

WAT DE POSITIES DER SERIE-AMERICAINE ZIJN EN HOE ZIJ GESPEELD MOETEN WORDEN.

§ 15 - ENKELE ALGEMENE OPMERKINGEN OVER DE SERIE-AMERICAINE.

De Série-Américaine is de serie die, in de vrije partij, langs de banden rond het biljart wordt gespeeld.

Welke daarvoor de meest gewenste positie is - hoe elke bal zoveel mogelijk evenwijdig aan de band moet worden verschoven - welke stoten typerend zijn om dit resultaat te bereiken - waarop in het bijzonder moet worden gelet om moeilijkheden te voorkomen, dus in het algem een hoe er gespeeld moet worden, wordt hierna uitvoerig toegelicht.

Om de ballen in een positie te krijgen, waarmede de série américaine kan worden begonnen, zijn de hoeken van het biljart het meest aangewezen, omdat men daar de beschikking over twee banden heeft.

Er moet dus getracht worden de drie ballen zo spoedig mogelijk bij elkaar te spelen en dan moet de "dominante" gezocht worden in een der hoeken, dat wil zeggen, dat de twee andere ballen tussen de speelbal en de hoek liggen.

Is men eenmaal zover, dan is de série américaine meestal wel in één of meer stoten te brengen. Het vraagt echter veel studie om er voldoende kijk op te krijgen en daarom mag, wanneer de ballen in een hoek bij elkaar liggen zo maar niet worden gespeeld op "goed valle het uit". Er moet wel degelijk de nodige tijd worden genomen om zijn speelplan te maken en te zien hoe men zou kunnen probeeren de série américaine te brengen en daarbij zo weinig mogelijk risico te loopes een slechtere positie te krijgen of de carambole te missen. Omdat men voor het brengen der série américaine de verschillende posities der serie zelf, eerst grondig moet kennen om te kunnen beoordeelen wanneer men deze heeft, of bijna heeft, wordt hierna eerst het spelen zelf en daarna pas het brengen der série américaine behandeld.

§ 16 - OPGELEGDE BEPERKING BIJ HET SPELEN DER VRIJE PARTIJ.

In dit vrije spel wordt aan de spelers slechts de beperking opgelegd, dat de hoeken van het biljart worden afgesloten door driehoeken, waarin de lengte van de zijden samenvallende met de banden 21 cm. is (zie figuur 4) Voor deze driehoeken geldt dan het volgende: Voor de speelbal wordt volkomen vrijheid gelaten, maar niet voor de twee aangespeelde ballen. Ligt één dezer in de driehoek en de andere er buiten, dan heet het "à Cheval".

Komen zij beide binnen de driehoek dan wordt het "entrée" genoemd.

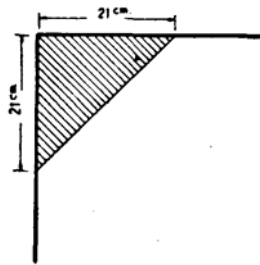


Fig. 4

Ligt één der ballen in de driehoek en het midden van de andere juist op de lijn, dan geldt het in het nadeel van de speler, dus wordt dat ook als "entrée" gerekend.

Bij "entrée" mag de carambole nog gewoon worden gemaakt. Blijven de twee ballen in de driehoek liggen zonder dat door dien eerste stoot minstens één hunner er buiten is geweest, dan heet het "dedans". De volgende carambole mag dan ook nog worden gemaakt, maar op voorwaarde, dat minstens één der twee ballen buiten de driehoek gaat of geweest is, anders geldt de carambole niet.

§ 17 - DE POSITIE DER BALLEEN.

De posities der hoofdstoten en bijkomende stoten die in §§ 18 en 19 zullen 134 worden behandeld, zijn eigenlijk, elk op zich zelf zuivere posities der série américaine, zoals men langzamerhand zal bemerken wanneer men met het spelen dezer serie eenigszins vertrouwd zal zijn geraakt, maar het karakteristieke der positie is wel in de figuren 5 en 6 aangegeven.

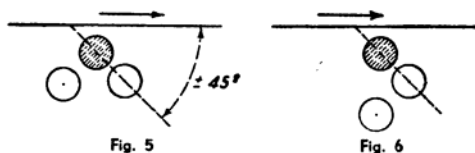


Fig. 5

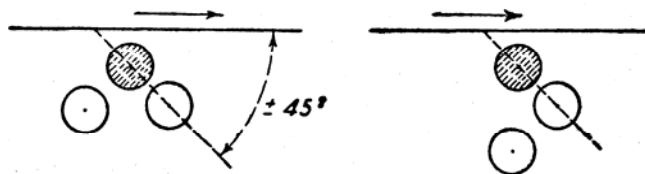
Fig. 6

De denkbeeldige lijn, die de middelpunten van 2 en 3 verbindt, maakt een hoek van ongeveer 45° met de band.

Bal 2 ligt iets van band af en bal 3 ligt ongeveer een baldikte van de band, zodat er plaats is voor 2 tussen 3 en de band.

Bal 1 ligt exterieur. De lijnen die de middelpunten der ballen verbinden vormen dus een driehoek. De série américaine wordt langs de band gespeeld in de richting van de pijl, dat is wat wordt genoemd "met de hand".

