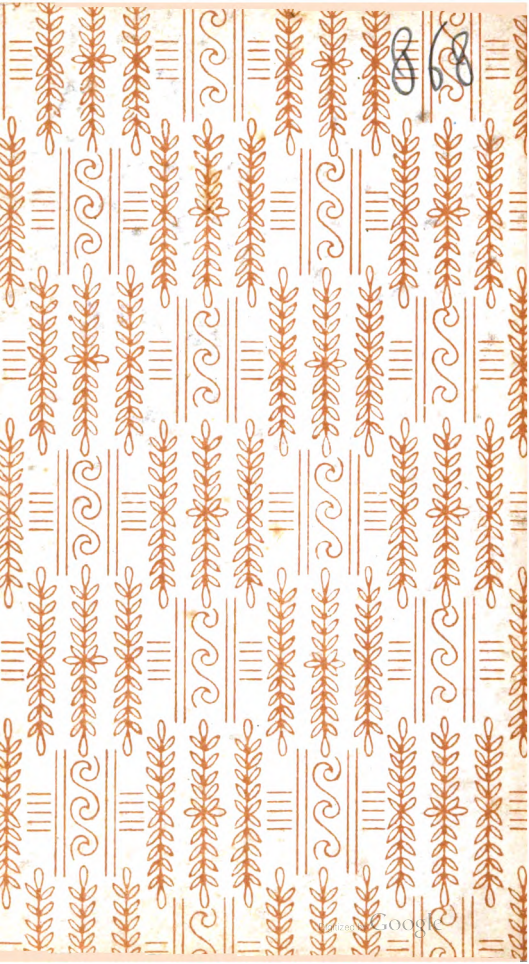
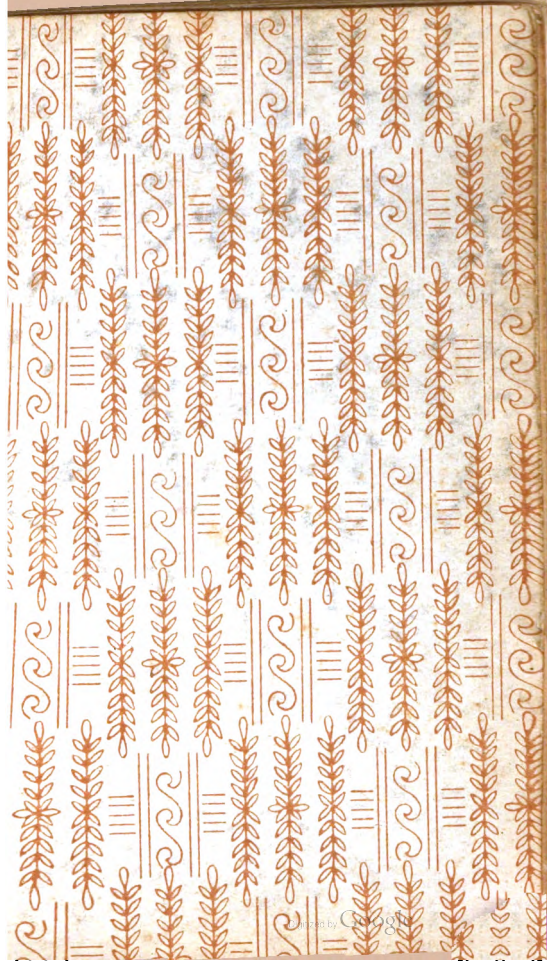


DE BEKWAME BILJARTSPELER



ALKMAAR, P. KLUITMAN.





Digitized by Google

DE BEKWAME BILJARTSPELER.

THE UNIVERSITY OF CHICAGO

**DE BEKWAME
BILJARTSPELER.**



HANDBOEKJE
om in zeer korten tijd zich in het
BILJARTSPEL
te bekwamen.

Derde verbeterde en vermeerderde Druk.

ALKMAAR. — P. KLUITMAN.

VOORBERICHT.

Vele liefhebbers van het biljartspel hebben reeds dikwijls den wensch geuit, dat er eene voldoende handleiding mocht bestaan ten dienste der biljartspelers.

Verdienen toch andere spelen, zooals *schaak*, *kaart* enz., dat zij in het een of ander werkje beschreven worden, dan voorzeker verdient het biljartspel die onderscheiding ten volle.

Welk ander spel toch vereischt zoo-veel opmerkzaamheid, zooveel zekerheid en vastheid in elke beweging, zoovele meetkunstige berekeningen als het biljart? Welk een vlugge en bevallige houding, welk een juist oordeel, welk een meetkunstig oog wordt er vereischt, om zich den naam, zij het dan ook slechts van een *tamelijk* GOED SPELER, te kunnen verwerven.

Het is een spel, op wetenschap gegrond en daarom alleen reeds ieders aandacht waardig.

Menig een echter waagt het, zich aan de biljarttafel te plaatsen, en dezen en genen uit te noodigen, eene partij met hem te maken, zonder dat hij iets van de regelen van dit spel kent. Geen wonder dus, dat zijne beurs hieronder gevoelig lijdt en hij menig dubbeltje verspeelt, alvorens er in te slagen, den bal naar behooren te raken, of, wat meer is, eenige goede stooten ten uitvoer te brengen.

Anderen weer zouden zich gaarne in het biljartspel willen oefenen, doch schamen zich, met hunne onhandigheid en onbedrevenheid voor den dag te komen. Zij moeten een leiddraad hebben, die hen vooraf met de grondregels van het biljart bekend maakt, en hun van zijne vereischen een duidelijk begrip geeft.

Daar ik nu, zonder grootspraak, bij mijne vrienden als een goed speler bekend sta, en door hen werd uitgenoodigd om iets zamen te stellen, ten einde

aldus in de lang gevoelde behoefte te voorzien, heb ik niet geaarzeld, aan hun verlangen gevolg te geven, en mijn veeljarige, practische ondervinding in het werkje, dat ik thans aanbied, zoo beknopt, doch duidelijk mogelijk, mede te deelen.

In de *algemeene regelen* zal niet alleen de eerstbeginnende, maar ook de reeds meer geoefende speler veel wetenswaardigs en belangrijks vinden; terwijl ik de oefeningen met de daarbij behorende afbeeldingen met de meeste nauwkeurigheid heb aangeteekend, na vooraf, en wel *herhaalde malen*, de *aangegeven stooten* zelf te hebben uitgevoerd.

Het practische gedeelte dient ter oefening aan de biljarttafel, en het theoretische kan als voorbereiding te huis bestudeerd worden.

Dat dit werkje een getrouwe gids aan de biljarttafel, en het verlangen van velen bevredigd moge zijn, is de wensch van

den Schrijver.

Algemeene regelen.

DE BILJARTTAFEL.

De oorspronkelijke grootte van de speelruimte des biljarts is 11 voet 9 duim lang en 5 voet $10\frac{1}{2}$ duim breed, dus eenmaal zoo lang als breed.

Thans zijn ze kleiner en de verhouding van lengte tot breedte is ook veranderd.

Meestal is de speelruimte 7 voet of 2.20 Meter lang en de breedte iets minder dan $3\frac{1}{2}$ voet of 1.10 Meter, ofschoon de speelruimte van een goed biljart eenmaal zoo lang als breed behoort te zijn.

De geschiktste hoogte van de biljarttafel is ongeveer 84 centimeter; alsdan kunnen kleine personen zelfs ver over zulk een tafel heen reiken.

Dat de biljarttafel zuiver waterpas

moet zijn en het biljart stevig vast moet staan, spreekt wel van zelf.

Men zorge dat er geen olie of andere vlekken op het laken komen en men zij indachtig dat het zitten op de banden zeer nadeelig op deze werken.

DE BANDEN.

Een zeer gewichtig deel van het biljart is de band, aangezien van dezen niet alleen de richting en vlugheid van den tegen den band aankomenden bal afhangt, maar ook in vele gevallen de nauwkeurigheid van den stoot.

Van het grootste belang is de elasticiteit der banden.

Van alle bestaande banden verdient de gummi band de voorkeur.

DE BALLEN.

Voor biljartballen is alleen het elpenbeen (olifantstand) deugdzaam.

De kern moet midden door het hart van den bal gaan, anders is zijn loop onregelmatig.

Ook zorgte men, dat de ballen even groot en even zwaar zijn.

HET KRIJT.

Het krijt, waarmede men de pommerans der queue inwrijft, moet vrij van steen, van de fijnste soort en goed droog zijn.

HET LICHT.

De biljarthouder zorgte dat er geen schaduw op het biljart kome en het licht niet onrustig zij.

VEREISCHTEN

EENER GOEDE HOUDING.

Een der eerste vereischten, of liever, een hoofdvereischte om goed te kunnen spelen is: *een goede houding*. Hiervan hangt het wel of niet slagen in het maken van groote vorderingen in dit spel geheel en al af. Een vrije, losse en ongedwongen houding is steeds het kenmerk van een goed speler. Daaraan

zal dan ook een kenner terstond met den eersten oogopslag, en na een enkelen stoot, den onhandigen van den bekwamen speler kunnen onderscheiden.

De allereerste oefening van den eerstbeginnende moet zich derhalve alleen bepalen tot het verkrijgen eener gemakkelijke houding, die aan het lichaam een volkomen vrije beweging geeft.

De afstand tusschen den speler en het biljart is afhankelijk van de grootte des spelers.

In het algemeen kan men aannemen, dat de speler ongeveer eenige duimen (de een meer, de ander minder, al naar zijne grootte) van het biljart verwijderd dient te blijven. Een der voeten moet recht naar het biljart gekeerd zijn, en de andere ten opzichte van den eersten een hoek vormen van omstreeks 45 graden. De beenen moeten genoegzaam van elkander verwijderd blijven, om ferm en stevig te kunnen staan. Het lichaam moet volstrekt rechtstandig op de beenen zijn; dit is onvermijdelijk, wil men ten minste met gemak en bevalligheid spelen.

De arm mag vooral niet tegen de zijde van het lichaam drukken, daar zulks de vrije beweging belemmert, en voor het goede stooten hinderlijk is. De linkerhand moet op het biljart rusten, doch alleen met het onderste gedeelte en met de toppen der vingers, ten einde aan de queue, die men tusschen den voorsten vinger en den duim laat rusten, een vasten steun te geven. Daar de queue onder het stooten niet mag slingeren, moet zij slechts vijf of zes duim uit de genoemde vingers, die een weinig van elkander verwijderd dienen te zijn, te voorschijn komen; terwijl de rechterarm, welks hand de queue vast houdt, zoodanig moet gebogen zijn, dat de vuist rechtlijnig met den elleboog zij.

Het geheele lichaam eindelijk dient een weinig op de linkerhand te steunen, waardoor men met meer kracht en vrijer beweging stooten kan.

KEUZE DER QUEUE.

Schoon het kiezen eener goede queue

van minder belang is voor eerstbeginnenden, zal toch een goed speler er altijd veel werk van maken, om zich eene queue te verschaffen, die aan alle vereischten voldoet, omdat zij hem te vele voordeelen kan verschaffen, om er niet in allen deele zijne opmerkzaamheid op te vestigen.

Men gewenne zich aan eene queue van middelmatige zwaarte, zooveel mogelijk in overeenstemming met de kracht des spelers. Is zij den speler te zwaar, dan vermoeit zij den arm. Is zij daarentegen te ligt, dan gehoorzaamt zij slechts onvolkomen aan den wil des spelers, en deze kan dan noch de kracht van zijn stoot, noch den gang van zijn bal regelen.

Wat de lengte betreft, deze moet in evenredigheid zijn met de grootte des spelers. Is eene queue te kort, dan mist de arm zijn vrije beweging; is zij te lang, dan berokkent het tegenwicht van dat gedeelte, hetwelk achter de hand te voorschijn komt, eene onregelmatigheid, die gewis een ongewenschte verandering in de richting, welke men

den bal tracht te geven, ten gevolge zal hebben. Wanneer men de queue op den grond zet en het andere einde tot aan de kin reikt, is de lengte 't gemakkelijkst.

Hoofdzakelijk lette men op een uiterst *rechte* queue, die moeilijk te bekomen, doch een noodzakelijk vereischte is.

De eenvoudigste queueen zijn dikwijls de beste. Waartoe ook dienen al die prachtige sieraden, die keurig ingezette, fijne houtsoorten of stukjes ivoor? Zij bewijzen immers volstrekt geen dienst. Daarenboven zijn zulke queueen ook al te prachtig, om goed te kunnen zijn; want de verschillende houtsoorten, die daarin gelegd worden, zijn meestal oorzaak, dat de queueen niet recht zijn, terwijl zij dikwijls ook nog de vereischte zwaarte missen. Men ziet ze dus zelden in de handen van goede spelers. — De POMMERANS speelt tegenwoordig een te gewichtige rol in het biljartspel, om er niet onze aandacht op te vestigen.

Iedereen, die eenige vaardigheid in het biljartspel verkregen heeft, zal de waarde moeten erkennen van de pom-

merans, die ons in staat stelt, om met de meeste juistheid het effect voort te brengen, dat men zich voorstelt.

Hoe toch zou men met eenige juistheid kunnen spelen, indien men zich geen duidelijk begrip kon vormen van den invloed, dien de pommerans uitoefent; indien men zich geen duidelijke voorstelling kon maken van het effect, dat men daarmede kan te weeg brengen?

