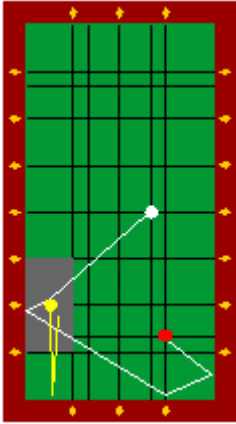


1

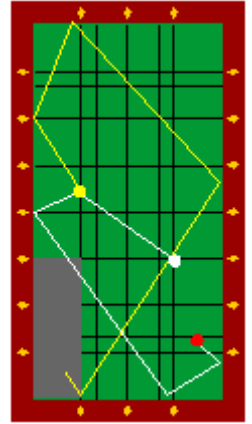


Korte Quart

De speelbal middelhoog met linkseffect afstoten. Komt u te kort, dan de speelbal iets onder het midden raken, om meer effect mee te geven.

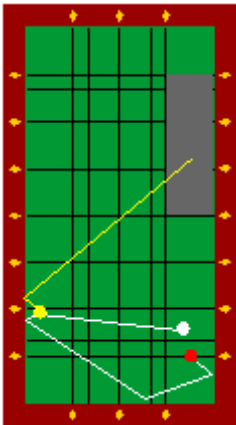
Dit soort stootbeelden benodigen maximaal effect, omdat de speelbal een grote afstand moet afleggen.

2



Quart-trekken

3



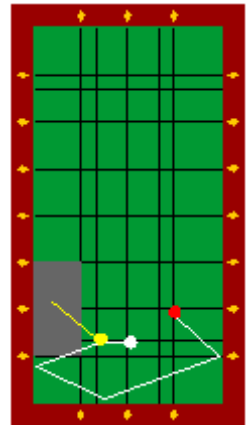
Korte Quart

Deze figuren worden meestal als “kat in ’t bakkie” bestempeld en gaan regelmatig fout. Een rustig doorgeschoten bal wil helpen om het klossen door de tweede bal onder controle te houden.

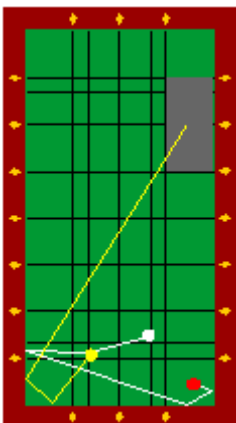
Korte Quart

Bal 2 dun raken en de speelbal met behulp van effect sturen.

4



5



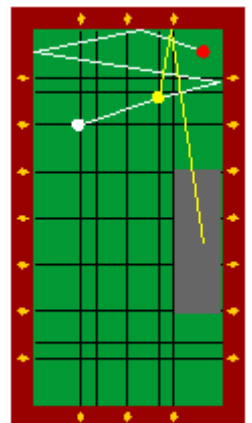
Quart over de hand

De speelbal half doorschieten, echter deze iets onder het midden met maximaal links effect stoten. Bal 2 wordt door de speelbal verdrongen en voordat zich hun wegen weer kruisen heeft de speelbal de alnge band al verlaten.

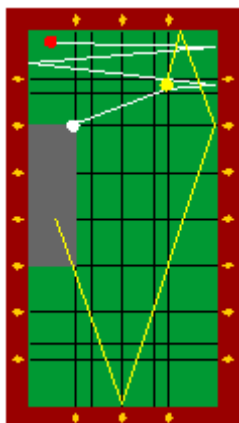
Harmonica

Bal 2 wordt met weinig effect aangespeeld en terwijl de speelbal van de eerste naar de tweede band loopt, komt bal 2 van de korte band terug.

6



7



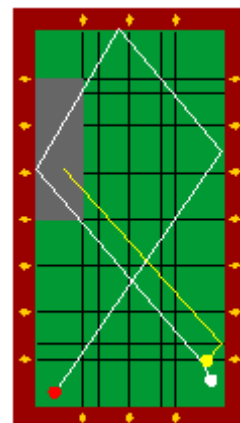
Harmonica

Bal 2 wordt halfvol aangespeeld en de speelbal wordt maar weinig links effect meegegeven.

