

BILJARTEN

LIBRE

VERZAMELSTOTEN

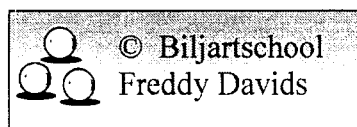
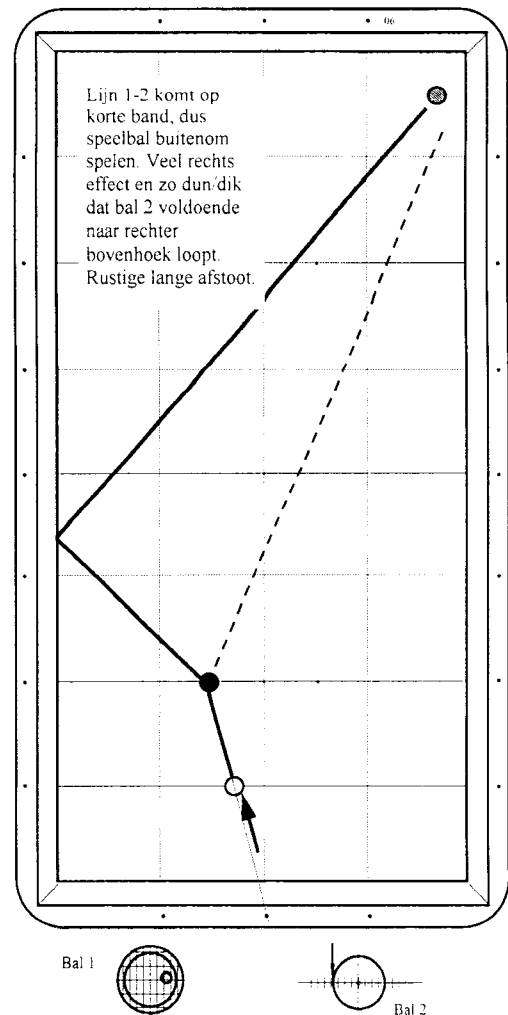
Breng uw spel op een hoger niveau

Informatie bij de oefenstoten.

Eerst iets over het juist neerleggen van de ballen. Zoveel mogelijk is getracht om de ballen op duidelijk herkenbare plaatsen te leggen, bijvoorbeeld op acquires of in de lijn van de diamonds (witte stippen op de omlijsting van de banden). Die punten zijn door fijne rasterlijnen met elkaar verbonden. Vaak wordt een bal op één van de kruisingen geplaatst.

Daarnaast wordt bij bijna ieder figuur de, zoals ik het noem, **positielijn** getekend: de lijn bal 1-bal 2. Dus een denkbeeldige lijn alsof ik bal 2 100% vol zou raken. Let wel, deze lijn wordt gebruikt om het neerleggen van bal 1 t.o.v. bal 2 te vergemakkelijken, het is dus niet de afstootrichting op bal 2. De positielijn doorkruist vaak twee diamonds op de banden.

Hoe werkt het nu? Leg bal 2 op de aangegeven plaats. Met de keu in de rechterhand leg ik mijn rechtervuist (met keu erin) op de diamond op de band waar de positielijn door loopt. Dan keu richten boven bal 2. De keu geeft nu dus de **positielijn** aan. Nu bal 1 ergens onder de keu leggen op meestal zo'n 20 cm van bal 2 af. Gewoon een paar keer proberen.



Hoe figuren trainen.

Bij voldoende trainingsmogelijkheden (ongestoord minimaal 2 uur per week) alle stootbeelden minimaal één maal per week oefenen. Dus steeds opnieuw proberen en ondertussen goed letten op hoe ballen reageren, is eigen techniek naar behoren enz. Eens per twee weken de figuren in partijvorm spelen. Stootbeeld neerleggen, éénmaal stoten, punten geven, volgende figuur, weer éénmaal stoten, punten geven, volgende figuur enz.

Het aantal punten: nul bij gemiste poging, 1 bij gemaakte carambole en 2 punten bij gemaakt én verzameld.

Meer figuren nodig?

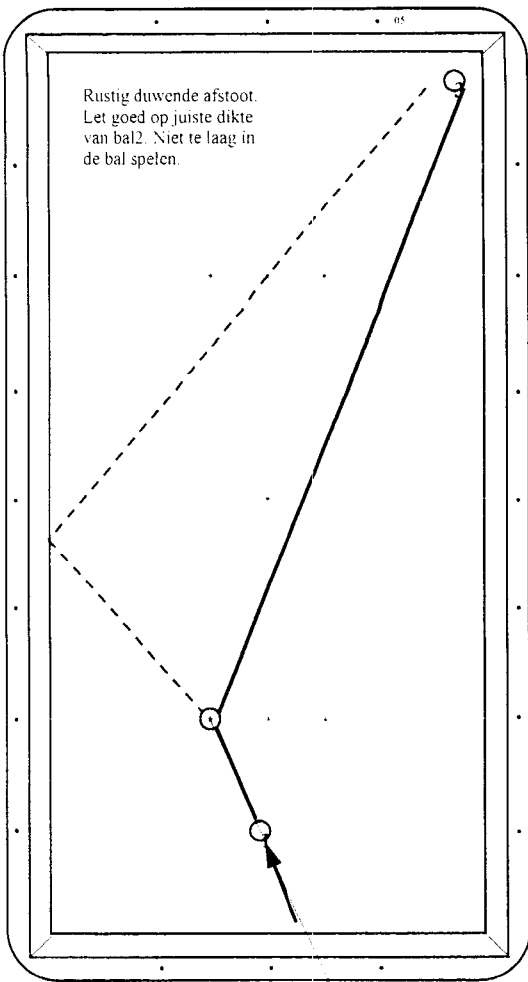
Van alle figuren ook het spiegelbeeld oefenen! Draai het velletje papier om en kijk tegen het licht. Deze manier is ook handig voor LINKSHANDIGE spelers. Alle oefenstoten zijn getekend voor een rechtshandige speler. Soms kan een linkse speler er niet bij. Dan moet het spiegelbeeld worden geoefend. Verder zijn veel figuren uit biljartboeken te halen.

De twee balletjes onder het figuur. Links is het effect aangegeven op bal 1, rechts het mijkpunt op bal 2. Mijkpunt wil zeggen zonder effect mikken op bal 2 zoals pijltje aangeeft. In dit voorbeeld staat pijltje op buitenrand links. Dat wil dus zeggen bal 2 halfvol links raken. Als mèt effect wordt aangelegd dan wijst keurrichting uiteraard niet exact op pijltje. Dan eerst zonder effect richten op pijltje en pas daarna effect uitzetten met voorhand. Zo hoort dat eigenlijk.

Gebruik oefenblad.

Bij het geregeld oefenen van de figuren is het verstandig om alle gemaakte punten te noteren op een tellijst. Op die wijze wordt zichtbaar gemaakt waar zwakheden liggen. Let wel goed op de neergelegde positie! Als bal ook maar even verkeerd ligt, is het in veel gevallen al niet meer mogelijk om figuur als gevraagd op te lossen. Dan zijn vaak alweer correcties nodig.

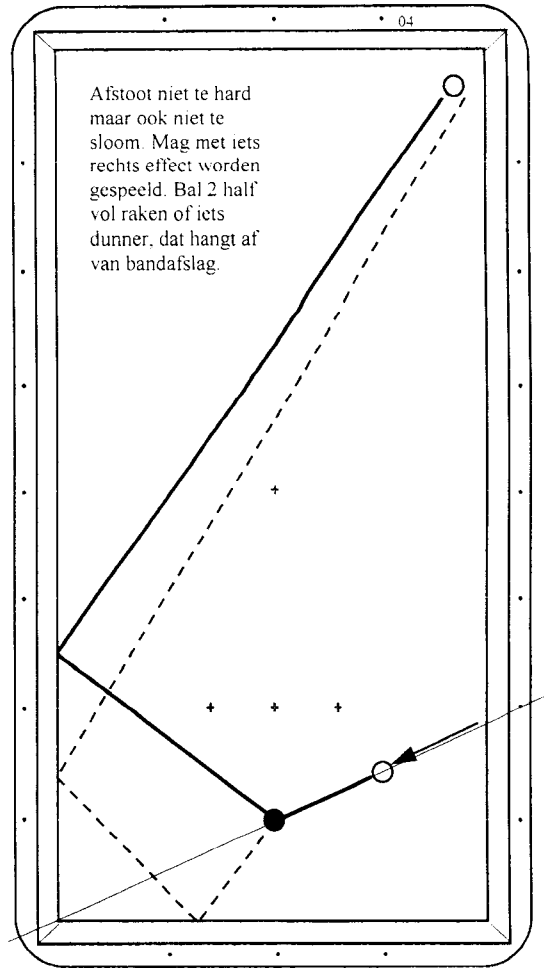
Belangrijk bij missers is altijd te kijken naar de loop van bal 2 (geeft goede of verkeerde dikte aan) en de lijn van speelbal (duidt op goed of verkeerd effect). Ideaal zou zijn om bij ieder figuur aan te tekenen wat er altijd fout gaat. Dan kan Freddy, indien u nog steeds les heeft, daarop inspelen.