Welken goeden speler is het niet bekend, dat van een weinig mindere of meerdere bolrondheid, week- of hardheid van de pommerans, het te verkrijgen effect voor een groot gedeelte afhankelijk is?

Hoe belangrijk het evenwel ook zijn moge, eene pommerans te kiezen, die in alle opzichten de vereischte hoedanigheden bezit, toch is en blijft het echter moeielijk, die vereischten nauwkeurig te beschrijven, en wel om deze eenvoudige reden: dat die vereischten niet volstrekt of altijd dezelfde zijn. In het algemeen kan men aannemen, dat zij slechts een middelmatige veêrkracht moet bezitten, alsmede, dat zij glad,

effen en slechts weinig gerond dient te zijn. Vooral lette men op dit laatste; want het is niet goed, eene queue te hebben, die al te gemakkelijk effect geeft. De bekwame en geoefende speler zal genoegzaam effect kunnen te weeg brengen, en behoeft dus geenszins een al te ronde pommerans.

VEREISCHTEN OM GOED TE STOOTEN.

Thans, nu wij ons voorstellen, dat de eerstbeginnende een goede houding aangenomen en zich van een goed wapen voorzien heeft, raden wij hem, zich te oefenen in het *stooten*. Een hoofdvereischte daarbij is: *regelmatigheid*; dat wil zeggen: hij moet nooit schokkend, wild of woest stooten. De bovenarm, vooral het schouderstuk, mag volstrekt niet bewogen worden. De beweging moet geschieden met den voorarm en zelfs *bij middelmatige stooten* alleen met het gewricht der hand. Slechts bij *krachtige stooten* mag de voorarm ook een weinig bewogen wor-

den. Men moet den bal zooveel mogelijk ten volle raken. Sommigen leggen onveranderlijk òf van boven òf geheel op zij aan; vervolgens, op het oogenblik dat zij stooten, veranderen zij en raken den bal overeenkomstig de richting, die zij hem wenschen te geven. Men begrijpt ligt, dat deze verandering onvermijdelijk een ongewenschten schok veroorzaakt niet alleen, maar dat zij ook voor het gezichtspunt en de zekerheid van den stoot hinderlijk is.

Ook vermijde men met zorg, de queue te dicht bij den bal te brengen. Wanneer men aanlegt, late men altijd tusschen den bal en de queue eene tusschenruimte van minstens één duim. Doet men zulks niet, dan loopt men dikwijls gevaar, den bal aan te raken, alvorens men den eigenlijken stoot uitvoert.

Thans moeten wij onze lezers op twee gebreken opmerkzaam maken, die beide nadeelig werken op het welslagen in de vorderingen in dit spel. Te *gauw* of, integendeel, te *langzaam* stooten, zie daar twee klippen, waarop velen schip-

breuk lijden, en die met zorg moeten vermeden worden. Sommigen, zich den tijd niet gunnende, om juist aan te leggen, stooten bijna onmiddelijk, nadat zij de hand op het biljart hebben gelegd. Het is gemakkelijk te begrijpen, hoe nadeelig die overijling op de juistheid van het spel moet werken. Anderen daarentegen, die onophoudelijk verbeteren willen, strijken honderd malen de queue heen en weêr, zonder tot een bepaalden stoot te besluiten. Verre van hierdoor meerdere juistheid te verkrijgen, is het klaarblijkelijk, dat zoowel de hand als het oog zich noodeloos vermoeien.

Ook het te sterk of met te veel geweld stooten is eene fout, waaraan vele eerstbeginnenden zich schuldig maken.

De arm kan eerst langzamerhand zijn natuurlijke stijfheid ontwennen, en door veelvuldige oefening zal men er weldra in slagen, om terstond gelijk en regelmatig te stooten. In het begin rake men den bal zooveel mogelijk in het midden; eerst later, wanneer men meer zekerheid van zijnen stoot heeft verkregen, oefene men zich, om den bal

ook ter zijde te treffen, ten einde het effect op den band te verkrijgen. *Oefen u derhalve zoo lang en zoo dikwijls mogelijk, om den bal in het midden te raken.*

In het biljart immers, even als in de wetenschap, moet men steeds van het gemakkelijke tot het moeilijke, van het eenvoudige tot het meer samengestelde overgaan. Zelfs is het voor den eerst-beginnende raadzaam, denzelfden stoot, zij het ook honderde malen, over te maken, totdat men dien goed begrepen heeft en kent.

EFFECT MET DE QUEUE.

Eene hoofdzaak in het biljartspel, of liever, het eigenlijke mooie spel, bestaat in het spelen met effect. Om hierin eenige vorderingen te maken, moet men zich veel oefenen, en deze oefeningen zijn zoo uiteenlopend, dat wij hebben geoordeeld, niet beter te kunnen doen, dan in dit werkje eene menigte afbeeldingen te maken van stooten, zoowel eenvoudige als samengestelde, de be-

schrijving en verklaring daarbij te voegen en ze ter bestudeering aan te bevelen. Schoon het ondoenlijk zou geweest zijn, alle voorkomende stooten af te beelden, toch vertrouwen wij, dat de gekozene talrijk en verscheiden genoeg zijn, om den leerling in staat te stellen, elke soort van effect, die zich zou kunnen voordoen, te begrijpen en uit te voeren.

Intusschen moet men, bij de bestudeering en het in praktijk brengen dezer oefeningen, trachten, zooveel mogelijk een duidelijk begrip te verkrijgen van het effect, dat men door middel van de pommerans kan te weeg brengen. *Men moet leeren begrijpen, waarom men aldus en niet anders stoot.*

HET TREKKEN.

Wanneer men zijn bal beneden het middenpunt raakt, dan zal deze, zoodra hij met een anderen bal in aanraking komt, in plaats van in dezelfde richting voort te rollen, een terugtrekkend effect verkrijgen. Dit noemt men
TREKKEN.

Er bestaan evenwel verschillende wijzen van *trekken*, afhankelijk van de plaats, waar men zijn bal treft, nl. of men dien meer of minder naar beneden, of op zij treft; alsmede van de terugtrekkende kracht, door de beweging van den arm veroorzaakt.

Vele nieuwelingen verkeeren ten onrechte in den waan, dat men *hard* moet stooten om te trekken. Het tegendeel is waar; want men verkrijgt een veel beter effect door middelmatig dan door zeer hard te stooten.

De hoofdzaak is: de queue in eene horizontale richting op de biljarttafel te houden; den bal beneden het middenpunt te treffen en tegelijkertijd met den voorarm een terugtrekkende beweging te maken, die men beter gevoelen dan beschrijven kan. Indien de schouder, al is het nog zoo gering, aan deze beweging deelneemt, is het bijna onmogelijk, het effect voort te brengen. Het is waar, dat, wanneer de ballen eenigszins ver van elkander verwijderd liggen, men dan met eene zekere kracht moet stooten, om te kunnen trekken; maar

die kracht moet minder worden aangewend door de beweging van den voorarm, dan wel en hoofdzakelijk door die van het gewricht der hand. *In elk geval moet de schouder onbewegelijk blijven.*

Het nut van het trekken bestaat niet alleen daarin, dat men daardoor een anderen bal kan ontwijken, of zijn eigen bal op een gewenschte plaats tegen houden, maar ook en wel voornamelijk in het maken van eene menigte carambolages, die vroeger onmogelijk konden worden uitgevoerd, toen men nog zonder pommeransen speelde en het nut daarvan nog niet kende.

Om een bal te trekken op een anderen, die dicht genoeg daarbij ligt, is het niet noodig, veel effect van onderen te geven. Het is voldoende, zijn bal bijna in het middelpunt te treffen; want neemt men den stoot te laag, dan mist deze al te vaak de noodige kracht. Trouwens, het is eene onomstootelijke waarheid, dat dit effect hoofdzakelijk afhangt van de aandrijving door den arm, aan den bal gegeven, zoodat men de meeste bekwame spelers de mooiste

trekstooten ziet uitvoeren, zonder dat zij nochtans hun bal veel beneden het middelpunt raken. Het effect, door het terugtrekken der queue veroorzaakt, hoe wonderlijk ook in het oog van den onkundige, komt echter den goeden speler niet zoo moeielijk voor. Met een weinig oefening zelfs zal een middelmatig speler er spoedig in slagen, om dit effect met gemak, zoo niet met juistheid, voor te brengen.

Wordt er echter eene wijziging in het trekken gebracht, door het effect ter zijde, dan behoort er veel oefening toe, om hierin eenige vorderingen in maken, waarbij de bal dan noodzakelijk schuins geraakt moet worden, hetwelk voor eerstbeginnenden niet gemakkelijk is.

In dit geval voornamelijk is het een vereischte, vooral *gelijkmatig* te stooten. Het *zuiver trekken*, daarin bestaande: om een bal te noodzaken, in plaats van voorwaarts, achterwaarts te rollen, (schoon men daarin veel bronnen vindt voor mooie carambolages) moet echter in het gebruik meer beperkt zijn, dan

het effect op zij, omdat de speler daardoor zijn bal zelden goed afbrengt, en dus zijn tegenpartij te veel gelegenheid geeft, om mooie stooten en vele punten te maken.

HET EFFECT OP ZIJ.

De onervaren speler zal ondervinden, dat het niet gemakkelijk is, zijn bal op zij te raken en aldus een verlangd effect te geven. In het begin zal zijne queue meestal van den bal afglijden. Om dit te vermijden, moet hij al zijn aandacht daarop vestigen, dat hij met zijn arm geen schokkenden stoot te weeg brengt. De raad, hierboven gegeven, betreffende de onbewegelijkheid van den schouder, is meer dan in elk ander geval, hier van het grootste gewicht.

De bal zal doorgaans beter tot zijn doel loopen over den tweeden dan over den eersten band, namelijk dan, wanneer men hem dienovereenkomstig een goed en voldoende effect weet te geven. De reden daarvan is gemakkelijk te begrijpen, indien men slechts bedenkt,

dat de bal daardoor aan een tweeledige beweging is onderworpen. Immers wanneer de beweging, door den eersten stoot gegeven, hare kracht verliest, dan wordt het verder voortrollen gemakkelijk bepaald, door den bal een band te doen halen. Men moet zulks niet onopgemerkt laten, ten einde sommige carambolages, die over verscheidene banden loopen; goed te kunnen beoordeelen. Geeft men zich hiervan geene rekenschap, dan staat men somtijds verbaasd, het effect te zien voortbrengen over twee of drie banden, juist wanneer men zulks het minst verwachtte.

De geoefende speler echter gevoelt de waarde van zijn effect, en weet, aan de wijze waarop hij zijn bal raakt, reeds vooraf met zekerheid te bepalen, welken gang zijn bal zal nemen.

Het effect op zij heeft niet alleen ten doel, om de richting van den bal te wijzigen, nadat hij den band heeft gehaald, maar ook om den bal sneller te doen voortrollen. Met een middelmatigen stoot op zij zal men den bal veel meer gang kennen geven, dan

door harder te stooten, doch den bal in het middelpunt te raken. Ook kan de speler daardoor zijn eigen bal zeer snel over de biljarttafel doen rollen, zonder den bal waarop hij speelt, denzelfden gang te geven.

Deze kennis, om een bal met veel meer snelheid te doen voortrollen, dan de kracht van den stoot daaraan schijnt te geven, is een hulpbron voor een oneindig getal mooie stooten, en men maakt daardoor zonder veel moeite over vier à vijf banden carambolages, die men zonder deze keunis onmogelijk zoude kunnen uitvoeren.

Het effect op zij is tweeledig.

1. Het gewone effect, en 2. het contre-effect.

1. Het gewone effect, zijnde het meest algemeene, bestaat in den meerder of minder scherpen hoek, dien men zijn bal laat beschrijven, overeenkomstig de richting, welke de ligging van den bal vordert.

2. Het contre effect bestaat daarin: om zijn bal een tegenovergestelde richting van zijne natuurlijke gang te doen

nemen. Men begrijpt, dat dit contre-effect de natuurlijke snelheid van het voortrollen van den bal verzwakt. Maakt men dus van het contre-effect gebruik, dan is men verplicht, een meer sterken stoot met de queue te geven, dan in gewoon spel, wil men ten minste den bal genoegzamen gang geven.

De ondervinding is hierin echter de beste leermeesteres, en zal nog meer dan onze raadgevingen den maatstaf hiervoor aangeven.

HET DOORSCHIETEN.

In tegenoverstelling van hetgeen wij boven betreffende het trekken gezegd hebben, is het duidelijk, dat, om een bal in zijn natuurlijke of eerst gegeven richting te doen voortrollen, nadat hij met een anderen bal in aanraking is gekomen, men hem *boven* zijn middelpunt moet treffen, en de queue los in plaats van stevig in de hand moet houden. Het is echter geen vereischte, om den bal geheel van boven te raken; zelfs is dit, wegens het *ketsen*, wel

eenigszins af te raden. Het is voldoende, wanneer men zorg draagt, den arm goed vrij te houden, terwijl men stoot. Trouwens daar men, na het doorschieten, ook somtijds nog een band wil halen, zou het, zonder gevaar van te ketsen, bijna onmogelijk zijn, den bal op zijde en gelijktijdig van boven te treffen.