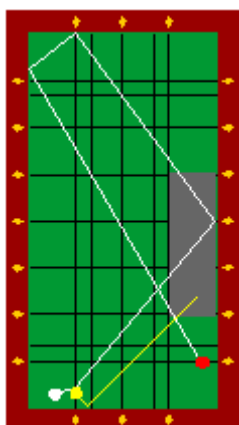
Verkeerde Quart

De speelbal met rechts effect stoten en laten rollen: de kans op een goede vervolgstoot stijgt wanneer bal 2 niet te veel in de richting van de hoek komt te liggen.

8



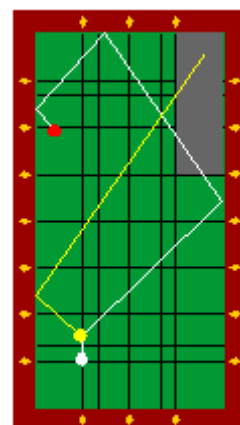
9



Quart

Weinig links effect gebruiken. De carambole moet over de 4e (lange) band gebeuren. Daarmee wordt de kans op een goede voortzetting verhoogd.

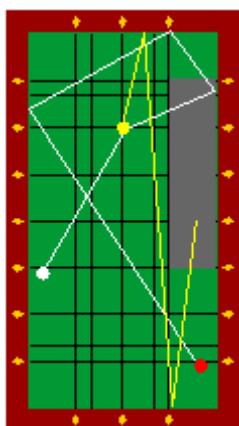
10



Triplé

De speelbal moet met een redelijke afstand van de rode bal uitlopen, omdat bij een geringe afstand te veel biljartvlak wordt bedekt.

11



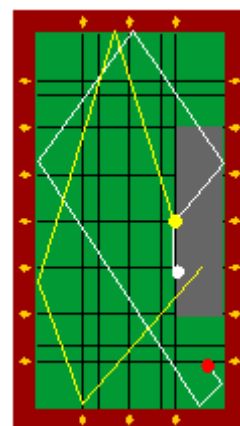
Verkeerde Quart

De speelbal met maximaal links effect nemen en bal 2 door dikker treffen vooruit sturen, om zodoende een klos te voorkomen.

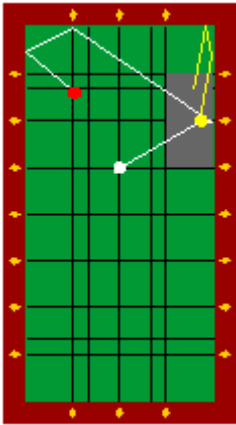
Verkeerde Quart

Een doorschietbal. De afstoot moet rustig en langzaam worden gestoten, om daarmee het voldoende uitrollen vanaf de laatste hoek mogelijk te maken.

12



13

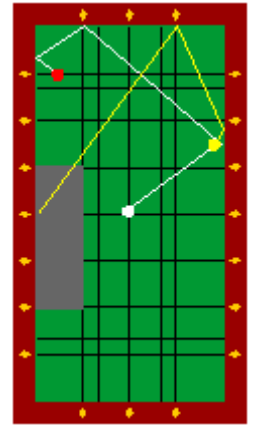


Korte

Quart over de hand

Sterk doorgeschoten afstoot met maximaal effect zorgt er voor dat het raakpunt dichterbij de hoek zal liggen.

14

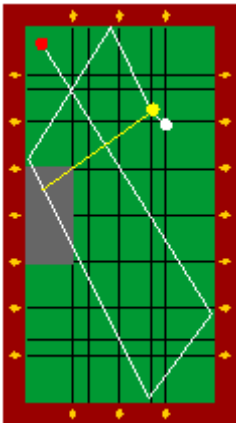


Korte

Quart over de hand

Half doorgestoten bal. Ook hier dient u genoeg afstand van de derde bal te houden.

