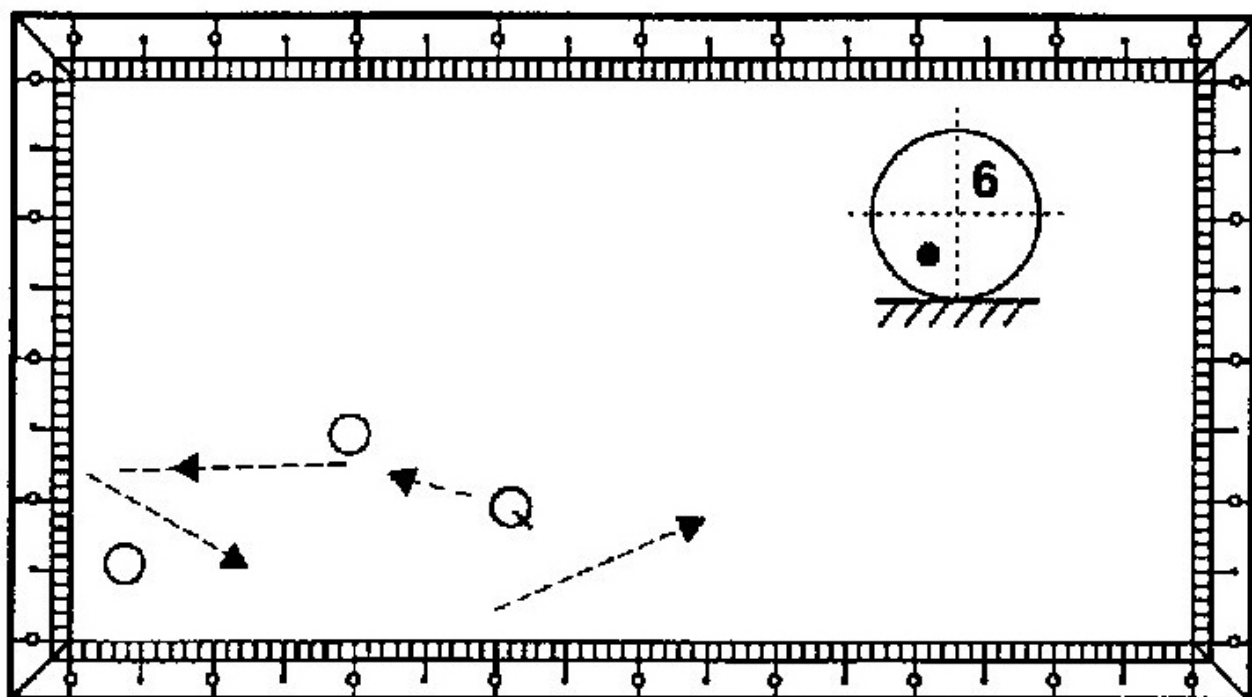
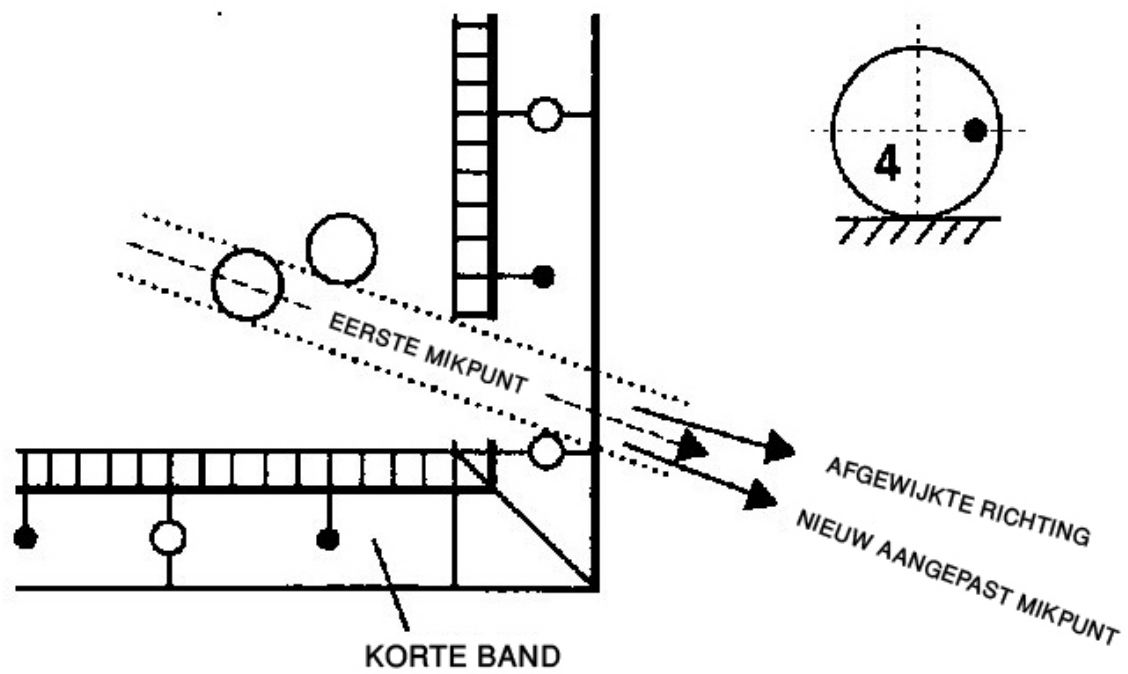


Meer voorbeelden van het gedrag II

Voorbeelden welke aanwijzingen geven hoe met zijeffect om te gaan...

In het bovenste voorbeeld lijkt de figuur gemakkelijk te zijn, omdat de speelbal zo dicht bij de tweede bal ligt... deze figuur vereist dun raken en veel effect... speelbalbeweging, op deze afstand, is niet verdacht, maar zeker genoeg dat deze stoot een ramp kan worden,... als de korte band het eerst geraakt wordt ... om deze afbuiging te vermijden, mik naast bal twee... en schat de afwijking die uw stoot geeft.

Het onderste voorbeeld laat een "derde band effect" zien... hier zal u meer bal raken dan u wenst... dus mik voor dun raken... dit is een familie van figuren, waarbij u de buitenkant van de tweede bal raakt, ze zouden op deze manier moeten worden behandeld... anders zult u wellicht te kort spelen.



Effect op de derde band

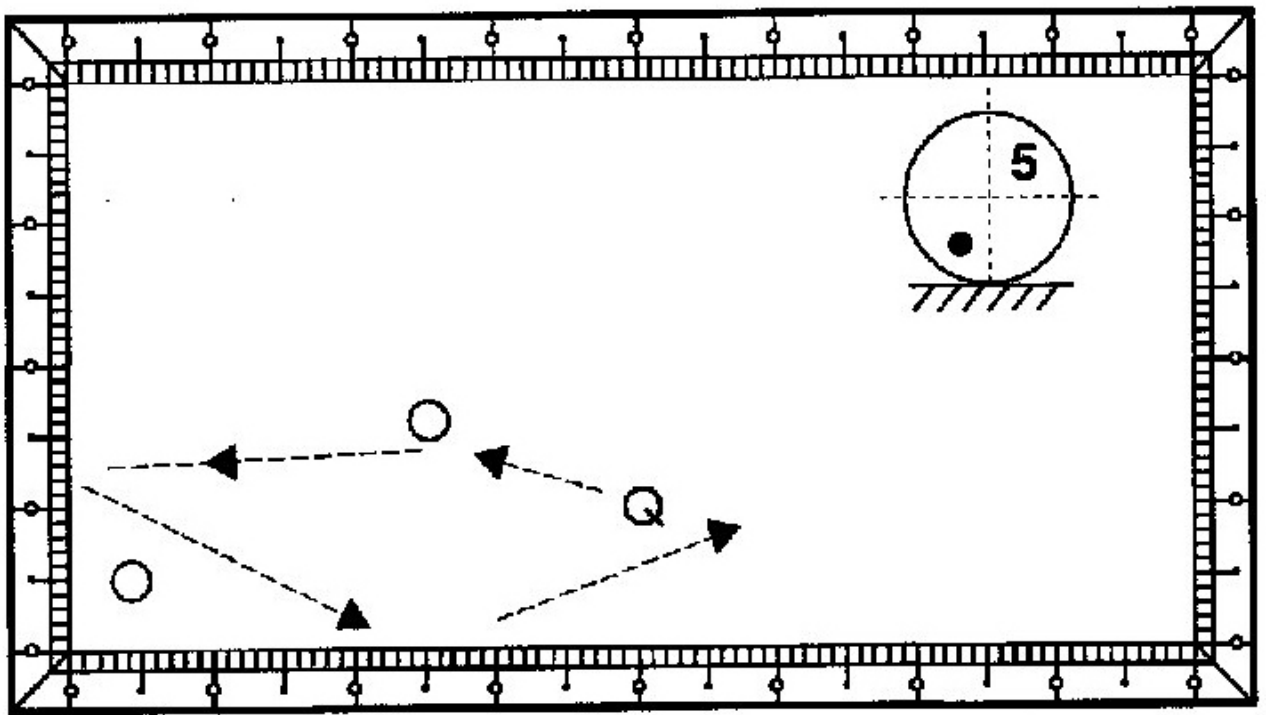
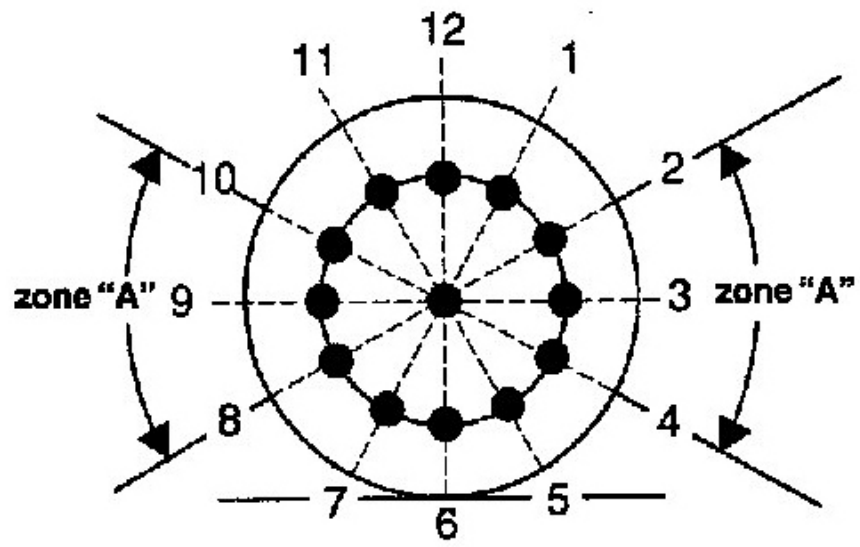
Don Feeney hoorde toevallig een gesprek tussen *Raymond Ceulemans* en een biljartfan en het ging ongeveer zo: "Wat is het verschil tussen een Europese en een Amerikaanse speler?"... aarzelend antwoordde de heer *Ceulemans*: "de Europese speler weet dingen die Amerikanen niet weten"... "geef me een voorbeeld," vroeg de fan... en *Ceulemans* zei: " Wij kunnen bijvoorbeeld het effect van de speelbal op de derde band controleren"!!!

Wanneer u denkt aan de achtergrond van deze bewering, is het volkomen verbijsterend... als u vastzit met een looplijn en u hebt extra effect nodig, is daar een mogelijkheid toe... of op een normale natuurlijke manier kunnen zij teveel effect elimineren en vertrouwen hebben in het effect op de derde band dat wat zij zich kunnen voorstellen.

Don Feeney onderzocht dit en ontdekte hoe je dit moest doen... zijn "A" zone is een beetje groter.

De tekening laat hier de speelbal met effect zones zien... De "A" zone zal zich met minder effect op de derde band ontwikkelen... als u de speelbal buiten deze "A" zone raakt zoals bij 7.00 of 11.00 uur dat zal op meer effect op de derde band zorgen. (ook om 1.00 of 5.00 uur). Gebruik wat pols bij het afstoten.

De onderste illustratie laat zien hoe u deze hoek met caramboleren kan verruimen.



Een ontleding van een acquit stoot

Het vijftienpunten spel wordt tegenwoordig mode... wetende dat een acquit stoot cruciaal wordt... ook de positie is om de volgende caramboles te maken.

Probeer zo veel mogelijk een horizontale keu, bijna vijf banden snelheid, normale doorgaande beweging, achterhand op gebruikelijke plaats, gebruikelijke polsbeweging te standaardiseren...

Ik houd ervan om de tweede bal op $5/8$ vol te raken... niet op $3/4$... en niet op $1/2$. U moet de tweede bal zo bewegen dat hij uit de klots zone blijft en in de juiste baan komt... Onthoud dat de speelbal niet in een rechte lijn gaat, dus regel dat... u zult moeten mikken op $3/4$ raakpunt om uiteindelijk een $5/8$ raakpunt te krijgen. Experimenteer met het effect op de speelbal om het punt te maken... misschien op 9.30... misschien op 10.00... misschien op 10.30.

Punt "X" completeert de gehele looplijn.

Als er zich moeilijkheden voordoen, probeer de achterhand een klein beetje naar voren te brengen of verkort de doorgaande beweging. (zie het hoofdstuk over de afstoot).

Omdat de conditie van de bal varieert (nieuwe bal... oude bal)... moet u deze figuur werkelijk vaak testen.



Een opvatting

Bij verschillende gelegenheden kreeg ik golflessen van een beroepsgolfer... ik probeerde mij te ontdoen van alle dingen die ik fout deed... deze ervaring was verpletterend.

Mijn eerste indruk over het veranderen van mijn afstoot, achterhand greep, pols en doorgaande beweging, met ritme, leek op mijn golf lessen...

FOUT... dit is veel gemakkelijker... als ik wist dat een figuur lang moest zijn, na botsing met bal twee, dan herinnerde ik mij de dingen, die een speelbal langer maken... zo als een lange doorgaande beweging met een neergaande afstoot, een losse achter hand... dan besloot ik welke ik zou proberen... soms gebruikte ik ze allemaal... en "VOILA"... toen gebeurden er mooie dingen.

Om de hoek te verkleinen is het nodig te experimenteren met de korte afstoot, of de opgaande afstoot, of het aanpassen van de greep en de pols... soms maakt dit de poging wat wild, maar het aanpassen was de opdracht... en nu, ben ik rustig voor deze figuur en raak meer vertrouwd met wat ik moet doen... ik heb dit allemaal toegevoegd aan mijn arsenaal...

Kort overzicht van de basisprincipes

Het spel is al moeilijk genoeg zonder onderzoek naar elk punt van de basisprincipes bij elke figuur die u doet.... maar het gaat om het idee u wat betrouwbare basisprincipes te geven..... en wellicht kunt u deze als een dubbele controle gebruiken.

ONDERZOEK DE FIGUUR: Kies de figuur en zoek het volgende uit: snelheid, effect, de te maken looplijn van de speelbal, de positie, veiligheid, keu, greep, pols, afstoot, voorhandzetting, zijeffect op de derde band, doorgaande beweging en ten slotte waar bal twee moet worden geraakt.

HET VOOROVERBUIGEN BIJ DE FIGUUR: Controleer of uw houding goed is, zorg voor een vloeiend ritme, concentreer u op het raken en de snelheid van bal twee. En als u dan een licht opgaat... trek dan maar van leer.

In mijn geval moet ik mijn doorgaande beweging tweemaal controleren.

Zoals u kunt zien, zijn er veel kansen om een fout te maken... de meest gebruikelijke fout schijnt de snelheid en de afbuigingen van de speelbal te zijn (waardoor u het punt niet maakt).

! Als je afgeleid wordt door iets kom dan even recht en concentreer je opnieuw !

"WIJZE WOORDEN"

De biljartsport vraagt meer denkwerk en parate kennis dan elke andere sport.

Er valt niet te biljarten zonder de correcte uitvoering van deze kennis.

Soo Kim

Hoofdstuk VI

Een balsysteem

Dit gehele hoofdstuk is gewijd aan een groot bal systeem... Één die u nergens zou kunnen vinden... onthoud dat biljarters geen machines zijn... maar dit systeem vermeerderd het gevoel van de spelers... het versterkt het geloof in raken en effect... en ik weet niets anders dat dat kan... dus gebruik het als een controle voor u eigen gevoel... een grote gids om klotsen te vermijden... en positie te spelen.

Ik verwijs naar het basis deel van het boek als uw afstoot niet de banen van het systeem kan volgen... mogelijkerwijze houd u uw keu niet goed horizontaal etc.

Een balsysteem

Door de jaren heen, deed het gerucht de ronde dat er een balsysteem bestond waar een speler nummers gebruikte om een speelbal de vereiste looplijn te laten volgen en te laten caramboleren... gevoel hebben voor een hoek was hoofdzaak, maar extra nummer informatie werd gebruikt.

Carl Conlon sprak over het onderzoek van de Japanse spelers die hadden geëxperimenteerd met dit onderwerp.... en hun succes... het was duidelijk, vanwege het feit dat er zoveel Japanse spelers waren met een gemiddelde van over de één gemiddeld, dat zij speciale kennis moesten hebben...

Wanneer *Dennis Dieckman* naar Cocoa Beach kwam en wij informatie uitwisselden, toen zag ik voor het eerst het complete bal systeem van dit type... na een paar weken stoeien ermee, werd het mij duidelijk dat dit het belangrijkste was... ik nam wat vrijheid met de informatie van Dennis... ook vroeg ik aan een aantal topspelers of zij er iets aan toe konden voegen... enigen deden dit... anderen waren stil... sommige kleine veranderingen werden gebruikt en dit opzienbarend bal systeem is nu beschikbaar... ik zou alleen graag willen dat het Japanse systeem zo bekend was, waardoor ik het zou kunnen vergelijken... maar dit systeem is voorlopig goed genoeg.

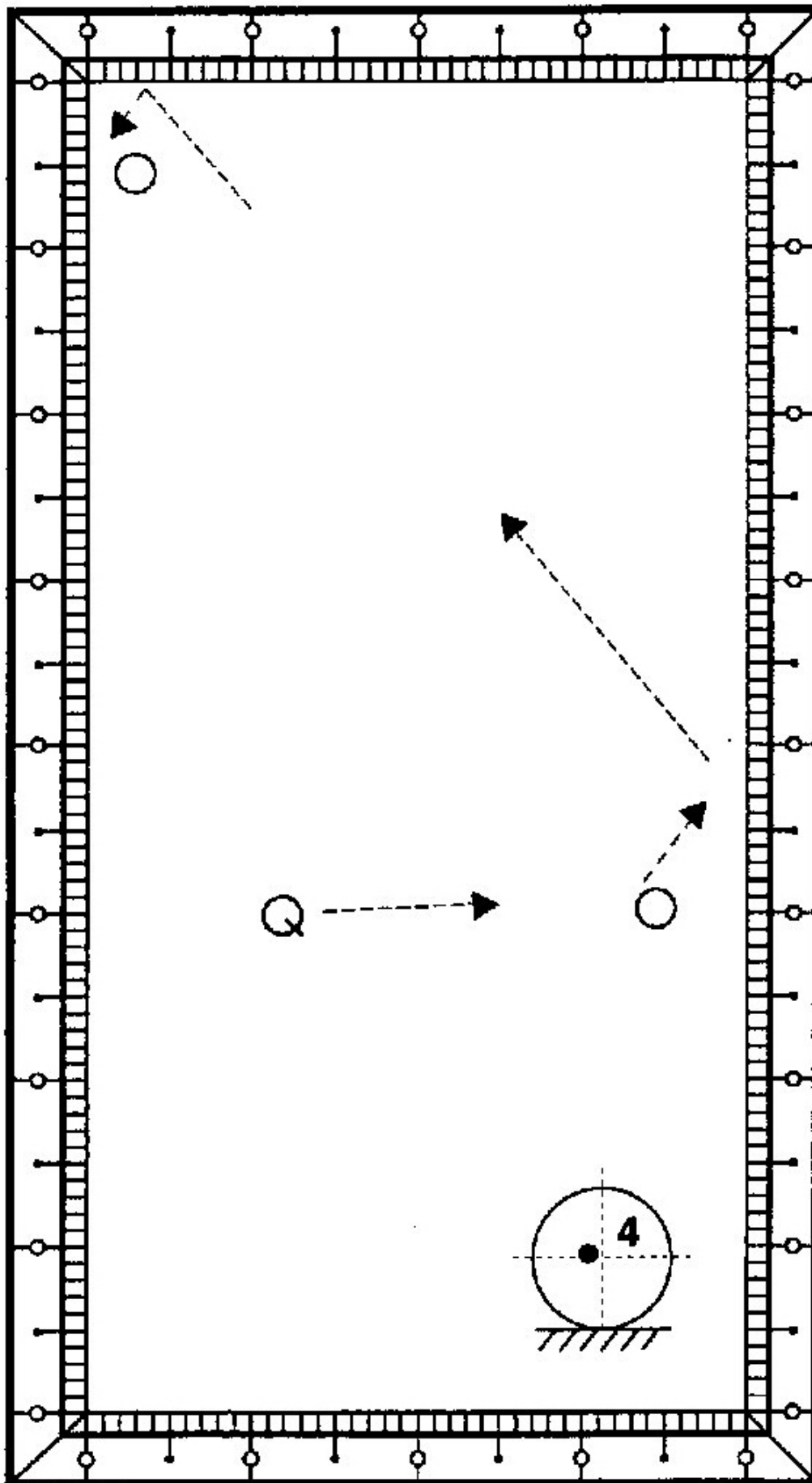
Dennis noemt dit systeem het "ONZIN SYSTEEM" omdat de meeste mensen niet geloven dat het werkt... volgende mensen hebben hem geholpen met dit systeem;

Andy Nobody (dit is zijn echte naam) van Noord Hollywood

Bob Ameen van Detroit

Carl Conlon van Ann Arbor

Junichi Komori van Japan.



