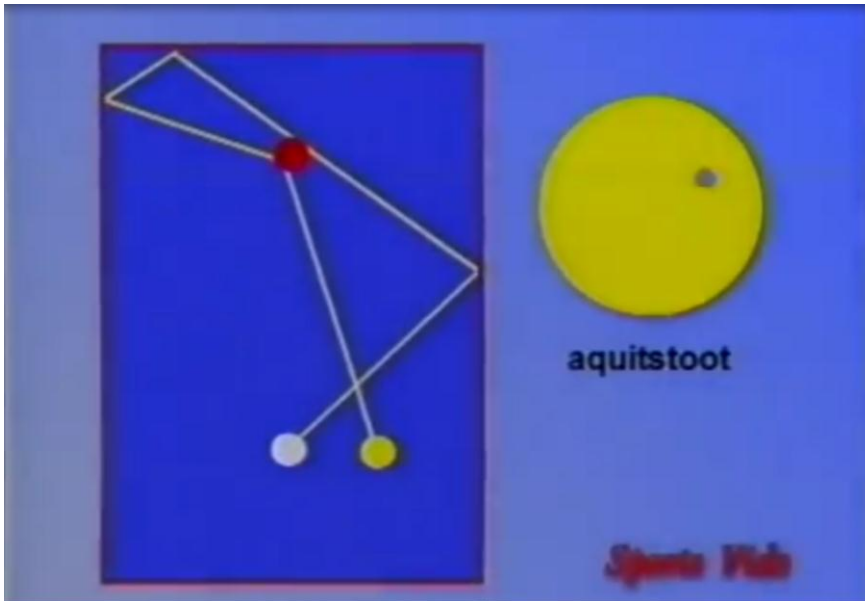


Biljarten: Verzamelstoten van Jos Bongers: zie ook de 6 lessen op film

Algemeen:

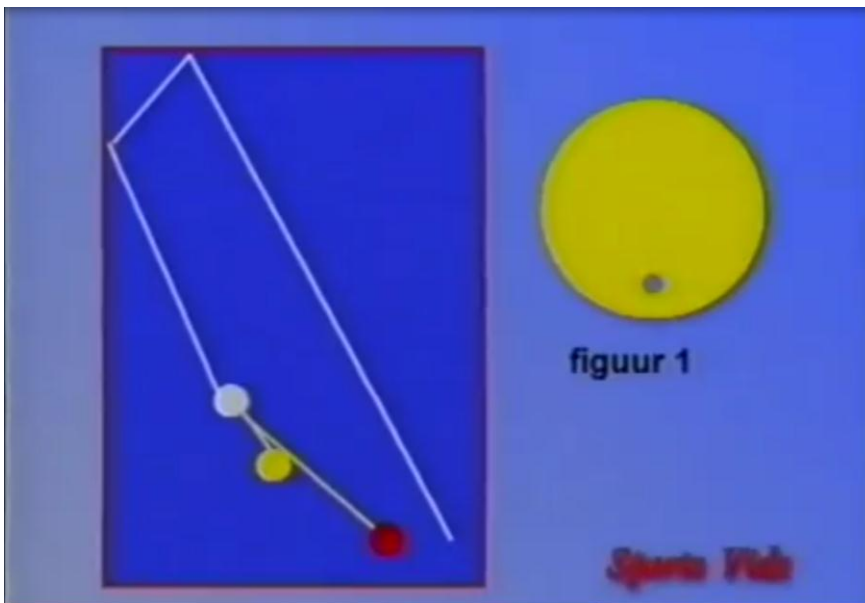
Eerst blijven staan achter de speelrichting en het lijnenspel bepalen om de dikte van de 2^e bal te bepalen (dan heb je een beter overzicht). Van grote naar kleine positie zien te krijgen, het liefst op kop van het biljart.



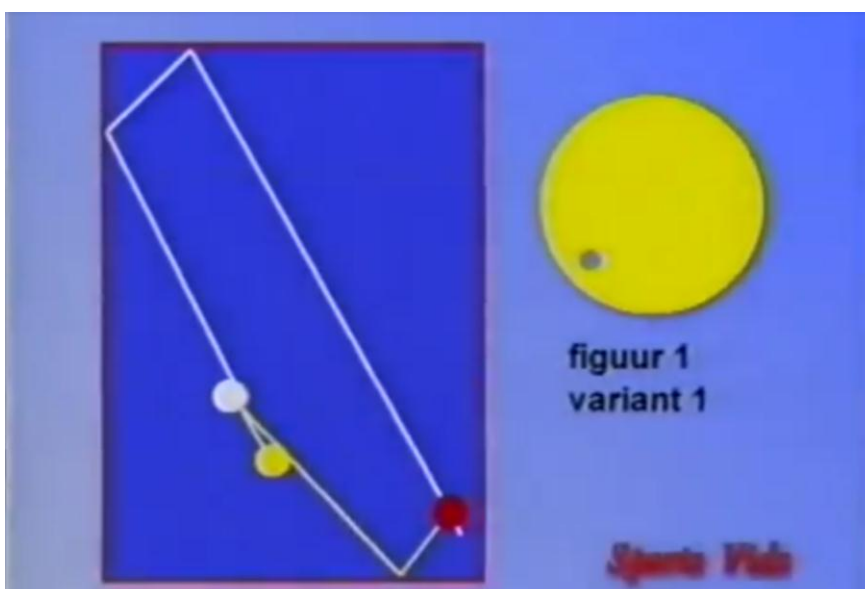
Opmerkingen:

geel is telkens de speelbal

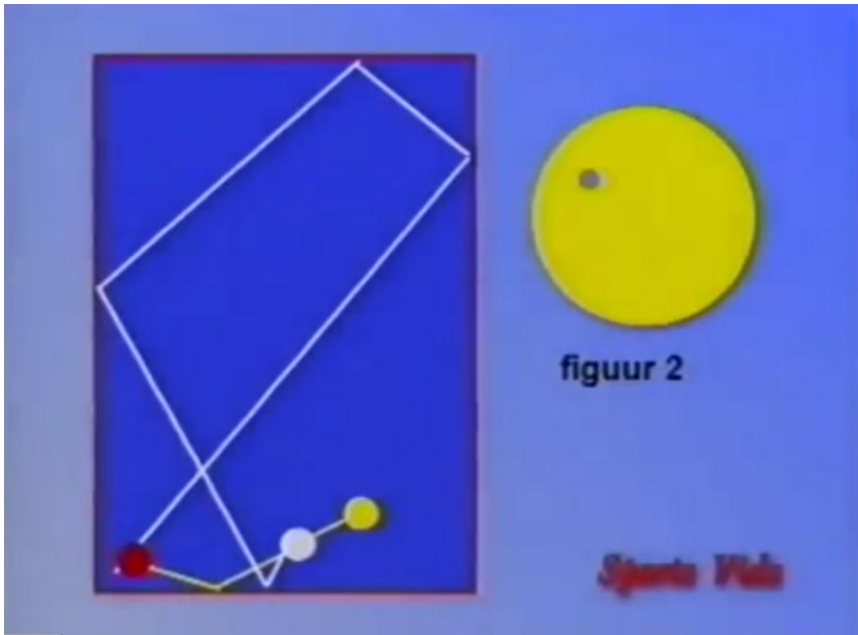
afstoot: rustig spelen, rode bal half dik, hoog in de bal, weinig effect, beetje ingehouden spelen



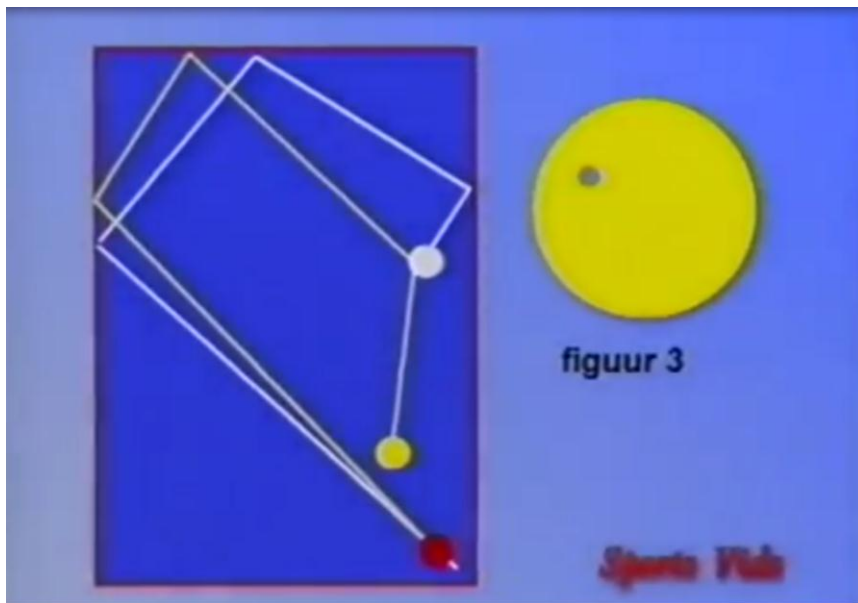
trekbal: iets doorgaan in de speelbal: verzamelen in de hoek



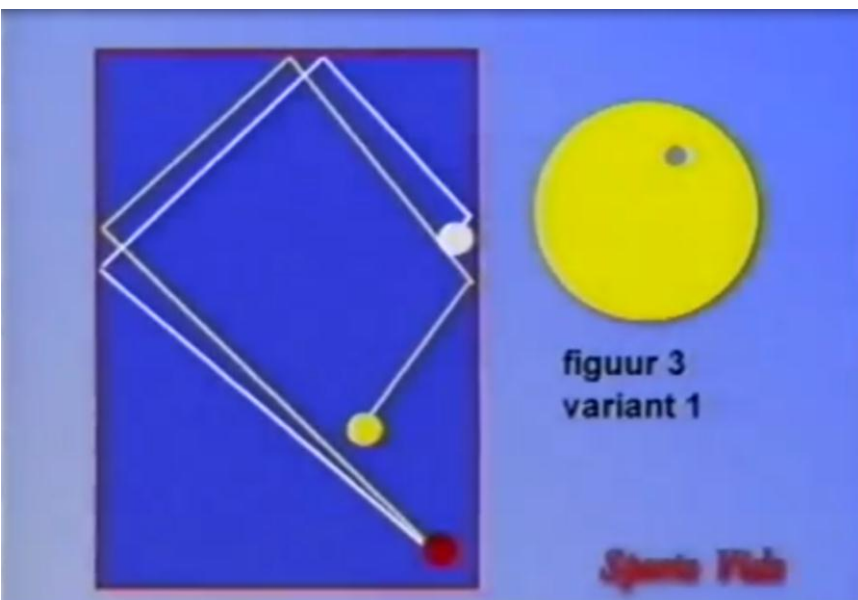
variant: links effect geven zodat de witte bal rechts effect krijgt: die loopt dan sneller naar de hoek