§ 18 - DE DRIE HOOFDSTOTEN BLAD 17
VAN de ATLAS
POSITIE DER BALLE

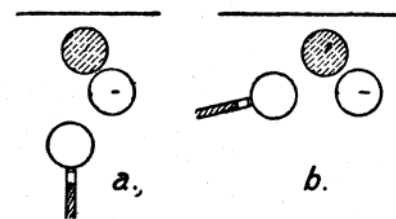


Er zijn slechts drie hoofdstoten, die op zich zelf niet moeilijk zijn, maar zij dienen uiterst nauwkeurig gespeeld te worden, wat dikte van aanspelen, effect en coup de queue betreft. Wanneer men aanneemt dat het biljart zuiver waterpas staat en er geen stofjes op liggen en het laken zonder putjes is, wanneer de ballen volledig rond zouden zijn en de coup de queue steeds zuiver, dan bestond de mogelijkheid de série américaine all een met deze drie stoten te spelen. Daarom noemen wij deze de drie hoofdstoten der série américaine. Het is raadzaam deze ernstig te oefenen alvorens met de andere stoten te beginnen.

Stoot I

Gewoon aanstoten. - In principe is de positie in a en b dezelfde. Zij zijn dus beide stoot. 1.

1b - Opletten dat niet te zacht wordt gespeeld, waardoor bal 2 vast aan band ofwel bal 1 vast aan één der aangespeelde ballen zou komen te liggen. Bal 1 moet goed exterieur komen. Beter wat te veel dan te weinig.



STOOT I
 Gewoon aanstooten

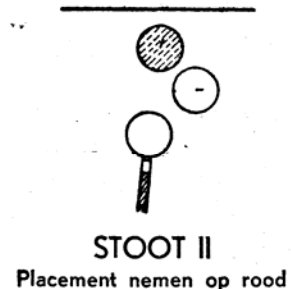
Ook opletten dat 3 op zij wordt geraakt, zodat hij zich evenwijdig aan de band verplaatst. Ook voor de verdere stoten is het nodig dat 3 op dezelfde afstand van de band blijft. Verder dient te worden zorg gedragen, dat de goede schuinte van lijn 2-3 met de band wordt

bewaard en 2 niet achter 3 wegschuift. Hetzelfde geldt voor de lijn 1-2 met de band zodat 1 niet voorbij (dus rechts van 2) schiet. In dit laatste geval zou het met de série américaine gedaan zijn, terwijl de meeste andere fouten nog wel zijn te verbeteren.

Als stoot 1 b correct gespeeld wordt krijgt men stoot II.

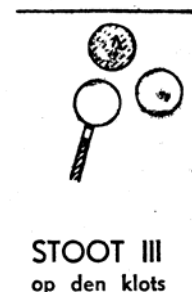
Stoot II

Placement nemen of positie kiezen. - Hier wordt op de witte bal gespeeld, die dun moet worden geraakt en er wordt placement genomen op rood. Vooral opletten dat rood niet vast aan de band wordt gespeeld. Wanneer de stoot correct is uitgevoerd krijgt men de positie van stoot III.



Stoot III

Spelen op de klots. - Te spelen op rood en rood op 1 laten klotsen zodat 1 van bal 3 terug, dus exterieur, wordt geklotst. Om bal 2 zuiver van de band terug te laten komen en te zorgen dat hij in de goede richting op 1 en zeer zeker niet op 3 klotst, moet, bij deze klotsstoot, die veel voorkomt, maar natuurlijk dikwijls niet zo ideaal ligt als hier is getekend, nauwkeurig worden opgelet, welk links- of rechts-effect en hoog- of laag-effect aan bal 1 moet worden gegeven. Het zuiver effect geven is trouwens bij elke stoot der série américaine van het grootste belang en daarom zal er in § 20 - -wanneer men door de omschrijving der voornaamste stoten reeds een algemeen idee dezer serie zal hebben gekregen - op de effecten nog eens speciaal worden teruggekomen. In de figuren 8, 9, 10 en 11 zal daarbij gedetailleerd worden uitgewerkt, wat er met die klotsstootjes in het klein spel kan worden bereikt en hoe er voor moet worden gezorgd, dat de klots zuiver door de speelbal wordt opgevangen, opdat 1 en 2 in de gewenste richting worden weggeslagen.



Omdat het praktisch onmogelijk is aan de bovengenoemde vereisten te voldoen, waardoor de *série américaine* slechts uit de drie behandelde hoofdstoten zou bestaan, volgen hier een reeks bijkomende stoten die, zelfs in een geheel correct gespeelde serie, regelmatig voorkomen.

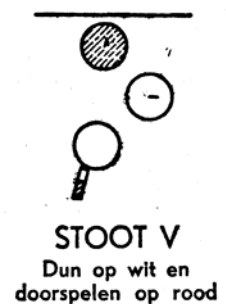
Stoot IV Pousséstoot.

De naam duidt reeds voldoende aan wat er met deze stoot wordt bedoeld. 2 en 3 liggen in dezelfde positie als in stoot I maar de speelbal ligt niet schuin links of rechts, doch midden tussen 2 en 3 in. Men zou in dit geval dus evengoed van wit als van rood kunnen spelen en als deze beide ballen zuiver even dik worden geraakt, dan krijgt men weer eenzelfde *pousséstoot* terug. Omdat dit moeilijk is speelt men steeds op de bal die het dichtst bij de band ligt, dus hier op rood. Wordt er een kleine fout gemaakt, dan krijgt men wel niet eenzelfde gemakkelijker *poussé-stoot* terug, maar dan is toch altijd de *série américaine* nog behouden. Bij een correcte uitvoering kan deze *pousséstoot* meermalen achtereen worden herhaald.