Bal 1



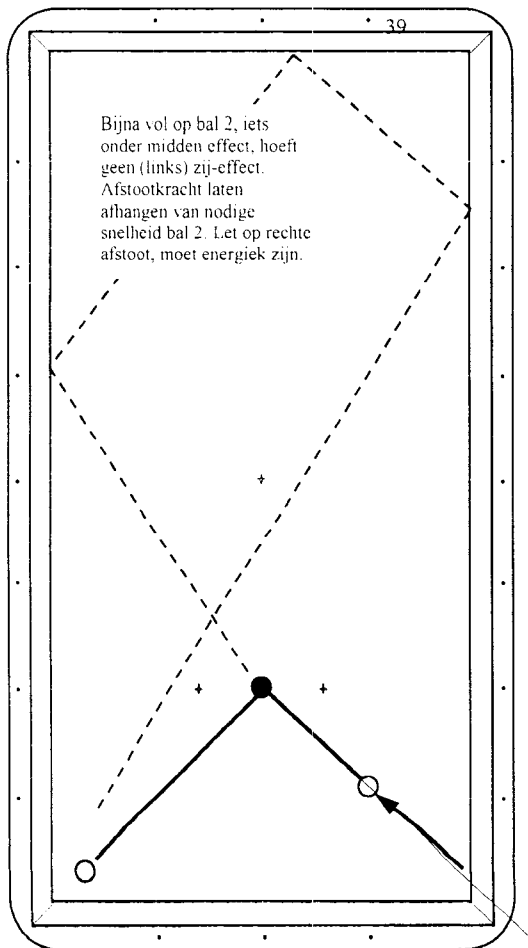
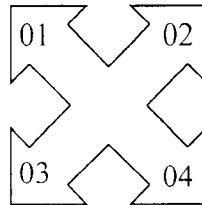
Bal 2



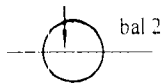
Bal 1



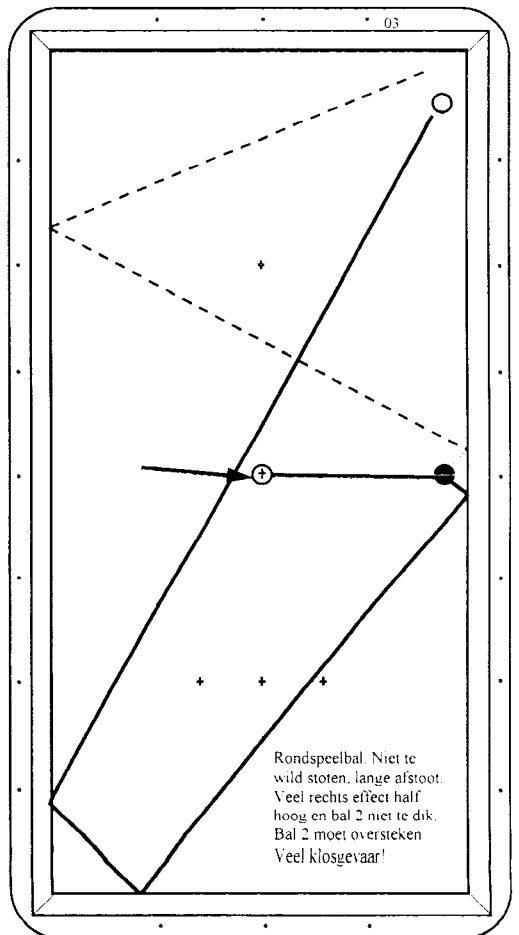
Bal 2



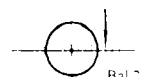
bal 1



bal 2

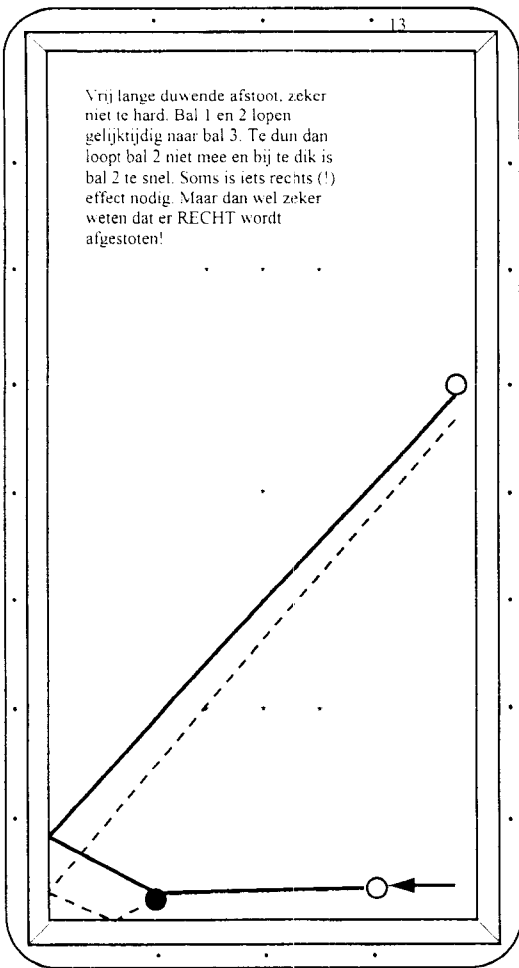


Bal 1



Bal 2

Serie 02

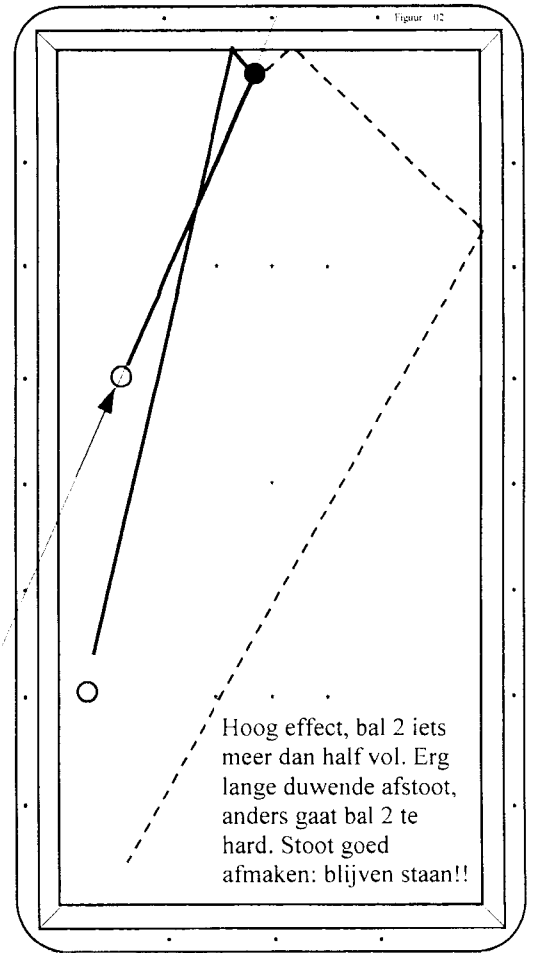


Vrij lange duwende afstoot, zeker niet te hard. Bal 1 en 2 lopen gelijktijdig naar bal 3. Te dun dan loopt bal 2 niet mee en bij te dik is bal 2 te snel. Soms is iets rechts (!) effect nodig. Maar dan wel zeker weten dat er RECHT wordt afgestoten!

Bal 1

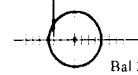


Bal 2

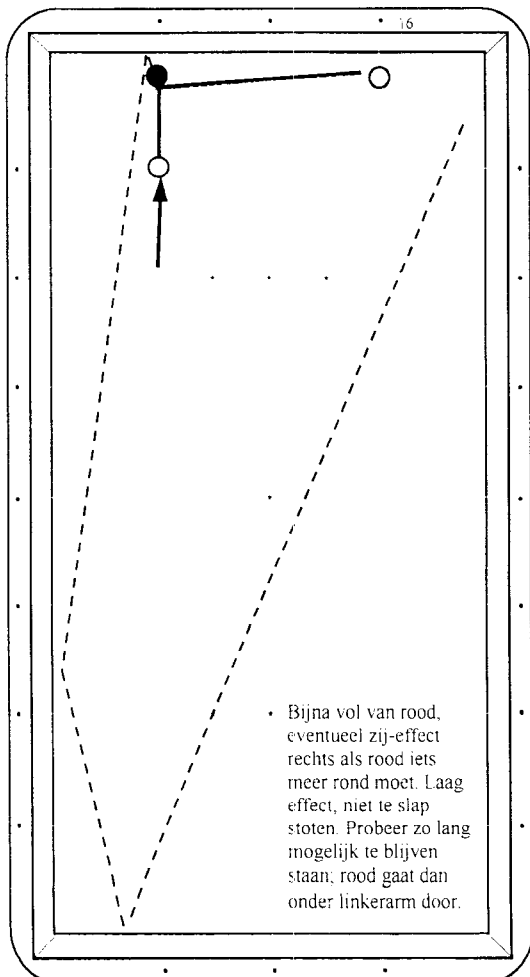
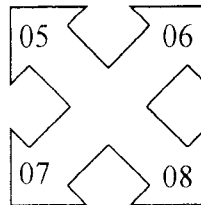


Hoog effect, bal 2 iets meer dan half vol. Erg lange duwende afstoot, anders gaat bal 2 te hard. Stoot goed afmaken: blijven staan!!

Bal 1

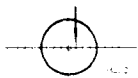


Bal 2

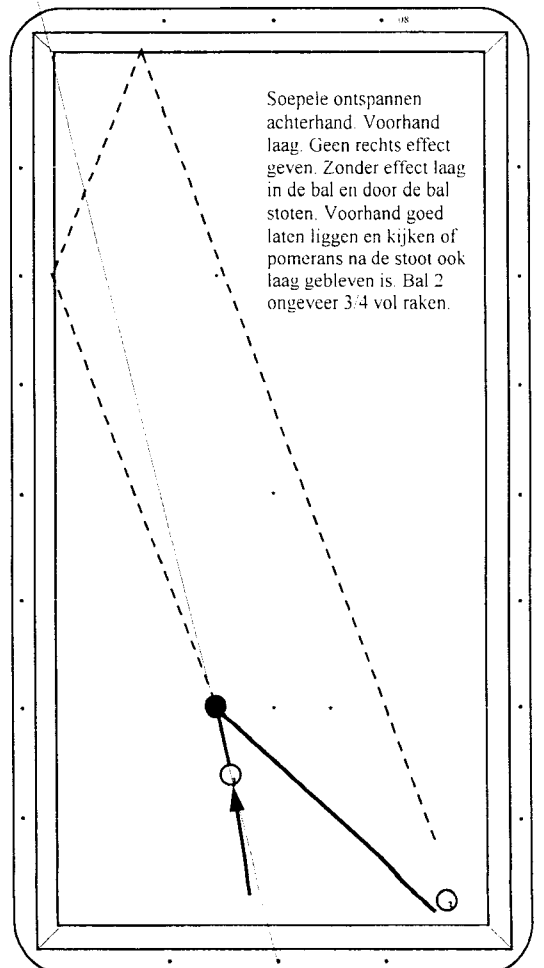


- Bijna vol van rood, eventueel zij-effect rechts als rood iets meer rond moet. Laag effect, niet te slap stoten. Probeer zo lang mogelijk te blijven staan, rood gaat dan onder linkerarm door.