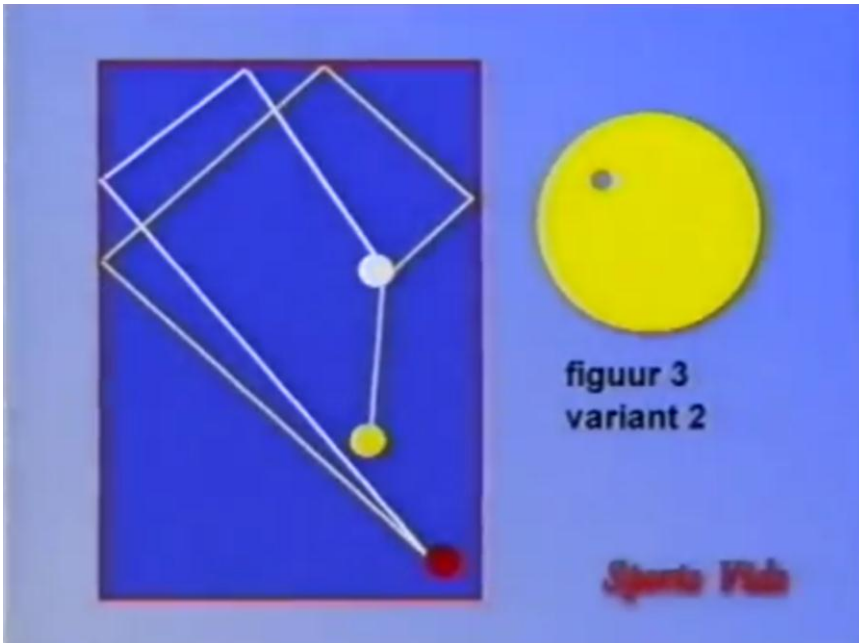
doorschietbal, dik aanspelen



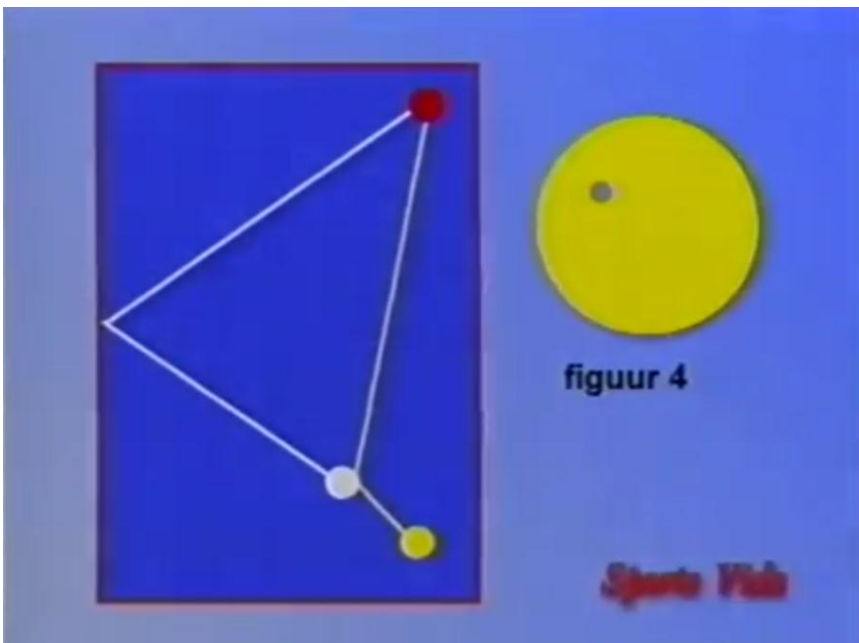
wit wat dik aanspelen, tempo voor 2^e bal aanvoelen



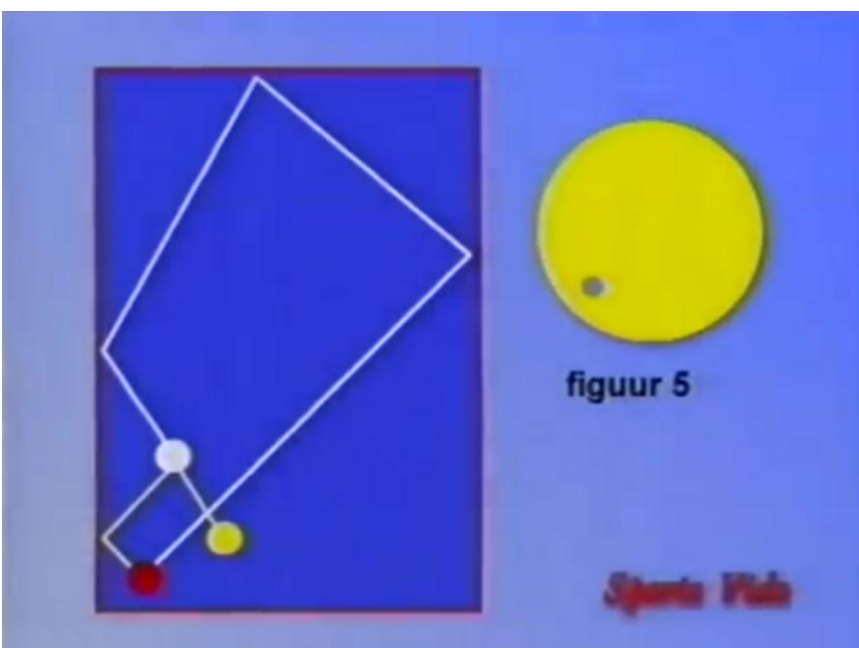
wit ligt vast tegen de band = lastig en klosgevaar, speelbal krijgt rechts effect, eerst via de band want dan gaat wit gemakkelijker mee, tevens door het linkse effect



