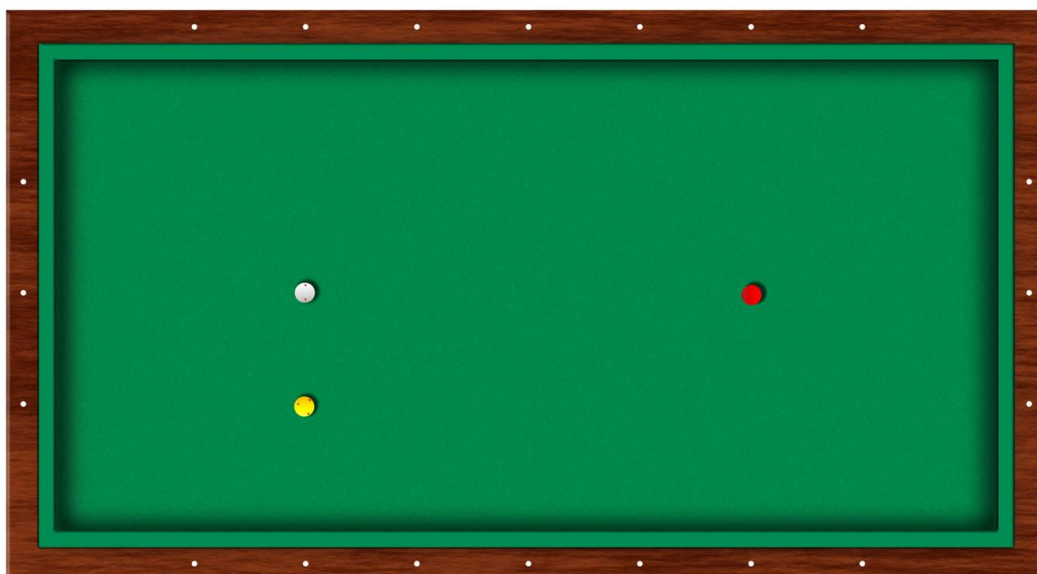


# Verkorte spelregels Carambole

## LIBRE



Het libre biljart is de meest gespeelde spelvorm binnen de klassieke spelsoorten. Het is een spelvorm van het carambolebiljarten. Deze spelsoort heeft echt alle facetten van elke andere biljartsoort in zich. Het is dan ook aan te raden deze spelsoort eerst goed te leren spelen alvorens over te kunnen gaan op een andere spelvorm. De maat voor het libre biljart: 2,10 X 1,15 of 2,84 X 1,42. Men gebruikt 3 biljartballen. Twee witte biljartballen, voor iedere speler één en 1 rode biljart bal. Een witte biljartbal wordt soms vervangen door een gele biljartbal.



### *Acquit opstelling*

De bedoeling van libre biljart is om met de speelbal beide andere ballen te raken in één stootbeurt, binnen de geldende regels. Gebeurt dit dan is dat een carambole. De speler mag vervolgens nog een poging wagen. Indien een speler mist is de tegenstander aan de beurt. Gespeeld wordt tot één van de spelers het aantal voor hem vastgestelde caramboles heeft gemaakt. Is deze speler met de partij begonnen, dan krijgt de tegenstander nog één beurt om ook zijn aantal caramboles te maken. Wanneer de tegenstander hierin slaagt is de partij onbeslist en krijgen beide spelers 1 punt. Lukt dit niet of was de speler welke als eerste het aantal caramboles heeft gemaakt, niet met de partij begonnen, dan is hij winnaar.

Bij het libre mag men vrij, zonder beperkingen, zoveel caramboles maken als men kan over het ganse oppervlak van de tafel, uitgezonderd in de hoeken. Dit kan rechtstreeks van de tweede naar de derde bal gebeuren, of via één of meer banden. Het enige vereiste is dat de speelbal de twee andere ballen raakt. De hoeken worden afgebakend met een schuine streep waardoor er een driehoek ontstaat. Hierin mogen maar twee caramboles gemaakt worden zonder dat één van de aanspeelballen de driehoek verlaat. Ze mogen er wel echter terug inkomen.

Om zoveel mogelijk caramboles te kunnen maken, moet men trachten de ballen zo dicht mogelijk bij elkaar te houden (verzamelen), liefst in de buurt van de korte band. Voor beginners wordt aangeraden verschillende verzamelstoten in te oefenen die meer ervaren spelers kunnen tonen en uitleggen, of die in verschillende boeken over carambolebiljart te vinden zijn.

Het verzamelen van de ballen is niet altijd mogelijk. Daarom is het belangrijk de ballen eerst zodanig te plaatsen, dat de volgende carambole gemakkelijk kan gemaakt worden, en dat het tevens mogelijk is een kleinere positie na te streven. De gevorderde spelers proberen zo via een reeks positieverkleiningen de ballen zodanig te krijgen dat de serie américaine kan gestart worden. Hierbij is het de bedoeling de drie ballen zodanig te plaatsen dat na elke carambole er weer een carambole kan gemaakt worden vanuit bijna dezelfde positie. De ballen worden steeds tegen een band in een driehoek gehouden en steeds verder langs de band voortbewogen. Het moet niet gezegd dat dit een intensieve en onderhouden training vergt.