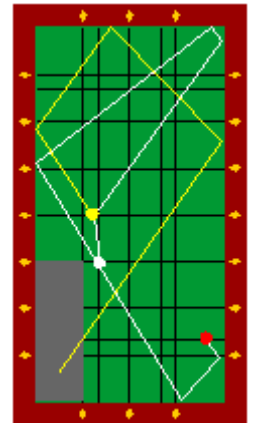
15



Quint

Bal 2 wordt dun aangespeeld. Om de gewenste eindpositie te bereiken, laat men de speelbal voor de tweede bal langs lopen.

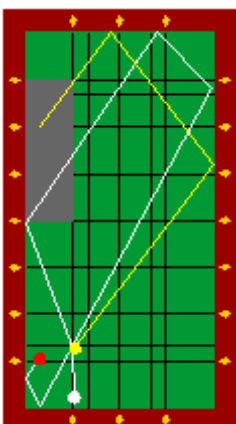
16



**Verkeerde
Quart**

De mogelijke klospunten kan men door voller aanspelen van bal 2 vermijden. Voor dit soort posities geldt dat bal 2 niet te kort bij de hoek ligt.

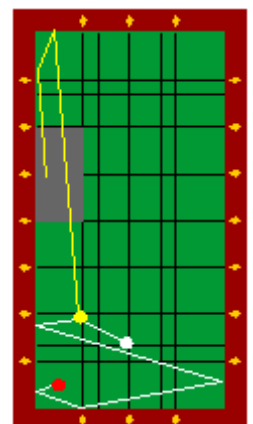
17



**Verkeerde
Quart**

De kans op succes wordt verhoogd als de speelbal langzaam door de laatste hoek rolt.

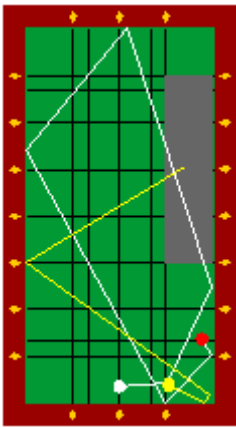
18



Harmonica

Links effect gedoseerd toepassen in combinatie met een iets boven het midden afgestoten bal, zal het krommen van de speelbal van de eerste naar de tweede band verhinderen.

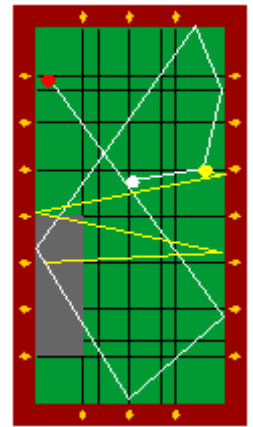
19



Quart

De speelbal onder het midden met links effect en met redelijke kracht stoten. De curve die daardoor ontstaat brengt de bal vlakker naar de band en wordt een lange(re) uitloop mogelijk.

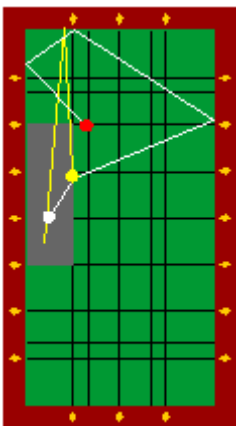
20



Quint

Terwijl de tweede bal zich aan de rechterkant bevindt, loopt de speelbal aan de linkerkant en omgekeerd.

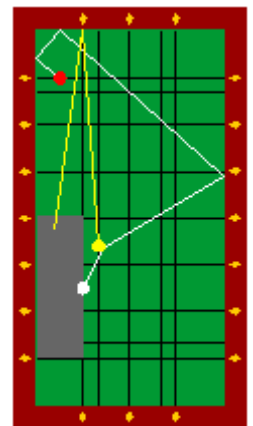
21



Korte Quart

Alleen bij een zuivere afstoot, zonder zijdelingse afwijking en zonder bewegingsfouten, kan het onder de juiste hoek en gecontroleerd afketsen vanaf bal 2 worden gegarandeerd.

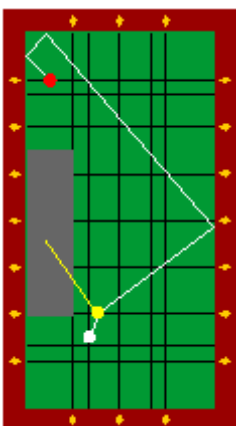
22



Triplé

Door de tweede bal gecontroleerd te plaatsen, kunt u de aanspeelafstand in de vervolgstoot zelf bepalen.