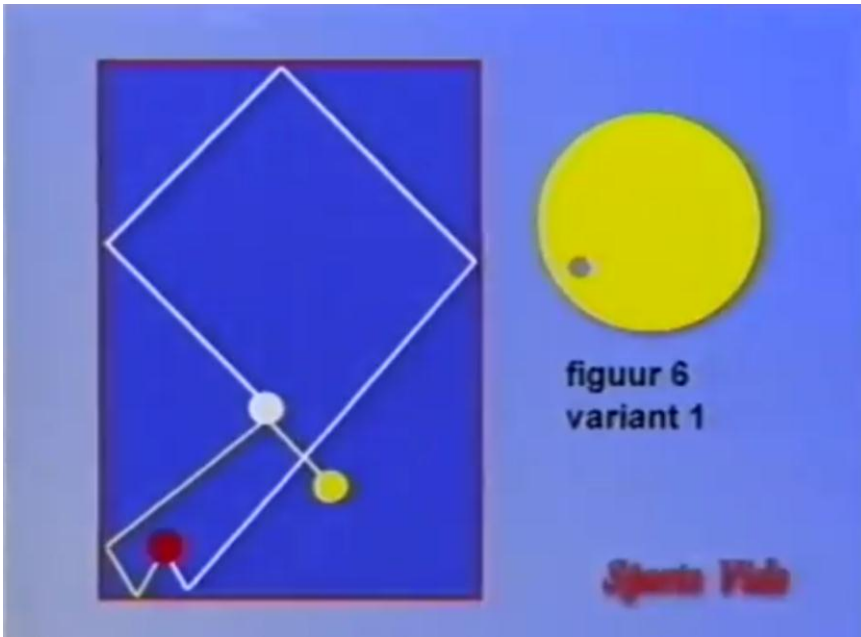
half aanspelen, klein beetje effect



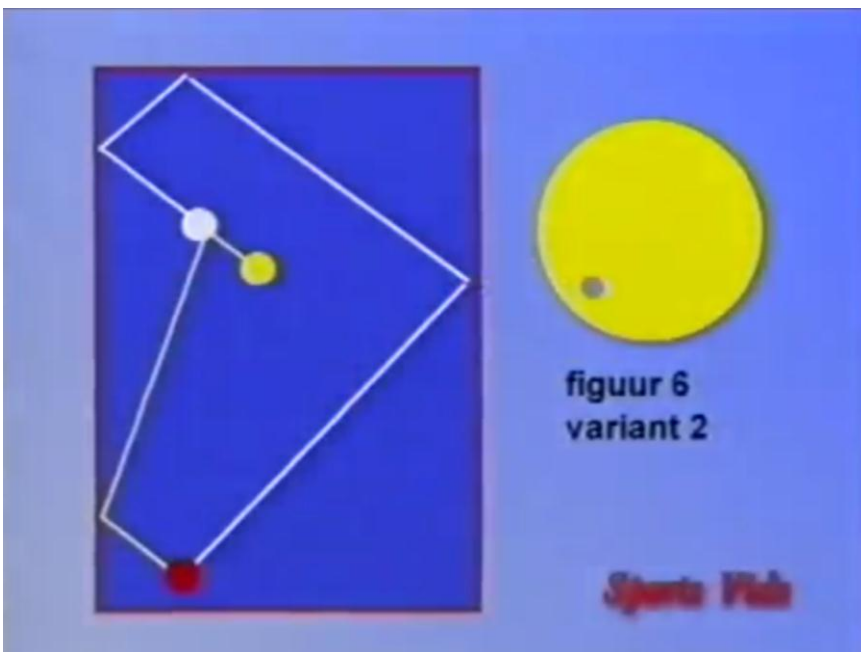
tempo van bal 2 aanvoelen,



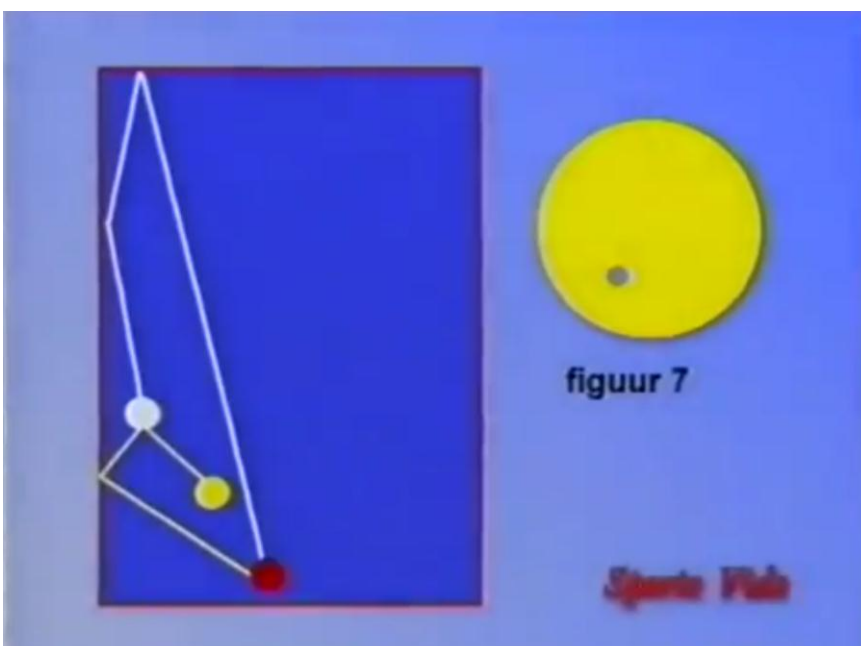
trekbal, wit dik aanspelen, maximaal links effect, wit krijgt rechts effect en gaat daardoor gemakkelijker rond



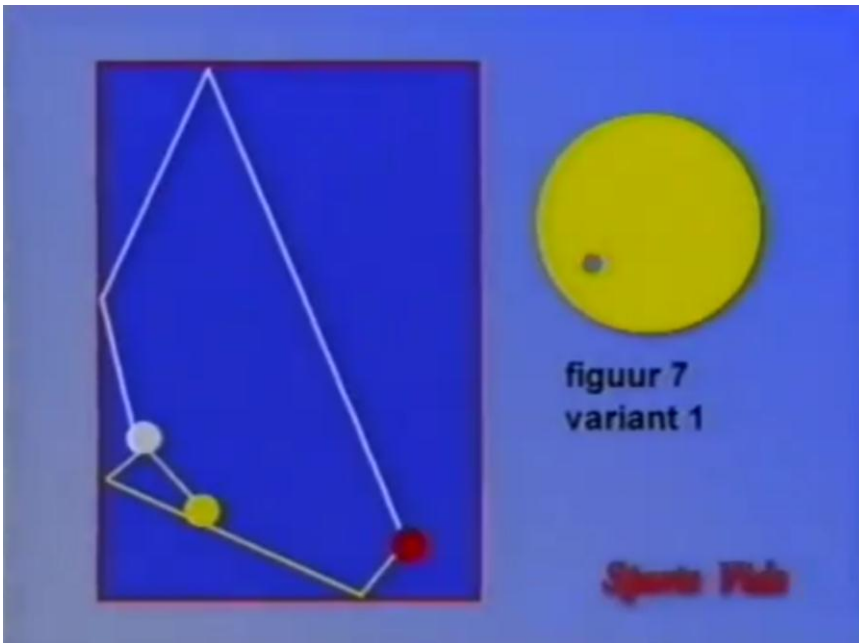
eigenlijk figuur 5 variant 1,
trekbal, beetje doordrukken



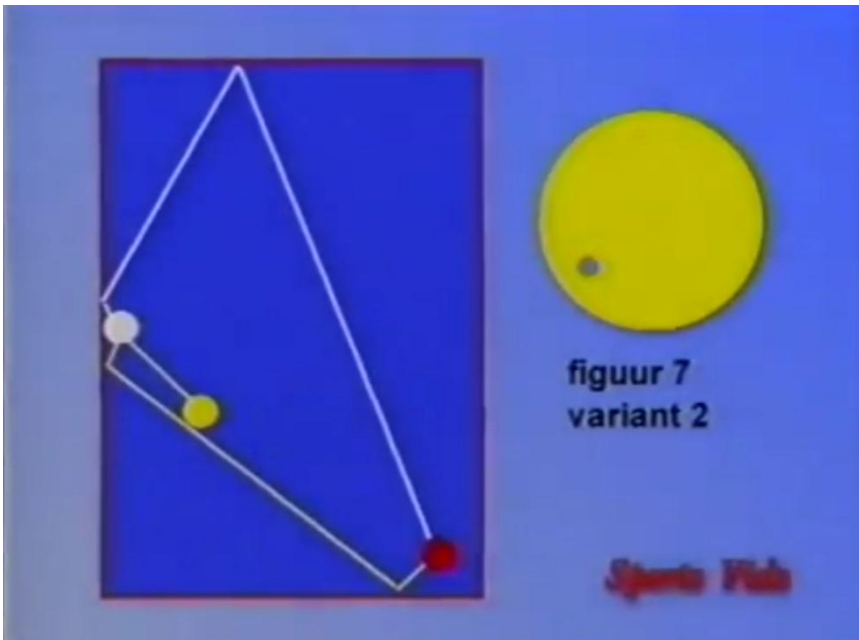
eigenlijk figuur 5 variant 2,
trekbal, iets dieper dan de
vorige



