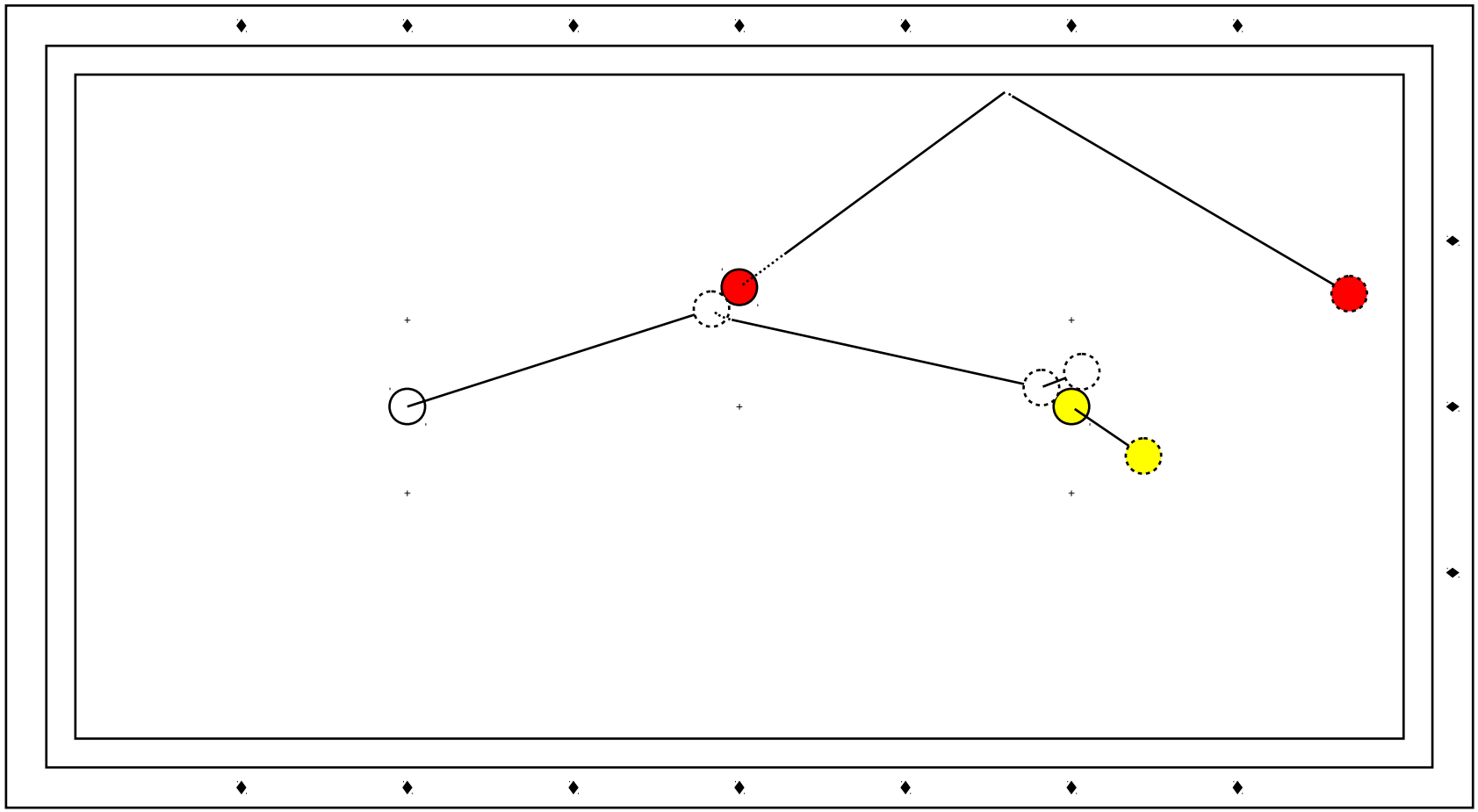
CLUB-OEFENINGEN

Op de jaarvergadering werd het idee geopperd om op de clubavond ook eens iets aan training te gaan doen.
Dat heeft geresulteerd in deze 10 lessen.
De bedoeling van elke les is om minstens 4 stootpatronen van een bepaalde soort te behandelen die met wat aanwijzingen voor vierde klassers en hoger, redelijk tot goed uitvoerbaar zijn.
Alle patronen zijn getekend met behulp van mijn computer-simulator. Meestal wordt bij een patroon ook het resultaat getekend, daar kun je zien hoe de ballen exact lopen. Per les werd er op de clubavond ongeveer een uur aan besteed waarbij ik nog de nodige aanwijzingen gaf.
Meestal deden er zo'n 6 tot 8 leden mee aan de lessen, die door hen erg werden gewaardeerd.
De toelichtende tekst bij de oefeningen is van groot formaat. Dat is handig, want wil je zelf een les doen, dan moet je de oefeningen afdrukken en bij de hand hebben.
De exacte positie van de drie ballen, heb ik niet bij de oefeningen afgedrukt, vanwege het extra werk. Alle patronen zijn gespeeld op een KLEIN biljart en de posities moet je maar inschatten. De getekende diamonds maken dat makkelijker.
Vaak is gebruik gemaakt van aquit-posities of liggen ballen dicht bij een band.
De volgende onderwerpen zijn behandeld:

1. Houd de ballen voor je! (les 1)
2. Verzamelen in de hoek (les 2 en 3)
3. Eénbandstoten (les 4)
4. Kleine posities (les 5)
5. Klotsstoten (les 6)
6. Massée- en piqué-stoten (les 7 en 8)
7. Bijzondere stoten (les 9 en 10)

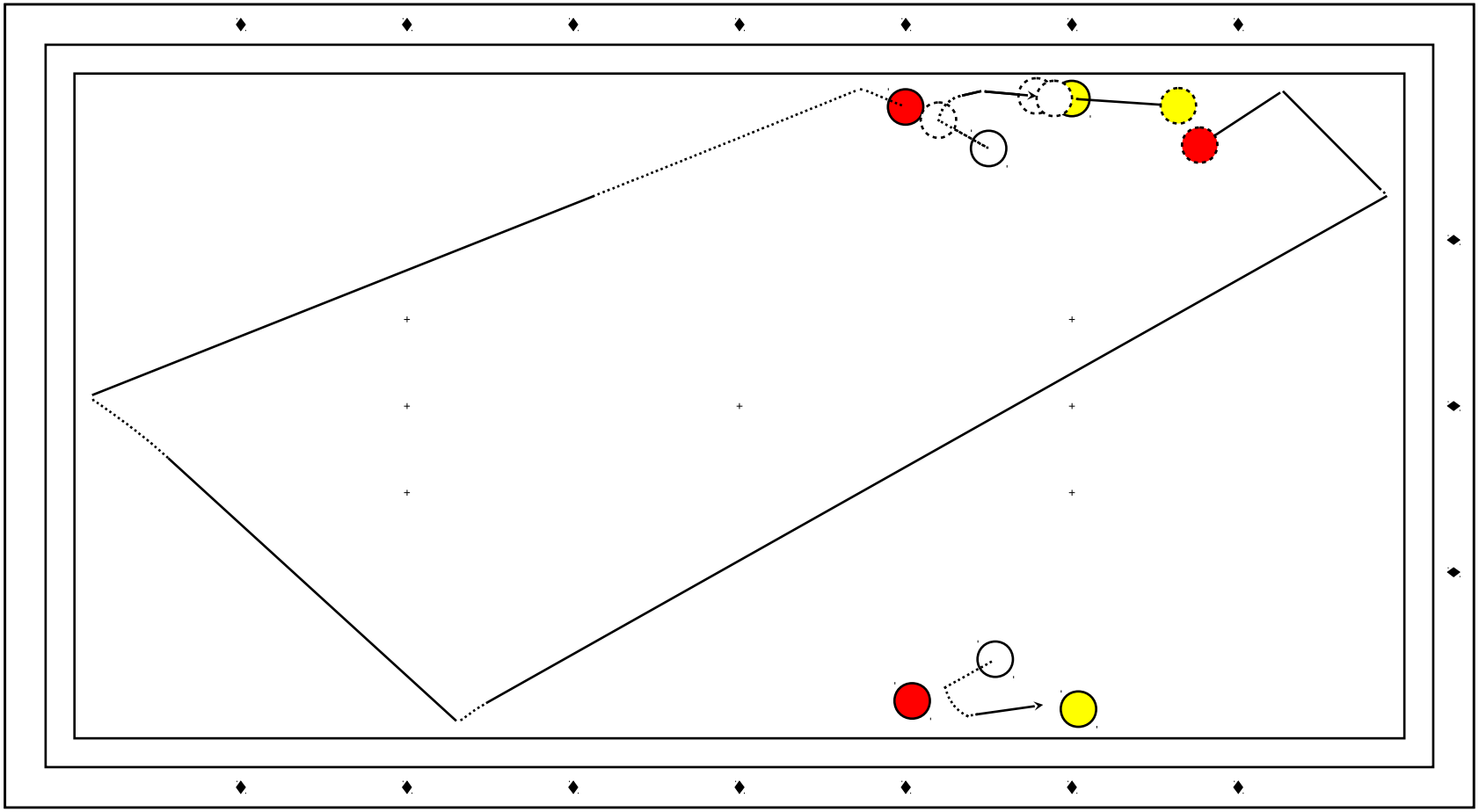
Frans van Hoeve, Amsterdam 10 juni 2012

Les 1: Houd de ballen voor je! Oefening 1



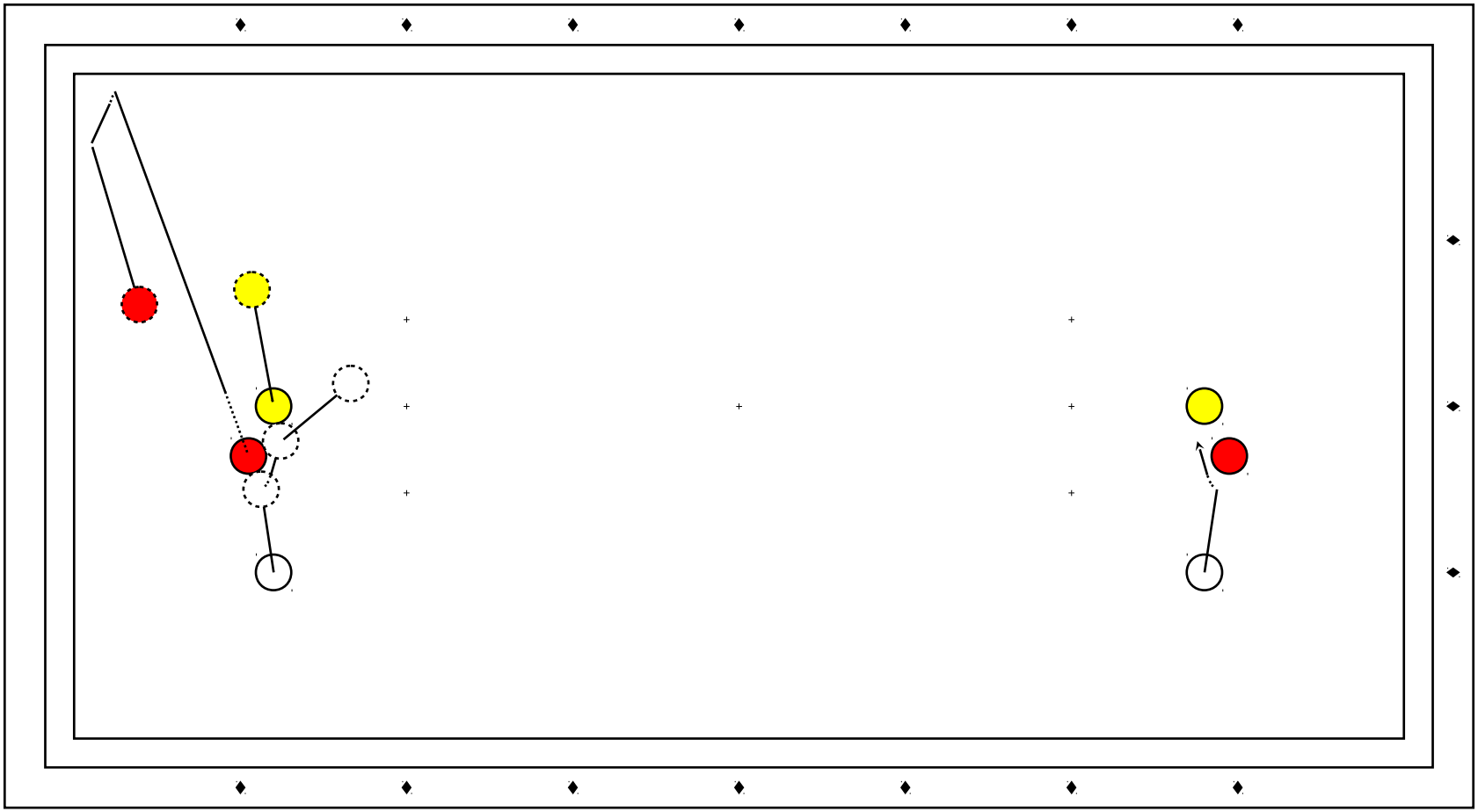
Wanneer je na een stoot beide ballen voor je kunt houden, krijg je meestal een eenvoudiger vervolg, dan wanneer je tussen rood en geel in ligt. Bij deze oefening moet je rood zo dik mogelijk aanspelen om hem "mee te nemen" en je moet ervoor zorgen dat je geel zo vol mogelijk raakt. De stootsnelheid moet zodanig zijn dat je met weinig vaart op geel komt, zoals je hierboven kunt zien.

Les 1: Houd de ballen voor je! Oefening 2



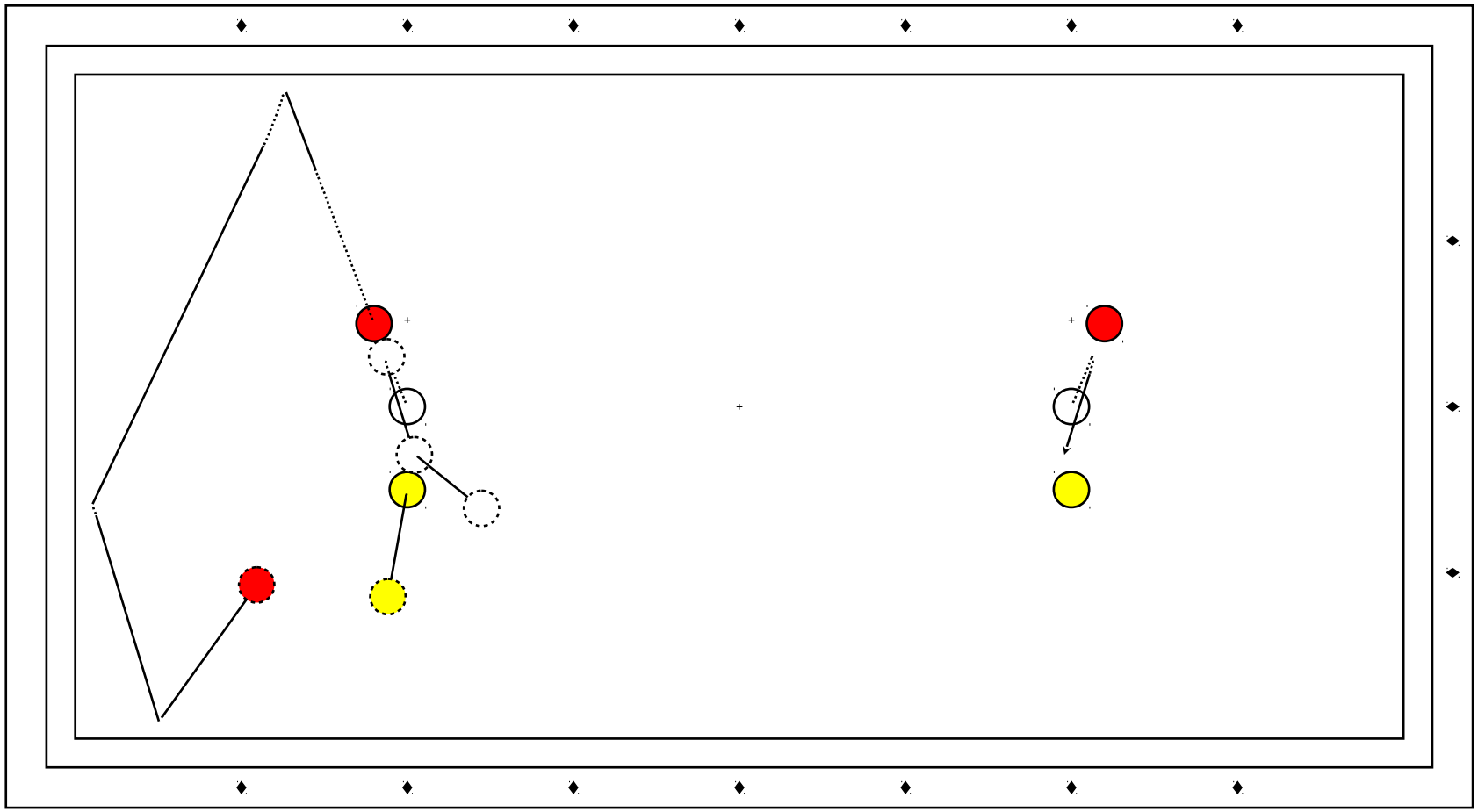
Dit is een eenvoudige trekstoot van rood op geel, eventueel via de band.
Rood moet erg vol worden geraakt zodat hij over drie of meer banden naar de hoek loopt.
De stootbal moet voor geel blijven en rood moet tussen geel en de korte band blijven.
Je wil de stootbal amortiseren, dat bereik je door niet maximaal te trekken.
Het patroon staat onder en het resultaat van de stoot zie je boven.

Les 1: Houd de ballen voor je! Oefening 3



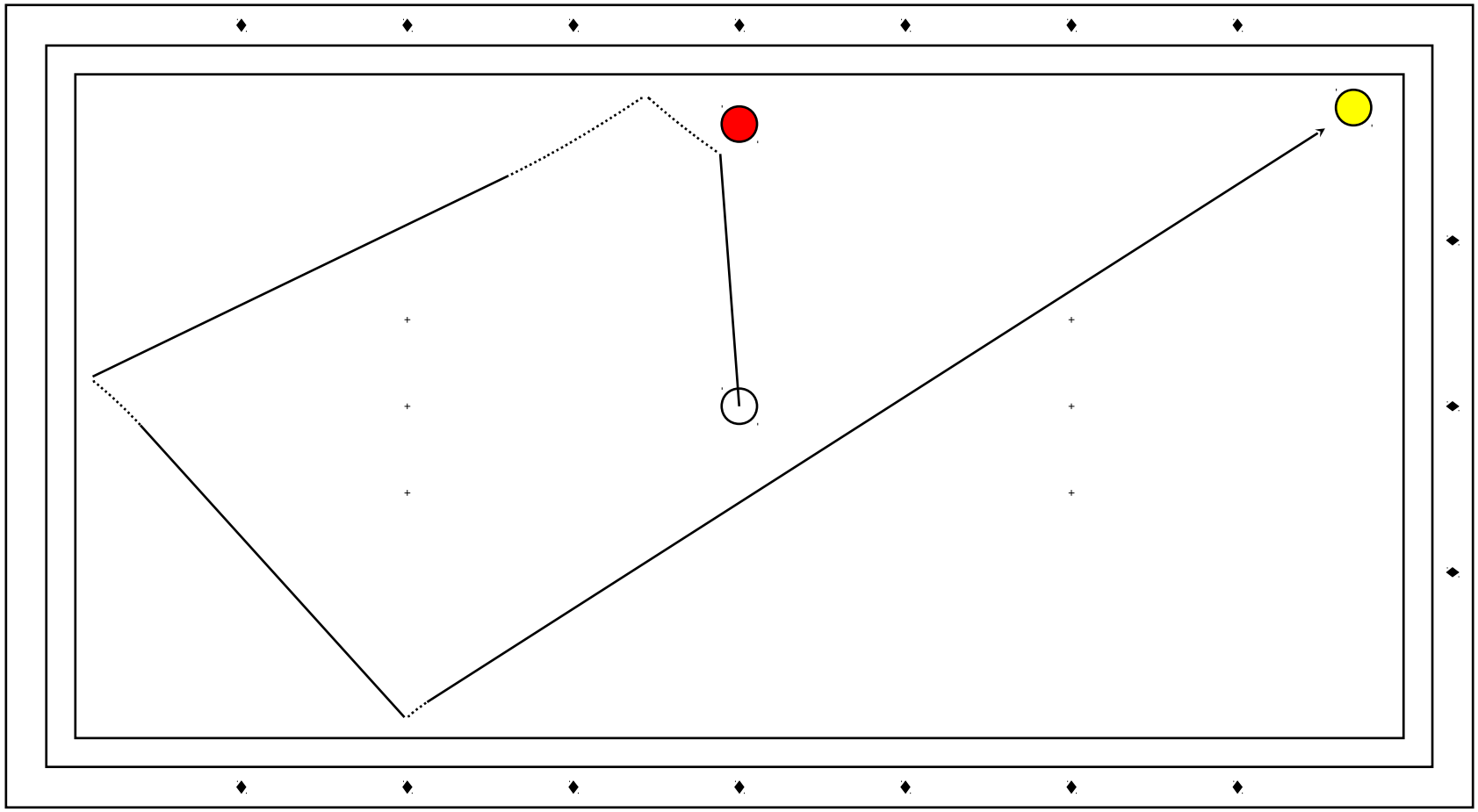
Dit is een eenvoudige doorschietstoot, maar hij moet wel zorgvuldig worden gespeeld!
Je moet er namelijk voor zorgen dat je geel aan de buitenkant raakt zodat je bij de volgende stoot geel dichter naar de korte band kunt spelen. Omdat de ballen dicht bij elkaar liggen moet dit wel te doen zijn! Het patroon staat rechts en het resultaat van de stoot zie je links.

Les 1: Houd de ballen voor je! Oefening 4



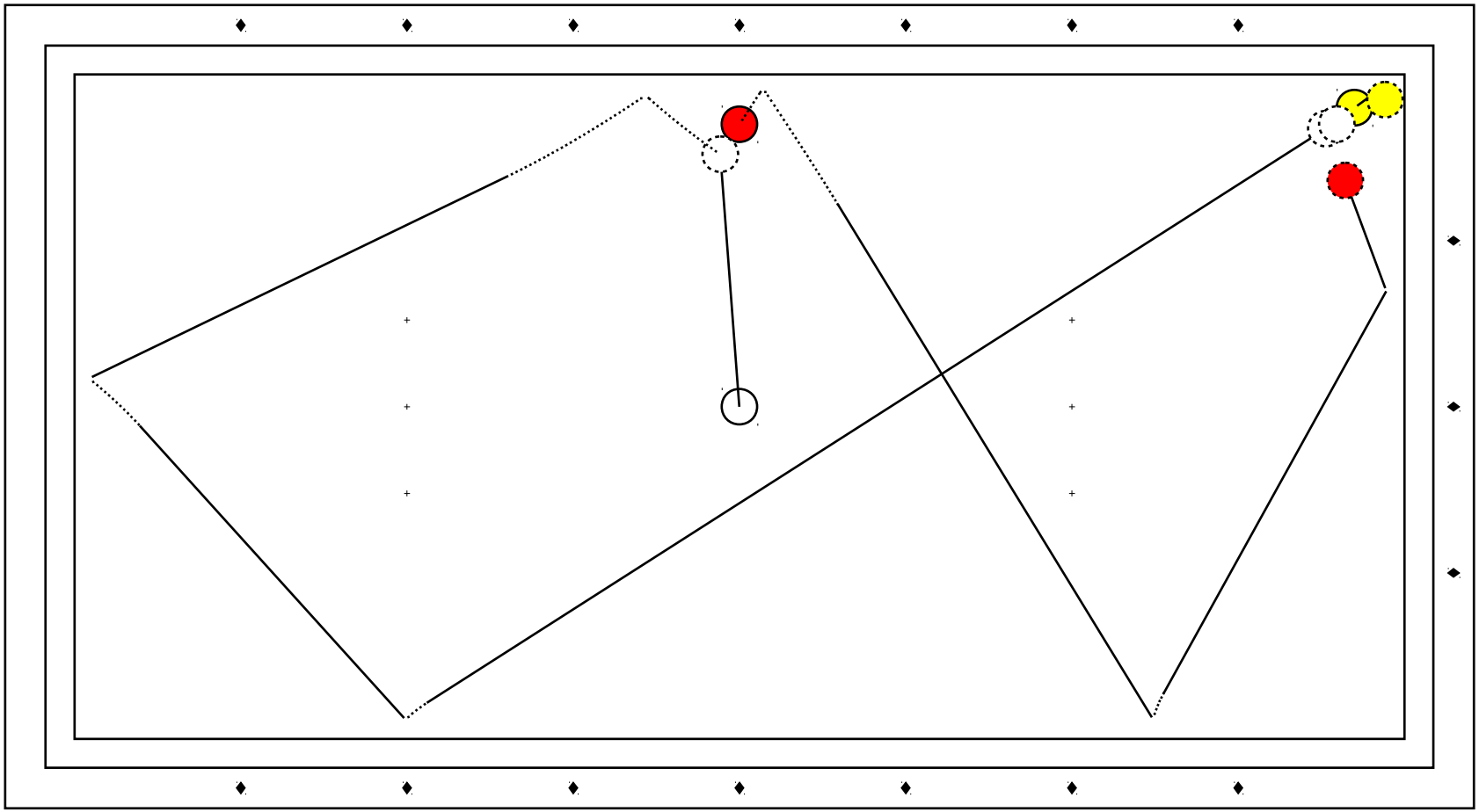
Bij dit patroon kun je de ballen moeilijk verzamelen: je kunt via een trekstoot geel niet bij rood krijgen. Maar de ballen liggen dicht bij elkaar waardoor er toch nog een vrij goede oplossing is. Je moet trekken van rood waarbij je geel aan de buitenkant moet raken. Als dat lukt maakt het niet zoveel uit waar rood eindigt; je krijgt dan meestal wel een goed vervolg.
Het patroon staat rechts en het resultaat van de stoot zie je links.

Les 2: Verzamelen in de hoek: Oefening 1

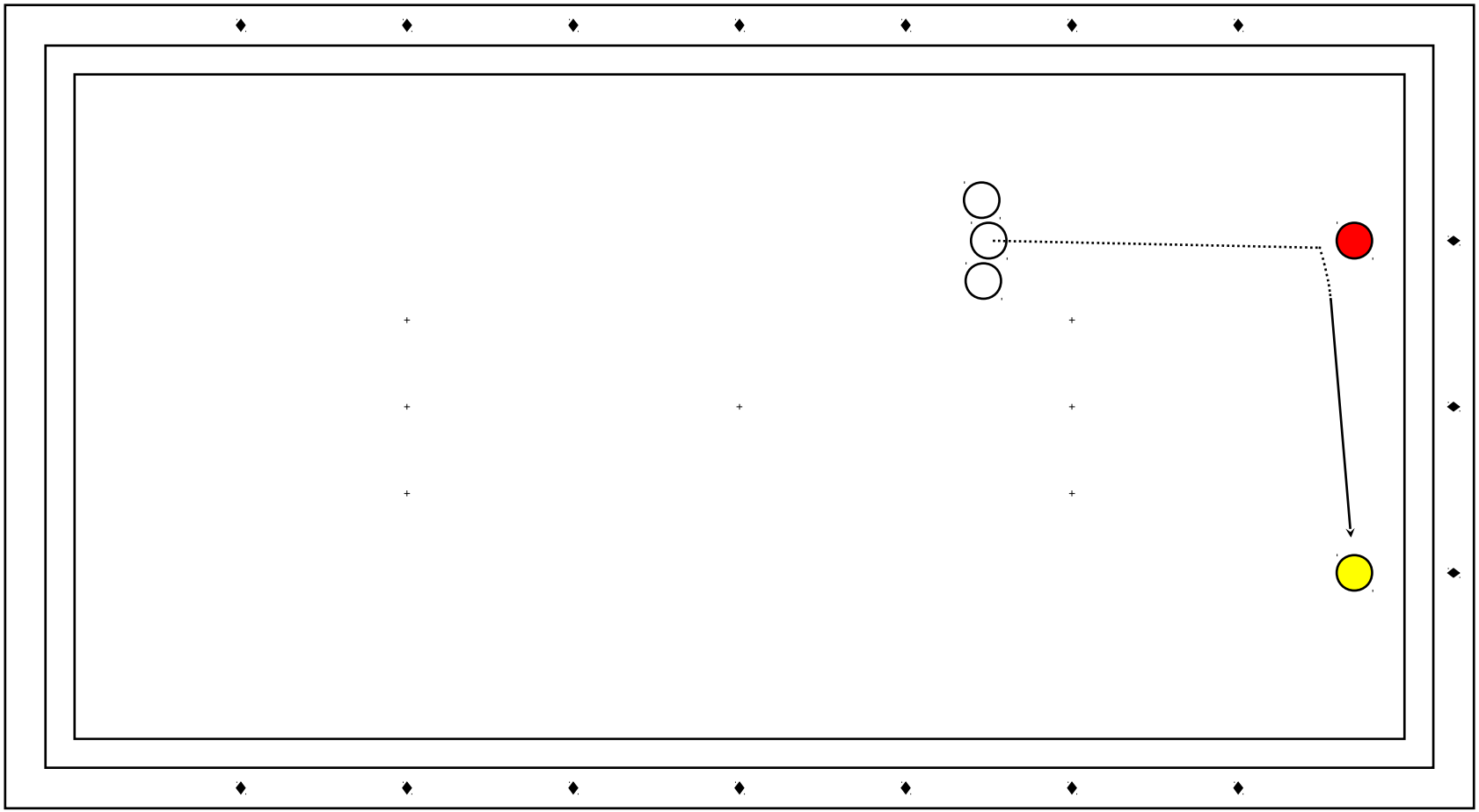


Stootbal ligt recht tegenover rood.
De kunst is om rood net zo dik te raken dat de ballen verzamelen in de hoek.
Liefst moet de stootbal er iets eerder zijn om de klos te vermijden.
Voor de uitvoering Z.O.Z.

