

OVERHOUDEN
DE TWAALF GEBODEN VOOR HET SPELEN OP DE SERIE
VAN
MAURICE DALY

Vertaald en van noten voorzien door Ben Füss.



Overhouden Opdracht aan de lezer

Dit boek wil een goed begrip van de theorie en praktijk geven van het positiespel in de directe spelsoorten meer dan tot nu toe het geval is en toegankelijk maken voor de gewone liefhebber. De schrijver mikt erop het huidige *systematische* spel van de topspelers zo te verhelderen dat het toepasbaar wordt. Stoten worden dan niet op *zich* bekeken maar als deel van een serie. En het accent ligt dan niet zozeer op de stoot die de ballen samen **brenkt** sla wel op de stoot die ze samen **houdt**. Deze studie draag ik op aan alle amateurbiljarters van Amerika. Mocht het beoogde doel al was het maar deels bereikt worden, dan zijn daarmee de jaren van studie en arbeid die voor het tot stand komen van dit boek nodig waren passend beloond.

Maurice Daly

Uit DEEL I door W. Harris

HOOFDSTUK I

OVER HET DOEL VAN DIT BOEK

Wie ergens in wenst uit te blinken en niet tot de genieën behoort, die zelf hun beste gids zijn, zal kennis moeten nemen van de gedrukte neerslag van de ervaring van anderen, dit is bij uitstek de weg om je bagage te laten toenemen, en hierin ligt de grootste waarde van het gedrukte woord. Zo baseert de sterrenkunde van vandaag zich op de wiskundige ondergrond zoals gebouwd, ontwikkeld en doorgegeven door Assyriërs, Arabieren, Grieken, Romeinen en middeleeuwse monniken.

Sport uit boekjes.

Ook in enkele ontwikkelde sporten doet de verstandige speler van vandaag z'n voordeel met de ervaring van voorgangers; zoals bridge en golf. Vreemd genoeg is echter elke biljarter die het moderne spel zou willen leren, genoopt steeds zelf het wiel opnieuw uit te vinden. Want hoe zit het?

Het positiespel wordt niet behandeld.

Ik had het genoeg de boeken over biljarten, Frans zowel als Engels, voor zover vindbaar na te pluizen. Alleen "Modern Billiards", een prima uitgave van Brunswick, is in feite nog beschikbaar. Maar hoezeer de auteurs ook hun best gedaan hebben, het feit dat in niet een van deze boeken de finesse van het huidige fraaie positie spel wordt aangesneden afgezien van de eerste stoop, dit feit dus heeft ons ertoe gebracht maar eens een poging te wagen dat ene ding te behandelen dat elke biljarter het meeste nodig heeft: een bruikbare uiteenzetting van het overhouden, precies dit onderwerp maakt biljarten een studie zonder eind en een bron van vreugde.

Het seriekarakter van stoten.

In geen van de beschikbare boeken is er ook maar de hint, dat aan het spel zekere algemene principes ontleend kunnen worden waaraan de speler een leidraad heeft voor het oplossen van de vraagstukken van het behouden van een goede positie; geen enkel idee van het groeperen van de stoten in enkele hoofdsoorten; geen aanwijzing- en dit is toch echt belangrijk – welke bedrieglijk fijne stoot men beslist niet moet doen; die stoot die verleidelijk is doordat het bijna even zeker meteen het laatste punt is. Met andere woorden, tot op heden benadrukken bijna alle fraaie situatie schetsen in al die boeken niet de logica van het uit elkaar laten voortkomen van stootbeelden, maar eenvoudig het maken van een punt.

‘Plaatsen’ (precies ‘aankomen’).

En wat zien we dus? Het precies aanspelen van bal 3, toch als het op overhouden gaat bij uitstek de verfijning die het moderne spelen op de serie direct kenmerkend doet verschillen van het oude open spel, we lezen er geen woord over. Jawel hoor, stoten over de band, ze worden behandeld. Maar systematiek in de gewone stoten, ho maar!

Neem een doorsnee speler die eenvoudige ballen niet mist, die de trekstoot en de doorstoot toch wel onder de knie heeft en die laten we zeggen 1 gemiddeld speelt; waar kan hij een antwoord lezen op het raadsel dat hij, terwijl hij een doorsnee bal even vast maakt als de speler die gemiddeld 5 of meer speelt en die er dan ook series van 25 of 50 tussendoor gooit, het niet klaarspeelt die dwarse ballen zich bij hem ook een beetje te laten gedragen? We kwamen er bijna toevallig op, maar waar het die speler nou aan schort, op die vraag dachten Maurice Daly en ondergetekende het antwoord maar eens te formuleren.

Wat de gewone speler nodig heeft.

Wat in dit boek voorop staat is het gezichtspunt van de doorsnee speler, en voortdurend is voor ogen gehouden wat die speler nodig heeft. De lezer zal merken, dat er dus echt geen aandacht wordt gevraagd voor de beschrijving van tot de verbeelding sprekend stoten. Ook zijn er nauwelijks aanwijzingen die moeten leiden tot de fijngevoeligheid en de ragfijne berekening waarop de topspeler zich moet toelekken. Het gaat ons om het aan bieden van een gemakkelijk te volgen gids naar die kennis van het spel waarmee de gewone biljarter op basis van een gewone, redelijke bal(zo’n positie die iedereen voortdurend ook krijgt) in staat is series van tenminste 5, 6, 8 of 10 te gaan maken in plaats van die eeuwige 2 of 3.

De voornaamste beginselen van het overhouden

1. Speel de ballen niet weg tot je wel moet.
2. Als het voor de rest niet uitmaakt, is de rappel in de breedte beter dan die in de lengte.
3. Niet beide objectballen proberen op te drijven.
4. Vermijd het wegstoten van bal 3.
5. Houd de ballen op 'de korte tafel'.
6. Een stootoplossing die bal 1 niet dicht bij minstens één van de andere ballen achterlaat, is meestal slecht gekozen.
7. Kies bij spel nabij de band de stoot die bal 1 aan de buitenkant houdt – meer naar het midden van de tafel dan de andere ballen.
8. Houd de twee objectballen vóór je.
9. Vermijd dat de stootbal aan de band vast komt.
10. Wees bij de kleine doorstootjes, rappels en andere kleine stootjes bedacht op 'achter elkaar liggen' en 'te dicht op de bal' komen te liggen door te zacht aankomen op bal 3.
11. De 'geremde' trekstoot, doorstoot of kopstoot is meestal een betere keus dan de gewone (levendig lopende).
12. Laat bij ruimspel op het midden bij gebrek aan beter toch minsten één aangespeelde bal achter nabij een band of zo mogelijk een hoek.

Enkele algemene overwegingen omtrent overhouden

Volledige controle op het spel is in biljarten onbereikbaar. Het zou inhouden dat men uit een willekeurige positie kon beginnen en zo lang men maar zou wensen kon doorgaan zonder te missen. Het zou biljarten maar een dode zaak maken. Maar erin uitblinken kan door de meeste spelers wel degelijk bereikt worden. “Iedereen die kan leren schrijven kan ook leren tekenen”, is een oud gezegde. Het is niets anders dan een kwestie van studie en oefening om de pen langs andere dan de al bekende lijnen te kunnen leiden. Zo zit het met biljarten. *Iedereen die überhaupt kan biljarten kan het ook beter.*

Ieder speler kan leren dat bij een bepaalde positie een bepaalde stootoplossing waarschijnlijk beter uitpakt dan een andere. Heeft hij die ‘verhoudstoot’ dan geleerd, dan kan hij er nog een leren, enzovoort.

Het belang van systeem bij het oefenen.

Ik kan niet genoeg benadrukken wat het waard is om met systeem te oefenen. Oefenen en oefenen is twee. Zonder plan met de ballen bezig zijn zal je gemiddelde niet doen toenemen. Als je een waardevolle stoot tegenkomt, oefen hem tot je hem niet alleen beheerst maar hem ook onmiddellijk herkent, op welke plek deze ook op de tafel opdoemt. Hij wordt een vertrouwde goede bekende en je bent op je gemak omtrent de afloop als je hem tegenkomt. En vertrouwen is van het grootste belang bij het biljarten. Situatieschetsen kunnen alleen algemene principes verduidelijken, en zelfs dat niet altijd volkomen; want verandert de positie van de ballen een fractie, dan moet men in veel gevallen zich op een compleet andere aanpak te beraden. In geen spel maakt een klein verschil zoveel uit. Het is een spel van reusachtige kleinigheden. Dus lees wat hier te berde wordt gebracht en ga dan met de ballen aan de gang en herhaal de stoten talloze keren, niet alleen op de aangegeven plaatsen, maar daarop ook variërend.

Hoe Frank Ives oefende.

Wijlen Frank C. Ives, inmiddels terecht erkend als het meest verfijnde toonbeeld van wedstrijd biljarten op topniveau ooit, oefende uren op een enkel ding; bijvoorbeeld op het brengen van de ‘passagestoot’. Ik heb hem een week zien besteden aan twee of drie sleutelstoten met de verschillende variaties erop.

Heeft de speler zich een bepaalde positie eigen gemaakt, dan komt in het spelen daarna naar voren dat het principe dat in die positie opgeld doet ook richtinggevend voor hem wordt in alle vergelijkbare posities. Een volledig begrijpen van zelfs maar een paar gewone vormen van positiespel zal in feite al begrip betekenen van heel veel spelsituaties die er uit voortkomen.

Maar een paar grote fouten.

Zo’n veertig jaar ervaring heeft me tot de overtuiging gebracht dat de gemiddelde speler niet véél fouten tegen de grond beginselen maakt. Maar die enkele zijn wel belangrijk. Eén fundamentele misvatting veroorzaakt fouten in een heleboel situaties. We gaan hierna in op enkele van de belangrijkste basisbeginselen voor de jonge speler. De begeleidende schetsen tonen deze beginselen op een bepaalde plek op de tafel, en ze zijn ontleend aan echt spel.

De meeste komen ook voor op allerlei andere plekken. Daar zijn eindeloos veel schetsen van te maken, maar met de bedoelde beginselen goed in het hoofd zul je ze spoedig vanzelf op talloze plekken gaan toepassen. En je zult leren vermijden voor het verkeerde stootplan te kiezen, ook al is de goede stootoplossing iets moeilijker. Nog belangrijker is, dat je jezelf, ook als je goed overhoudt na een slecht gekozen stoot, niet voor de gek houdt met het idee dat het een goede stoot was. Want het zijn niet de enkele gevallen die vertellen hoe het zit; dat doet het gemiddelde resultaat van alle stoten in dergelijke situaties. Meer dan welke factor waar ik weet van heb is het dit zelfbedrog dat veel spelers verhindert beter te gaan spelen. Er is maar een klein verschil tussen goede spelers en de beste, maar het is dit kleine, markante verschil dat men zich zo moeilijk eigen maakt en dat zulke profijtelijke resultaten voort brengt.

Wat is een goede stoot voor overhouden?

Bij spelen op overhouden is die stoot het beste die de meeste speelmogelijkheden bij de volgende stoot geeft en die het gemakkelijkst veilig raak is.