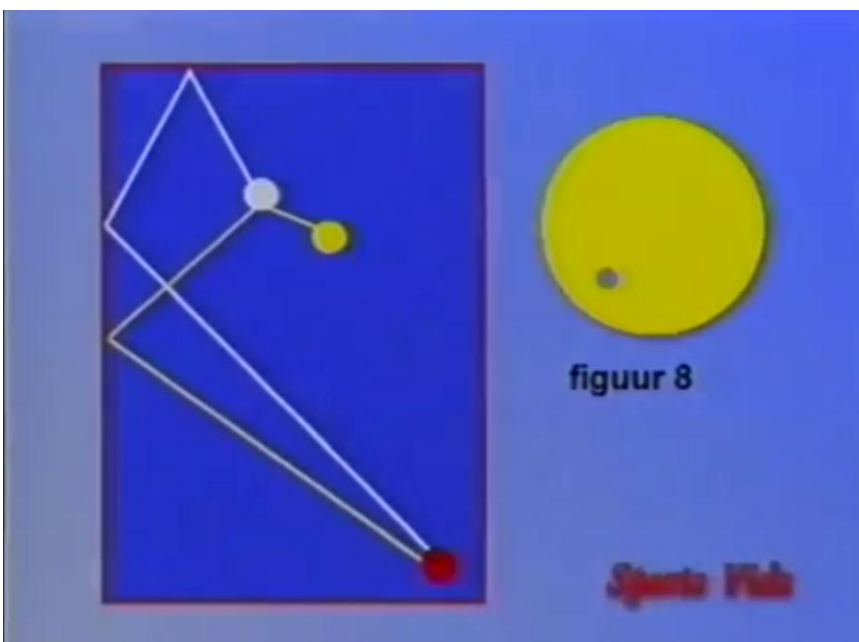
beetje trekken, eerst weer
staand de looplijnen bepalen
en van daaruit de dikte op 2^e
bal inschatten, dan pas gaan
spelen en plaats vasthouden
van bal 2



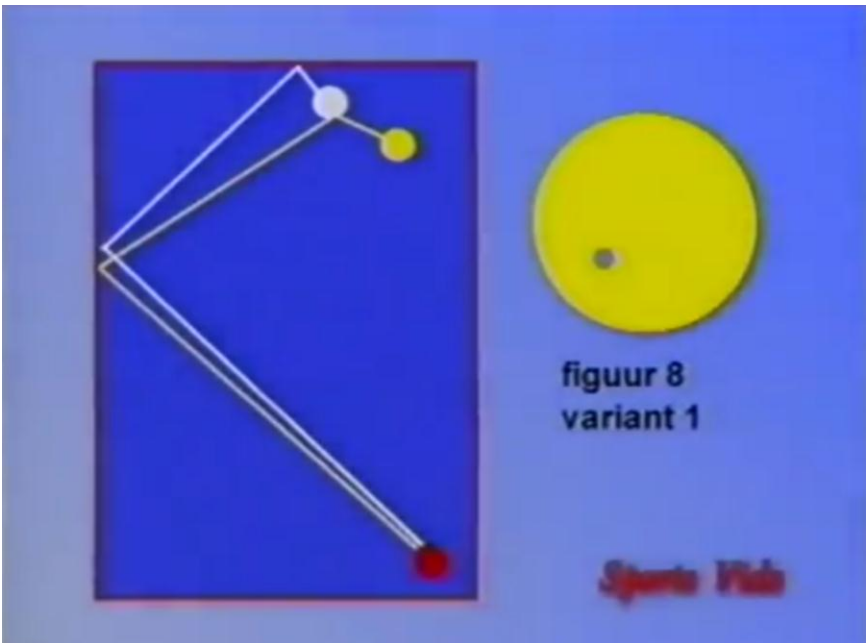
wit moet rechts effect krijgen,
 dus geel links effect geven,
 wit krijgt daardoor meer
 snelheid om in de hoek te
 komen



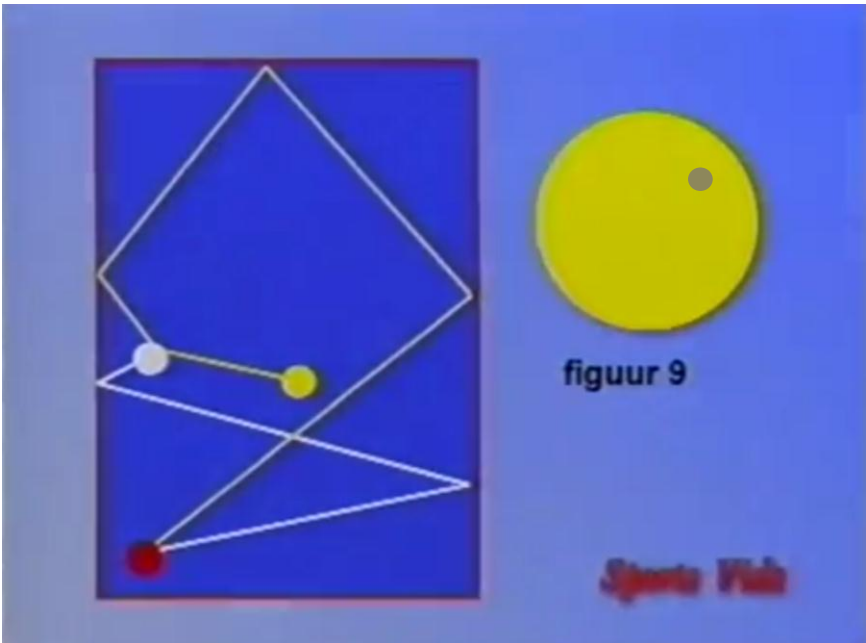
wit ligt nu vast aan de band,
 wit niet te dik aanspelen (komt
 dan mooier in de hoek), rustig
 doortrekken