Bal 1

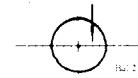


Bal 2



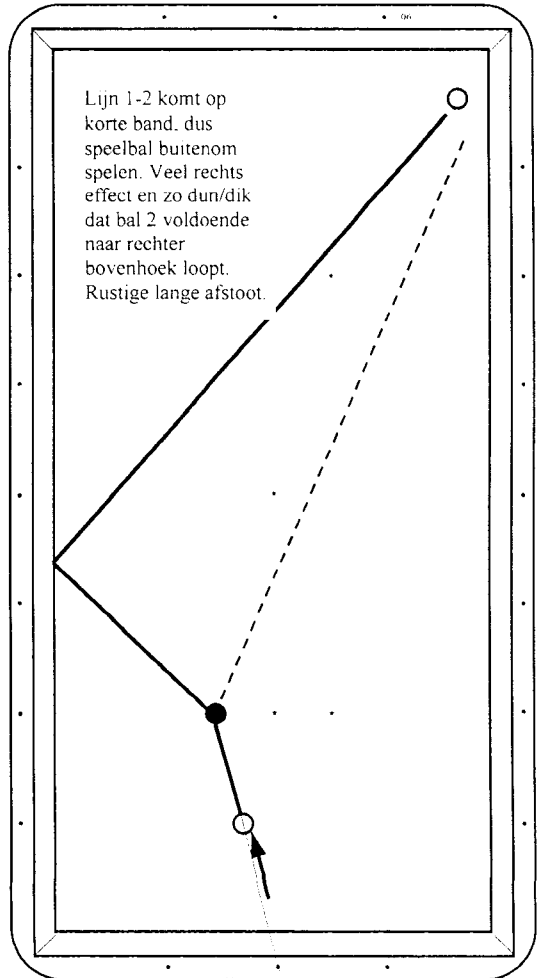
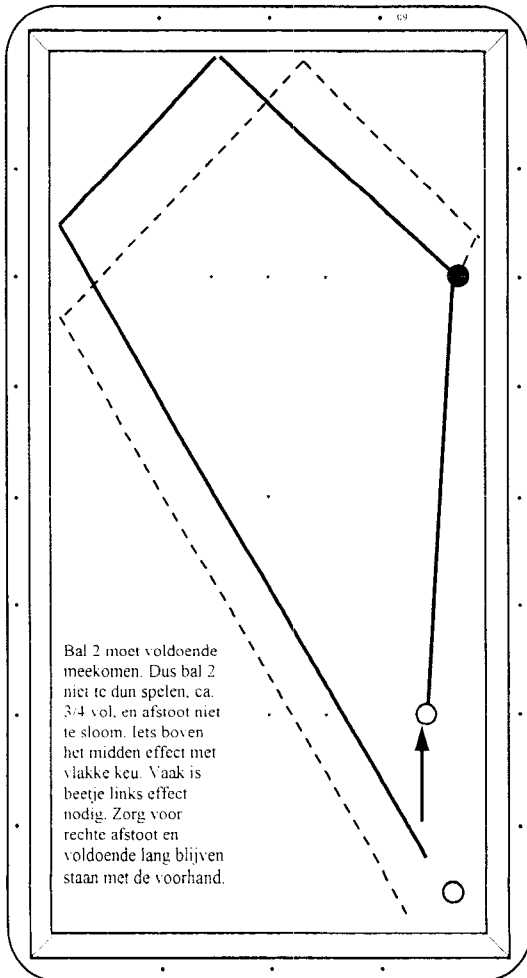
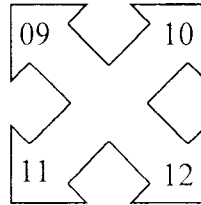
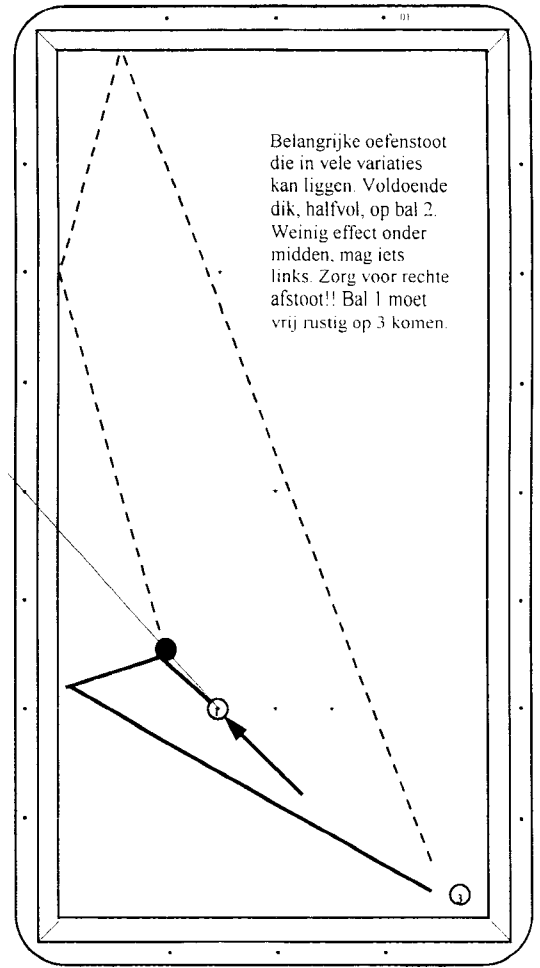
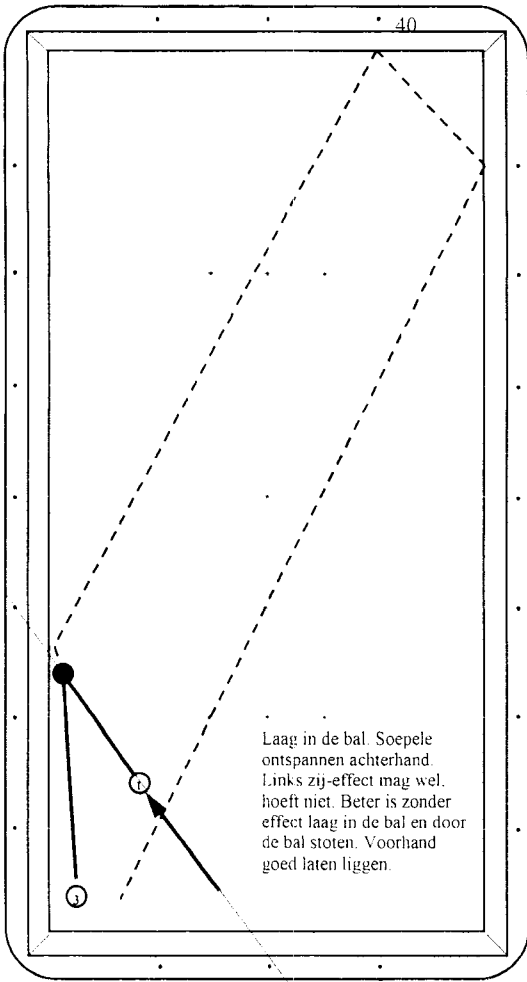
Soepele ontspannen achterhand. Voorhand laag. Geen rechts effect geven. Zonder effect laag in de bal en door de bal stoten. Voorhand goed laten liggen en kijken of pomerans na de stoot ook laag gebleven is. Bal 2 ongeveer 3/4 vol raken.