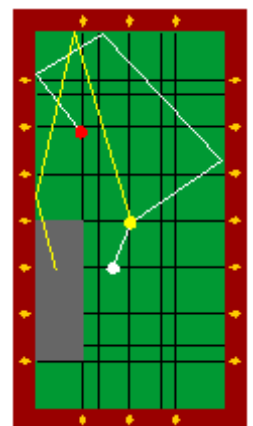
23



Triplé

Twee veel voorkomende fouten kunnen een vervolgstoot wezenlijk beïnvloeden. Ten eerste, wanneer bal 2 te dicht aan de band komt te liggen en ten tweede wanneer de afstand naar de derde bal te klein/kort uitvalt.

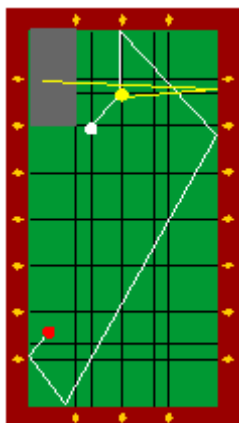
24



Korte Quart

Omdat bal 3 al op de rand van de gunstige zone ligt, probeert men ook bal 2 niet te dicht bij de band te plaatsen.

25



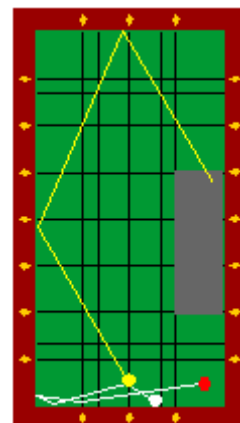
Triplé over de hand

Bal 2 met maximaal rechts effect dermate vol aanspelen, dat hij zijdelings wegrolt en plaats voor de speelbal vrijmaakt.

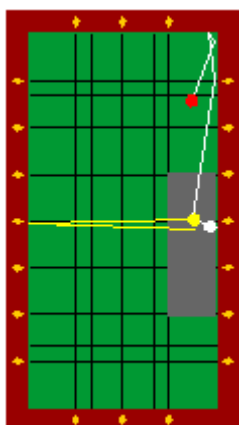
Contra (Renverser)

De speelbal heeft zeer veel links effect nodig, die zich alleen bij een rustige en langzame loop vol kan ontwikkelen.

26



27



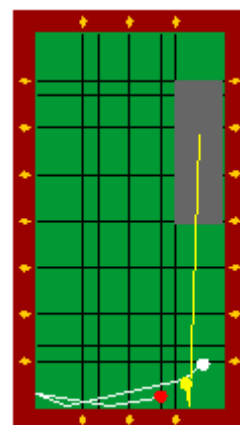
Contra (Renverser)

Omdat het eerste raakpunt op de lange band alleen met een diepe afstoot en voller raken van bal 2 bereikt kan worden, zal de loop van bal 2 de te kiezen variant grotendeels bepalen.

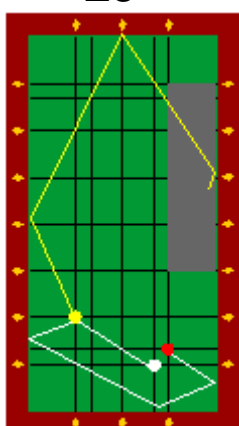
Contra (Renverser)

De speelbal drijft de in een ongunstige positie liggende derde bal de hoek in.

28



29



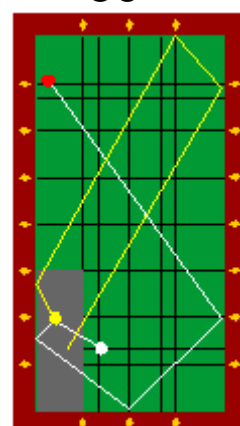
KorteQuart

Een standaardstoot in de opbouw van een driebandenserie. Door het drijven van de speelbal zal bal 2 wat meer vaart mee krijgen – hij loopt wat langer uit en kan zodoende in het grijze (gunstige) vlak belanden.