Les 2: Verzamelen in de hoek: Oefening 1



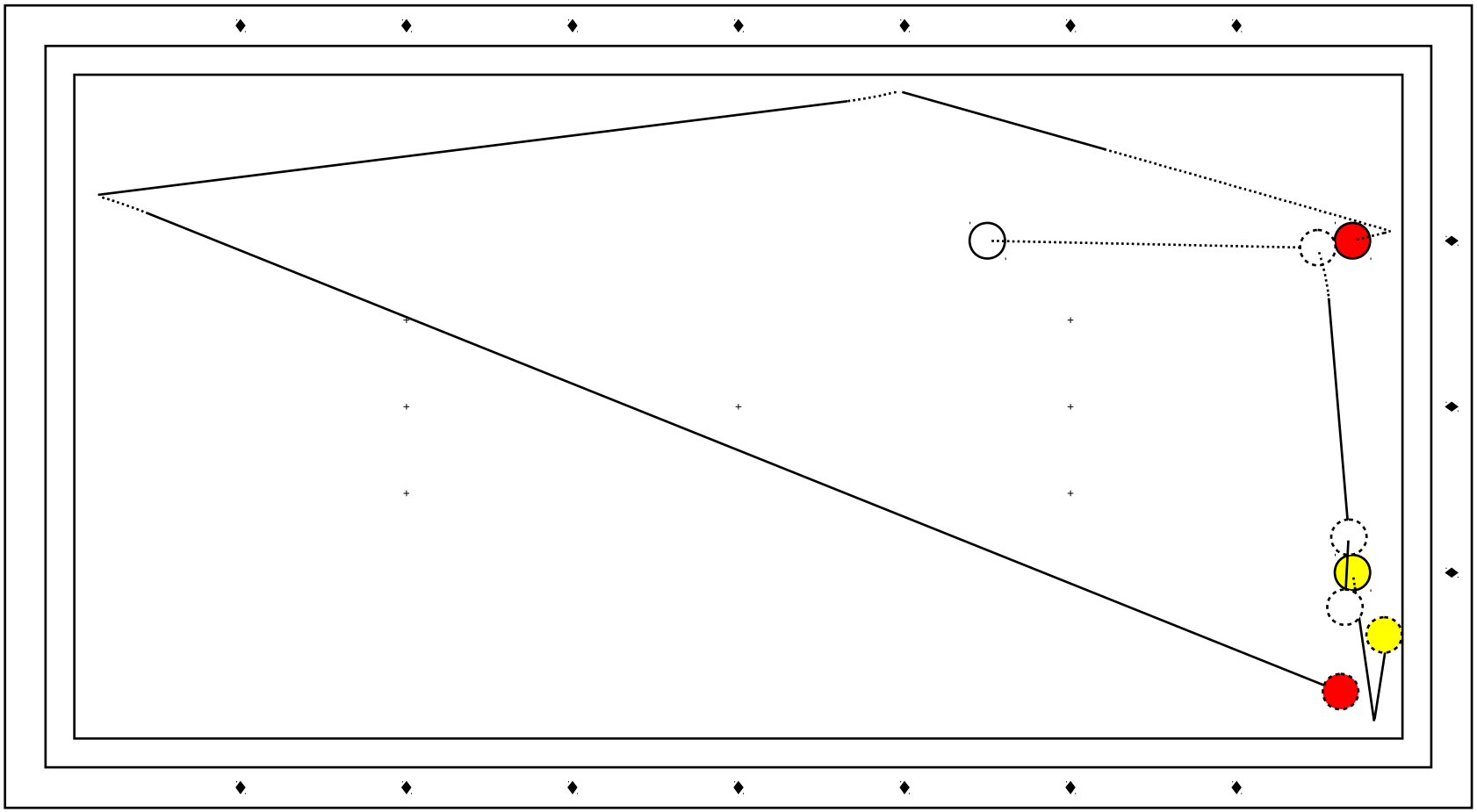
Les 2: Verzamelen in de hoek: Oefening 2



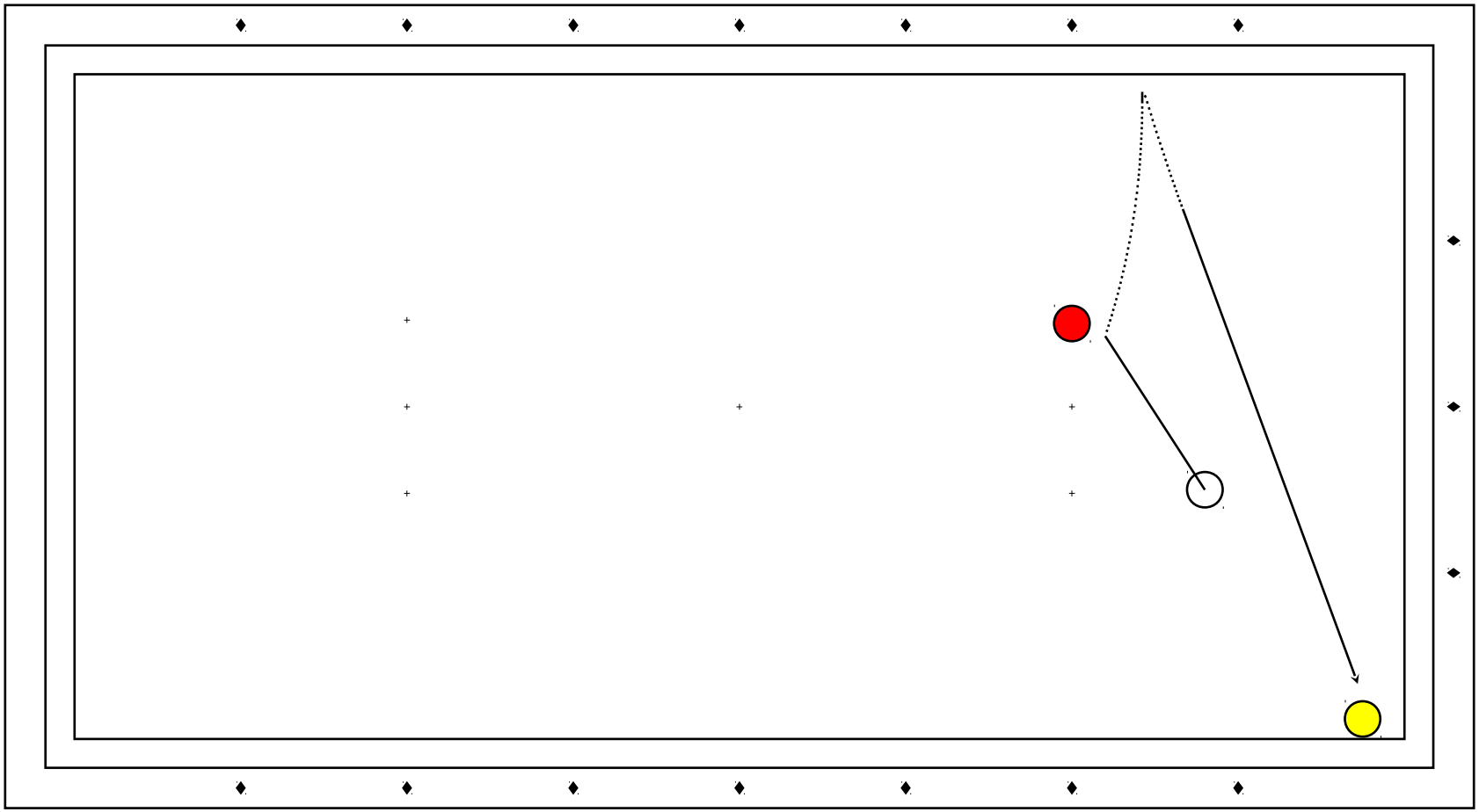
De stootbal ligt recht tegenover rood. Linkshandigen kunnen wit tegenover geel leggen. De kunst is om rood zo dik te raken dat hij naar de hoek loopt. Geel mag direct worden geraakt of via de band. Direct raken geeft een betere kans dat geel niet te ver weg loopt. De positie van de stootbal

kan wat worden gevarieerd en dan kan de loop van rood worden bijgestuurd met mee- of tegen-effect.

Les 2: Verzamelen in de hoek: Oefening 2



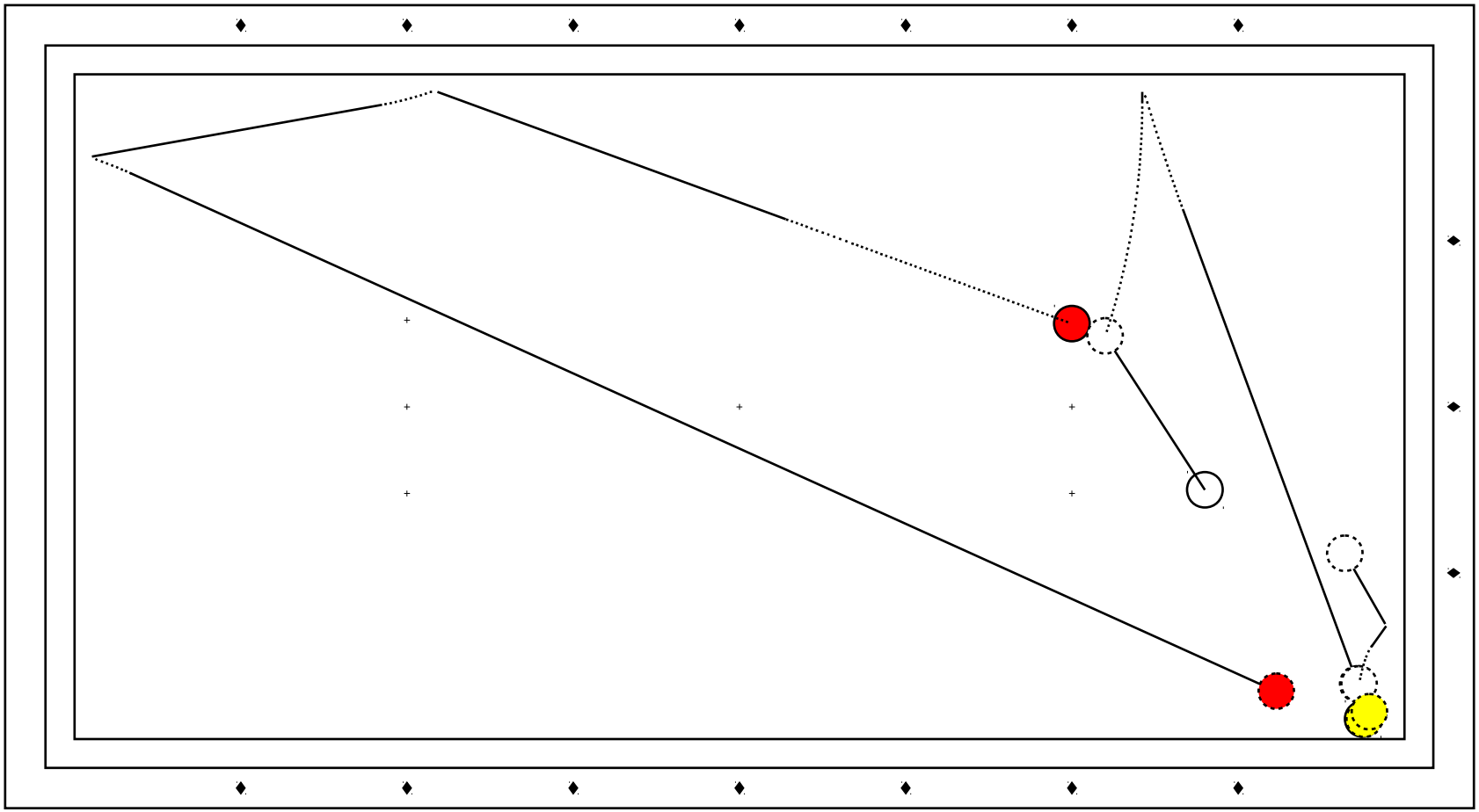
Les 2: Verzamelen in de hoek: Oefening 3



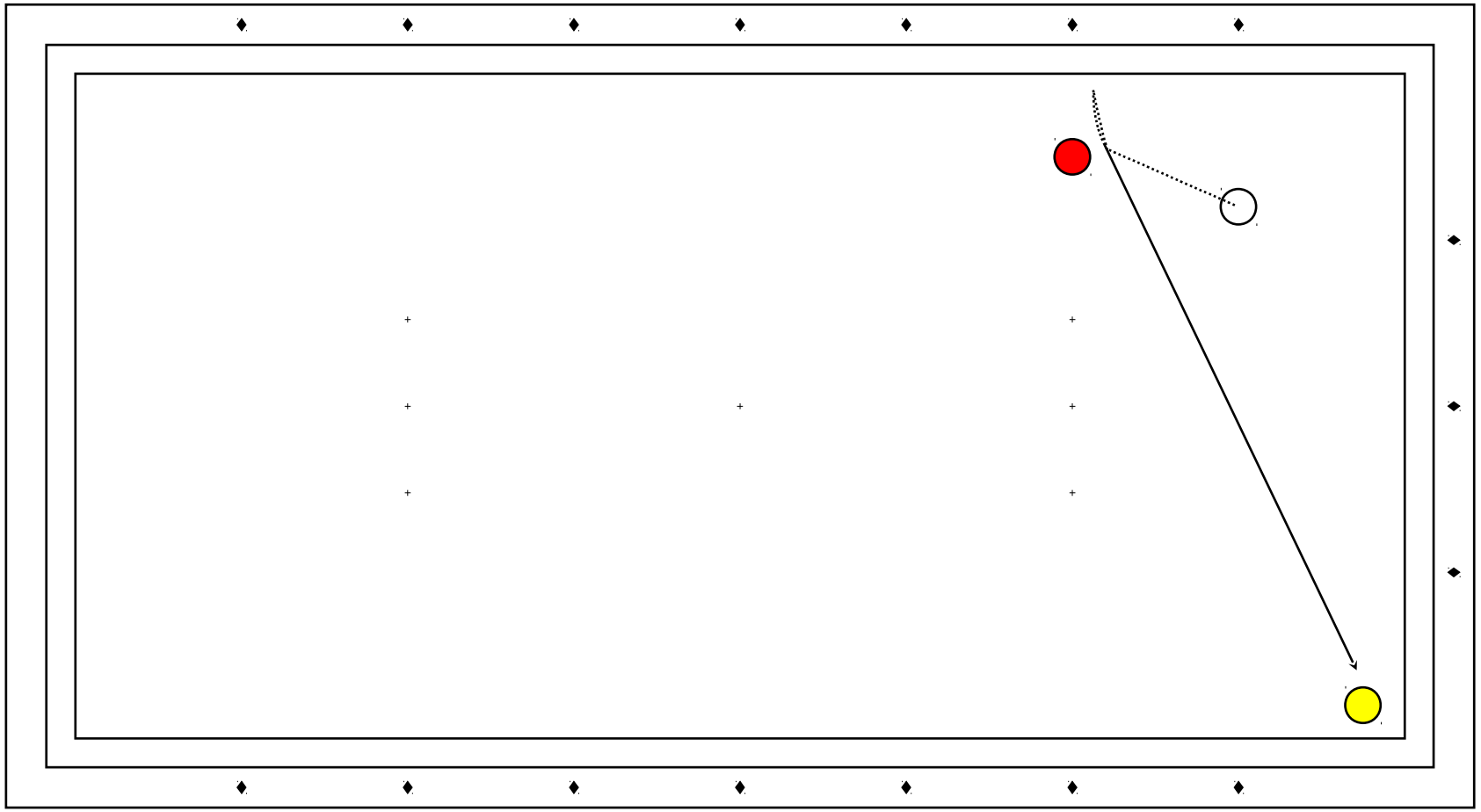
Rood ligt op het rechter-aquit en wit ligt ongeveer op de lijn van rood naar geel.
De kunst om rood met de juiste dikte te raken en daarna zonodig bij te sturen met zij-effect.

Wanneer je geel erg gelukkig raakt blijft hij liggen anders slaat bal1 hem weg. Bal1 zal bij dit soort patronen altijd met (veel) meer snelheid bij geel komen dan rood.

Les 2: Verzamelen in de hoek: Oefening 3

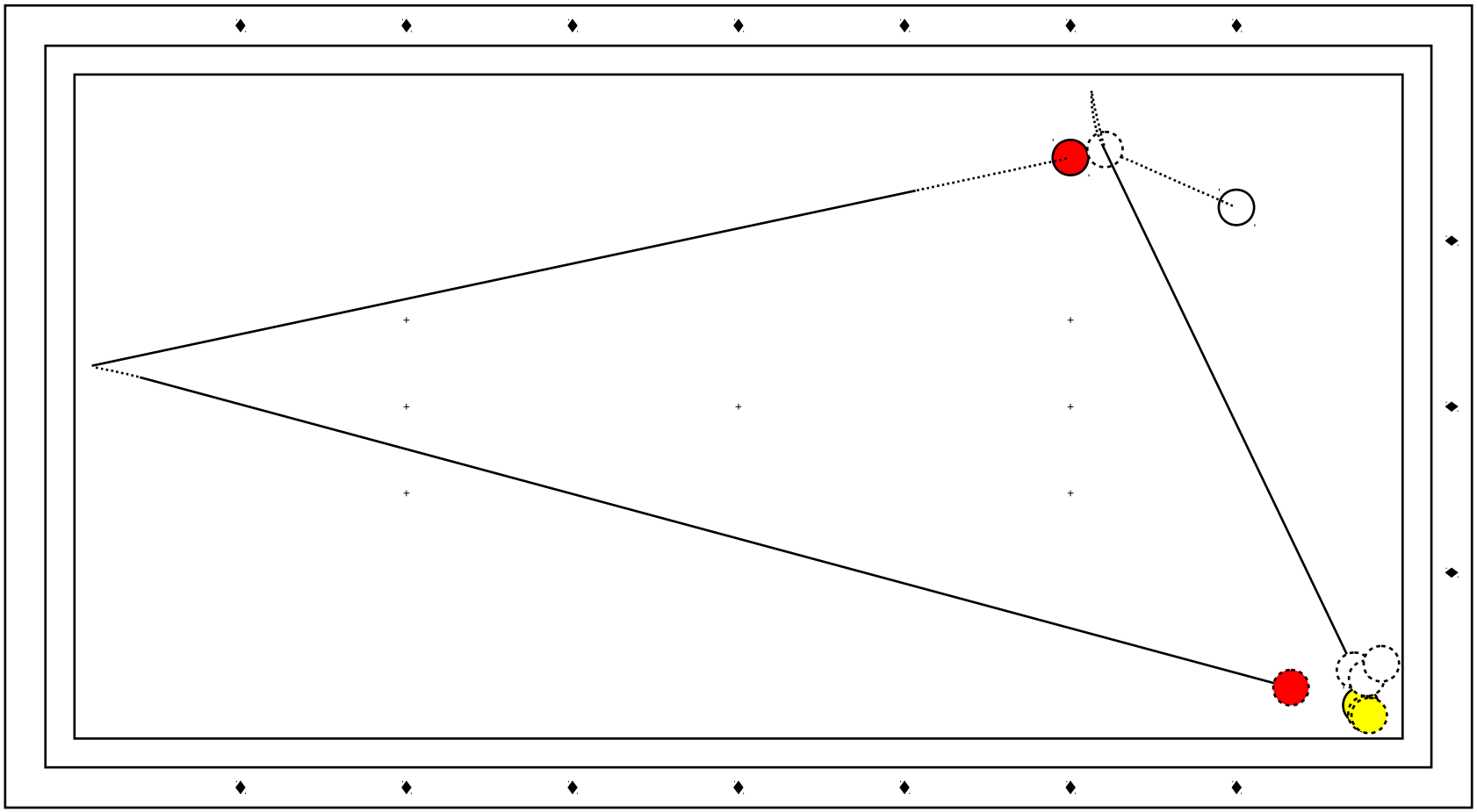


Les 2: Verzamelen in de hoek: Oefening 4

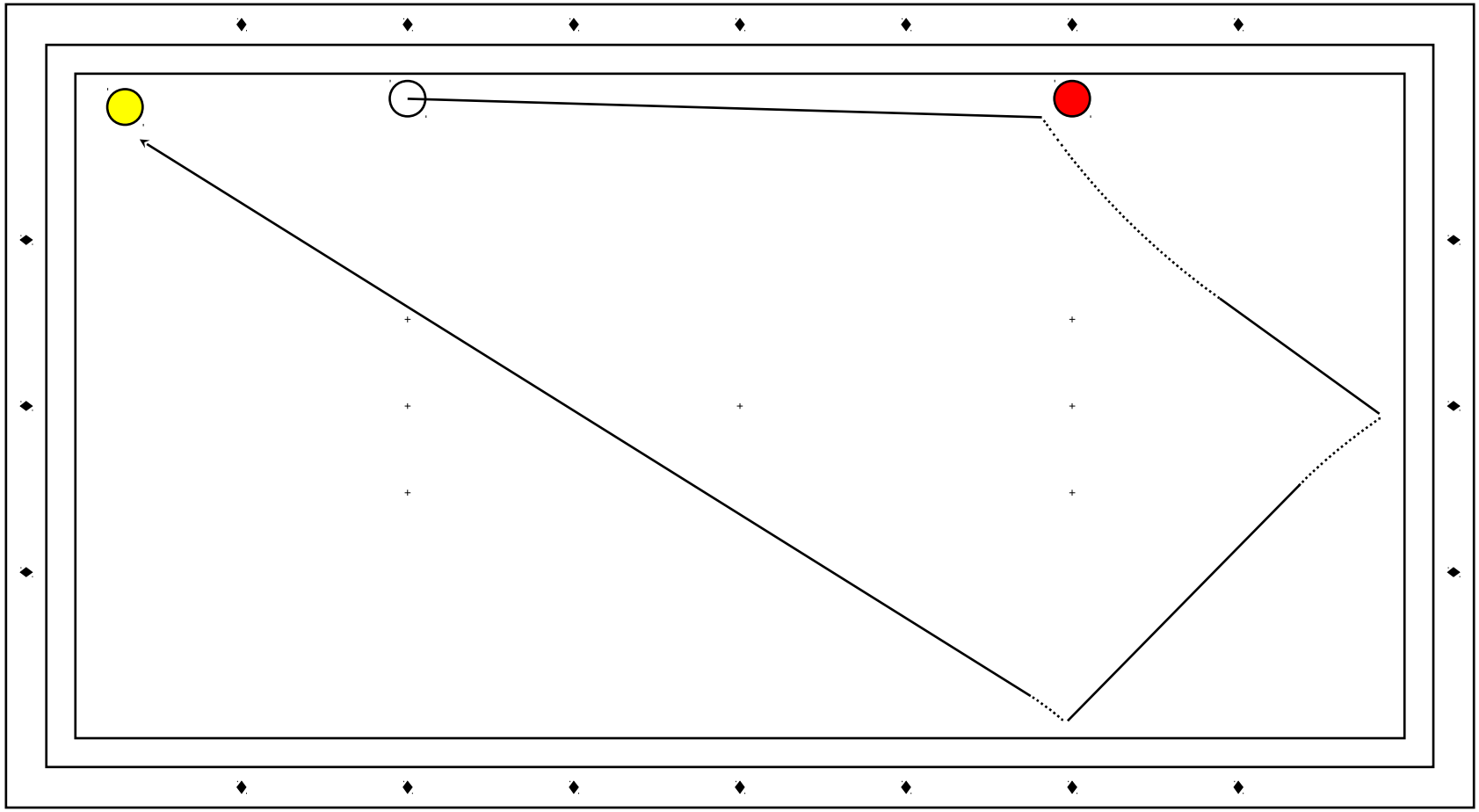


De rode bal ligt op de lijn van de aquits, ca. 3 baldikten van de band. De stootbal ligt daar iets schuin onder. Ook hier gaat het er weer om de je rood met de juiste dikte raakt om hem naar geel te sturen. Verder zul je de stootbal de juiste hoeveelheid trekeffect en zijeffect moeten geven.

Les 2: Verzamelen in de hoek: Oefening 4

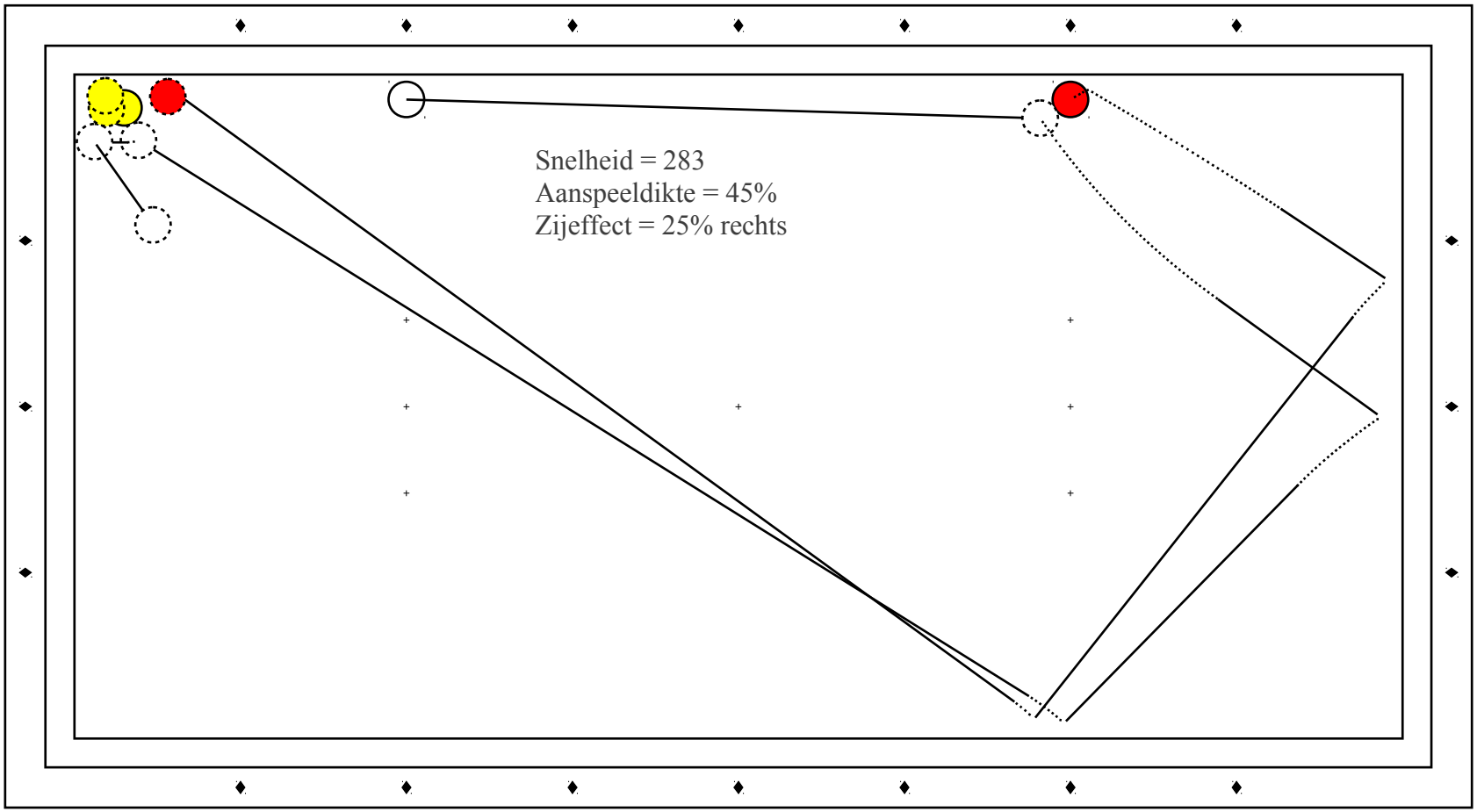


Les 3: Verzamelen in de hoek: Oefening 5 patroon

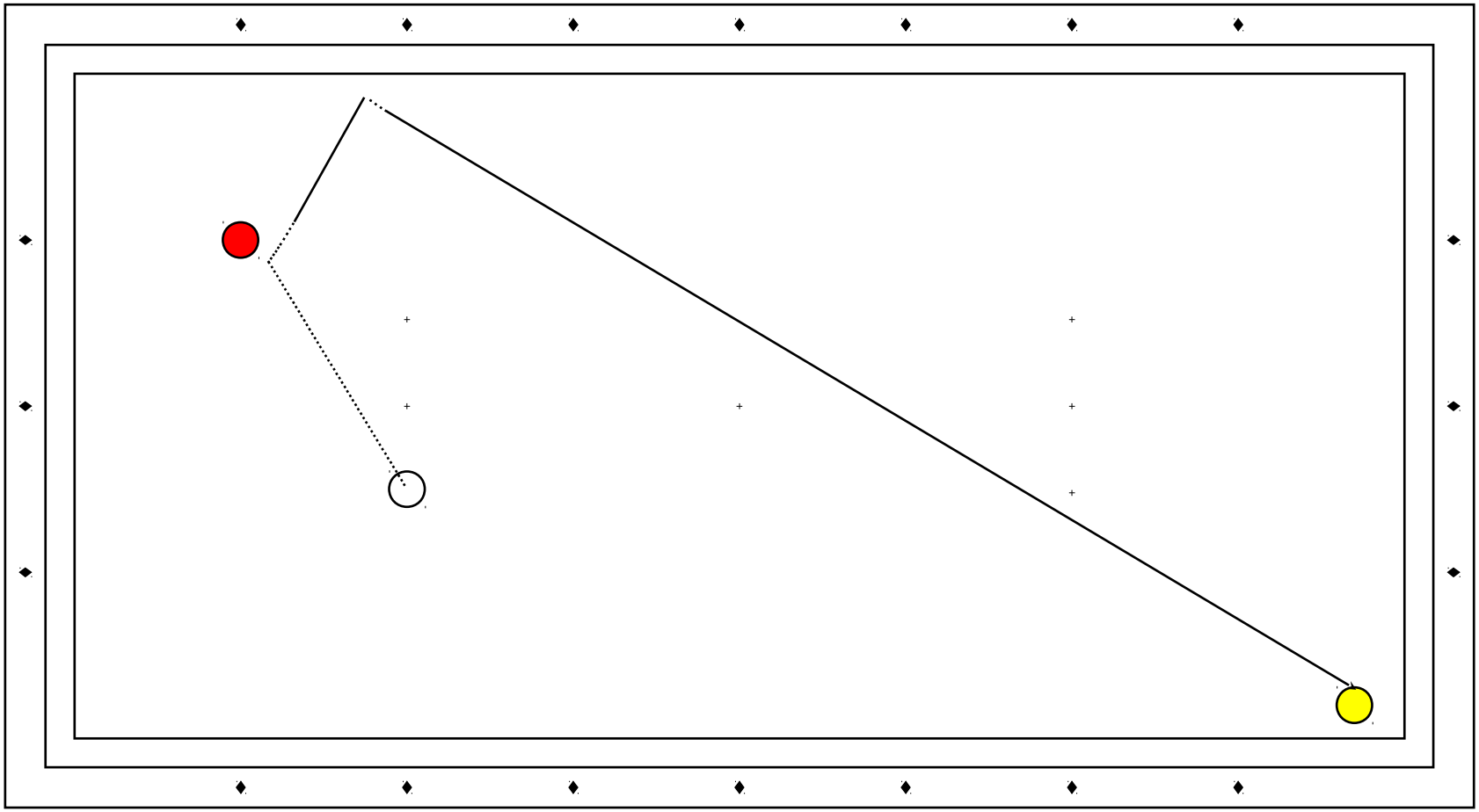


Stootbal en rood liggen beide vlak bij de lange band.
De kunst is om rood (rood) net zo dik te raken dat de ballen verzamelen in de hoek.
Als je rood langs de lange band verschuift richting midden, dan kun je tot het midden van het biljart het patroon op dezelfde manier spelen, alleen moet rood dan dikker worden geraakt. Voor de uitvoering Z.O.Z.

Les 3: Verzamelen in de hoek: Oefening 5 stootbeeld

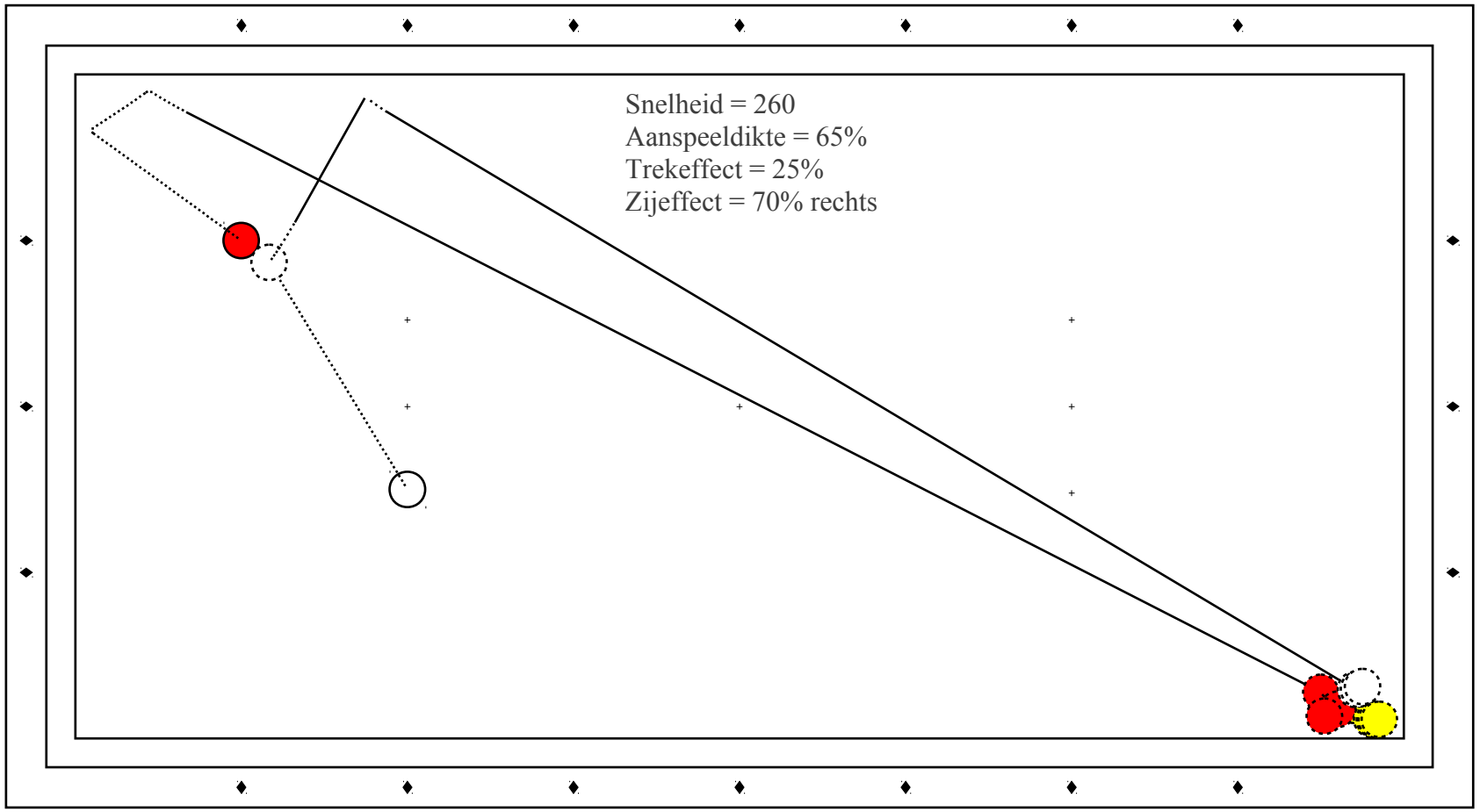


Les 3: Verzamelen in de hoek: Oefening 6 patroon

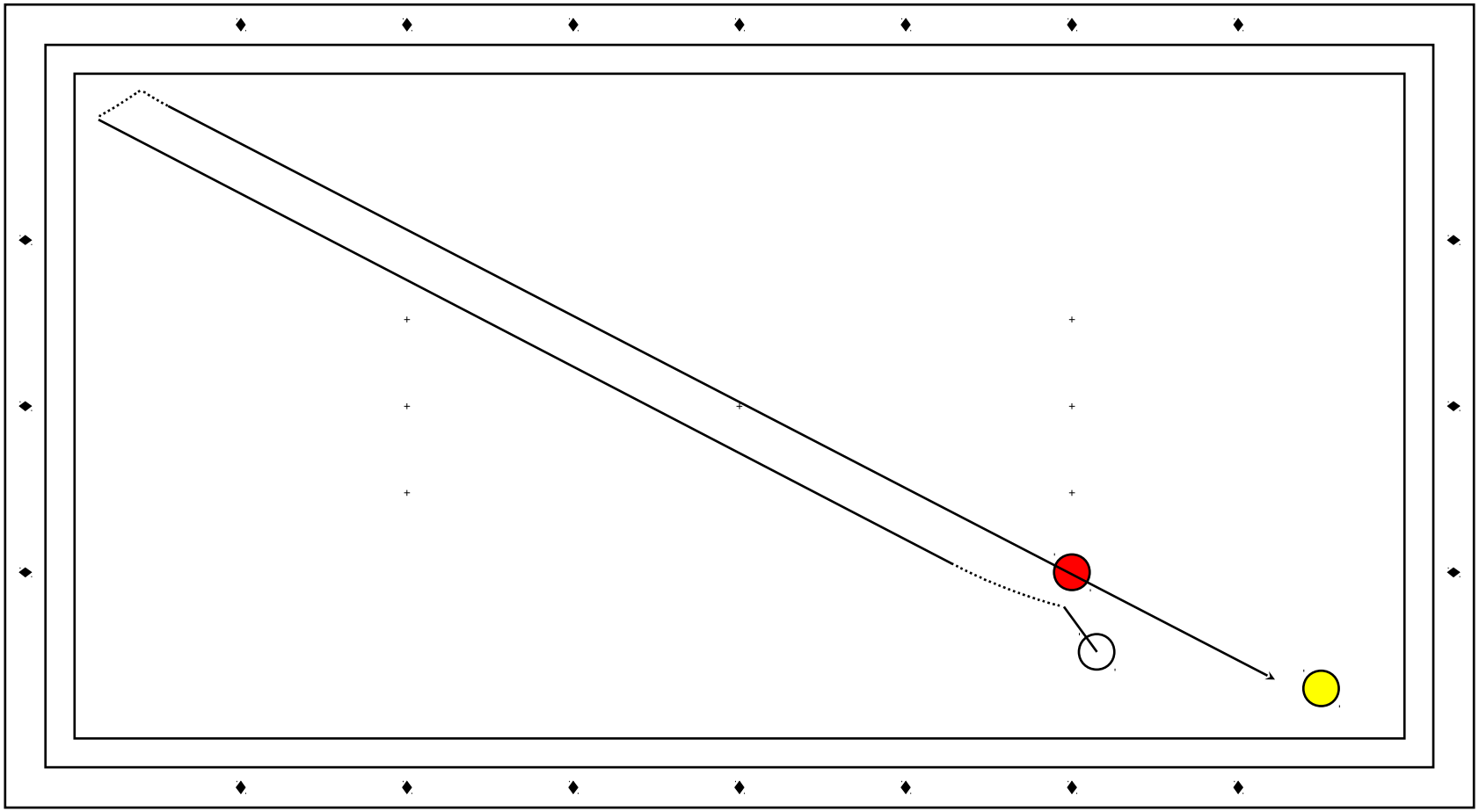


De stootbal ligt op het rechter-aquit. Rood ligt zo, dat de raaklijn van de stootbal langs rood precies in de hoek komt. De kunst is om rood naar de hoek bij geel te spelen.
Daarvoor is de juiste dikte het belangrijkst. Verder kun je zijeffect en trek-effect op allerlei manieren combineren. Z.O.Z. voor een uitwerking.