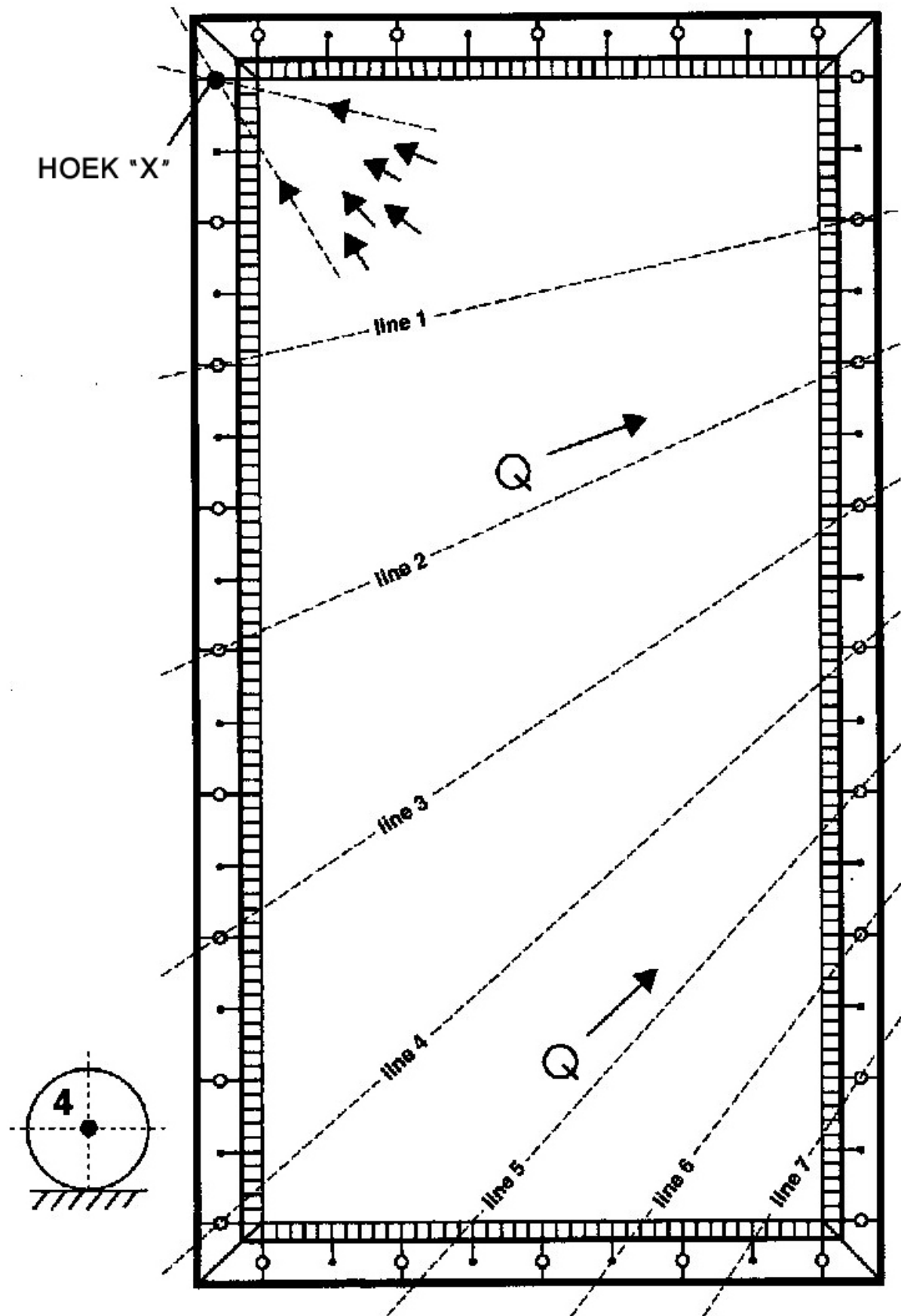
Tafel lijn nummers

Hier worden zeven lijnen getoond en aan iedere lijn is een nummer toegewezen.

Als u de algemene richting van de speelbal vindt,... dan vindt u de lijn naar de tweede bal die zich het dichtst bij deze nummers bevindt, in dit geval is het lijn "2" en lijn "5".

Voorbeeld voor de beginner. Kijk langs iedere lijn tot u bij de ligging van bal twee komt en teken een lijn dicht bij deze bal en dat is uw tafel lijn nummer... soms is uw ligging "3.5" of "7" etc. etc.

Dit is de lijn, die de speelbal aflegt naar hoek "X", na het raken van de tweede bal zonder zijeffect... raak slechts een speelbal langs elke lijn, gebruik geen zijeffect en kijk hoe hij naar de hoek gaat... gebruik geen hoogte effect.



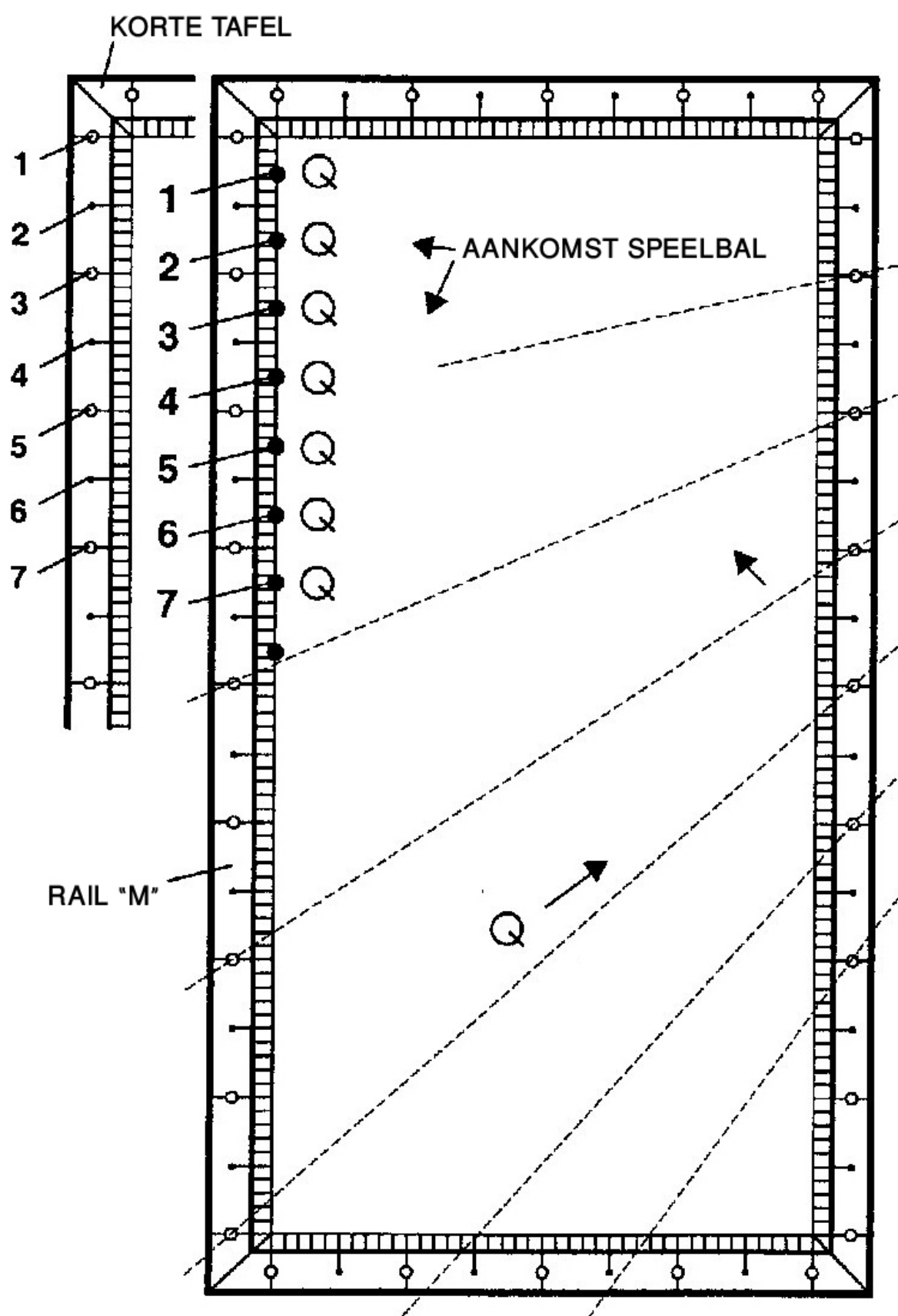
Raakpunt nummers bij de derde band

Band "M" is nu de derde band om met de speelbal te treffen en deze band is genummerd zoals wordt getoond... deze zijn de plaatsen die de speelbal op de band treft en niet door de diamond... gemakkelijk te onthouden... halve diamond van ieder nummer verwijdt.

Deze nummers, toegevoegd aan de "tafel lijn nummers", zullen het "totaal tafel nummers" opleveren.

Indien u op een korte tafel speelt, dan zult u waarschijnlijk de raakpunten bij de derde band moeten veranderen, zoals wordt getoond... zie het smalle diagram links van de grote tafel tekening...

Europese tafels vragen trage snelheden van de speelbal.

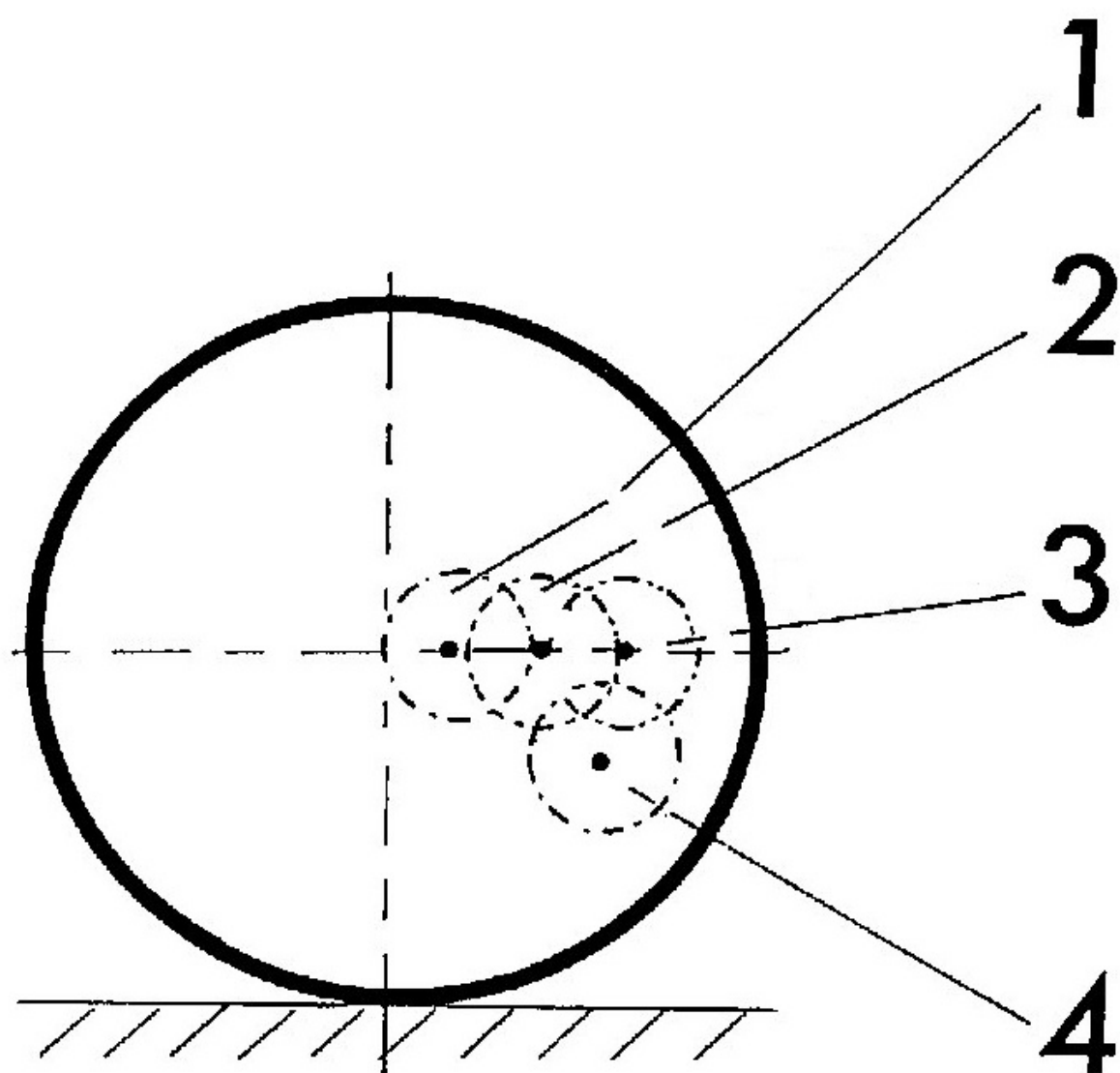


Nummers van de speelbal

Hier hoeft niet veel te worden uitgelegd, aangezien de tekening voldoende zegt.

Gevonden informatie met betrekking tot de pomeransdikte voor speelbal locaties is niet gemakkelijk... dus deze tekening zal nu worden gebruikt als een criterium... noteer alstublieft, dat drie pomeransdikten effect vanaf nu een "3" is en wordt beschouwd als maximaal zij, of maximaal hoogte effect.

Deze speelbal "SPEELBAL NUMMERS" toegevoegd aan de "NUMMERS VAN DE LIJNEN OP PAGINA 113" leveren samen het totaal "BAL NUMMERS" op.



POMERANS NUMMERS

De nummers van de tweede bal

Hier worden verschillende manieren getoond om de tweede bal te raken, en iedere botsing heeft toegewezen nummers op de bal.

VOORBEELD:

A 1: stoot op stoot is $1/8$ op de tweede bal.

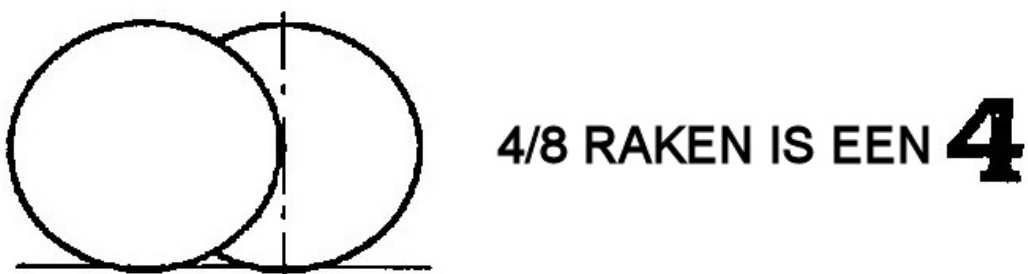
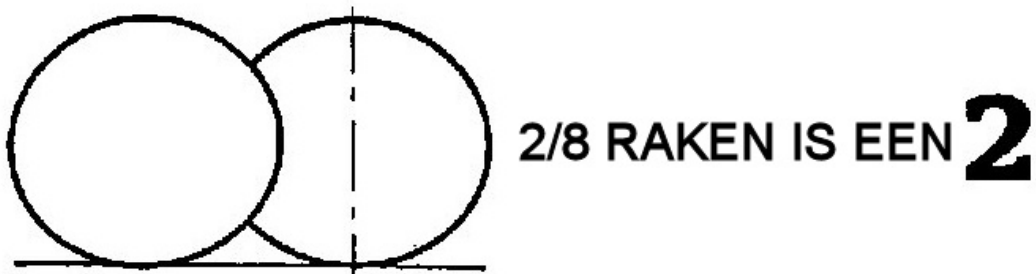
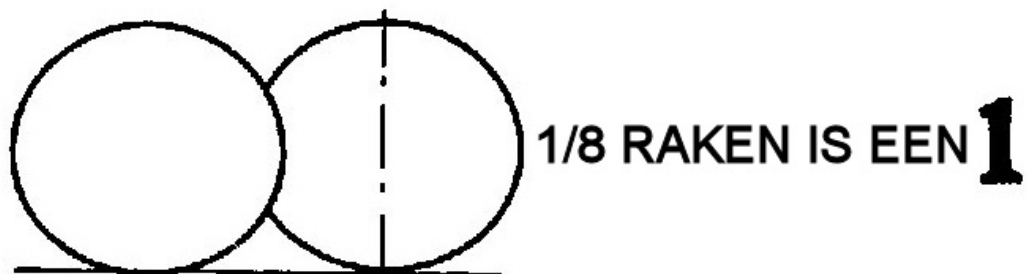
A 2: stoot op stoot is $2/8$ op de tweede bal.

A 4: stoot op stoot is $4/8$ op de tweede bal.

A 7: stoot op stoot is $7/8$ op de tweede bal.

A 8: stoot is een volle bal stoot.

Deze "NUMMERS OP DE TWEEDE BAL", toegevoegd aan de "SPEELBAL NUMMERS", vormen het totaal "BAL NUMMERS" vereist voor dit systeem en dit totaal moet gelijk zijn aan het "TOTAAL TAFEL NUMMERS".



RAAKPUNTEN TWEEDE BAL

Bal systeem voorbeeld

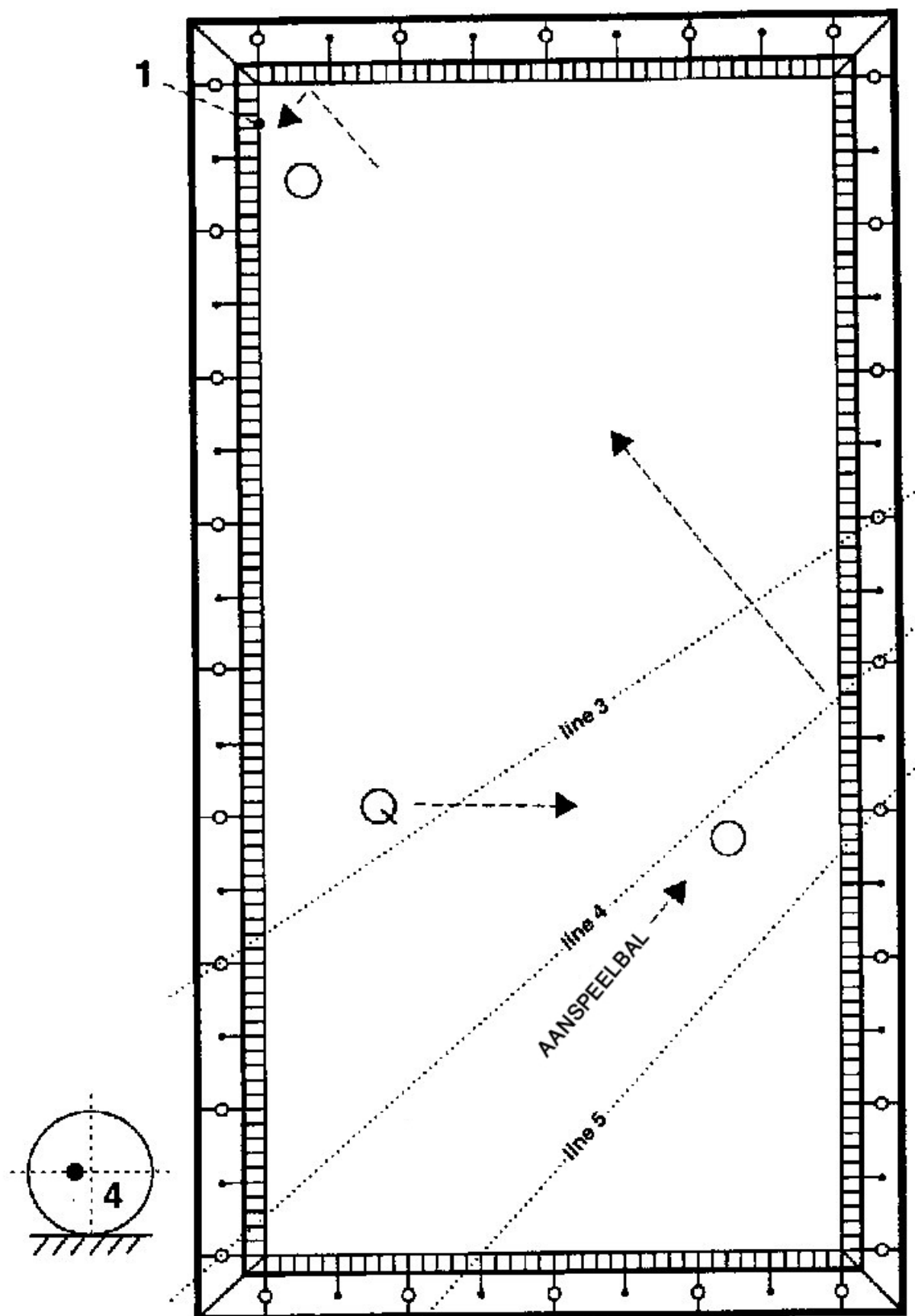
Nu zijn wij klaar om de "totaal tafel nummer" en het "totaal bal nummer", te gebruiken en aan te geven hoe te biljarten met gebruikmaking hiervan.

Deze tekening toont aan de "tafel lijn nummer" zoals zijnde "4" en toont ook het gewenste raakpunt als "1" bij de derde band, vormt een totaal van "5"... en dit is het totale tafelnummer. Het totale balnummer moet gelijk zijn aan het totale tafelnummer. Dus nu moeten we besluiten welk speelbalnummer, welk bal twee nummer we gaan gebruiken om een totaal van 5 te krijgen. Hier zijn de keuzes.

- A... een "1" stoot op de tweede bal en een speelbal nummer "4"
- B... een "2" stoot op de tweede bal en een speelbal nummer "3"
- C... een "3" stoot op de tweede bal en een speelbal nummer "2"
- D... een "4" stoot op de tweede bal en een speelbal nummer "1"
- E... een "5" stoot op de tweede bal en een speelbal nummer "0"
- F... een "6" stoot op de tweede bal en een pomeransdikte tegen effect.

Oordeel zelf welke voor u het meest prettige voelt... ik selecteerde een "4" stoot met "1" pomeransdikte effect...
Oefen uw afstoot net zo lang tot u deze resultaten krijgt.

"Positie spel" nu gaat het ons dagen en de hiervoor genoemde selectie zouden de ballen netjes geplaatst achter moeten laten.



Afstoot voorbeeld

Wij laten u ditzelfde voorbeeld weer zien om de vereiste afstoot in detail te definiëren...

Indien pool spelers worden gevraagd deze figuur te raken, met gebruikmaking van een halve balstoot, of een "4" stoot met "1" pomeransdikte met zijeffect, dan zullen zij er met het raakpunt bij de derde band mijlen naast zitten... waardoor ontstaat deze grote fout??