De stoot moet zo overhouden,

1. Dat er uit zoveel mogelijk banden te kiezen is,
2. Dat die banden dichtbij zijn, en
3. Dat de stootbal dicht (en niet te dicht) bij de objectballen is, die op hun beurt ook dicht bij elkaar moeten liggen; de ballen moeten zoals dat heet 'binnen bereik' zijn.

Alleen 'op de korte tafel' wordt aan al deze eisen voldaan; dat wil zeggen op het deel van de tafel tussen de acquitstip en de korte band. Midden op de tafel loopt de speler, hoe fraai de ballen ook liggen voor het eerste punt, altijd het gevaar om, als de ballen maar even nukkig zijn, ineens met lege handen te staan. Hij maakt het punt misschien wel, maar hij geeft daar midden op de tafel weinig te kiezen, moet grote stootbeelden kiezen, en bevindt zich in het algemeen gesproken in de gevarenzone. Met precies hetzelfde overhouden nabij de korte band zouden er hoegenaamd geen problemen zijn. De speler heeft aan de kop van de tafel minstens eens zoveel kans een situatie goed op te lossen.

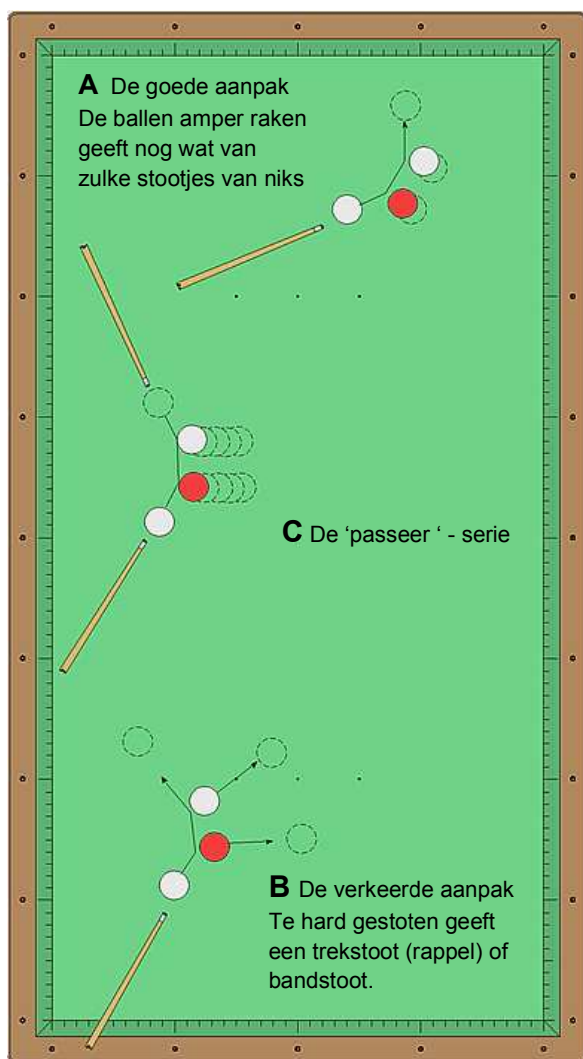
Het verhaal gaat dat een enthousiaste beginner, die Jacob Schaefer, bijgenaamd De Tovenaar, een lange serie gemakkelijke ballen had zien maken, uitriep: "Maar die stoten kan iedereen." Tot op zekere hoogte tekent dit punt het verschil tussen goed en slecht spel. Het mag bij gelegenheid bloedstollend zijn getuige te zijn van je reinste vuurwerk, van een verre kopstoot, van een gewaagd afslaan over de band, van een spectaculaire trekstoot, zulke huzarenstukjes tot systeem van spelen verheffen levert nimmer een kampioenschap op. Zodra de ballen uit de greep zijn, is er eigenlijk nog louter sprake van zorgvuldig stoten en geluk per punt; en bijna iedere amateur heeft dan evenveel kans (op een punt) als de beste beroeps. Goed biljarten zit 'm in het vermijden van de noodzaak moeilijke stoten te maken. Dat is de reden dat grote spelers mooi klein spel midden op de tafel opofferen om meteen bij de kop van de tafel te komen. Kunststoten is een andere afdeling van het spel.

HOOFDSTUK V

Regel 1: SPEEL DE BALLEN NIET WEG (GEEN GROTE STOOT) TOT JE WEL MOET.

De beste speler is degene die de meeste punten maakt en daarbij de ballen het minst laat bewegen. Op afbeelding 45 (vergelijk schets A en B) wordt de positie getoond waarin beginnende spelers meer kansen op series laten liggen dan in enige andere spelsituatie die ik kan bedenken. Dat is wanneer de twee objectballen vlak tegen elkaar liggen, met de stootbal er schuin opzij vlak bij, een gemakkelijk punt met de eerste de beste stoot.

Maar het belangrijkste hier is nou net die eerste stoot. Negenennegentig van de honderd keer speelt de beginner de stootbal te hard. Het is niet voldoende de objectballen zo zacht te raken dat ze maar zeven of tien centimeter bewegen. Ze moeten bijna helemaal niet bewegen, niet meer dan twee, drie centimeter, en als het kan nog minder.



In afbeelding 45 laat speciaal schets C zien, hoe men bij juiste uitvoering de stootbal zachtjes langs de buitenkant van beide objectballen brengt, waarbij deze laatste twee voetje voor voetje evenwijdig aan elkaar vrijwel recht opzij schuiven zoals gestippeld getekend. De stootbal komt bij elke stoot maar net voorbij het hart van bal 3, zodat omgekeerd dezelfde stoot blijft liggen. De objectballen worden nauwelijks bewogen. Ik heb in een wedstrijd ooit 84 punten gemaakt met deze 'snij'- of 'passeer'-serie; waar kun je de punten gemakkelijker krijgen?

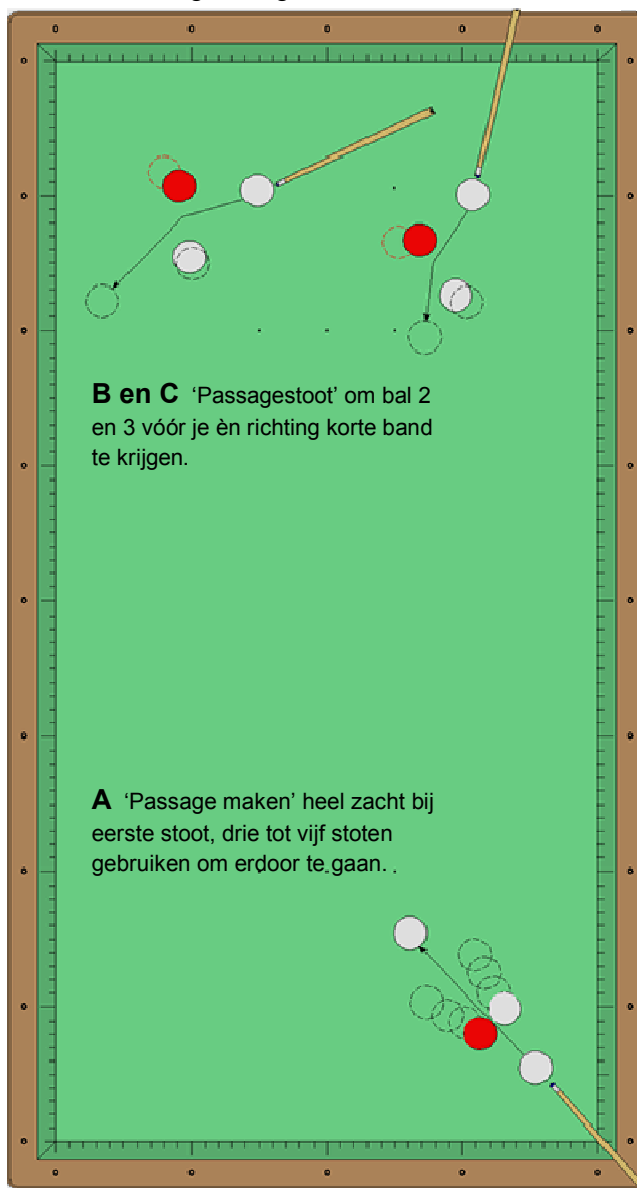
Ives heeft er midden op de tafel meer dan honderd meegemaakt en elke redelijke amateur kan er door oefening heel wat maken voor de positie verloren gaat. Dit is weliswaar een zuiver geval van hoger positiespel, maar het ontwikkelt zich zo gemakkelijk en natuurlijk uit de positie in kwestie, dat ik er meteen maar even op wijs. Het is een melkkoe die de beginner vaker zal overkomen dan de andere, en het is de basis van het melken op bijna alle plaatsen kent men deze ene stoot en de stoten die ervan zijn afgeleid, dan zal dit van bijna ieder die 1 gemiddeld speelt iemand maken die goed is voor 2.

Afbeelding 45

Passage maken en passagestoot.

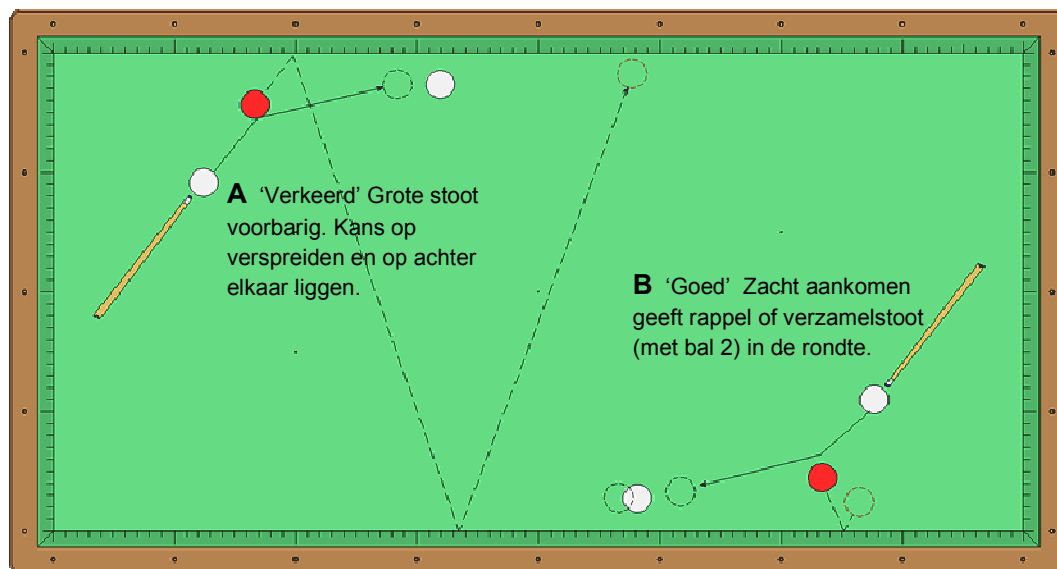
'passage maken', 'passagestoot' en alle andere vormen van tussendoor spelen worden door de topspelers zorgvuldig geoefend. In het algemeen draait het hier om het volgende: als de twee objectballen in de richting van het midden worden gedrongen, is het zaak er met de stootbal tussendoor te glippen en de objectballen weer samen terug te leiden richting hoek of korte band. De noodzaak van tussendoor gaan doet zich voor wanneer de objectballen vlak bij elkaar liggen en (vanuit de stootbal gezien) in de richting van de tafel, terwijl de stootbal er 'tussenin' ligt en niet naar de vleugel gebracht kan worden om er op de zachte manier van de snijserie aan de buitenkant langs te gaan. Het draait hier allemaal om de eerste stoot. Daarmee wordt alles kapot gemaakt als hij te hard is. Maar wordt hij volgens de regels van de kunst gemaakt, dan zullen nog twee of drie zachte stootjes de stootbal er tussen door brengen, met meerdere mogelijkheden voor een gemakkelijke positie als resultaat.