Les 3: Verzamelen in de hoek: Oefening 6 stootbeeld



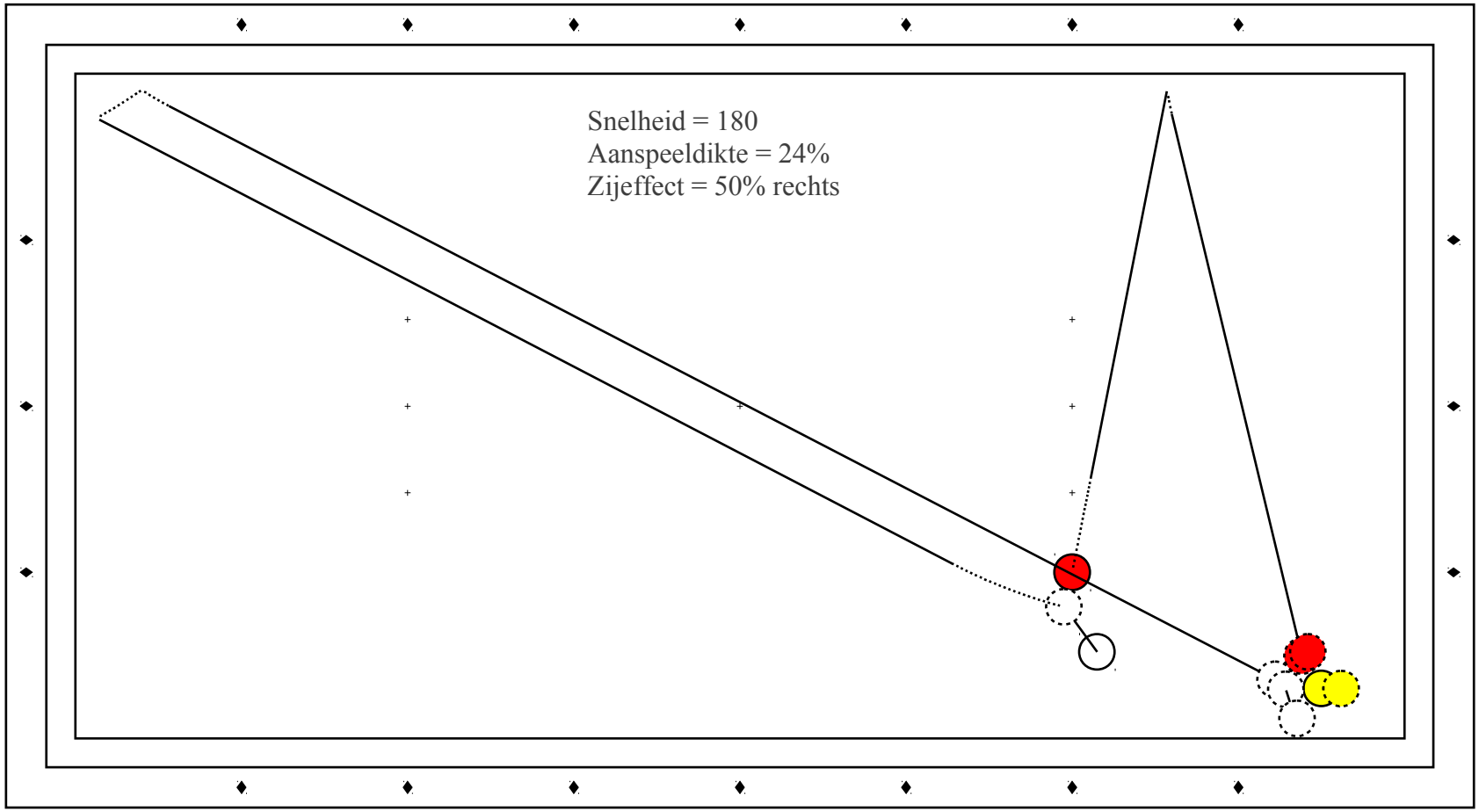
Les 3: Verzamelen in de hoek: Oefening 7 patroon



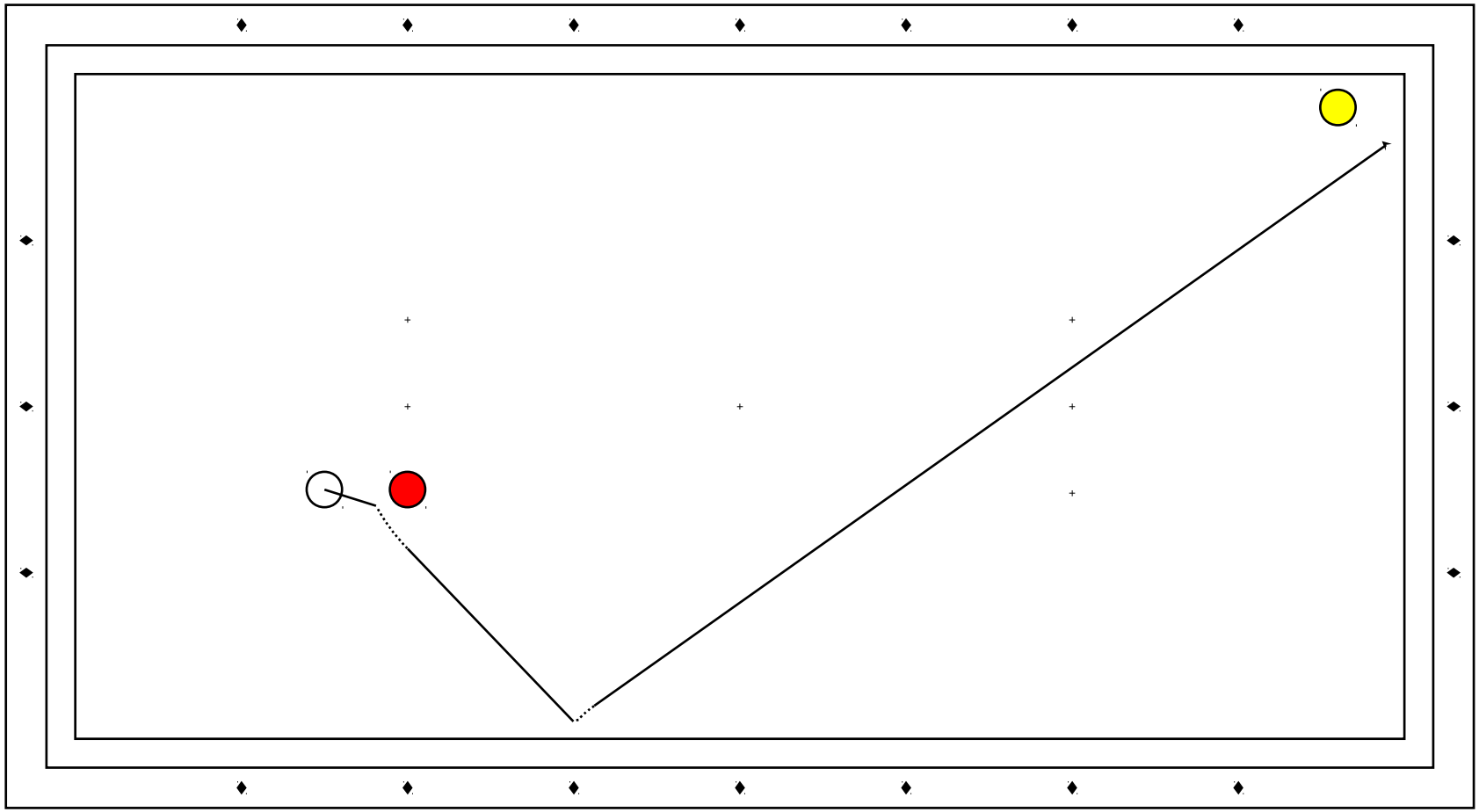
Rood ligt op de lijn van de aquits, de stoobal iets schuin van rood. Dit patroon noem je een tuimelaar. Ook hier moet je rood met de juiste dikte raken om hem in de hoek te krijgen. Hoe verder van de hoek je op de korte band komt, hoe meer zijeffect je moet geven. Je speelt zo'n

patroon alleen als je ziet dat hij er perfect voor ligt.
Z.O.Z. voor een uitwerking.

Les 3: Verzamelen in de hoek: Oefening 7 stootbeeld

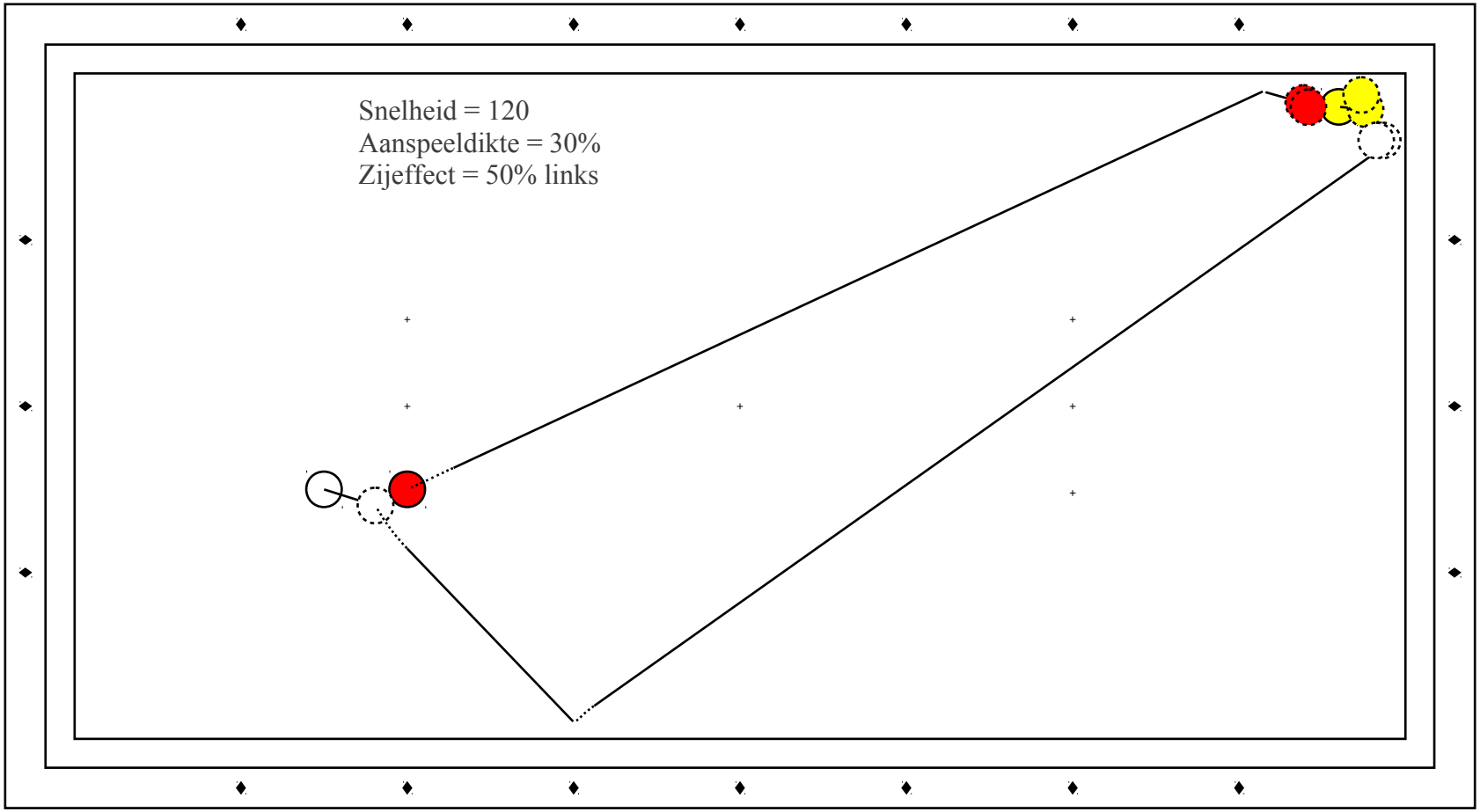


Les 3: Verzamelen in de hoek: Oefening 8 patroon

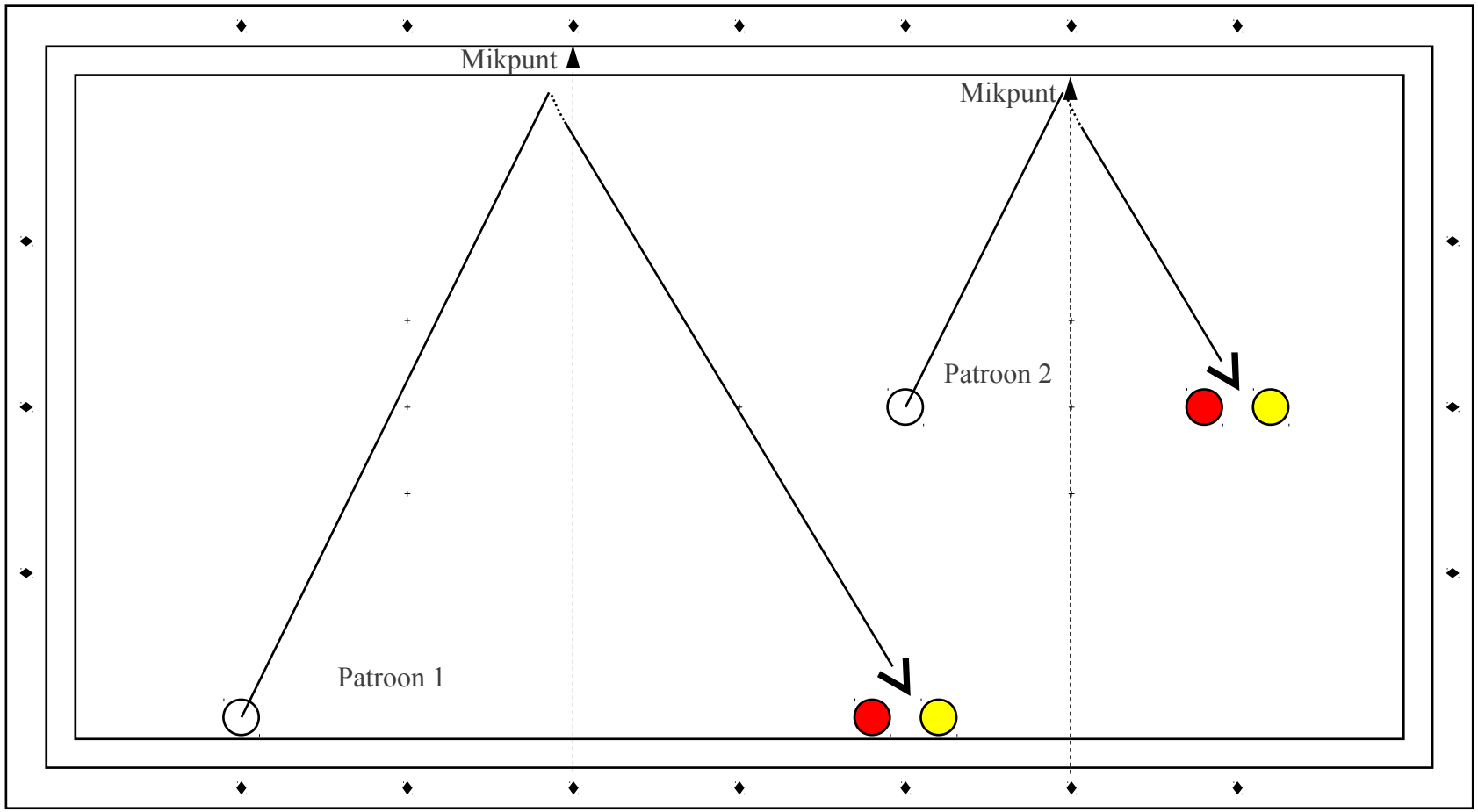


Rood ligt op het rechteraquit en de stootbal er recht onder op een afstand van 1,5 baldikte. Door rood met de juiste dikte aan te spelen kun je hem naar de hoek sturen.
De richting van de stootbal kun je bijsturen door zijeffect.
Z.O.Z. voor een uitwerking.

Les 3: Verzamelen in de hoek: Oefening 8 stootbeeld



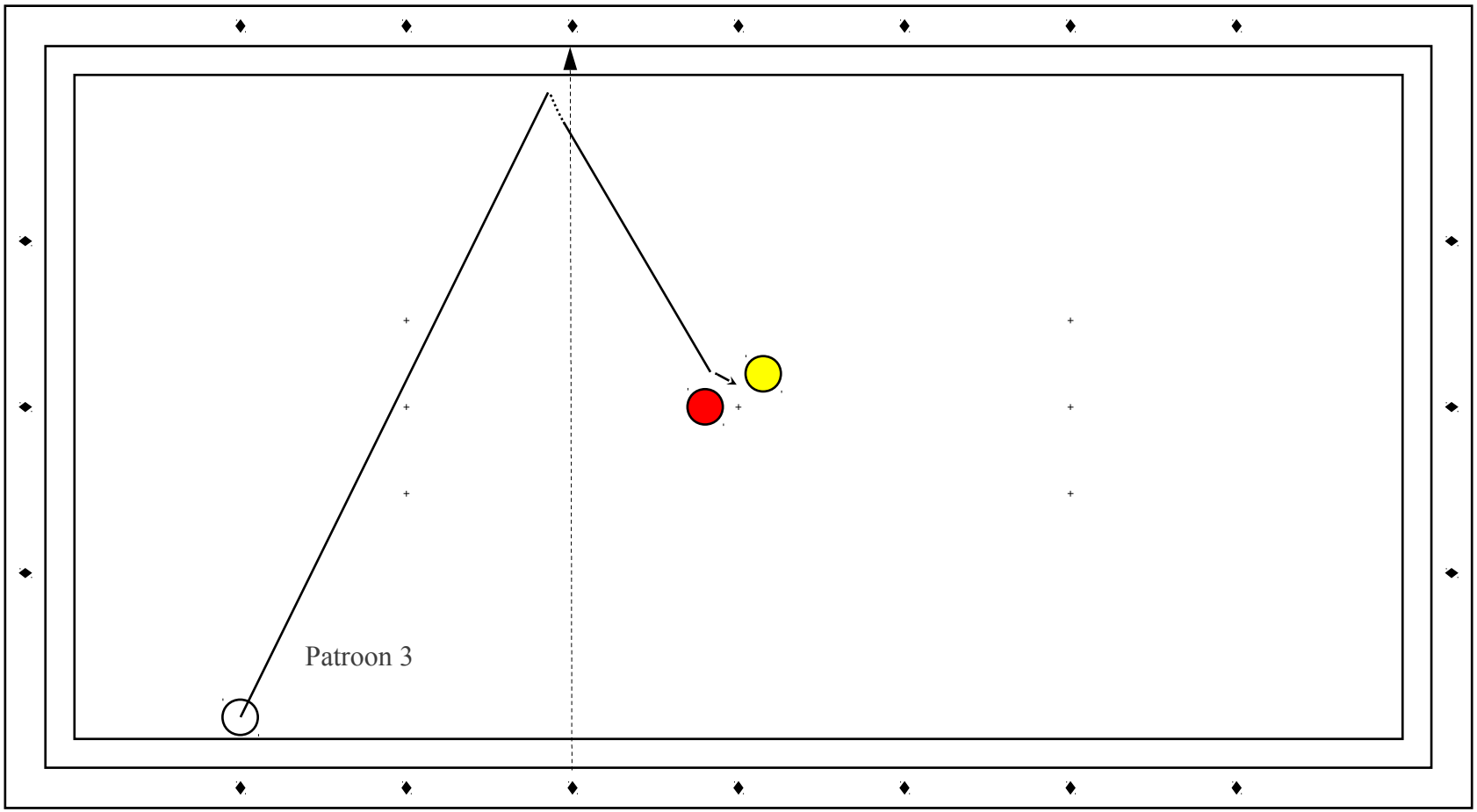
Les 4: Eénbandstoten Oefening 1



Losse band stoten over één band.
Ballen liggen even ver van de lange band. Mikpunt is op de middelloodlijn tussen vertrek- en aankomstpunt.

Bij afstand over hele breedte (patroon 1) ligt mikpunt op scheiding tussen band en hout. Bij halve (breedte patroon 2) ligt mikpunt op de rand van de band.

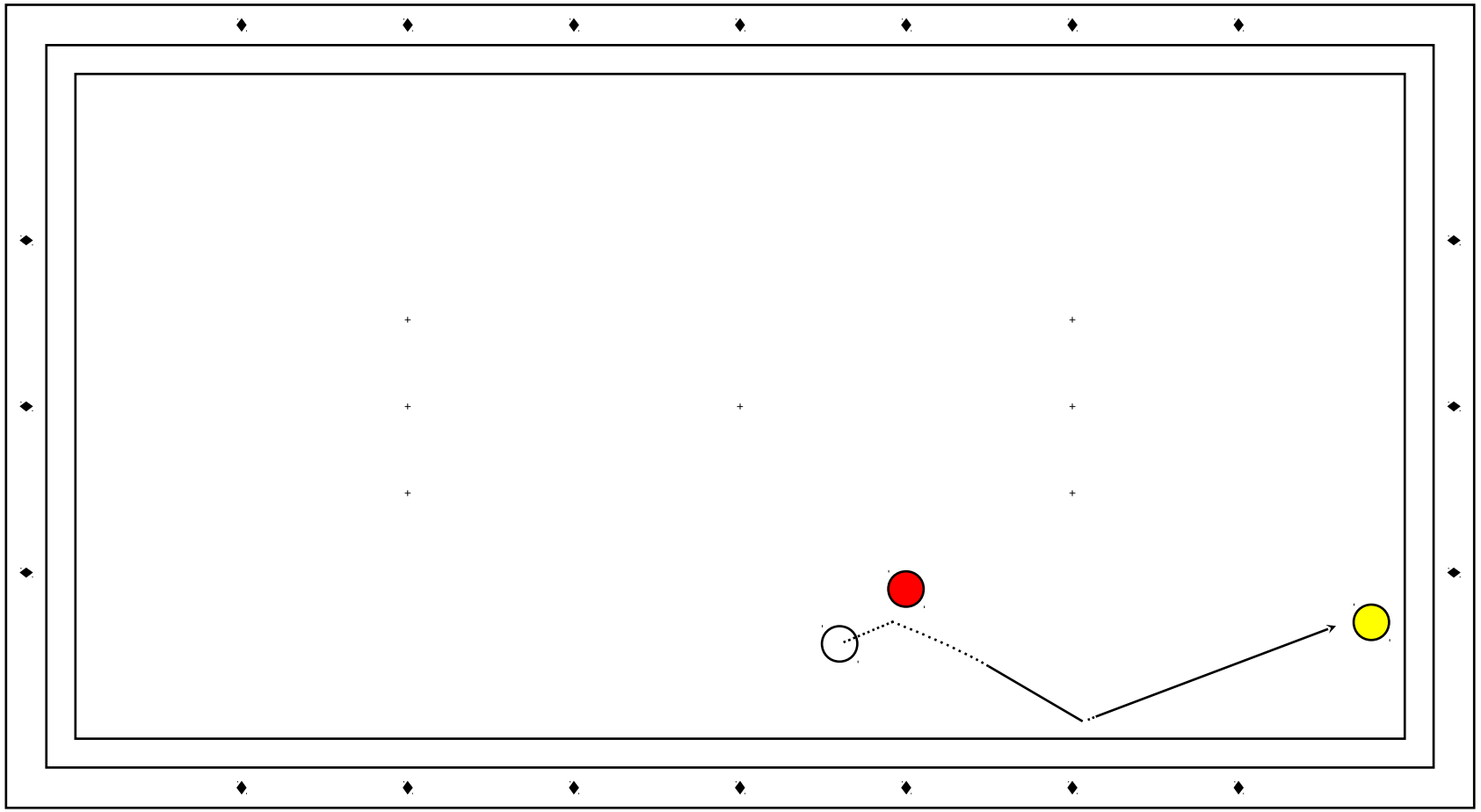
Les 4: Eénbandstoten Oefening 1



Losse band stoten over één band.
Bij patroon 3 ligt de stootbal 2x zover van de (verste) lange band dan de te raken ballen. Het mikpunt ligt dan op 2/3 van de te overbruggen afstand langs de lange band.

Lagen rood en geel nog 2x zo dicht bij de (verste) lange band, dan lag het mikpunt op 4/5.

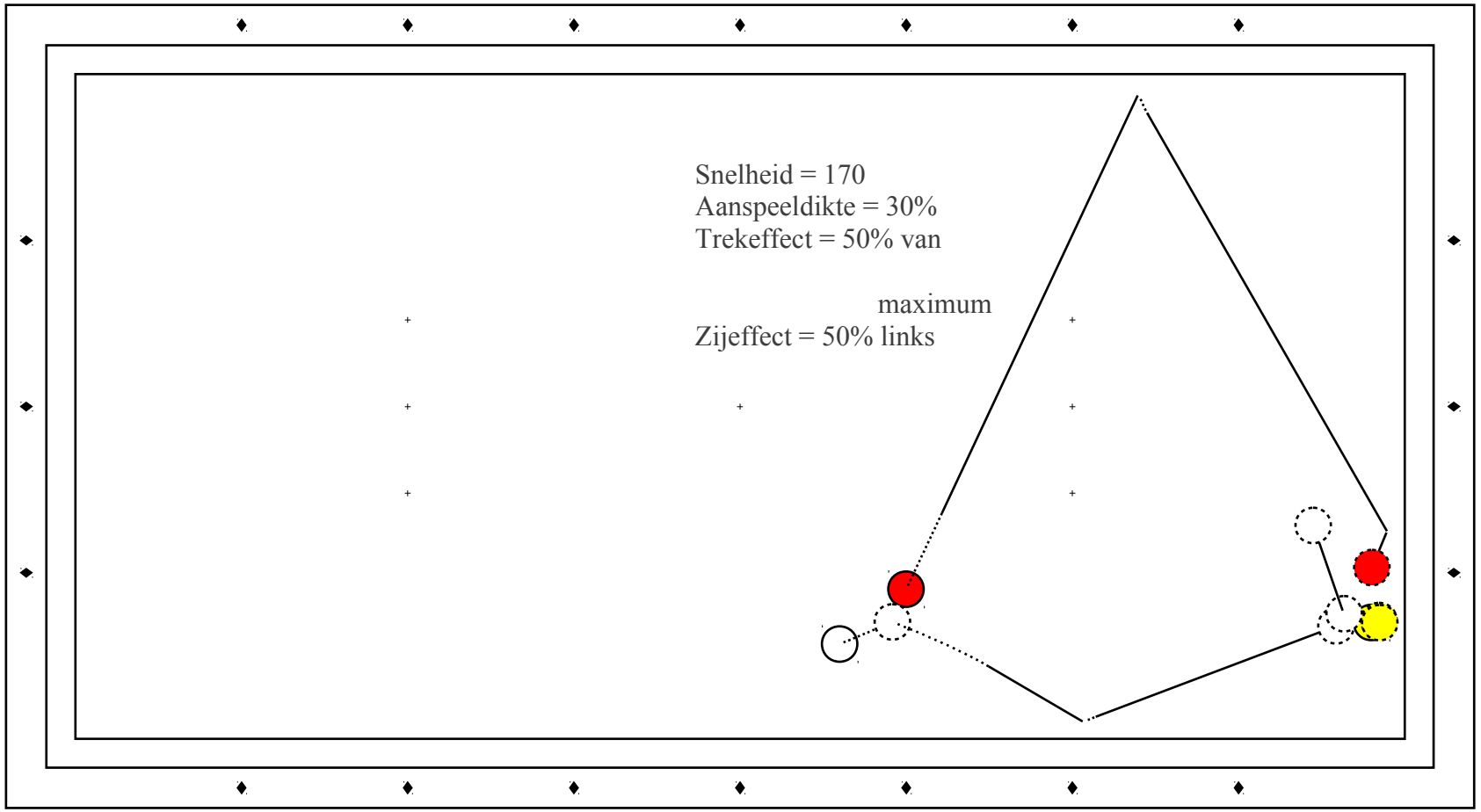
Les 4: Eénbandstoten Oefening 2



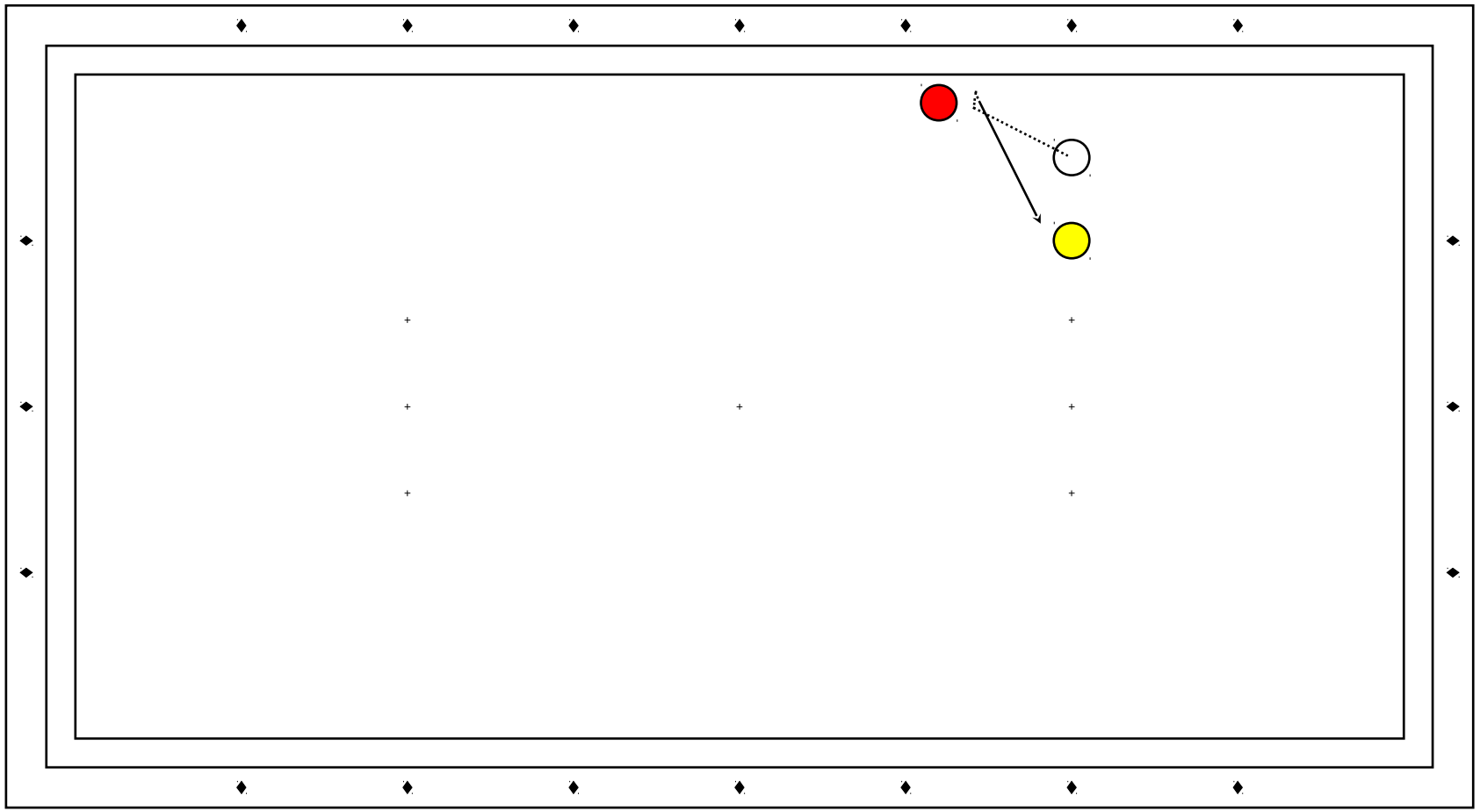
Bij direct caramboleren moet rood dun worden geraakt en kan hij niet worden verzameld bij geel. Doorschieten verzamelt ook niet. In dit geval kun je rood met de juiste dikte aanspelen door via