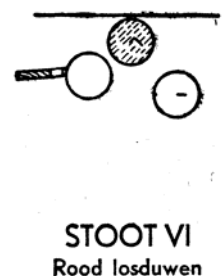
Stoot V

Dit is ongeveer de positie van stoot II, dus om placement te nemen op rood, maar rood ligt hier vast of bijna vast aan band, zodat niet met zekerheid vermeden kan worden hem vast te spelen. Wit moet dan fijn worden geraakt en goed doorgespeeld worden op rood, waarvan 1 dan de klots krijgt, zodat hij schuin wegvalt en als resultaat stoot VI komt.



Stoot VI

Rood kan nu gemakkelijk worden losgeduwd en dan krijgt men een positie, zoals een der stoten I, II, III of IV; 1 wordt boven het midden geraakt.



Stoot VII

Extérieur trekken. - Dit is in principe stoot III, want men heeft placement op rood en men kan hem laten klotsen op 1, maar 1 ligt te dicht bij rood om te kunnen spelen zonder gevaar van door te duwen wat men "queuterer" of "biljarderen" noemt.

Wanneer er wordt gequeuteerd geldt de carambole niet.

Men trekt dan rood van band en trekt de speelbal binnen, dat wil zeggen extérieur. Dit "extérieur trekken" van 1 komt zeer veel in de série américaine voor. Het is alleen dan mogelijk als men 2 schuin kan ataqueren.



STOOT VII
Speelbal
extérieur trekken

§ 20 - DE EFFECTEN.

De effecten spelen in het hele biljartspel een uiterst belangrijke rol. Voor het klein spel in het bijzonder moeten zij doelmatig en correct worden gegeven, anders is het geheel uitgesloten er ook maar het minste in te bereiken. Voor wat de série américaine betreft moet er nog speciaal op het volgende worden gewezen.

1 – Het links en rechts effect.

Wanneer 2 meer naar rechts moet en daarvoor rechts effect nodig heeft, wordt er dus met links effect gespeeld.

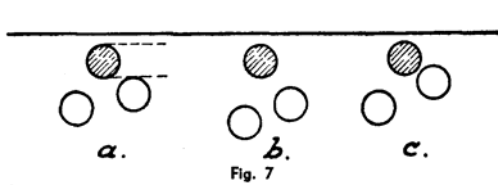
Wanneer 2 reeds te ver naar rechts ligt en door links effect teruggehouden moet worden, speelt men dus met rechts effect.

De kwestie is ten slotte maar te weten of bal 2 effect nodig heeft of niet. Om hier de goede kijk op te krijgen, wordt de raad gegeven als volgt te werk te gaan:

Allereerst moet worden bekeken, waar 2 juist geraakt dient te worden om bal 3 daarna zuiver op zij te kunnen raken, zodat hij zich evenwijdig aan de band verplaatst. Verder heeft men na te gaan, waar bal 2 dan zou komen - in verband met zijn afstand tot de band - wanneer er zonder effect werd gespeeld. Pas daarna kan men weten of het traject van 2 moet worden geforceerd of niet en of er dus met links- of rechts- dan wel zonder effect moet worden gespeeld.

Er wordt hier bovendien nog eens speciaal op gewezen, dat bij dit alle de "coup de queue" een voorname factor is.

2 - Het hoog- en laag-effect.



In fig. 7 is aangegeven wanneer hoog of laag effect moet worden gegeven.

Fig. 7a Wanneer 2 zo ligt dat hij, als men hem evenwijdig aan de band verschuift, nog juist 3 raakt, zoals in fig. 7e is getekend, dan moet 1 middenin worden geraakt.

Fig. 7b Wanneer er meer speling is en 2 dus 3 in het geheel niet meer raakt, als men 2 parallel aan de band doorschuift, zoals in fig. 7b is getekend, moet 1 onder het midden worden geraakt.

Fig. 7c Wanneer 2 bij dat verschuiven 3 raakt, zoals in fig. 7c is getekend, dan moet 1 worden doorgeschoten en dus boven het midden worden geraakt.

Wanneer 2 vast aan band is komen te liggen moet 1 zo laag mogelijk worden geraakt en het terugtrekstootje de "rétro" goed worden verzorgd om te proberen 2 los van band te krijgen.

Wanneer 1 goed schuin ligt van 2, zoals in stoot VI, dan wordt 1 boven het midden geraakt.

3 - Voorbeelden van correct en verkeerd effect.

Om het grote belang van het correct effect geven te demonstreeren zullen er twee willekeurige voorbeelden worden uitgewerkt, waarin elk met goed en verkeerd effect is gespeeld.

Zij zijn op grotere schaal namelijk 1: 21/2 getekend en in de looplijnen der ballen is volledig aangegeven, hoe het verloop van de stoot is geweest.

Het is raadzaam dit even na te gaan, dan zullen ook de overige tekeningen gemakkelijker worden gelezen en kan er meer nut uit worden getrokken. De middelpunten der ballen 1, 2 en 3 zijn respectievelijk vóór de stoot aangegeven met A, F en LL en na de stoot met E, I, M. Hun looplijnen zijn ABCDE;FGHlenLM.

Figuur 8 - Correct gespeeld.

De ballen zijn gelegd voor de klotsstoot No. III en wel zo, dat er met maximum links effect moet worden gespeeld.

Rood ligt iets te veel naar links en bal 3 wat ver van band. Rood moet dus zoveel mogelijk naar rechts en de speelbal dient exterieur te komen om de volgende stoot wit wat dichters aan band te kunnen stoten. Een eerste vereiste is dus, dat rood zo vol mogelijk wordt geraakt en bovendien heeft hij maximum rechts effect nodig.