Voorbeeld A van afbeelding 46 toont waar het om gaat. De schetsen B en C zijn vergelijkbaar. De bedoeling bij dit spelletje is om na elke stoot (met de speelbal) bij de derde bal te zijn; de stootbal raakt de ene bal minder hard dan de ander zodat de beweging maar aan één bal wordt overgedragen. In de hoofdstukken over hoger positieospel (zie deel III van dit boek) worden nog wat nadere details van deze manoeuvre bekeken.



Afbeelding 45

Afbeelding 47 toont een van de voor beginners meest bedrieglijke posities; een die ook echt vaak aan de orde is. De verlokking is om bal 2 tweemaal in de breedte over te laten steken (een zogeheten doublé) om bij bal 3 uit te komen. Goede kans dat de ballen achter elkaar gaan liggen of dat bal 3 wordt uitgespeeld waardoor (ook als de objectballen bij elkaar komen, en zelfs dat is nog de vraag) in ieder geval de stootbal niet meer bij ze in de buurt is.



Afbeelding 47

Aantikken (zacht aankomen of arriveren, niet te verwarren met `plaatsen)` . **speel zacht**, tik bal 3 slechts aan; grote kans dat je als volgende stoot een gemakkelijke trekstoot krijgt of een gemakkelijke verzamelstoot de tafel rond (met bal 2). Als je hard speelt is er een dozijn manieren waarop de stoot mis kan gaan.

Dit geval toont drie regels:

- Geen grote stoot tot je wel moet,
- Breng de stootbal niet ver van zowel de ene als de andere objectbal;
- Vermijd het wegspelen van bal 3.

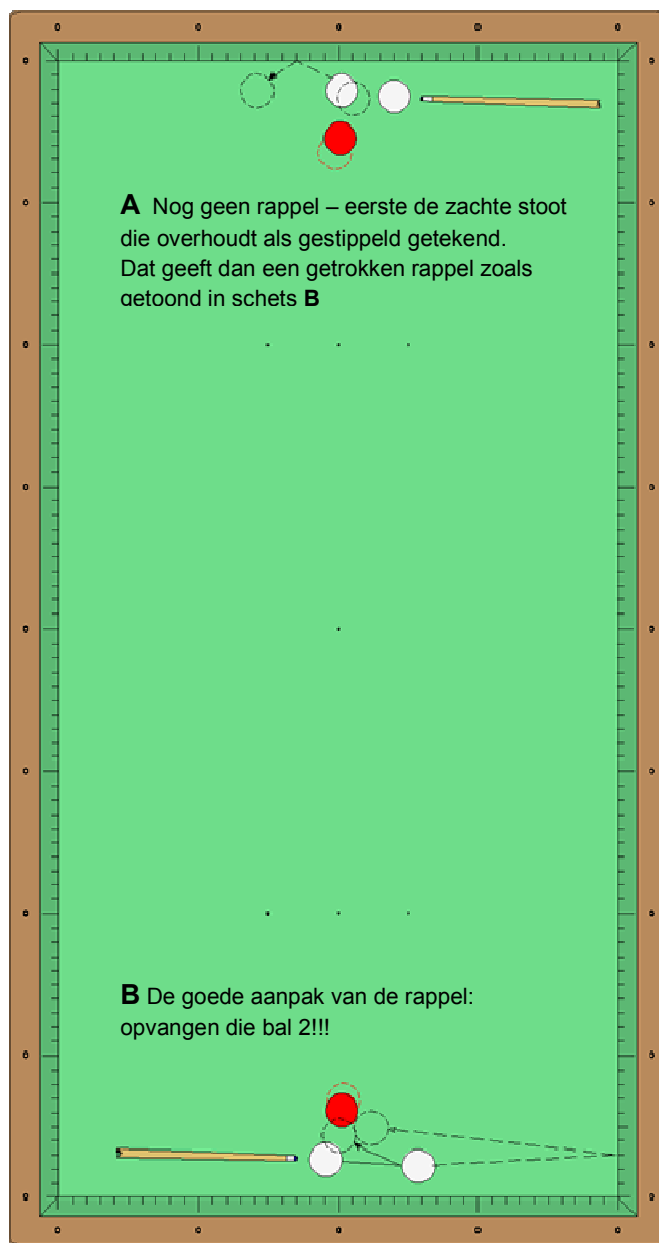
In feit beantwoorden de meeste goede positiestoten aan meer dan één van genoemde beginselen tegelijk. Bij een zo'n stoot hebben we steeds tegelijk voor onze ogen in de richting van de kop van de tafel spelen, de objectballen 'voor ons uit' te houden (ook wel genoemd : het aan één kant houden- van de stootbal) liever in de breedte rappelleren dan over de hele, de ballen niet weg spelen tot we niet anders kunnen en nabij ten minste één van de objectballen te blijven, Een positiestoot waarbij één beginsel in het geding is, is betrekkelijk zeldzaam.

Kijk nog een keer! In het algemeen geldt dat je iedere keer *dat je denkt gedwongen te zijn om hard te stoten nog een keer moet kijken*. En kijk nog een derde keer om te zien of een andere stoot niet de oplossing kan zijn.

In de afbeelding 48 liggen de ballen onder A in een positie waarin de ruimere stoet (rappel op de lange band) direct aantrekkelijk is.

Denk nog eens na! Wat te denken van de oplossing in voorbeeld A zacht over wit en in positie op een gemakkelijke trekstoet erna. Nu heb je nog voor de grotere stoet *een punt extra* binnen.

Opvangstoten. Dit is meteen het moment om aandacht te vragen voor het algemene principe van 'opvangen' (zie voorbeeld B in afbeelding 48).
 Speel zo van wit naar rood dat je 'doodvalt' en de twee ballen vlak naast elkaar hebt, zodat wanneer de rappelbal van de band terugkomt hij wordt opgevangen door de front van twee ballen, goed voor 12 cm ivoor in plaats van 6. Als je (met bal 1) niet stil bent gevallen op bal 3 maar 'm net wegklotste, laat je een gat vallen waar de rappelbal één op de twee keer net doorheen glipt. Bij deze stoet (en bij talloze variaties erop in het gegroepeerde spel nabij de korte band) moet goed aandacht gegeven worden aan *het zijeffect op de stoetbal*. Dat wordt overgedragen aan de rappelbal en beïnvloedt dan diens loop bij het terugkomen van de band. De rappelbal kan al gauw 7 cm naar hetzij links hetzij rechts 'gestuurd' worden.



Afbeelding 48

Spel op de lijn in de moderne opvatting. De snelheid van die stoet moet zorgvuldig worden berekend en de rappelbal moet , bij werkelijke optimale uitvoering, liefst amper terugkomen bij de twee andere en ze dus niet wegklotzen. Beter niet helemaal teruggekomen dan te hard. Dit komt meer gedetailleerd terug bij het 'hogere positieospel', als we het hebben over rappel bij het moderne spelen van de *serie op de lijn* in vergelijking met de oudere opvatting.

In afbeelding 49 zien we nog een voorbeeld van 'niet hard stoten tot je wel moet'.

Bij dit soort voorbeelden gaat het erom te ZIEN WAAROM dat niet hoeft en welke andere oplossing er is. Als je met de ballen in een positie als van voorbeeld A heel zacht stoot en bal 3 helemaal opzij en nauwelijks bewegend dun raakt, krijg je hetzij nog een tussendoorstoot, hetzij een mooie en makkelijke trekstoot die (indien als eerder opgevangen) weer een goede positie geeft. De gestippelde ballen in A tonen het overhouden, Als regel geldt, als de twee objectballen vlak bij elkaar liggen: maak zoveel zachte ballen als je kunt voor je de ruimer stoot of er tussendoor gaat.



Voorbeeld B laat één geval zien van hoe je overhoudt met die zachte stoot+ het resultaat kan wat variëren maar is zelden slecht.

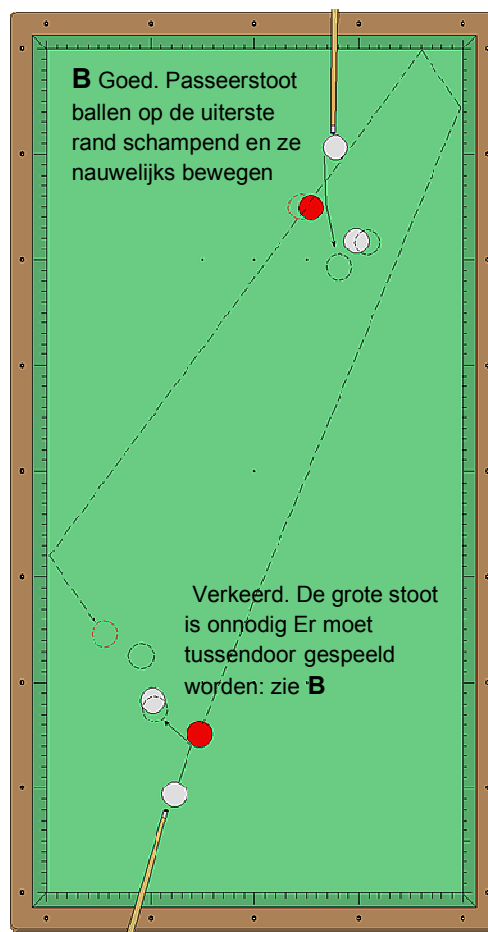
Afbeelding 49

De laatste centimeters.

Afbeelding 50 toont een positie, die meteen uitnodigt tot een grote stoot en inderdaad, goed gemaakt zal de rappel prima overhouden.

MAAR - en dit is een heel grote maar – JE BENT NOOIT ZEKER VAN DE LAATSTE VIJFTIEN CENTIMETER VAN EEN GROTE STOOT.

Ook de meest bekwaame caramboleur van de wereld is hier niet van verschoond van allerlei kinken in de kabel. Ze treden domweg wetmatig in één van de zoveel pogingen op en op veel punten is dat dus regelmatig. DUS VERMIJD DE GROTE RAPPEL. In dit geval: maak eerst de makkelijkste bal (en je hebt je eerste punt al binnen) en meteen ligt er een rappel in de breedte of je hebt, speciaal als getoond, nog meer gemakkelijke ballen.