de band naar geel te spelen.
Z.O.Z. voor het resultaat

Les 4: Eénbandstoten Oefening 2



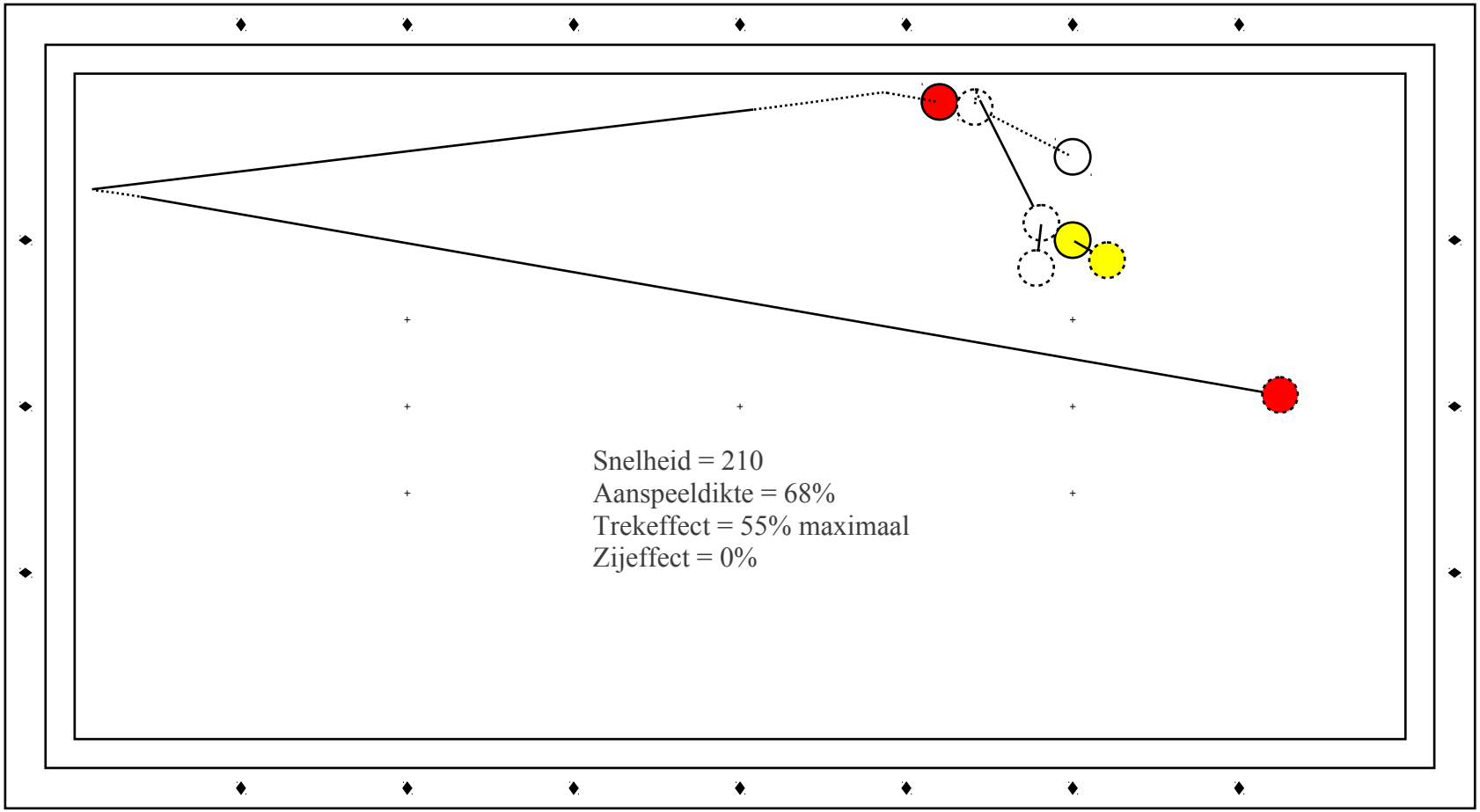
Les 4: Eénbandstoten Oefening 3



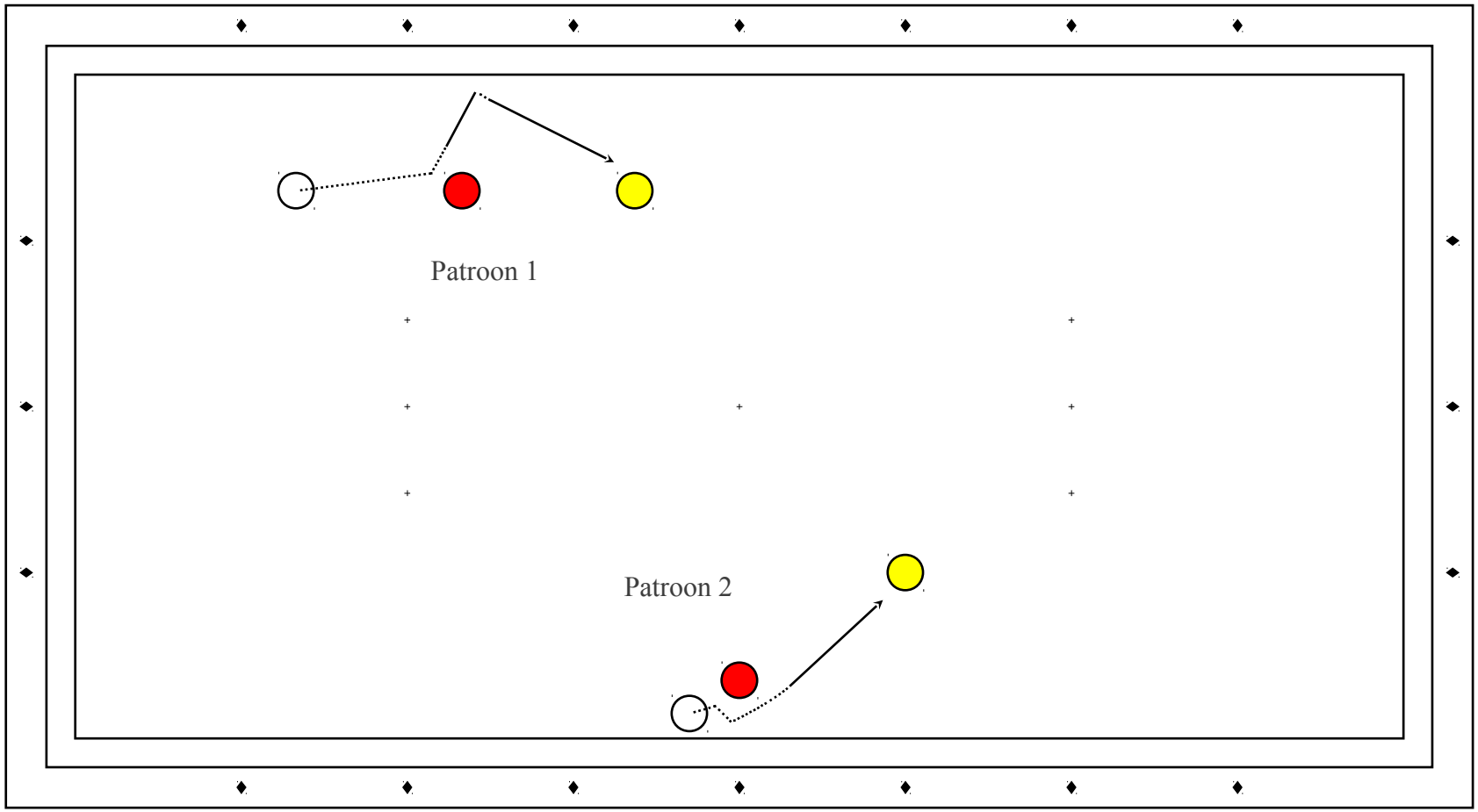
Dit is een klassieke éénbandstoot. Hij kan ook direct worden getrokken, maar zeker als geel wat verder naar het midden ligt, is trekken via één band eenvoudiger. Wat is bij deze stoot belangrijk? Kies de dikte, bepaal daarna de diepte (= hoeveelheid trekeffect) en speel ZONDER zijeffect. Je

speelt op deze manier rood terug naar de korte band. Raak je geel gunstig, dan houd je meetal een redelijk patroon over. Heb je weinig ervaring met dit patroon? Speel dan zo alsof je net voorlangs geel wil gaan, want meestal trek je te sterk!

Les 4: Eénbandstoten Oefening 3



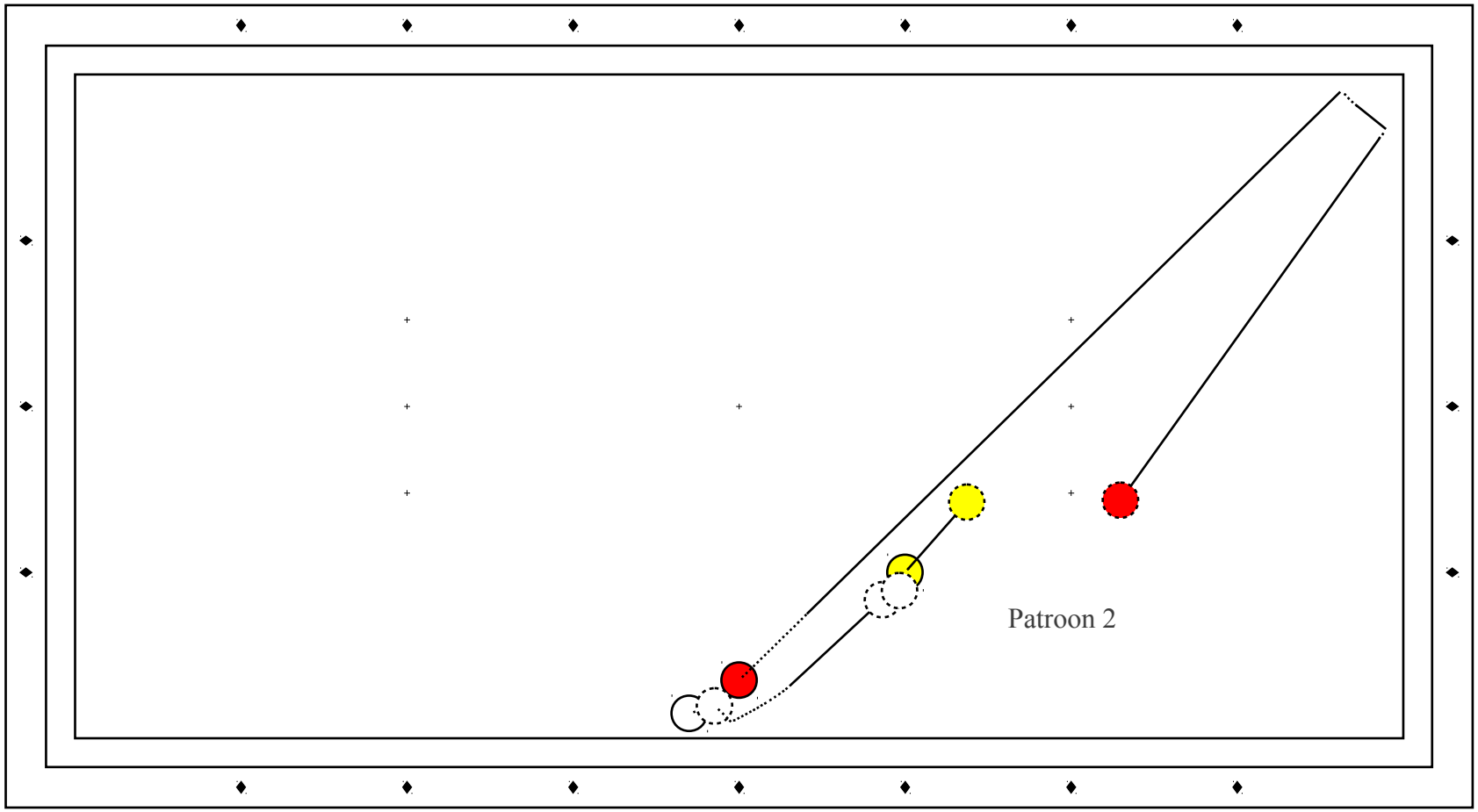
Les 4: Eénbandstoten Oefening 4



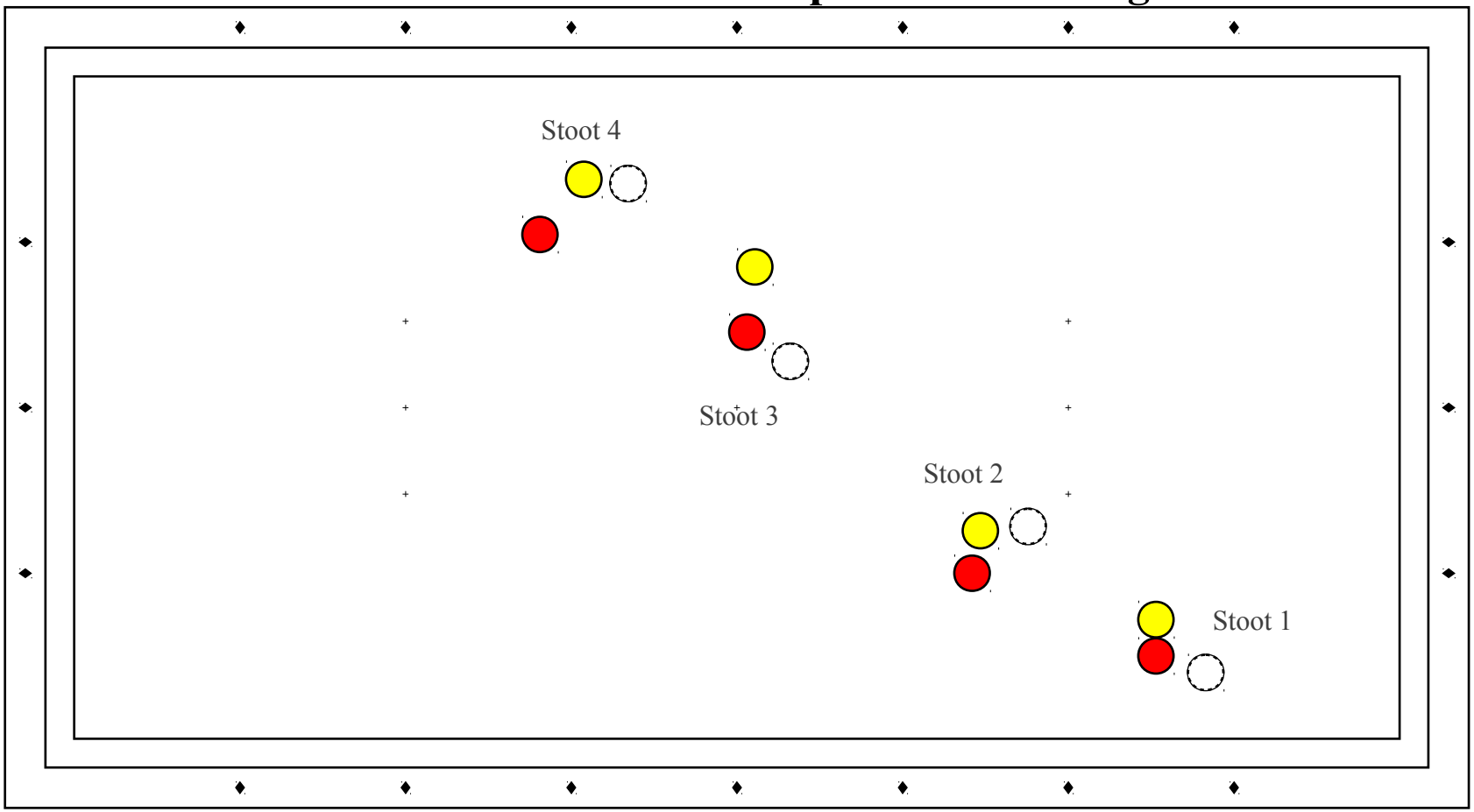
Bij patroon 1 liggen alle ballen even ver van de lange band. Deze bal is via de lange band vrij eenvoudig te maken, waarbij één ding belangrijk is: trek de bal sterk in naar de band, waarna hij met zijeffect naar geel loopt. Met rechts zijeffect spelen, geeft een wel 2x zo grote trefkans als

met links (is tegen-) effect. Patroon 2 ligt duidelijk moeilijker. Hier moet je zonder of met weinig zijeffect spelen.
Z.O.Z. voor het resultaat van patroon 2.

Les 4: Eénbandstoten Oefening 4



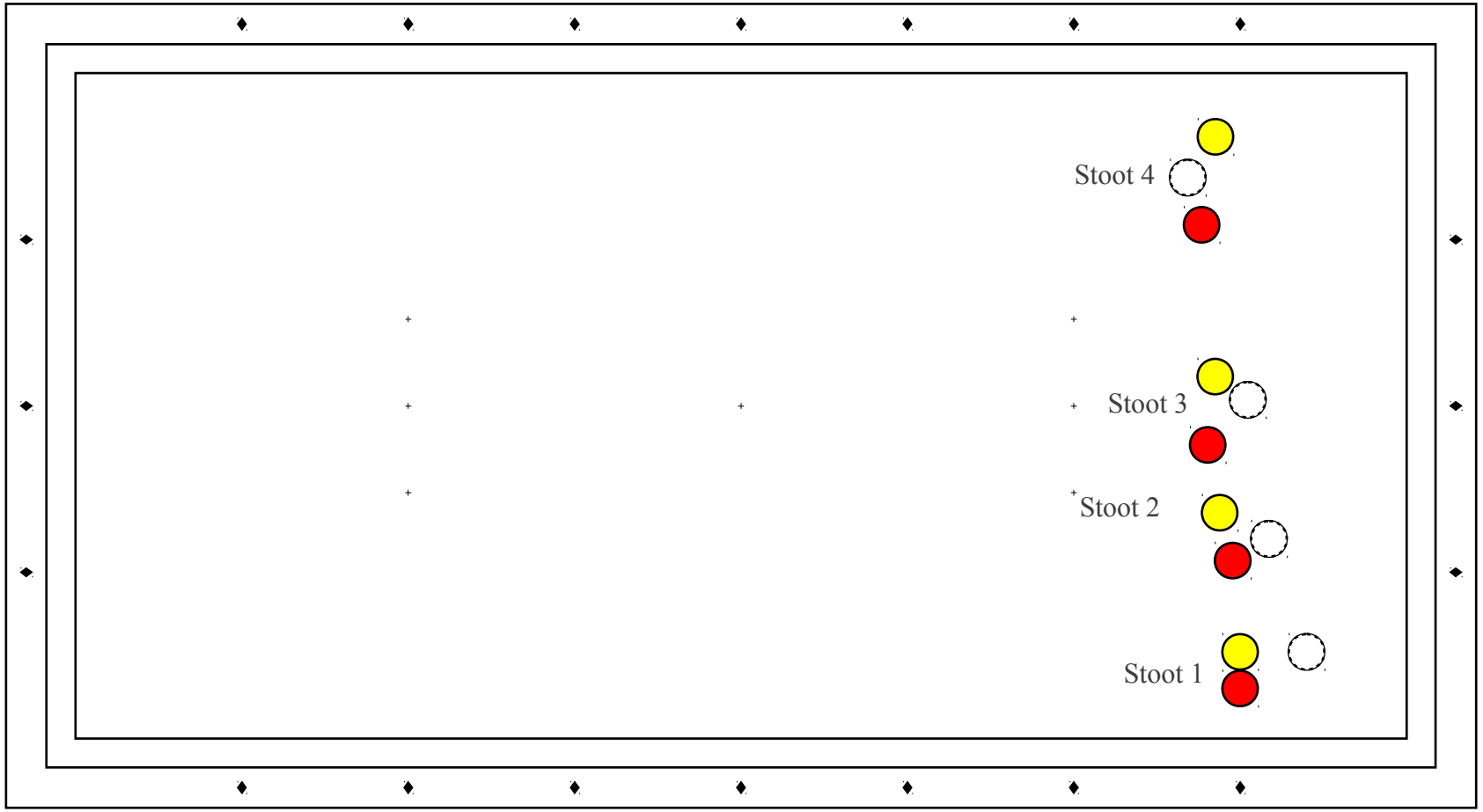
Les 5: Kleine posities Oefening 1



Uit een kleine positie kun je "melken". Hier zie je een voorbeeld. De vervolgposities zijn voor de de duidelijkheid steeds een stukje verplaatst. Steeds moet rood op de juiste dikte worden aangespeeld, zodat bij het vervolg patroon de ballen weer in een stompe hoek liggen. Doe je dat goed dan kun je op die manier wel meer dan 5 punten maken midden op de tafel. Lig je niet meer

in een ideale positie, dan moet je tijdig positie nemen op geel voor een verzamelstoot. Melk dus niet door tot je een slechte positie krijgt, waar je niets anders meer mee kunt dan caramboleren.

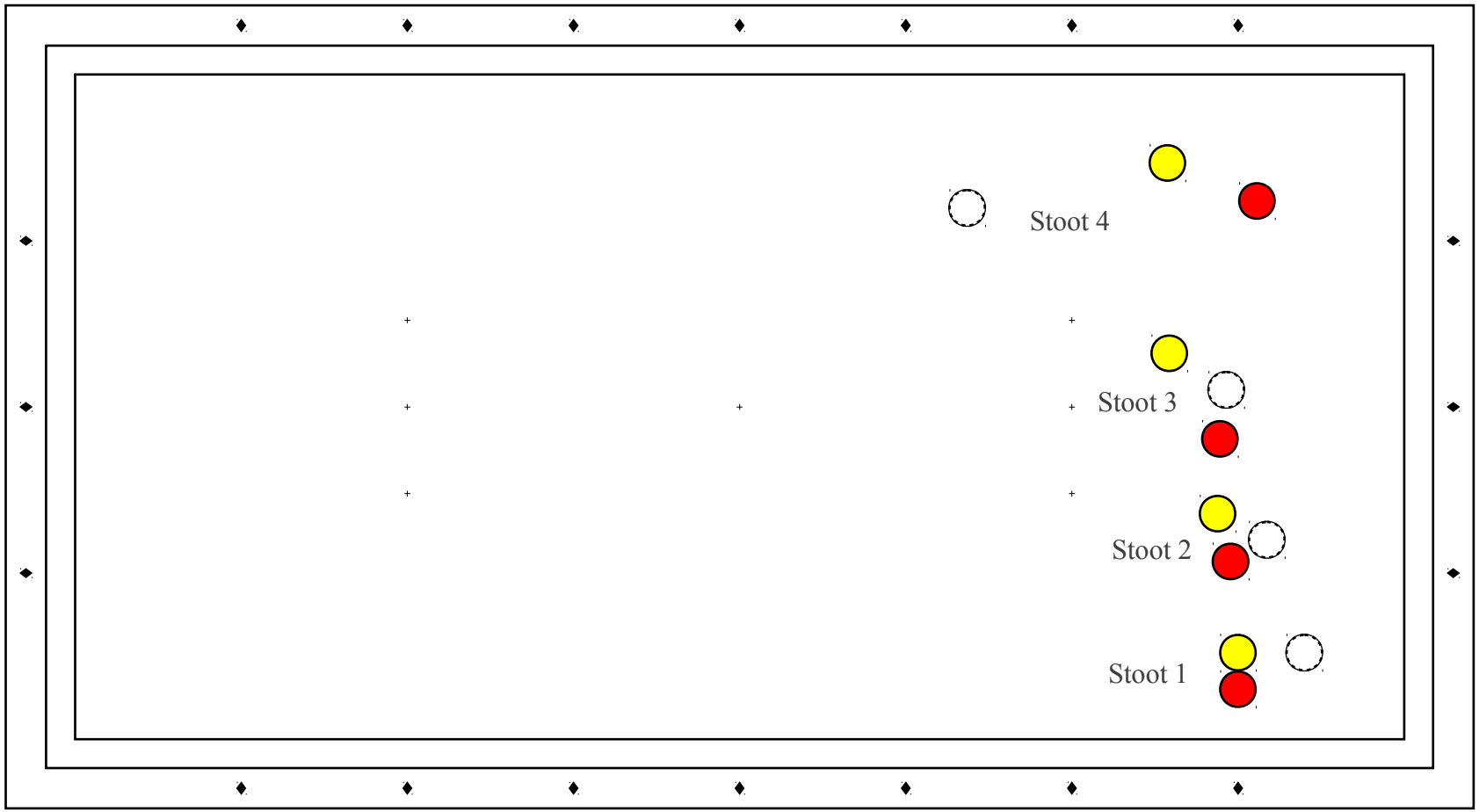
Les 5: Kleine posities Oefening 2



Krijg je de ballen in een kleine positie dicht bij de korte band en je stootbal ligt het dichtst bij de korte band, dan kun je proberen tussen rood en geel door te spelen om daarna de positie weer

dichter bij de korte band te kunnen brengen. Je noemt dit: "passeren". Hier is dit gedaan via drie kleine stootjes. Bij stoot 4 kun je via een trekbal op rood de ballen verzamelen in de hoek.

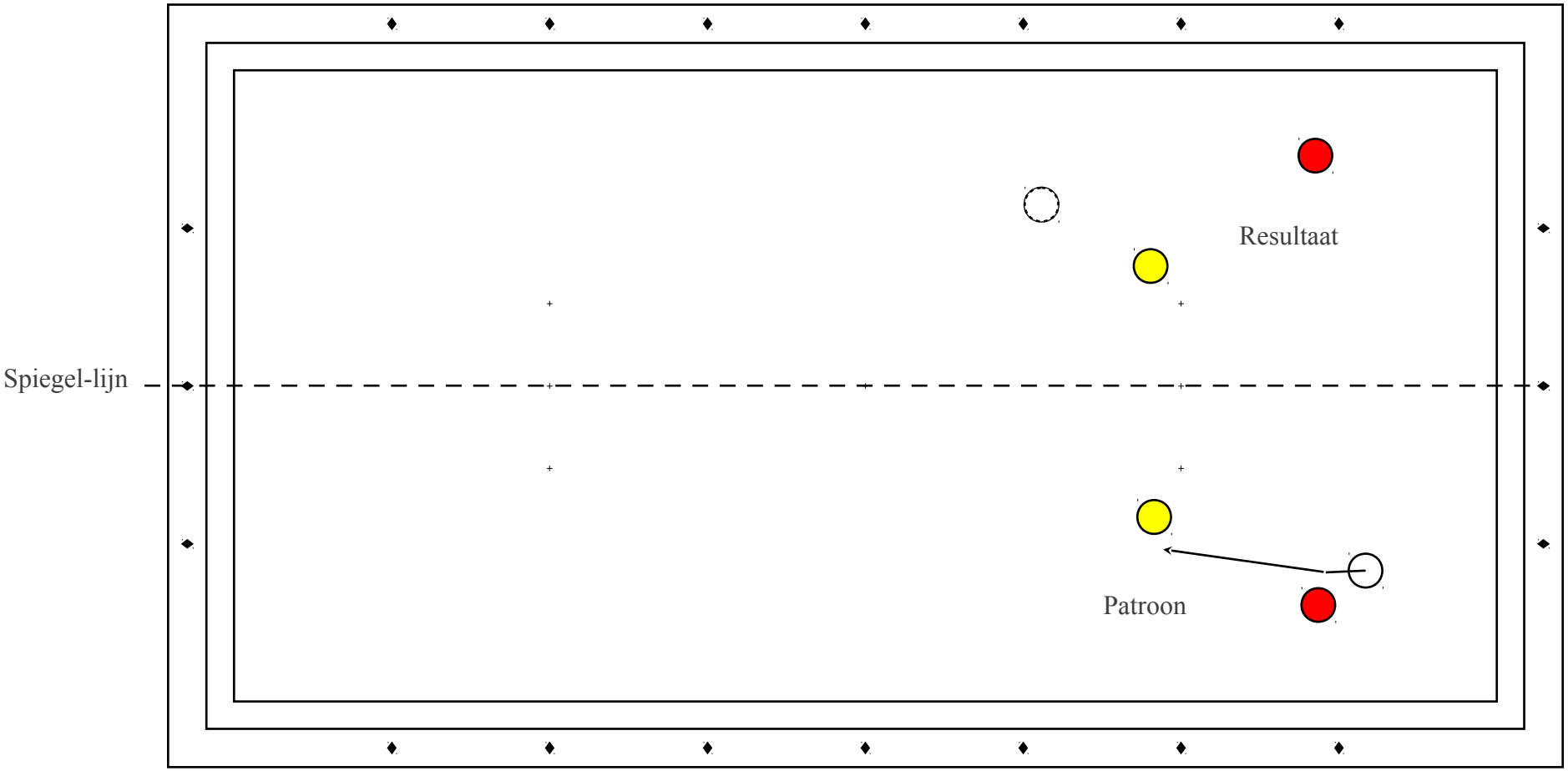
Les 5: Kleine posities Oefening 3



Passeren via kleine stootjes geeft het beste resultaat, maar er is ook risico aan verbonden: maak je bij stoot 3 het gat wat te groot dan kom je meestal in een lastige positie. Je kunt er ook voor kiezen het gat wat ruimer te maken en te passeren via een trekstoot. Hier is bij stoot 2 het gat wat

groter gemaakt, maar er is ook voor gezorgd te plaatsen op rood. Bij stoot 3 moet nu van rood worden getrokken, waarbij geel aan de linkerkant moet worden geraakt. Bij een goede uitvoering krijg je dan stoot 4. Het resultaat ligt wel een stuk ruimer dan bij oefening 2.

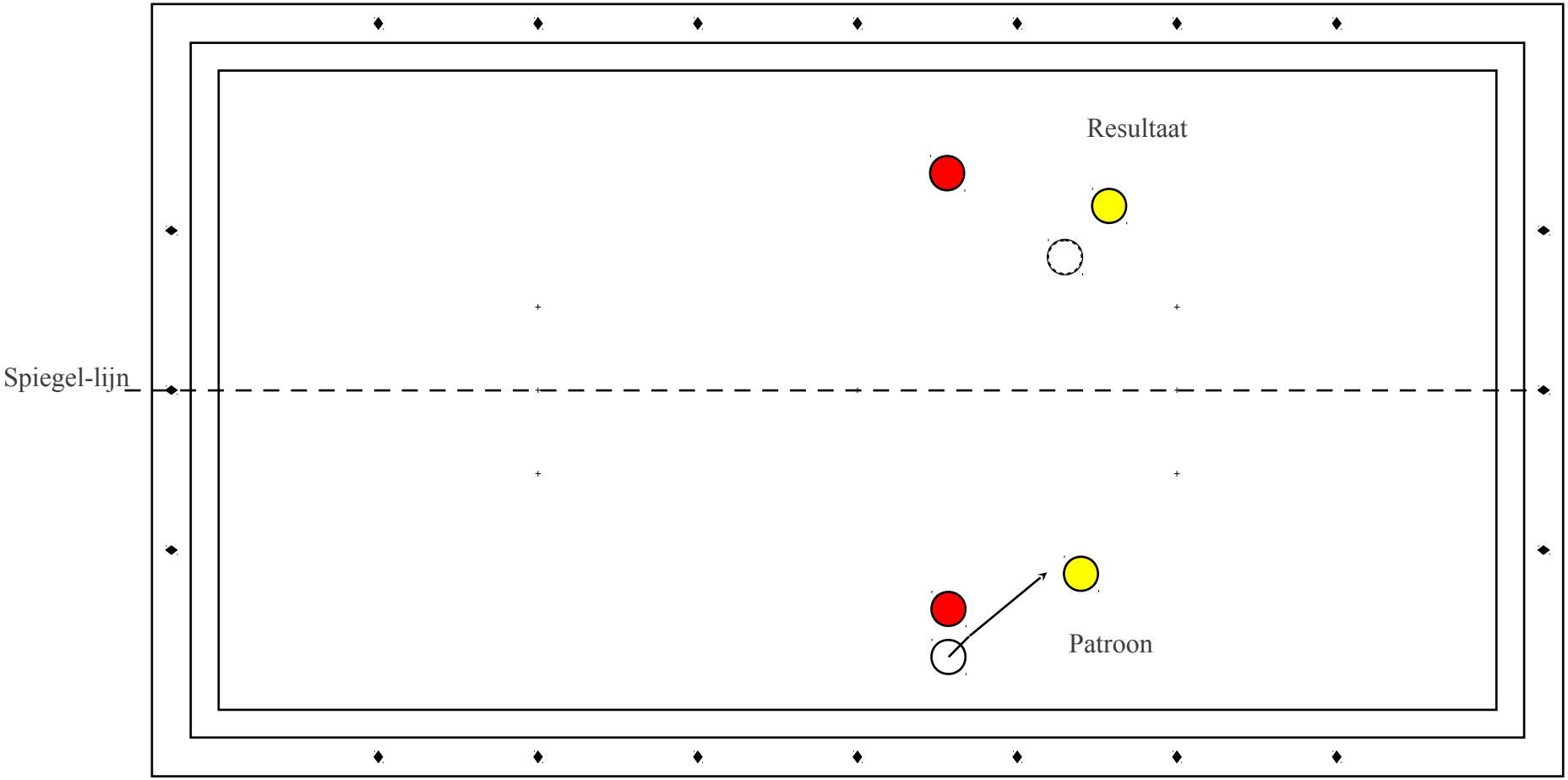
Les 5: Kleine posities Oefening 4



Dit patroon is een voorbeeld van een ruimere passeerstoot. Het is de kunst om te leren zien wanneer het patroon gunstig ligt voor een dergelijke stoot. Mislukt het passeren n.l., omdat je

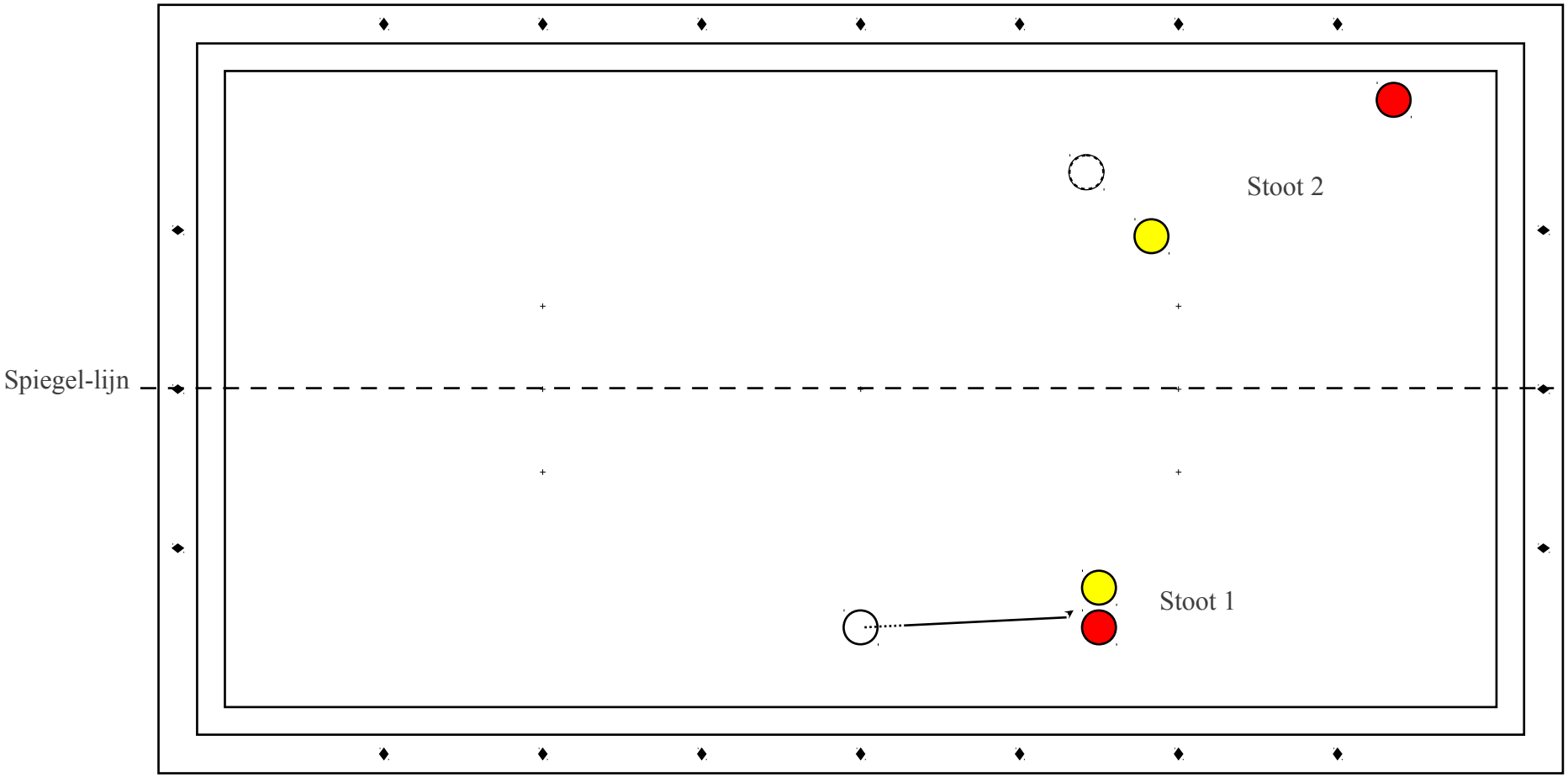
geel te dik raakt, dan krijg je meestal een slechte positie. Als de passeerstoot goed wordt gespeeld krijg je een vervolgpositie zoals in Resultaat. (Voor de duidelijkheid is de vervolgpositie gespiegeld t.o.v. de gestippelde lijn.)