Met een goeden stoot der queue echter zal men, door den bal eenvoudig boven het middelpunt te treffen, het verlangde effect verkrijgen.

HET SPRINGEN.

De ballen kunnen somtijds zoodanig op de biljarttafel liggen, dat men geen carambolage kan maken, zonder zijn bal te doen springen.

Voornamelijk is dit het geval, wanneer de ballen op *eene* lijn liggen.

Om het effect van springen ten uitvoer te brengen, heft men den arm een weinig op, treft den bal op den kop en geeft een stompenden stoot. Velen spelen te hard, om dit effect te verkrijgen, en daardoor springt de bal over den band heen.

Wanneer men den bal goed op den kop weet te treffen, dan is het voldoende met middelmatige kracht te stooten, om hem en wel in alle richtingen te doen opspringen

Door oefening leert men ook nog met het springen gelijktijdig eenig effect op zijde te geven, waardoor men soms de vreemdsoortigste carambolages maakt.

HET MASSEEREN.

Het gebeurt wel eens, dat de ballen zoodanig op het biljart liggen, dat het den speler onmogelijk is, zijn eigen bal te trekken, door hem van onderen te raken. In dit geval kan men hetzelfde effect verkrijgen, door den bal van boven *bijna* loodrecht op den kop te treffen en stompend of eenigszins trekkend te stooten. Ook kan men, zonder dat het zelfs noodig is veel kracht aan te wenden, zijn eigen bal door dit middel met groote snelheid over de geheele lengte van het biljart doen terugrollen. Dit doet men voornamelijk, wanneer de ballen zeer dicht bij elkander liggen.

Wij hebben gezegd, dat men den bal *bijna* loodrecht moet treffen, en inderdaad, raakte men hem juist op den kop, dan zou hij, in plaats van achterwaarts te rollen, onbewegelijk op zijne plaats blijven liggen.

Door het masseeren kan men ook nog een ander doel bereiken, namelijk: men kan daardoor zijn bal tot op zekeren afstand doen voortrollen en daarna langs denzelfden weg doen terugkeeren, zonder dat hij den band heeft geraakt. Zoo ook kan men, door het masseeren, zijn bal buitengewoon kromme lijnen laten beschrijven.

HET KLOSSEN.

Wanneer een bal vlak tegen den band ligt, en men hem met een anderen bal raakt, dan is hij aan twee schokken onderworpen. Den eenen ontvangt hij van den bal, die hem treft, en den anderen van de weerkaatsing, door den band, tegen welke hij ligt, te weeg gebracht.

Dit noemt men *klossen*. Het spreekt

van zelve, dat men, om te klossen, den bal *vol* moet raken, zoodanig namelijk, dat er eene weërkaatsing ontstaat, daar de bal anders niet zou klossen. Het is duidelijk, dat de bal, die tegen den band ligt, de weërkaatsing, welke hij van dezen ontvangt, overbrengt op den bal des spelers. Naarmate nu de eerstgenoemde bal al dan niet geheel vol geraakt wordt, naar die mate zal de bal des spelers min of meer langs denzelfden weg, welke hij heeft afgelegd, worden teruggestooten, hetwelk men wel in acht dient te nemen, om het juiste effect, dat men door den klos verkrijgt, te kunnen berekenen.

Wil men zijn bal door middel van den klos doen terugkeeren, dan moet men zeer zacht stooten, doch er op letten, dat men zijn bal van anderen rake.

Heeft men zijn eigen bal echter van boven geraakt en met kracht voortgedreven, dan zal hij wel door de weërkaatsing voor een gedeelte langs den afgelegden weg terugkeeren, doch daarna weder zijne eerst ontvangen richting aannemen en den band treffen.

Het is van groot belang, in aanmerking te nemen, dat, wanneer de speler zijn bal ter zijde raakt, de klos zoodanigen invloed op den af te leggen weg uitoefent, dat de bedoelde bal dan eene richting neemt, juist tegenovergesteld aan die, welke hij zou moeten nemen overeenkomstig het effect, hem door het stooten ter zijde gegeven. Wanneer men derhalve zijn bal na de weërkaatsing nog een band wil doen halen, dan moet men hem *rechts* treffen, om hem *links*, en *links* om hem *rechts* te doen terugkomen.

FIG. 1. *Zijn bal goed van onderen raken, met kracht terug trekken, en een tamelijken stoot geven.*

Daar de bal van den speler dicht genoeg ligt bij dien, waarop gespeeld wordt, kan hij, zonder een buitengewoon krachtigen stoot, gemakkelijk de gansche lengte van het biljart terugrollen. De moeilijkheid van het terugtrekkende effect der queue bestaat inderdaad niet in de meerder of miuder lange baan, die de bal van den speler doorloopt. wanneer hij terug rolt, maar staat in directe verhouding tot den afstand der beide ballen van elkander.

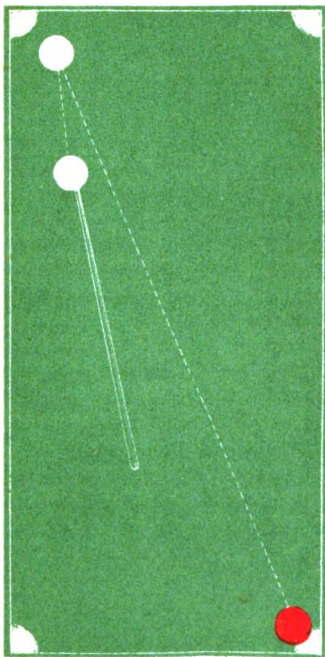


FIG. 1.

FIG. 2. *Zijn bal een weinig beneden het middelpunt en een weinig links raken.*

Om dezen stoot uit te voeren, is het niet noodzakelijk, zijn bal zeer laag te raken; men moet den stoot slechts goed aanbrengen, en zich nauwkeurig reenschap geven van den noodigen graad van effect, om juist op den bal terecht te komen. In al deze soorten van carambolages, waarin men onmiddellijk en precies van den eenen bal op den anderen moet komen, moet de ondervinding leeren, welken graad van effect men moet aanbrengen. Door een weinig minder of meer effect mist men de carambole.

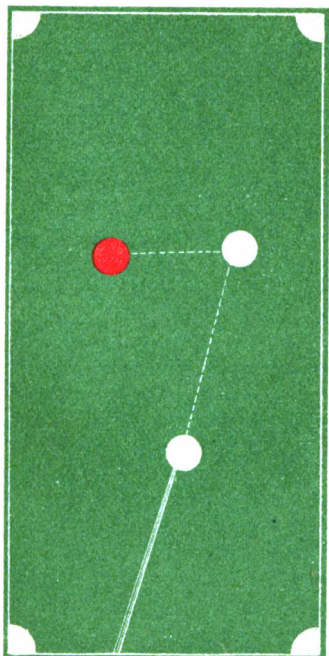


FIG. 2.

FIG. 3. *Zijn bal van onderen en een weinig links raken.*

Bij dezen stoot moet het effect nauwkeuriger bepaald worden dan bij den vorigen. Het is voldoende, middelmatig (dat is: niet te hard) met de queue te stooten, mits men slechts, door de trekkende beweging van den voorarm, zijn bal een achteruitgaande richting weet te geven.

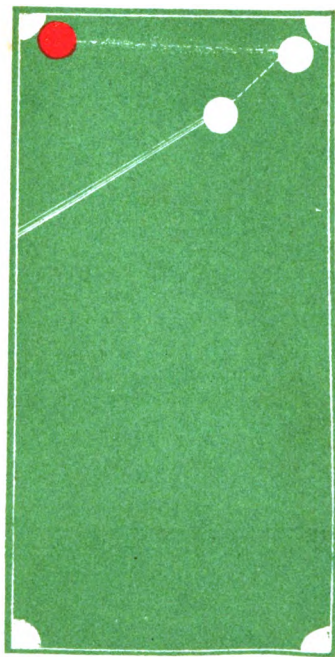


FIG. 3.

FIG. 4. *Zijn bal een weinig van onderen met links effect raken, en juist tusschen den band en den bal spelen.*

Bij dezen stoot moet men eerst den band en daarna den bal raken. Is, in dit geval, het links effect goed aangebracht, dan zal men niet alleen caramboleeren, maar wordt ook de bal, waarop men speelt, schoon hij tegen den band ligt, in den zak gestooten.

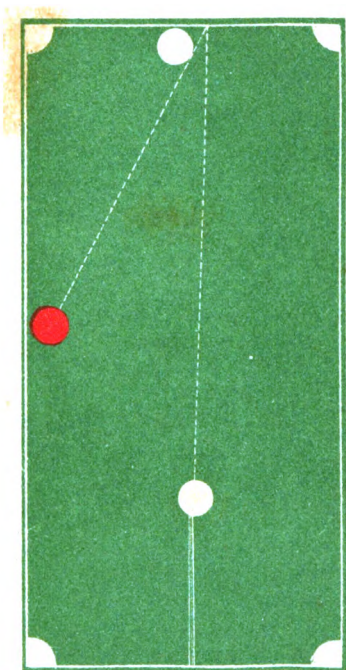


FIG. 4.

FIG. 5. *Zijn bal goed van onderen en zeer weinig rechts raken, met alle mogelijke kracht trekken, door middel van de weêrhoudende kracht van den voorarm, en een sterken stoot aan de queue geven.*

Dit is een stoot, welke de meeste kracht van den arm en de meeste energie in het effect vereischt, daar hij niet kan worden uitgevoerd dan door zeer krachtig te spelen, opdat de bal, met snelheid over het biljart rollende, zoo min mogelijk van zijn terugrollende beweging (die daarop door het van onderen raken is aangebracht) verlieze, welke beweging hij op het oogenblik, dat hij den anderen bal raakt, noodzakelijk moet aannemen.

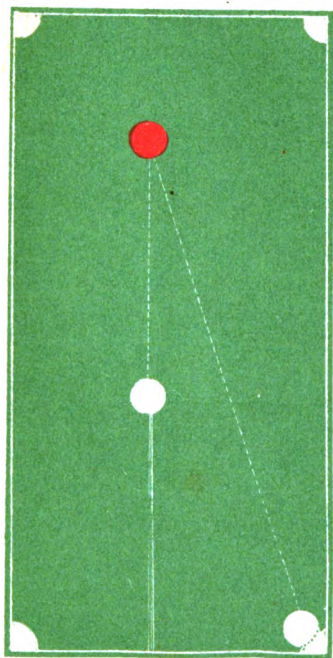


FIG. 5.

FIG. 6. *Zijne queue op het blad van het biljart steunen, en aan zijn bal een ligten schok geven, zoodanig, dat men hem doe opspringen en caramboleeren*

Men kan van dezen stoot gebruik maken, wanneer de ballen te dicht bij elkander liggen, om op een andere wijze te kunnen caramboleeren.

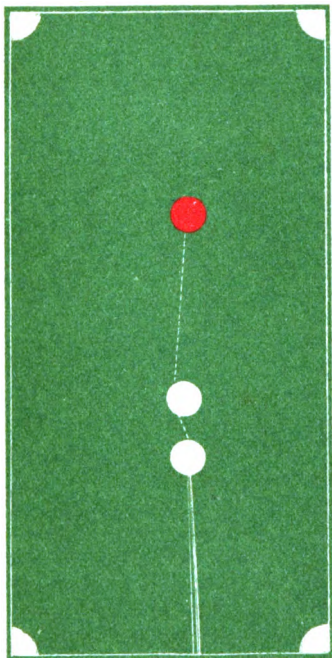


FIG. 6.

FIG. 7. *Zijn bal een weinig beneden het middelpunt, en links raken, en den stoot met kracht aanbrengen.*

Daar het effect op een grooten afstand wordt aangebracht, dient ook met kracht te worden gespeeld. Hier doet zich echter een andere moeilijkheid voor. Het effect van onderen wordt gewijzigd door het effect ter zijde, dat zijn invloed op den band uitoefent. Het gevaar in dezen en al dergelijke stooten bestaat daarin, dat de bal zich somtijds onttrekt aan de richting, die men daaraan denkt te geven, daar hij op zoodanige oppervlakte getroffen wordt, dat hij al zeer ligt van onder de queue kan wegsnellen.

De eerste, of voornaamste voorwaarde om dezen valschen stoot te vermijden, is *zuiver en vrij, zonder aarzeling noch beweging van den schouder, te stooten*. Het is bij deze soort van stooten ook aan te bevelen, om, alvorens dezen ten uitvoer te brengen, zijne pommerans nauwkeurig met krijt te bestrijken.

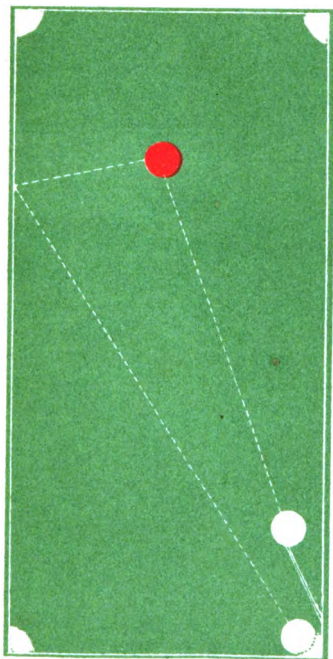
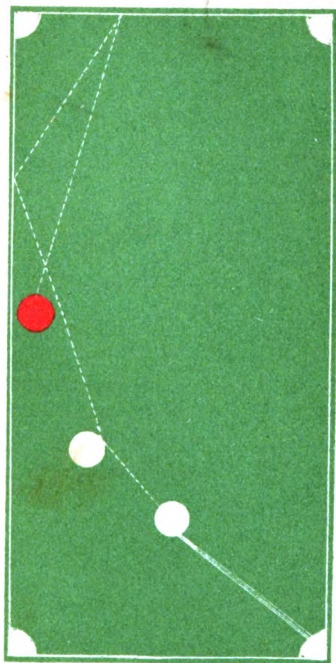


FIG. 7.