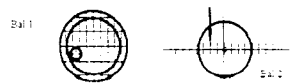
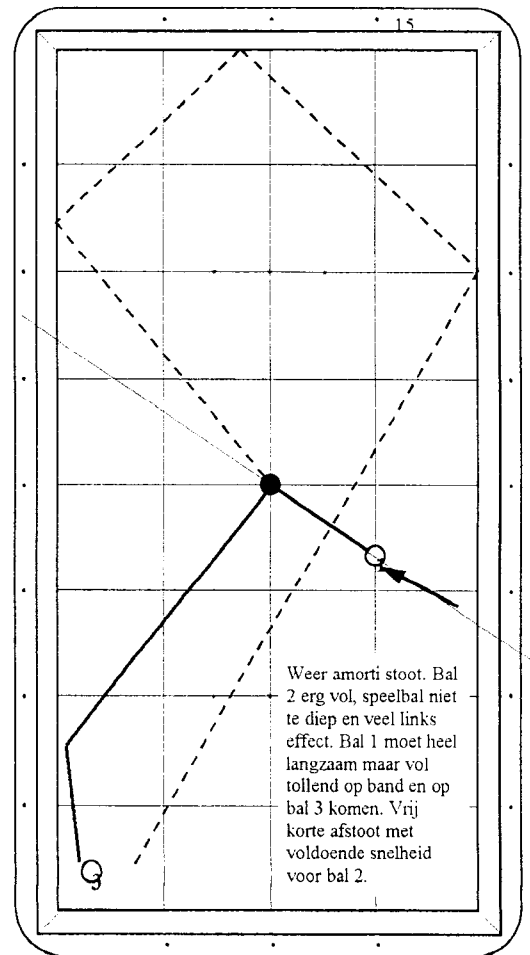
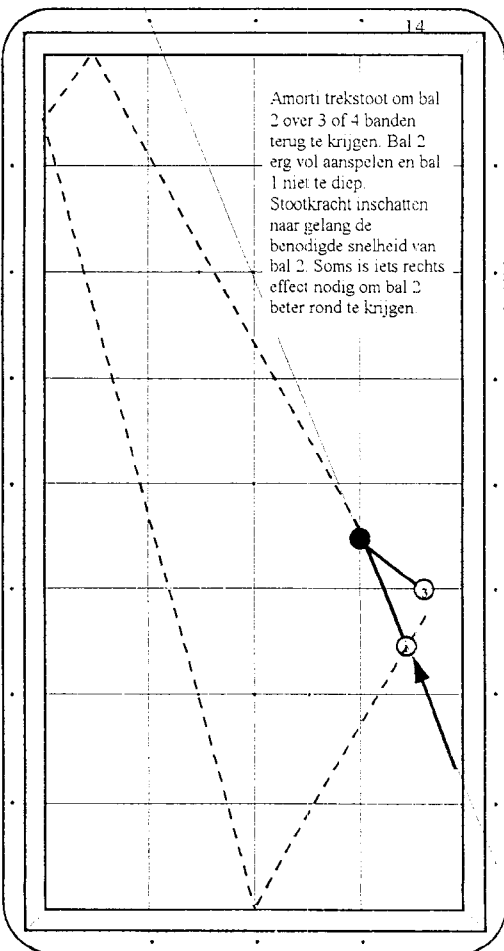
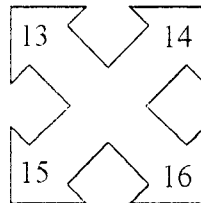
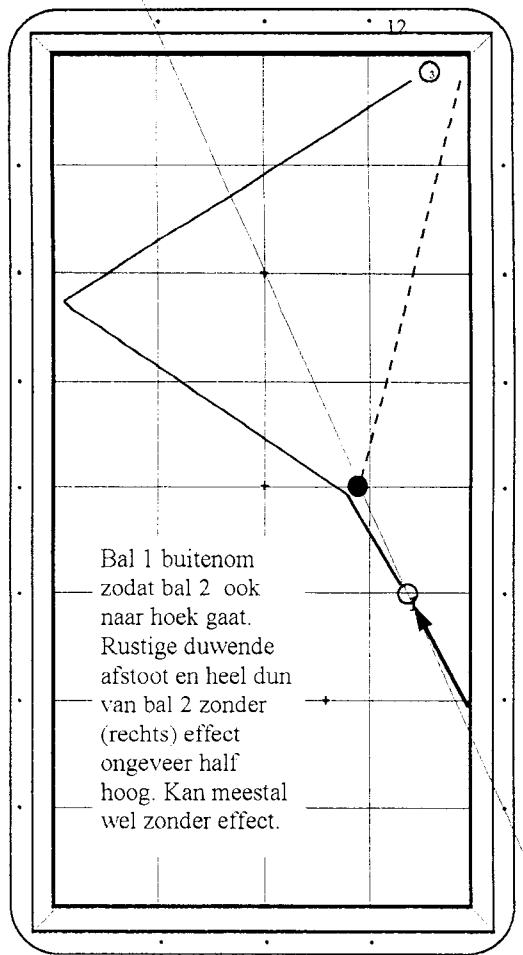
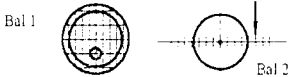
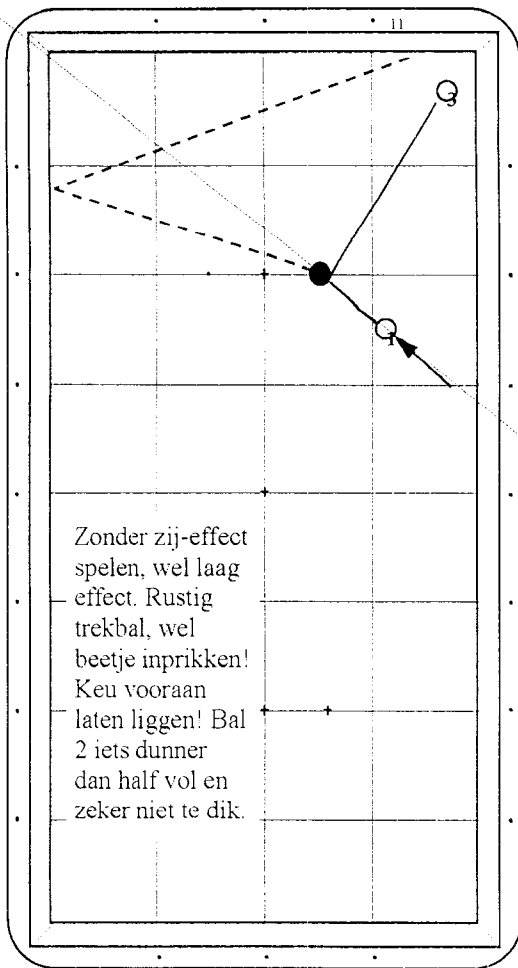
Bal 1

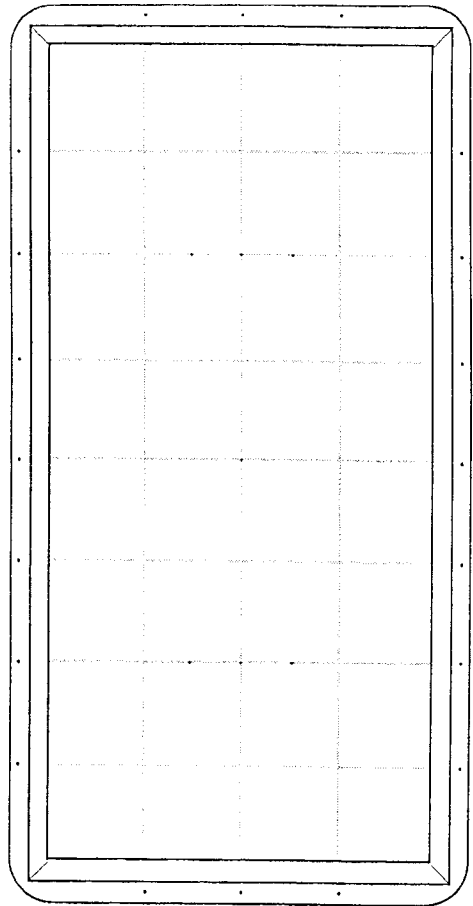
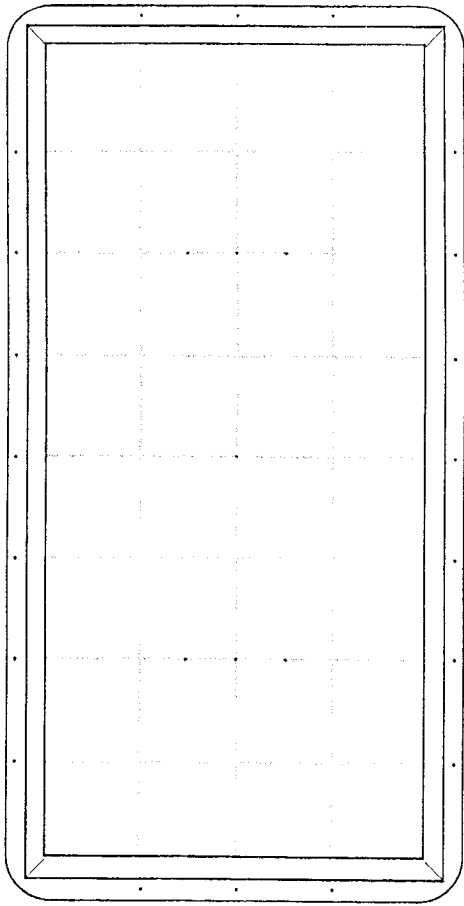


Bal 2

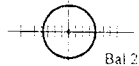
Serie 03





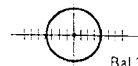


Bal 1



Bal 2

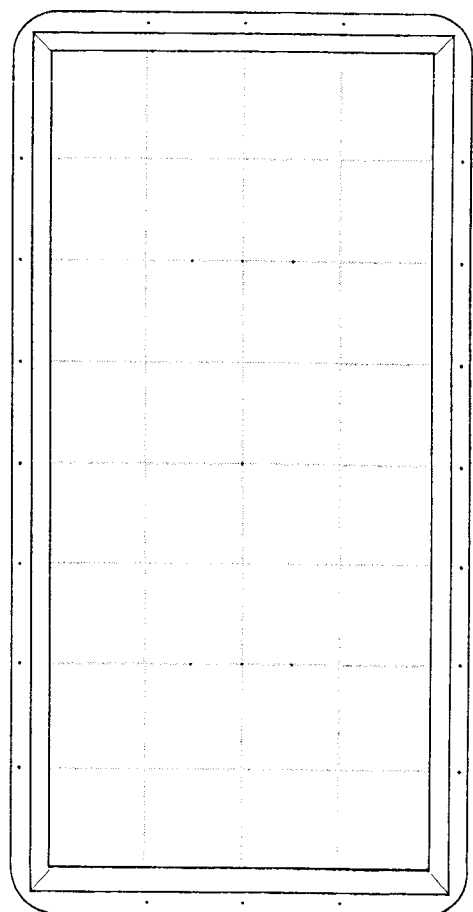
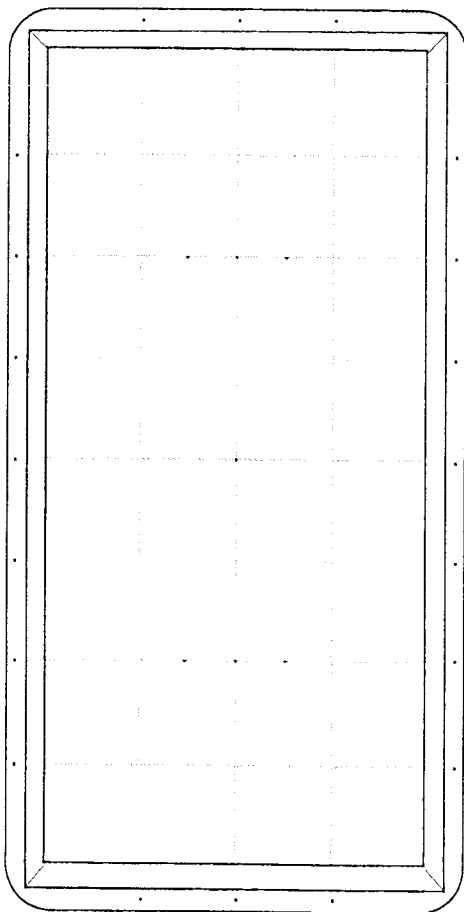
Bal 1



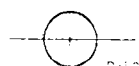
Bal 2



© Biljartschool
Freddy Davids

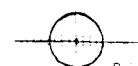


Bal 1



Bal 2

Bal 1



Bal 2

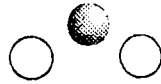
Libre algemeen.