Les 5: Kleine posities Oefening 5



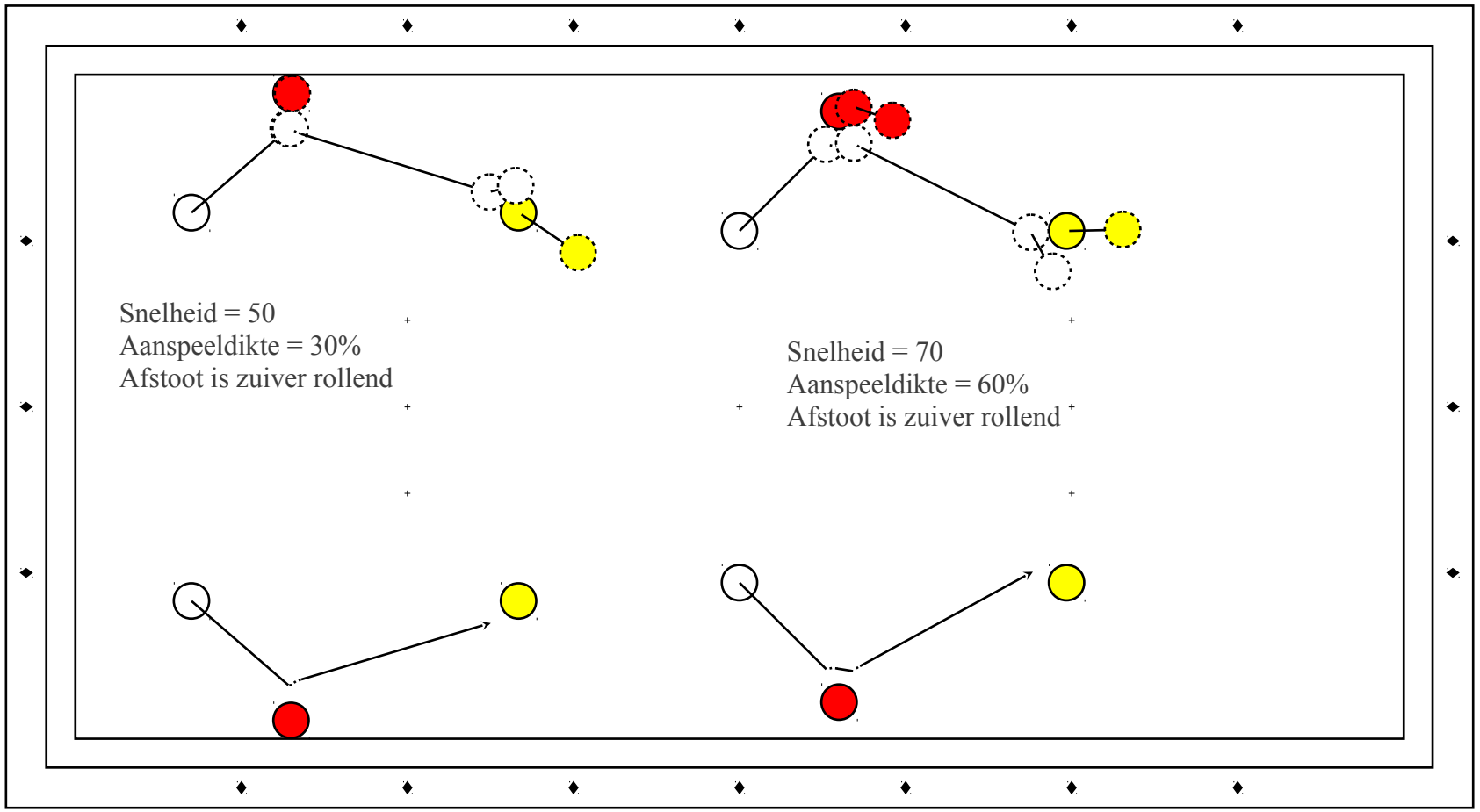
Hier nog een speciale passeerstoot. Je kunt ook trekken van geel, maar zelfs als je die stoot perfect speelt, blijft je vervolgpositie toch ver van de korte band. Raak je dit passeerstootje goed, dan krijg je het resultaat dat gespiegeld is weergegeven. Via een trekstoot op rood kun je daarna verzamelen in de hoek.

Les 5: Kleine posities Oefening 6



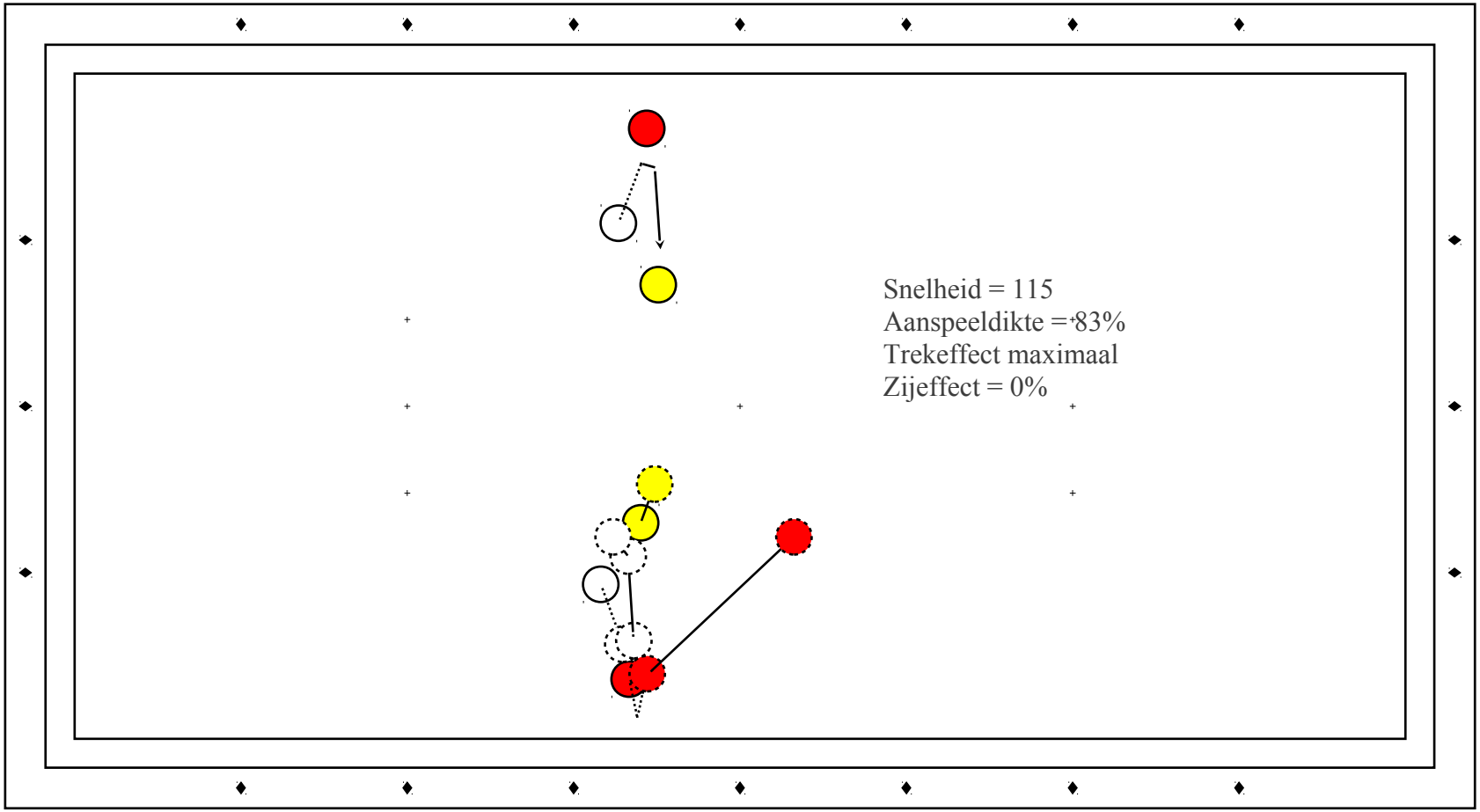
Dit is een kleine positie, maar om hieruit direct een "melk"positie te creëren is moeilijk, omdat de stootbal vrij ver weg ligt en omdat de drie ballen niet in een stompe hoek liggen. Vanuit deze positie is het goed mogelijk om de ballen in twee stoten te verzamelen in de hoek. Bij stoot 1 speel je rood naar de hoek waarbij, je hem 75% vol raakt. Je krijgt dan als resultaat stoot 2, die weer gespiegeld is weergegeven. Via een trekstoot op geel kunnen de ballen worden verzameld in de hoek.

Les 6: Klotsstoten Oefening 1



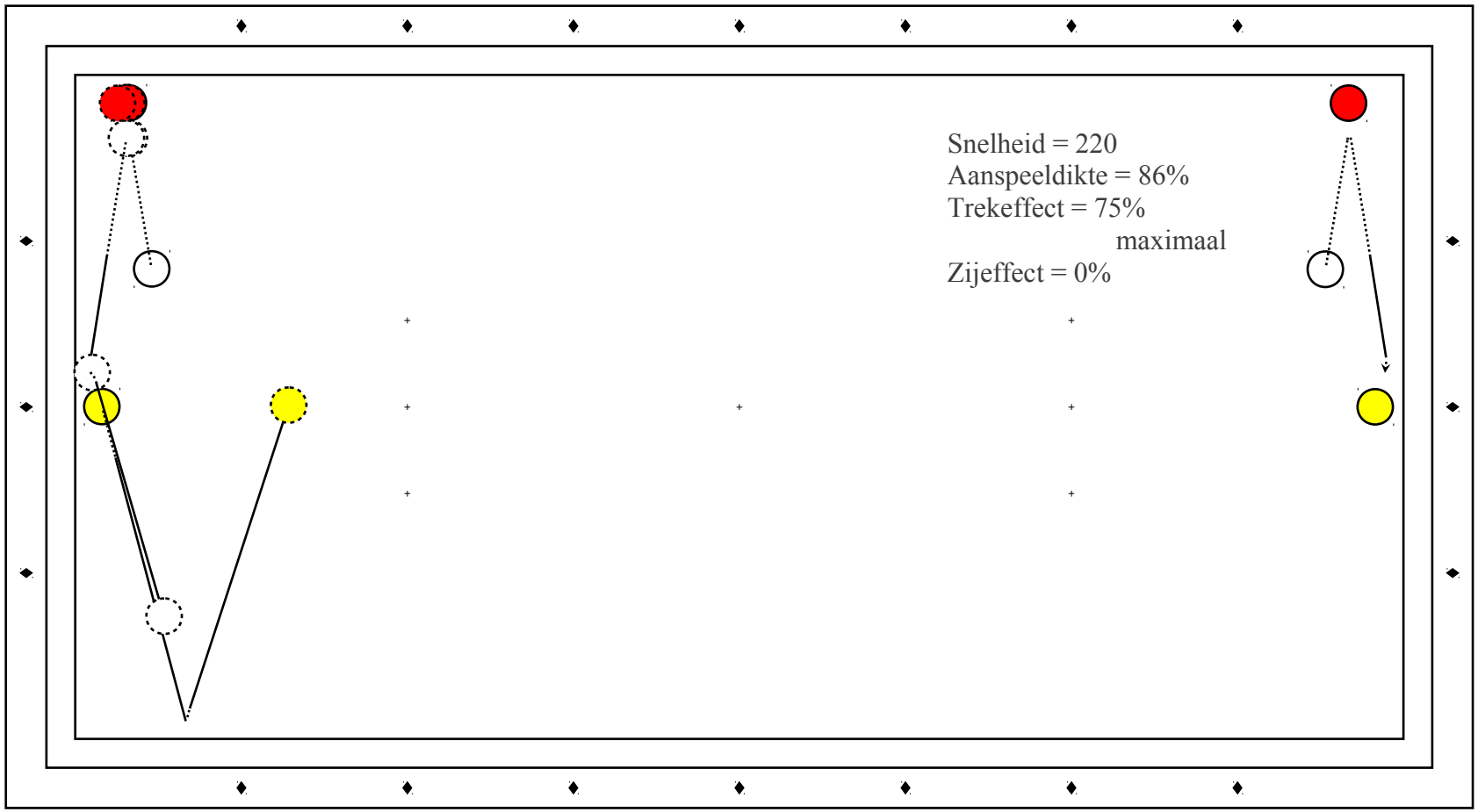
Een klotsstoot is vrij gemakkelijk te spelen als rood vast ligt. Speel heel rustig zonder zij- of trekeffect, dan krijg je met wat oefenen wel gevoel voor die ballen. Als rood vrij ligt van band zal hij de stootbal 2x raken. Hoe verder rood van band ligt, hoe dikker je hem moet aanspelen zoals je kunt zien in het rechterpatroon. Ligt rood verder dan een halve baldikte van de band, dan is de dikte vrij moeilijk te schatten en kun je beter een andere oplossing kiezen.

Les 6: Klotsstoten Oefening 2



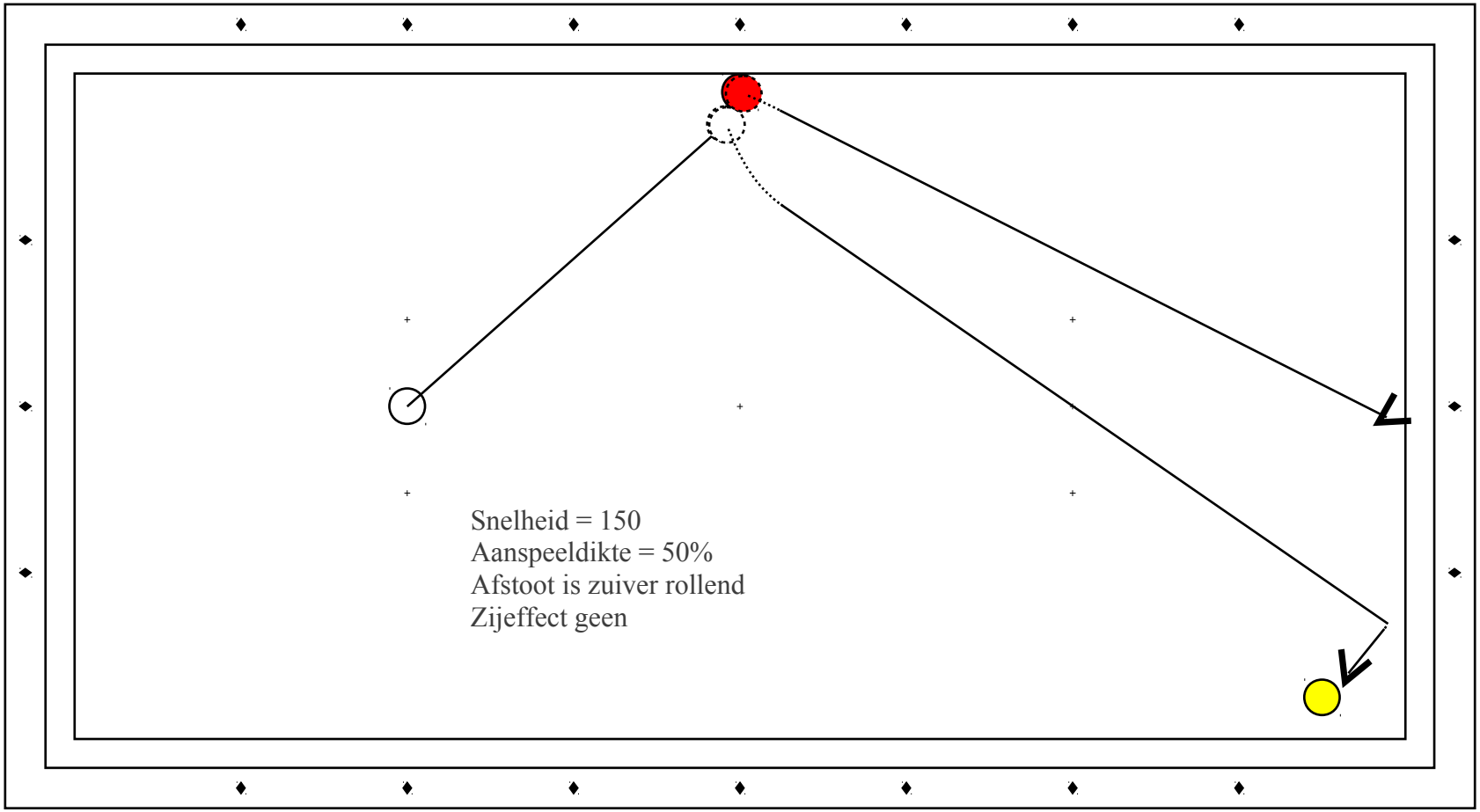
Dit is een trekstoot, waarbij je rekening houdt met de klots. Een piquéstoot zou ook kunnen, maar als je dat te moeilijk vindt, is deze oplossing eenvoudiger. Het gaat erom dat je trekt en met de juiste dikte rood aanspeelt. Rood moet bijvoorkeur na de bandbotsing de stootbal zo vol mogelijk raken. Raakt hij de stootbal te dun, dan wordt de baan van de stootbal teveel veranderd en wordt de carambole gemist.
(Boven staat het patroon, onder het resultaat.)

Les 6: Klotsstoten Oefening 3

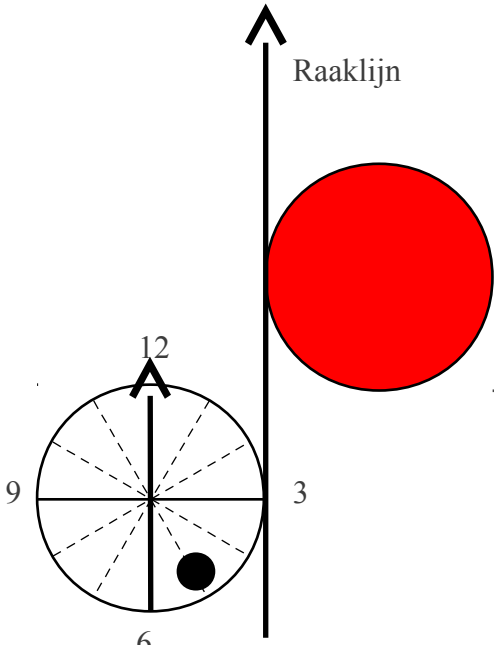


Doordat geel bij de band ligt, is dit patroon vrij gemakkelijk te maken, met behulp van de klots. Het is verstandig om deze bal vrij hard te spelen, met de bedoeling geel via de lange band terug te laten lopen in de richting van rood. Speel je rustig, dan is de kans groot dat rood en geel in verschillende hoeken blijven liggen met de stootbal ergens daartussen.
Links zie je het resultaat

Les 6: Klotsstoten Oefening 4

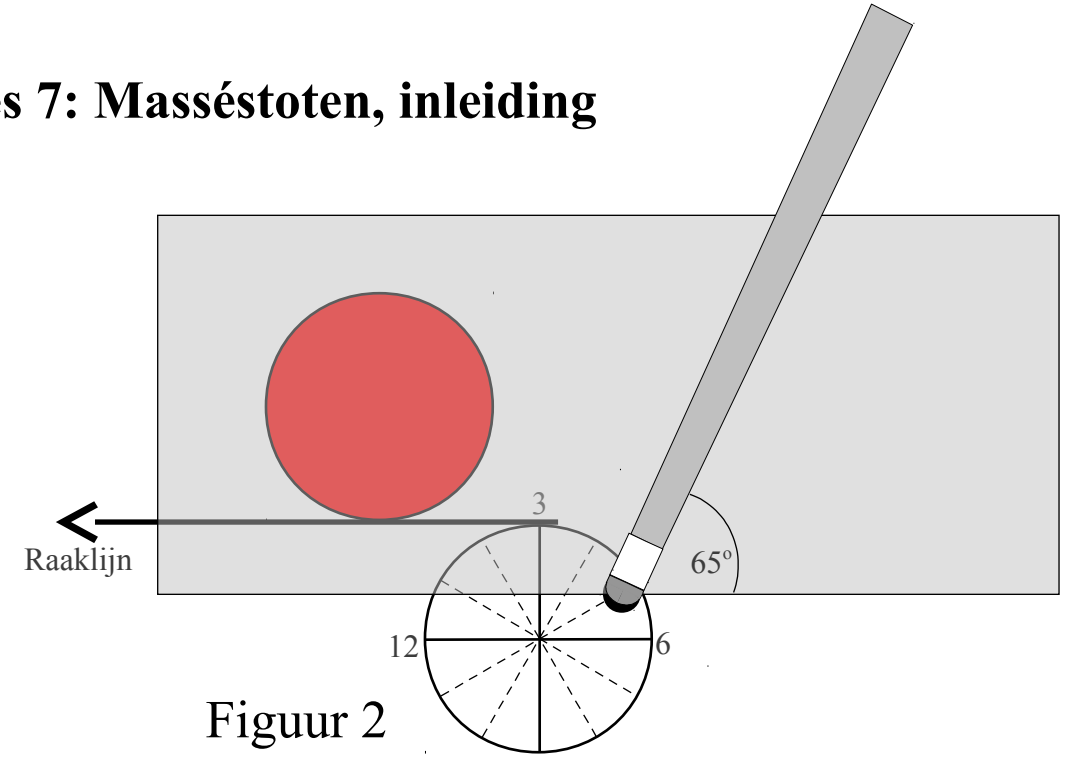


Omdat geel in de hoek ligt, is het een kansrijke oplossing om dit patroon op de klots te spelen. Wanneer je rood 50% vol aanspeelt, krijgt de stootbal voldoende uitwijking. Wil je hem meer laten uitwijken, dan moet je wat trekeffect geven.



Figuur 1

Les 7: Masséstoten, inleiding

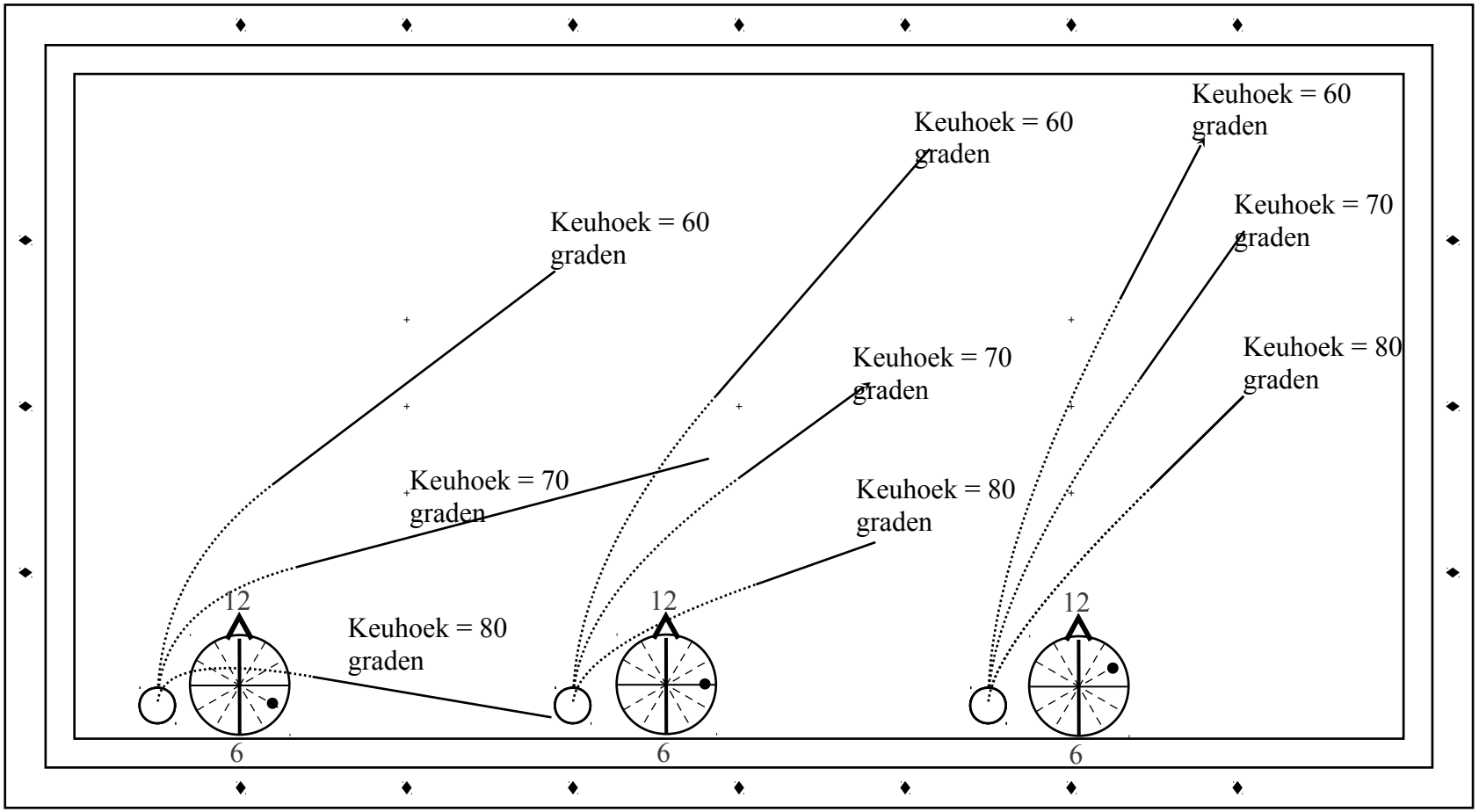


Figuur 2

Je hebt twee soorten kopstoten: masséstoten en piquéstoten.
Bij masséstoten is het de bedoeling dat de bal direct na de afstoot een kromme baan gaat volgen. Door de stoot krijgt de bal naast rotatie in de looprichting en zijefect ook nog **dwars-effect,** dat is rotatie loodrecht op de looprichting. Dat dwarseffect gaat voor een kromme baan zorgen. Om goed te kunnen beschrijven welke afstoot we gebruiken, gebruiken we het model van een

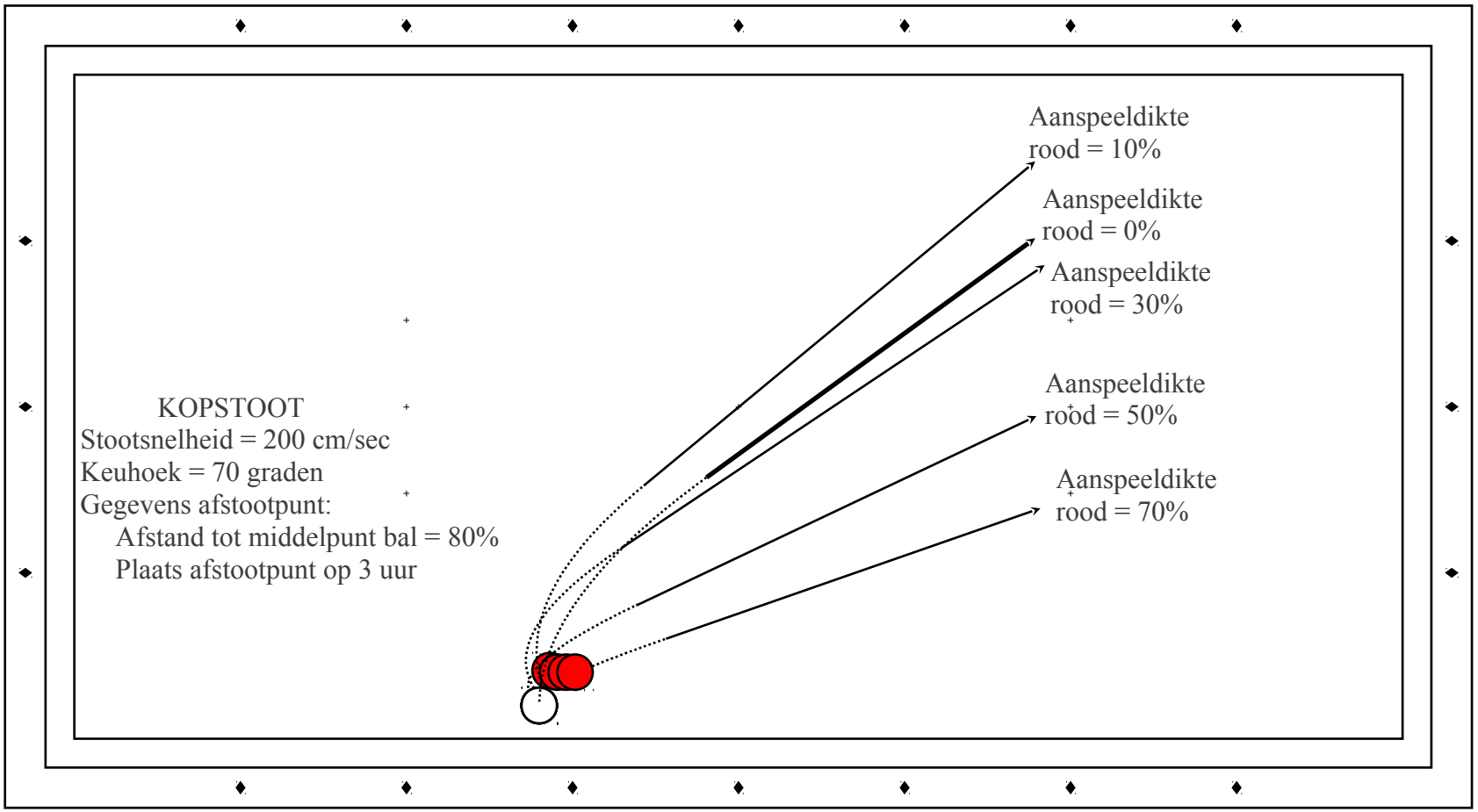
wijzerplaat, zie figuur 1. De richting 6-12 uur loopt volgens de raaklijn tussen de stootbal en bal 2. Bij figuur 1 ligt het afstootpunt dus op 5 uur. Daarnaast is van belang hoe steil we de keu houden, zie figuur 2. De keu bevindt zich in het vlak door de raaklijn loodrecht op het tafelvlak. In figuur 2 is de keuhoek 65 graden. De stoot wordt volledig bepaald door deze grootheden + de stootsnelheid en hoe ver het afstootpunt van de rand van de bal zit.

