



In Biljart Totaal is maandelijks aandacht geschonken aan het materiaal, dat binnen de biljartsport onlosmakelijk is verbonden aan het leveren van goede prestaties. Hans de Jager gaat nu in deze rubriek in op theoretische kennis van de biljartsport. De Hagenaar, die in 1981 Europees kampioen Biljart Artistiek werd, is al een leven lang nauw betrokken bij de biljartsport. Niet alleen als speler, maar ook als bestuurslid, organisator en vakhandelaar.

Doordouwer

Eén van de drie onderwerpen waarover ik telkens word aangesproken is de biljardé. Reden om daar vorige maand nog eens aandacht aan te schenken. En jawel weer levendige reacties! Wat opviel dat er nog steeds veel misverstand bestaat over de tijd dat de pomerans in contact is (lees blijft) met de bal.

Veel spelers en arbiters beseffen niet dat de contactduur tussen pomerans en speelbal slechts ongeveer 1/1000 seconde bedraagt, afhankelijk van de hardheid van de pomerans. Is een pomerans bovenmatig hard, dan neemt de contacttijd drastisch af, bij een zachte pomerans duurt het contact wat langer. Gedurende deze

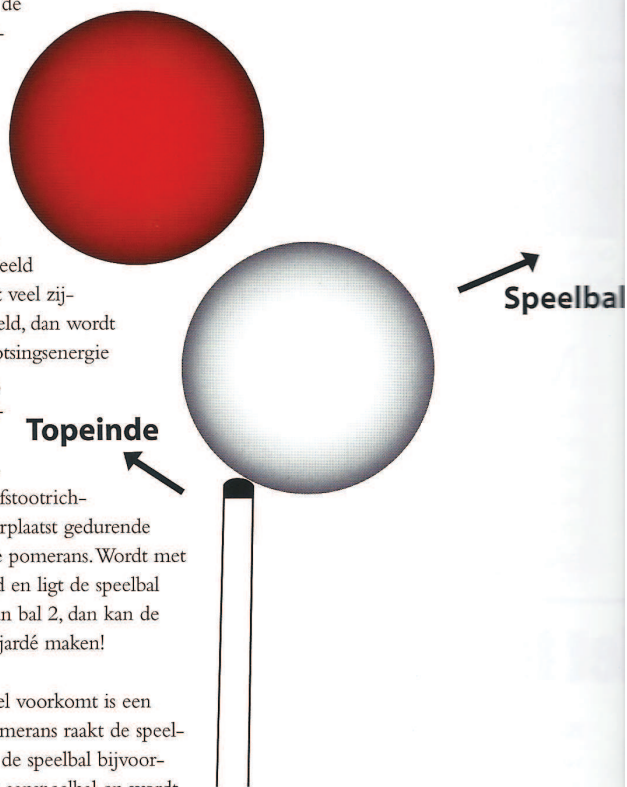
1/1000 sec. verplaatst de speelbal zich slechts maximaal 5 mm in de afstootrichting van de keu. Daarna vervolgt de speelbal zijn eigen weg met een snelheid, die ongeveer 2,5 keer zo hoog is als die van de keu. De keu kan de speelbal dus eenvoudig nooit inhalen.

Deze 5 mm geldt overigens alleen als wordt gespeeld zonder enig zij- of hoog-effect. Als bijvoorbeeld op harthoogte met veel zij-effect wordt gespeeld, dan wordt een deel van de botsingsenergie omgezet in rotatie, waardoor de speelbal niet 5 mm, maar slechts ongeveer 2 mm in de afstootrichting van de keu verplaatst gedurende het contact met de pomerans. Wordt met veel effect gespeeld en ligt de speelbal ongeveer 5 mm van bal 2, dan kan de speler dus geen biljardé maken!

Wat echter wel veel voorkomt is een dubbelstoot: de pomerans raakt de speelbal tweemaal. Ligt de speelbal bijvoorbeeld 2 cm van de aanspeelbal en wordt een trekstoot gespeeld, dan is de pomerans na 2 mm los van de speelbal. Echter de speelbal botst tegen bal 2 en komt dus kort tot stilstand om vervolgens als trekstoot terug te keren. De keu van de speler is vaak dan nog niet weg van de 'plaats delict' en raakt opnieuw de speelbal. Het resultaat lijkt dan sprekend op een biljardé, maar is in feite een dubbel-

stoot. De trekstoot zal dan jammerlijk falen, maar als wordt doorgeschoten volgt de speelbal met extra snelheid bal 2 en kan dus onreglementaire carambolage tot stand komen. Pas echt lastig wordt het als niet vol, maar halfvol of dun wordt gespeeld op bal 2. (Zie tekening)

Het topeinde van de keu zal zich door de botsing met de bal in tegengestelde richting van de speelbal bewegen en raakt de speelbal dus niet nog eens. Met andere woorden een zuivere carambole dus. Dit verschijnsel van tegengestelde richtingen



tussen keu en speelbal komt in het bijzonder veel voor bij massés en piqués. Bovendien ontstaat bij kopstoot altijd een curve door de geheven keu. Juist hierdoor wordt de beoordeling extra moeilijk.

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