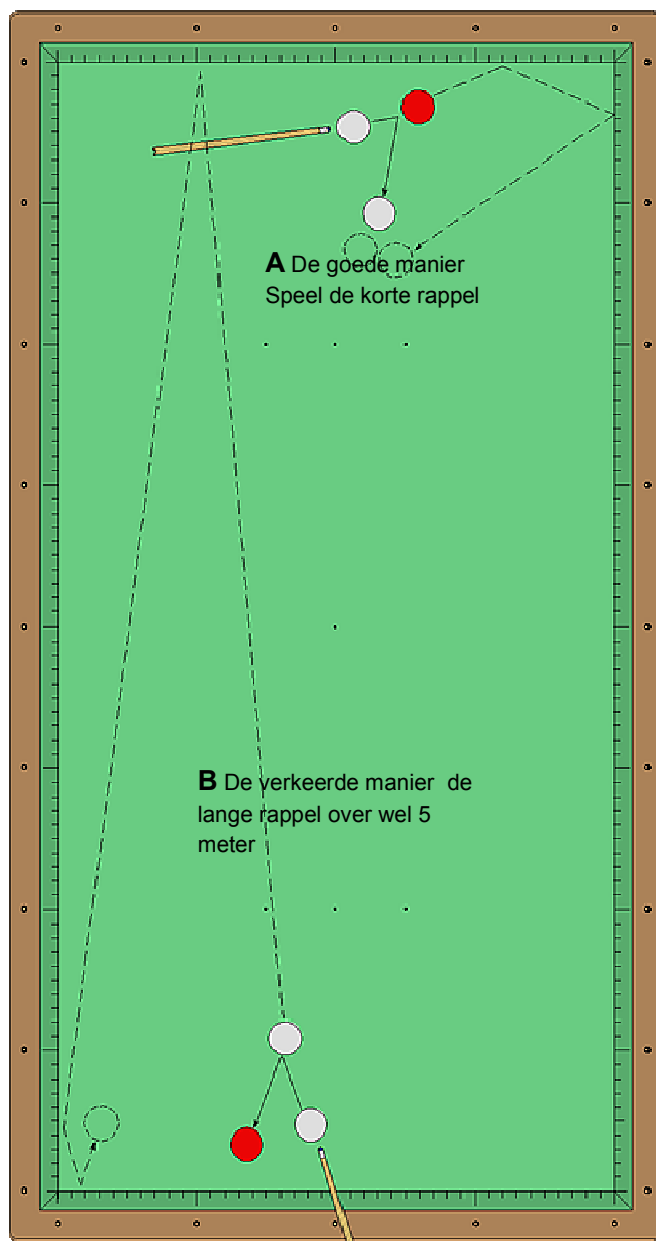
Afbeelding 50

HOOFDSTUK VI

Regel 2: ALS HET VOOR DE REST GELIJK LIGT, IS DE RAPPEL IN DE BREEDTE BETER DAN DIE IN DE LENGTE.

Eén voorbeeld zal voldoende zijn om dit eigenlijk zo voor de hand liggende punt duidelijk te maken. Toch zie ik regelmatig sterk geachte spelers hun best doen om de ballen te plaatsen voor een lange rappel in plaats van te proberen ze te plaatsen om hetzelfde doel te bereiken met een korte.

Kijk eens naar afbeelding 51. Over Beide ballen is de trekstoot even gemakkelijk, maar in het ene geval moet de objectbal zo'n 5 meter overbruggen, in het andere geval nog niet de helft daarvan. Neem de korte rappel bij voorkeur, het overhouden is beter te bepalen. Hoe aantrekkelijk de lange rappel ook mag lijken, *Je kunt niet zeker zijn van de laatste centimeters*, en in het positiespel zijn dat de centimeters die het zwaarste tellen.



Afbeelding 51

HOOFDSTUK VII

Regel 3: NIET BEIDE OBJECTBALLEN PROBEREN OP TE DRIJVEN.

De verleiding allebei de ballen een stuk op te drijven gebeurt meestal wanneer het de schijn heeft dat je beide objectballen nabij een hoek verzamelt. De gevaarlijke kanten van zo'n stoot zijn echter de volgende. Ten eerste is daar de moeilijkheid om precies *geplaatst* bal 3 te bespelen, wat over een afstand van meer dan 30 centimeter ronduit hachelijk is. Ten tweede houd je, ook als de bal bedoeld gemaakt wordt, zonder meer over met de stootbal *ver van beide objectballen*. En ten derde is er nog het gevaar van een vastloper doordat de ballen achter elkaar gaan liggen of vast aan de band

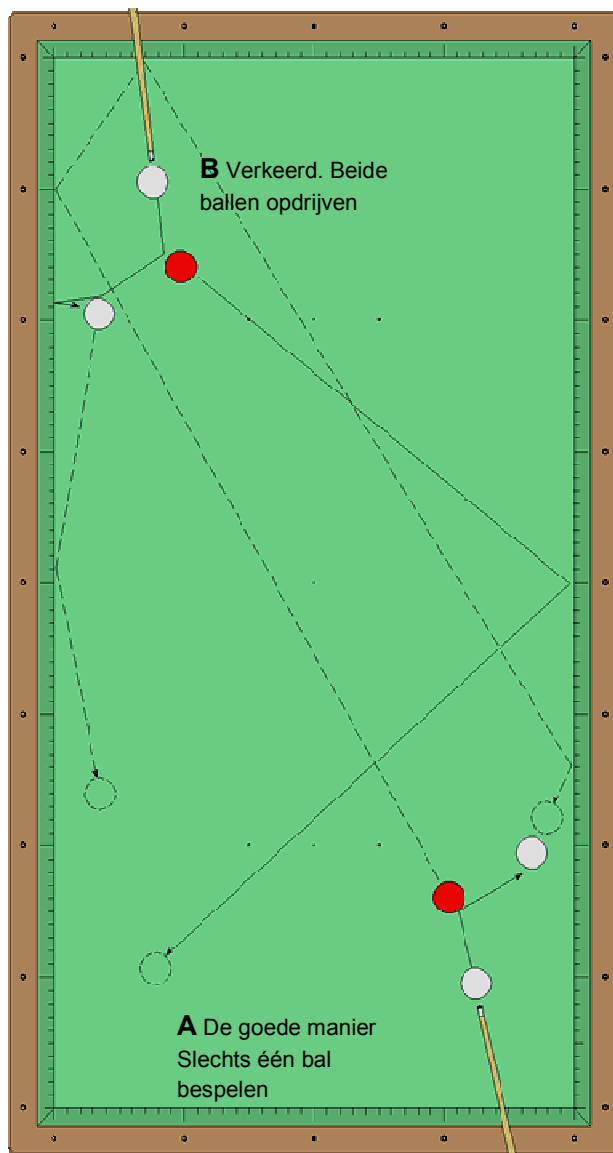
Nog onlangs brak in een wedstrijd om het kampioenschap een aantal malen bij een van onze meest vooraanstaande spelers de serie af door moeilijkheden die (een paar stoten eerder) ontstonden door het in één keer opdrijven van beide ballen om ze bij een hoek te krijgen.

Bij een ander eindtoernooi was het verlies van de wedstrijd, zo niet de titel direct terug te voeren op deze verkeerde tactiek (doorspelen op bal 3).

In één wedstrijd koos deze speler vijf keer voor deze aanpak, en maar liefst vier daarvan brachten niet het verwachte resultaat.

Een van die pogingen gaf hem een hopeloze kleine positie, maar zijn navenante misser gaf z'n tegenstander een piekfijne positie en een groter serie. **DE KANSBEREKENING VERBIEDT JE DE BALLEN ALLEBEI TE WILLEN BESPELEN**; de echt enige uitzondering is de situatie waarin je kunt overhouden met de stootbal nabij of redelijk nabij de twee andere.

Voorbeeld 52 A toont een veel voorkomende positie en de juiste oplossing.



Afbeelding 52

De verlokking voor de beginner is om beide ballen naar de rechterhoek in de verte te spelen. Als hij dat doet ligt de stootbal ver van beide objectballen en heeft hij de kans dat de twee ballen achter elkaar gaan liggen. Ook is er kans dat de ballen niet eens aan de kop van de tafel komen; en er is de kans dat bal 2 te zacht wordt genomen of te hard of te dun. Bij het opdrijven van maar één bal is er niet half zoveel kans de fout in te gaan. Voorbeeld A geeft aan hoe dat moet, Voorbeeld B hoe het niet moet maar natuurlijk zijn er uitzonderingen, omdat geen algemene regel het laatste woord heeft....

Wanneer beide ballen wèl 'hard' bespeeld mogen worden.

Naast de genoemde uitzondering waarin de stootbal echt dicht bij de andere bespeeld wordt, dient ook te worden gezegd dat beide ballen wel met succes over *korte* afstand opgedreven kunnen worden. Een kleine opdrijfstoet betekent over zo'n 30 cm, zelden meer. Of het moet natuurlijk zijn dat het om een *laatste redmiddel* gaat om uit een foute positie te komen, zoals wanneer de ballen uit een kadervak moeten.