Les 7: Masséstoten, voorbeelden (1)



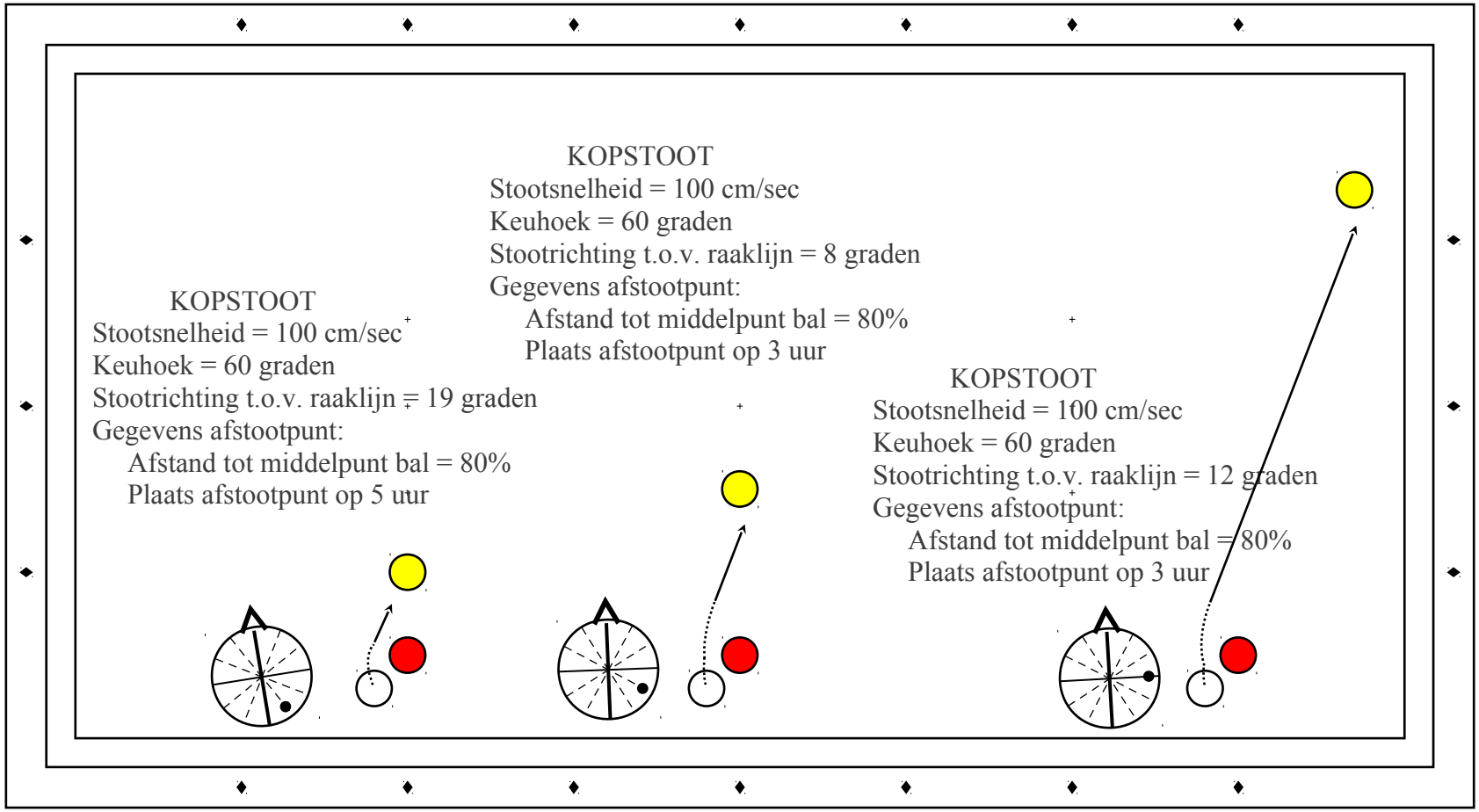
Hier een aantal voorbeelden van balbanen bij masséstoten.
Van rechts naar links is er afgestoten op twee uur, drie uur en vier uur, steeds met keuhoeken van 60, 70 en 80 graden. Je ziet dat de baan sterker afbuigt naarmate je de keu steiler houdt en je de bal meer achterin raakt. Dit zijn banen zonder botsing met een bal.

Les 7: Masséstoten, voorbeelden (2)



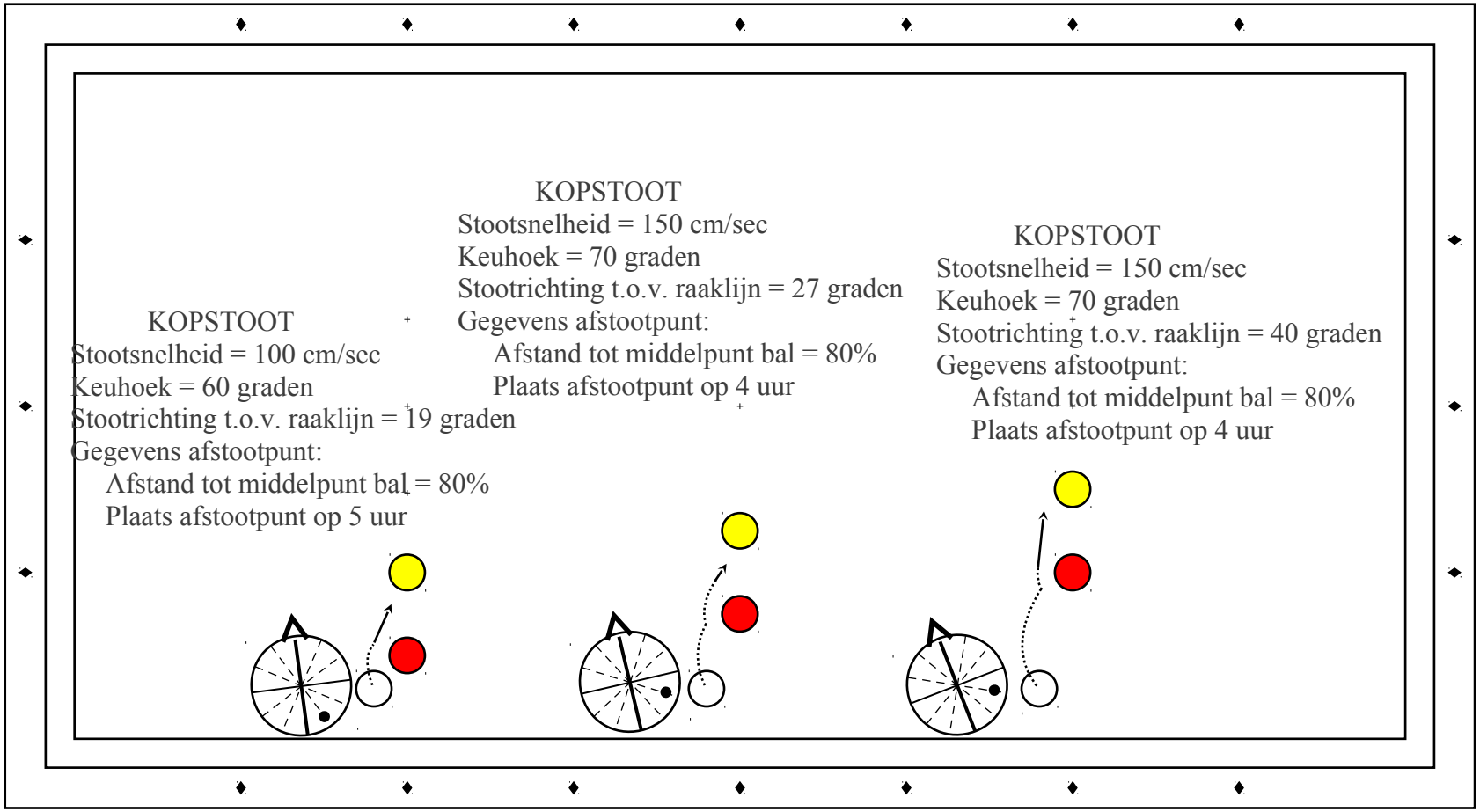
Wanneer je met een masséstoot rood raakt voordat het dwarseffect is uitgewerkt, heeft dat invloed op de baan van de bal. In de hier gegeven voorbeelden wordt de bal steeds afgestoten in de richting evenwijdig aan de korte band. Wordt er geen bal geraakt dan wordt de eindrichting van de stootbal zoals aangegeven volgens de dikke lijn. Raak je rood minder dan 25% vol dan buigt hij minder af dan dan bij 0% vol raken en raak je hem dikker, dan gaat hij steeds sterker afbuigen.

Les 7: Masséstoten, Oefeningen 1-3



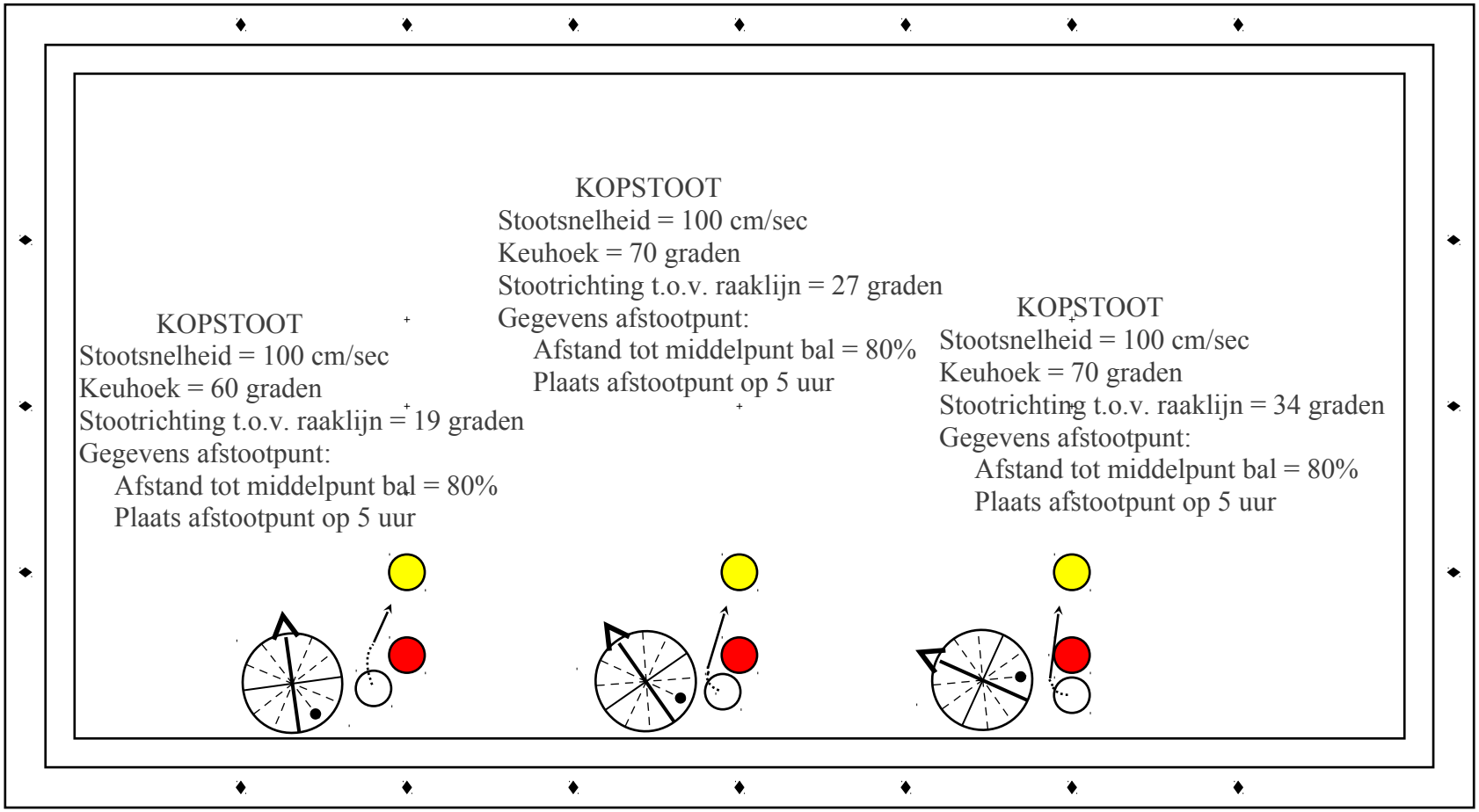
Een masséstoot is eenvoudiger als a) de stootbal dicht bij rood ligt b) de stootbal maar over een kleine hoek hoeft te draaien c) geel dicht bij rood ligt. Bij deze 3 voorbeelden ligt de stootbal dicht bij rood en is er maar een kleine curve nodig. De afstand van rood naar bal 3 is steeds wat groter gemaakt. Bij het rechtervoorbeeld is de massé ondanks de vrij grote afstand toch vrij eenvoudig omdat geel in de hoek ligt.

Les 7: Masséstoten, Oefeningen 4-5



De linkeroefening is weer oefening 1. Bij de twee volgende oefeningen zijn rood en geel steeds wat verder weggelegd van de stootbal. Dat maakt de masséstoot veel moeilijker omdat je lastiger kunt inschatten in welke richting je moet afstoten: hoe groter de afstand tot rood, hoe verder buiten rood je moet mikken! Zoals je ziet is het verschil tussen het linker- en het rechterpatroon wel 21°! De rechteroefening is ook voor een gevorderde speler erg moeilijk!

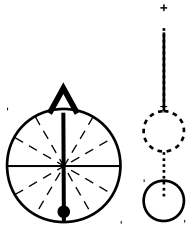
Les 7: Masséstoten, Oefeningen 6-7



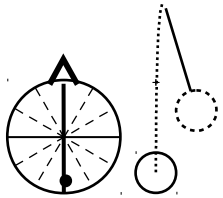
De linkeroefening is weer oefening 1. Bij de twee volgende oefeningen is de stootbal steeds verder achter rood gelegd, zodat er steeds een scherpere curve nodig is. Je krijgt meer curve door a) met een steilere keu te spelen en b) de stootbal meer achterin te raken.

Les 8: Piquéstoten, oefening 1

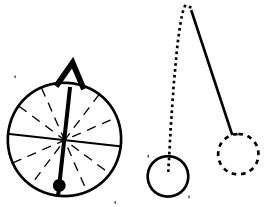
KOPSTOOT
Stootsneheid = 300 cm/sec (erg hard om een duidelijk plaatje te krijgen!)
Keuhoek = 70 graden
Gegevens afstootpunt:
Afstand tot midddelpunt bal = 70%
Plaats afstootpunt op 6 uur



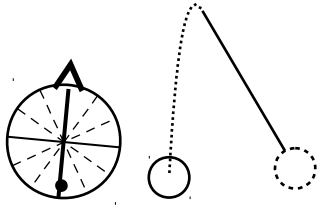
Voorbeeld / Oefening 1
Probeer bal recht weg te stoten en recht te laten terugkomen zoals in dit voorbeeld.
Laat iemand anders plaats en stand van je keu controleren!



Voorbeeld 2
Afstootpunt was iets rechts van 6 uur



Voorbeeld 3
Keu was niet in vlak van afstootlijn maar "hing" 2° naar links.
(Dan is de feitelijke stoot-richting iets naar rechts.)

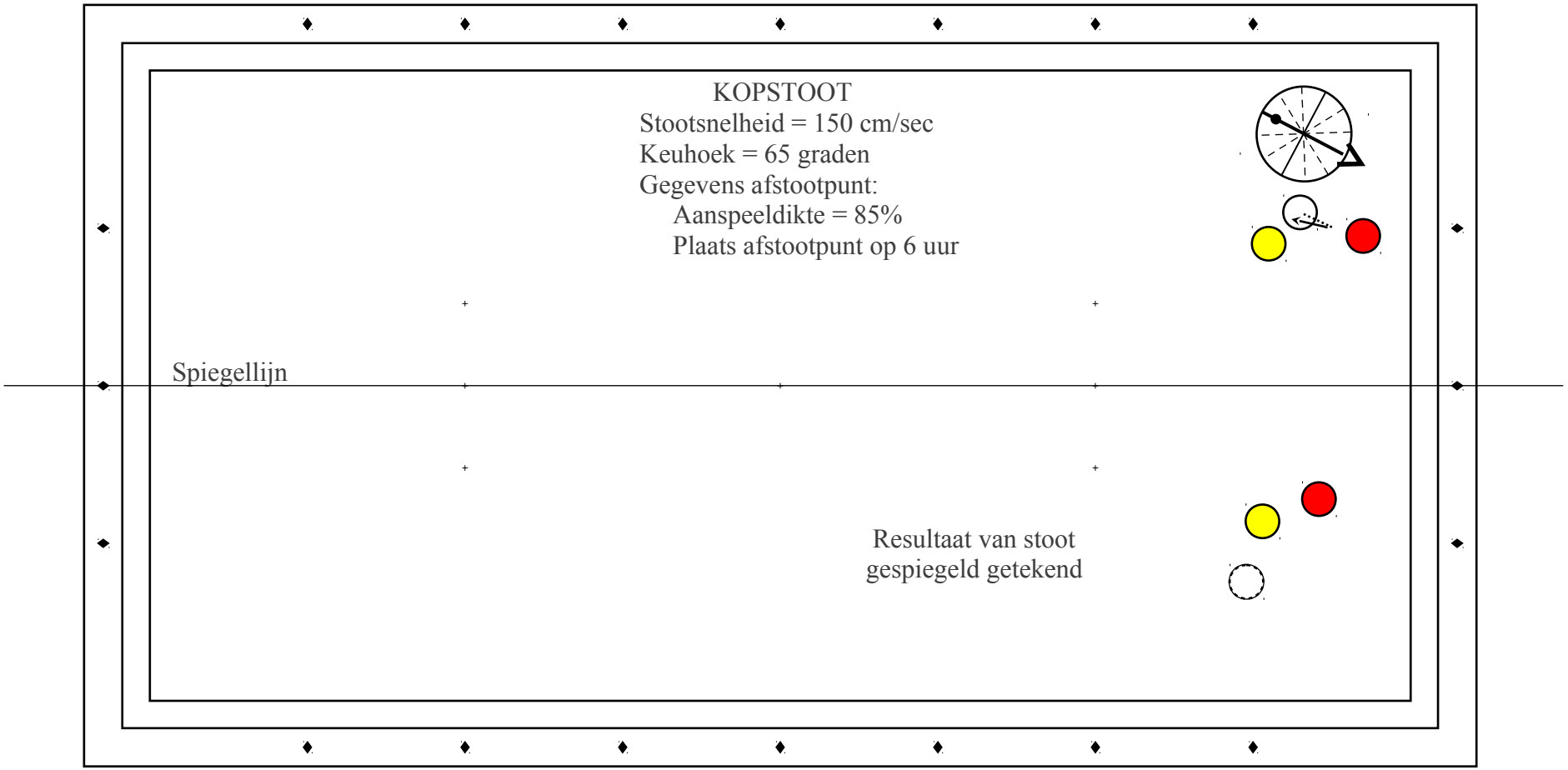


Voorbeeld 4
Combinatie van de fouten uit de voorbeelden 2 en 3

Een piquéstoot is eigenlijk een trekstoot met een steile keu. Je kunt dan veel meer trekeffect geven en daarmee zonodig a) rood dunner aanspelen b) de snelheid van rood beperken. Ligt rood wat verder weg, dan is een zuivere afstoot van belang. Bij oefening 1 test je of je afstoot zuiver is. Het is het de

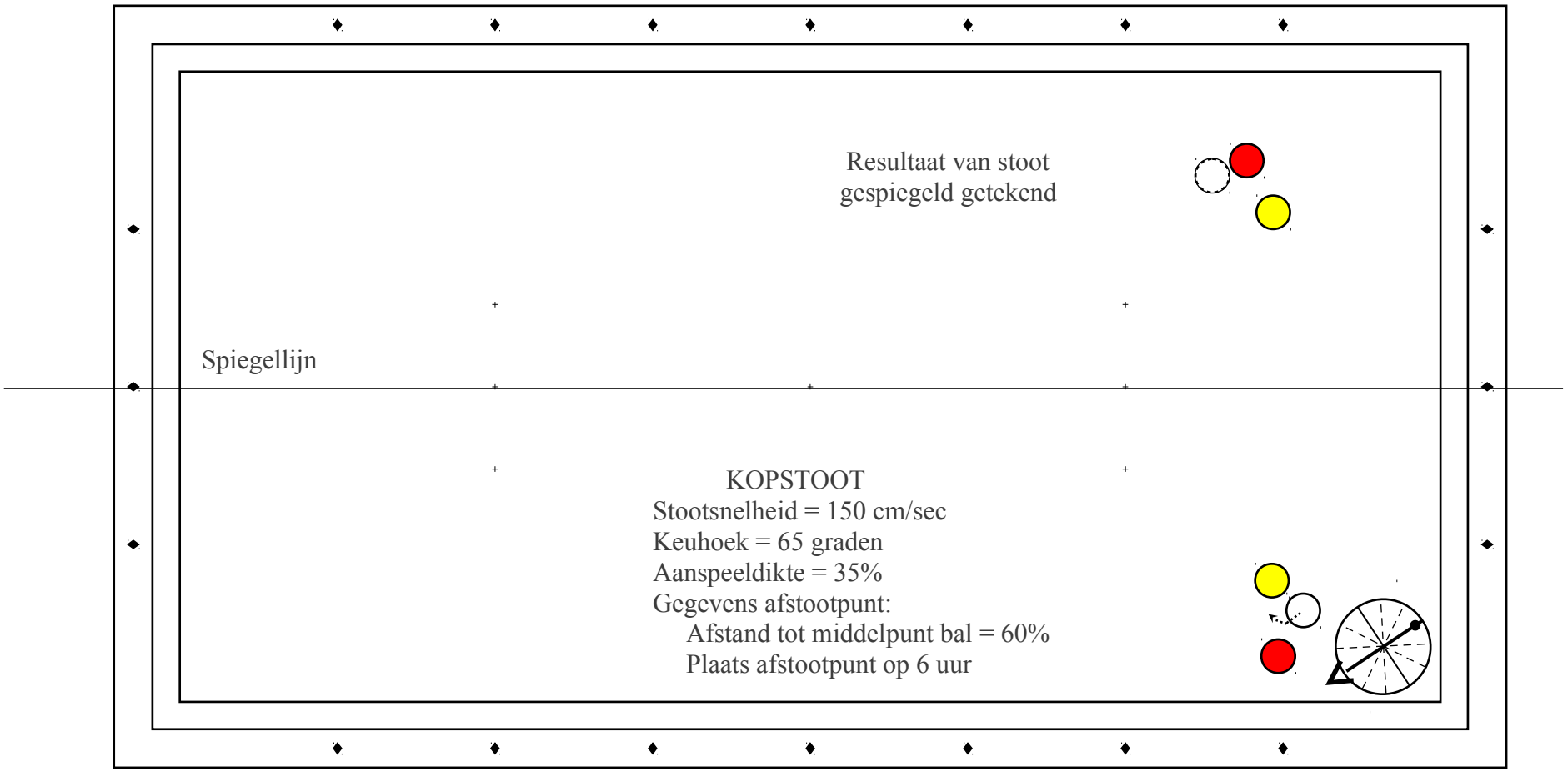
bedoeling de stootbal over een rechte lijn weg te stoten en terug te laten komen. Bij de voorbeelden zie je wat je allemaal fout kunt doen!

Les 8: Piquéstoten, oefening 2



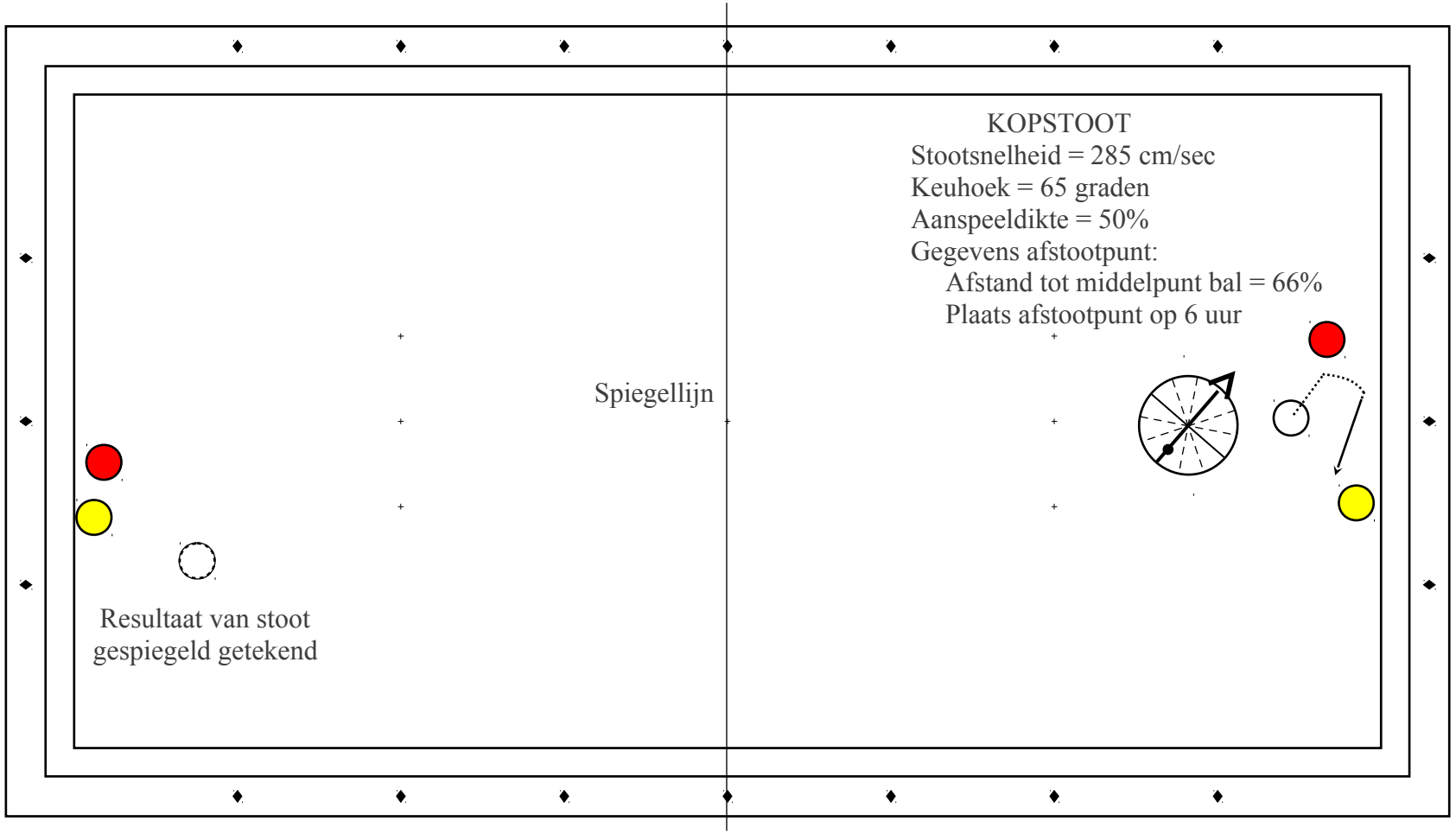
Dit is een klassiek voorbeeld van een eenvoudig piquéstootje. Met een trekstoot of op de klots zou je de carambole ook kunnen maken, maar dit is een eenvoudige oplossing om rood niet te ver weg te laten lopen. Zet de keu vrij steil en kies je afstootpunt niet te dicht bij de rand.

Les 8: Piquéstoten, oefening 3



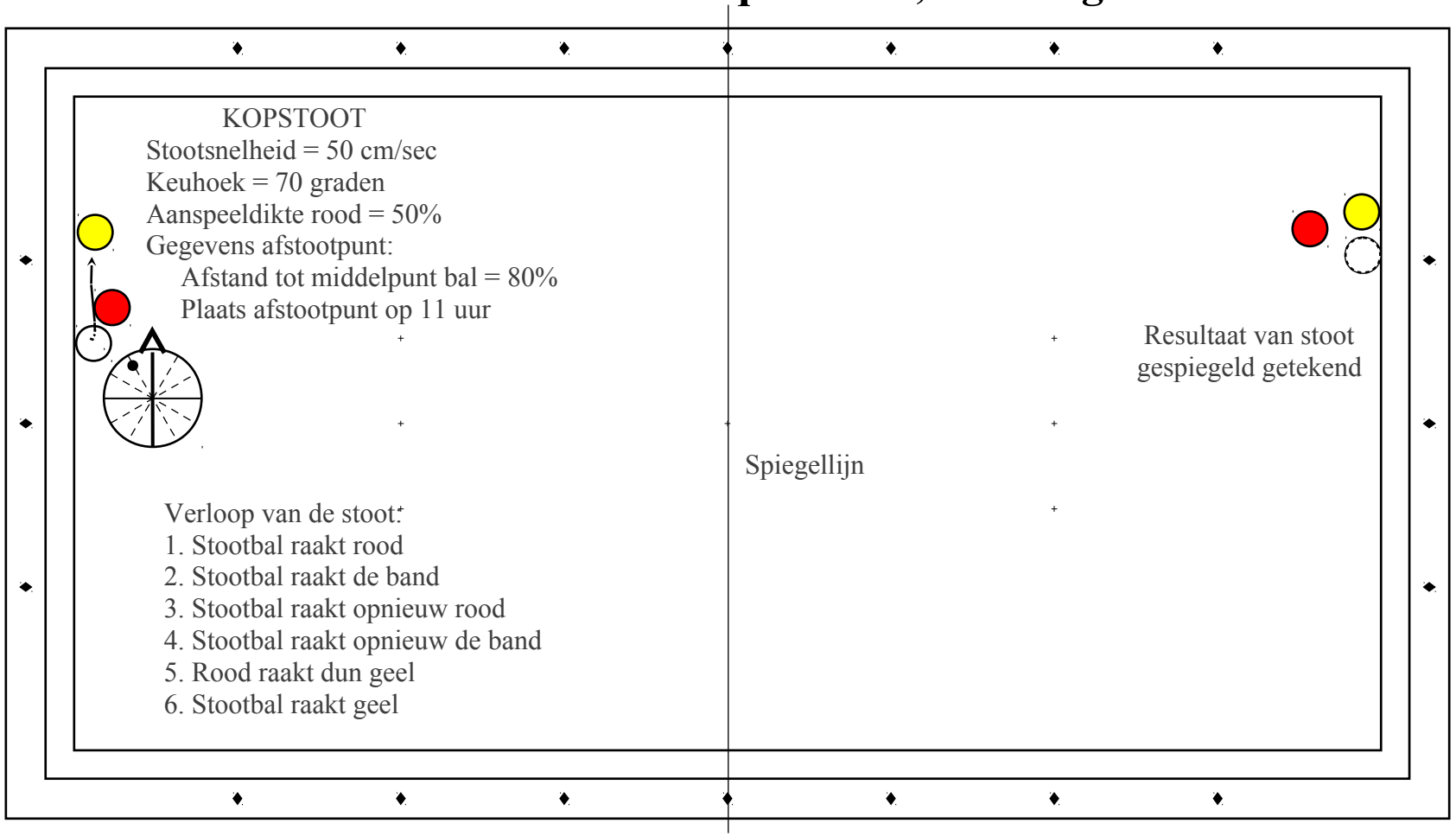
Dit is een passeerstootje. Om er met een vlakke keu tussendoor te spelen is de opening te groot. Daarom lossen we dat op met een piquéstootje waarbij we rood vrij dun aanspelen om daar door geel te passeren en een goede vervolgpositie te krijgen. Zou je rood wat te dik raken, dan kom je geel niet voorbij, maar dan houd je toch nog een kleine positie!

Les 8: Piquéstoten, oefening 4



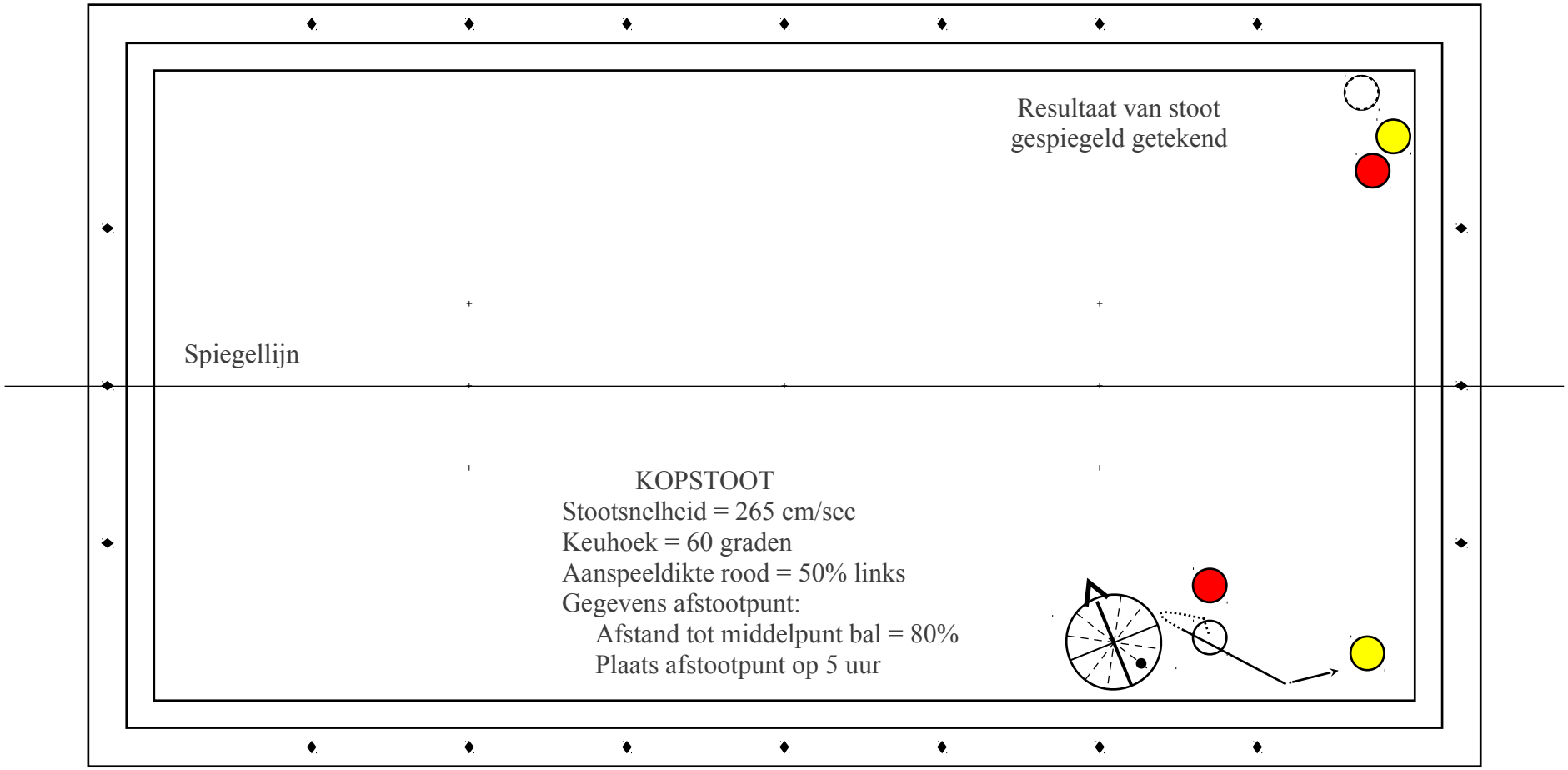
Bij dit patroon gaat het erom rood zo dun aan te spelen, dat hij nog op de lange band komt. Voor een trekstoot moet je rood veel te dik aanspelen, daarom een piquéstoot.
Dit is een vrij lastig patroon. Je mist wanneer je rood te dun aanspeelt, maar ook als je te hard speelt of te zacht. Wanneer je het risico wilt beperken, speel dan rood wat dikker aan, ook bij 60% vol aanspelen, krijg je nog een redelijk resultaat.