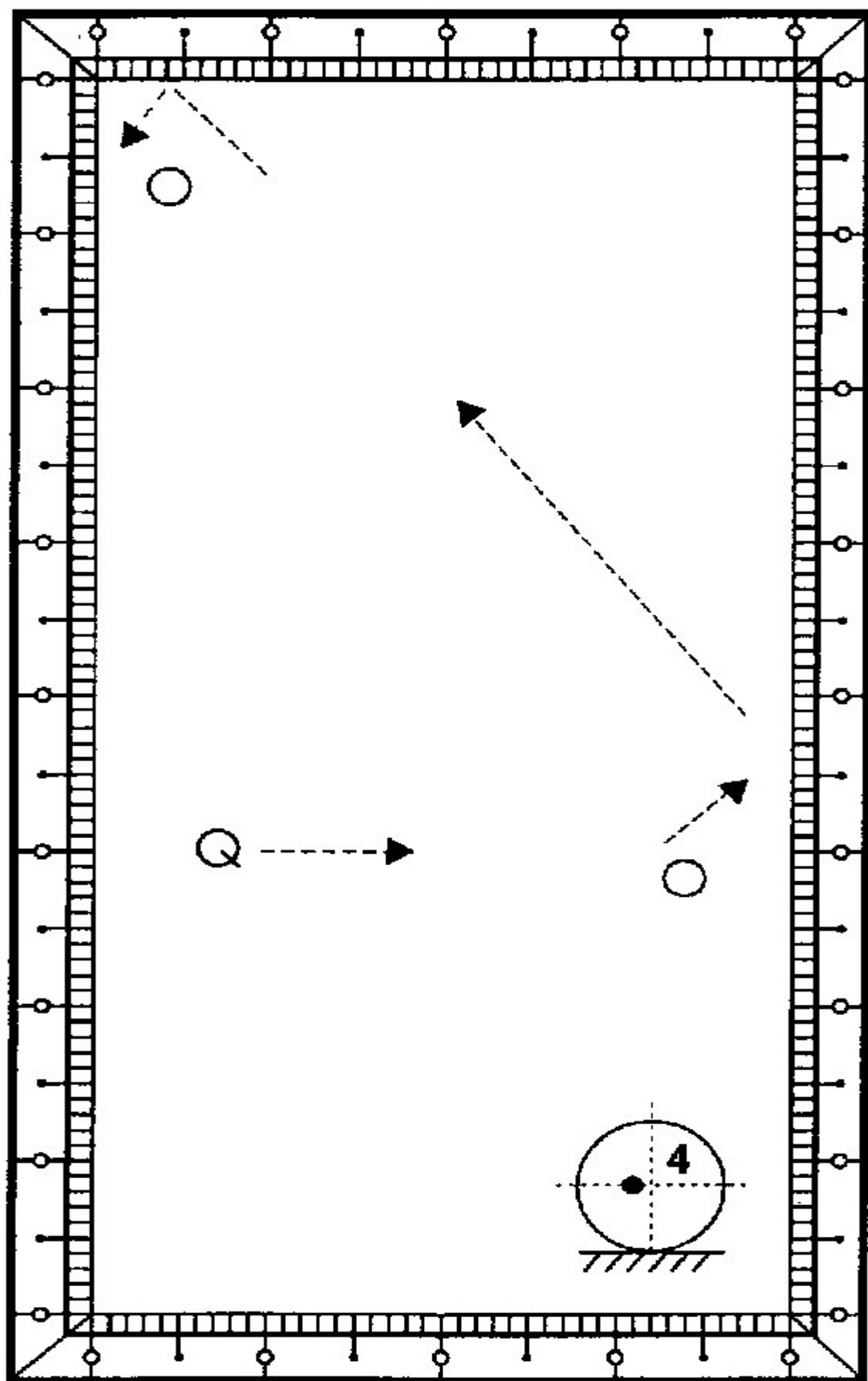
Poolspelers neigen tot het verhogen van hun keu en korte afstoot op de speelbal, dus maken zij de looplijn langer... ook een ferme greep op de achterkant van de keu is ongewenst.

Een volledig doorgaande afstoot of zelfs een 3/4 doorgaande beweging is gewenst, met een horizontale keu... deze afstoot moet doorgaand aanvoelen... raak hem vloeiend... en langzaam.

Het verschil tussen de verkeerde techniek en de goede techniek zou een verschil van Één diamond op het raakpunt bij de eerste band kunnen uitmaken... probeer het en u zult het zien...

Na een paar minuten oefenen zou u klaar moeten zijn voor de juiste afstoot en spoedig zal het een automatisme worden.

Een horizontale keu betekent dat uw voorhand op de geschikte hoogte moet zijn.



Moeilijke lijn I

Dit is zeker een probleem gebied... dit korte hoek figuur moet zorgvuldig geraakt worden... en dit bal systeem heeft speciale instructies.

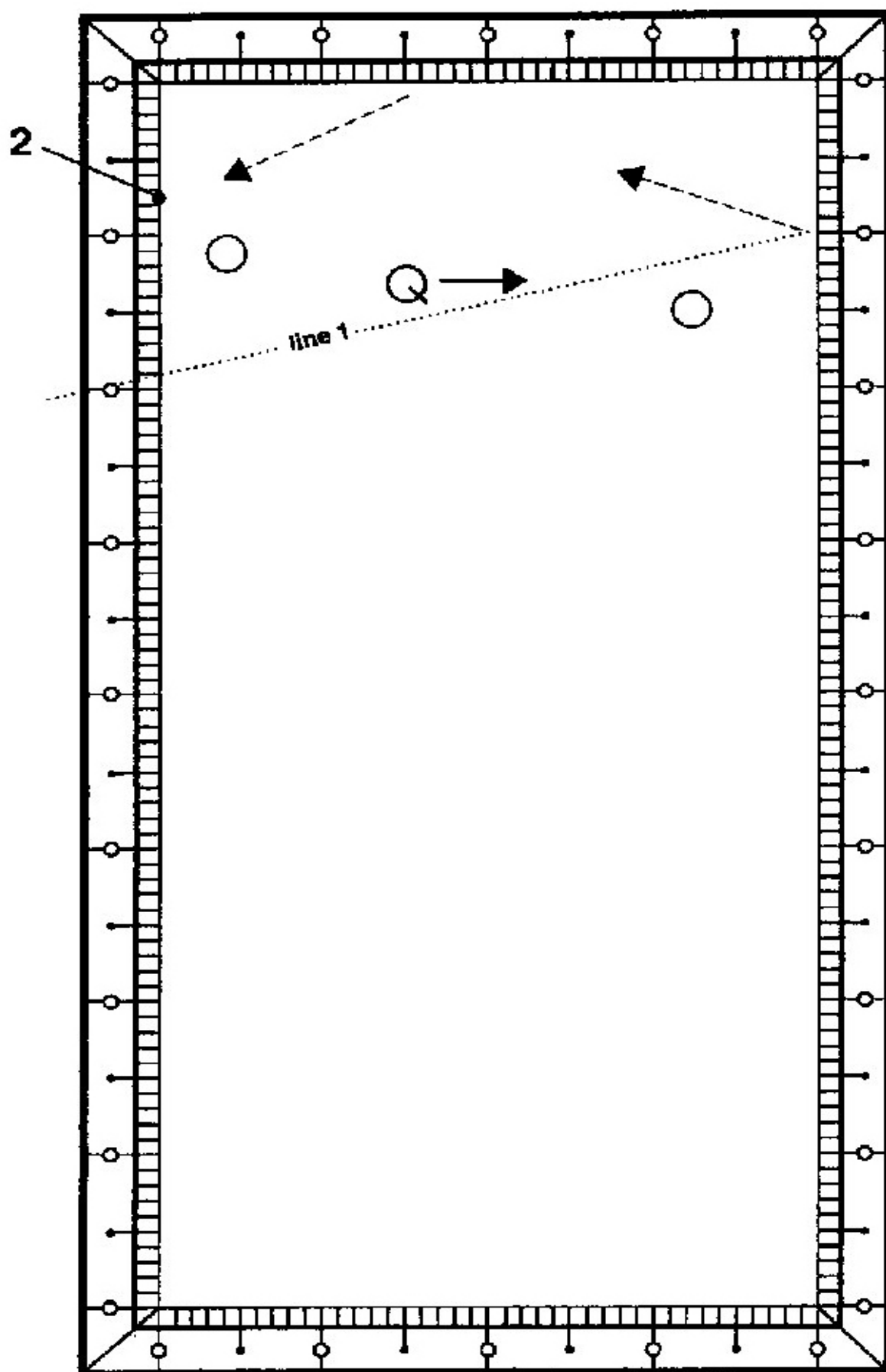
Dit voorbeeld heeft een "totaal tafel nummer" van drie (lijn 1 en derde band nummer van twee) en de hierna volgende lijst geeft de benadering aan:

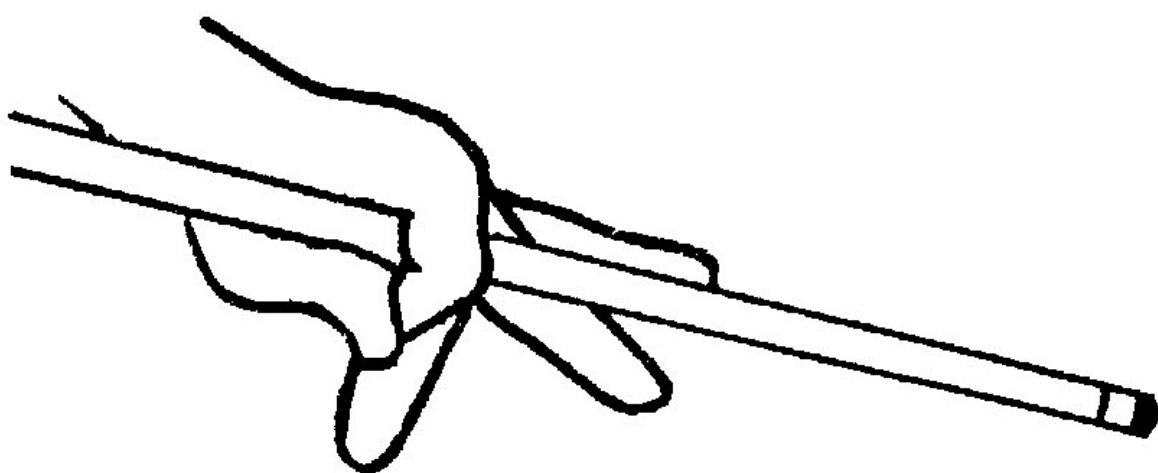
1. Geen effect en $\frac{3}{8}$ van de tweede bal.
2. Geen zijeffect en twee pomeransdikten hoog zal de hoek verkorten... dit zal het "totaal bal nummer" verminderen... dus verhoog de bal naar 3.5... misschien een beetje meer.

Opmerking: De twee pomeransdikten hoogte-effect schept een speelbal kromming die de hoek verkort.

Opmerking: Wanneer het raakpunt bij de derde band nummer één is, voeg dan enig tegeneffect toe.

Opmerking: Wanneer het raakpunt bij de derde band nummer vier is, dan kunt u zich veroorloven een beetje zijeffect te gebruiken.





KORTE TREKSTOOT

Speel bal informatie

De vorige bladzijden hebben de speelbal in een "uitstekende positie" getoond... dus vanaf nu zal de speelbal ergens anders zijn en deze studie is verdeeld in twee delen... Één deel is, wanneer de speelbal onder de stoothoek is en er of meer zijeffect vereist is of bal twee dikker geraakt moet worden en het andere deel is wanneer de speelbal boven de stoot hoek is, heeft het dunner raken van bal twee of zijeffect nodig.

Als eerste mag dit gedeelte gedetailleerd lijken en langzaam...maar het is de manier om resultaten te krijgen...en wanneer u deze methode oefent dan zal het in het begin langzaam gaan, maar wanhoop niet... spoedig zal u in staat zijn een volledige stoot in 15 tot 20 seconden te berekenen... houd in gedachte dat bij deze benadering uw productie in het driebanden spel zal toenemen... u kent niet alleen de raakpunten bij de band, maar nu kunt u ook een bal systeem gebruiken om daar te komen... wat wil u nog meer?

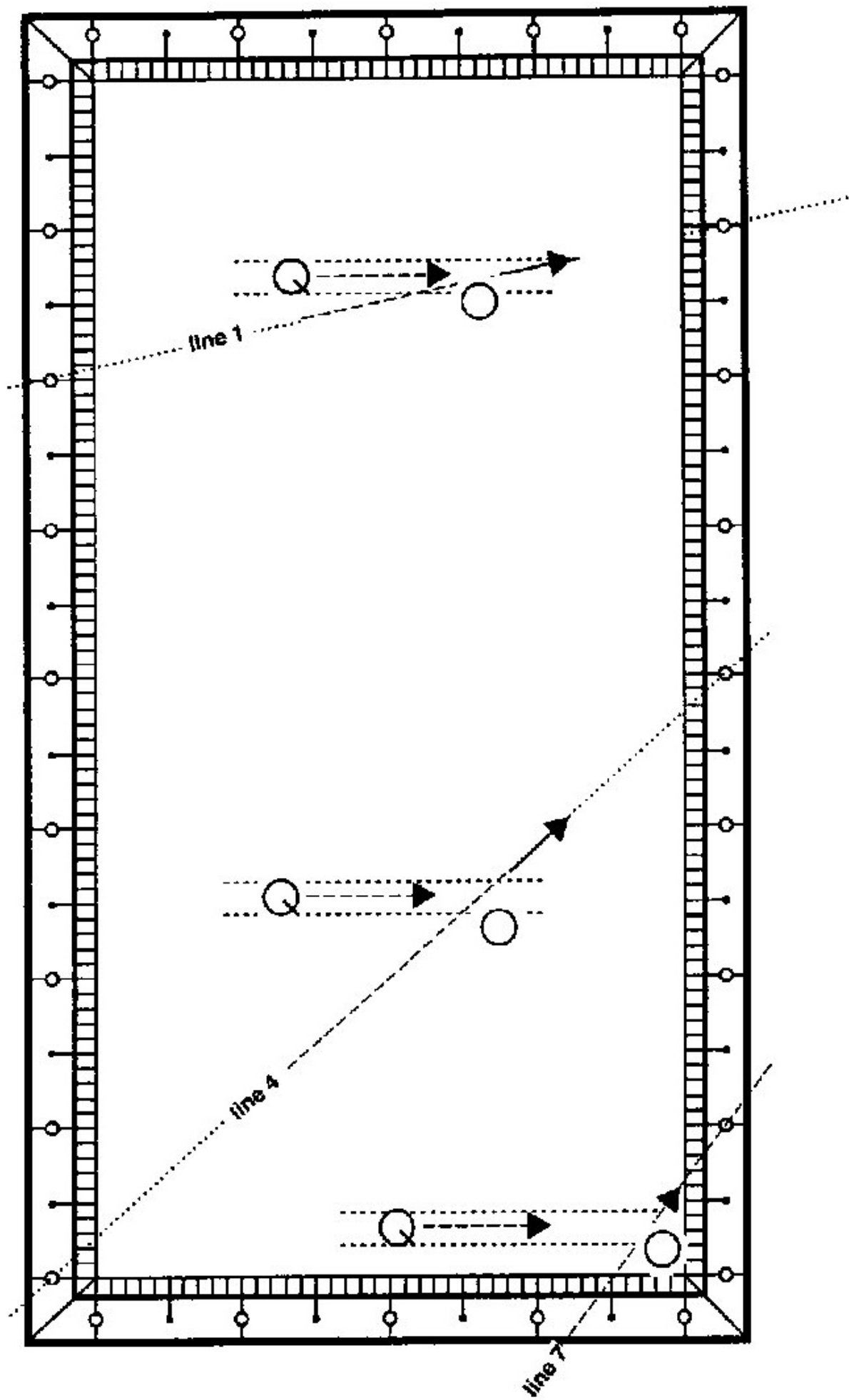
Speelbal richting

De speelbal moet met bal twee op een bepaalde manier gericht liggen voor iedere "tafel lijn"... dit is kritiek voor lijn "1" en lijn "2".

De tekening laat de exacte speelbal plaats op de tafel lijn nummer "1", "4", & "7" zien... de speelbal gaat direct dwars van de tweede bal en in een aangrenzende baan naar de raakzijde.

De speelbal is zelden op de "gewenste" plaats en methodes die daar betrekking op hebben worden op de volgende bladzijden getoond...

Speelbal richting, zoals hiervoor is aangegeven, is waar u met berekeningen gaat beginnen wanneer de speelbal op een slechte plaats ligt.



De toevoeging van Martineau

Dit voorbeeld lijkt op de vorige voorbeelden... behalve dat de speelbal niet op punt "D" ligt... als dat wel zo was dan is de tafel lijn "4" en het raakpunt bij de derde band "1", dat maakt een totaal tafel nummer 5... dus is het een simpele zaak om het totaal bal nummer tot 5 te maken.

Het is blijkbaar zo, dat meer effect, of bal twee dikker raken vereist is... maar hoeveel??...

Tijdens het toernooi in Miami (New Wave Billiards) in 1992, waren *Darrell Martineau*, van *Elk Grove* Californië en ik aan het discussiëren over bal systemen en dit speciale speelbal probleem in het bijzonder... Zijn benadering is als volgt... Trek een denkbeeldige lijn door de speelbal langs een baan die naar de tweede bal (op de raakzijde)... zoek waar deze lijn band "M" & "N" elkaar kruisen .. dit zou punt "A" en punt "B" zijn... meet dan de afstand in diamonds, tussen punt "A" & "B"... dit is 2,5 diamonds. Deze 2.5 is nu de extra die u moet toevoegen bij het reeds bekende "totaal tafel nummer "5" (als de speelbal bij punt "D" ligt)... en het nieuwe totaal tafel nummer is 2.5 plus 5, dat maakt 7.5....

Het is duidelijk dat er trekeffect nodig is, dus probeer een speelbal nummer van 4 en tweede bal nummer van 3.5... of... een speelbal nummer van 3.5 en een tweede bal nummer vier.

Merk op dat spelers op wereldniveau deze figuur vaak maken... gemakkelijk, niet ??



Variant op de toevoeging

Deze tekening laat de speelbal boven de stoothoek zien... en zal minder effect vereisen of bal twee dunner raken.

Gebruik de zelfde handelwijze als op de vorige bladzijden is getoond.

Het verschil tussen punt "A" en punt "B" is nu twee diamonds... deze twee wordt van het vereiste tafel nummer van vijf afgetrokken zodat we drie krijgen.

Met een zachte stoot, ik gebruik een twee stoot, en Één pomeransdikte zijeffect met een doorgaande beweging.



Lijn 1... De lange weg

Dit is precies zoals de voorgaande "moeilijke lijn 1", behalve dat het zijwaarts is gedraaid en op de hele tafel komt. Twee voorbeelden zullen dat laten zien.

Dit voorbeeld heeft een totaal "tafel nummer" van drie (lijn 1 en derde band nummer van 2) en de lijst hieronder laat het volgende zien:

1. Geen effect en een driestoot.
2. Geen zijeffect en twee pomeransdikten hoogte-effect zal de hoek verkorten... dit zal het "totaal bal nummer" verminderen... dus toeneming van de bal naar 3.5 ... misschien een beetje meer.

Opmerking: De twee pomeransdikten hoogte effect schept een speelbal kromming welke de hoek verkort.

Opmerking: Wanneer het raakpunt bij de derde band nummer Één is voeg dan enig tegeneffect toe.

Opmerking: Wanneer het raakpunt bij de derde band nummer vier is dan kunt u zich veroorloven een beetje zij effect te gebruiken.



Lange weg voorbeeld

Dit voorbeeld vereist enig zijeffect en brengt aan de oppervlakte hoeveel er bij deze methode onderzocht moet worden...

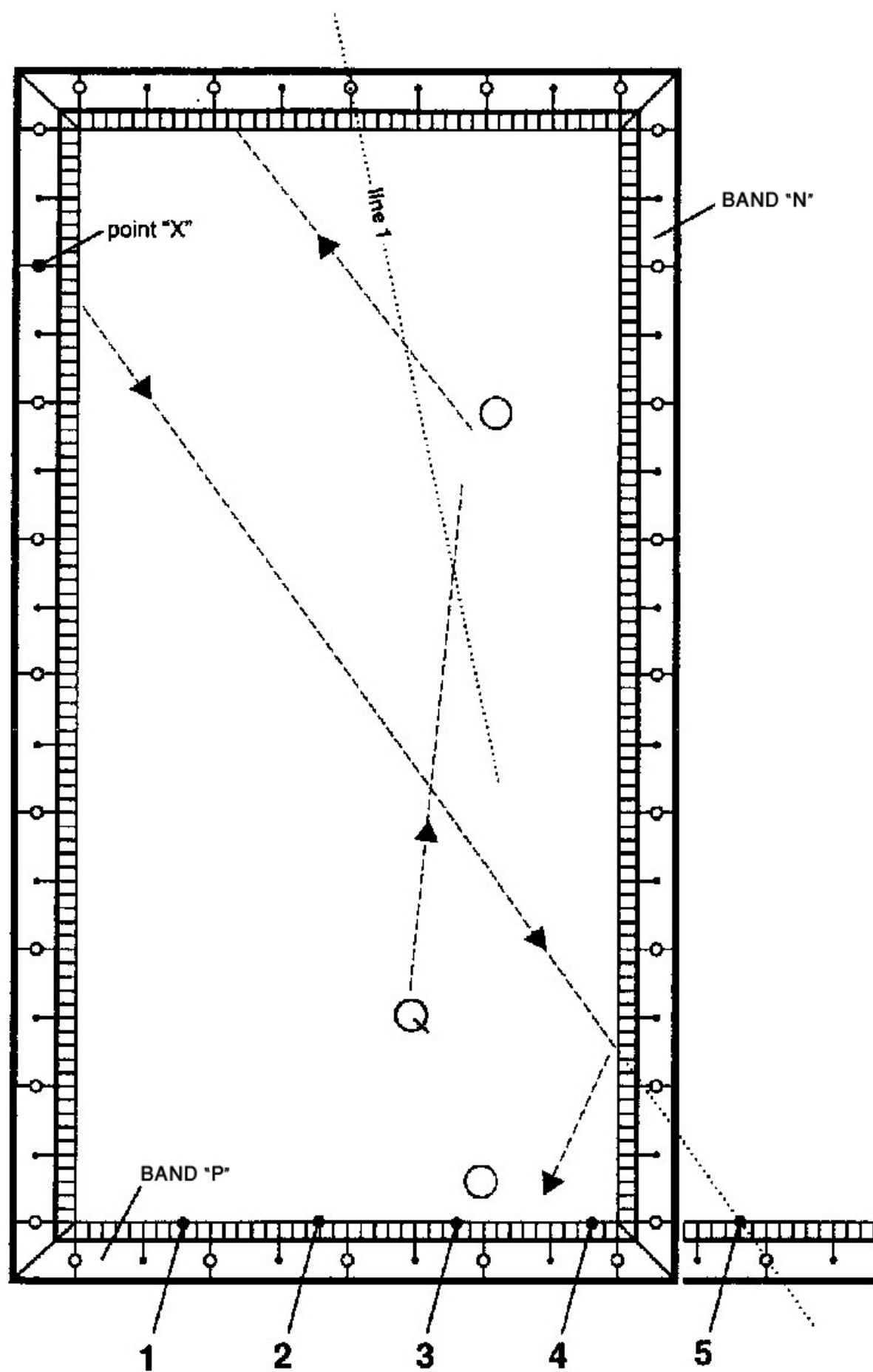
Het besluit is genomen om de tweede bal te raken, korte band, lange band, en dan de lange band (band "N") en benadert het "korte" figuur...

Een denkbeeldige uitbreiding naar band "P" is geïntroduceerd... en derde band nummers uitgebreid naar 5, 6, 7, etc....

Vergroot deze figuur door deze baan te visualiseren en schat waar de speelbal de tweede band raakt... dit is bij schatting punt "X"... ga bij punt "X" staan en schat het raakpunt bij de derde band (band "N") kijk dan naar boven om het nummer te vinden op de denkbeeldige band... bij dit voorbeeld is dat nummer 5.

