

Weinig sprake van een goed plan

Inspelen, hoe doe je dat?

Afgelopen weekeinde werden de halve finales in de kadercompetitie gespeeld. Zelf was ik deelnemer in Oegstgeest, de thuishaven van biljartvereniging BCO. Zoals zo vaak kijk ik naar tegenstanders als ze aan het inspelen zijn: u weet wel na drie minuten zegt de arbiter 'u hebt nog één minuut' en gebruikelijkerwijs probeert de speler dan meestal de aquitstoot (maximaal drie keer).

Opvallend is dat spelers tijdens het inspelen vaak maar wat doen: ze spelen een aantal stootbeelden, ogenschijnlijk zonder goed doordacht plan. In drie minuten kun je namelijk niet meer dan 12 stoten spelen, dus als je het materiaal (laken, banden en ballen) wilt doorgronden, dan zul methodisch te werk moeten gaan. Dit kan per speler nogal verschillen en bij navraag bleek, dat er eigenlijk weinig sprake is van een goed plan.

Wat is er dan zoal belangrijk bij het inspelen kun je je afvragen. Laten we bij het begin beginnen.

1. De arbiter begint met de toss: de speler die de toss wint mag bepalen wie er begint met inspelen. Onbelangrijk? Nee hoor! Er zijn spelers die heel graag als laatste willen inspelen. Na het inspelen volgt de trekstoot en zo menen zij dat ze dan nog 'warm' aan de tafel komen als ze moeten beginnen. Een veel gebruikte truc hierbij is te zorgen dat je nog niet geheel speelbereid klaar bent, waardoor de tegenstander vaak zegt wel te willen beginnen met inspelen.

2. Wat voor informatie is belangrijk te verkrijgen tijdens de speeltijd? Zijn de ballen soepel, is de tafel snel of langzaam en hoe slaan de banden af. In feite heb je voor deze drie genoemde punten slechts twee ballen nodig. De ballen test je het beste door een paar trekstoten te spelen. De plaats van de derde bal is hierbij irrelevant. De meeste spelers kiezen hiervoor een trekstoot die ze zeer goed kennen, zodat de afloop ook informatie over de snelheid van tafel geeft. De bandafslag is echter het belangrijkste en hiervoor kun je het beste altijd dezelfde figuren neerleggen. Met deze stootbeelden moet je snel kunnen zien of de banden veel slippen (nieuw laken) of dat de band elk effect gretig opslurpt, zoals bij ouder biljartlaken vaak het geval is.

3. Ook is het zeer nuttig een massé en een piqué te spelen. Deze stootbeelden zijn nogal gevoelig voor nieuw of oud laken.

4. Ook al speel je niet driebanden, een paar hoofdlijnen van het 'diamond

stelsysteem' kunnen veel informatie geven over een korte of lange afslag van de banden

5. Tenslotte de aquitstoot! Aan het eind van de speeltijd gekomen wordt meestal de aquitstoot gespeeld. Speel deze altijd op de standaard wijze (wellicht per speler verschillend). Wordt deze direct goed geraakt, probeer dan niet opnieuw deze poging te verbeteren. Meestal lukt dit niet en een derde slechte poging is bepaald niet goed voor je zelfvertrouwen, als je zelf daarna de partij moet aanvangen.

Tenslotte volgt dan nog de keuze trekstoot. Per speler is het heel persoonlijk of de voorkeur wordt gegeven aan zelf beginnen of de aanvang van de partij aan de tegenstander te laten. Ook kan dit afhangen van de leeftijd van het laken. Op splinternieuw laken is de aquitstoot soms zo moeilijk dat hierdoor de keuze trekstoot heel belangrijk wordt.

Over twee maanden wordt in de meeste lokalen in verband met het nieuwe seizoen weer nieuw laken gelegd. Juist dan is het inspelen extra interessant. In het augustusnummer zal ik daarom een aantal specifieke stootbeelden schetsen, waarbij het gedrag van een nieuw laken heel belangrijk is. Gebruik hiervoor de speeltijd. Dat komt je partij later meestal ten goede.

Veel speelplezier,
Hans de Jager.
h.d.jager@gmail.com