Uit de looplijnen der ballen is duidelijk te zien, hoe er is gespeeld. Zij zijn de volgende:

Bal 1: A B C D E ; bal 2: F G H I en bal 3: L M. Als ball rood raakt in R is het middelpunt van de speelbal in B gekomen. Hij wijkt daarna uit naar C. Rood loopt naar de band volgens de lijn F G - het verlengde van de lijn R F die het raakpunt met het middelpunt verbindt - G ligt 3 cm. van de band, omdat een bal 6 cm. diameter heeft.

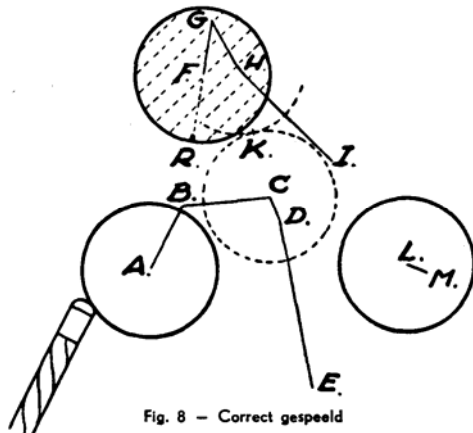


Fig. 8 - Correct gespeeld

Fig. 8 - Correct gespeeld

Rood komt van de band terug volgens G H. Wanneer zijn middelpunt in H is gekomen klotst hij op de speelbal en raakt hem in K zoals door de gestippelde cirkels is aangegeven. Rood wijkt door die klots uit van H naar I. De speelbal krijgt de klots van rood op het moment, dat zijn middelpunt in C is en wijkt uit naar D. In D gekomen caramboleert hij op wit en loopt ten slotte naar E, terwijl bal 3 van L in M komt.

Uit dit alles is dus na te gaan, dat de speelbal de klots van rood op het gewenste ogenblik heeft opgevangen, waardoor rood, zoals nodig was, naar rechts is weggeslagen en bovendien bal 1 in de goede richting naar 3 is gelopen, zodat hij deze maar zeer licht heeft geraakt. Dit laatste is te zien, ten eerste uit het feit, dat bal 3 maar weinig van zijn plaats is gegaan van L naar M en ten tweede uit de looplijn van de speelbal C D E die door het caramboleeren in D maar

zeer weinig van richting is veranderd. De moeilijkheden van deze stoot waren:

ten 1ste dat rood zoveel mogelijk naar rechts moest; ten 2de dat wit zo licht mogelijk werd geraakt en ten 3de dat de speelbal goed extérieur kwam. Zij zijn dus, dank zij het links effect wat aan 1 is gegeven, goed opgelost.

Figuur 8a Alhoewel de ligging der ballen na de stoot door de looplijnen geheel is aangegeven, is deze voor de duidelijkheid in 8a nog eens herhaald. Men ziet dat men in 8a de zuivere positie der série américaine heeft teruggekregen.

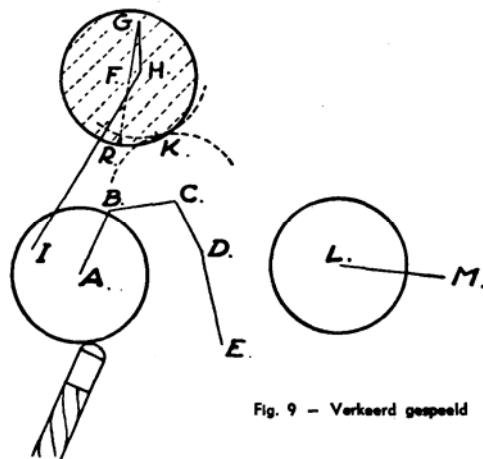


Fig. 9 - Verkeerd gespeeld

Fig. 9 - Verkeerd gespeeld

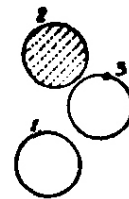


Fig. 8a

De ligging der ballen is geheel dezelfde als in figuur 8.

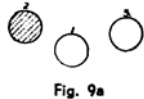
Omdat wit rechts van rood ligt zal door hen, die de verkeerde gewoonte hebben aangenomen, onnodig of verkeerd effect te geven, in zulk een geval, zonder dat zij er zich zelf misschien rekenschap van geven, met rechts effect worden getrokken. De demonstratie, waar deze principiële fout toe leidt, moge hun een aansporing zijn hun manier van spelen zo spoedig mogelijk te verbeteren.

Rood is in 9 juist op hetzelfde punt R geraakt als in 8. Er is even zacht gespeeld met dezelfde coup de queue, maar met verkeerd - dat is rechts - effect.