Dit denkbeeldige raakpunt van de derde band van nummer 5 wordt bij lijn 1 opgeteld en wordt een "totaal tafel nummer" van 6.

Laten we een "3" tweede bal stoot en "3" speelbal nummer proberen...



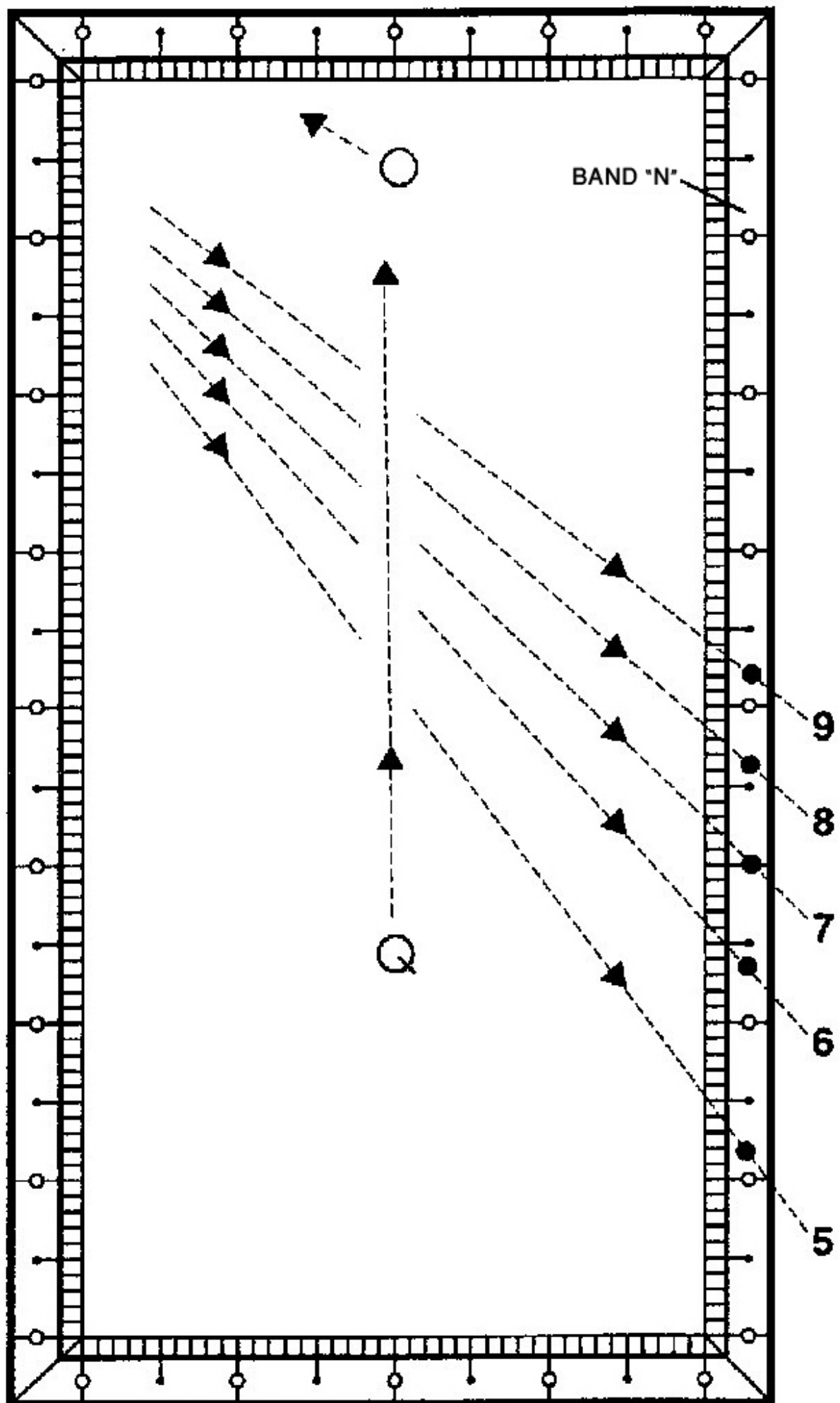
De lange weg van Dennis

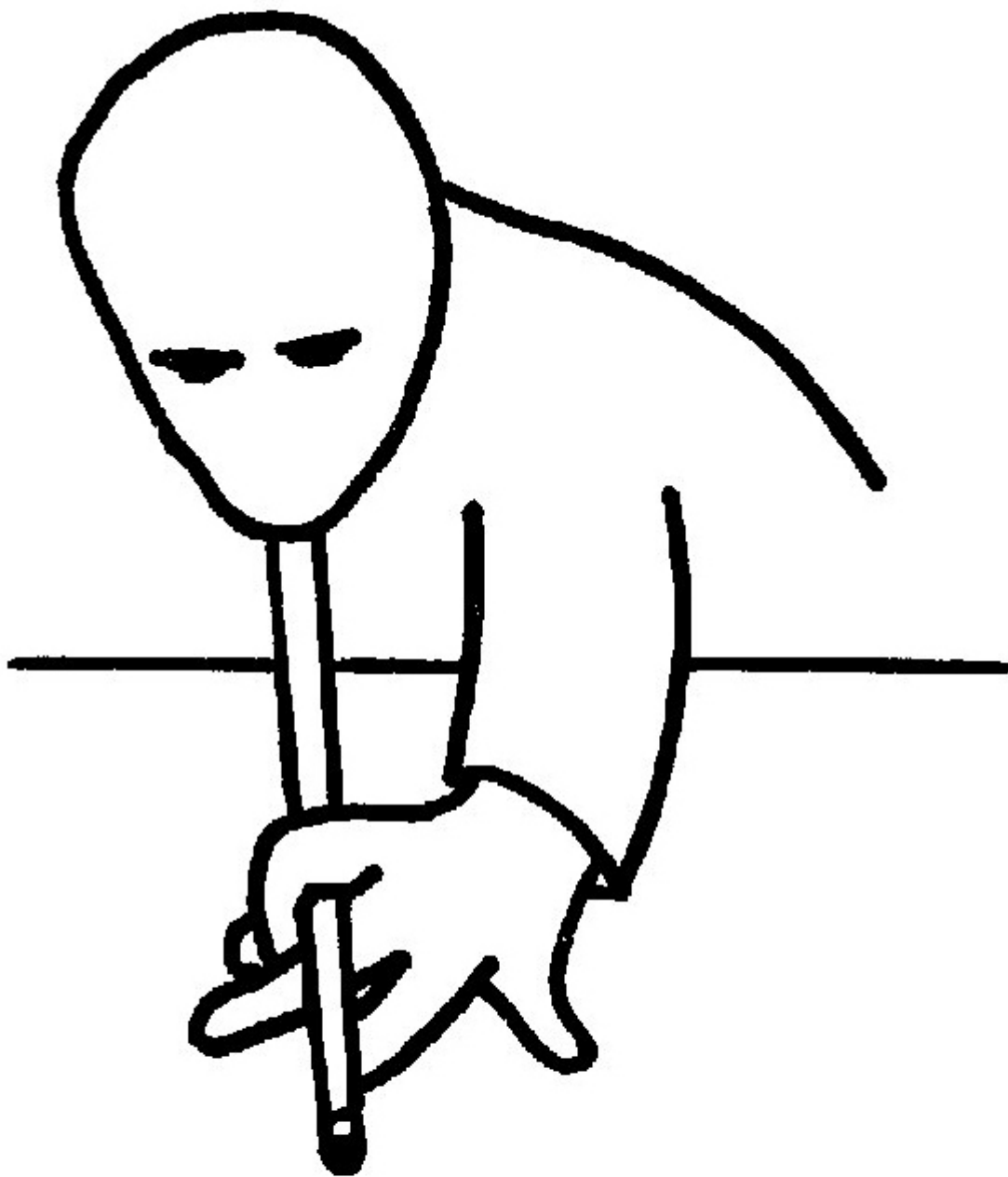
Dennis Dieckman heeft een verkorte en snelle methode om het raakpunt bij band "N" te bepalen... en hij heeft nummers aan deze band "N" toegewezen zoals hier wordt getoond.

Deze nummers zijn de "totaal tafel nummers".

Voorbeeld: U gewenste raakpunt bij band "N" is "7"... dit is het "totaal tafel nummer".

De "totaal bal nummer" moet "7" zijn... probeer een "4" stoot op de tweede bal en een "3" op de speelbal nummer...





POSITIE VAN HET HOOFD

"WIJZE WOORDEN"

Iemand die zijn biljartgeheimen in zijn graf meeneemt pleegt een egoïstische daad.

Harry Sims

PS: Dat is ook de reden waarom *Walter Harris* dit boek heeft geschreven.

Hoofdstuk VII

Bal zonder zijeffect

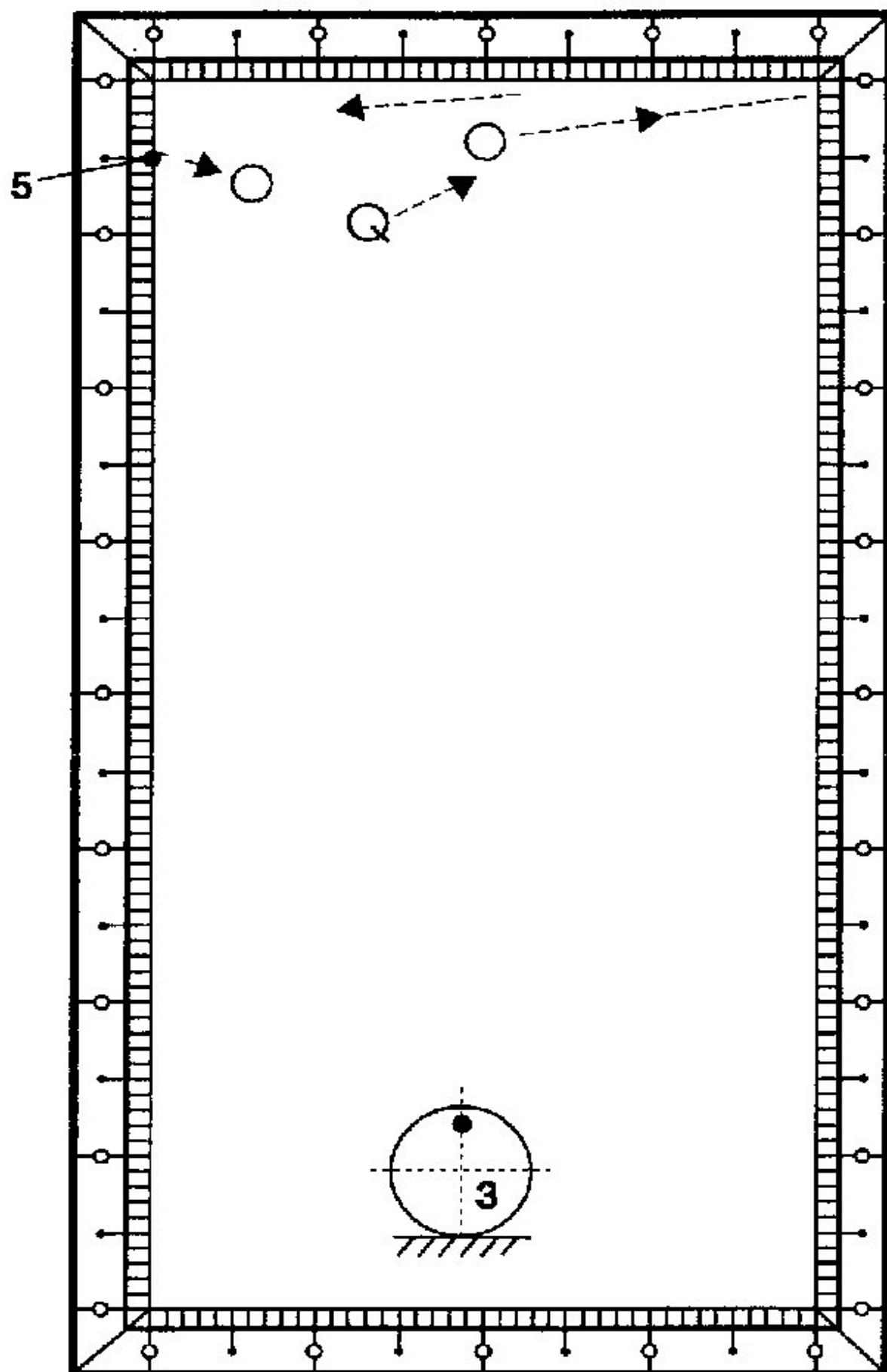
Even een kort hoofdstuk over de bal zonder zijeffect en zijn variaties... een ongebruikelijk systeem paraplustoten waarbij de speelbal geen zijeffect meekrijgt... een serie stoten van Junichi Komori... en enkele gedetailleerde looplijnen van zonder zijeffect gespeelde speelbal.

Meer Komori

Junichi droeg welwillend de mooie techniek aan onze biljartwereld bij... toen we spraken in de lobby van een hotel in New York, legde hij haarfijn uit hoe hij bepaalde figuren raakt... In dit voorbeeld proberen we deze figuur na te gaan en benutten het dichtstbijzijnde ding als de neutrale bal zonder zijeffect.

Komori geeft bij benadering het percentage weer hoe de eerste bal wordt geraakt en noteert het effect... er wordt een horizontale keu gebruikt met een doorgaande beweging...

Dit lijkt een makkelijke figuur, maar om de exacte basisprincipes te onthouden, wanneer je lukraak gaat stoten is niet gemakkelijk... nu dus... deze stoot heeft een aantal principes die je steeds weer tegenkomt.



Paraplustootvariatie

Op zijn best zal dit systeem u wat dichterbij de vereiste paraplustoot brengen...

De getoonde lijnen zijn de gewenste speelballooptlijnen (naar de raakzijde van de tweede bal).

Trek nu het gewenste looptlijnnummer af van het oorspronkelijke speelbalnummer... en dit is uw mikpunt op de eerste band.

In dit voorbeeld heeft de gewenste looptlijn nummer 30... waarbij het nummer van de aanvangspositie van de speelbal 40 is... dus 40 minus 30 is 10... en mik op 10 bij de eerste band.

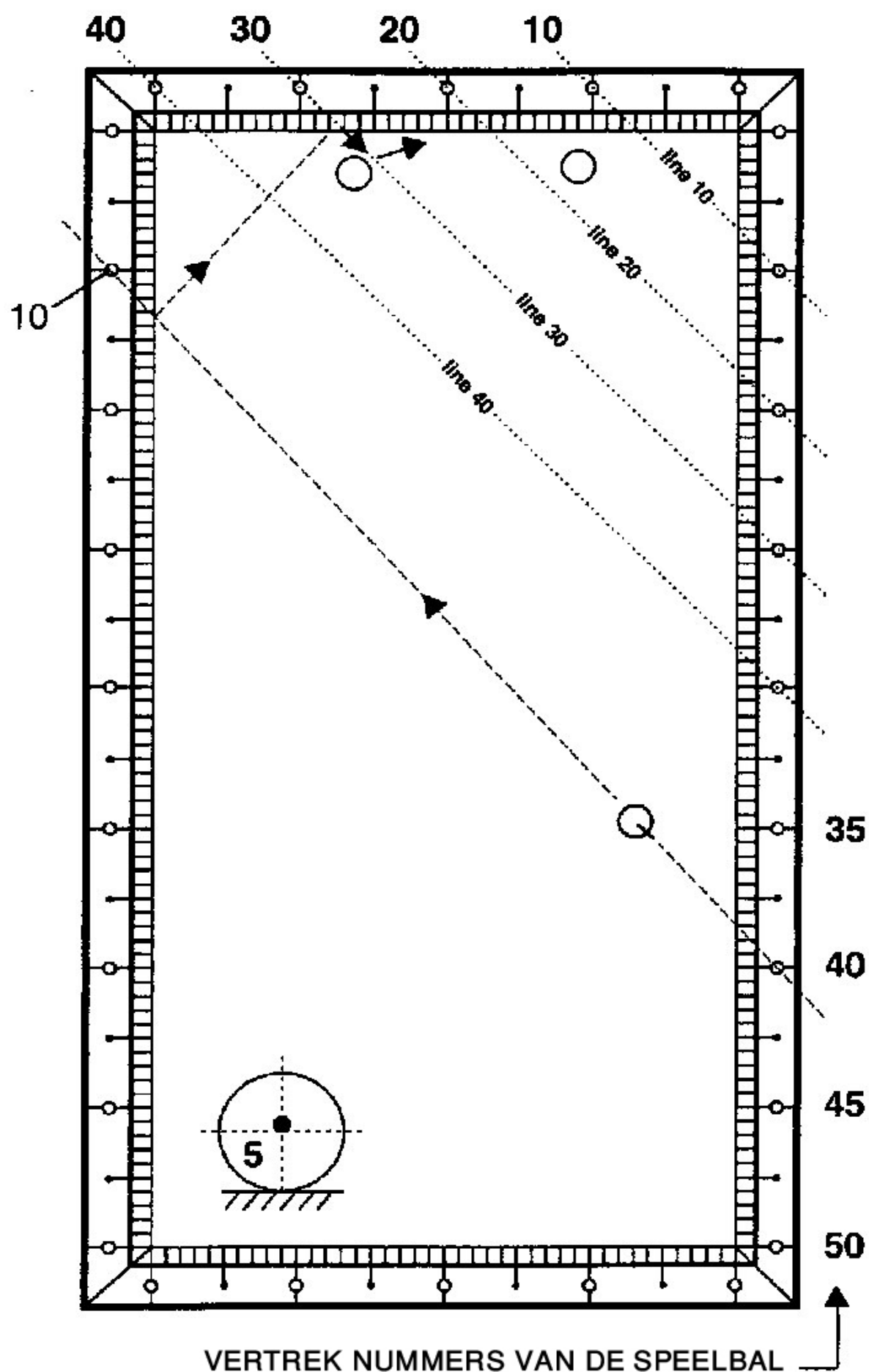
De speelbal wordt Één pomeransdikte boven het centrum geraakt met een vijfbanden snelheid... en natuurlijk met een horizontale keu en een doorgaande beweging gestoten.

Enige bijstelling kan noodzakelijk zijn... want bij u kan het mogelijk een beetje anders zijn.

Looptlijn 10 vereist een bijstelling van het raakpunt op de eerste band van - 2.

Looptlijn 40 vereist een bijstelling van het raakpunt op de eerste band van -3.

Onthoud wel!... de ballen moeten in topvorm zijn... want anders... problemen.



Speelbal zonder zijeffect met geluksnummer 7

Dit explosieve systeempje kan u uit sommige moeilijke situaties redden en als u een carambole maakt zult u fluisterend horen "geluk".

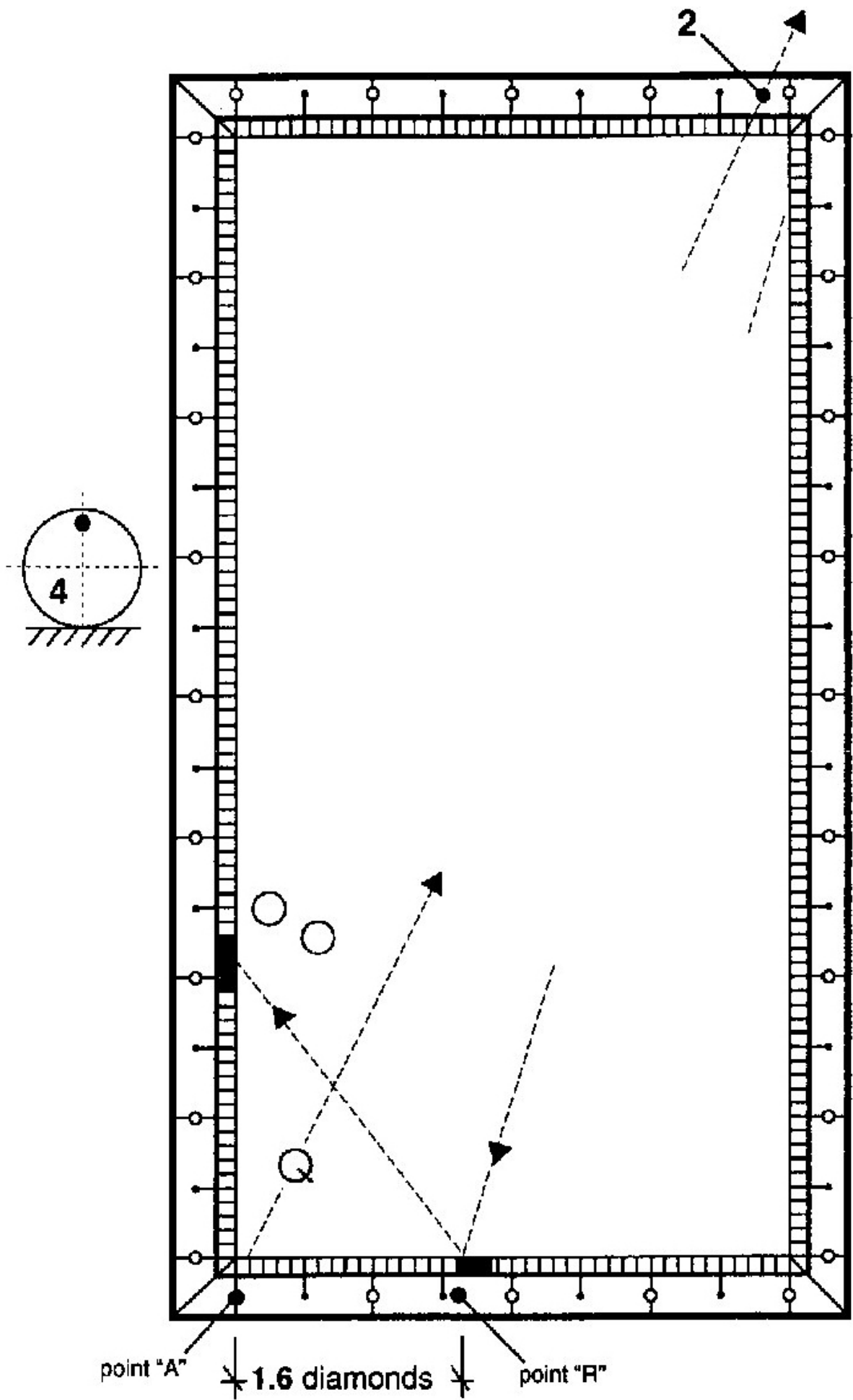
Dit systeem is met een in topvorm verkerend materiaal ontworpen... dus als u gebruik maakt van oude ballen en tafel... dan... BIJSTELLEN.