FIG. 8. *Zijn bal in het middelpunt
mel links effect raken, overeenkomstig
fig. 50.*



2.

FIG 8.

FIG. 9. *Zijn bal een weinig beneden het middelpunt, met effect ter linkerzijde raken, en middelmatige kracht aanbrengen.*

Bij dezen stoot moet men hoofdzakelijk op het effect ter zijde zijne aandacht vestigen. Is dit goed aangebracht, dan zal men inderdaad verbaasd staan over de snelheid, waarmee de bal door het raken van den band terug rolt.

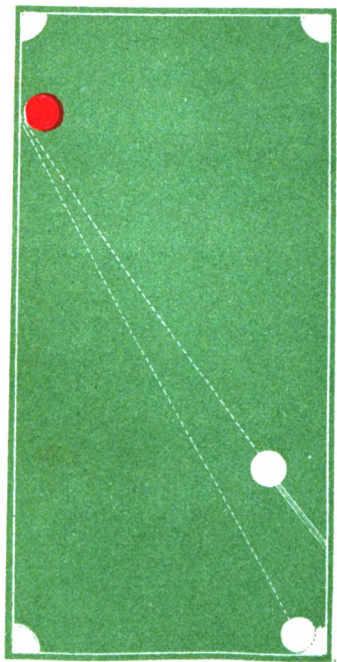


FIG. 9.

FIG. 10. *Zijn bal van boven op $\frac{3}{4}$ vol raken; de queue los houden.*

Deze stoot heeft ten doel, om zijn bal te doen *doorschieten*, dat is: om hem te noodzaken, in dezelfde richting voort te rollen, nadat hij een anderen bal geraakt heeft. Deze stoot is nog al moeilijk; niet zoozeer wegens het doorschieten, hetwelk men verkrijgt door juist te stooten, zooals is aangegeven, dan wel wegens het juiste punt, waar men den anderen bal moet raken, om te kunnen caramboleeren. Immers, als men slechts een weinig te vol of te fijn raakt, mist men de richting. Hier leert alleen de ondervinding.

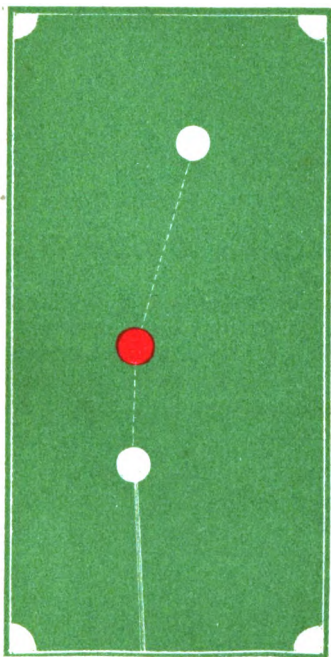


FIG. 10.

FIG. 11. *Zijn bal van boven raken ; los stooten ; links effect.*

Dezelfde stoot met de queue als in de voorgaande, alleen gewijzigd door het effect ter zijde, hetwelk op den band moet werken. De stooten van deze soort zijn zeer verrassend en kunnen dikwijls voorkomen.

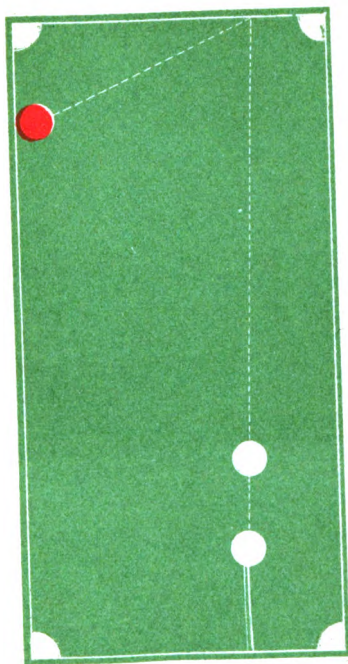


FIG. 11.

FIG. 12. *Zijn bal van boven raken ; los stooten ; links effect.*

Weder dezelfde stoot als de voorgaande. Daar hier de ballen tegen den band liggen, heeft het effect nog zijne volle werking en niets van zijn kracht verloren, waardoor het verrassend is te zien, met welk eene snelheid de bal voortrolt.

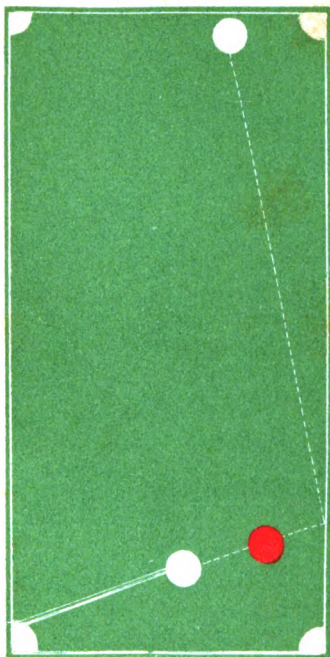


FIG. 12.

FIG. 13. *Zijn bal in het midden raken, met rechts effect.*

De bal, op welken gespeeld wordt, half bal raken rechts.

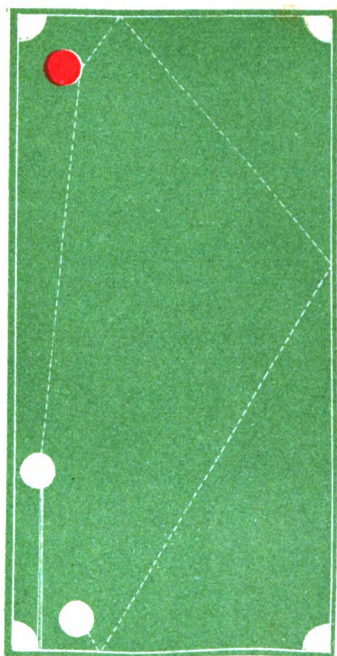


FIG. 13.

FIG. 14. *Zijn bal hoog raken met rechts effect, sterk stooten.*

De bal, op welken gespeeld wordt, moet dun geraakt worden om niet te klossen.

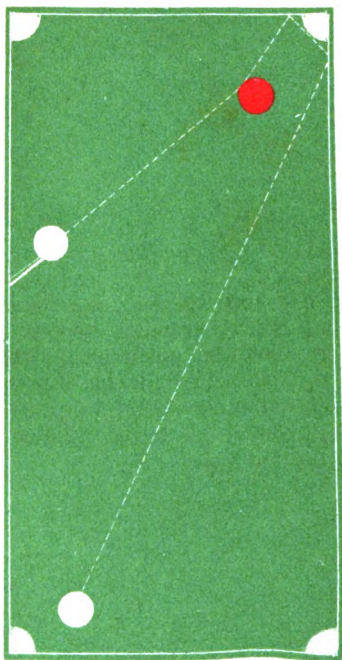


FIG. 14.

FIG. 15. *Zijn bal hoog raken, links effect geven.*

De bal, op welken gespeeld wordt, half bal raken, krachtig stooten.

Deze stoot kan ook gemaakt worden, door zijn bal van onderen te raken, de bal, op welken gespeeld wordt, dun te raken, zonder krachtig stooten; het effect ook links.

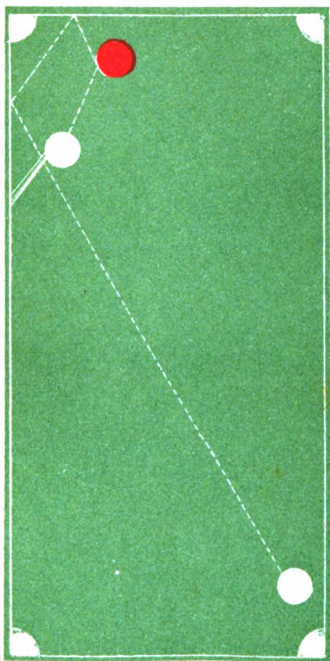


FIG. 15.

FIG. 16. *Zijn bal in het middelpunt met rechts effect raken.*

Deze stoot is zeer eenvoudig en bestaat alleen daarin, om den bal, waarop men speelt, fijn te raken en zijn eigen bal een goeden gang te geven.

Deze carambolage wordt in het algemeen direct of over een enkelen band gespeeld. Men verwacht dus niet, dat die over 4 banden gezocht worde; en juist dit onverwachte geeft daaraan nog meer verdienste. Overigens is de loop over de banden hier bijna natuurlijk, en de carambolage even zeker op deze wijze, als bij het spelen van den eenen bal direct op den anderen.

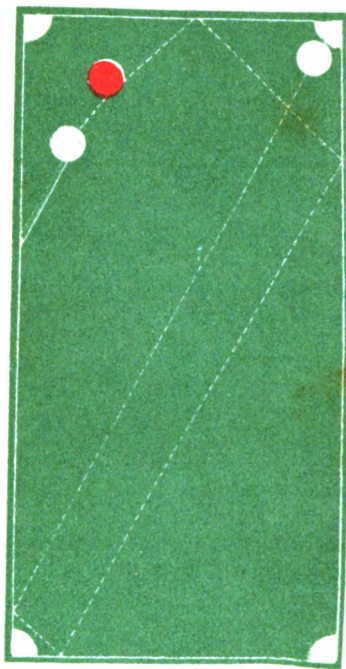


FIG. 16.

3.

FIG. 17. *Zijn bal van onderen ter linkerzijde raken, ten einde rechts terug te komen, nadat hij een band heeft geraakt.*

Deze stoot verdient onze aandacht, daar hij op het eerste gezicht in strijd schijnt te zijn met de gewone regelen van het effect ter zijde.

Men zou inderdaad denken, dat, om zijn bal rechts op den band te doen gaan, men rechts zou moeten stooten. Men neme evenwel in aanmerking, dat, door het terugtrekkend effect, het effect ter zijde altijd wordt omgekeerd. In dit geval moet men dus altijd zijn bal rechts treffen, om links effect op den band, en links, om dit effect rechts te verkrijgen. Deze grondregel geeft ook de verklaring aan den stoot van den klos, zooals wij later in fig. 29 en 30 zullen zien.

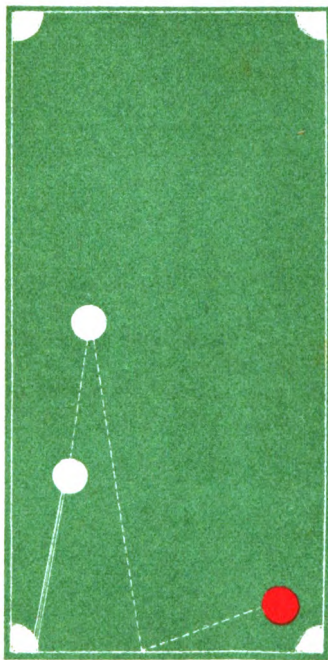


FIG. 17.

FIG. 18. *Zijn bal hoog raken, met rechts effect.*

De bal, op welken gespeeld wordt, bijna half bal raken.

Ook deze carambole wordt even als de volgende met contre-effect verricht.

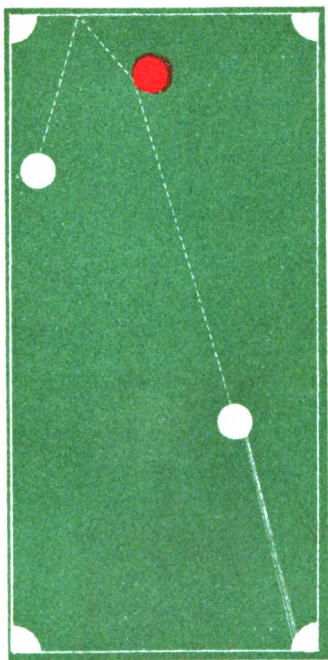


FIG. 18.

FIG. 19. *Zijn bal hoog raken, met links effect.*

De bal, op welken gespeeld wordt, moet dun geraakt worden.

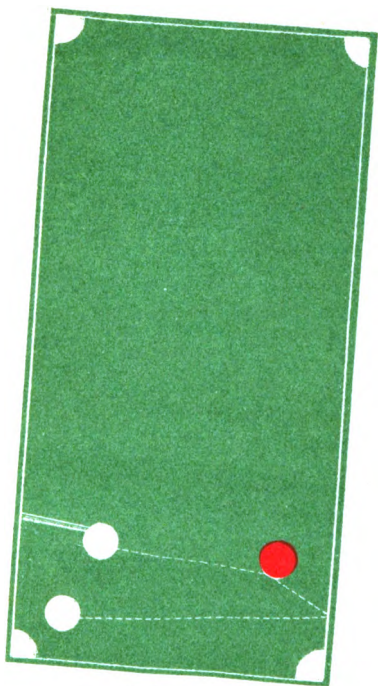


FIG. 19.