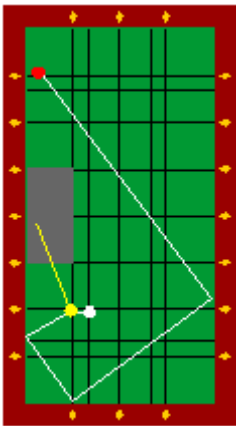
Quart trekken

De speelbal iets onder het midden met links effect spelen. Wanneer de invalshoek naar de eerste band weinig verschilt van de uitval hoek, zal er bijna geen kracht verloren gaan. Angst dat de speelbal niet goed zal 'lopen', is daardoor ongegrond.

30



31



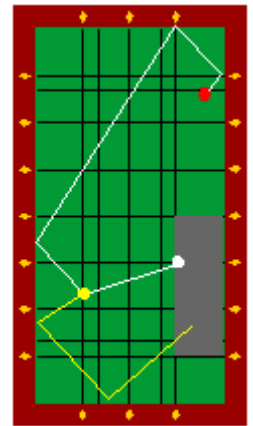
Quart

Om de richting van de speelbal naar de rode bal te bepalen, is ervaring noodzakelijk, die alleen door training verworven kan worden.

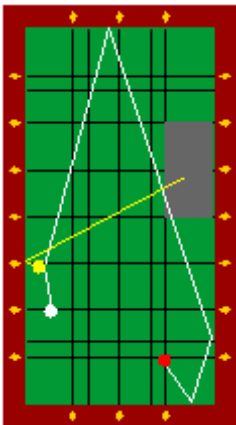
Korte Quart

Het overzicht verkrijgen is hier het devies. Wanneer men achter de rode bal gaat staan dan is het eenvoudiger om de route van de speelbal in te schatten.

32



33



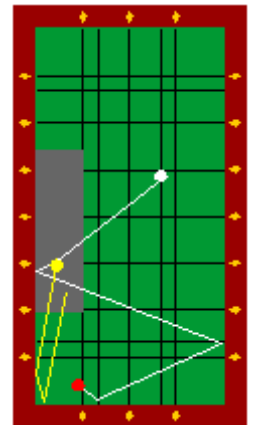
Lange Triplé

Deze positie dient zo mogelijk zonder effect te worden gespeeld.

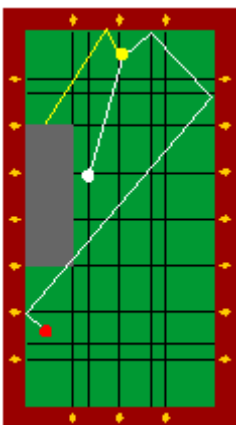
Harmonica

Om het aanspeelpunt op bal 2 te vinden, is het aan te bevelen, om het tweede (band-)raakpunt vooraf precies vast te stellen, omdat daarmee de moeilijkheidsgraad een stuk lager wordt.

34



35



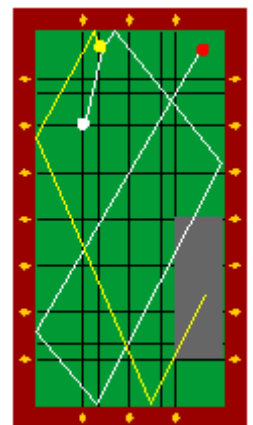
Triplé met voorbandje

De langzaam doorgestoten afstoot laat de speelbal rollen en maakt het de speler gemakkelijk om deze bal te leren en te onthouden.

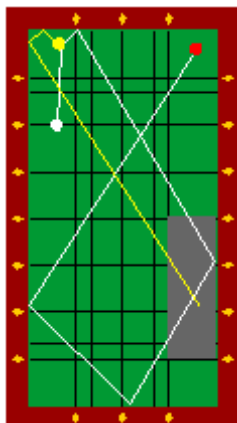
Quint

Deze Quint niet hoog afstoten, omdat de boog van de eerste naar de tweede band de loop van de bal sterk zal verkorten.