In het biljartspel streeft iedere biljarter er naar om middels hoge series tot hoge moyennes te komen. Na het goed beheersen van de verschillende technieken welke op de eerste plaats noodzakelijk zijn om op een juiste manier trekstoten, doorschietstoten, massé's, piqué's, amorti's etc. uit te voeren terwijl het beheersen van goede technieken het biljarten aanzienlijk vereenvoudigen.



Na het beheersen van de trekstoten, doorschietstoten etc. zal een speler al snel trachten om tot seriespel te komen. De meest eenvoudige weg in het libre om tot hoge series te komen is de zgn. "serie americaine".

Om tot deze serie langs de banden te komen zal de biljarter eerst moeten weten hoe men de drie ballen in positie aan de band kan krijgen.



DE EERSTE PRIORITEIT VAN EEN LIBRESPELER IS DAN OOK DE BALLEN NAAR DE KOP VAN HET BILJART TE BRENGEN OM DEZE DAARNA IN DE SERIEPOSITIE TE BRENGEN.

(Zie hiervoor de voorbeelden van de open stootbeelden en de verzamelstoten).

Heeft men een zgn. "kleine" positie aan de kop van het biljart bekijk dan steeds

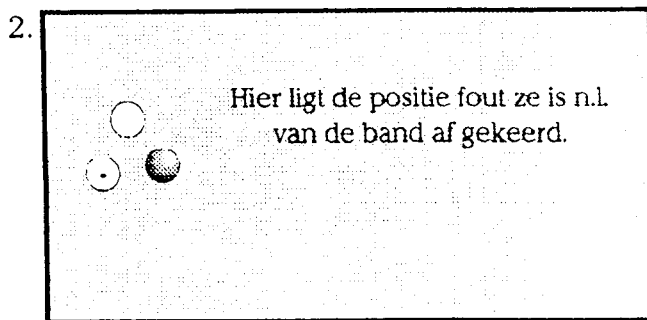
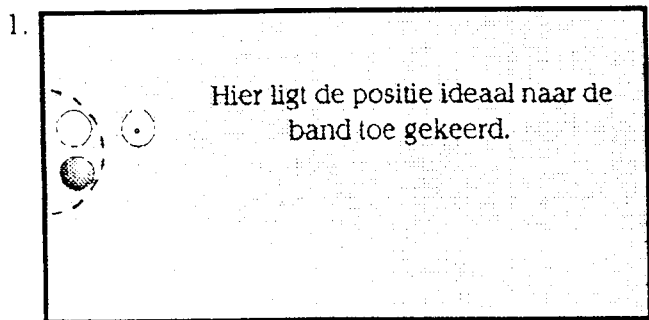
☞ "Hoe kom ik naar de band". ☞


Altijd eerst kijken of de bal die het verst van de korte band ligt in een verzameling naar de korte band kan worden gebracht.

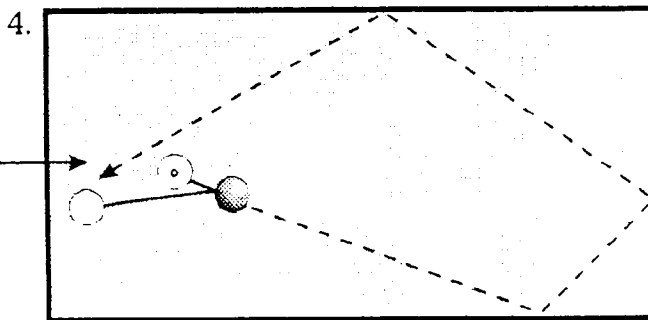
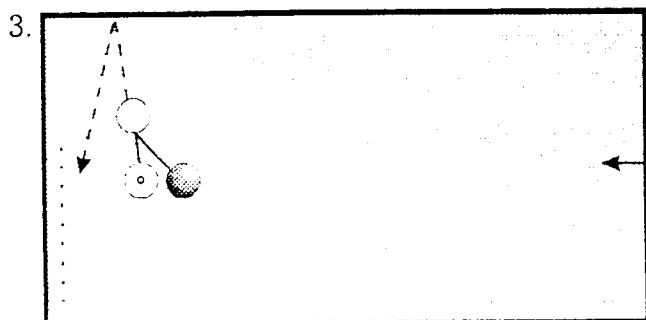
Nogmaals:

Kan dit in één keer dan mag dit nooit in twee keer gebeuren.
Moet dit in twee keer dan mag men dit nooit in één keer doen.

☞ Op de volgende pagina's zal ik enige voorbeelden geven van deze specifieke libre stootbeelden. ☞



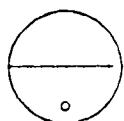
Altijd trachten om tussen de speelbal  en de korte band de andere twee ballen te plaatsen.



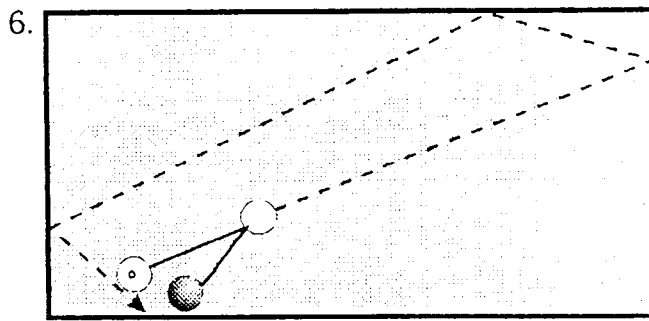
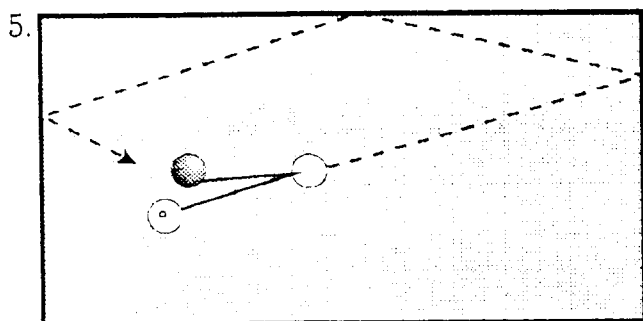
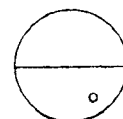
De eerste opdracht naar de band toe te spelen. Dus van wit trekken en plaatsen op rood. De witte bal beland in deze zone..... Daarna trekstoot van rood

Bovendien geeft deze oplossing een positie naar de korte band toe (nr. 1 en 2.)

Aanspeelpunt speelbal:



Aanspeelpunt speelbal:

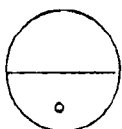


Niet via rood spelen doch direkt van wit trekken. De verzameling ligt er reeds.

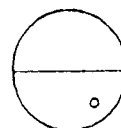
Als nr. 5.

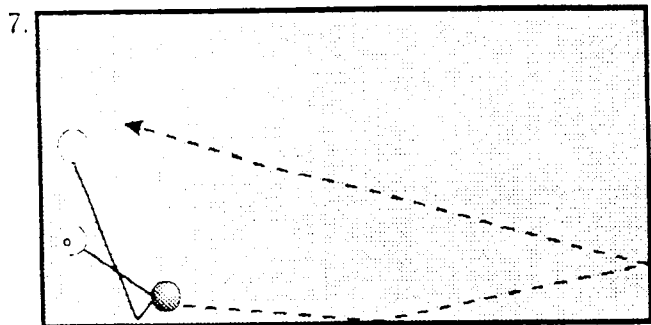
Denk er aan; **Wat in een stoot moet mag men nooit in twee stoten doen.**
wat in twee stoten moet mag men nooit in een stoot doen....

Aanspeelpunt speelbal:

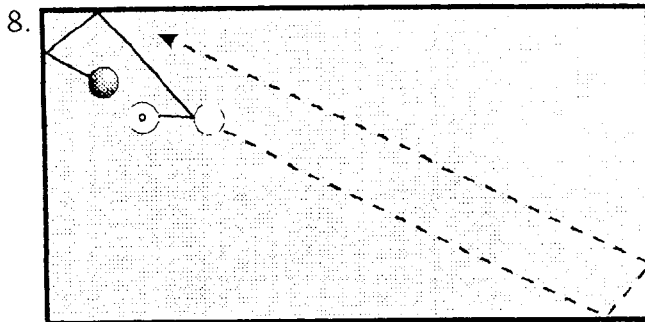


Aanspeelpunt speelbal:



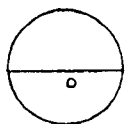


Niet van wit maar van rood verzamelen.
- Toespelen naar de korte band -.

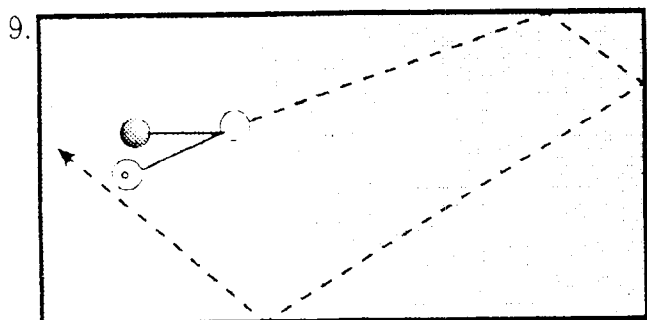
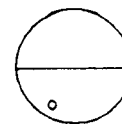


Als wit niet goed verzamelt, dan de
looplijn veranderen door via de band te spelen.

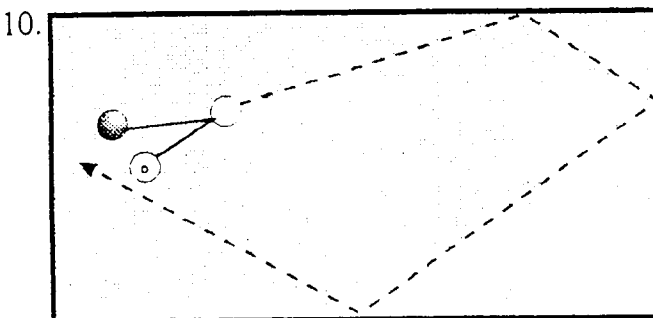
Aanspeelpunt speelbal:



Aanspeelpunt speelbal:

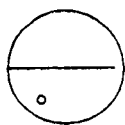


Niet verzamelen via rood doch via wit.
- Toespelen naar de korte band -.