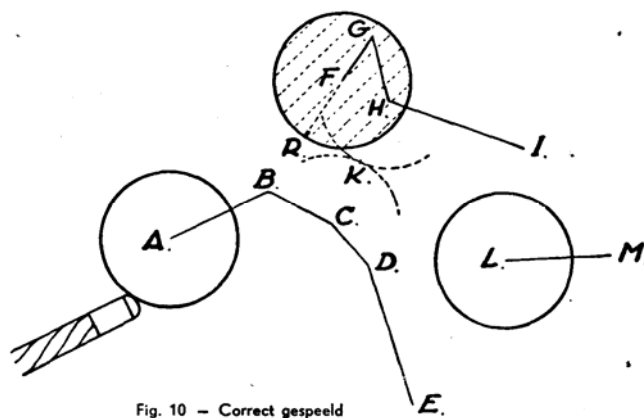
Het middelpunt van rood is in G op het ogenblik dat hij de band raakt. Door het links- dat is tegen effect wat rood heeft gekregen, loopt hij volgens de lijn G H veel rechter van de band weg dan in figuur 8 en

klotst daardoor vanuit een geheel andere richting op de speelbal, zodat hij naar links wegslaat in plaats van naar rechts. De speelbal loopt door de klots volgens CD veel meer naar rechts, waardoor 3 dikker wordt geraakt. Dit laatste is weer te zien: 1ste omdat de looppijn LM van 3 veel langer is dan in 8 en 2de omdat de looppijn van de speelbal CDE in D meer gebroken is.

Figuur 9a



De ligging der ballen na de stoot is hier voor de duidelijkheid weer herhaald. Het is wel interessant door de vergelijking der figuren 8a en 9a te constateren dat "enkel en alleen" door het verschil in effect dat gegeven is volgens 8a, het gewenste resultaat volkomen is bereikt, terwijl, volgens 9a, de série américaine zo radicaal mogelijk is "stuk" gespeeld.



Figuur 10 - Correct gespeeld.

De ballen zijn gelegd voor de klotsstoot No. III, die is gespeeld, maar No. VII - extérieur trekken - was evengoed mogelijk geweest. Er is maximum rechts effect gegeven, omdat rood reeds tamelijk ver naar rechts ligt en, dus terughouden moet worden, waarvoor hij tegen-effect, dat is links effect, nodig heeft. Rood komt volgens GH van de band terug. Wanneer zijn middelpunt in H is klotst hij in K op de speelbal, die daardoor volgens CD uitwijkt en na het caramboleren van 3 van D naar E loopt. Rood slaat door de

klots volgens H I naar I. Ook hier is de klots dus weder op het juiste ogenblik - waarbij rood de goede richting had - opgevangen.

Figuur 10a Deze geeft weer aan, hoe de ballen na den stoot zijn komen te liggen, waaruit blijkt dat de zuivere positie der série-américaine is hersteld.



Fig. 10a

Figuur 11 - Verkeerd gespeeld.

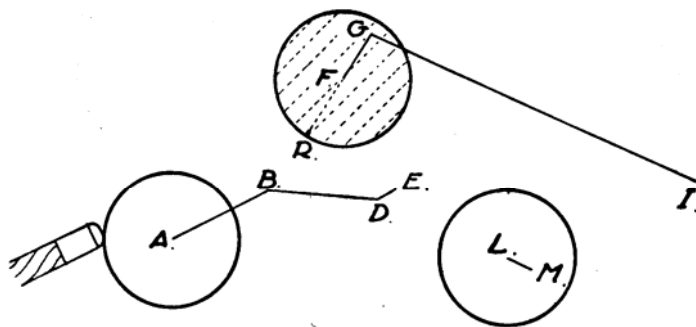


Fig. 11 - Verkeerd gespeeld

De ligging der ballen is geheel identiek aan die van figuur 10. Er is gespeeld evenals de vorige maal. Rood is juist op hetzelfde punt in R geraakt en er is met dezelfde coup de

queue gespeeld, maar met verkeerd, dat is links effect.

Zoals duidelijk uit de tekening is te zien heeft rood hier niet op de speelbal geklotst. Door het rechts dus mede-effect, dat rood heeft gekregen, is hij onmiddellijk, na de band te hebben geraakt, met dezen meegelopen en ver achter bal 3 weggeschoten. Bovendien is de speelbal, omdat hij de klots van rood heeft gemist, niet exterieur kunnen komen en heeft hij 3 op de verkeerde plaats geraakt.

Figuur 11a

Deze geeft weer de positie aan, waarin de ballen na de stoot zijn gekomen en deze is juist het tegenovergestelde geworden van die der série-américaine, wat wederom nergens anders aan te wijzen is dan aan het verkeerd effect, dat is gegeven.

Door deze voorbeelden is voldoende geïllustreerd hetgeen in het begin dezer paragraaf is gezegd, namelijk, dat de effecten in het kleine spel een hoofdrol spelen.

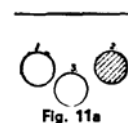


Fig. 11a

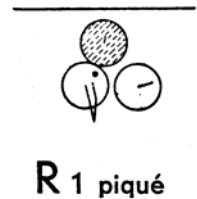
§21 - HERSTELLINGSSTOTEN. BLAD 17
VAN de ATLAS

Verscheidene der herstellingsstoten, die hierna zullen worden behandeld, zijn niet dadelijk een gevolg van gemaakte fouten of van slechte condities van laken of ballen, maar al is het natuurlijk zaak zulke posities zoveel mogelijk te vermijden, ze komen toch herhaaldelijk, ook in correct gespeelde series, voor.

De herstellingsstoten zijn aangegeven met een R. Er zijn er natuurlijk ontelbare en zij zijn afhankelijk van de kracht van de speler. De een zal een slechte positie nog kunnen herstellen terwijl de *série-américaine* voor de ander reeds verloren is. De keuze dezer stoten is beperkt tot die, welke in het bereik van elken normale speler liggen. Zij zijn de volgende:

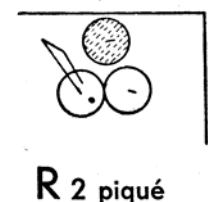
Stoot R1

1 ligt vast van rood en er kan ook niet van wit worden gespeeld. In dit geval moet men zo piqueren, dat de speelbal eerst wat vooruitloopt en dan, via wit, naar rood terugkomt, zoals voor het middelpunt van 1 is aangegeven. 1 wordt geraakt waar een punt is geplaatst. Het is een klein piquéstootje, maar dat nogal eenige oefening vraagt. Er moet uiterst kort worden afgestoten om 1 goed terug te laten komen en niet te ketsen.