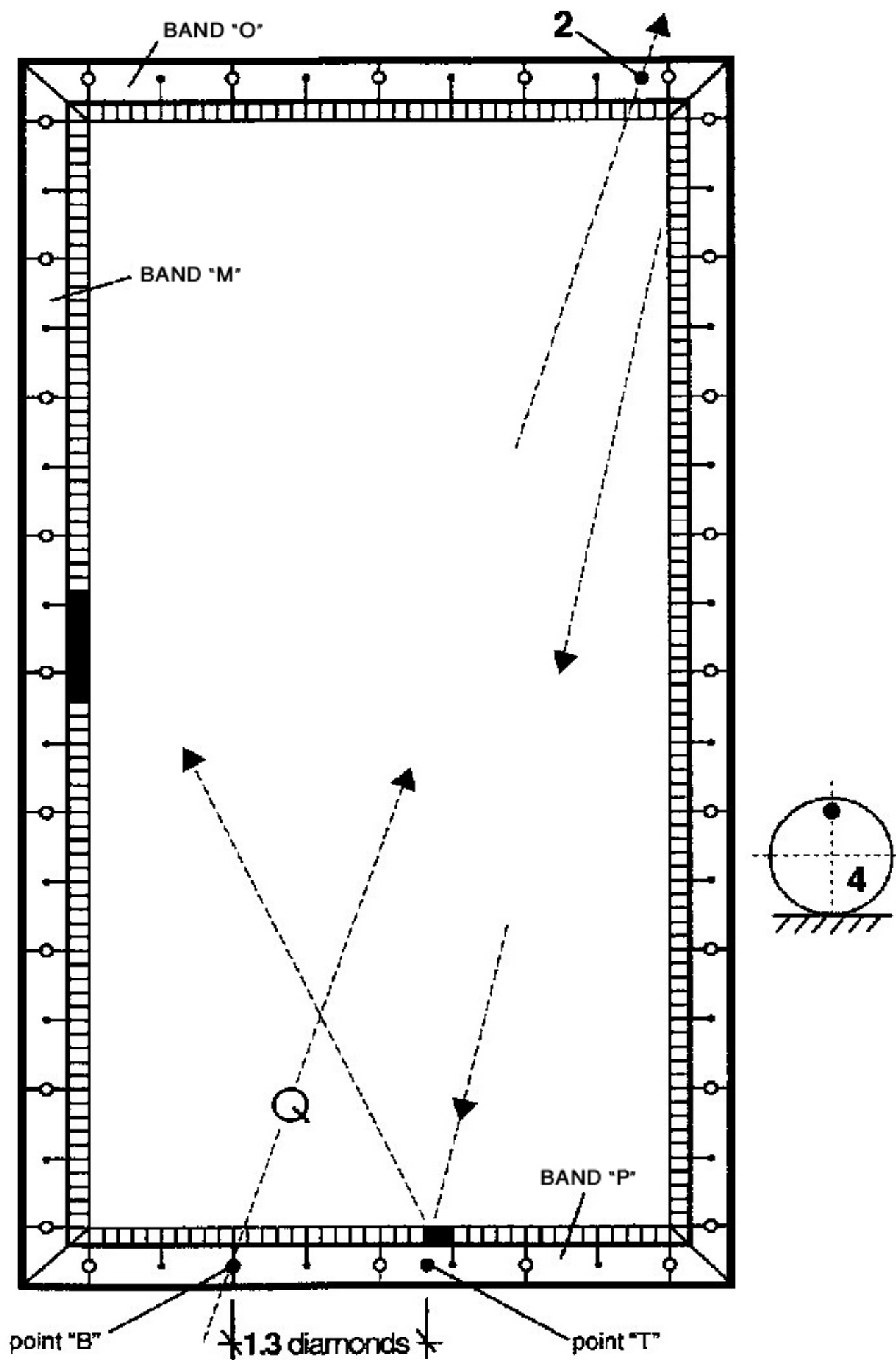
In het eerste voorbeeld is de aanvangspositie van de speelbal punt "A", naar raakpunt twee op de eerste band, naar raakvlak van punt "R" op de derde band... de derde band SPREIDING is 1,6 (afstand tussen punt "A" en punt "R").

De afstoot is heel belangrijk... een absoluut zijeffectloze speelbal die "ROLT", zoals dat opgaat voor de acquitstoot... een korte brug met een opwaartse keustoot en een verkorte doorgaande beweging. De looplijnen van de derde naar de vierde band zijn ZEER BELANGRIJK om te onthouden.

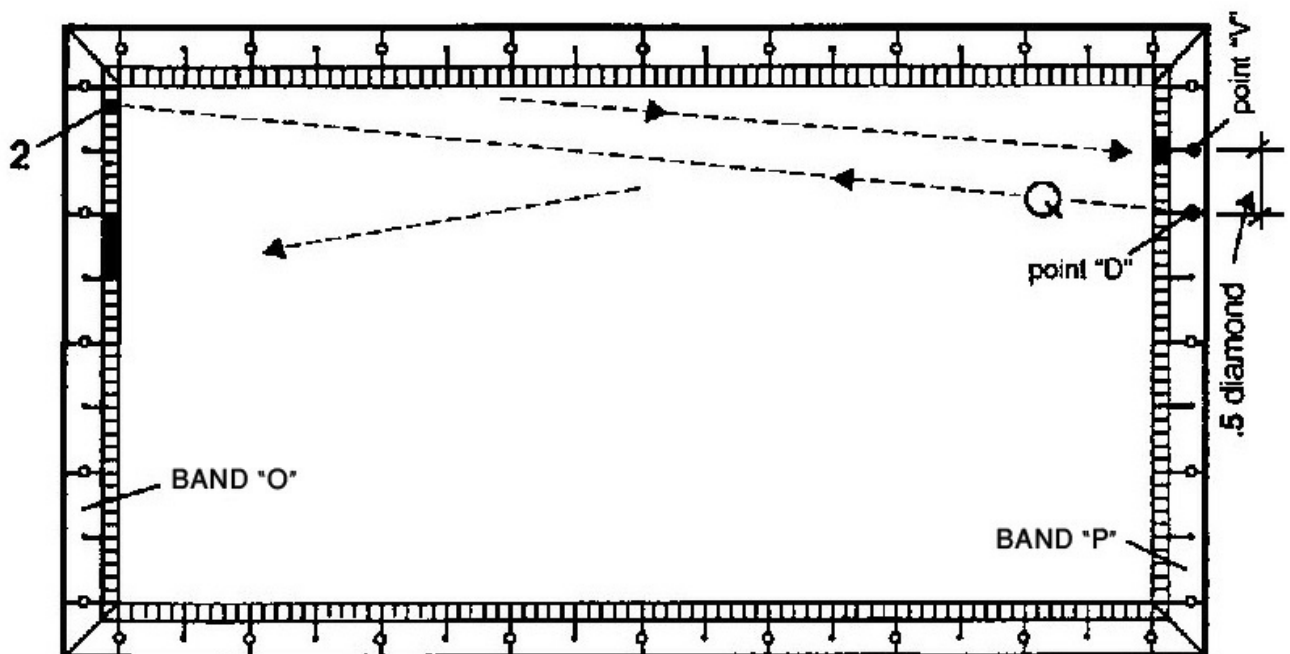
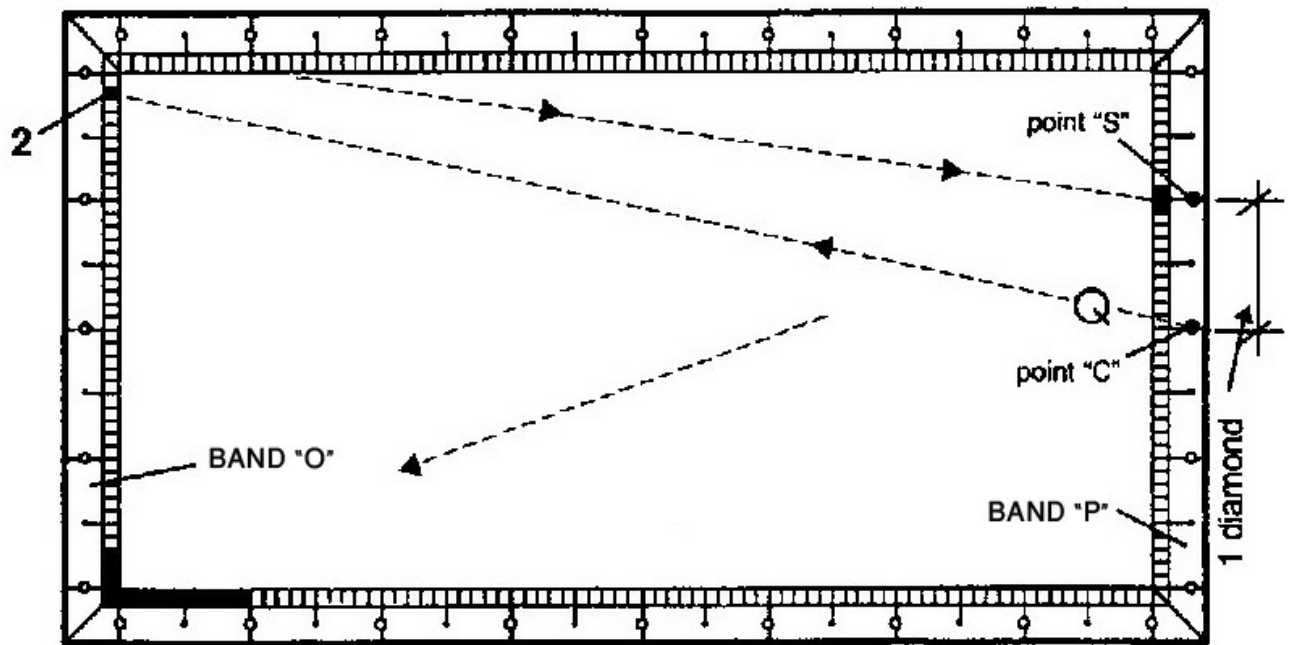
De volgende diagrammen laten de spreidingen van de diverse aanvangsposities van de speelbal zien. Deze moeten samen met de looplijn naar de vierde band worden onthouden.

Joe Ventrelli en ik ontdekten deze serie looplijnen in Cocoa Beach te Florida in april 1992.





COMBINEER DIT MET HET 'NEW YORK BOB' SYSTEEM,
ZIE BLZ 14, EN JE HEBT NOG MEERDERE MOGELIJKHEDEN



Heb je graag applaus? Speel dit systeem niet alleen in bricole
maar gewoon vanaf de tweede bal na drie banden op de derde
bal, dan zeggen ze " Amai, als je dat kunt...!"

Meer over geluksnummer 7

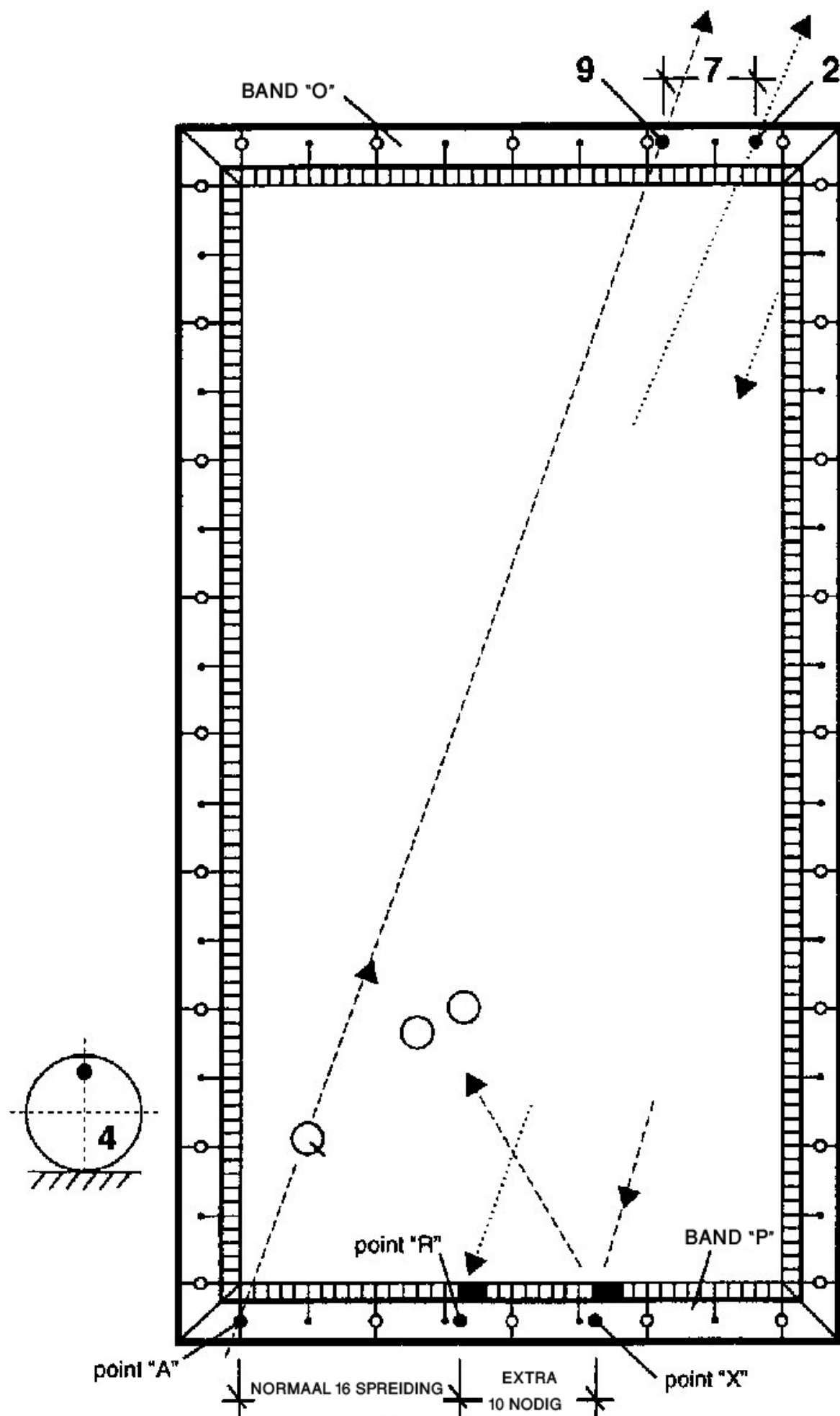
Dit diagram toont de aanvangspositie van de speelbal op punt "A" en het gewenste raakpunt op de derde band punt "X".

Dit is de procedure om het probleem op te lossen.

1. Zoek vanaf de aanvangspositie "A" van de speelbal de normale spreiding als het raakpunt op de eerste band 2 is (spreiding is 1,6 op band "P" of punt "R").
2. Meet de afstand tussen punt "R" (normale spreiding) en punt "X" (dit is 10).
3. Om het nieuwe raakpunt op band 1 te vinden vermenigvuldigt u 10 met 0,7 wat uitkomt op 7,0 en tel dit op bij 2 (band "O").
4. De vermenigvuldigingsfactor is altijd 0.7 of 7/10.
5. Het nieuwe mikpunt is 9.

Dit systeem heeft veel nut bij losse bandstoten waarbij de speelbal over driebanden loopt.

Dit is ook een grove richtlijn wanneer de speelbal via de tweede bal caramboleert, zonder effect.

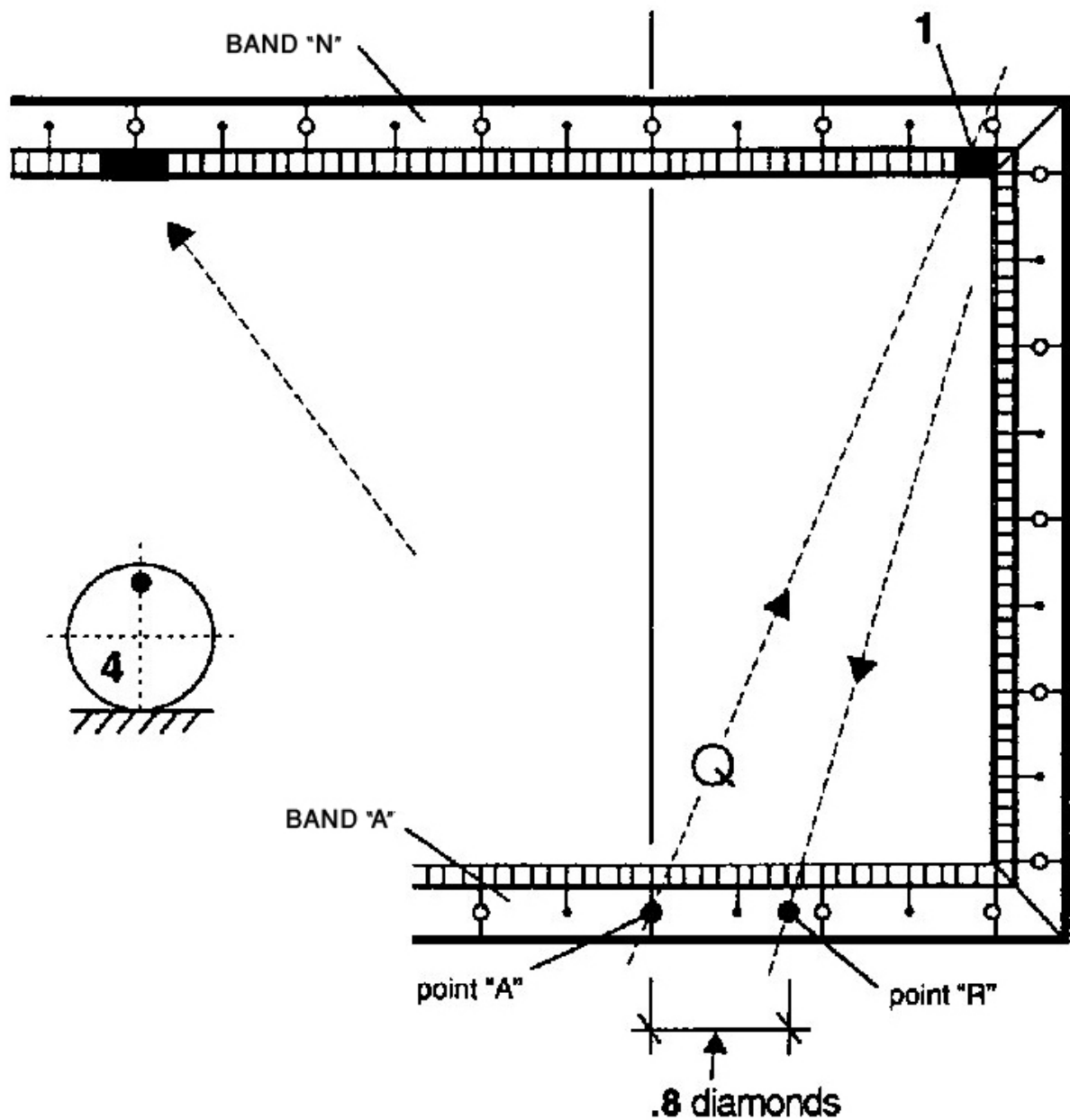


Zeven, de korte weg

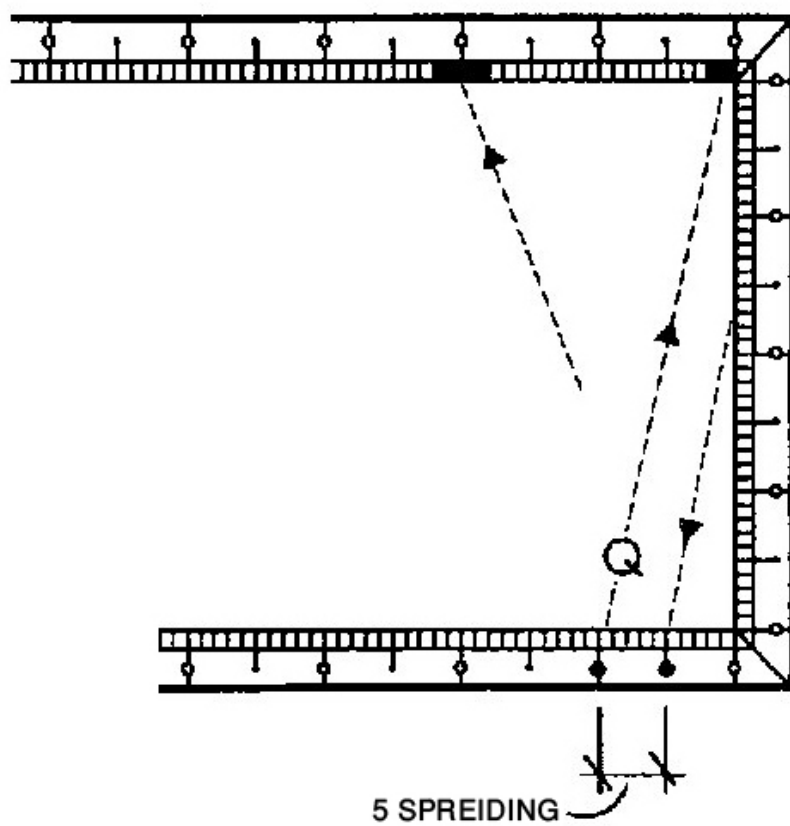
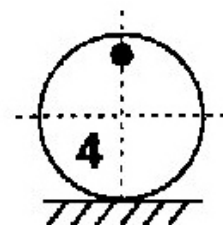
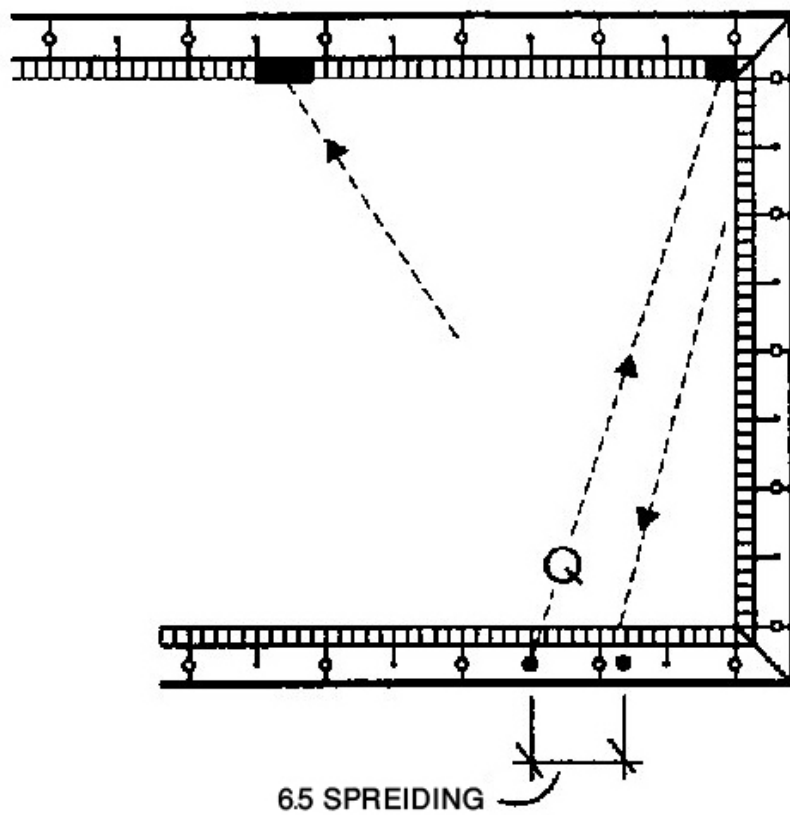
Dit is precies hetzelfde systeem als het geluksnummer 7 systeem zonder zijeffect gespeelde speelbal, met dien verstande dat dit systeem op de lange band in plaats van de korte band is gericht. Het kost een beetje concentratie om in termen van halve nummers te denken, maar met een beetje oefening zal dit systeem gemakkelijk te onthouden zijn.