36



37



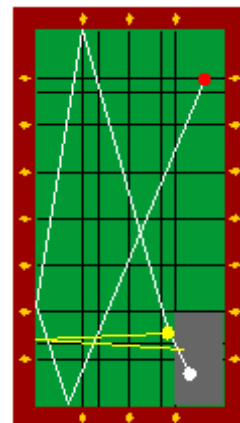
Quint

Bal 2 dient in deze positie dunner als in het vorige stootbeeld te worden getroffen, om zodoende niet te dicht in de buurt van de hoek uit te komen.

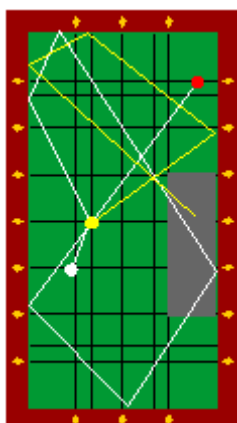
Lange Triplé

Heel vaak wordt bij deze figuur de hoek, dus de combinatie lange-korte band, foutief gestoten. De oorzaak ligt in het door de afstoot gegenereerde rechts effect.

38



39



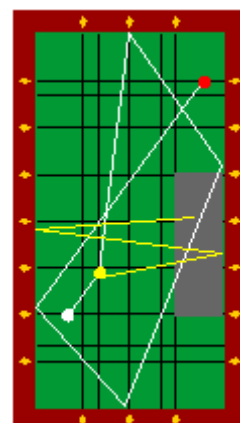
Quint

Terwijl de speelbal van de tweede naar de derde band onderweg is, bevindt zich de tweede bal rechts daarvan, waardoor de klos vermeden wordt.

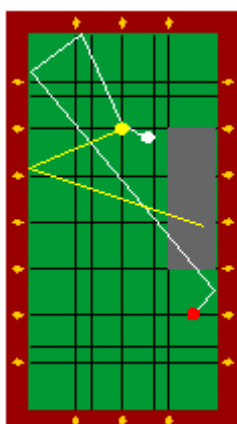
Quint

Met maximaal rechts effect wordt bal 2 zo vol getroffen, dat hij de berekende afstand aflegt.

40



41



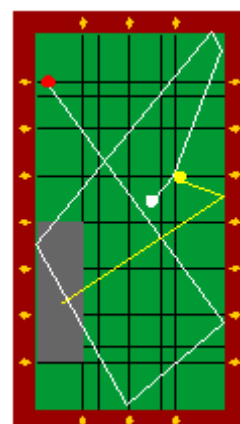
Verkorte Triplé met voorbandje

De speelbal met maximaal links effect stoten. Neigt de loop van de speelbal te lang te worden, dan helpt het hoger afstoten van de keu. De daardoor ontstane curve brengt de speelbal dichterbij de hoek.

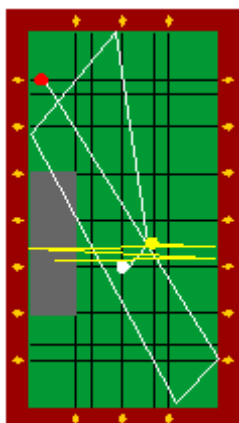
Quint

Bij een te harde afstoot ketst de speelbal te hard van de tweede bal af richting korte band. Men gebruikt daarom een lichte rustige afstoot om ongewenste neveneffecten te vermijden.

42



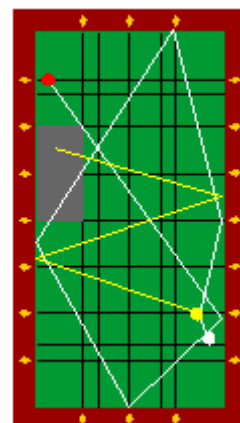
43



Quint

Bal 2 rolt zodanig, dat hij zich steeds op de andere zijde van de speelbal bevindt.

44



Quint

De wijze waarop de speelbal vanaf de laatste band naar de rode bal rolt, kan men het beste berekenen door de loop van de bal andersom te berekenen.
Begin dus niet te rekenen vanaf de afstoot, maar terug te rekenen vanaf de laatst te raken bal.