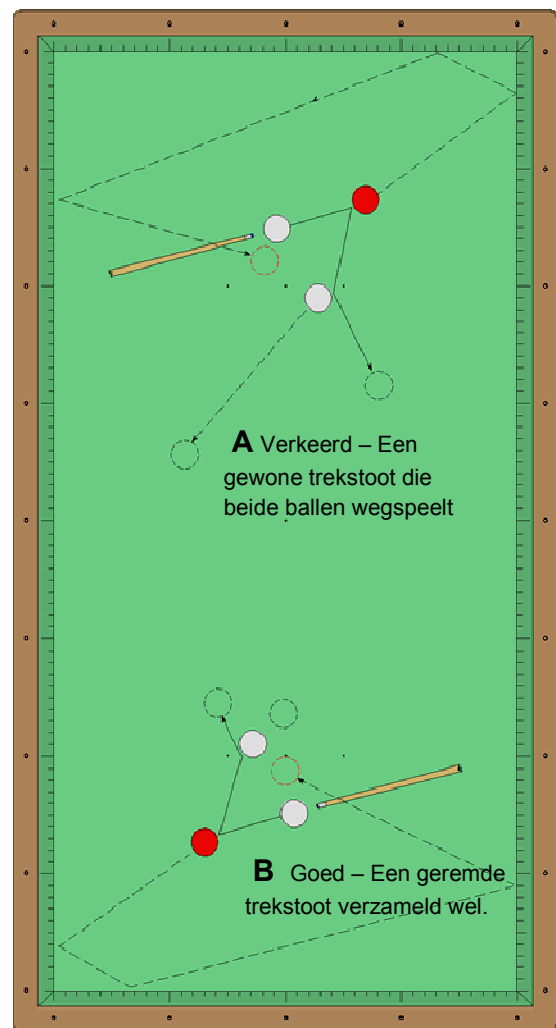


Afbeelding 53

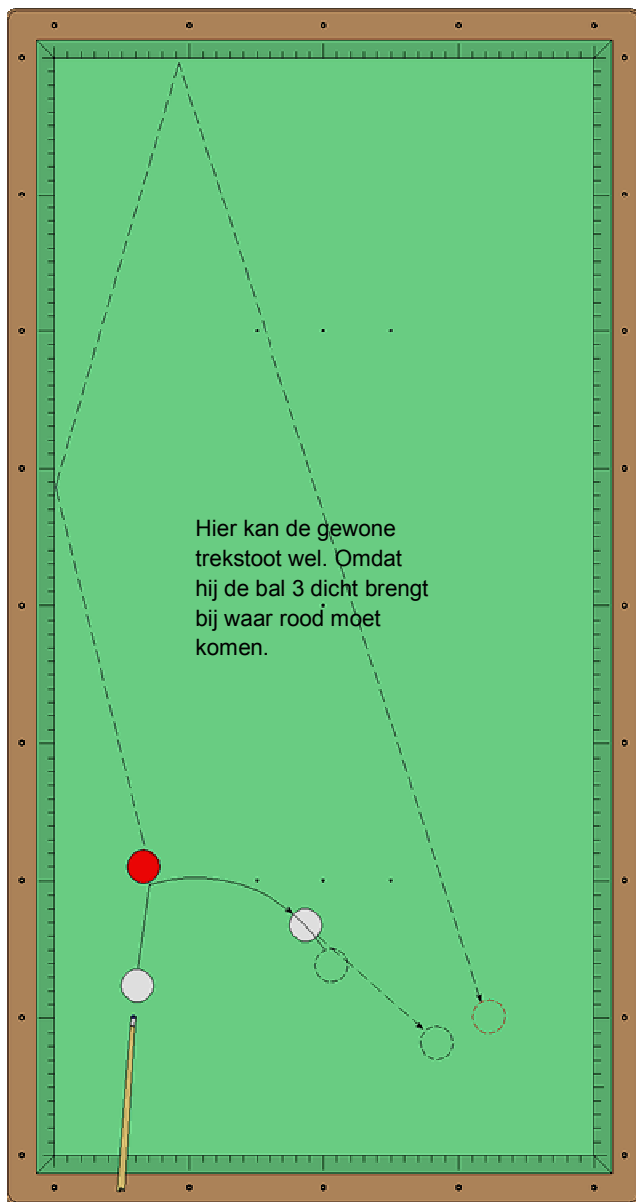
Afbeelding 54 toont het geval. Voorbeeld A geeft de verkeerde manier, B de juiste stootoplossing. Toch weer een uitzondering. Het komt voor, zij het zelden, dat de gewone trekstoot toch de juiste is.

Afbeelding 53 geeft een voorbeeld dat beide ballen opgedreven kunnen worden, en wel omdat de stootbal *vlak bij de andere twee* gespeeld kan worden.

Soms speelt de beginner de beide ballen weg en verliest hij een goede positie terwijl hij helemaal niet verwachtte dat hij bal 3 zou opdrijven omdat het een trekstoot was terwijl hij ondertussen een gewone (levendige) trekstoot heeft gemaakt, die dus op snelheid in plaats van stilvallend op bal 3 arriveert.



Afbeelding 54



Afbeelding 55

Afbeelding 55 toont zo'n geval. Bij zulke trekstoten, en zeker als het een lange rappel betreft, *kun je kijken waar bal 2 zal gaan liggen* en dan proberen bal 3 en als het kan ook de stootbal bij diezelfde plek te brengen.

Het belang van snelheid op maat.

Er is in het spel niets, zelfs niet het kiezen van de juiste stoot, dat belangrijker is dan de precieze dosering van de afstoot te pakken te krijgen waarmee de ballen als op een presenteerblad komen te liggen. Ze moeten zo mogelijk in een klein trosje liggen, volstrekt onder controle, en niet alleen maar 'zo'n beetje bij elkaar'. Tien of twaalf centimeter ruimte is gewoon ruim. De echte speler wil ze als het kan op twee centimeter. Hoe juist de keuze der stoot op zich ook was, als hij veel te hard of te zacht is, is hij niet veel beter dan de verkeerde stoot.

Het is in deze wonderbaarlijke doseerkunst dat de grootste meerwaarde van Willie Hoppe gelegen is. Zijn series op de lijn lopen zelden in de hoge cijfers en zijn andere melkkoeien ook niet. Maar hij krijgt het spel klein met zijn verzamelstoten; en dan bedoel ik echt klein...

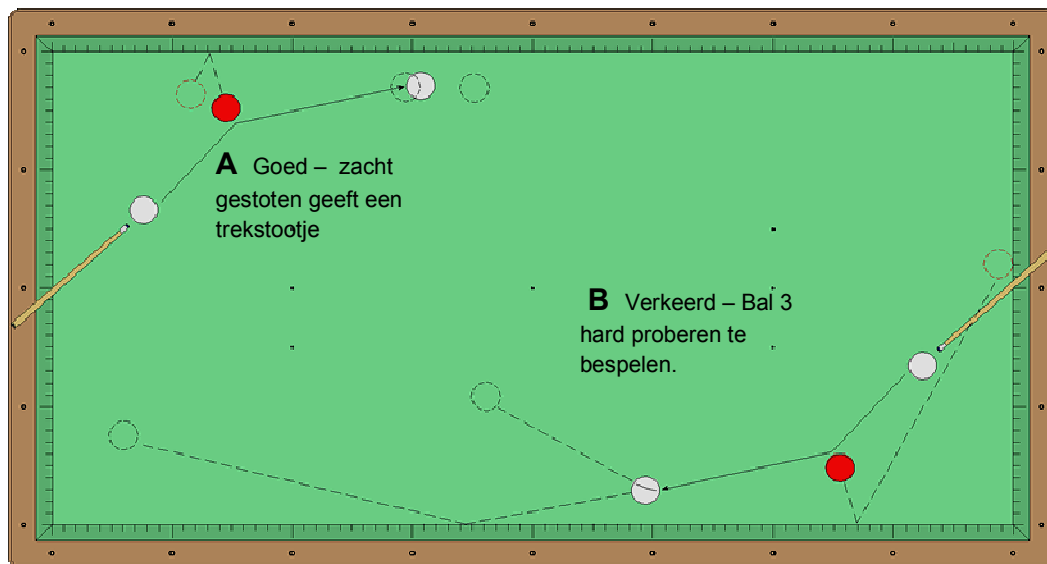
HOOFDSTUK VIII

Regel 4: VERMIJD HET WEGSTOTEN VAN BAL 3.

Afbeelding 56 toont je een positie die er typisch zal verleiden bal 3 eens flink weg te spelen. Voorbeeld A laat zien hoe het wel moet. Zachtjes stoten, bal 3 alleen maar even aantikken en bal 2 nabij de band houden. Dat geeft een gemakkelijke trekstoot op maat of een even gemakkelijke stoot over de band om te verzamelen in de hoek, simpel omdat bal 3 'groot' is.

Wat is een 'grote bal'? Een grote bal slaat op een objectbal die zo bij één of twee banden ligt, dat de stootbal hem als bal 3 hetzij direct hetzij terugkomend van één van de banden niet kan missen. Als voorbeeld bij een omloopbal bal 3 in de hoek ligt op 7,5 cm van beide banden, dan is hij bijna 30 cm groot. Dat wil zeggen, waar de stootbal de hoek ook nadert binnen een gebied van 30 cm, het zal raak zijn omdat, als het niet direct is, het via de band zal zijn.

Lansing Perkins stelt dat elke bal, op welke plek dan ook, als 18 cm groot kan worden beschouwd. Leg drie ballen op een rij tegen elkaar en je hebt een rij van goed 18 cm. Ik bereken het liever anders. Ik reken van hart tot hart van de buitenste ballen; dat wil zeggen, vanaf de lijn waarlangs ze rollen. Dat is dus tweemaal de omvang van een bal dus 12 cm. Als de stootbal dus binnen die 12 cm-lijn nadert zal hij de objectbal raken. Dus wellicht ontleen je er nog vertrouwen aan bij een moeilijke stoot als je weet dat die bal in werkelijkheid 12 cm groot is in plaats van die luttele 6 cm, zijn eigen doorsnee. Maar we dwalen ernstig af we zijn bij afbeelding 56.



Afbeelding 56

Voorbeeld B laat zien hoe het niet moet en hoe slecht het uit kan pakken. En er zijn nog talrijke andere slechte resultaten mogelijk. De juiste stoot (zie A) levert hier over het algemeen een trekstoot op.

Het belang van trekken op maat:

Hier moet ik een vuistregel geven: BIJ LIBRE EN KADER IS EEN GOED TE TREKKEN BAL EEN VAN DE BESTE POSITIES DIE JE KUNT OVERHOUDEN. De rappel is feitelijk de sleutelstoot van deze spelsoorten. Frank Yves beweerde dat het geheim van het kaderspel zat in het goed kunnen trekken en piqueren. "Als je twijfelt, trek". placht hij te zeggen. Misschien iets te grof gesteld om altijd geldig te zijn, maar de stelling wijst terecht op het belang en de waarde van de stoot, en in het merendeel der gevallen is het ook de juiste aanpak.

Bij golf is er een gezegde "wie kan putten kan iedereen aan".

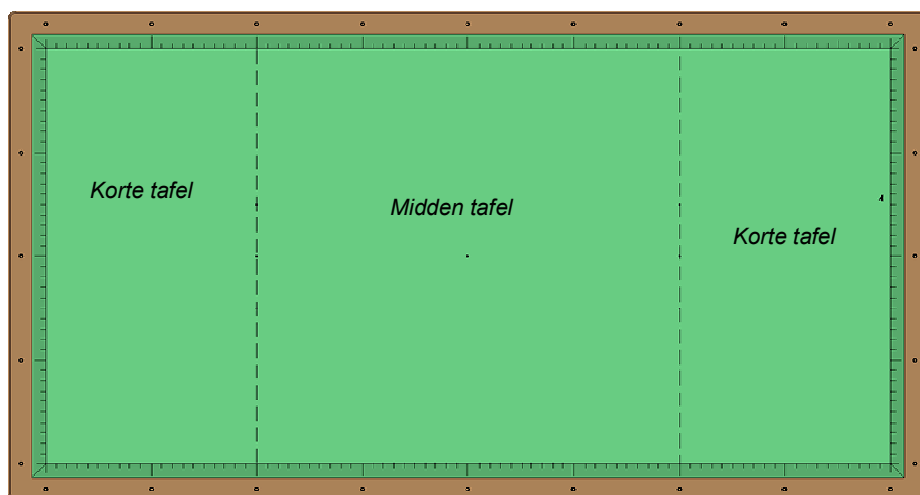
Bij biljarten is degene die op maat kan trekken en piqueren altijd een gevaarlijke tegenstander. Laat ik het zo zeggen: als hij ook nog vast is in het stoten over de band, geeft dit meer mogelijkheden tot positie spel, en dan is hij een geduchte opponent.