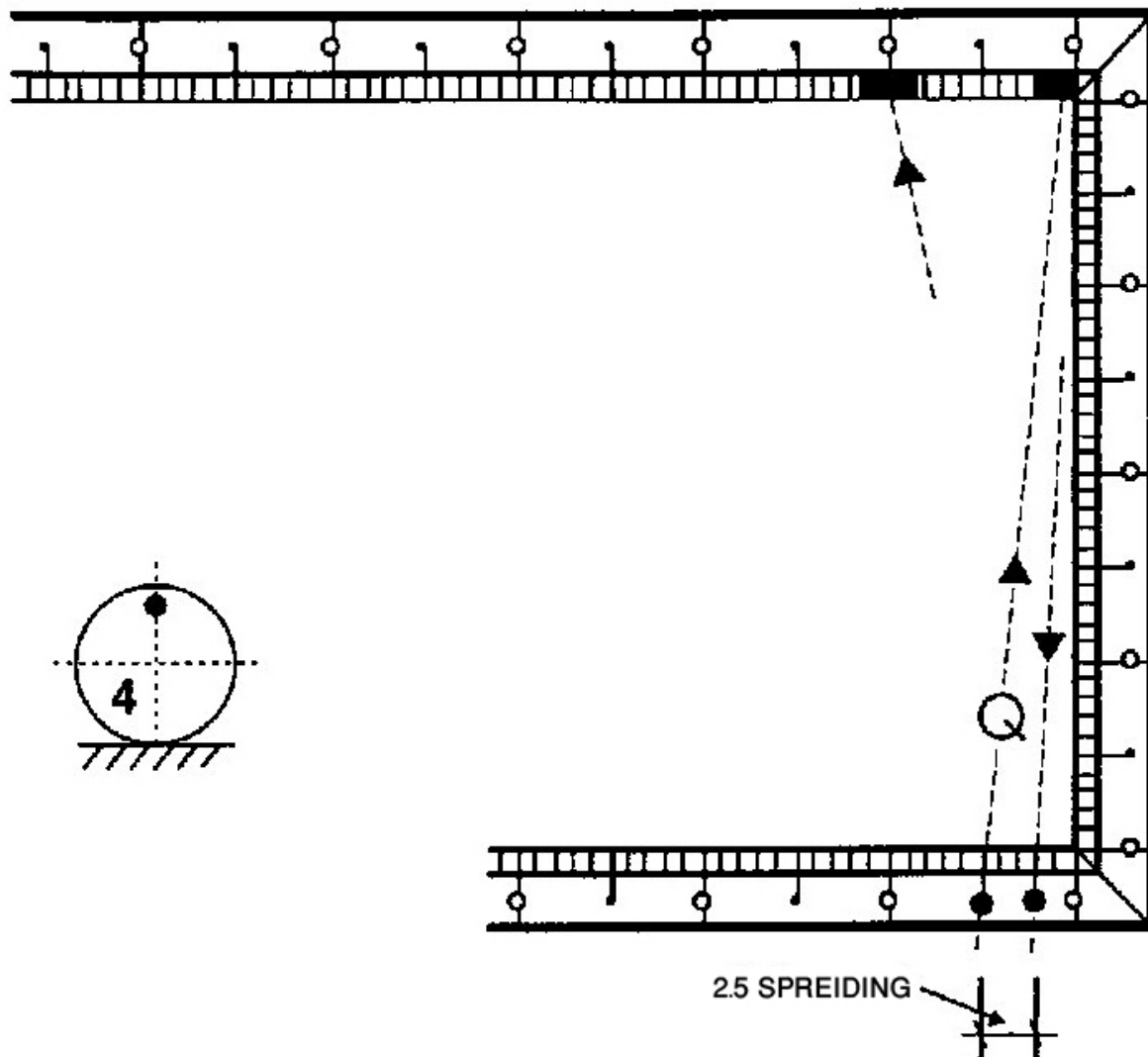
In het eerste voorbeeld is de aanvangspositie van de speelbalbal punt "A" met een raakpunt naar de eerste band punt "1" (band "N") en een raakpunt "R" naar de derde band (band "M")... De spreiding op de derde band is 0,8 (de afstand tussen "A" & "R").

De volgende diagrammen spreken voor zich... let op de raakpunten op de vierde band... deze zijn belangrijk in samenhang met de raakpunten op de derde band om bij bal drie te komen.



Opmerking: Gebruik hiervoor genoemde derde naar de vierde band looplijnen voor de volgende diagrammen (denk aan de breedte van de tafel) . Nu kunt u de looplijn vinden en ongeveer het raakpunt bij de derde band voor de opening van bal twee. Het is grandioos.





Koppel deze looplijnen aan die van het Sid-Systeem zoals die in Biljart Atlas deel 1 wordt getoond. Dit geeft een geweldige combinatie. Biljart Atlas deel 1 is het volgende Volume dat zal vertaald worden.

Meer over de korte weg geluksnummer 7

Dit diagram laat de aanvangspositie van de speelbal (punt "A") en het gewenste raakpunt (punt "R") op de derde band zien.

Dit is de procedure om deze problemen op te lossen.

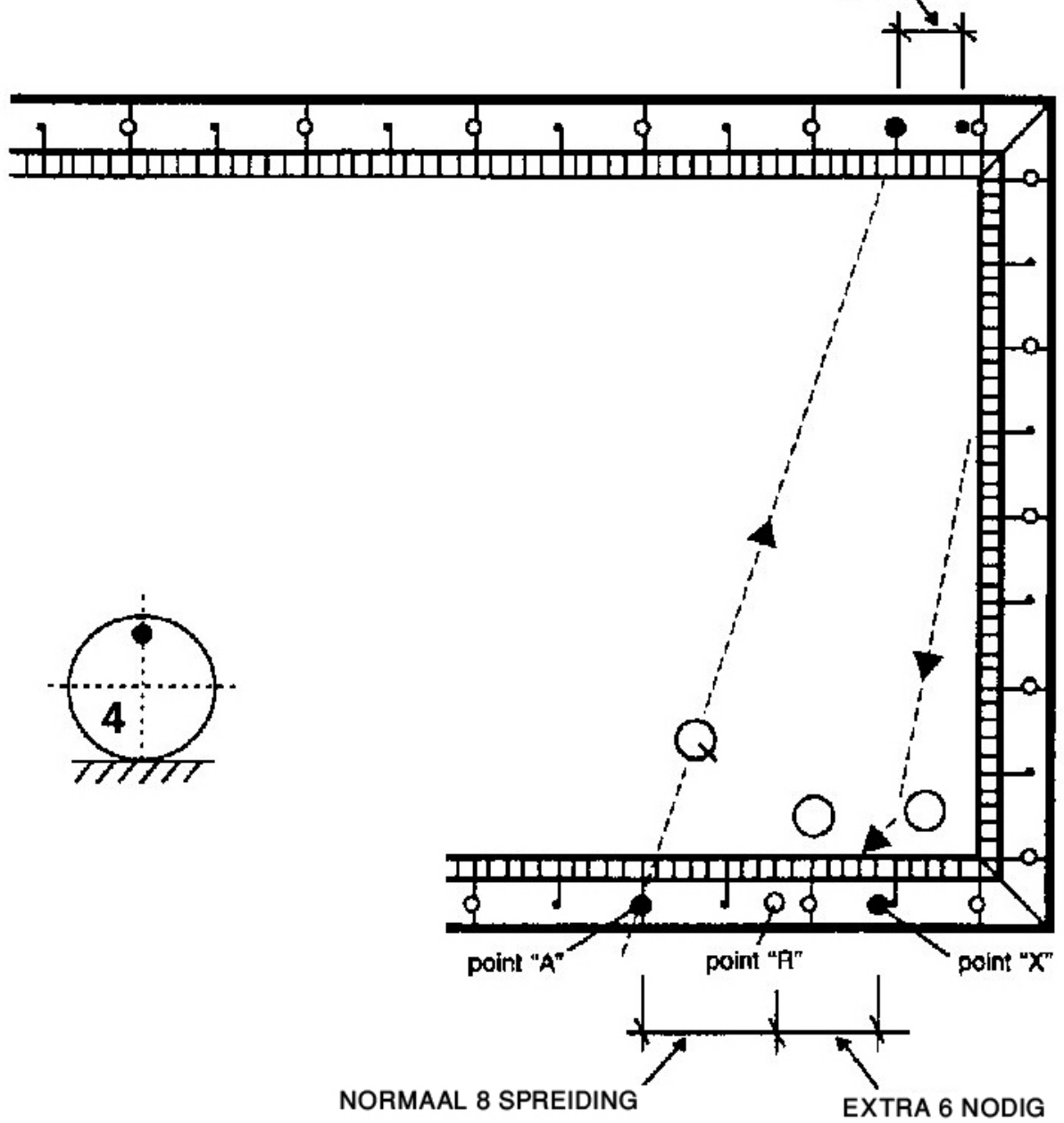
1. Van de beginpositie van de speelbal ("A") zoekt u de normale spreiding als het raakpunt op de eerste band 1 is (spreiding is 8 of punt "R").
2. Meet de afstand tussen punt "R" (normale spreiding) en punt "X" (dit is 6).
3. Om het nieuwe raakpunt op de eerste band te vinden vermenigvuldigt u 6 met 0,7, waarvan de uitkomst 4,2 is en tel dit getal op bij 1... het nieuwe raakpunt is 5,2.
4. De vermenigvuldigingsfactor is altijd 0,7 of $\frac{7}{10}$.

Dit systeem is heel gebruikelijk voor losse bandstoten waarbij de speelbal over driebanden loopt.

Dit is ook een grove richtlijn wanneer de speelbal via de tweede bal caramboleert, zonder effect.

Dit systeem gekoppeld aan het "Sid-Systeem" in Biljartatlas deel 1 zetten werkelijk de puntjes op de i om de gewenste raaklijnen te vinden.

$$6 \times 7 = 42 \rightarrow 4.2$$



Gemiddelden

Ik herinner mij mijn bezoek aan Frankrijk toen ik de sportiviteit gadesloeg tussen de biljartspelers in de hoofdzaal van het biljartcentrum in Cannes.

Bitalis speelde tegen een speler met een algemeen gemiddelde van 0,6 (Bitalis is een speler met een algemeen gemiddelde van 1,33). Bitalis won de partij, maar de mindere speler scoorde een gemiddelde van 0,85 en middels een bescheiden applaus werd hij gefeliciteerd... zelfs Bitalis schudde hem de hand... waarmee ik wil zeggen dat niet het verlies belangrijk is... maar het spelniveau was belangrijk .

De beurten bijhouden is een prachtige manier om te weten wat uw gemiddelde is... niet alleen in uw biljartruimte, maar ook internationaal... en noteer alleen het gemiddelde welke in afgewerkte toernooien zijn behaald.

Wist u dat veel goede huis- tuin en keuken biljarters een gemiddelde hebben van 0.700 of 0.800 en maar niet in staat zijn beurten bij te houden en het daarom zo moeilijk hebben om hun gemiddelde te verhogen??

Wist u dat in de zestiger jaren het gemiddelde van de Amerikaanse topspelers tussen de 0.700 en 0.800 lag??

Wist u dat in veel landen het gemiddelde van hun beste speler niet hoger is dan 0.800??

Wist u dat spelers van wereld niveau met een hoog gemiddelde zoals Blomdahl, Sanchez, Bitalis enz. met spelen begonnen toen zij 7 of 8 jaar oud waren?... en dat zij leraren van wereldniveau hadden die de top al hadden bereikt??... en wiens voornaamste bezigheid het biljarten betrof... geen wonder dus dat in vergelijking hiermee, uw gemiddelde verbleekt.

Hoofdstuk VIII

Mengeling

Dit hoofdstuk omvat het oogstrelende "back-out" tegeneffect systeem, dat gegarandeerd ontzag inboezemt bij uw tegenspeler.

Dit omvat projectielen van *Richard Bitalis*, *Bernie Wishengrad* en *Carlos Hallon*.

Over het onderwerp van de positie is gediscussieerd en hopelijk kunt u hierdoor een beter perspectief krijgen om te weten wat u moet doen....

U zult interessante informatie vinden over de benodigdheden, de keus, de biljartlakens, beurten bijhouden en een beetje over het klotsen.

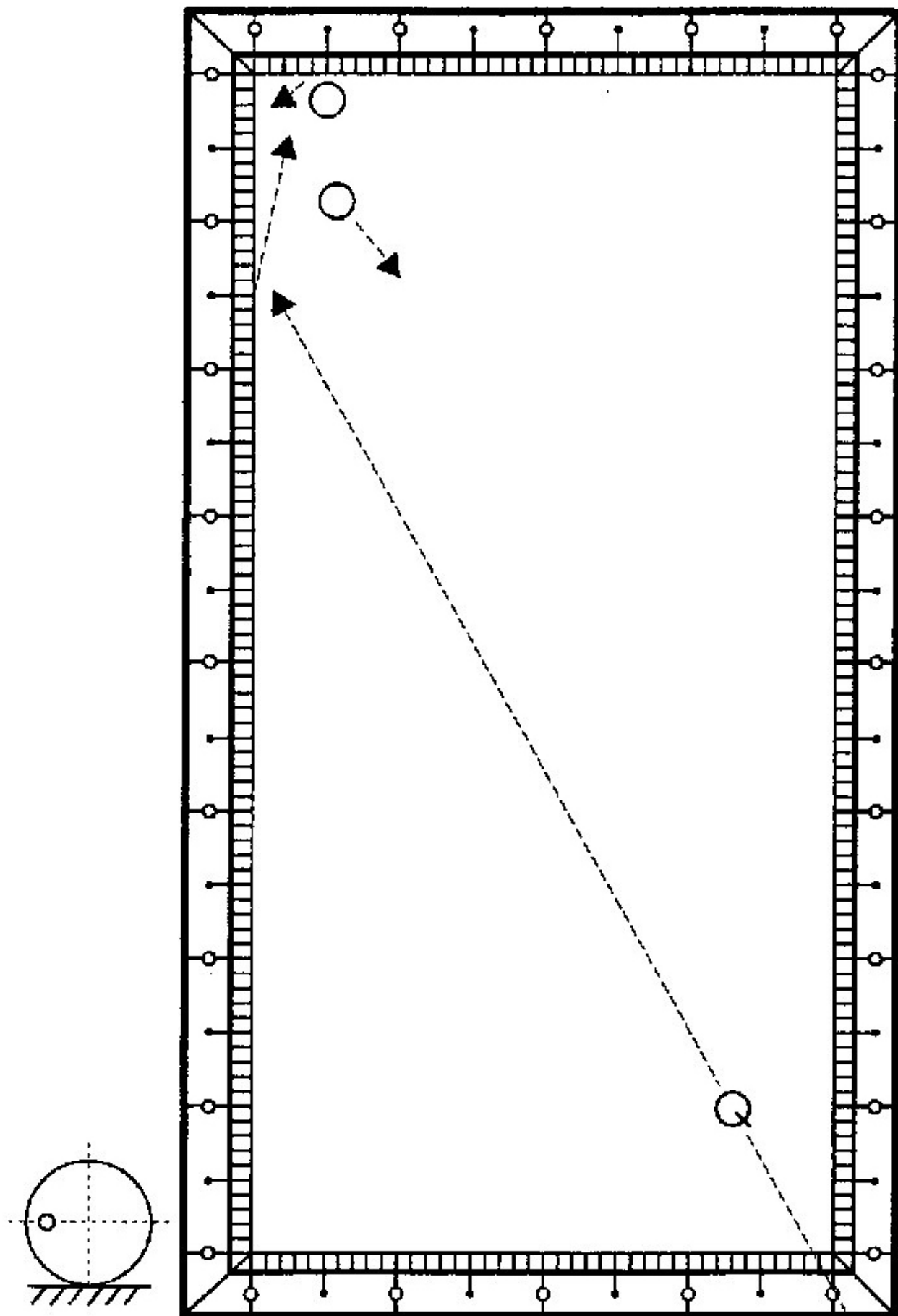
Het onderwerp van het biljart figuur is zorgvuldig onderzocht, zoals nooit tevoren.

"Back-out" tegeneffect

Zijn er nummers voor deze figuur gebruikt?... ja, geloof het of niet, het is waar.

Niet een ongewoon figuur en niet te moeilijk als de speelbal op een prima plek ligt... het systeem dat u zult zien, hoeft u minder bij na te denken en u krijgt een oogstrelend resultaat.

De speelbal wordt zacht, met zijeffect geraakt en een tikkeltje boven de horizontale hartlijn om de gekromde lijn van de speelbal te reduceren.



"Back-out" tegeneffect systeem

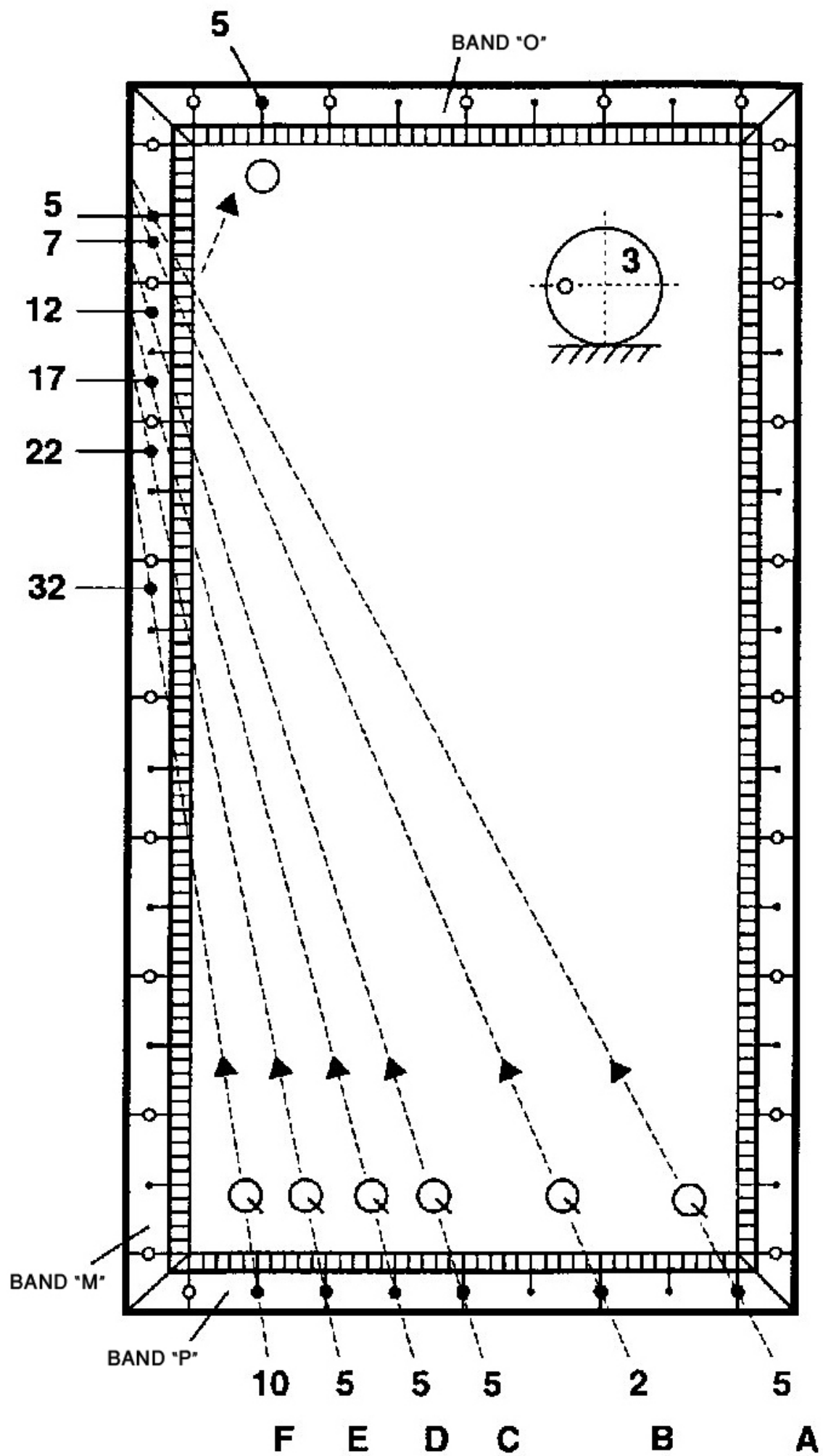
Bij deze tekening ligt de tweede bal op 5 bij band "O"... en wanneer dat zo is... de nummers van de oorspronkelijke speelbal, zijn op band "P" geplaatst... noteer dat het oorspronkelijke hoek nummer (looptlijn "A") 5 is... mik nu op 5 op band "M".

Als de speelbal een diamond van de hoek (looptlijn "B" op band "P") is verwijderd, dan moet u er 2 bijtellen bij de hoekwaarde van 5 en dat is samen 7 als mikpunt op band "M".

Dezelfde werkwijze wordt gebruikt als de speelbal naar links gaat... zie tekening voor deze waarden.

Voorbeeld: Als de speelbal langs looptlijn "C" ligt, dan wordt de telling als volgt: 5 plus 2 plus 5 is 12 en dit is het raakpunt van de eerste band.

Wanneer u naar looptlijn "F" gaat en een totaal van 32 (5 plus 2 plus 5 plus 5 plus 5 plus 10) heeft, zult u niet geloven dat het goed is en waarschijnlijk heeft u het gevoel om iets toe te voegen... maar doe het niet... en wees voorzichtig met de gekromde lijn van de speelbal.