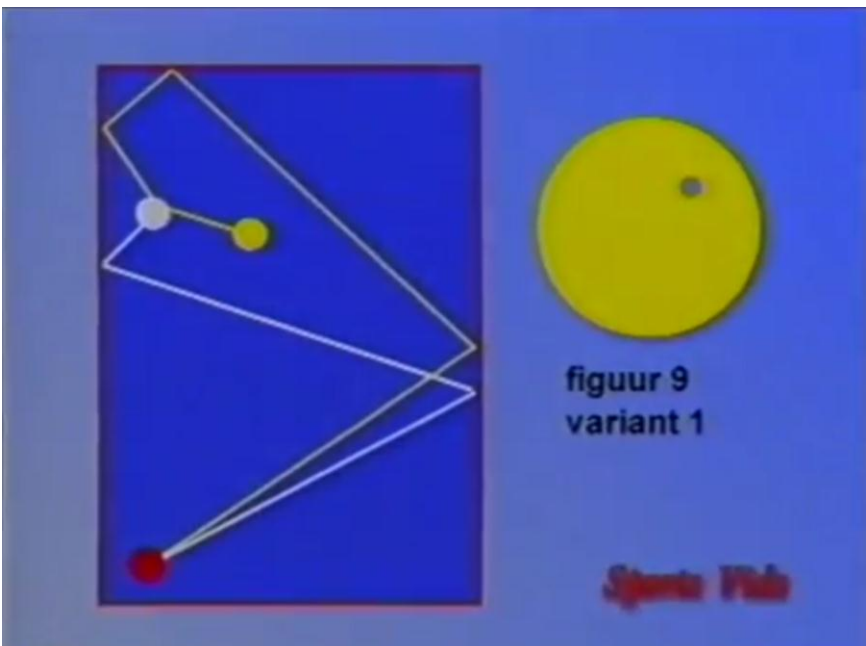
doordrukken in de bal



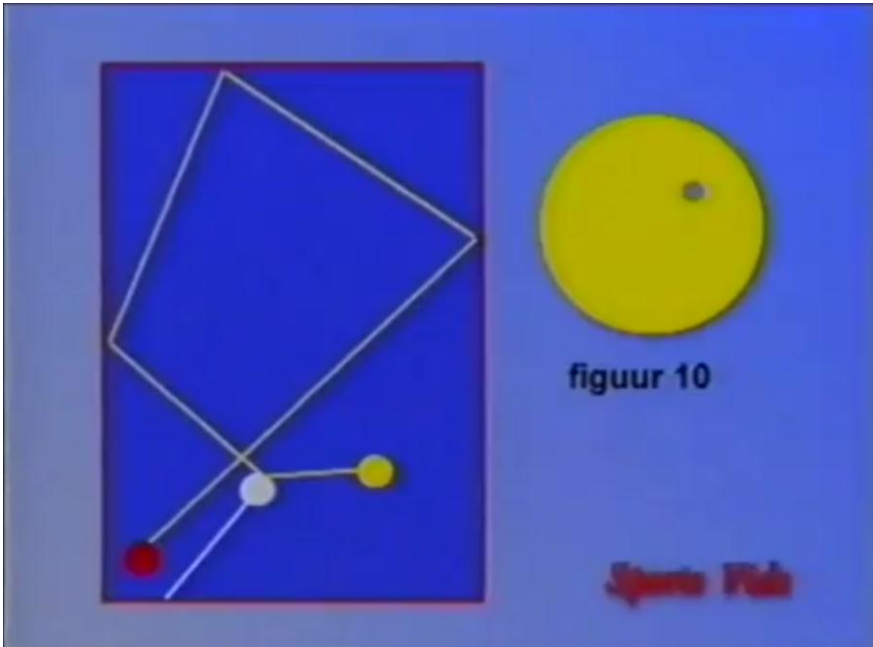
is de moeilijkste versie, ligt ruim, de hoogte is belangrijk want gaat anders mis, rustig wegdrücken



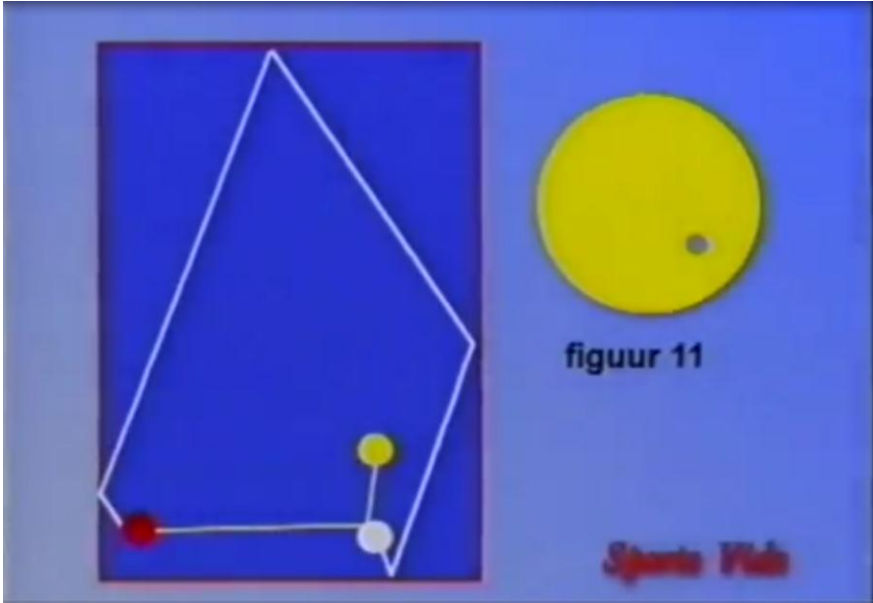
buitenom is wel wat meer risico, wel een verzamelstoot, juiste dikte op wit, rustig wegdrücken