Zorgen voor een snijstoot:

Houd altijd in je achterhoofd om over te houden voor hetzij een trekstoot, hetzij een dunne stoot en daarna een trekstoot. De snijstoot is ook zo waardevol, en verderop zullen we er nader op ingaan. Maar laat hier alvast dit genoemd zijn: een snijstoot krijgen betekent waarschijnlijk ook de mogelijkheid van een halve doorstoot. Speel die halve doorstoot *als je van het midden van de tafel* op weg bent naar de hoek of de korte band. Wanneer je al 'op de korte tafel' bent en richting de lange band speelt, is de snijstoot met daarna de trekstoot meestal beter!!.

HOOFDSTUK IX

Regel 5: HOUD DE BALLEN OP DE 'KORTE TAFEL'.



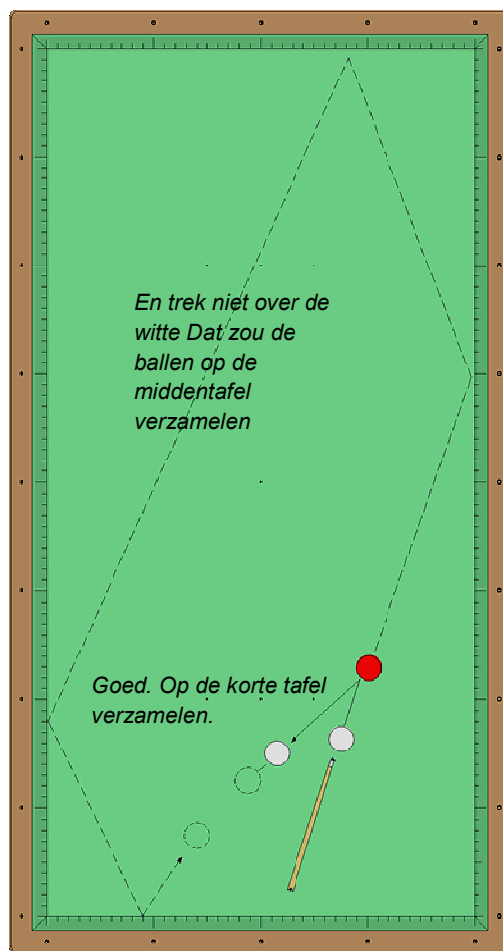
Afbeelding 57

Afbeelding 57 toont de tafel met lijnen die in de breedte lopen over de boven- en beneden acquit. Het gebied tussen deze lijnen en de korte band wordt 'de korte tafel' genoemd. de rest heet de middentafel of open tafel.

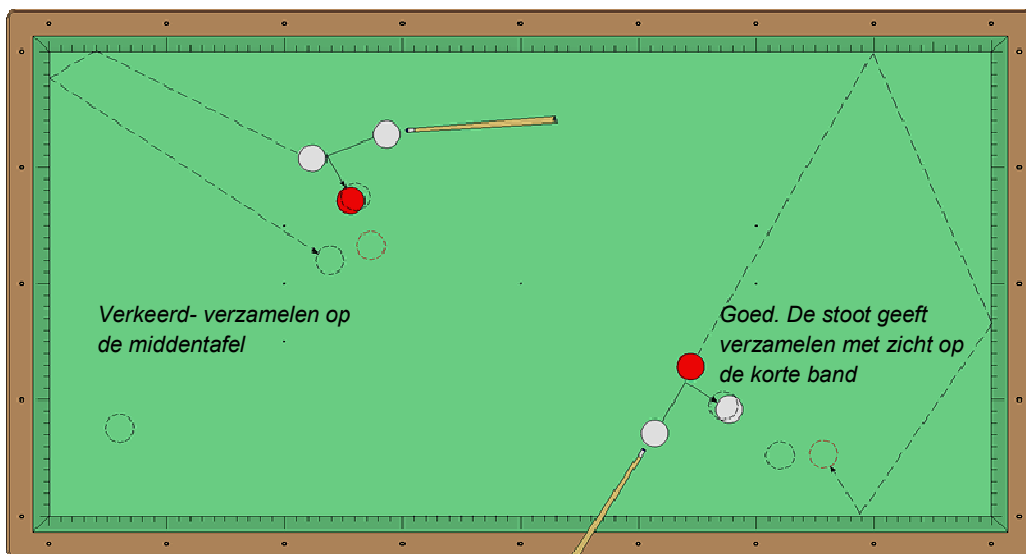
Afbeelding 58 geeft een typerende situatie die vaak voorkomt, waarin vanaf beide objectballen met een trekstoot verzameld kan worden. Maar de stoot moet gemaakt worden zoals getekend teneinde te verzamelen op de korte tafel. in plaats van dat getrokken wordt via de andere bal, ook betekent het dat we een lange rappel de voorkeur geven boven een korte.

Het zwaarst weegt het belang om de ballen in de richting van de korte band te krijgen, waar als het ongunstig loopt de meeste kansen liggen op herstel.

Maar doe wel bij deze stoten je uiterste best de stootsnelheid zo te doseren dat de ballen 'onder controle' liggend verzameld worden....

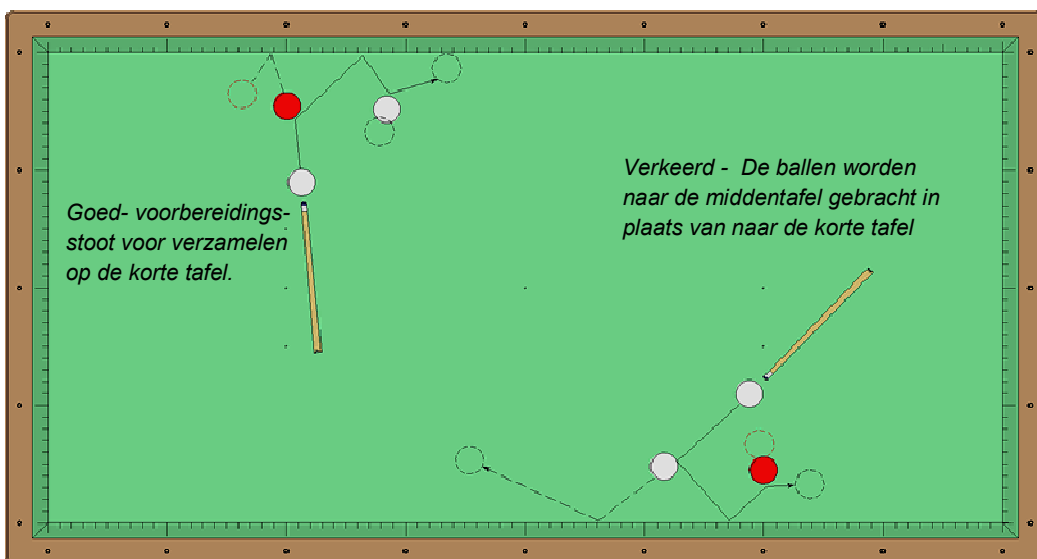


Afbeelding 58



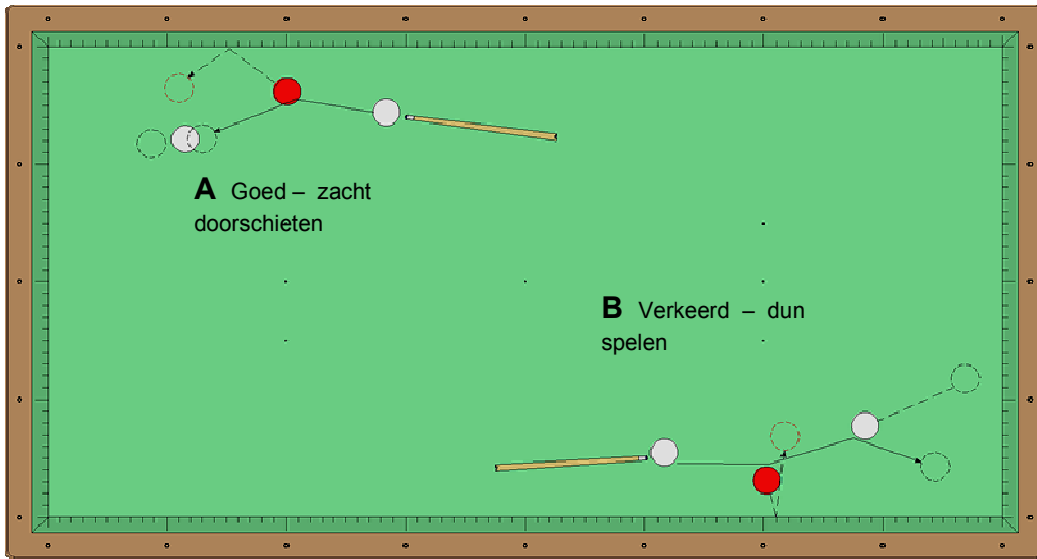
Afbeelding 59

Afbeelding 59 toont nog eens dezelfde regel. Vanaf beide ballen kan met een trekstoot verzameld worden, maar de een verzameld op de korte tafel, de ander op het midden. Vrijwel niets telt zwaarder dan de ballen richting korte band houden, of het moet de regel zijn dat een gekozen stoot niet te moeilijk moet zijn. In een wedstrijd is het maken van een punt tenslotte de allereerste regel. Als er toch een kans is op een behoorlijk resultaat, gaat nog altijd een veilige stoot boven de twijfelachtige.



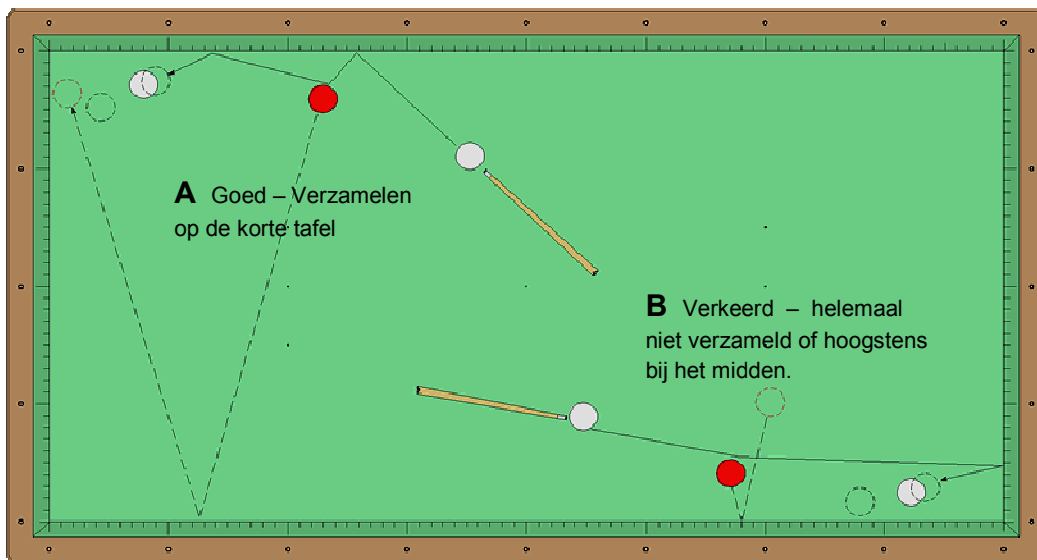
Afbeelding 60

In afbeelding 60 nog steeds hetzelfde onderwerp, maar hier is de eerste stoot ter voorbereiding en de tweede stoot de verzamelstoot. Voorbeeld A mikt op verzamelen op de korte tafel, terwijl B het op het midden doet. De situatie doet zich in allerlei vormen voor.