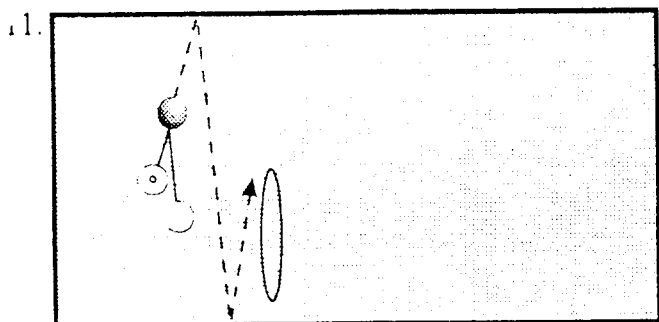
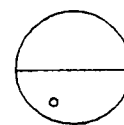



Als figuur nr. 9.

Aanspeelpunt speelbal:

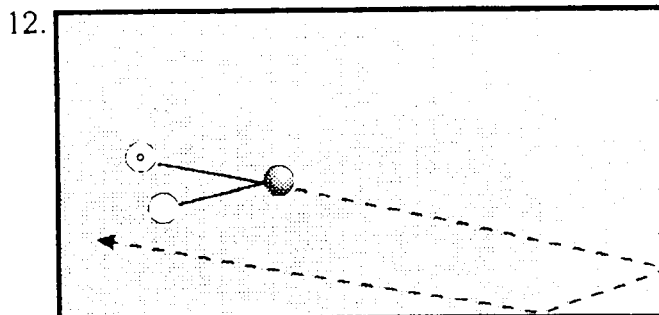
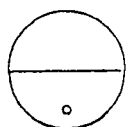


Aanspeelpunt speelbal:



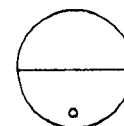
Trekstoot van rood, rood plaatsen
in deze  zone, daarna vervolg figuur 12.

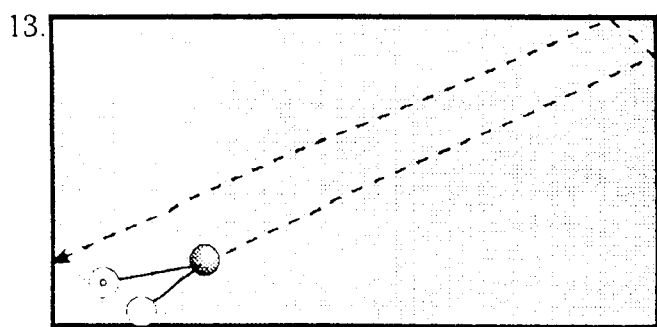
Aanspeelpunt speelbal:



Direkte trekstoot van rood.

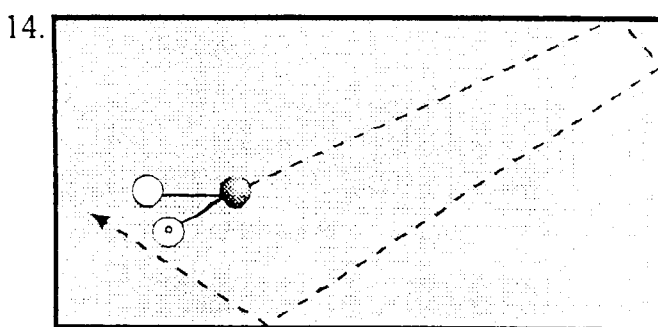
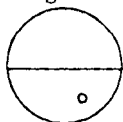
Aanspeelpunt speelbal:





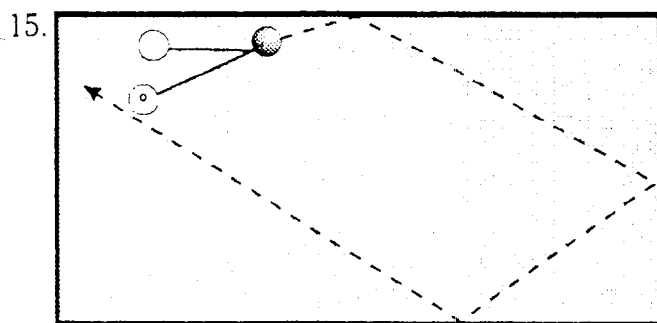
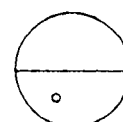
Hoewel caramboleren via wit voor de hand ligt, moet men toch in één keer via rood verzamelen. Plaatsen doet men om de speelbal klaar te leggen te leggen voor een verzameling. Hier ligt de verzameling reeds klaar.

Aanspeelpunt speelbal:



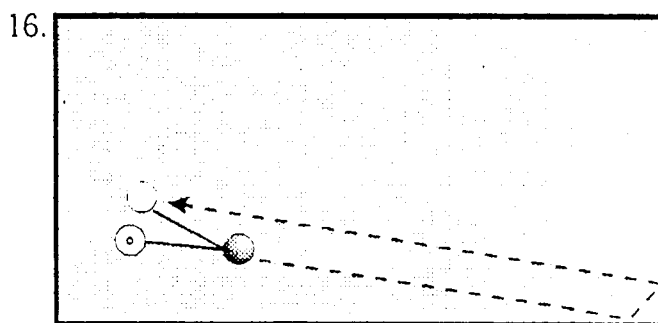
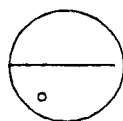
Voor de handliggend is de trekstoot van wit. Ook hier geldt; Basisprincipe..... Hoe kom ik aan de korte band.

Aanspeelpunt speelbal:



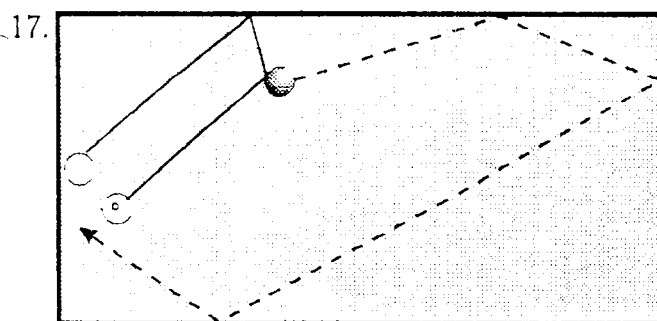
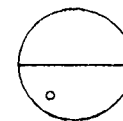
De verzameling ligt via rood klaar. Gewoon doorschieten, doch laag op de speelbal afstoten met mee effect. Rustig in bal 2 afstoten.

Aanspeelpunt speelbal:



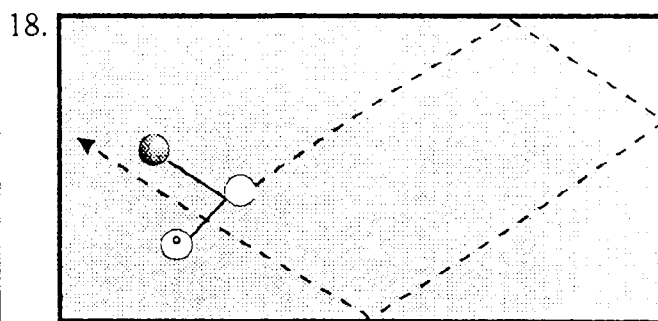
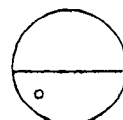
Dit stootbeeld wordt vaak verkeerd gespeeld via wit. Doch daar de eerste prioriteit is "hoe kom ik aan de korte band", moet hier dus van rood worden gespeeld.

Aanspeelpunt speelbal:



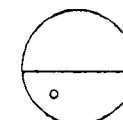
Ook hier geldt, niet van wit naar rood, maar direkt verzamelen via rood.

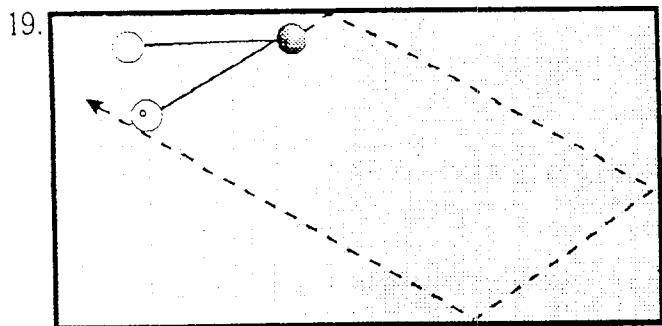
Aanspeelpunt speelbal:



Nooit verzamelen door rood over drie banden bij wit te brengen. Men beland dan midden op het biljart. Dus, IN wit stoten en verzamelen in het hoekgedeelte.

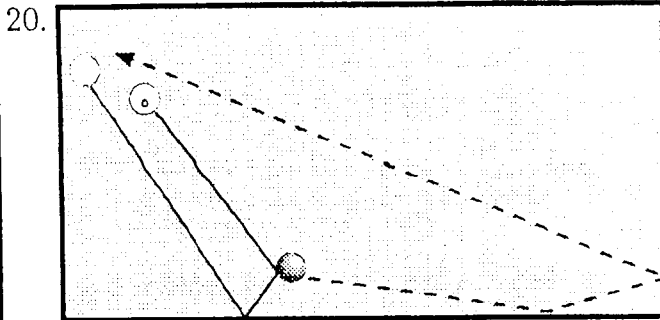
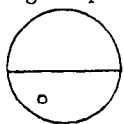
Aanspeelpunt speelbal:





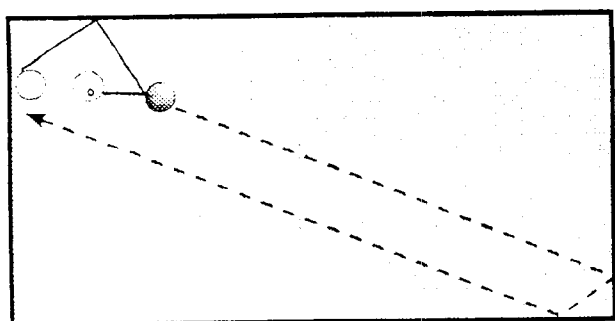
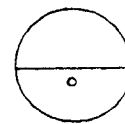
Ondanks dat rood wat ver weg ligt moet men toch via rood verzamelen. Bij het toepassen van de juiste techniek, gewoon vol IN rood stoten met max. mee effect, is het stootbeeld eenvoudig te spelen.