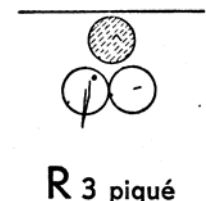
Stoot R2

Bal 1, die in R1 vast lag van rood, ligt hier vast van wit. De uitvoering van de stoot is in principe dezelfde als in R1 en behoeft dus geen naderen uitleg.



Stoot R3

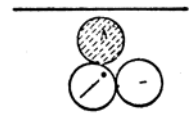
De ballen liggen ten opzichte van elkaar, juist in dezelfde Positie als in R2, maar zij liggen zo, bijvoorbeeld te ver van één der hoeken, dat men de hand niet kan plaatsen



om te piqueren zoals in R2 is gebeurd. De stoot wordt daardoor aanzienlijk moeilijker. Er moet dan gepiqueerd worden zoals voor het middelpunt van 1 is aangegeven, maar er moet vooral worden gezorgd, dat wit dun wordt geraakt en het vraagt veel oefening om hem daardoor niet te missen. Veel effect geven en heel kort afstoten.

Stoot R4

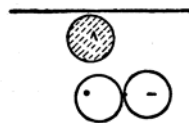
1 ligt vast tegen 2 en 3. Dan moet 1 vooruit worden gepiqueerd en wel zo, dat hij zuiver midden tussen 2 en 3 terugkomt. Meestal kan bij dezen stoot de hand niet op het biljart geplaatst worden en moet hij dus met opgeheven linkerhand worden gespeeld, wat een bijzondere oefening vraagt voor de houding van arm en linkerhand.



R 4 piqué

Stoot R5

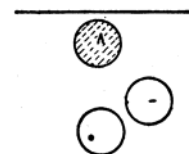
Deze positie, dat rood bij de speelbal achter blijft, komt veel voor, vooral bij het draaien. Er moet dus hier van wit worden gepiqueerd en wit mag bijna niet worden geraakt, opdat hij niet te ver vooruitloopt. Wanneer de speelbal verder van wit ligt, heeft men de moeilijkheid hem dun te raken zonder gevaar te lopen hem te missen.



R 5 piqué

Stoot R6

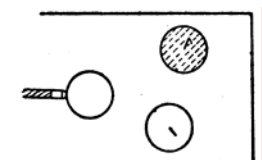
Het is in principe dezelfde stoot als R5. Wit moet dus dun worden geraakt en de speelbal exterieur gepiqueerd worden.



R 6 piqué

Stoot R7

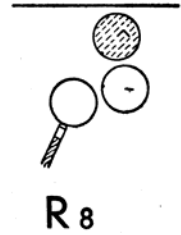
Dit is een herstellingsstoot, die bij verkeerd draaien, voor kan komen. Er moet dun op wit worden gespeeld, zodat hij niet dichterbij de band wordt geduwd. Tevens zorgen men goed placement op rood te nemen om te kunnen proberen nog te draaien.



R 7

Stoot R8

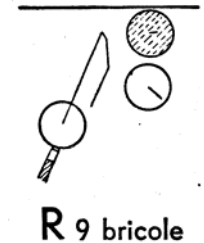
De positie dat, zoals hier, rood te ver achter wit is weggeschoven, komt dikwijls voor. Wit en rood moeten hier beide dun worden geraakt en er mag niet te zacht gespeeld worden aangezien de speelbal van band moet terugkomen.



R 8

Stoot R9

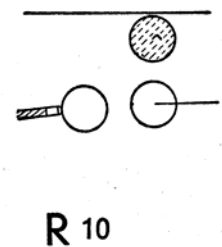
Evenmin als in R8 kan wit hier vooruit gestoten worden, want dan loopt men gevaar dat hij te dicht aan de band komt. Daarom is in R8 dun van wit gespeeld, maar zou men dit hier ook doen, dan raakt men onvermijdelijk rood dik, die dan achter wit wegschiet. De enige oplossing is hier van lossen band (bricole) te spelen.



R 9 bricole

Stoot R10

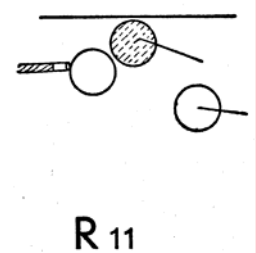
De ligging van 2 en 3 is ongeveer dezelfde als in R9 maar de speelbal en wit liggen hier ongeveer even ver van de band. Hier kan men dus wit wel verder laten opschuiven zonder hem dicht aan band te duwen. Er moet ook wat doorgespeeld worden op rood, zodat hij niet achter blijft.



R 10

Stoot R11

Rood moet hier van band worden gespeeld en bovendien moet hij wat worden meegenomen. Men moet er bovendien voor zorgen, dat de speelbal goed exterieur komt omdat wit reeds te ver van band ligt en dus de ballen naar de band teruggebracht moeten worden.