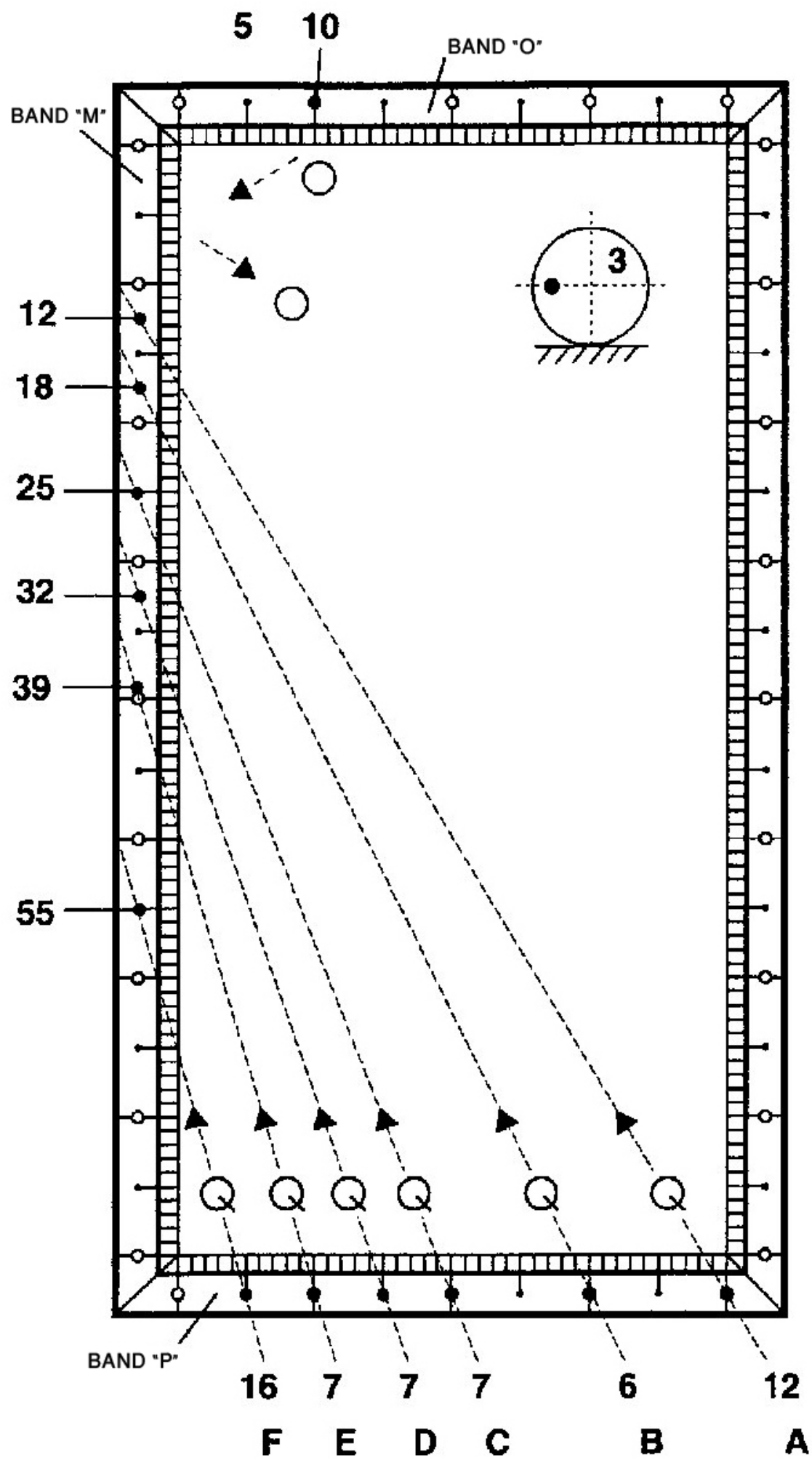
"Back-out" tegen -effect systeem II

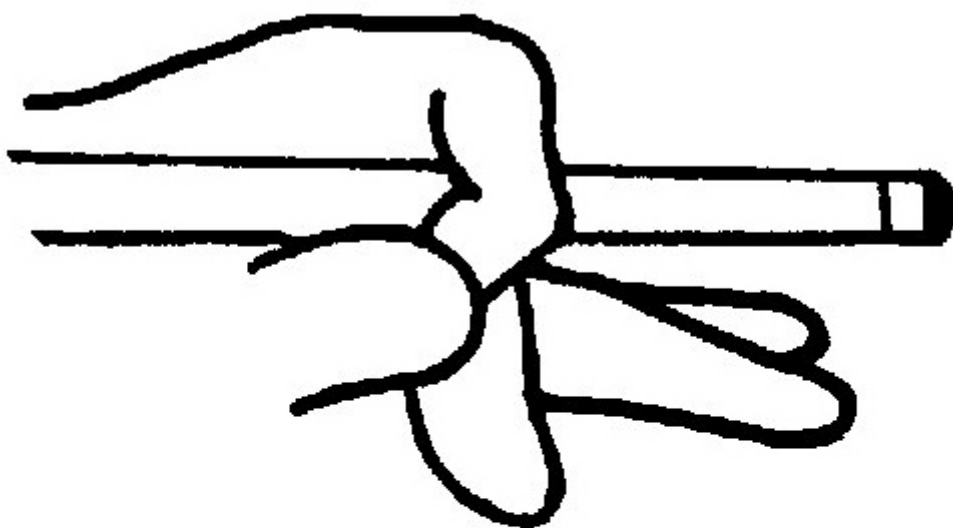
De tweede bal ligt nu op band "O" en de nummers zijn veranderd op band "P"... zie tekening.

Tel de nummers op om te weten wat het raakpunt is bij de eerste band, er zijn kleine veranderingen... bij voorbeeld, looplijn "A" (de keu staat oorspronkelijk bij de hoek) is nu 12 en de nummers voor de andere 5 looplijnen worden op de tekening aangetoond.

Voorbeeld: Bij de ligging van de speelbal op looplijn "D", tel 12 en 6 plus 7 plus 7 en dat maakt een totaal van 32. Dit is het mikpunt op de eerste band is. (band "M")

Looplijn "E" is ongelooflijk... en als u dit wilt uitproberen en plezier erin heeft zoals een topspeler, of zelfs als een kampioen, zet hem op looplijn "E" en probeer hem dan... waarschijnlijk een beetje lastig... maar wie zegt u dat u er binnenkort geen plezier aan zal beleven.





KORTE BRUG

De lijnen van Hallon

Onze beste spelers hebben misschien dit spel op mysterieuze wijze geleerd... en zo verschillend voor ieder ander... een voorbeeld hiervan was tijdens een toernooi in FORT LAUDERDALE, te "BILL MALONY'S CORNER POCKETS" de tafels waren op wereldniveau met nieuwe blauwe lakens van Simonis.

Carlos Hallon klaagde erover dat hij de lijnen niet kon zien !! ..toen ik hem vroeg dit uit te leggen, zei hij dat op alle figuren, welke een grote afstand hadden tussen de speelbal en de tweede bal, hij zorgvuldig een lijn oppakte van zijn speelbal naar het mikpunt... dan maakte hij een merkteken op deze lijn zodat de speelbal dichterbij het mikpunt is... overigens verschijnt deze lijn op het laken als een serie merktekens op de tafel... dit is moeilijk om te doen wanneer het laken nieuw is, omdat er zo weinig merktekens op de tafel zijn... gewoonlijk is dit punt op de lijn twee tot vier diamonds verwijderd van de speelbal... en dit is het mikpunt, niet de tweede bal.

De zweepstoot van Bernie

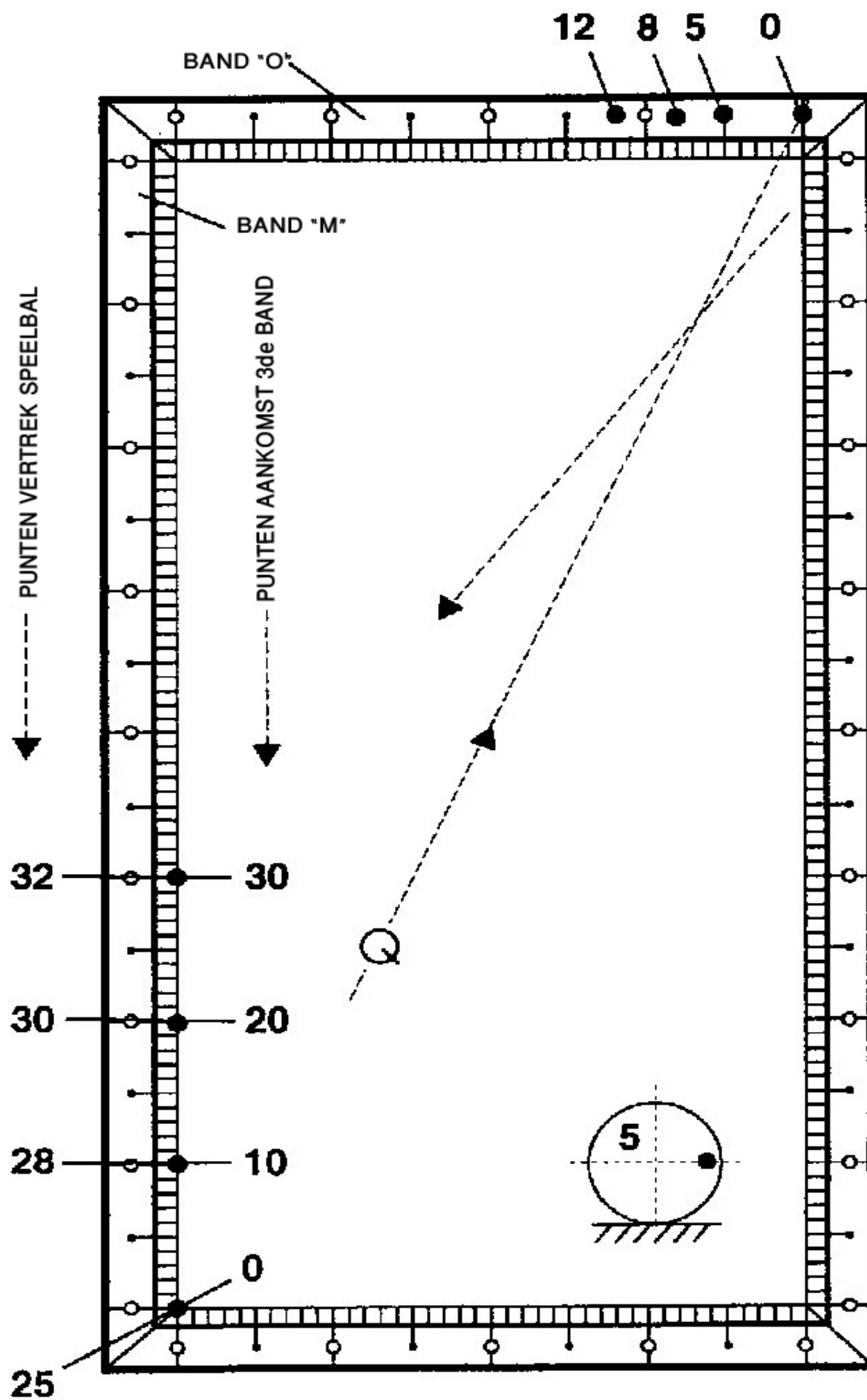
Bernie Wishengrad heeft een aantal looplijnen ingebracht, die u gebruikt met veel snelheid en maximaal effect, om uiterste plus hoeken te verkrijgen.

Dit is een plus figuur en er is een zij tollend effect gebruikt... maak geen doorgaande beweging met uw afstoot, maak een zweepstoot met een korte slag uit de pols... de speelbal kan niet dicht bij een band zijn... hoog effect zal de figuur teniet doen. Controleer uw materiaal en stel de nummers op band "O" vast, zodat zij prima te gebruiken zijn... anders verandert u deze geleidelijk, zodat uw tafel aangepast is. Band "M" heeft een tweetal nummers... Één is voor de plaats van de speelbal en de andere is voor het raakpunt bij de derde band, het nummer van de speelbal min het raakpunt van de eerste band is gelijk aan het raakpunt van de derde band.

Voorbeeld: De tekening laat de plaats van de speelbal zien bij een waarde van ongeveer 25... en de speelbal wordt op nul op band "O" gemikt... de telling is 25 min 0 dat maakt 25... dus het raakpunt op de derde band is 25.

Het raakpunt bij de derde band is waar de zijkant van de speelbal hem raakt, niet door de diamond.

Voorbeeld: Een speelbal ligt bij 30, gericht naar 8, op band "O", telt 22 op het raakpunt van de derde band.



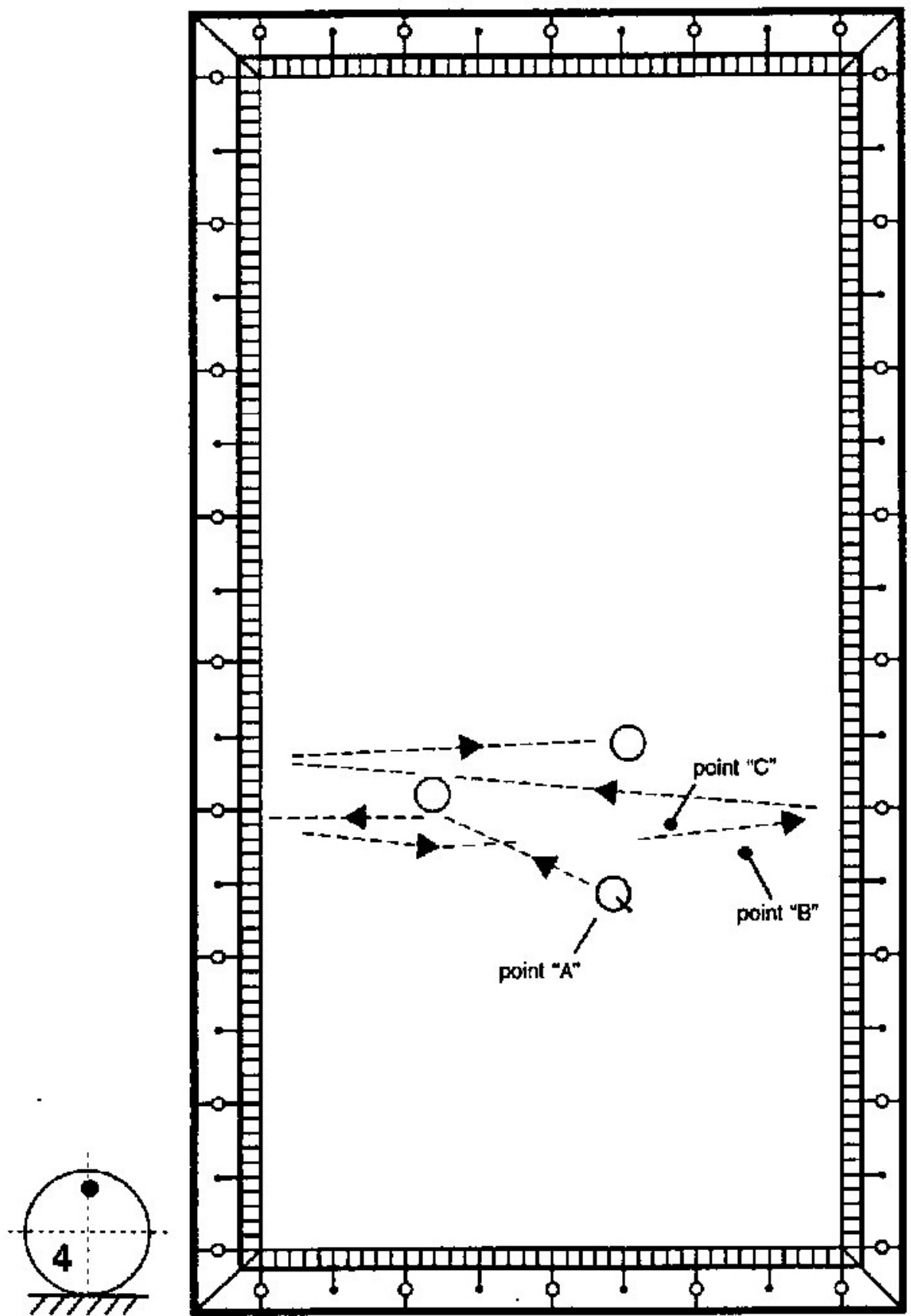
De harmonica stoten van Richard

Richard Bitalis sprak over deze harmonica stoten in zijn videoband... overigens, was het een eer om deze verfilming in mijn huiskamer in Chicago, Illinois te hebben...

Hij liet in detail zien hoe deze figuur wordt geraakt wanneer de speelbal op punt "A" ligt... en zijn techniek is beschreven als volgt: De speelbal wordt hoog geraakt... soms met wat zijeffect... met een volledig doorgaande beweging... geen pols, alleen de onderarm... en hij probeerde de speelbal een kromme lijn te laten maken die hij nodig had voor de hoek.

Wanneer de speelbal op punt "B" of "C" ligt dan wordt er een volkomen andere techniek gebruikt... Ik verwijs u naar het Biljart Atlas I, blz. 142, voor de details van deze techniek.

Nu hebt u verschillende manieren om een harmonica stoot te raken... Het land van de rijzende zon, Komori's korte stoot, lang naar lang, en uit de eerste atlas de technieken van Richard Bitalis, Carlos Hallons, en Billy Smith.



"WIJZE WOORDEN"

De studie van positiespel zou voorbehouden moeten zijn voor de betere speler.

Blomdahl

Een visie op positie spel

Deze interessante brief moet worden bijgesloten ... de schrijver zei dat, als gevolg van verplichtingen elders, het hem weerhield om zijn identiteit bekend te maken, waarvan akte...

28 december 1992.

Walter Harris
3001 S. Atlantic Ave.
Cocoa Beach, Fl 32931

Hoi Walter,

Een paar uur geleden hadden wij een lang telefoongesprek... jij citeerde mij over mijn bewering betreffende het onderwerp positiespel, zou niet door spelers met een gemiddelde die beneden de 0.700 ligt gebruikt moeten worden. Het heeft namelijk weinig zin voor het spel tot dat hij het gemiddelde van 0.900 heeft bereikt en ik dacht dat ik middels deze brief aan dit onderwerp kon toevoegen. Wat ik zei was speciaal in mijn geval waar, maar dat komt omdat ik nogal grillig scoorde bij eenvoudige figuren voor een speler op mijn niveau. Sommige spelers kunnen de eenvoudige en natuurlijke type figuren met meer voorspelbaarheid maken, als zij eenmaal 0.800 hebben bereikt, dan dat ik dat kon bij 0.900. Dus zie je, de voordelen die bij het positiespel te verdienen zijn, hangt meer af van de vastheid bij het scoren van ieder figuur, dan van zijn gemiddelde per beurt... de ervaring van het dramatisch zien klimmen van mijn gemiddelde, maakte mij zeer bewust van hoe het positiespel van onschatbare waarde wordt als het spel van iemand vooruit gaat

Een top speler.

Positie voor iedereen

Ik ben ervan overtuigd dat discussiëren over positie spel met een gemiddelde huis- tuin- en keuken speler, een discussie over berekening wordt... ik geloof oprecht dat hij de bedoeling heeft om op safe te biljarten en dat hij niet bereid is zich in te zetten voor "positiespel"... zelfs als hij de bekwaamheid heeft het wel te doen.

Hier is een gemakkelijker weg om te beginnen.

SPEEL POSITIE INDIEN U EEN ZEER GEMAKKELIJK FIGUUR HEEFT!!!!...

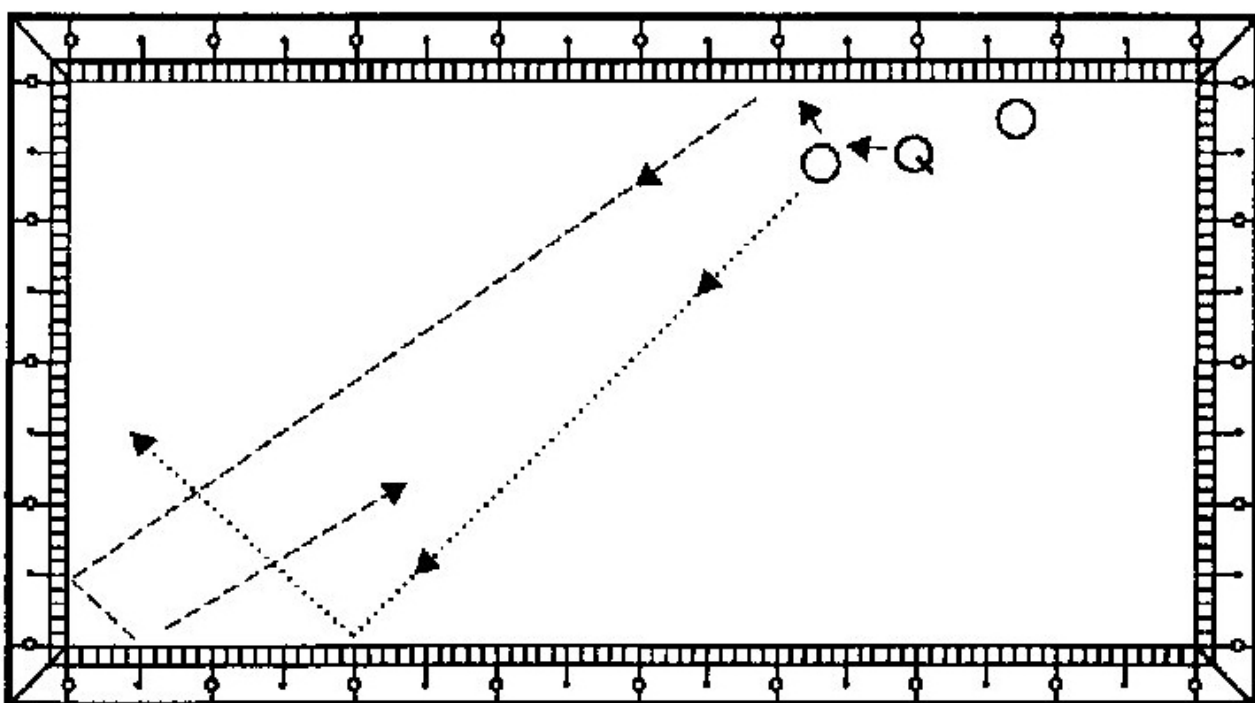
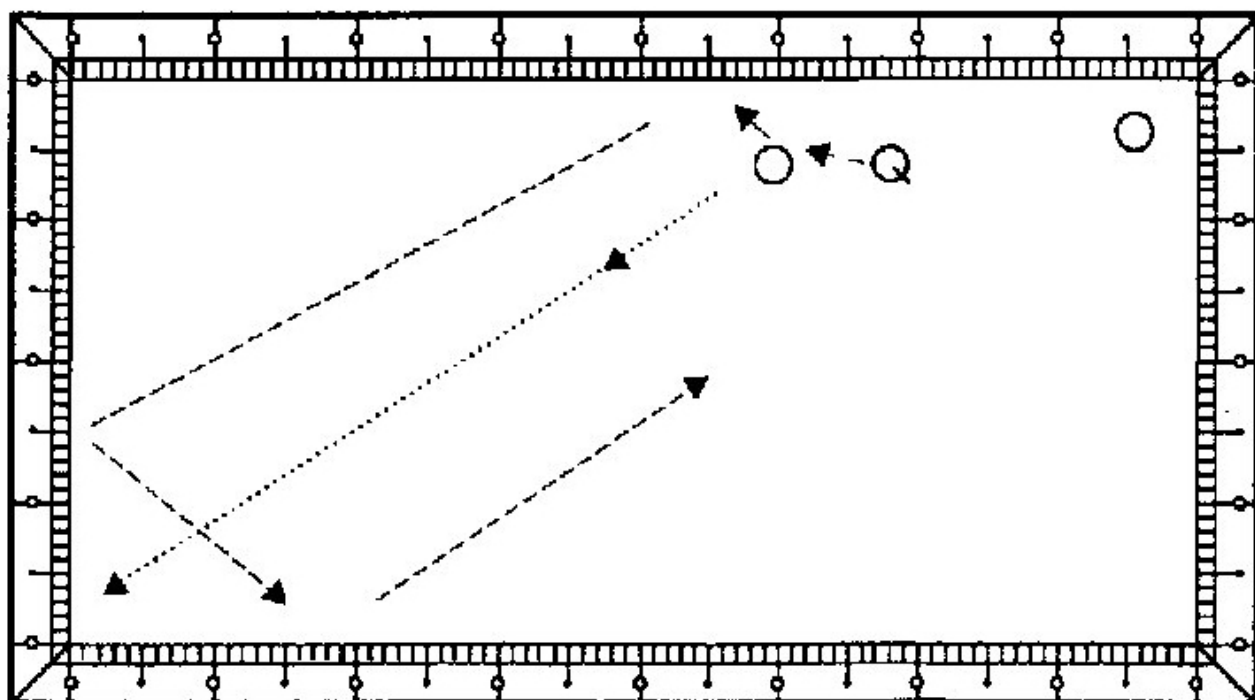
Dit geeft een goed gevoel, aangezien u waarschijnlijk in ieder geval wil caramboleren... dit zal in het begin ogenschijnlijk lastig zijn, maar wanneer er een gemakkelijk figuur is, denk dan onmiddellijk aan positie, dan gaat u terug met denken aan het caramboleren... op een keer begint u met deze handeling en u zal ervan houden...