Aanspeelpunt speelbal:



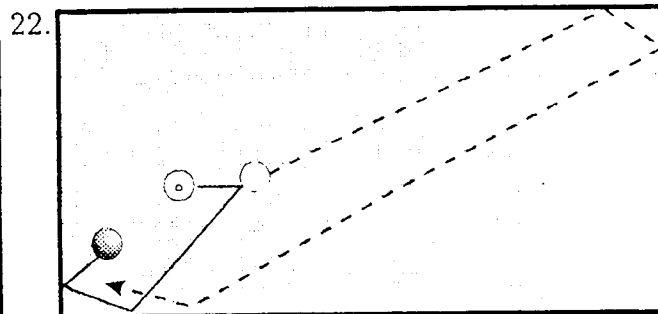
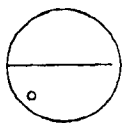
Hier ligt wit - rood erg voor de hand. Toch moet men ook nu direkt via rood verzamelen.

Aanspeelpunt speelbal:



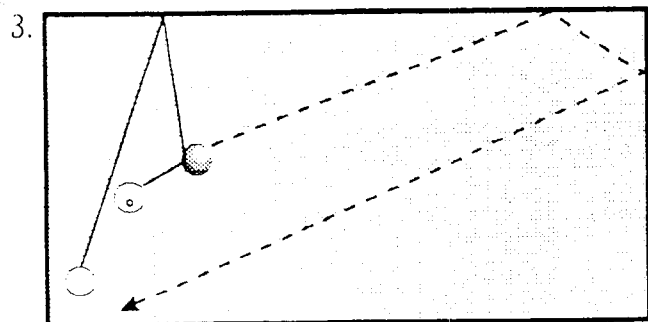
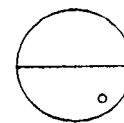
Indien geen direkte trekstoot van rood mogelijk is om rood goed aan te laten komen bij wit. Dan moet men de looplijn van rood veranderen door via twee banden te spelen.

Aanspeelpunt speelbal:



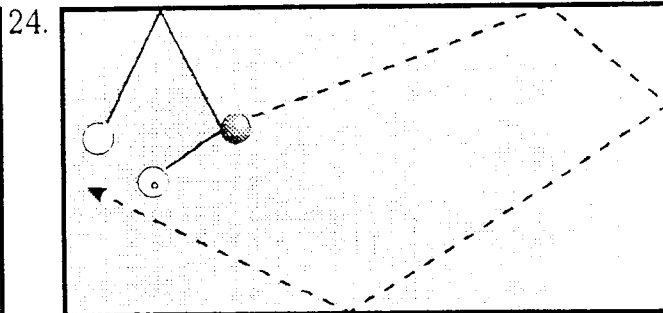
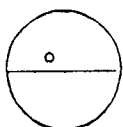
Ook nu geldt, de looplijn veranderen. Eerst het aanspeelpunt op wit vaststellen zodat deze ook daadwerkelijk bij rood aankomt. Speelt men dunner op wit dan moet men ook lager op de speelbal afstoten.

Aanspeelpunt speelbal:



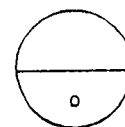
Eenbandstoot via rood.

Aanspeelpunt speelbal:



Niet via wit, doch verzamelen via rood. Om rood beter aan te laten komen speelt men via de band.

Aanspeelpunt speelbal:



In een verzameling geldt normaal gesproken dat de speelbal geamortiseerd moet worden zodat deze bij bal 3 blijft liggen.

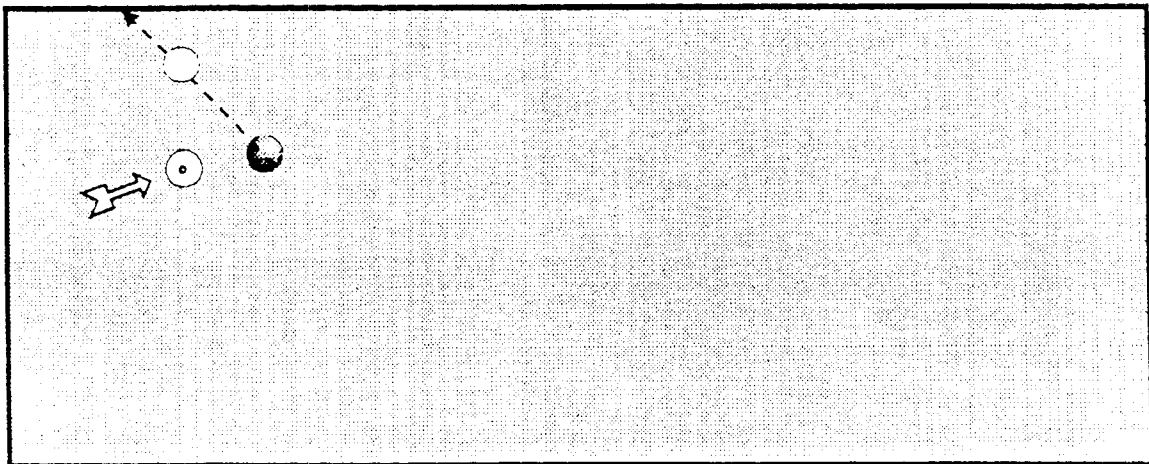
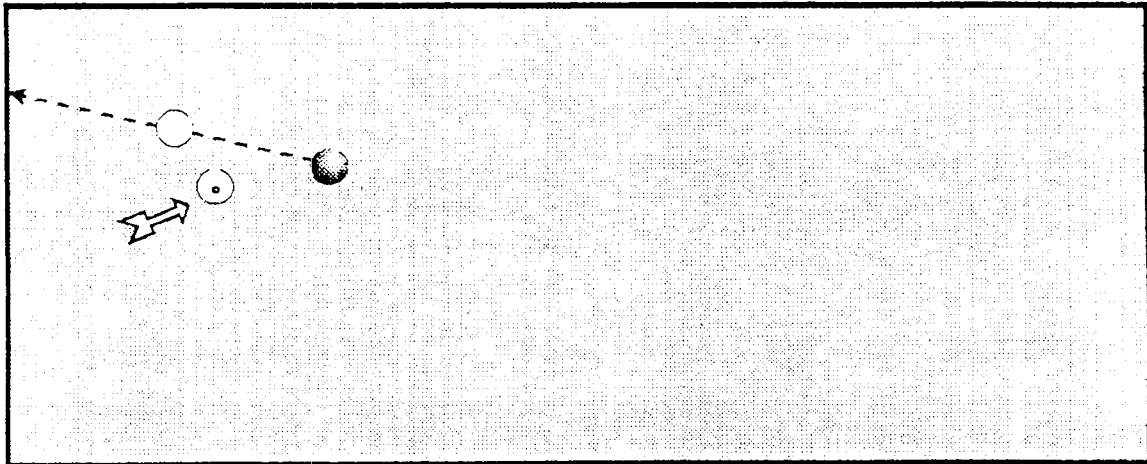
In een aantal gevallen wordt deze amorti echter ondergeschikt gemaakt aan de doelstelling van het librespel n.l. de positie naar de band spelen.

Indien de lijn van bal 2 naar bal 3 doorgetrokken kan worden naar de korte band, dan moet men de speelbal doorspelen zodat bal 3 en de speelbal doorschuiven richting korte band.

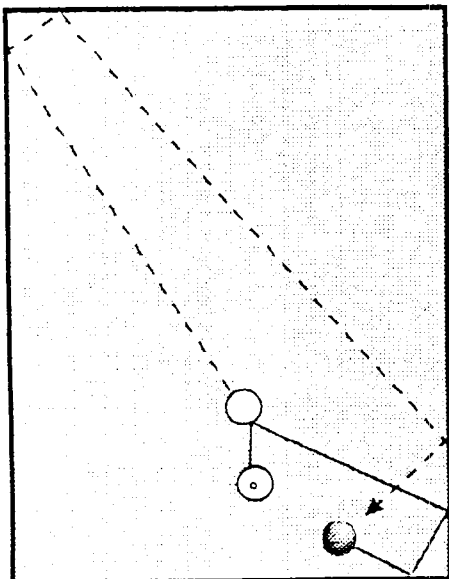
Richting korte band is vaak voldoende als eerste aanzet.

IN GEVALLEN WAARIN DE LIJN VAN BAL 3 NAAR BAL 2 OP DE LANGE BAND UITKOMT MOET MEN ECHTER WEL AMORTISEREN.

Voorbeeld.



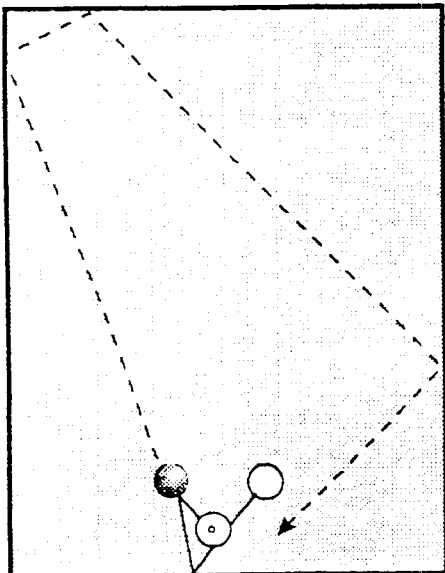
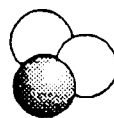
Indien een verzameling niet mogelijk is via een normale stoot, dan kan men via het wijzigen van de looplijn van bal 2 deze dwingen om een andere looplijn te volgen waardoor een verzameling toch zeer goed mogelijk is.



In dit stootbeeld zou een direkte trekstoot van wit deze witte bal niet naar de lange band brengen waardoor een verzameling mogelijk zou worden.