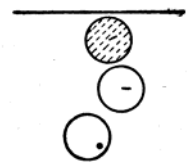


R 11

Stoot R12

Wanneer wit wat meer naar rechts ligt, zodat er nog dun van wit kan worden gespeeld, wordt er effect gegeven aan de kant waar de ballen liggen - dus hier rechts effect. Er moet dan met een goed doorgespeeld worden van rood, zodat 1 weer van de band terugkomt. Bovendien laag aanleggen, omdat men de bal dan meer wringt.

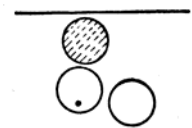
Zoals de positie in R12 is getekend, wordt er natuurlijk gemasseerd. Het spreekt vanzelf, dat de moeilijkheid van dezen stoot is, wit dun te raken, zodat hij niet te dicht tegen de band wordt geduwd. De massé's, waarbij 2 dun moet worden geraakt, komen in het klein spel veel voor en het is lonend op deze goed te oefenen. Men moet daarbij eerst de steilte van de keu bepalen en dan bekijken waar 1 geraakt dient te worden om de massé te maken. De dwarsrichting van de keu wordt dan daarna gerectificeerd door de rechterhand een weinig verder van het hoofd af ofwel er dichterbij te brengen, waardoor men het zuiver in de hand heeft 2 dunner of dikker te raken. In de stoot R12 kan men nog de bijkomende moeilijkheid hebben, dat de ballen langs de band, midden in het biljart liggen, en men daardoor, staande aan de overkant, deze massé moet maken, dus de keu niet steil gehouden kan worden en de speelbal dus moeilijker draait. Het is daarom aan te raden dezen stoot te oefenen met zo min mogelijk steile keu.



R 12 massé

Stoot R13

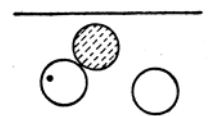
Dit is, zoals stoot VII in principe weer stoot III, maar niet all een ligt hier 1 te dicht bij 2 zoals in VII, maar 1 ligt hier bovendien recht voor 2, zodat stoot VII niet toegepast kan worden om rood los te krijgen. Er moet dan worden gepiqueerd.



R 13 piqué

Stoot R14

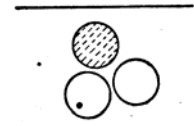
Eveneens in principe stoot III, maar 3 ligt te ver van de band, 2 moet dus worden meegenomen, maar 1 ligt te dicht bij 2 en er is gevaar van te queuteeren of biljardeeren. Heel fijn spelen van 2 is ook fout, want dan zou 1 te midden van 2 en 3 komen te liggen, hetgeen vermeden moet worden. Daarom wordt hier 2 meegenomen met een kleine massé.



R 14 massé

Stoot R15

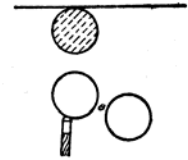
Men heeft zuiver de positie der série-américaine. Zoals in IV ligt 1 wel midden tussen 2 en 3 in, maar te dicht bij deze ballen; dus men kan niet afstoten. Men piqueert dan dun op wit, een kleine piqué.



R 15 piqué

Stoot R16

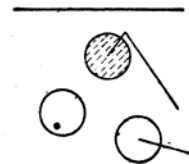
De ballen 1 en 2 liggen volledig in een rechte lijn en 2 ligt vast. Er wordt dan op 2 op de klots gespeeld en 3 moet dan fijn worden geraakt. De volgende stoot is dan een coup de finesse (= haarfijn raken).



R 16

Stoot R17

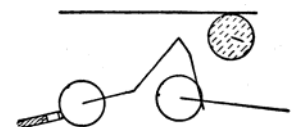
Men kan g een placement nemen op rood, want dan komt 1 tussen rood en wit te liggen en kan dus niet meer exterieur komen. Er moet gepiqueerd worden van rood, waarbij wit wat vooruit wordt geduwd. Tevens zorgt men dat 1 exterieur komt. De ballen liggen dan nog te ver van de band en moeten dus dichterbij gebracht worden.



R 17 piqué

Stoot R18

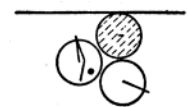
Wit wordt hier vooruit gespeeld en daarna moet 1, via de band, rood aan de voorkant raken om dan zelf van de band weg te komen, zoals door de looplijnen van de speelbal is aangegeven.



R 18

Stoot R19

Om gewoon te piqueren kan de hand niet geplaatst worden, dus het piqueren zoals in R2, waar men de beide banden dichtbij heeft, gaat niet. Er wordt gepiqueerd van rood en 1 loopt dan, via de band, naar 3. Tevens wordt 3 aan de voorkant geraakt.

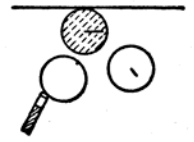


R 19 piqué

Stoot R20

Wit ligt hier te dicht bij de band en in de regel is daar niet veel meer aan te doen en is het met de série américaine gedaan. Er is dus g een bezwaar hier een geriskerde stoot te proberen. Het is goed hier dicht bij de ballen te gaan staan om ze beter te kunnen overzien. Er moet op de klots op rood worden gespeeld met maximumlinks- en hoog effect, ten einde zelf meer aan band te blijven en rood te forceren zo vlug mogelijk achter wit te schuiven en dus wit verder op het biljart te spelen. Pas daarna moet er gecaramboleerd worden. Wanneer eerst de carambole gemaakt zou worden is wit al weg.

In het Hoofdstuk "Het brengen der série américaine" worden verschillende voorbeelden behandeld, die, bij het spelen der serie zelf, ook kunnen voorkomen en in feite dus ook herstellingsstoten zijn. De meest voorkomende is wel No. 23 (zie blad 22 van de Atlas), waar de ballen dicht bij de band moeten worden gebracht.