Les 8: Piquéstoten, oefening 5



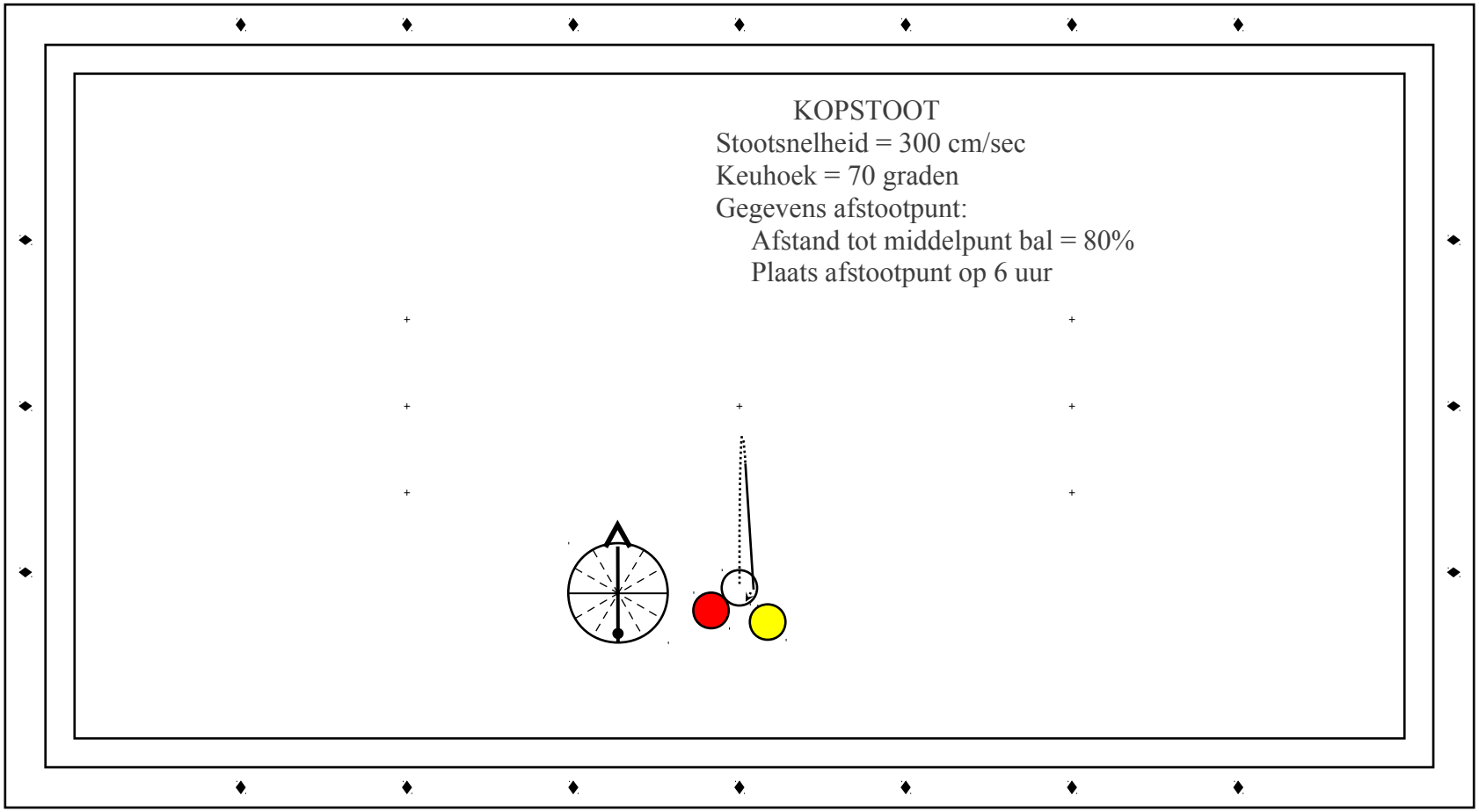
Dit lijkt een bijna onmogelijke stoot, maar hij is veel eenvoudiger dan je denkt! Het is feitelijk een doorschietstoot met een steile keu. Door de afstoot op 11 uur krijgt de bal extra voorwaartse rotatie en rotatie in de richting van de band. Die laatste rotatie zorgt ervoor dat de stootbal bij de band blijft, want ook na de bandbotsing is hij die rotatie nog niet kwijt. Wat verder opvalt is dat er maar een vrij zacht stootje voor nodig is!

Les 8: Piquéstoten, oefening 6



Dit is een klassieke stoot: de piqué-rentrée. Doordat de dwarsrotatie het na de botsing met rood gaat winnen van de voorwaartse snelheid, wordt de stootbal teruggetrokken volgens de 5-uur lijn. Dit is geen eenvoudige stoot want bij correcte uitvoering moet rood ook nog genoeg snelheid krijgen om terug te komen bij geel!

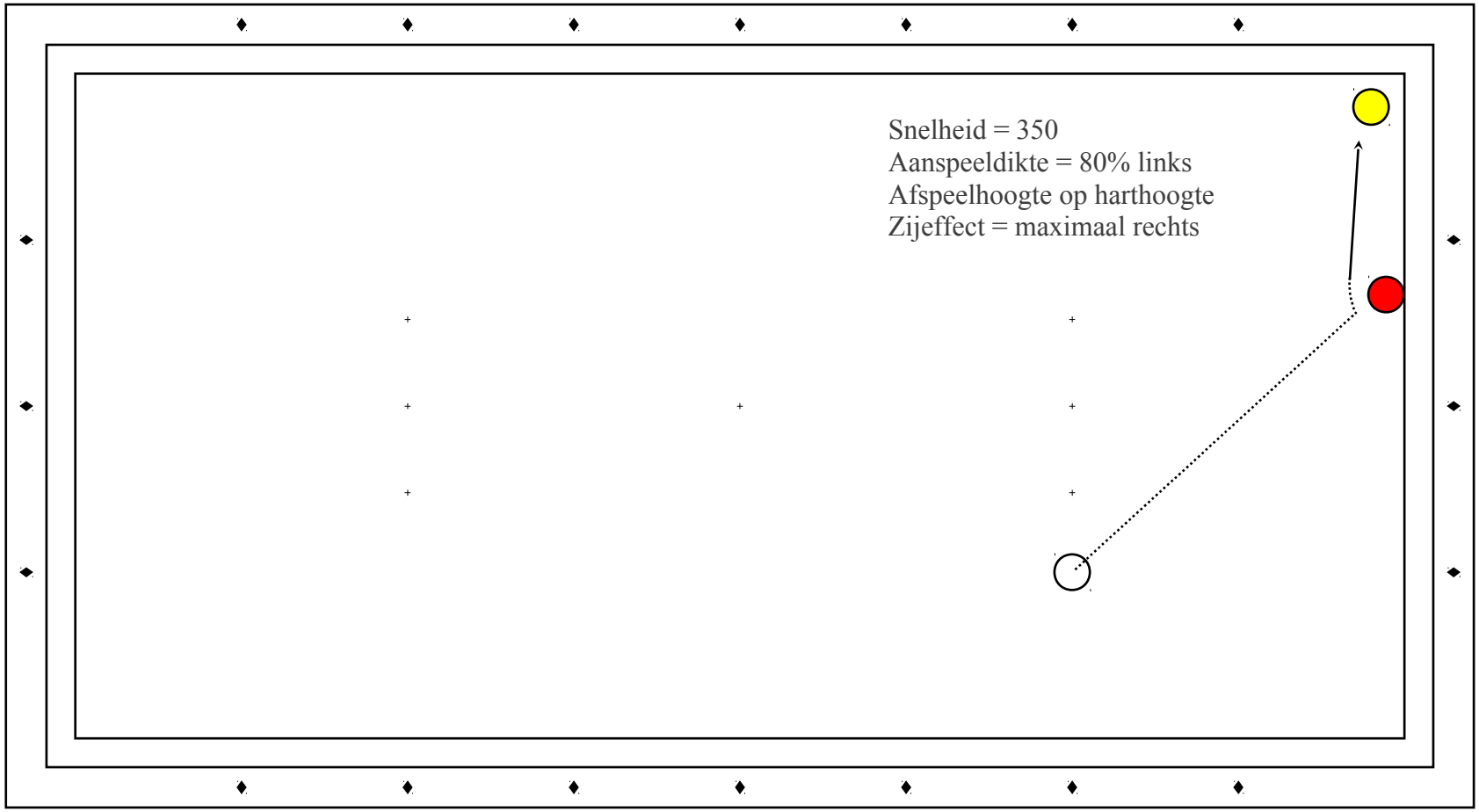
Les 8: Piquéstoten, oefening 7



Het betreft hier een vastliggende bal. De stootbal moet weggespeeld worden van rood en daarna volgens dezelfde baan terugkomen. (Om een duidelijker figuur te krijgen heb ik veel harder

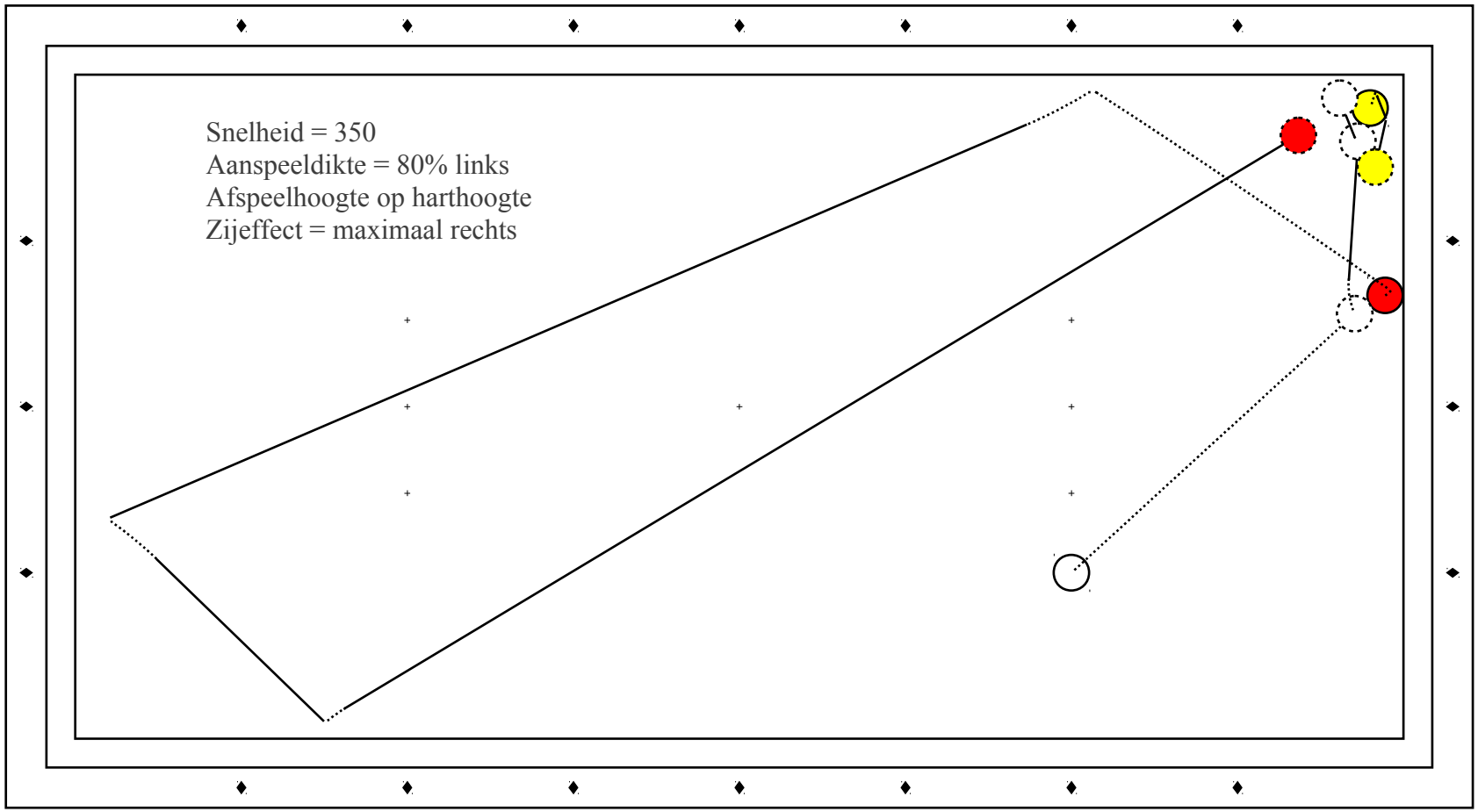
gespeeld dan nodig is en de stootbal 1° uit het midden geraakt.) Is dit een moeilijke bal? Ja en nee. Je kunt bij deze stoten meestal moeilijk je hand neerzetten en maak dan maar eens een zuivere afstoot! Verder zetten de meesten de keu niet steil genoeg. Bij een keuhoek van minstens 80° hoef je maar een vrij zacht stootje te geven. Laat iemand anders controleren of je de keu steil genoeg hebt!

Les 9: Bijzondere Doorschietstoten, Oefening 1

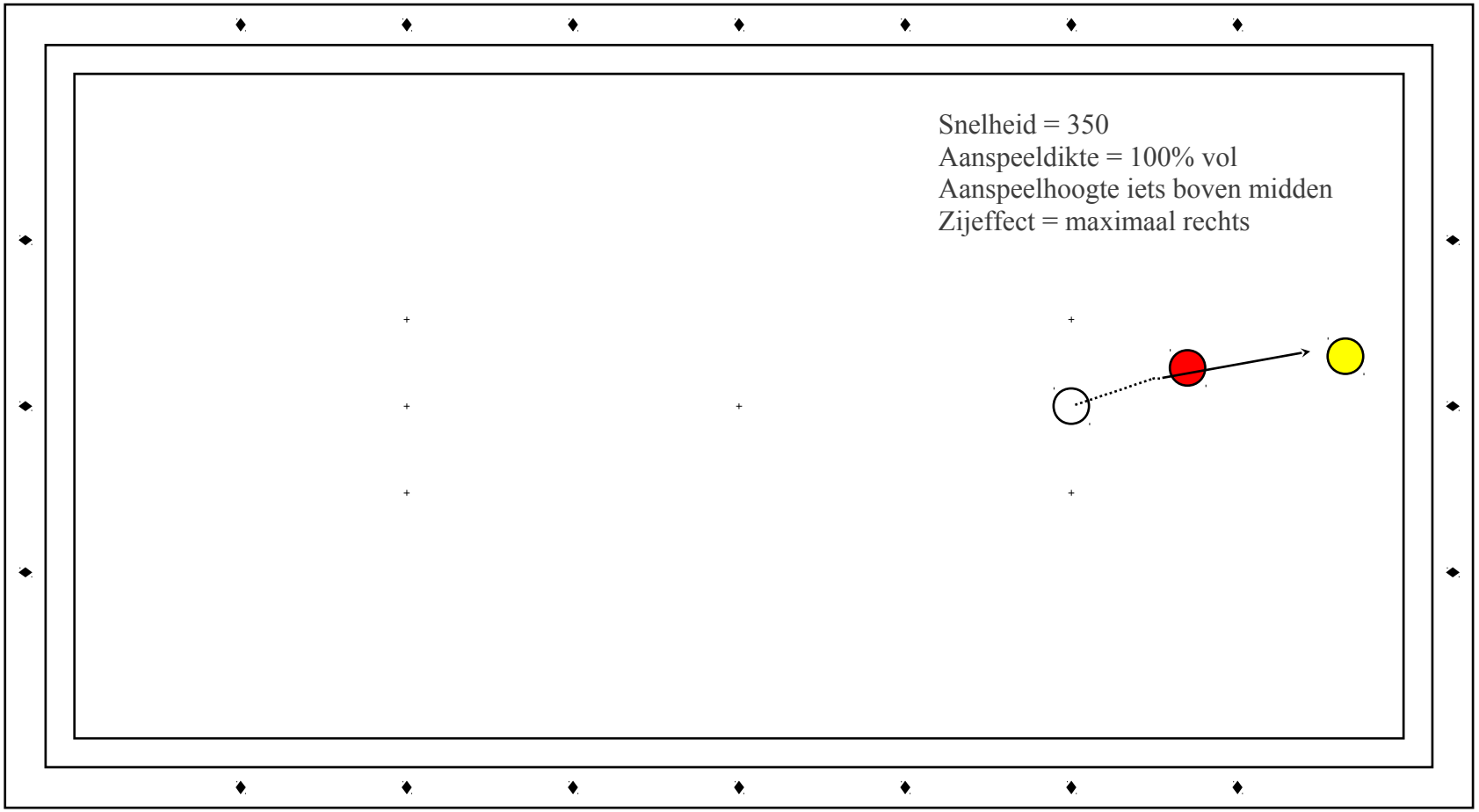


Dit is een klassieke verzamelstoot: rood wordt het biljart rond gespeeld om te eindigen bij geel. Wanneer rood vrij ligt van band, maakt dat de stoot makkelijker. De stootbal moet vrij hard worden gespeeld. Om hem wat te amortiseren moet je wat lager afstoten, ongeveer op harthoogte. Voor de uitvoering Z.O.Z.

Les 9: Bijzondere Doorschietstoten, Oefening 1, Resultaat

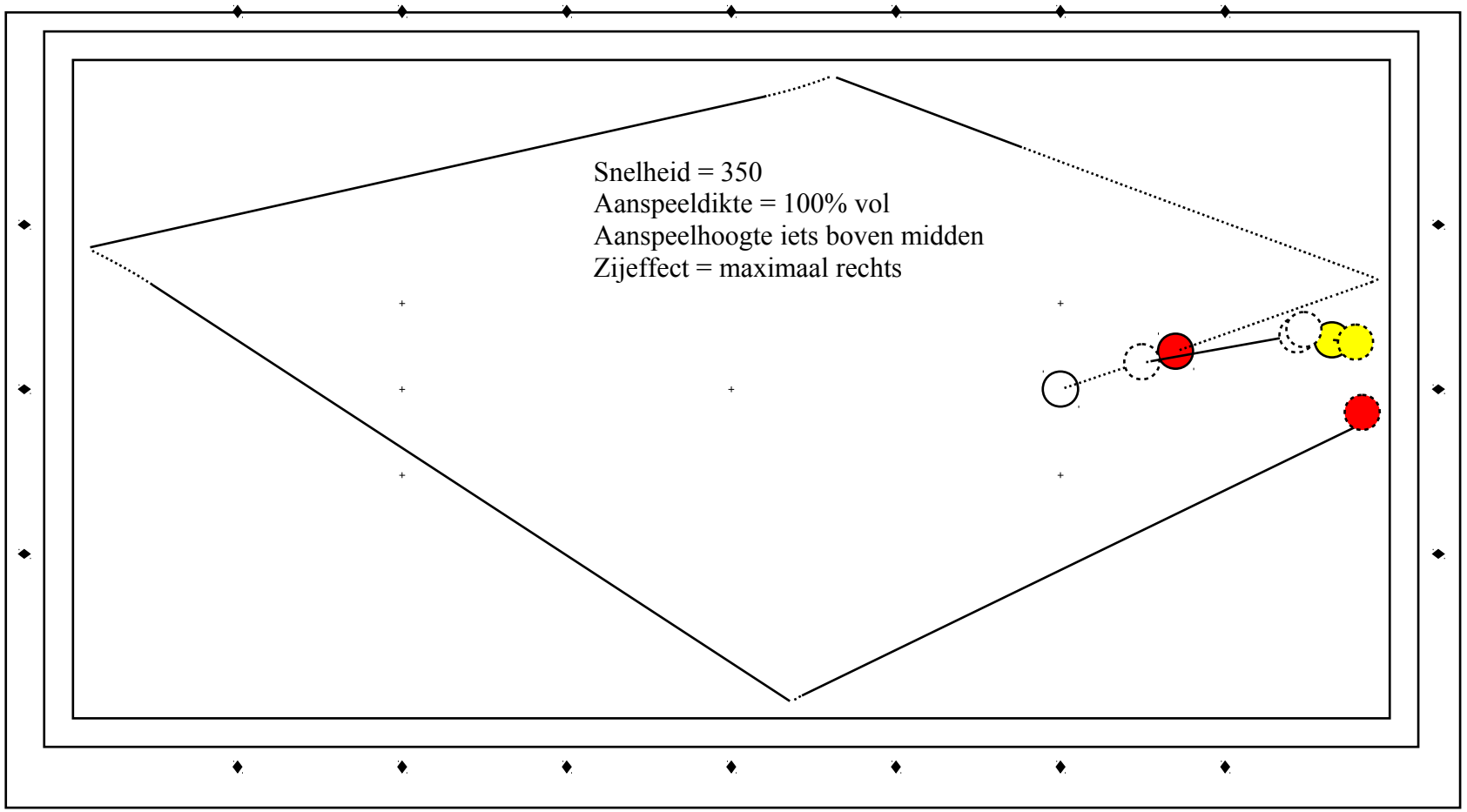


Les 9: Bijzondere Doorschietstoten, Oefening 2

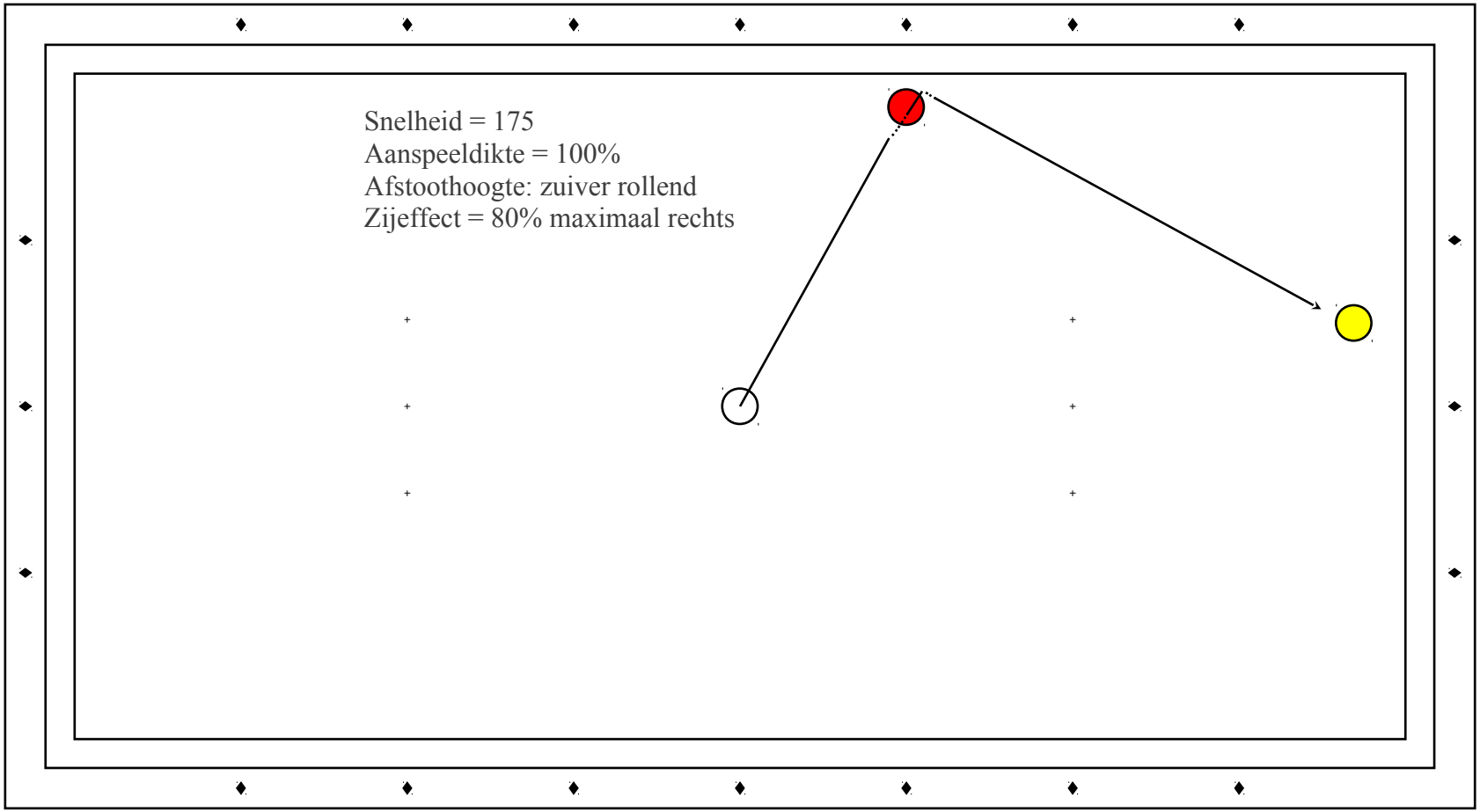


Door rood keihard door te schieten, kan hij over vier banden weer in de buurt van geel komen. De stootbal moet ongeveer op harthoogte worden geraakt om hem te amortiseren. Het zijeffect stuurt rood de goed kant op. Deze stoot wordt moeilijker wanneer de afstand van de stootbal tot rood groter wordt, omdat je hem zo hard moet spelen en rood toch zuiver moet raken.
Z.O.Z. voor het resultaat

Les 9: Bijzondere Doorschietstoten, Oefening 2, Resultaat

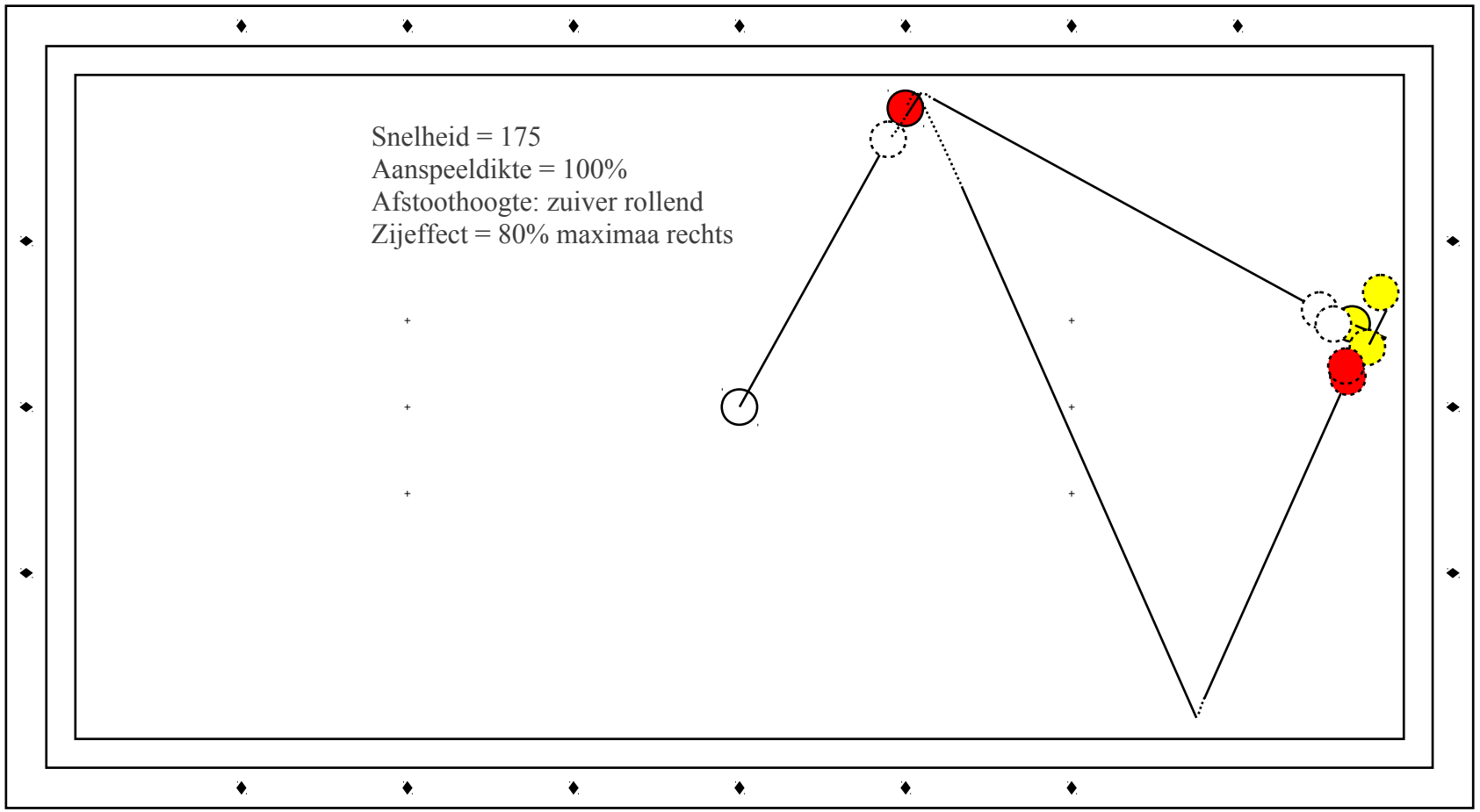


Les 9: Bijzondere Doorschietstoten, Oefening 3

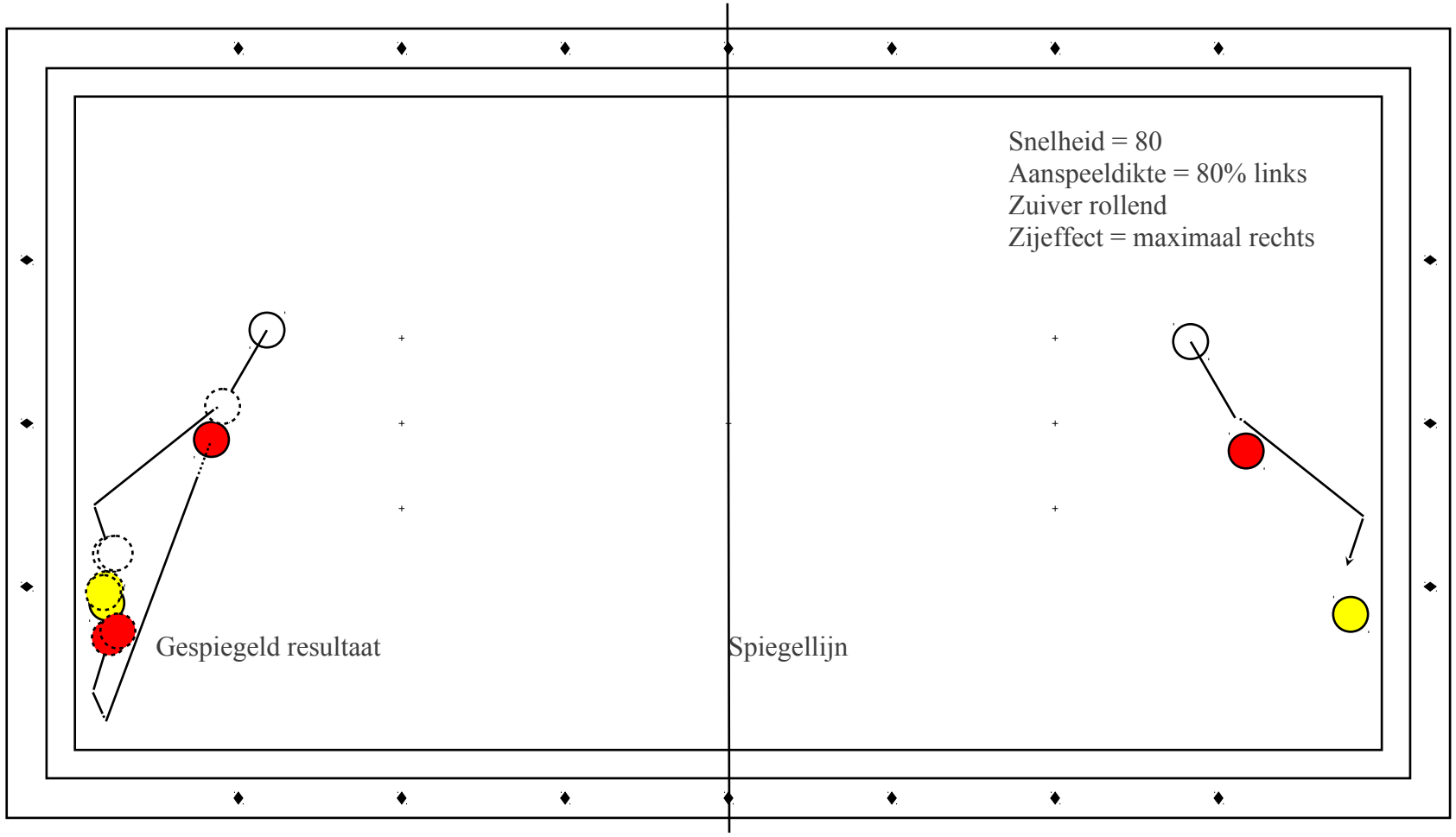


Dit is een doorschietstoot over één of twee banden. Na 100% vol raken van rood, krijgt de stootbal heel veel zijeffect. Rood loopt over twee banden naar geel. Klost rood niet op de speelbal? Nee. Mocht dat gebeuren dan raak je rood niet 100% vol of je speelt te zacht. Z.O.Z. voor het resultaat