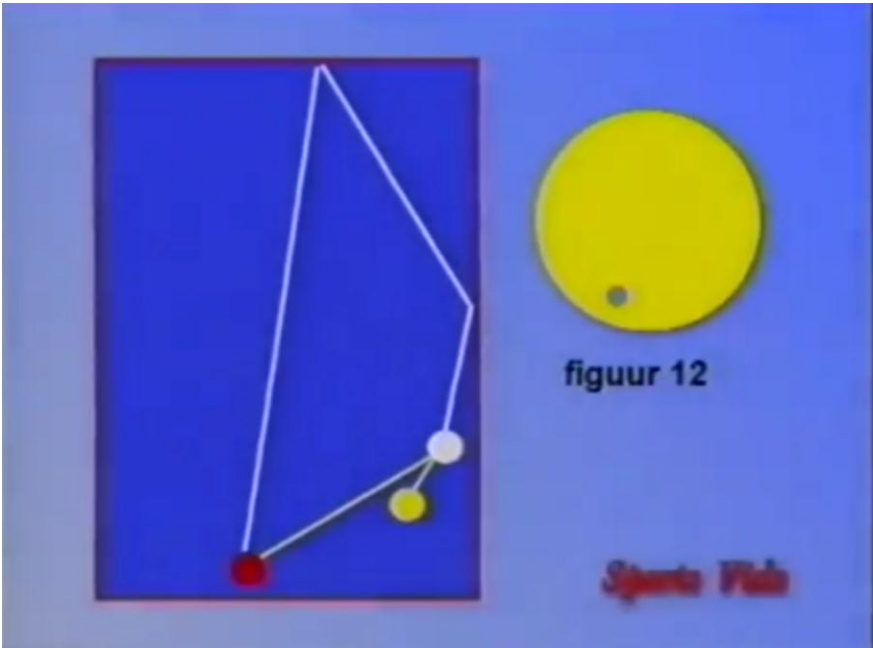
variant op de vorige



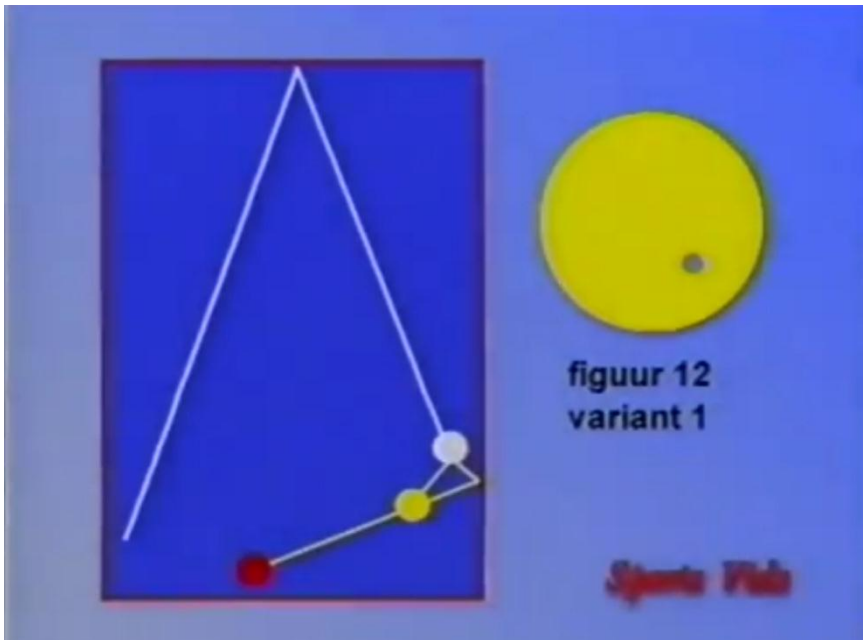
rustig wegdrücken



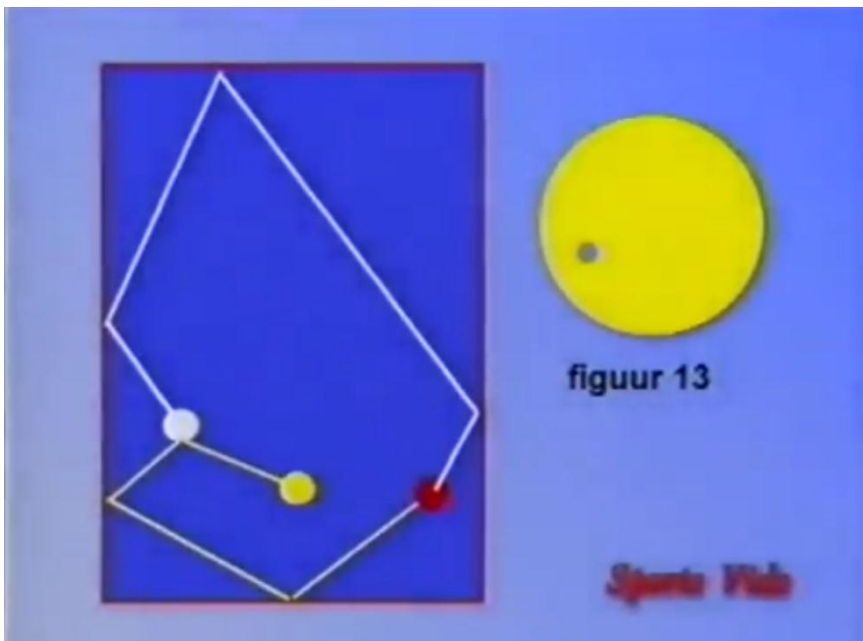
wit behoorlijk dik raken,
maximaal rechts effect zodat
wit sneller rondgaat