FIG. 20. *Zijn bal in het middelpunt, een weinig rechts, met middelmatige kracht, raken.*

Deze stoot over 4 banden bewijst, welk groot hulpmiddel het effect ter zijde aanbiedt, ten einde een bal zeer veel gang te geven, wanneer men over verscheiden banden caramboleert.

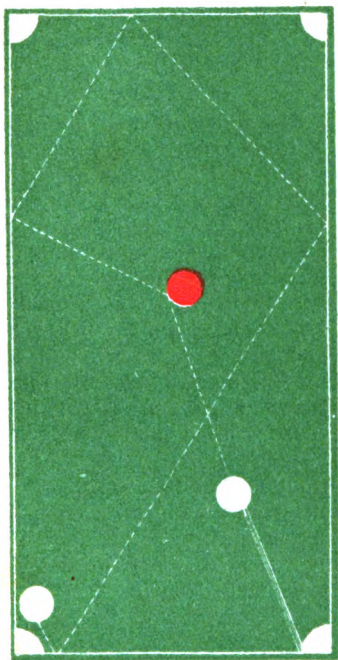


FIG. 20.

FIG. 21. *Zijn bal van onderen een weinig links raken, en een zekere kracht aan den stoot der queue geven.*

Behalve voor het effect van onderen, hetwelk voor dezen stoot noodig is, en waarvan men den maatstaf moet in acht nemen, is het ook noodig, zijn bal een weinig links te raken. Inderdaad dient men op te merken, dat het effect ter zijde niet enkel bestemd is, om op den band te werken, maar ook om den loop van den bal nauwkeurig te wijzigen, vóórdat hij den band heeft bereikt.

Bij dezen stoot, b. v. heeft de bal een kromme lijn te beschrijven om te caramboleeren, en het daartoe benoodigd effect verkrijgt hij door de om-draaiing, die te weeg wordt gebracht bij het ter zijde treffen.

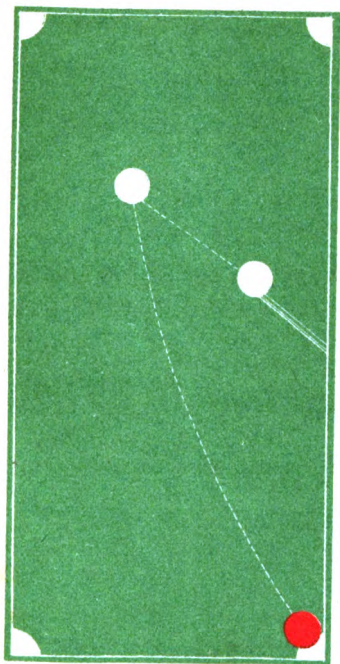


FIG. 21.

FIG. 22. *Zijn bal in het midden een weinig rechts raken en op den eersten band spelen.*

Gelijksoortige stoot als die in fig. 5 is beschreven, met dit onderscheid, dat het effect over twee banden werkt.



FIG. 22.

FIG. 23. *Zijn bal van boven raken; links effect; de queue los houden; sterk stooten; den bal, die tegen den band ligt, op $\frac{3}{4}$ vol raken.*

Om dezen stoot uit te voeren, moet men niet alleen zijn bal goed van boven raken, maar den arm ook zeer vrij bewegen. Neemt men deze voorwaarden in acht, dan zal de bal van den speler, nadat hij den bal, die tegen den band ligt, geraakt heeft, zich van den band verwijderen, dan plotseling terug komen, hem treffen, en zijn gang vervolgen.

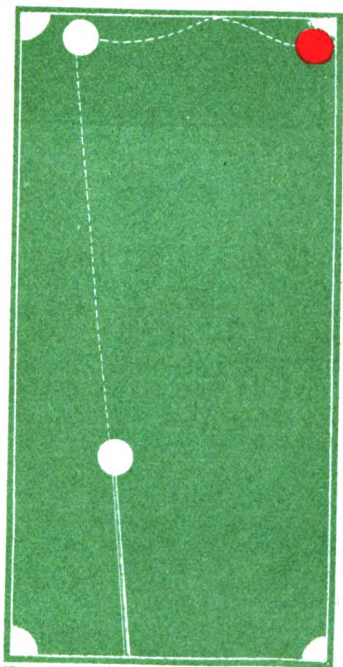


FIG. 23.

FIG. 24. *Zijn bal van onderen, met rechts effect en veel kracht raken.*

Hier moet het effect op een grooten afstand zijn invloed nitoeffenen; het is dus onvermijdelijk, om een krachtigen stoot met de queue te geven, omdat de gang vertraagd wordt door het effect van onderen.

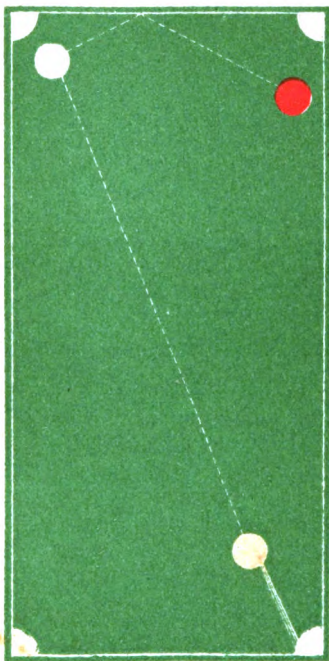


FIG. 24.

4.

FIG. 25. *Zijn bal een weinig boven het middelpunt raken; den arm een weinig opheffen en een middelmatigen stoot geven.*

Deze stoot heeft ten doel, om zijn bal te doen springen, zoodanig, dat hij den anderen bal bereikt, ten einde te kunnen caramboleeren.

Men zal gemakkelijk daartoe gera-
ken, door den arm een weinig op te
heffen, zijn bal op den kop te treffen
en de queue nog al stevig vast te hou-
den. Het moeilijkste is, om de juiste
maat te weten, en het effect niet zoo-
danig aan te brengen, dat zijn bal over
den anderen heen springt, zonder dien
te treffen.

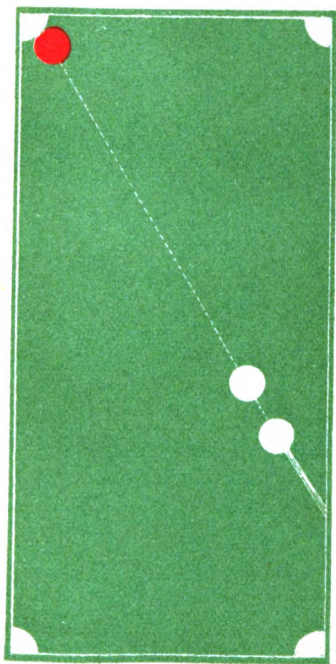


FIG. 25.

FIG. 26. *Zijn bal van boven raken ; den arm opheffen, en rechts effect aanbrengen.*

Dezelfde stoot als de voorgaande, met dit onderscheid, dat men door het effect ter zijde een band haalt.

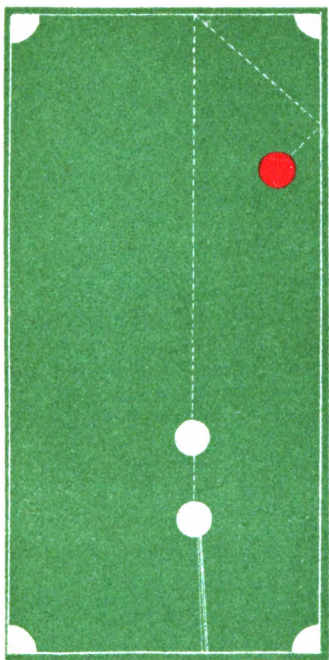


FIG. 26.

FIG. 27. *Zijn bal van boven raken ;
den arm opheffen ; links effect geven.*
Gelijk de vorige. Effect op den tweeden
band.

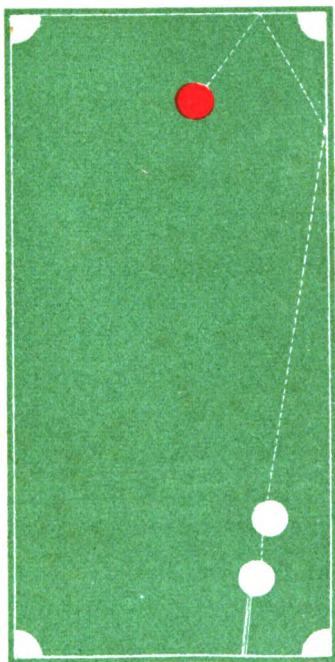


FIG. 27.

FIG. 28. *Zijn bal een weinig beneden het middelpunt met effect ter rechterzijde raken.*

Het effect ter zijde geeft altijd een zekere vlugheid, gelijk men reeds in fig. 9 heeft kunnen zien, wanneer men op een bal speelt, die tegen den band ligt.

Ook hier zal het niet moeilijk vallen, door het effect ter rechterzijde, den grooten band en vervolgens de andere banden te halen, om te caramboleeren. Men moet evenwel met eenige kracht stooten, en niet verzuimen, zijn bal eenigszins van onderen te raken, hetwelk noodzakelijk is, wanneer men zijn bal, spelende op een bal tegen den band, gang wil geven; anders zou de kracht verbroken zijn, gelijk in fig. 23 te zien is.

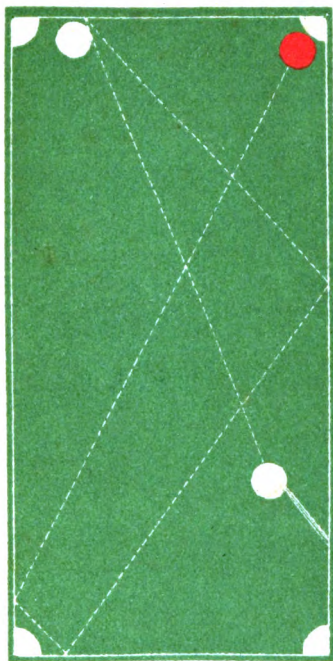


FIG. 28.

FIG. 29. *Zijn bal van onderen raken; links effect geven, om rechts op den grooten band te komen.*

Hier, even als in fig. 17, wordt het effect ter zijde omgekeerd; derhalve is dezelfde uitlegging hier van toepassing.

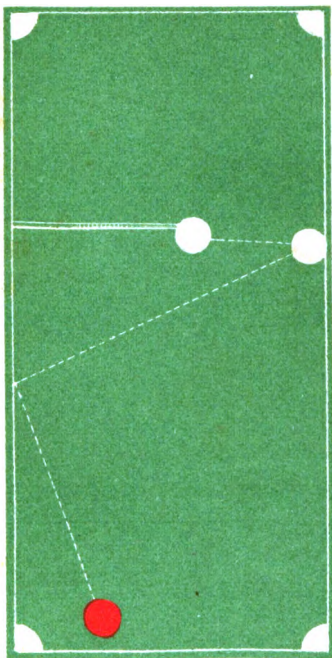


FIG. 29.

FIG. 30. *Zijn bal van onderen raken ; rechts effect geven , om links op den kleinen benedenband terug te komen ; een weinig hard spelen.*

Deze stoot is gelijk de voorgaande ; wij hebben er hem slechts bijgevoegd , om den regel , waarop hij gegrond is , des te duidelijker te maken , daar men dien regel goed moet kennen , om eene menigte soortgelijke stooten goed te kunnen uitvoeren.

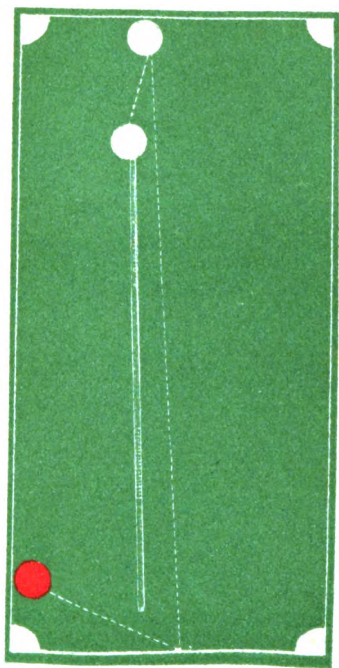


FIG. 30.

FIG. 31. *Zijn bal van onderen raken ; sterk stooten met links effect.*

Deze stoot moet een klos veroorzaken van de eerste op den tweeden bal, deze tweede bal moet dik geraakt worden.