Afbeelding 61

Afbeelding 61 toont een van de meest voorkomende posities waarin de beginner gemakkelijk de mist in gaat. In zijn ijver om het punt te maken ziet ie meteen z'n kans, een gemakkelijke bal; hij neemt bal 2 dun, carambole, en meteen de ballen *kwijt*. Voorbeeld A laat zien hoe gestoten moet worden: een halve doorstoot die de aanspeelballen samen brengt, ze voor je uit houdt en ze zelfs op de korte tafel legt. Voorbeeld B laat zien hoe het niet moet....



Afbeelding 62

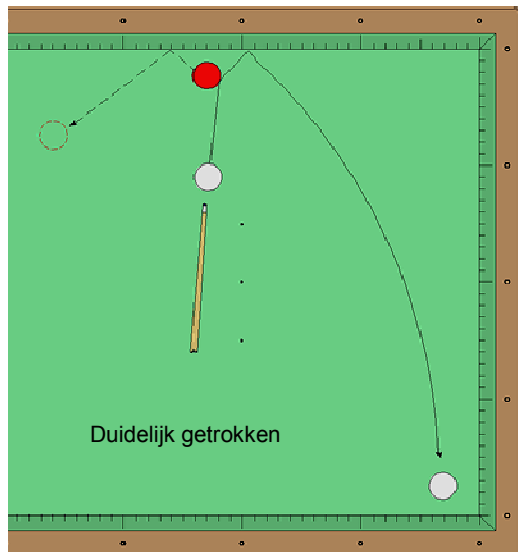
Afbeelding 62 toont in voorbeeld A een losse bandstoot die verzamelt op de korte tafel. Neem je bal 2 zoals in voorbeeld B direct, dan is er helemaal geen verzamelen en maak je misschien kans op een groeperen ergens in de 'open ruimte' van het midden.

Omdraaien van effect.

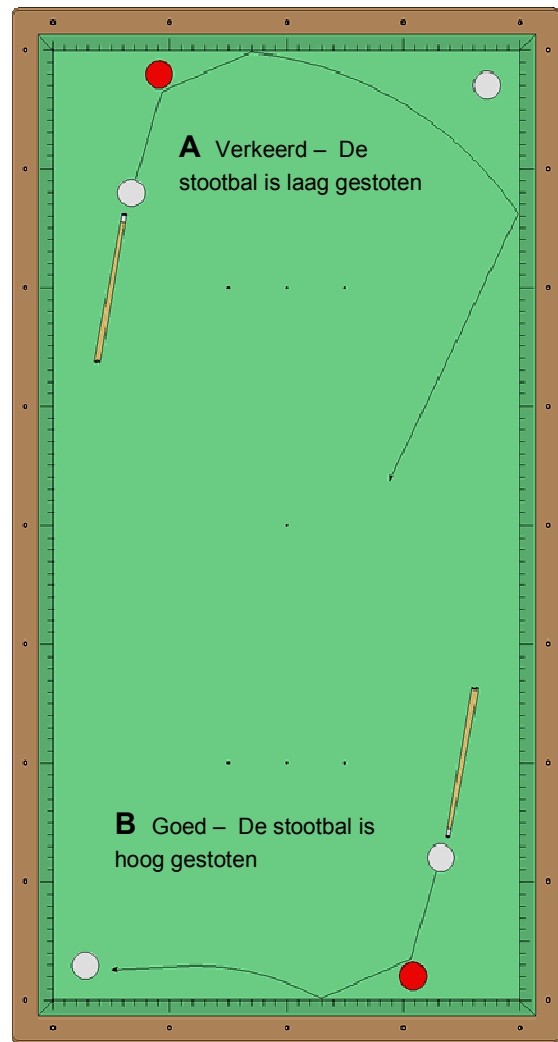
De meeste beginners hebben al snel oog voor de werking van links en rechts effect geven aan de stootbal. Langzamer dringt door hoe zelfs bij eenvoudige stoten er een belangrijk verschil is (in werking op de loop van bal 1 na contact op de band) tussen hoog en laag effect, zoals bij doorstoot of trekstoot.

(Op een minder schoon/glad laken is dit verschijnsel althans bij kleine en rustige stoten, beduidend minder in het oog springend. Het verticale effect grijpt dan eerder aan maar is ook eerder uitgewerkt)

Hier dient men voor ogen te hebben dat als een bal laag genomen is, na de band nog steeds dat trekeffect werkt, maar dat dit lage trekeffect bij deze nieuwe koers (vanaf die band aan de overkant) niet langer werkt als laag trekeffect maar als hoog doorstoot effect. Als omgekeerd een hoog genomen bal terugkomt van de tegenoverliggende band, is het hoge effect nog werkzaam, maar in deze *nieuwe richting* van de bal vanaf de band pakt het oorspronkelijke hoge effect uit als trekken.



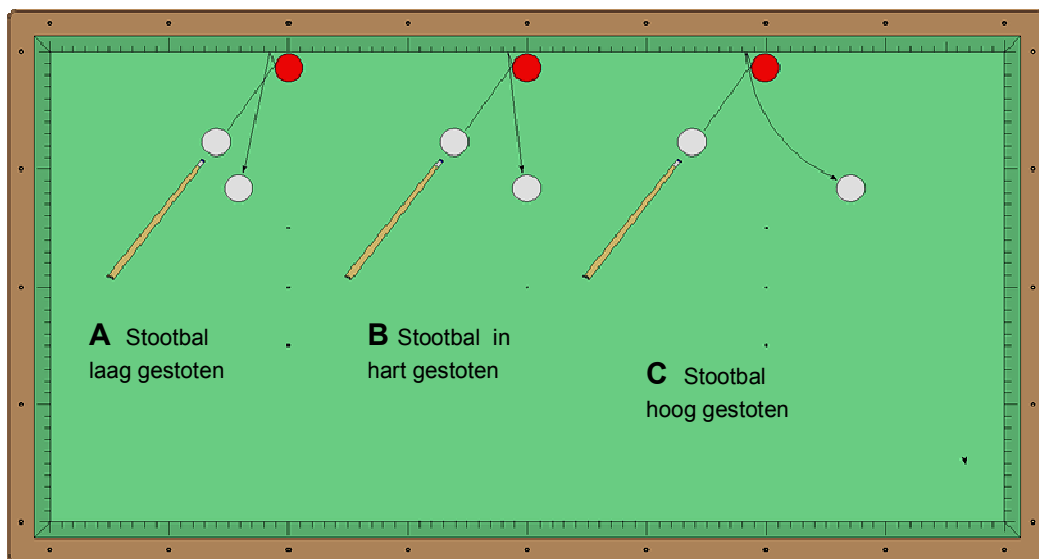
Afbeelding 64



Afbeelding 63

Het beheersen van deze twee kanten is onmisbaar bij het bandstoten, en bij driebanden is het vaak van allergrootste waarde. Laten we dus hier meteen een blik werpen op de afbeeldingen 63 en 64 die dit belangrijke punt uitbeelden.

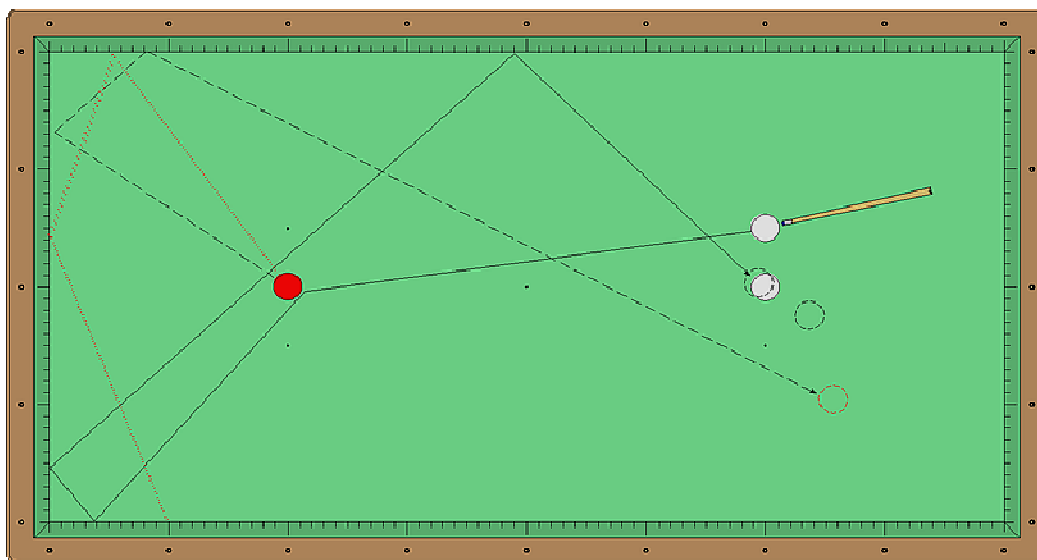
Afbeelding 64 demonstreert het tegendeel van de werking die in 63 B vertoond wordt. De beginner gelooft hier zijn ogen niet. Maar neem bal 2 eens dun en trek volop, en de stootbal produceert een boogbal, hij buigt af naar de hoek. Dezelfde stoot hoog nemen zou de stootbal veel meer naar rechts sturen, hij zou afbuigen richting het midden van de korte band.



Afbeelding 65

Afbeelding 65 geeft drie posities waarin alleen bal 3, de witte, verschillend ligt . In A ligt hij nog voor bal 2, in B in een rechte hoek met de band , in C ligt hij vooruit
In A stoot je laag, in B in het hart, en in C hoog. Dit illustreert onmiskenbaar de verschillende werking van hoog en laag effect, een verschil even groot en even belangrijk als tussen links en rechts effect.