# Verkorte spelregels **Carambole**



## **Bandstoten**

Bandstoten is ook een vorm van carambole biljarten. Het bandstoten wordt voornamelijk toegepast tijdens toernooien, het triatlon en het pentatlon. Hier gelden dezelfde regels en voorwaarden als bij het libre biljart. Er is echter één belangrijke uitzondering. Alvorens de speelbal de derde bal raakt en de carambole tot stand komt, moet deze eerst één of meerdere banden hebben geraakt. Is dit niet het geval, dan is de carambole niet geldig en is de tegenstander aan de beurt.

## **Driebanden**

Naast het libre biljart is het driebanden enorm populair bij zeer vele spelers. Aan driebanden wordt ook in de media veel aandacht besteed. De regels zijn hetzelfde als bij het bandstoten, hier dient de speelbal echter minimaal 3 banden te hebben geraakt alvorens de carambole tot stand komt.

## **Kader**

Het speelvlak wordt bij kader onderverdeeld in vakken en binnen elk vlak mogen er maar een beperkt aantal caramboles gemaakt worden (1,2 of vroeger 3) zonder dat één van beide aanspeelballen het vlak verlaat. Dit eerste kaderspel was een 12 à 15 cm driestootskader. Dit werd later een 21 cm driestootskader.

Reeds in 1902/03 zijn er wereldkampioenschappen kader 45/2 georganiseerd.

Tegenwoordig heb je op matchtafel kader 47/2, 47/1 en 71/2, op de kleine tafel wordt kader 38/2 en 57/2 gespeeld.

Bij kader 47/2 en 47/1 (en 38/2 op de kleine tafel) heeft men negen vlakken, waarbij, voor de lagere categorieën, de beperkingen niet gelden in het middelste vlak. Bij kader 71/2 (en 57/2 op de kleine tafel) heeft men slechts 6 vlakken, hier gelden de beperkingen in elk vlak. De betere spelers verschuiven hun "serie americaine" naar de kaderlijnen toe. Daarom worden er, voor de hoogste categorieën, nog kleine kaders (ankers) toegevoegd waar de kaderlijnen aan de band komen. Deze vorm van kaderspel wordt dan ook ankerkader genoemd.

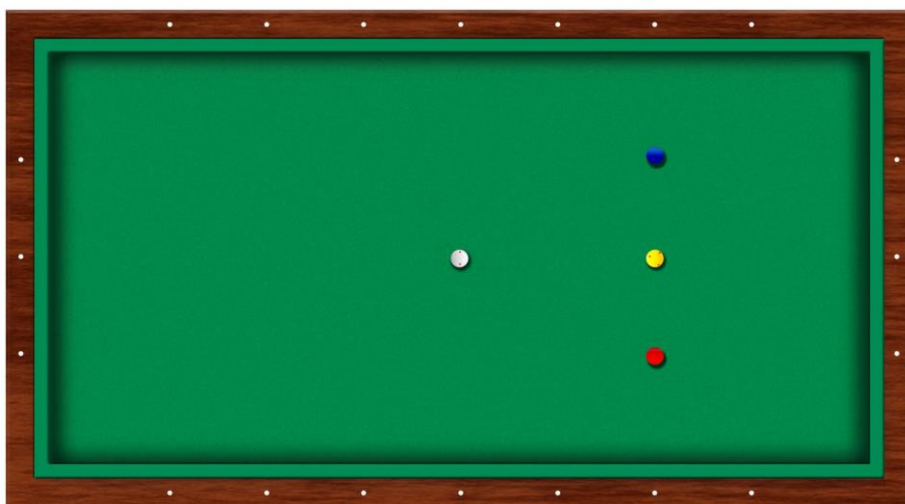
## Verkorte spelregels Carambole



### Honderden, spel met vier ballen

Een spelvorm die ook wel honderden wordt genoemd met twee witte, één rode en één blauwe biljartbal. De speelbal is de witte gemerkte bal. Raakt men met de speelbal de rode bal en de blauwe bal = 4 punten. Raakt men de witte bal en rode bal = 1 punt.

Raakt men witte bal en blauwe bal = 1 punt. Het raken van alle 3 de ballen = 20 punten. Winnaar is de speler die als eerste het vooraf afgesproken aantal punten heeft behaald (meestal 100 punten)



*Honderden beginopstelling*

### Tien over rood

Dit biljart spel wordt met meerdere spelers gespeeld. Voordat er begonnen wordt spreekt men af hoeveel caramboles er gemaakt moeten worden. Veelal zijn dit er 10 of 15. Met dezelfde speelbal probeert iedere speler een carambole te maken, met daarbij als eis dat eerst de rode biljartbal geraakt wordt. Wie het eerste het aantal afgesproken caramboles maakt stapt uit tot er nog maar één speler over is. Deze is dan ook de verliezer van het spel. Een andere afspraak is dat wanneer een speler met zijn speelbal geen enkele andere bal raakt of eerst de witte bal, hij zijn behaalde caramboles kwijt is en opnieuw moet beginnen te tellen. Daarbij wordt ook wel afgesproken dat men na een bepaald aantal caramboles behaald te hebben niet meer terug gaat naar 0. Dit om te voorkomen dat een spel eindeloos gaat duren. Vaak wordt ook aan de laatste bal of de twee laatste ballen eisen gesteld. Hij moet dan niet alleen eerst meer van rood gespeeld worden maar moet ook nog een driebander zijn of een lossebandstoot.