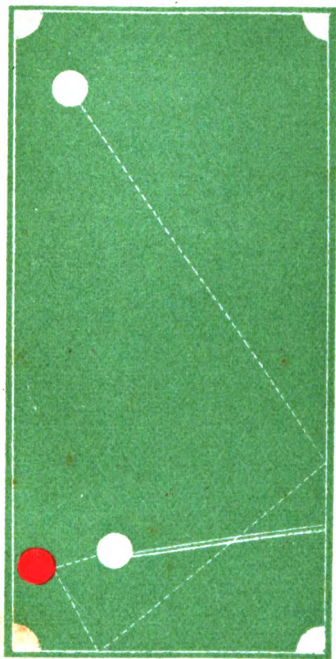
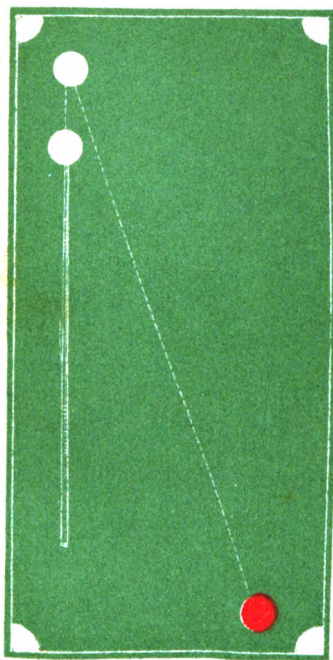


FIG. 31.

FIG. 32. *Zijn bal op den kop raken ; den arm bijna loodrecht houden.*

Daar de ballen te dicht bij elkander liggen om te kunnen trekken, zal men hetzelfde doel bereiken, door den bal op den kop te treffen en een achterwaartsche beweging te geven, overeenkomstig die, welke men door het effect van onderen, verkrijgt.

Wanneer de ballen aldus bij elkander liggen, behoeft men slechts middelmatig te stooten, om zijn bal op een grooten afstand te doen achteruitgaan.



5.

FIG. 32.

FIG. 33. *Zijn bal een weinig beneden het middelpunt met effect ter rechterzijde raken.*

Deze stoot heeft veel overeenkomst met dien van fig. 53; daar echter de afstand, om den eersten band te halen, hier grooter is dan in fig. 53, moet men de queue ook steviger vast houden, en tegelijker tijd aan het effect ter zijde meer kracht geven, daar deze onder het rollen noodzakelijk moet vermindern.

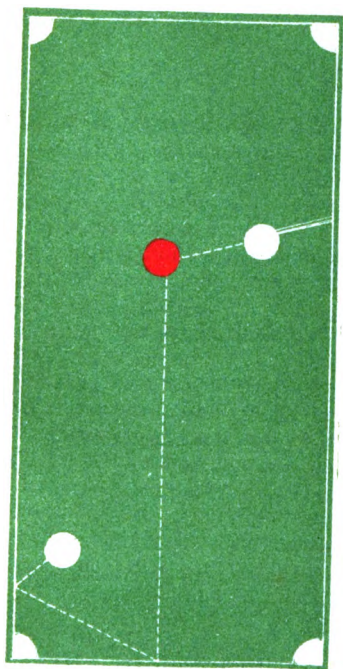


FIG. 33.

FIG. 34. *Zijn bal goed links raken; den arm wat opheffen, alsof men den bal wilde pikken, en met zekere kracht stooten.*

Het doel van dezen stoot is om den bal van zijn natuurlijke richting te doen afwijken, en hem te noodzaken, een kromme lijn te beschrijven.

Men zal daartoe gemakkelijk geraken, door het effect binnenwaarts goed aan te brengen, en den arm een weinig op te heffen. De bal, aanvankelijk door den drang van den stoot voortgedreven, zal zich eenigszins van de rechte lijn verwijderen, vervolgens, zoo wat in het midden zijner baan, zal hij weder gehoorzamen aan het binnen effect, dat men hem gegeven heeft en de aange-
wezen richting aannemen.

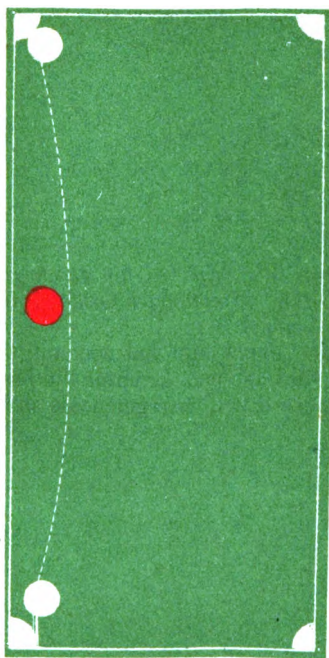


FIG. 34.

FIG. 35. *Zijn bal op den kop raken ; den arm zeer hoog houden ; links effect aanbrengen.*

Men moet zijn bal zoodanig massee-
ren, dat hij een kromme lijn beschrijft,
volgens dezelfde regelen als in fig. 34.

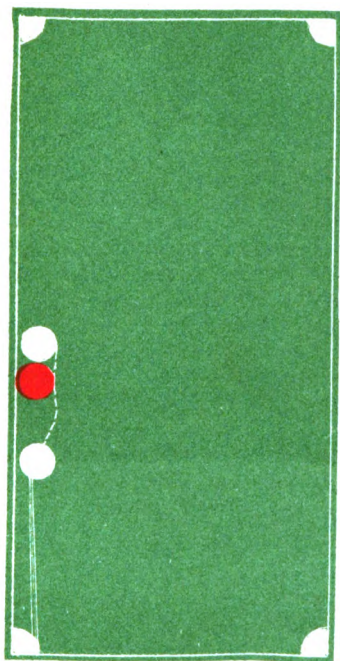


FIG. 35.

FIG. 36. *Zijn bal in het middelpunt, met effect aan de linkerzijde, raken*

Schoon men voor dezen stoot zijn bal een weinig moet trekken, ten einde den hoek om den zak te vormen, zoo is er echter niets toe noodig, dan den bal goed te duwen; want indien men zijn effect van onderen zou geven, zou men zijn bal te veel tegenhouden, en moeite hebben, om hem de aangewezen baan met de noodige snelheid te doen doorloopen. Het effect ter zijde daarentegen, goed aangebracht, zal den bal een snellere vaart geven.

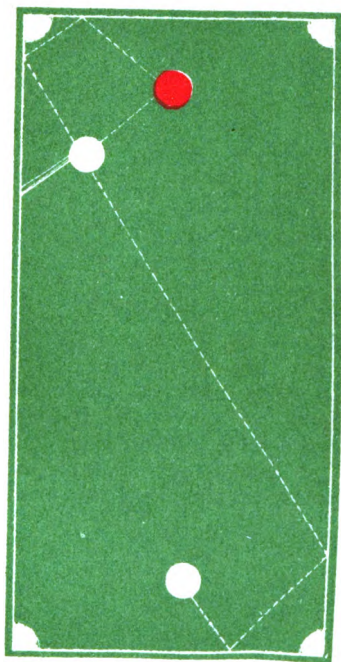


FIG. 36.

FIG. 37. *Zijn bal in het midden raken; gewoon stooten, met links effect.*

Alweder een contre effect, daarin bestaande, om, zoo als men ziet, vierkants gewijze op den rooden bal te komen. De moeilijkheid in dezen stoot bestaat in de juiste verhouding, die men aan het effect moet geven. Voor hen, die nog niets van het contre-effect begrijpen, is het verrassend te zien, hoe deze bal een omgekeerde richting neemt, daar zij verwachten, dat hij juist een tegenovergestelden loop zou nemen.

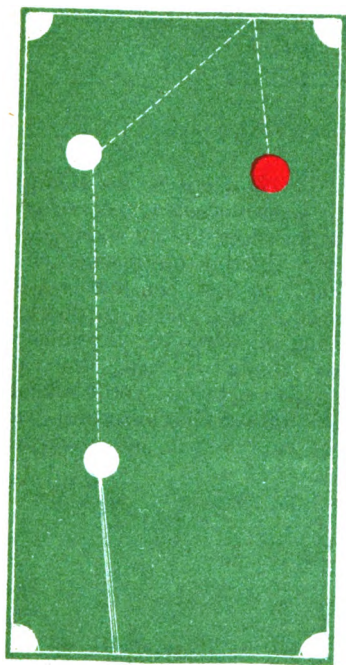


FIG. 37.

FIG. 38. *Zijn bal in het middelpunt raken ; gewoon stooten , met rechts effect.*

Dezelfde stoot als de voorgaande. Alleen valt hierbij op te merken, dat, wanneer, bij het contre effect, de bal een groote baan heeft te doorloopen, men nog al hard met de queue moet stooten, omdat de bal, die van zijn natuurlijke richting wordt afgebracht, als het ware eenigszins wordt tegengehouden en veel van zijn vluggen gang verliest.

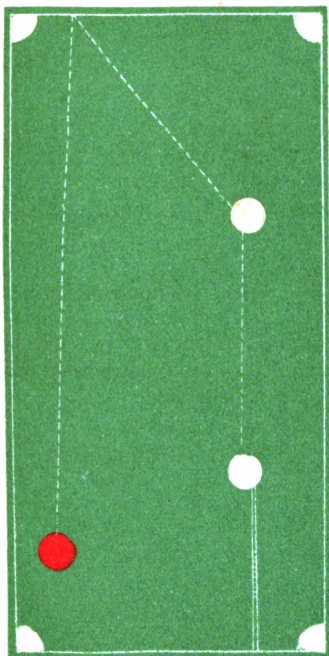


FIG. 38.

FIG. 39. *Zijn bal hoog raken, veel rechts effect en veel kracht geven.*

De speelbal beschrijft in den hoek een W, een der interessantste voorbeelden van het contre-effect.

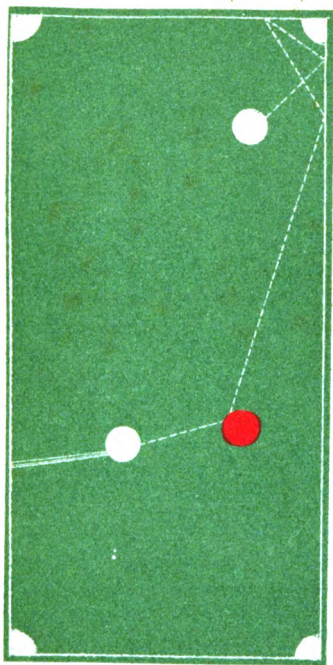


FIG. 39.

FIG. 40. *Zijn bal van boven raken ; zoo los mogelijk de queue houden ; hard stooten.*

Deze stoot, die het natuurlijk gevolg is van het effect van boven, is zeer aardig, waarom wij hem hierbij geplaatst hebben; schoon er niet veel praktijk toe behoort.

Indien de bal goed van boven geraakt en de queue los gehouden wordt, dan ziet men dezen bal, na den schok, dien hij verkrijgt, door den bal, die tegen den band ligt, zich tot op zekeren afstand verwijderen, vervolgens (een oogenblik door een anderen bal tegengehouden) terstond weder met snelheid op den band terugkomen.

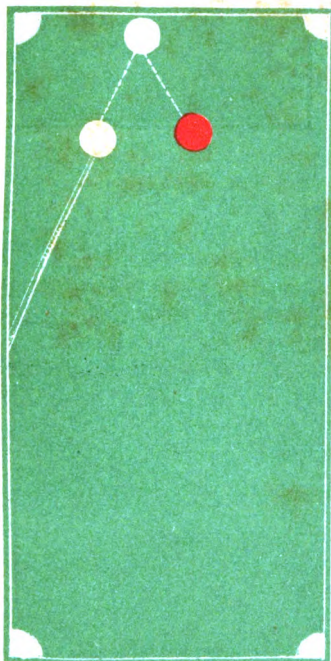


FIG. 40.

6.

FIG. 41. *Zijn bal van onderen raken; links effect geven, sterk stooten.*

De bal, op welken gespeeld wordt, moet tegen den korten band liggen.

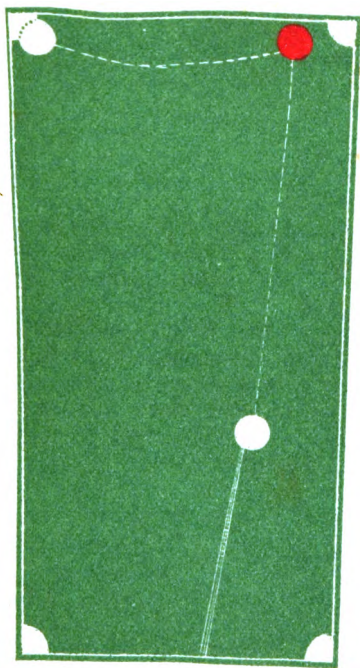


FIG. 41.

FIG. 42. *Zijn bal een weinig beneden het midden raken; effect ter linkerzijde, en middelmatige kracht aanbrengen.*

Deze stoot is overeenkomstig fig. 9, en heeft niets bijzonders, dan dat het effect met meerdere of mindere snelheid op den tweeden band wordt overgebracht.

Op een biljart met 6 zakken is 't een vierstoot.

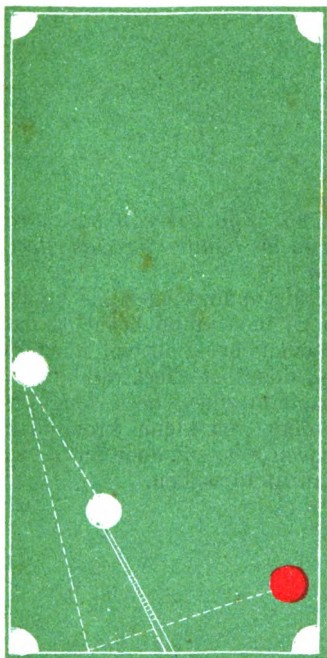


FIG. 42.