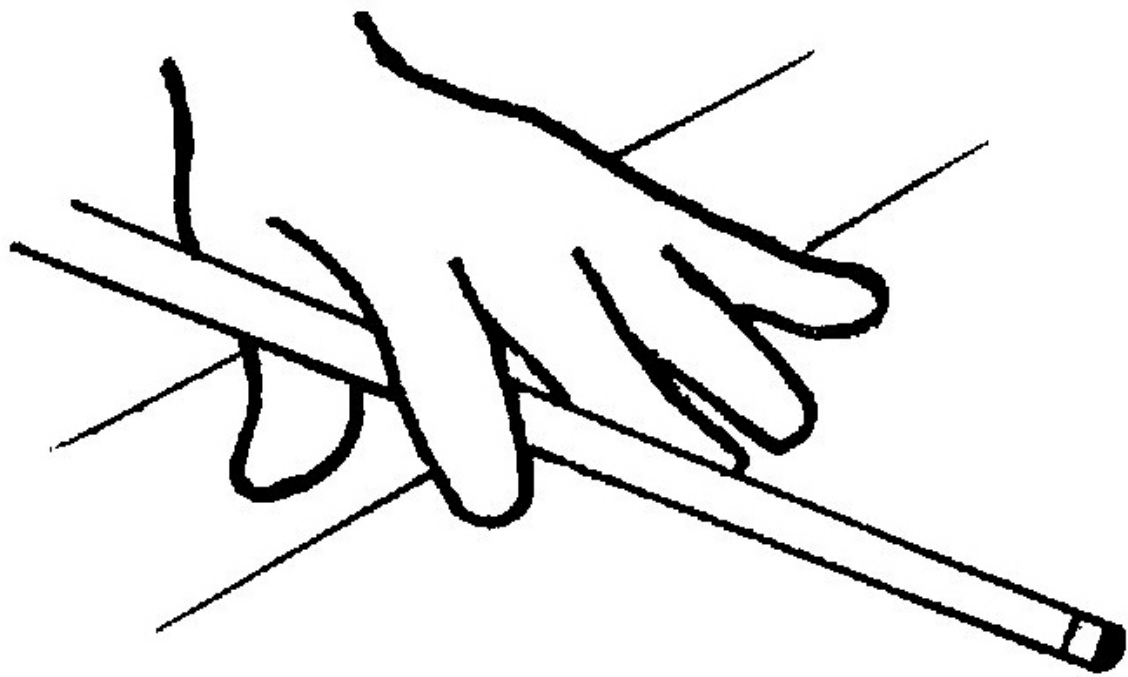
Opmerking: Als het u niet lukt om een speciale positie te visualiseren... probeert u dan de algemene positie... breng alle drie de ballen in het midden van de tafel of breng een speelbal dicht bij een hoek.

Bijna een klots.

Iemand zou eens een boek moeten schrijven over het vermijden van klotsen... onze voormalige kampioen *Al Gilbert* zei dat hij dat zou doen... tot die tijd ... hebben wij geen naslagwerk over dit onderwerp... Hier worden twee illustraties waarin bijna een klots ontstaat... in het bovenste diagram zeg ik tegen mezelf... hij gaat naar de hoek, en ik wil dat niet, dat betekent, bal twee wordt naar de hoek gestuurd en de speelbal volgt de looplijn zoals getoond... bijna een klots.

In de onderste tekening wordt de bal dunner aangespeeld waarbij minder kans tot klots bestaat.





BRUG OP DE BAND

Verander uw tafel

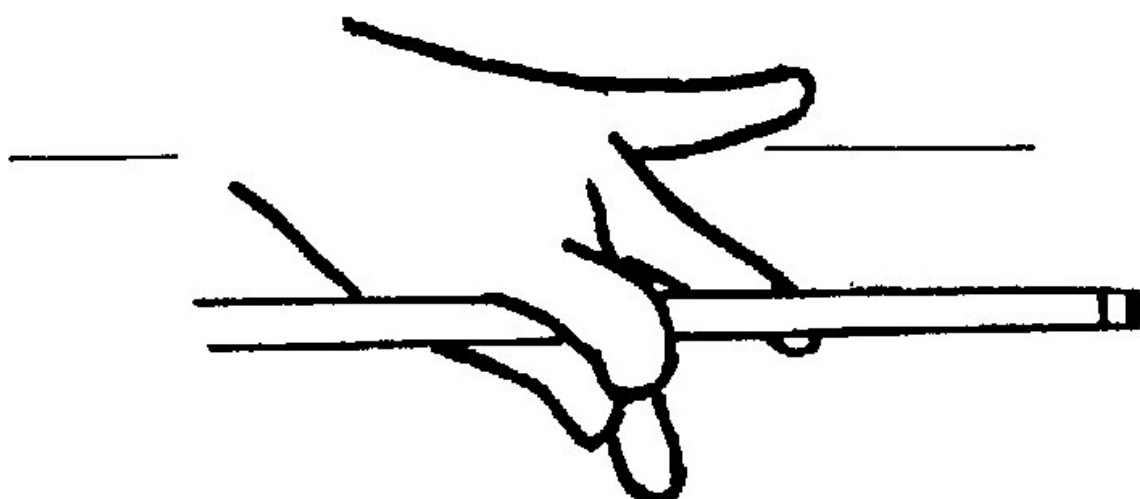
U kunt het laken van de banden van uw oude biljart tafel keren, dan zal het een lange tafel lijken... Er zijn enige afgrijselijke verhalen hierover, toen keren in de mode was, (enige jaren geleden)... maar nu, met kennis van zaken, is het een fluitje van een cent...

Jerry Karsh veranderde tafels bij de Denver Athletic Club en gaf dit advies... plaats de profiellatten en banden op de leiplateau en lijm het dan aan de bandmontage, nu volgen de banden op de leiplateau, niet de kromgetrokken banden...

Dan Segal veranderde een paar tafels en schreef stap voor stap de procedure hoe ze deze in elkaar moesten zetten... ik geloof dat het beschikbaar is bij de USBA voor een bescheiden bedrag (Mike Meloy 312-715-4525).

De nieuwe Europese rubber banden kosten ongeveer \$300... wat de inspanning daarna kost hangt af van uw vaardigheden... de kosten van profiellatten moeten bij de prijs worden toegevoegd.

Indien u uw tafel verandert... zal u iets speciaals hebben.



LAGE BRUG AAN DE BAND

Keu

De juiste keu is heel belangrijk om nauwkeurig te biljarten... over het algemeen gebruiken topspelers een keu van grote merken... de een heeft een metalen draaiing, de andere een houten.

Spelers van wereldniveau hebben een voorkeur voor een houten draaiing... Ik, naast Shooni, Bengels, Ameen, etc. verkiezen een Dieckmann keu ,welke een houten draaiing heeft en prachtig balanceert... ik heb jaren gespeeld met een Schuler en een Helmstetter keu en zij zijn ook goed.

Dennis Dieckmann	517-456-7703
Helmstetter	800-627-8888
Schuler	708-520-7797

Andere goede merken:

- Ceulemans
- Longoni
- Buffalo

Met mijn verontschuldigen voor andere merknamen die hier niet vermeld worden.

Het materiaal

Op het Grand Prix toernooi in Amsterdam, Holland (april 1993) had men biljartlakens geplaatst op de morgen van het toernooi, ongeveer 3 uur voordat het spel begonnen was... de spelers werden gevraagd het laken (Simonis 300 voor biljartlaken en banden) in te spelen en na een paar uur zei Sang Lee : "de tafel is gereed"!!!

Ik was nieuwsgierig over het glijden van de tafel, dus wij speelden even... de combinatie van een nieuw laken en nieuwe ballen deed de tafel heel wat glijden... ongewoon glad.

Spelers van wereldniveau zijn erg vertrouwd met deze toernooi condities... maar de gemiddelde speler uit Amerika (behalve *Sang Lee*) zegt zelden onder deze condities te spelen, dus raakt hij in de war tegenover de wereldklasse spelers, en waarschijnlijk zou hij het moeilijker hebben zijn normale spel te spelen.

U kunt proberen de condities van een toernooi na te bootsen... maak de ballen schoon en poets ze met siliconen... veeg (niet sproeien) een licht soort siliconen (niet een zware soort) op het biljartlaken iedere één of twee weken (niet de banden) .. de ballen een tikkeltje schoonmaken met deze siliconen, en behoudt "gladheid"... ik beveel dit ten zeerste aan... in sommige biljartzalen, houden de spelers de uitrusting schoon.

Hocus Pocus

In de hiernavolgende tabel wordt getoond hoe sommige biljarters de afstoot voorbereiden.

Vergelijk het verschil tussen de spelers van wereldklasse en de rest... houd in gedachte dat spelers van wereldniveau meer informatie ter beschikking hebben waarmee een figuur wat langer zou kunnen worden onderzocht... het is duidelijk dat de wereldklassespeler een correcte benadering heeft en het zit soms helemaal fout met de instelling van de gemiddelde huis- tuin- en keukenspeler... die instelling van haast en spoed.

Er is een zekere magie die je overkomt wanneer je uiteindelijk de tijd neemt om een biljartstoot te verzorgen.

Maak er een gewoonte van om de keu ongeveer twaalf keren voor te bewegen en hocus, pocus uw speelwijze zal veranderen... uw afstoot zal anders worden en u zult minder fouten maken... het is een prachtig gegeven.

Gemiddelde tijd voor een afstoot

	Komori Jaspers Ceulemans Bitalis Blomdahl Sang Lee	Algemeen gemiddelde van kampioenen uit het verleden	Algemeen gemiddelde van zes topspelers
Gemiddelde tijd voor het beoor- delen van een eenvoudige stoot (in seconden)	20	19	15
Gemiddelde tijd voor het beoor- delen van een moeilijke stoot (in seconden)	27	25	24
maximale beoordeling (in seconden)	50	50	43
Minimale beoordeling (in seconden)	11	7	5
Algemeen gemiddelde bij beoordeling	24	23	20
Het aantal voor- bewegingen bij een eenvoudige stoot	8	8	4
Het aantal voor- bewegingen bij een moeilijke stoot	11	11	5
Maximaal aantal voorbewegingen	15	12	7
Minimaal aantal voorbewegingen	5	6	3
Algemeen gemiddelde van het aantal voorbewegingen	9	9	5

Van alles en nog wat

De Verenigde Staten bezit tussen de 5000 en 7000 carambole biljartspelers.

Mexico heeft er naar schatting 300.000... Turkije ongeveer 500.000... Griekenland ongeveer 60.000... Korea ongeveer 11 miljoen... Sang Lee zegt dat er misschien 4 miljoen 3-bandenspelers zijn... een kleine honderd spelers in Hongarije... de Zuid-Amerikaanse schattingen zijn vaag, berichten uit Colombia en Argentinië enz... geven aan dat er een reusachtig biljartervolk moet zijn... Europa en Japan zijn de centra van het carambolespel geworden...

Wist u dat de Japanse kampioenen kosteloos onderricht moeten geven???... of wist u dat de TV1 van het Japanse televisienet deze sport sponsort???... momenteel is dit net eigendom van de regering...

Bitalis en Komori oefenen op deze wijze voor toernooien... zij spelen enige uren per dag tot zij voelen dat ze hun top hebben bereikt... daarna een uur per dag om op peil te blijven... tot het toernooi... Sang Lee speelt 80 punten bij wijze van "warming up".

Het is moeilijk om achter biljartgeheimen te komen... ik ben er zeker van dat er nog wel wat basisbeginselen zijn op het "diamond systeem" gebied, die onbekend zijn bij de mensen.

De vader van *Bob Daniels* gaf Bob op zijn sterfbed zijn diamond systeem!!... *Sid Daniels* won in de jaren 40 de titel van de stad Chicago... Bob heeft nu de beschikking over een accuraat basis systeem.

George Ashby ging in op een onderdeel van een diamond systeem welke een combinatie is van een systeem van Hoppe en een Japanse... Dit werkt voortreffelijk en ik dring er bij u op aan naar George te kijken om er van te leren... u zult er geen spijt van krijgen!

Waarom nemen spelers enige lessen van topspelers en stoppen daarna?... wellicht zouden twintig lessen of zo veel beter zijn... Waarom zouden we niet voor kerst een serie tien lessen van *Harry Sims* vragen?... Het zal uw spel onmiddellijk op een hoger niveau brengen en dat is blijvend voor uw hele leven.

Jim Cartwright uit Chicago heeft een record op het maken van zes opeenvolgende losse bandstoten...

Als u eens in Wenen te Oostenrijk bent dan moet u zeker een bezoek brengen aan het biljartmuseum... daar bevinden zich heel veel goede spullen!

De internationale toernooien, zoals de 'Grand Prix' zitten verstandig in elkaar... te U.S.A.-toernooien vormen eindeloze lange wedstrijden... te veel uren spelen... te veel punten... gedurende te veel jaren... Waarom?

De visie van Venzke

In veel poolzalen, clubs en pubs die over dit land verspreid zijn zult u dikwijls enige van die oudbakken argumenten horen over de verdiensten van de ene ten opzichte van de andere poolpartij.

Natuurlijk, over het algemeen hebben de gespeelde wedstrijden aanzienlijke verdiensten en geven aanleiding tot de karakteristieke besprekingen, ofschoon er zeker geen enkele "de beste partij" is, is ieder van ons er bijna zeker van dat hij al eventueel een persoonlijke favoriet kan aanwijzen.

Maar! Als we het van te voren zeggen zijn we wel zo slim om geen enkele partij weg te schrijven zonder deze een eerlijke kans te geven.

Er is niet een algemeen bekend gespeelde poolpartij die niet tot gevolg heeft of die niet een of ander uniek aspect van het spel, strategie of de mentale discipline aanvoert die wellicht zeer nuttig voor u of uw spel kunnen zijn. Dus wees niet bang om ze allemaal wat van uw tijd en aandacht te gunnen.

Bovendien dring ik er nu op aan nog steeds verder deze principes uit te breiden. Verdiept u in het snookerspel als het materiaal aanwezig is en speciaal in het carambolebiljarten.

In vertrouwen voorspel ik u dat u nooit spijt zult krijgen van een gezonde excursie naar het rijk van het spel zonder "pockets".

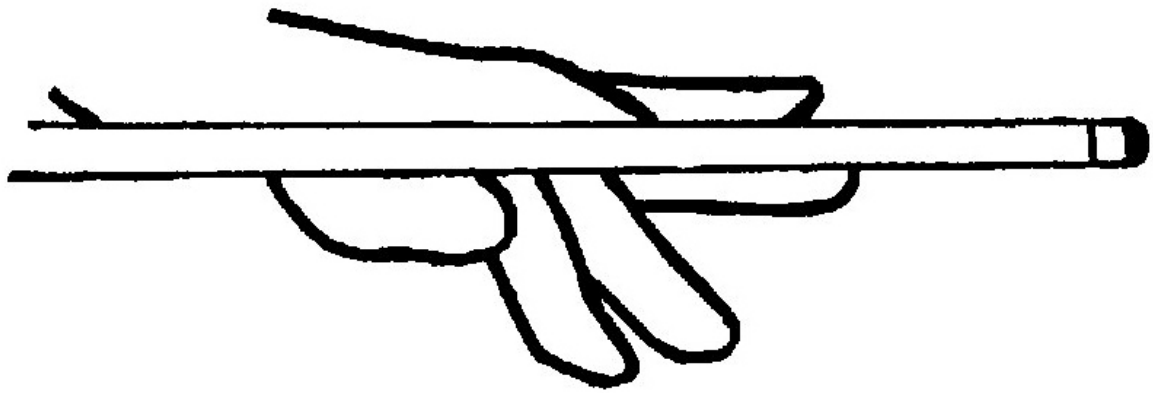
Als u minstens een uur per week met een ervaren (het liefst een slimme) tegenstander speelt dan kunt u nauwelijks falen bij het opdoen van ervaring en het leren van uiterst waardevolle begrippen die hoe veelbelovend dan ook u nooit ten volle gelijkwaardig zullen maken als u alleen maar "pocketbiljart" zou spelen... zonder dat u het merkt zult u ook voor het biljart meer kracht en concentratie hebben verkregen.

De voornaamste reden voor deze conclusie is, dat gewoonlijk de meeste biljart spelers ervoor zorgen om op hetzelfde niveau te blijven, maar niet vooruit komen, omdat zij vasthouden aan de achterhaalde adviezen, waarbij voor 80% van de figuren teveel effect wordt gebruikt en op alle stoten geen volledig doorgaande beweging wordt toegepast en tenslotte waarbij altijd de speelbal meer dan een pomeransdikte van het hart van de speelbal wordt geraakt. De zakbiljartspeler heeft in principe belangstelling voor de weg van bal twee, waarbij de afslag van de speelbal op het tweede plan staat. In tegenstelling hiermee zal bij het carambolebiljartspel de belangstelling uitgaan naar wat de speelbal doet na het contact met bal 2... en ik beloof dat u dingen zult zien en leren waarvan u het bestaan hiervoor niet wist! U zult verbaasd zijn over het ongelooflijke verschil van wat de bal doet als factoren snelheid, afstoottype, mate van effect (inclusief de EXTREMEN) worden toegevoegd, hetzij u door de bal heen ramt hetzij de bal opspringt en nog veel andere factoren.

Het is zeker waar dat u niet dezelfde figuren gebruikt van het poolbiljarten als die u voor het carambolebiljarten heeft geleerd... maar u zult bemerken dat uw keuzemogelijkheden aan figuren (en de resultaten) en een groot aantal situaties veel meer zijn. En alles zo vaak dat het caramboleonderwerp het enige ding zal zijn waartoe u naast het werk nog in staat zal zijn; dat zal voor u een vooruitgang zijn. En wie kan een extra vooruitgang niet gebruiken?

P.S. U zou uzelf ook erg amuseren, omdat driebandenspel verreweg het mooiste is wat er bestaat.

Opmerking: ontleent aan "Pool & Billiard Magazine - januari 1992 door *Bruce Venzke*.



SNOOKER BRUG

Bladzijde van de schrijver

Ik dank *Joe Ventrelli* heel hartelijk voor zijn grote belangstelling voor elk onderdeel van dit boek... we hebben talloze uren doorgebracht met het experimenteren met een of andere techniek... en als bewezen werd dat deze uitvoerbaar was, dan werd dit materiaal geselecteerd... tot leerstof die de meeste spelers kunnen opnemen.

Ik dank ook *Dan Segal* voor zijn onvermoeibaar zoeken naar materiaal... en voor zijn vrijgevigheid om dit materiaal te schenken... zijn hand is in vele onderdelen van dit boek verborgen.

In dit boek is gemikt op de gemiddelde speler en de beginner... maar ik ben er zeker van dat zelfs een topspeler nog iets kan vinden dat nieuw voor hem is.

Het zoeken naar nieuwe informatie zal doorgaan... als u iets kunt bijdragen, doet u dat dan alstublieft... mijn doel is de biljartkennis te vergroten... waar dan ook.

Schrijf naar: "The Biljart Atlas"
P.O. Box 321426
Cocoa Beach, Florida 32932-1426

Of bezoek mijn website: <http://www.billiardsatlas.com>

P.S. De computer "layout work" lijkt eindeloos...maar de geduldige 76-jarige *Claude Leslie* herschreef dit boek verscheidene malen... mijn hartelijke dank.

Johanna Martin was een grote inspiratie... en zorgde voor het editeren van dit werk.

"WIJZE WOORDEN"

Maak gebruik van het gedrukte woord, zoek dingen uit, die anderen geleerd hebben, als je uit wil blinken.!

Soo Kim

INDEX

Ameen, Bob	110, 185
Ashby, George	21, 26, 33, 67, 93, 191
Bengals, Mike	185
Bitalis, Richard	50, 82, 161, 163, 174, 189, 190
Blomdahl, Torbjorn	17, 161, 189
Cartwright, Jim	191
Ceulemans, Raymond	26, 35, 86, 102, 185, 189
Cochran, Welker	91
Conlon, Carl	110
Daniels, Bob	181
Dieckman, Dennis	110, 138, 185
Dunn, Harry	89
Feeney, Don	96 tem 102
Fels, George	35
Gilbert, Al	180
Hallon, Carlos	163, 171, 174
Hoppe, Willie	84, 87, 91, 191
Jaspers, Dick	189
Karsh, Jerry	183
Kobayashi, Nobuski	1 tem 6
Komori, Junichi	68, 78, 80, 110, 143, 144, 174, 189, 190
Leslie, Claude	195
Maloney, Bill	31, 171
Martin, Johanna	195
Martineau, Darreall	130 tem 132
Nobody, Andy	110
Pavia, Bob	10
Sanchez, Dan	161
Sang, Lee	35, 37, 50, 78, 187, 189, 190
Segal, Dan	82, 87, 95, 183, 195
Shooni, Mazin	185
Sims, Harry	35, 63, 141, 191
Soo Kim	87, 95, 108
Smith, Bill	174
Torres, Frank	72, 74, 80
Ventrelli, Joe	82, 148, 195
Vinzke, Bruce	192, 193
Wishengrad, Bernie	163, 172