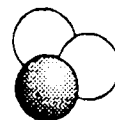
Door de trekstoot nu via de lange band te spelen wordt wit dunner aangespeeld waardoor deze wel op de lange band aankomt.

Het is wel noodzakelijk om het dunner aanspelen van bal 2 te compenseren door de speelbal iets lager aan te spelen.



Hier zal een direkte trekstoot van wit naar rood de witte bal niet in een verzameling naar rood brengen. Door de speelbal via de korte band terug te trekken (zonder effect) zal de witte bal veel verder op de lange band aankomen zodat een verzameling mogelijk is.

👉 Let terdege op de lengte van de trekstoot. 👈



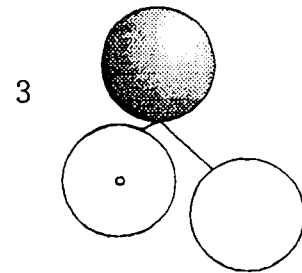
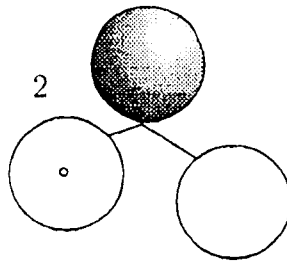
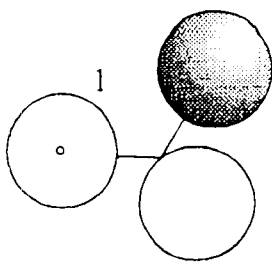
Bij een direkte trekstoot van rood zal deze in het midden van de korte band aankomen.

Door nu met mee effect via de lange band te spelen zal rood kort voor de hoek op de korte band aankomen zodat de rode bal bij wit zal verzamelen.

Let op: Bij het dunner aanspelen van de speelbal moet dit compenseren door lager af te stoten.

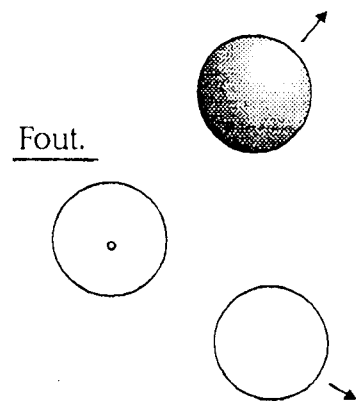
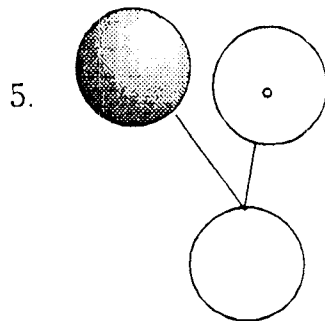
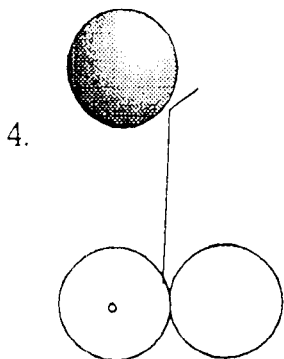


Het door de positie heen spelen om de positie te keren.



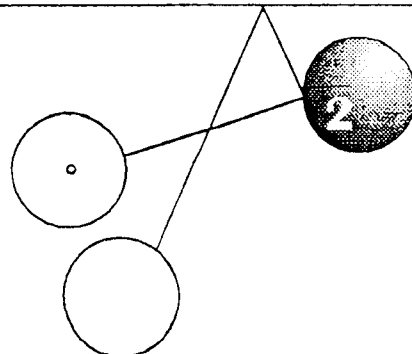
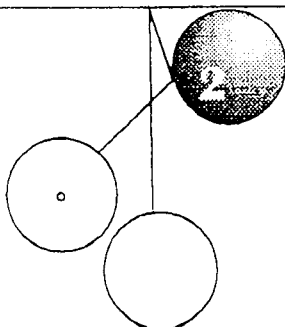
Speel de speelbal nooit tussen de twee ballen maar speel altijd via een bal. Indien de opening te groot is geworden dan moet het altijd mogelijk zijn om te verzamelen.

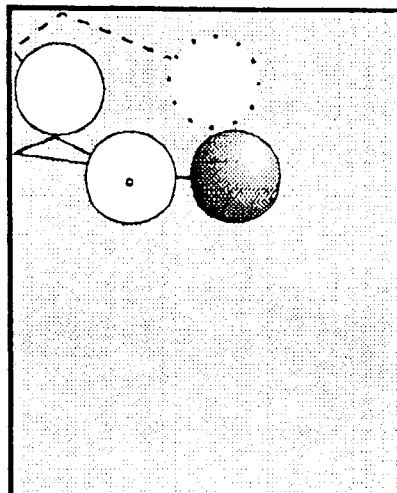
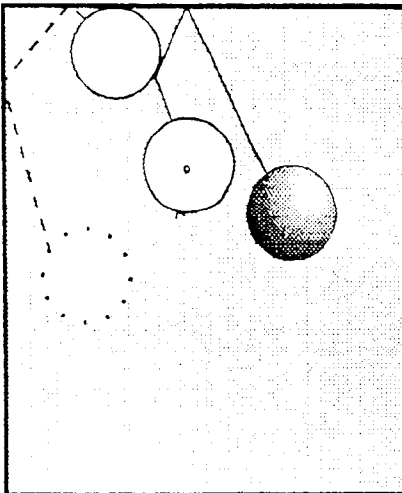
Dus altijd een opening maken op een manier dat men geplaatst ligt op bal 2.



De speelbal is tussen de twee ballen geplaatst waardoor beide ballen uiteen lopen en een verzameling niet meer mogelijk is indien de opening te groot is geworden.

Eenbandstoten nooit dun spelen daar men anders in dezelfde positie blijft. Bal 2 wat dikker aanspelen waardoor een trekstoot ontstaat en zo een geplaatste verzameling voorhanden ligt.



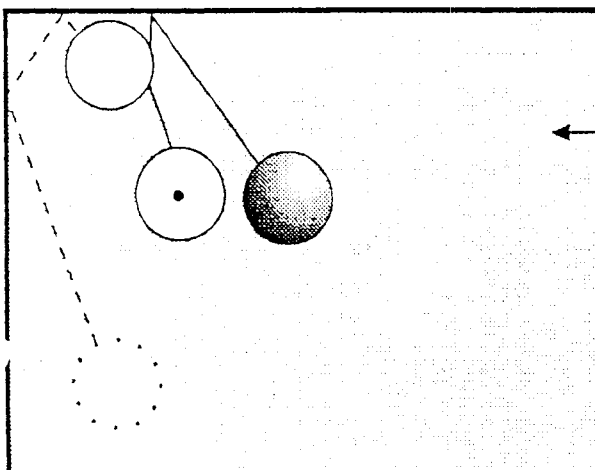


Indien een bal in de hoek ligt moet men deze bal altijd uit de hoek spelen.
(Uitgezonderd bij bandstoten)

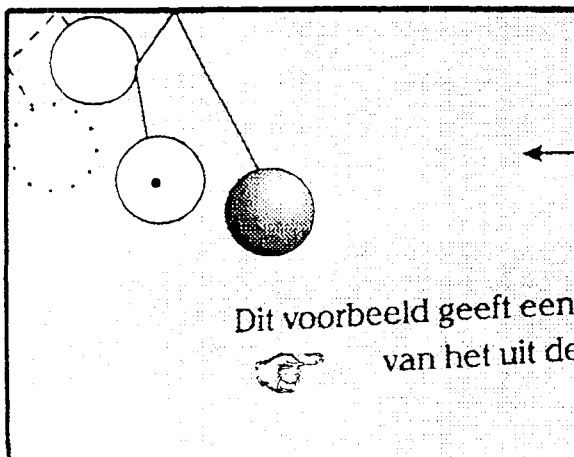
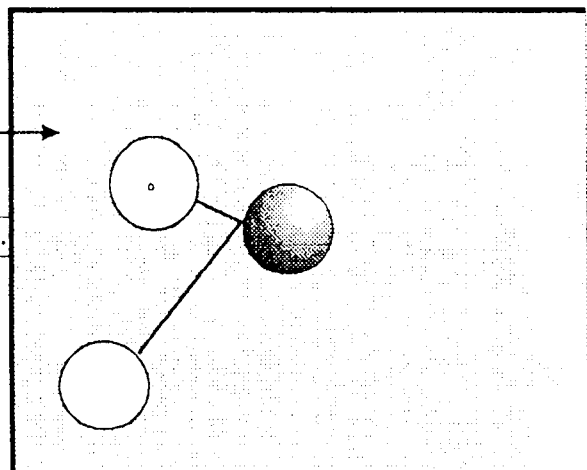
Er zijn twee redenen voor aan te wijzen;

1. TER VOORKOMING VAN HET VAST IN DE HOEK GAAN LIGGEN, WAT GROTE PROBLEMEN KAN GEVEN.
2. TER VERKRIJGING VAN EEN BETERE - GEPLAATSTE - POSITIE.

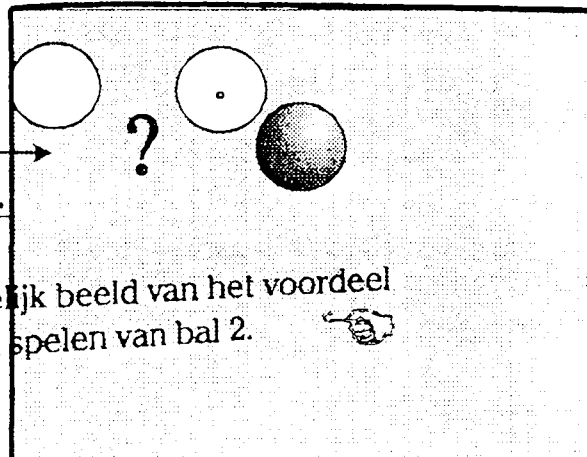
MEN MOET ALTIJD VAN DIE BAND SPELEN WAAR DE BAL HET DICHTST BIJ LIGT.
(DIT I.V.M. HET KLOSGEVAAR).



Goed.



Fout.



Dit voorbeeld geeft een duidelijk beeld van het voordeel van het uit de hoek spelen van bal 2.