FIG. 43. *Zijn bal van boven raken ; de queue los houden ; rechts effect aanbrengen.*

Dezelfde opmerkingen als bij fig. 23. Alleen zij men er op bedacht, dat men den rooden bal half vol moet raken, en dat, door het effect van boven, men den band in zijn geheele lengte volgt, 't zij door een kleine kromme lijn te beschrijven, 't zij door er zelfs bijna niet van af te wijken.

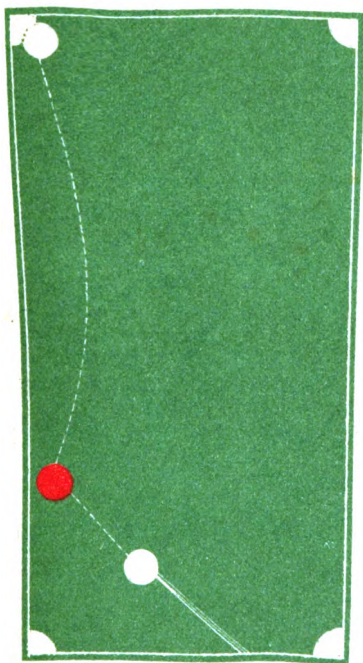


FIG. 43.

FIG. 44. *Zijn bal van boven raken ; los stooten ; links effect geven.*

Daar de stoot met de queue evenals in den vorigen wordt aangebracht, zal men ook hetzelfde resultaat verkrijgen, dat wil zeggen: men volgt den band, schoon de bal, waarop gespeeld wordt, wel 2 à 3 duimen van den band verwijderd ligt.

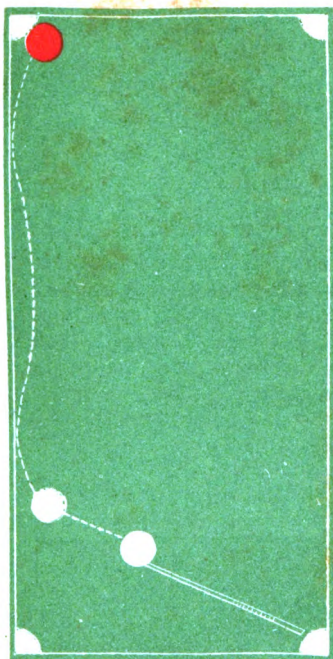


FIG. 44.

FIG. 45. *Zijn bal in het middelpunt raken; vast stooten; rechts effect aanbrengen.*

In dezen stoot is niets op te merken, dan de meerdere of mindere kracht, die men aan het effect ter zijde moet geven.

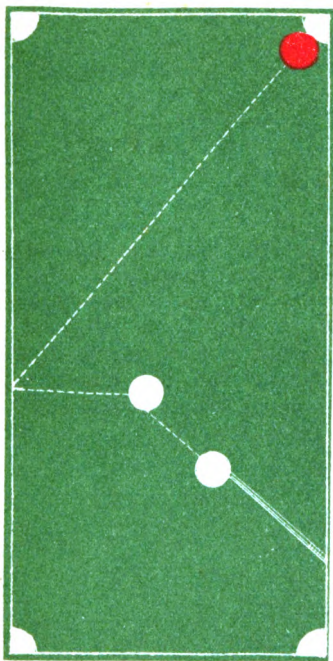


FIG. 45.

FIG. 46. *Zijn bal van onderen raken; middelmatig stooten.*

Daar de bal, op welken gespeeld wordt, tegen den band ligt, zal die van den speler, zonder moeite over de geheele lengte van het biljart terug komen, zoo hij slechts een weinig van onderen geraakt wordt.

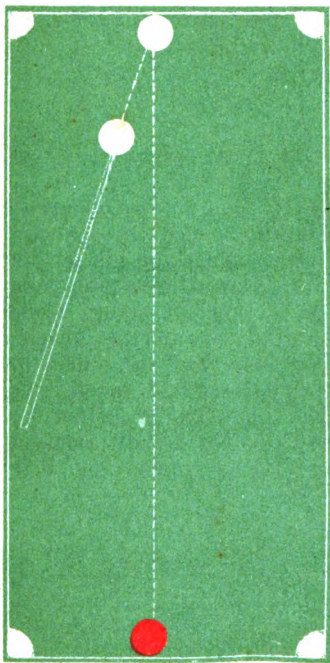


FIG 46.

FIG. 47. *Zijn bal van onderen raken; middelmatig stooten.*

Dezelfde opmerking als bij den voorgaanden stoot. Hier echter komt men niet in directe lijn terug, zoodat men nauwkeurig acht dient te geven op het juiste punt, waar men den bal, die tegen den band ligt, moet treffen, opdat deze, door den weêrstoot, aan den bal van den speler die richting geve, welke hij noodig heeft, om te kunnen caramboleeren.

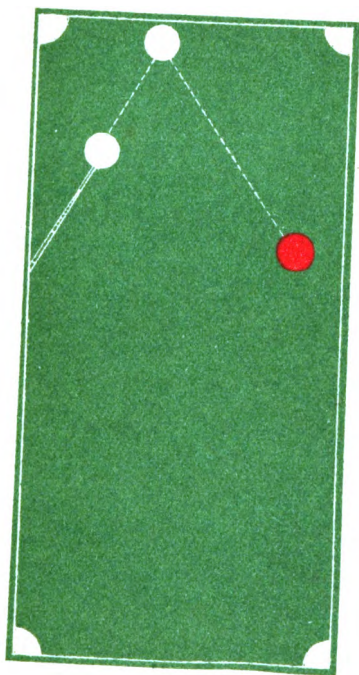


FIG. 47.

FIG. 48. *Zijn bal in het middelpunt een weinig rechts raken.*

Deze stoot is van denzelfden aard als die op fig. 28; dus zijn hierbij gelijke opmerkingen in acht te nemen.

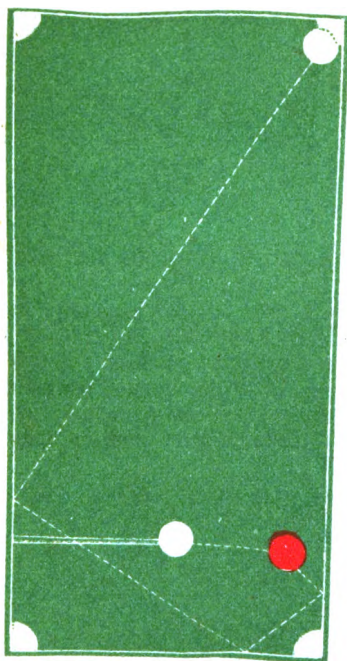


FIG. 48.

7.

FIG. 49. *Zijn bal in het middelpunt met links effect raken.*

Men ziet in dezen stoot, dat men den bal noodzaakt, in plaats van in zijn natuurlijke, juist in een tegenovergestelde richting terug te rollen. Dit wordt contre-effect genoemd, zooals wij zulks reeds vroeger hebben opgemerkt.



FIG. 49.

FIG. 50. *Zijn bal links, in het midden, raken.*

Dit effect is gelijk aan het voorgaande, alleen met dit onderscheid, dat het zijn werking op den tweeden band uitoefent.

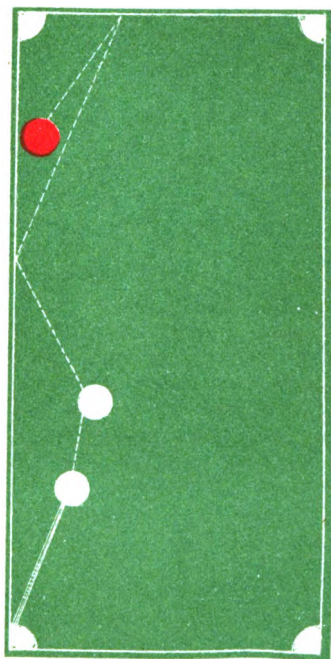


FIG. 50.

FIG. 51. *Zijn bal in het midden raken en den band halen.*

Deze stoot is eenvoudig. Men behoeft slechts te weten, op welk punt men den band moet halen, om door dezen verder gestooten te worden naar den bal, op welken men spelen wil.

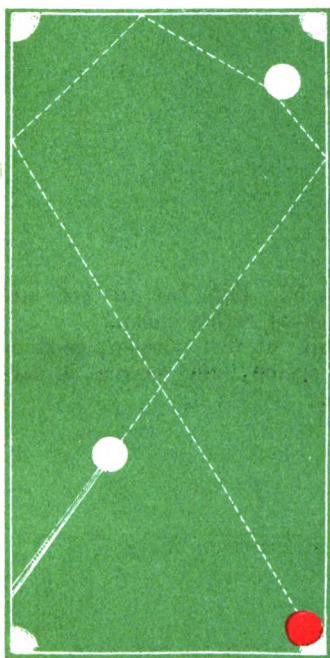


FIG. 51.

FIG. 52. *Zijn bal in het midden, een weinig rechts raken.*

Gelijk in den vorigen, eerst op den band spelen, om daarna te caramboleeren.

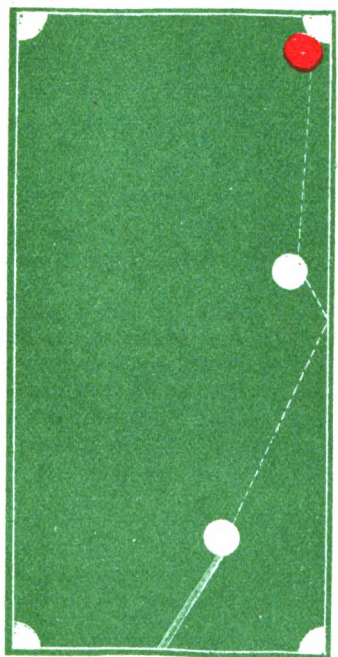


FIG. 52.

FIG. 53. *Zijn bal in het middelpunt raken, met een vluchtig effect aan de rechterzijde.*

Houd de queue vast, om met een scherpen hoek den bovenband te halen. Is dan het effect ter zijde vlug en goed aangebracht, dan zal de onverwachte hoek, dien de bal beschrijft, een aangename verrassing te weeg brengen.

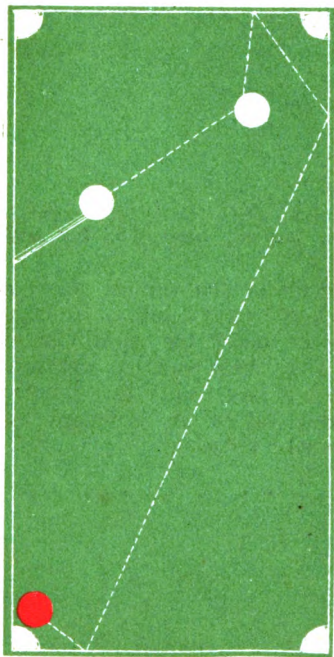


FIG. 53.

FIG. 54. *Zijn bal beneden het middelpunt raken, met effect ter rechterzijde.*

Even als in den vorigen stoot, moet men scherphoekig den band halen, maar met meer effect ter zijde. Om dit te doen, rake men zijn bal wat van onderen en zuiver rechts, terwijl men hem door een vasten en gematigden stoot eenigermate bedwingt.

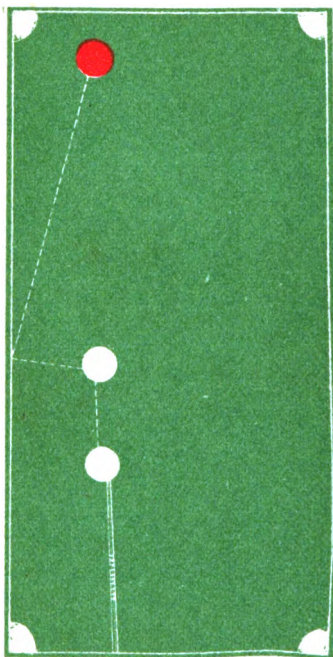


FIG. 54.

FIG. 55. *Zijn bal in het midden, met links effect, raken; eerst op den band spelen.*

De eenige moeilijkheid, die hier bestaat, is de juistheid van het effect ter zijde.

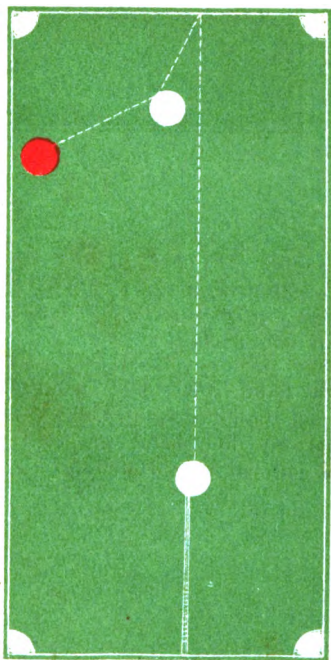


FIG. 55.

FIG. 56. *Zijn bal in het midden raken, een weinig links, om hem gang te geven; juist tusschen den band en den bal doorstooten.*

Indien men goed tusschen den bal en den band doorstoot, maakt men over vier banden carambole, even als of men op den band gespeeld had, zonder een bal te ontmoeten.