Les 9: Bijzondere Doorschietstoten, Oefening 3, Resultaat

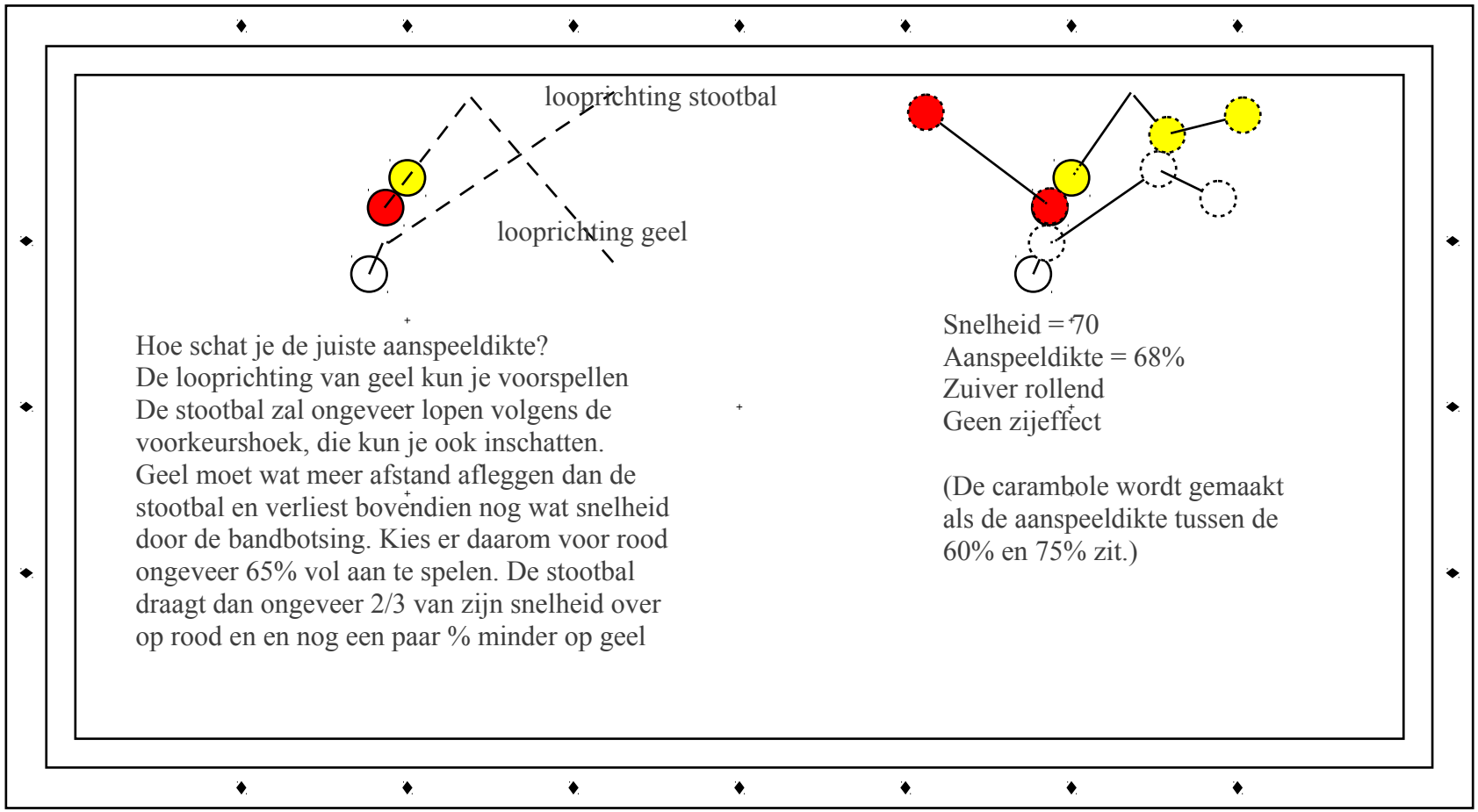


Les 9: Bijzondere Doorschietstoten, Oefening 4



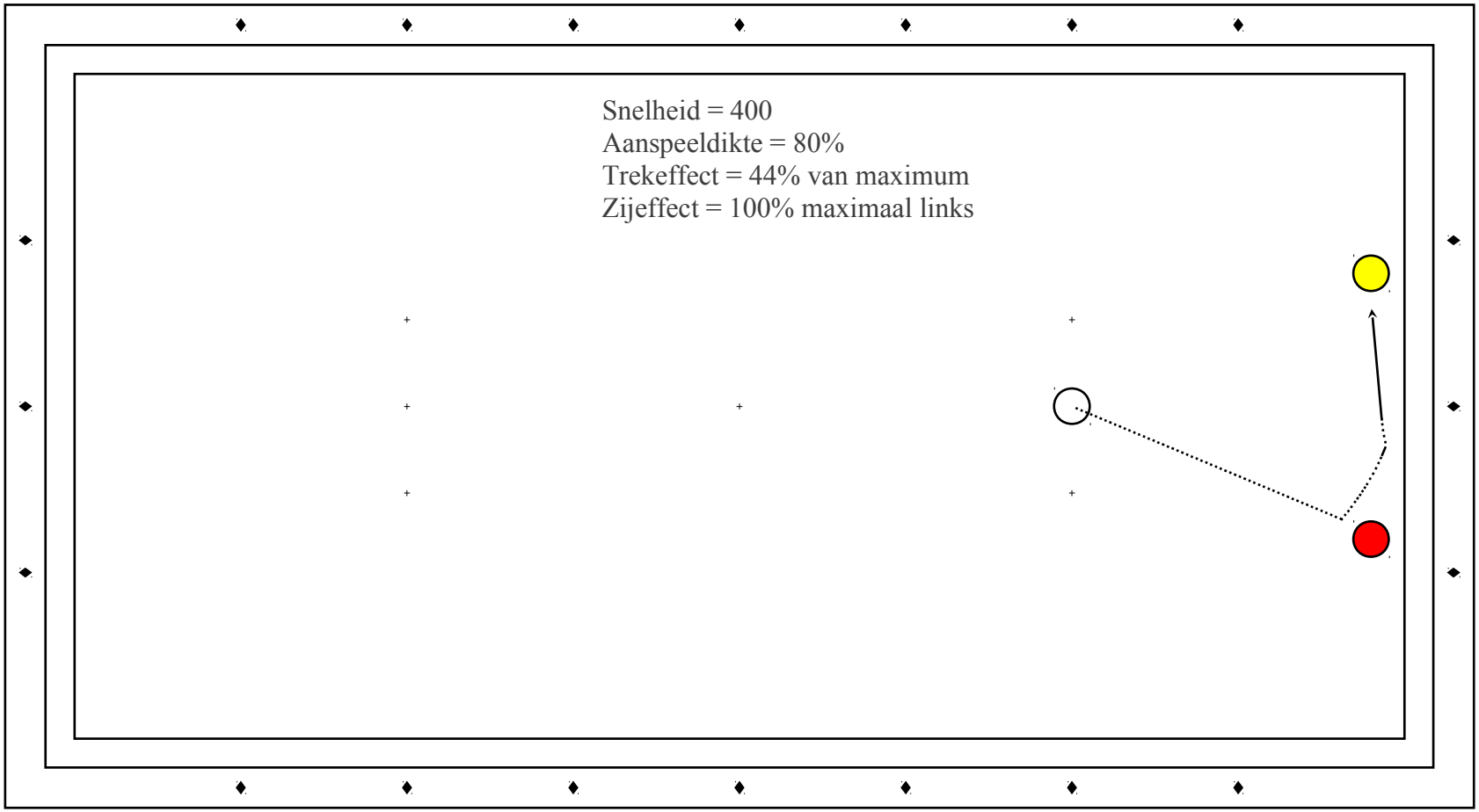
Dit is een eenvoudige doorschietstoot met ontmoeting. Raak rood zo dik dat hij net langs geel loopt, dan zal hij via de band geel richting stootbal klotsen. Je speelt met het juiste tempo als de stootbal net bij de korte band komt. Speel je n.l. veel te hard, dan kan geel langs de korte band weggeklotst worden, voordat de speelbal daar is.
Het resultaat is gespiegeld getekend.

Les 9: Bijzondere Doorschietstoten, Oefening 5



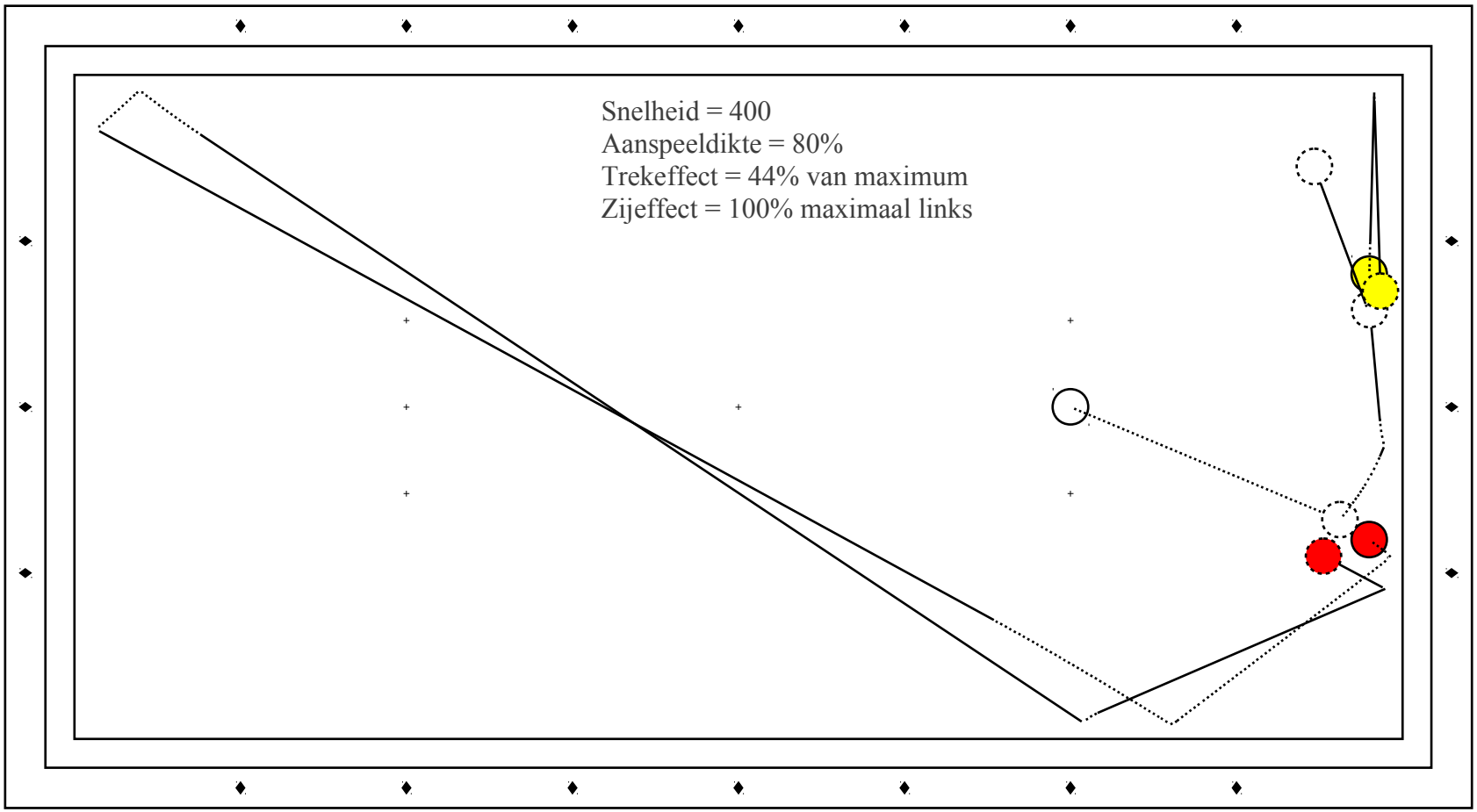
Dit is een doorschiet-ontmoetingsstoot waarbij rood en geel scheef liggen t.o.v. de band. Omdat rood en geel (vrijwel) tegen elkaar liggen is dit patroon toch goed op te lossen. Je weet hoe geel en de stootbal ongeveer gaan lopen. Nu gaat het alleen nog om de juiste snelheidsverdeling tussen geel en de stootbal. Zoals je in de figuur kunt zien heb je nog een redelijke speling. Belangrijk is dat je niet veel harder speelt dan nodig is. Bij 2x zo hard spelen wordt je raakkans veel kleiner. Het resultaat zie je rechts.

Les 10: Bijzondere stoten, Oefening 1

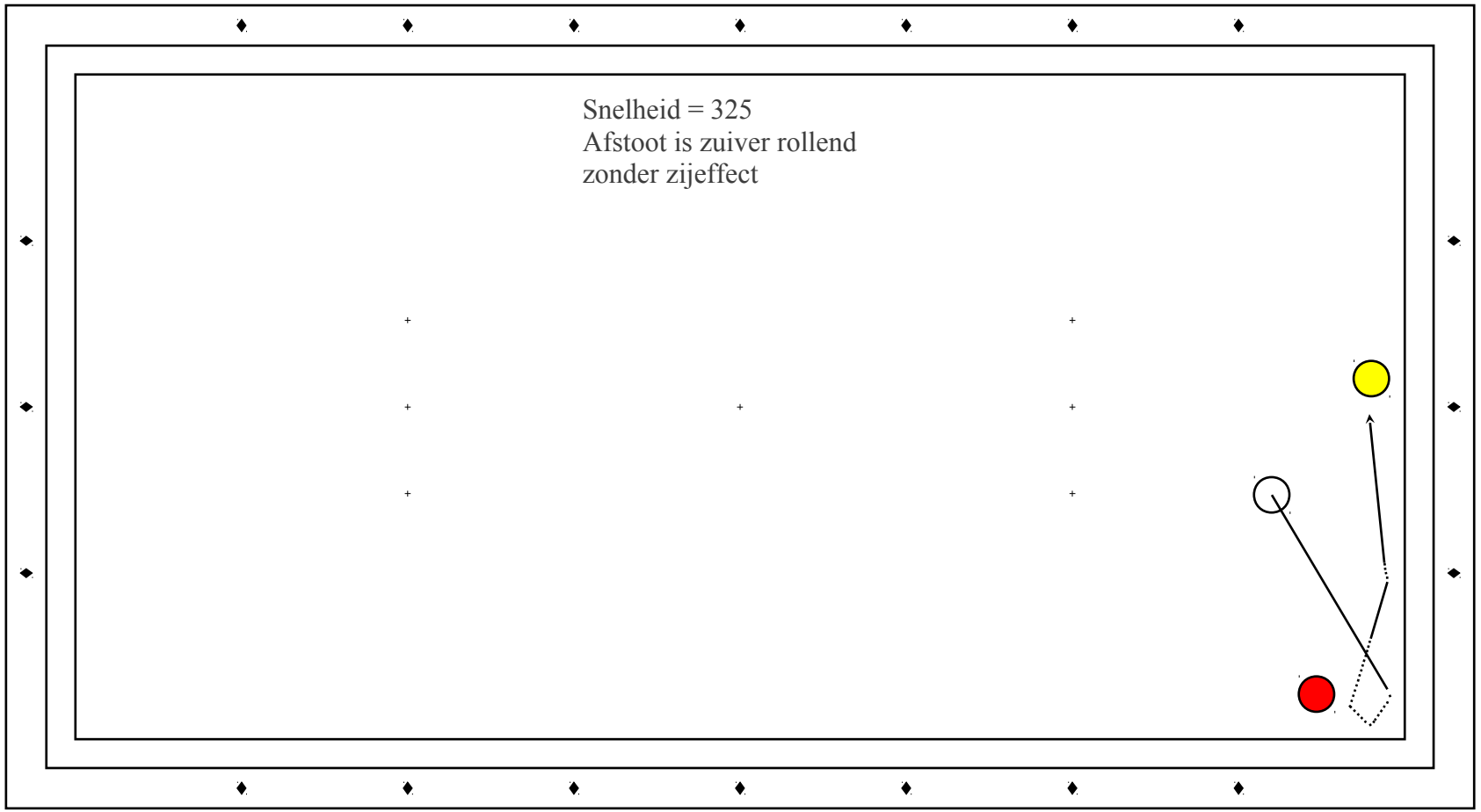


Dit is een vrij lastige positie. Maar wanneer je rood dik aanspeelt komt hij terug in de rechterbenedenhoek. Heb je dan ook nog het geluk dat je geel passeert, dan kun je toch nog een acceptabele vervolgpositie krijgen. Wat bijzonder is aan deze positie, is dat rood altijd langer van de band afslaat, dan je verwacht. Hij moet wel erg schuin liggen, t.o.v. de stootbal, wil hij "smoren" op de lange band. (De stoot wordt eenvoudiger wanneer je rood en geel allebei iets opschuift naar het midden.) Voor de uitvoering Z.O.Z.

Les 10: Bijzondere stoten, Oefening 1, Resultaat

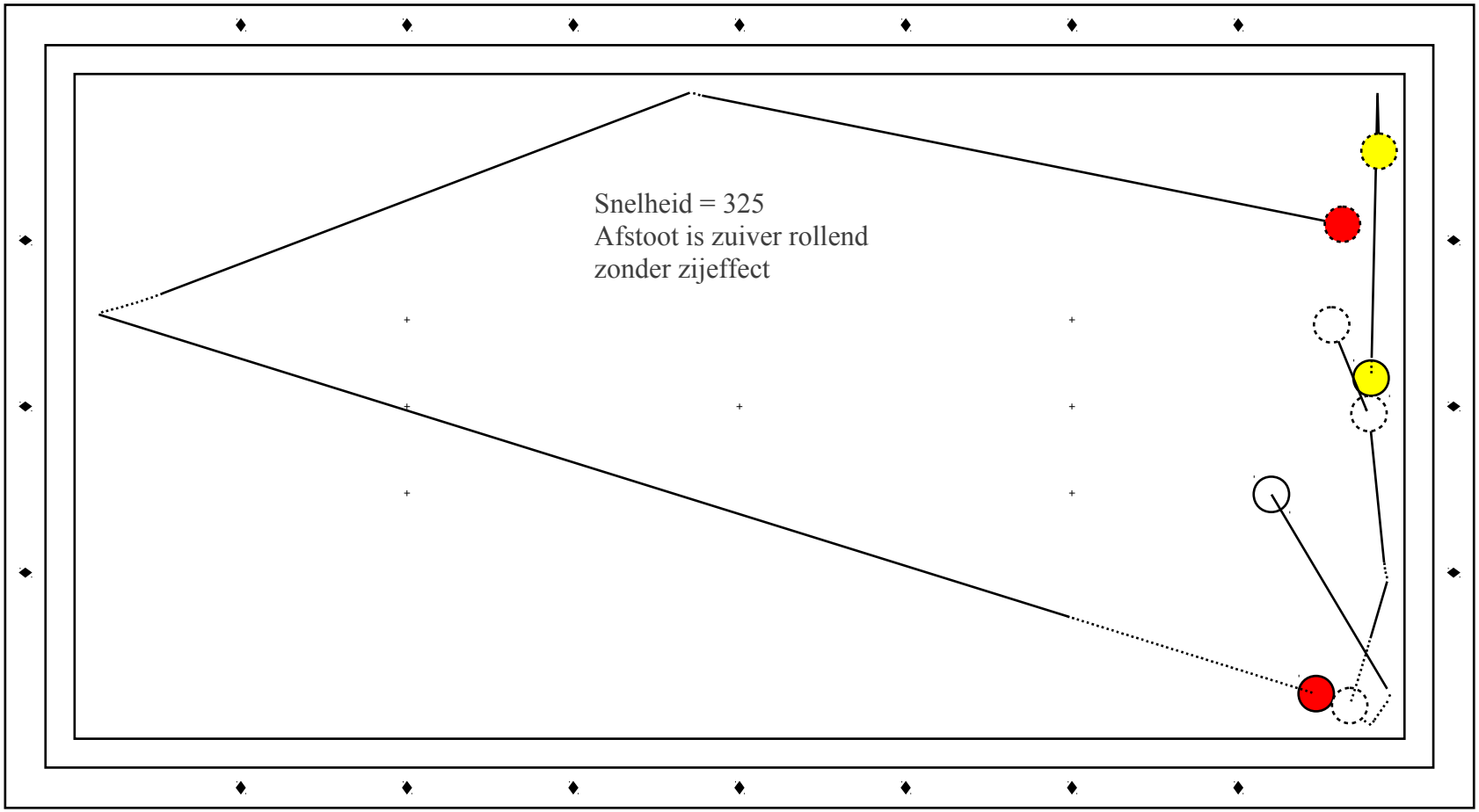


Les 10: Bijzondere stoten, Oefening 2

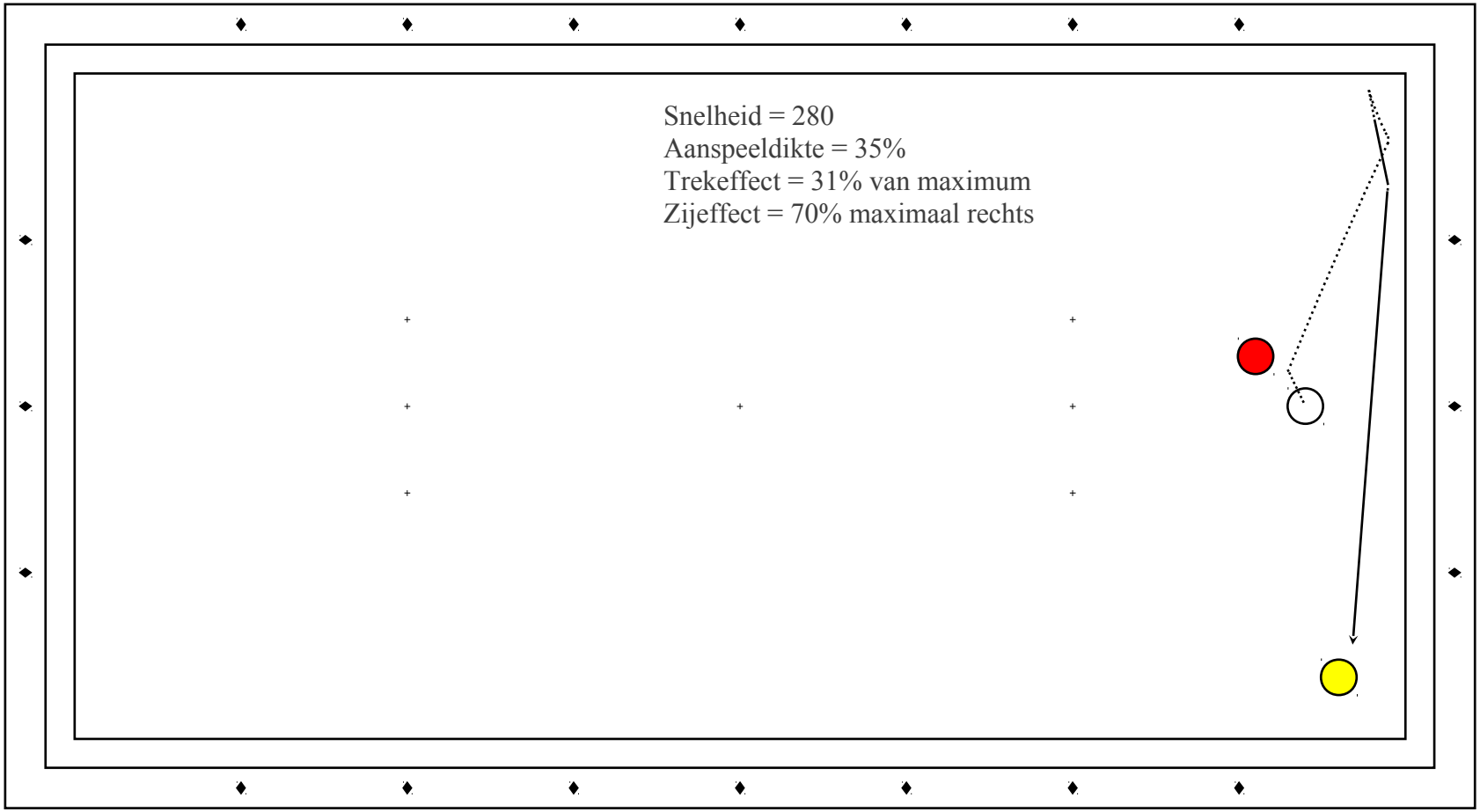


Dit patroon zou je ook op de klots van rood kunnen spelen of via trekken van geel.
Maar bij deze gunstige ligging van rood is een losse band door de hoek ook een prima oplossing.
Je speelt dan vrijwel altijd rood weer terug naar de korte band. Bij het bepalen van je mikpunt moet je proberen rood erg dun aan te spelen, omdat je bij dit soort stoten rood bijna altijd dikker raakt dan je zou verwachten.
Voor de uitvoering Z.O.Z.

Les 10: Bijzondere stoten, Oefening 2, Resultaat

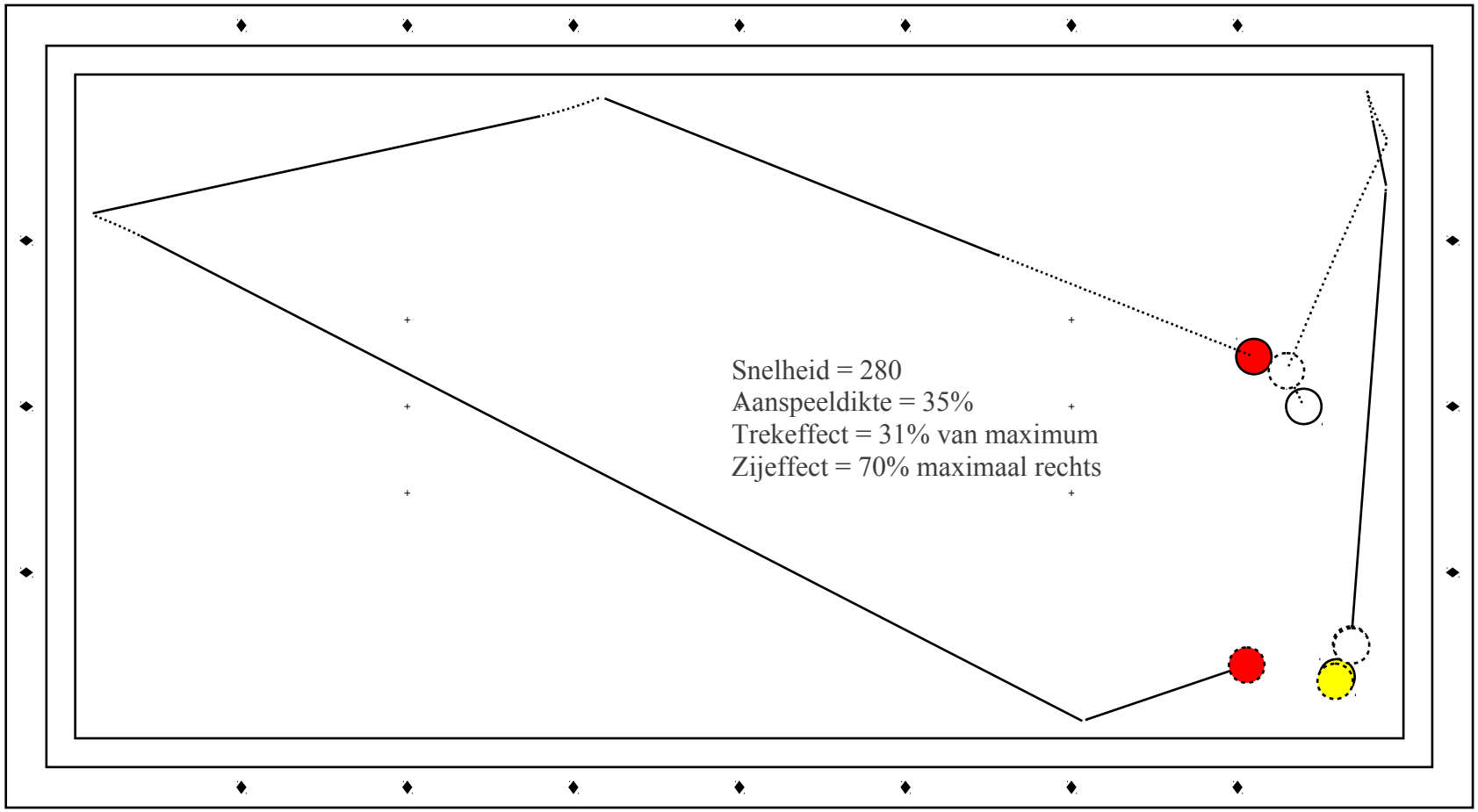


Les 10: Bijzondere stoten, Oefening 3

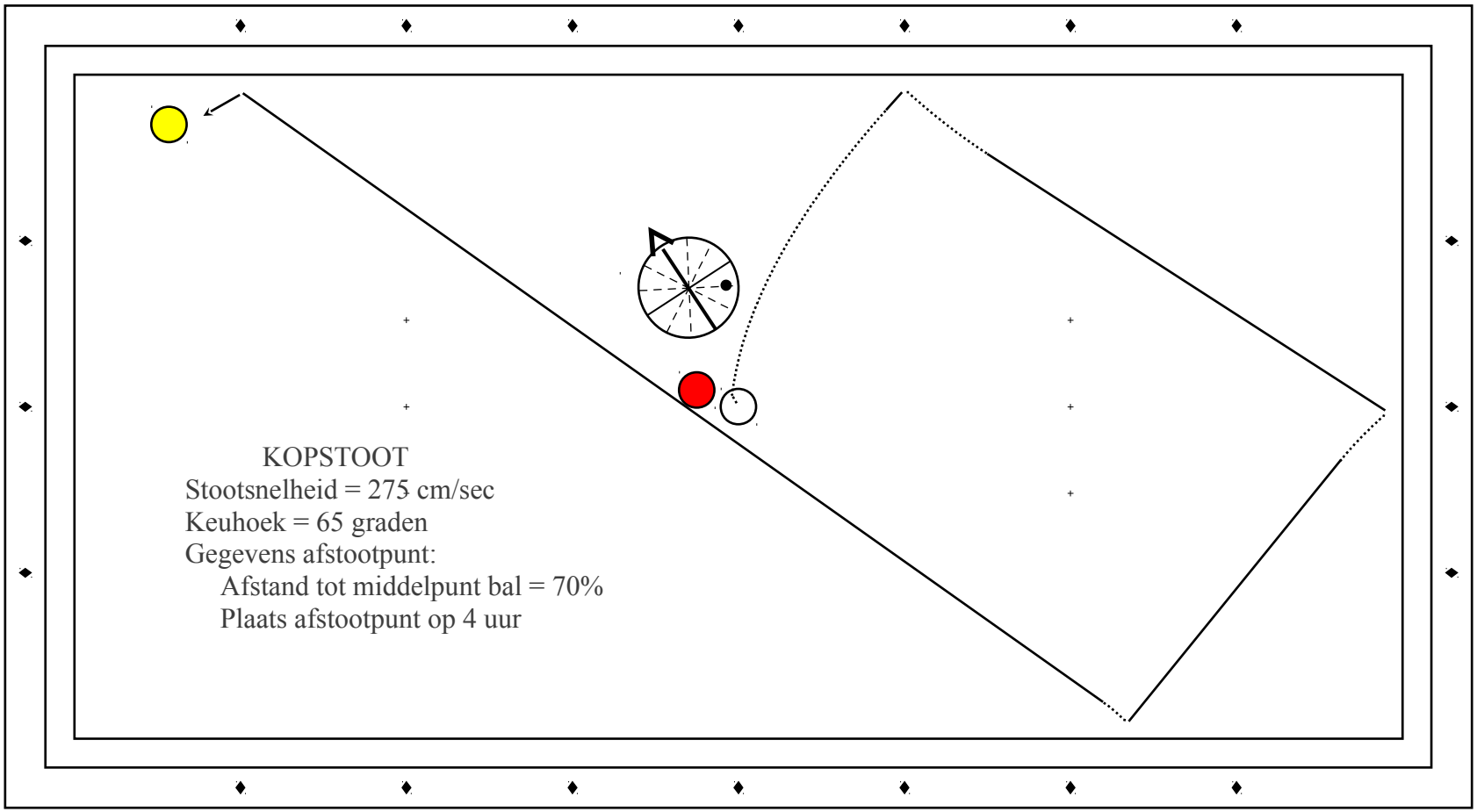


Bij dit patroon is het riskant om de stootbal via rood met tegeneffect via de lange band te spelen. Het is een betrouwbaarder oplossing om de stootbal met rechts effect op de korte band te trekken. Tegelijk is dit ook een goede driebandenoplossing. (De stoot wanneer de stootbal en rood even ver van elkaar liggen en van de korte band, maar dichter bij geel!)
Voor de uitvoering Z.O.Z.

Les 10: Bijzondere stoten, Oefening 3, Resultaat



Les 10: Bijzondere stoten, Oefening 4



Bij dit patroon gebruik je een masséstoot om de stootbal rond te spelen. Wanneer je dat zou doen via een trekstoot is dat erg moeilijk omdat rood zo dichtbij ligt en verder loop je dan veel kans dat je rood op geel speelt. Deze stoot is minder moeilijk dan hij lijkt. Wat vooral opvalt is dat je met een dergelijke masséstoot toch veel vaart in de bal kunt krijgen. (De stoot is eenvoudiger wanneer je wit en rood wat omlaag verplaatst, richting lange band. Je kunt er dan beter bij.)

Les 10: Bijzondere stoten, Oefening 4, Resultaat