rustig in de bal dooddrücken



dezelfde posities: nu totaal anders gespeeld

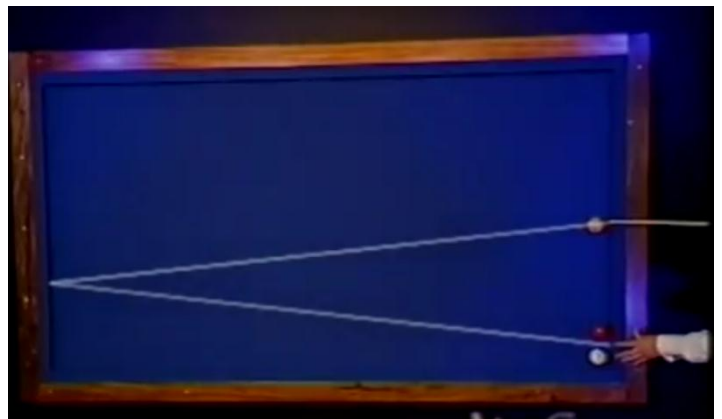
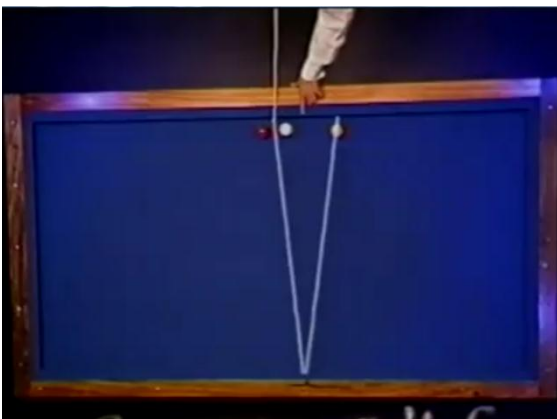


maximaal effect links dus wit maximaal rechts effect, wit dik aanspelen

Extra's:

Losse bandballen:

Eerst het midden bepalen tussen vertrek en aankomst en dan het midden bepalen, bal rustig wegdrücken en altijd zonder effect. Bij zachte, beheerste ballen: beste over de duim spelen (geeft meer gevoel)



Verzamelen en opbouwen naar de kop van de tafel:



Positie 1:
nu dusdanig spelen dat positie 2 ontstaat, rustig via wit spelen



Positie 2:
nu kun je via een verzamelstoot de ballen mooi verzamelen: trekken via rood



Positie 3:
alles is nu mooi verzameld



Positie 1:
proberen om een verzamelstoot te krijgen, via wit en dan binnendoor naar rood, iets tegeneffect, niet buitenom spelen als je een verzamelstoot wil overhouden



Positie 2:
nu is er een verzamelstoot ontstaan: zie bijvoorbeeld
figuur 7 variant 1: via rood getrokken, rood gaat rond
en komt ook mooi in de hoek terecht



Positie 3:
alle is nu mooi verzameld in de hoek



Positie 1:
proberen om een verzamelstoot te krijgen:
zachtjes over de duim gespeeld via rood



Positie 2:
weer zachtjes over duim gespeeld via rood



Positie 3:
verzamelstoot door te trekken op wit



Positie 4:
alles is nu mooi verzameld



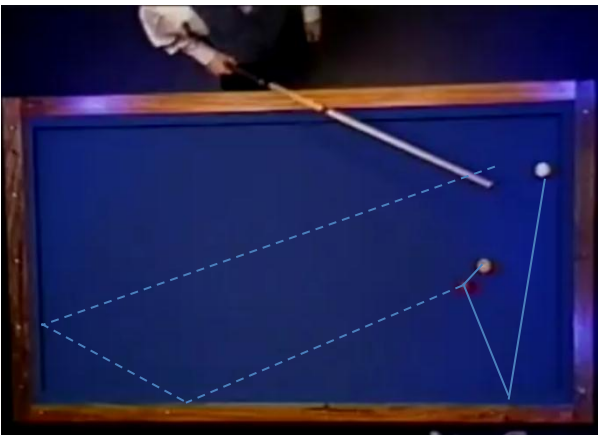
Positie 3:
alternatief: door te pikeren wordt de trekstoot beter
controleerbaar, licht door de bal heen stoten (de
snelheid van wit is dan beter te doseren)



nog een noodzakelijke pikeerbal, hand op de band,
hand iets laten doorzakken en dan rustig door de bal
stoten

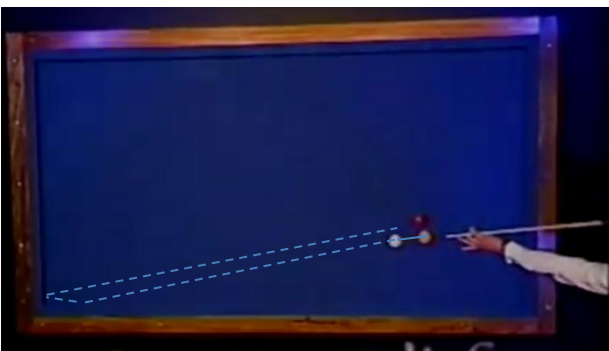


Positie 1:
weer een verzamelstoot zien te krijgen,
via wit naar rood



Positie 2:
via rood naar de lange band en rood gaat rond en
komt zo ook in de hoek bij wit, indien de gele bal iets
meer naar rechtsonder ligt, kun je ook trekken van
rood

Amortiseren: is doodspelen van de speelbal bij de 3^e bal zodat je beter over kan houden



iets onder het midden, dik op wit: wit gaat rond,
allebei komen ze dan bij rood, wit dus laten lopen en
geel komt weer terug op de basis (doodspelen)



iets onder het midden, dik aanspelen op wit: wit gaat
heen en weer, allebei komen ze dan bij rood, wit dus
laten lopen en geel komt weer terug op de basis



Uiteindelijk uit zien te komen als hiernaast voor een serie Americain = langs het bandje



Positie 1:
dezelfde bal en nu ingezoomd: zachtjes op wit



Positie 2:
steeds zachtjes en rechts effect zodat witte bal
doorrolt met links effect



Positie 3



Positie 4



Herstellingstootje: massé-tje



Bij de hoek: witte iets harder raken zodat die de hoek al doorkomt en dan zo verder langs de lange band

Training tips:

- hou het gevarieerd in de verschillende patronen,
- maak bijvoorbeeld 4 tijdblokken van 15 min,
- leg de ballen regelmatig terug en kijk naar de verschillen (de vorige onthouden qua dikte bijv. en effect)
- leer het biljart kennen: snelheid, effect op de banden, e.d.
- nooit 10 x dezelfde stoot oefenen: heeft weinig zin
- kijk naar het gevolg van de afstoot (paar keer oefenen), trekstoten

Inspelen van 5 minuten:

- benut de tijd goed,
- paar keer de afstoot,
- snijballetje: hoe reageert het effect via de band?,
- een paar losse ballen: hoe loopt het biljart en reageren de banden?
- een paar trekstoten in de lengte: hoe loopt het biljart?
- leg de bal niet precies in een hoek → wordt erg lastig en de tijd is voor inspelen bedoeld.

via Bommeltje.nl