R 20

§ 22 - HET DRAAIEN IN EEN HOEK.

Het keren in een hoek zal, bij de beschrijving der gespeelde series, bij de volgende stoten worden behandeld: In serie A van 31 tot 35, in serie B van 19 tot 23, in serie C van 30 tot 33, in serie D van 4 tot 8 en van 109 tot 114.

In het hierna volgend Hoofdstuk "Het brengen der série-américaine" zijn de volgende stoten eveneens voorbeelden van verschillende manieren, waarop er in een hoek gedraaid kan worden: van 1 tot en met 8, 14 en 17 tot en met 20. Deze komen ook geregeld voor bij het spelen der série-américaine zelf. Men moet zich dat keren in een hoek niet moeilijker voorstellen dan het in werkelijkheid is, evenmin trouwens als het spelen zelf dier serie, want de meeste stoten zijn zelfs zeer gemakkelijk.

Waarover in het begin, bij het brengen der serie naar de volgende band, het meest wordt gestruikeld is, dat niet het juiste ogenblik wordt gekozen, waarop gedraaid moet worden. Men is of wel te gehaast en keert reeds, wanneer beter nog een paar kleine stootjes gemaakt hadden kunnen worden - waarvan men het gemak heeft de serie dicht bij de volgenden band te kunnen vervolgen - of wel men wacht te lang, waardoor 3 te dicht bij dien band is gekomen en er achter 3 g een plaats meer is voor 2. Dit moet dan weer hersteld

worden door 3 verder van dien band af te trekken en dan vervalt men in stoten als die van het brengen der série-américaine zelf. Het moment van het draaien moet dus kalm en rustig worden gekozen.

§ 23 - HET OEFENEN.

Niemand, die zich op de série-américaine wil toeleggen, zal zich wel illusies maken, dat deze zonder veel oefening te leren is, maar wanneer men begint met zich de moeite te willen geven de vorige bladzijden grondig door te werken om met hetgeen er aan de série-américaine vast zit vertrouwd te geraken, dan zal elk middelmatig speler spoedig vorderingen kunnen maken, mits hij oefent en met systeem oefent. De meesten doen dat niet en ik mag wel zeggen, dat ik meen mijn succes voor een groot deel te danken te hebben aan het feit, dat ik stoot voor stoot zó lang geoefend heb, tot ik hem geheel beheerste en hem ook in een wedstrijd durfde spelen. Het heeft geen zin, weken lang een moeilijken stoot te oefenen en voor men er zich volkomen vertrouwd mede voelt reeds met een andere stoot te beginnen. Wanneer men dan op een wedstrijd of in een serieuze partij zulke moeilijke stoten krijgt, gaat men twifelen en als men dan gemakkelijker oplossingen toe gaat passen, is men spoedig zijn zelfvertrouwen kwijt, krijgt wat genoemd wordt, "de trac" (= de zenuwen) en geraakt van stoot.

Nu kunnen de normale stoten der série-américaine wel gemakkelijk lijken en zij liggen dan ook werkelijk binnen het bereik van elk middelmatig speler, maar ze keer op keer correct uit te voeren vraagt toch een zuivere techniek en die krijgt men niet zonder terdege te oefenen. Doet dit echter niet met de zeven stoten - die hiervoor als de voornaamste zijn aangegeven - alle op één avond, maar stelt er U tevreden mede voetje voor voetje vorderingen te maken. Voor de piqué- en massé-stoten mag men beslist niet oefenen langs een der banden, maar moeten de ballen wat van de band af worden gelegd, anders is het laken spoedig door putjes bedorven, waardoor het spelen der série américaine uiterst moeilijk wordt, omdat de ballen dan voortdurend tegen elkaar vallen of 2 vast aan band komt te liggen. Voor een goed speler, die de série-américaine volkomen beheerst, is het bezwaar dier putjes minder erg, omdat hij door zijn vasten coup de queue wat harder kan spelen. In het algemeen moet trouwens het piqueren en masseren niet vlak langs een band worden geoefend, niet alleen om het laken niet grondig te bederven, maar

ook omdat deze stoten langs een band veel gemakkelijker uit te voeren zijn, omdat de hand daar hoger staat.

Voor hen die serieus willen oefenen lijkt mij, een eenvoudig tafelbiljartje, van willekeurige afmetingen, het meest aangewezen. Niet alleen de piqué- en massé-stoten kunnen daarop met evenveel succes worden geoefend als op een gewoon biljart, maar ook de série-américaine zelf. Sommige stoten dezer serie zijn op zulk een kleine tafel wel gemakkelijker, omdat men er beter bij kan, maar de meeste posities langs een band of in een hoek leveren er geheel dezelfde moeilijkheden op. Voor zulk een klein meubel is er altijd nog wel een plaatsje te vinden, te meer nog omdat het ook als tafel kan worden gebruikt en het zelfs niet midden in een kamer behoeft te staan omdat het voor het oefenen voldoende is langs twee banden te kunnen spelen. Voor de meeste liefhebbers zullen de aanschaffingskosten ook wel geen bezwaar zijn, maar wel moet er voor worden gezorgd, dat het gemaakt wordt van juist hetzelfde materiaal, dat voor een gewoon biljart wordt gebruikt, dus met een plaatdikte van minstens 4 cm. om goed te kunnen masseren en met normale banden, zodat er met ballen van 60 mm. kan worden gespeeld.