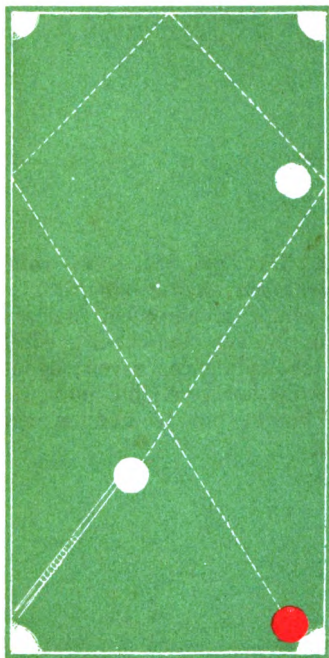


FIG. 56.

8.

FIG. 57. *Zijn bal links raken en den arm een weinig opheffen.*

De eenige moeilijkheid in dezen stoot bestaat in het nauwkeurig effect, dat men ter zijde moet geven, opdat men precies op het vereischte punt van den band kome, om te kunnen caramboleeren.

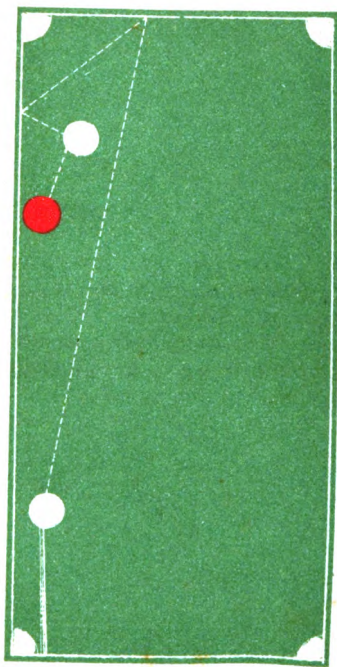


FIG. 57.

FIG. 58. *Zijn bal op den kop raken ;
den arm hoog houden.*

Deze stoot, dien men door masseeren
ten uitvoer brengt, is overeenkomstig
fig. 32.

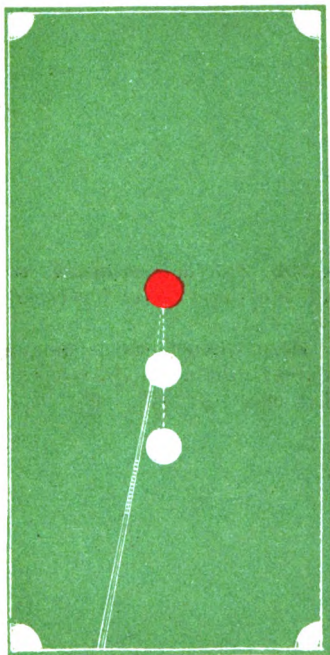


FIG. 58.

FIG. 59. *Zijn bal eenigszins van onderen, met veel effect ter rechterzijde raken.*

In dezen stoot moet men op de meerder of minder noodzakelijke kracht van het effect ter zijde acht geven.

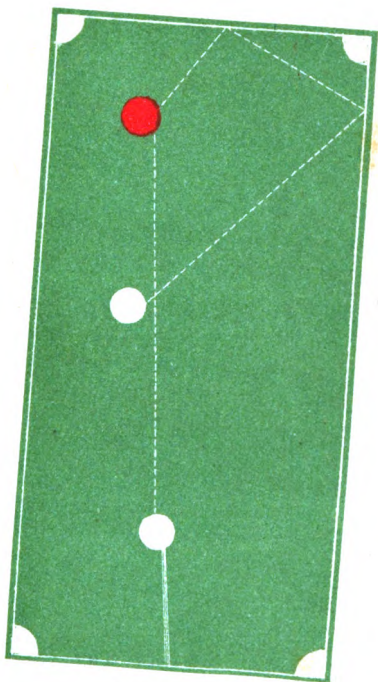


FIG. 59.

FIG. 60. *Zijn bal van onderen raken ; links effect geven ; eerst op den band spelen.*

Men moet, bij het uitvoeren van dezen stoot, opmerken: dat, wanneer men eerst op den band gespeeld heeft, de bal door het zijdelingsch effect met groote snelheid naar den anderen band wordt gedreven. Deze opmerking is van belang voor vele dergelijke stooten.

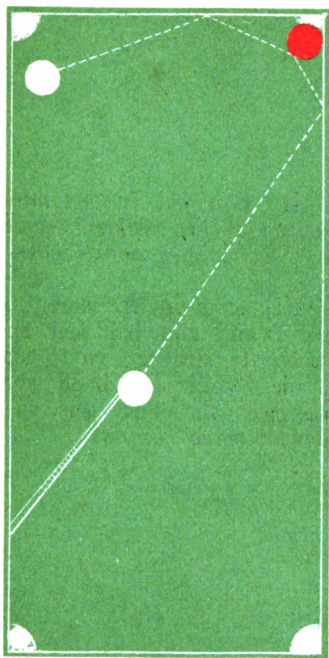


FIG. 60.

FIG. 61. *Zijn bal in het midden, een weinig rechts, raken; een zeer harden stoot geven: den rooden fijn raken.*

Om dezen stoot uit te voeren, is het voldoende, om zijn bal met snellen gang voort te drijven, en te zorgen, dat hij niet over den band springt. Men begrijpt, dat men dus vast en ferm moet stooteu.

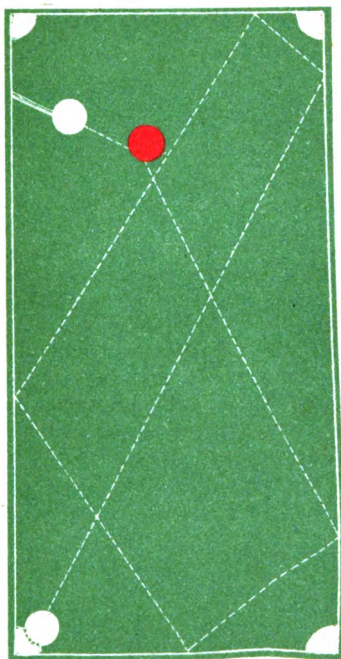


FIG. 61.

FIG. 62. *Zijn bal op den kop raken ; rechts effect geven ; zeer sterk stooten.*

Deze stoot is slechts eene uitbreiding van fig. 35, en rust derhalve op denzelfden regel; maar om dien uit te voeren, zooals hij hier is afgebeeld, moet men met buitengewone kracht stooten, hetgeen alleen door een bekwaam speler kan gedaan worden.

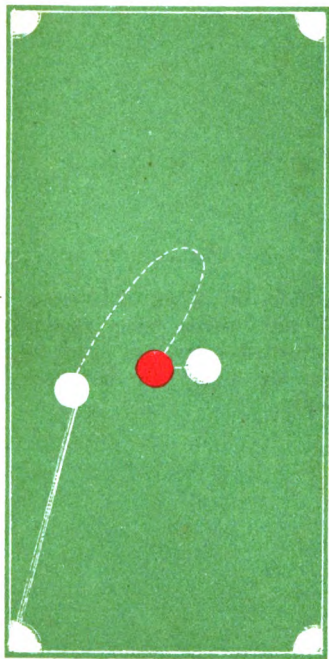


FIG. 62.

FIG. 63. Bij deze kunststoot moet de bal met rechts effect zoodanig geraakt worden, dat hij heen en terug tusschen de roode en bovenste witte bal loopt.

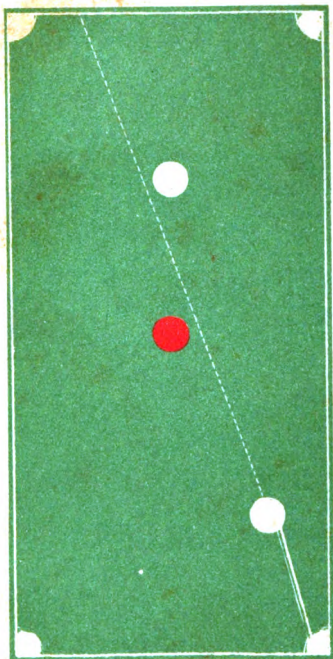
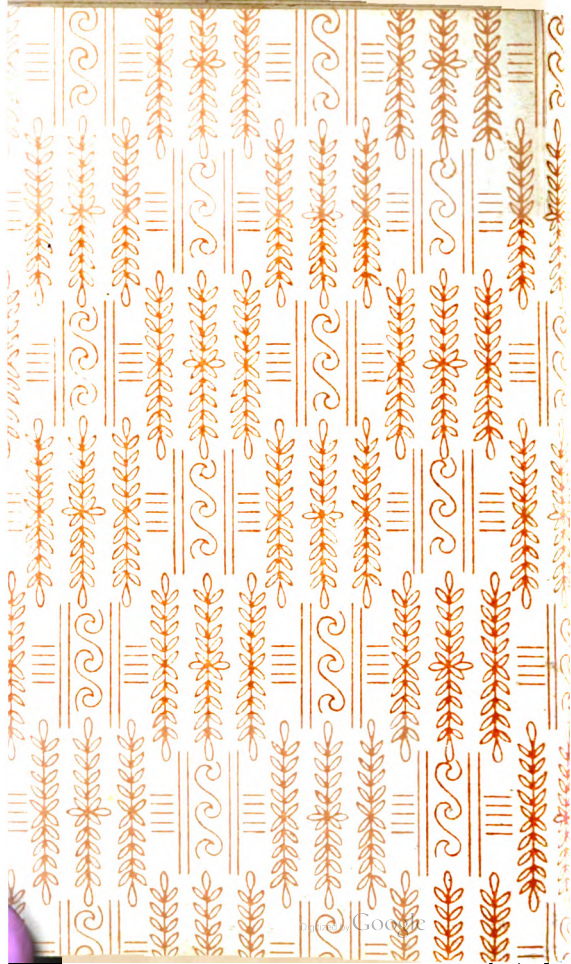
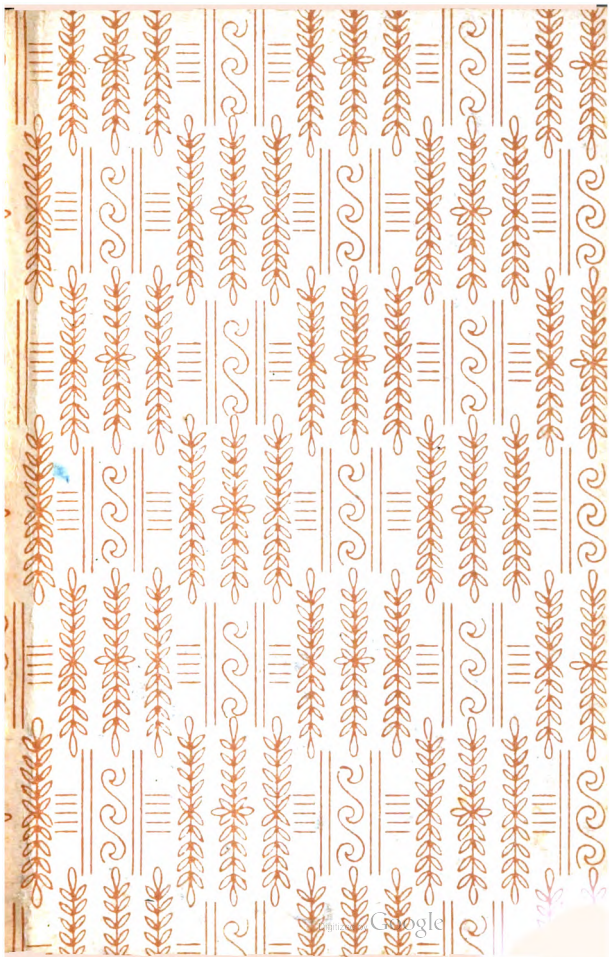


FIG. 63.





Handleiding en regels voor de spelers van Whist, Boston, Omber, Omber à deux, Omber à quatre, Cinquille, Quadrille, Quadrille met trekjes, Quadrille de Rio, Bezigue en van het Triktrakspel. Met platen. 9e druk..... f 0.60

Nieuwe beschrijving der meest gebruikelijke kaartspelen, zooals die hier te lande worden gespeeld. Bevat-
tende: Het vijfhonderden of Smousjassen, Kruisjassen, Schutjassen, Verkeerdjassen of Geerten, Jassen forcé, Pandoeren, Boerenjassen, Jassen met den driehoek, Commerce of kleuren, Comète, Zes en zestig, Lanterlui, Zwikken, Vingt-et-un, Trente-et-un, Koopmannen, Passe à dix, Het klopspel, Het wisselspel, Het piketspel. 8e druk..... f 0.60

J. L. VAN HAL, De volmaakte Kaartspeler, bevattende alle in gebruik zijnde Kaartspelen, benevens onderricht in de bord- en balspelen, dammen enz..... f 1.—

Handleiding voor het Skatspel..... f 0.30

Regels voor het Omber-, Quadrille- en Beziguespel.
Met 5 uitslaande platen..... f 0.30

Reglement voor het Triktrakspel..... f 0.20

Idem voor het Croquet spel..... f 0.20

M. H. VAN BERGEN, De bekwame Schaakspeler. Bekuopte handl. voor het **Schaakspel**..... f 0.35

LORD CHESTERFIELD'S Lessen van wellevendheid of wenken voor zijnen zoon bij zijne intrede in de wereld..... f 0.40