Bij de afstoot moet men natuurlijk proberen te verzamelen op de korte tafel. Afbeelding 66 toont twee manieren om de stoot te maken. De ene onderbroken lijn laat zien hoe bal 2 loopt als hij tamelijk vol wordt aangespeeld: er wordt verzameld op de korte tafel. De andere stippel lijn geeft het resultaat van dun aanspelen: helemaal geen verzamelen



Afbeelding 66

HOOFDSTUK X

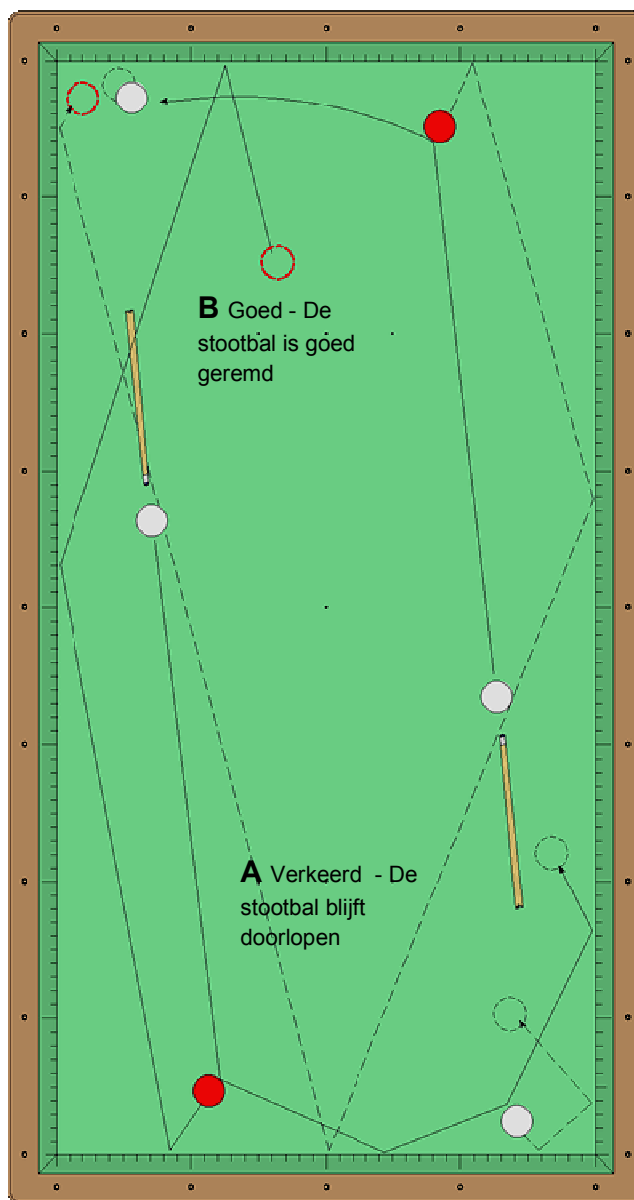
Regel 6: EEN STOOTOPLOSSING DIE DE STOOTBAL NIET DICT BIJ TEMMINSTE EEN VAN DE OBJECTBALLEN ACHTERLAAT, IS MEESTAL SLECHT GEKOZEN

Het is verbazend in hoeveel posities men deze regel voor ogen moet houden.

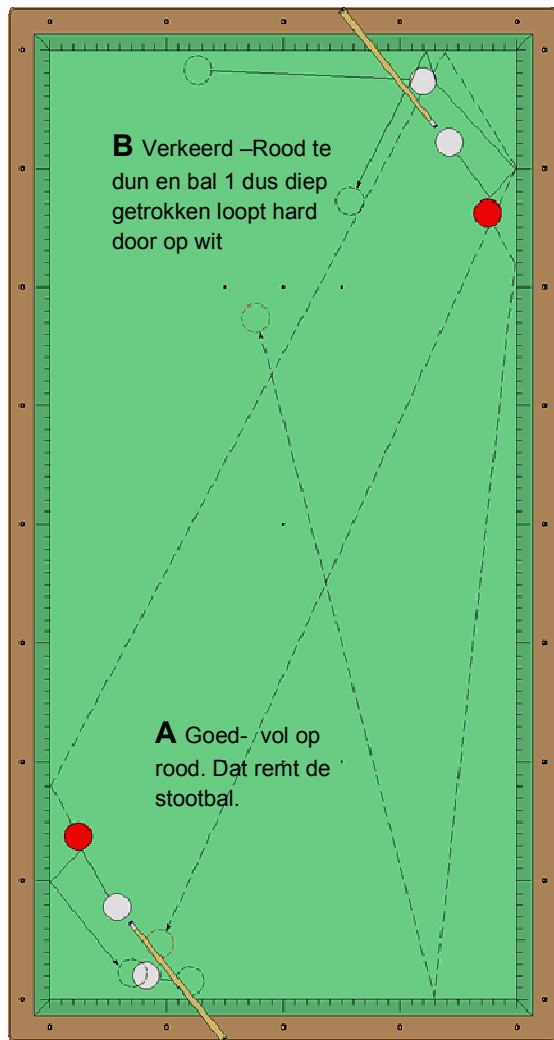
In de meeste gevallen is het geheim van de smid gelegen in het betrekkelijk vol nemen van bal 2, zodat de stootbal min of meer dood afslaat en zacht op bal 3 komt.

Maar soms is het eenvoudig een kwestie van zacht stoten.

Een zeer gebruikelijke positie die uitloopt op uit elkaar gooien en het beëindigen van een serie, terwijl er zou kunnen worden verzameld en doorgespeeld, met ballen mooi onder controle, is te zien in afbeelding 67, waarbij de voorbeelden A en B achtereenvolgens laten zien hoe er niet en hoe er wel gespeeld moet worden.



Afbeelding 67



Afbeelding 68

Nog een veel voorkomende positie waarin de amorti nodig is, is te zien in afbeelding 68. Voorbeeld B laat zien hoe een hard lopende stootbal zal verknoeien wat op een andere manier een mooie positie stoot was geworden.

De speler heeft bal 2 te dun genomen, heeft de stootbal niet dood gemaakt en die heeft, met de snelheid van de band komend, bal 3 van zijn gunstige positie gebotst.

Voorbeeld A laat de betere aanpak zien: de stoot maakt de stootbal dood, hij speelt bal 2 goed helemaal rond en hij verzamelt de ballen op de korte tafel, en vaak ook zo mooi om in één of twee eenvoudige stoten de ballen panklaar te leggen voor een serie 'langs de band' richting hoek of in het kaderspel, 'op de lijn'.

Het is het oordeelkundige benutten van zulke mogelijkheden en het niet produceren van opmerkelijke stoten, wat uitmaakt of je een of twee punten zult maken, dan wel een serie van aanmerkelijke omvang.

Remmen op de band. Vaak is het nodig de stootbal met de band dood te krijgen in plaats met de objectbal.

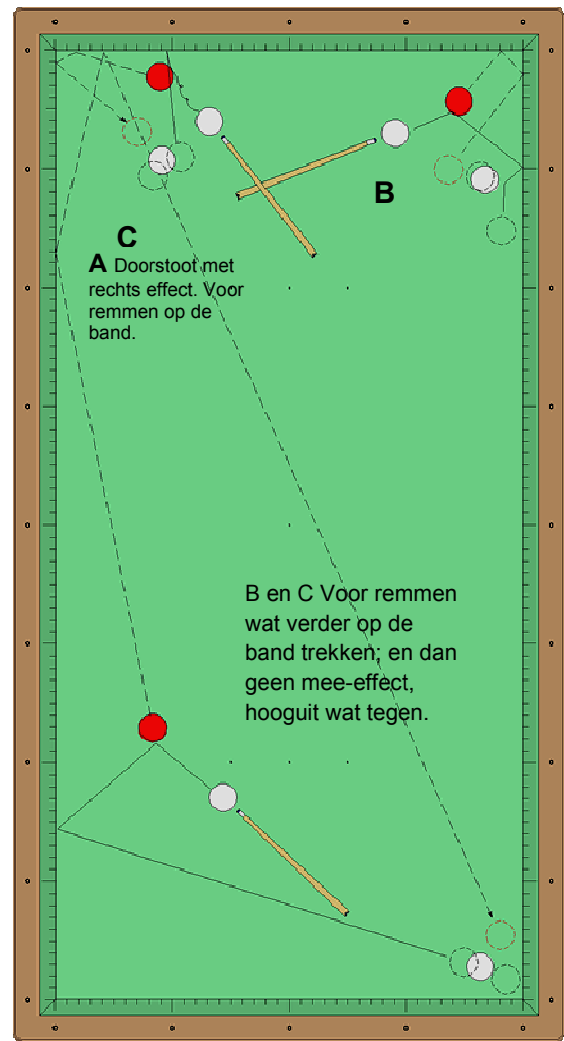
Afbeelding 69 geeft er drie voorbeelden van. Voorbeeld A vraagt misschien wat toelichting. Om de rode bal zo door de hoek te krijgen dat hij bij de ander twee komt in plaats van dat je hem dun neemt waardoor hij langs de korte band blijft lopen, neem je hem vol. Maar de stootbal loopt dan ook zo'n beetje 'door'.

Rechts effect op de band brengt hem terug in de richting, en wel *geremd* zodat hij bal 3 niet wegklotst naar een minder wenselijke positie.

In voorbeeld B wordt de stootbal, net als in voorbeeld C, op de lange band geremd.

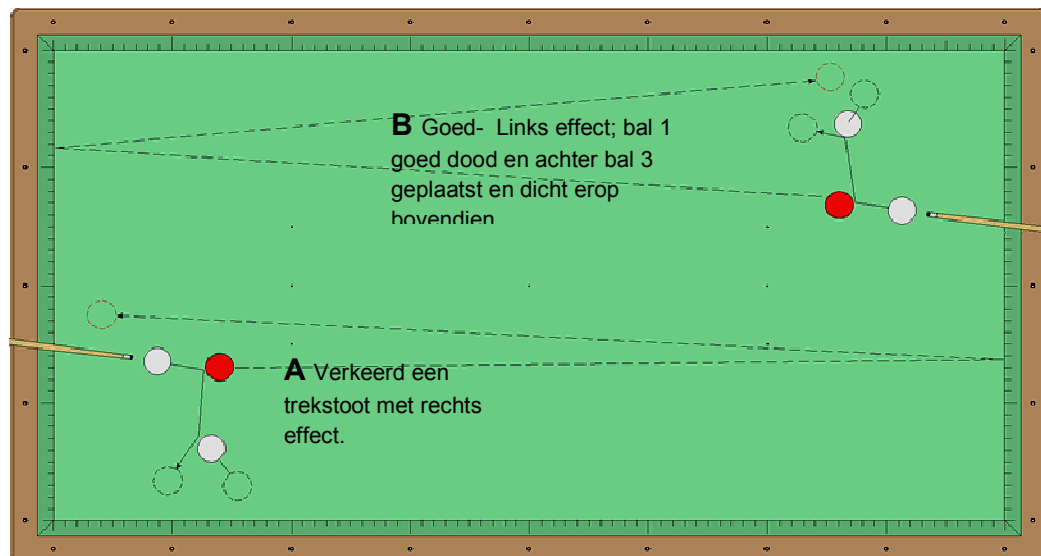
Als deze stoten zonder tegeneffect waren gespeeld, zou de vlot lopende bal, bal 3 wegstoten, met nog weinig kijk op 'gegroepeerd' spel. Afbeelding 70 geeft een ander type positie waarin wel degelijk beoogd kan worden de stootbal vlak bij bal 3 over te houden. Voorbeeld A laat zien hoe de stoot uitpakt als die door de immer verleidende Duivel is ingefluisterd. Het wordt als natuurlijk ervaren om bal 2 duidelijk rechts te nemen en met rechts trekeffect. Beter is de door Willie Hoppe zo geliefde amorti met links effect, waarbij de stootbal maar even bal 3 aandoet en *daar meteen blijft*.

Het geeft een positie van waaruit bijna altijd gemakkelijk verder verzameld kan worden. Het is ook een treffend geval van minstens bij één van de objectballen blijven.

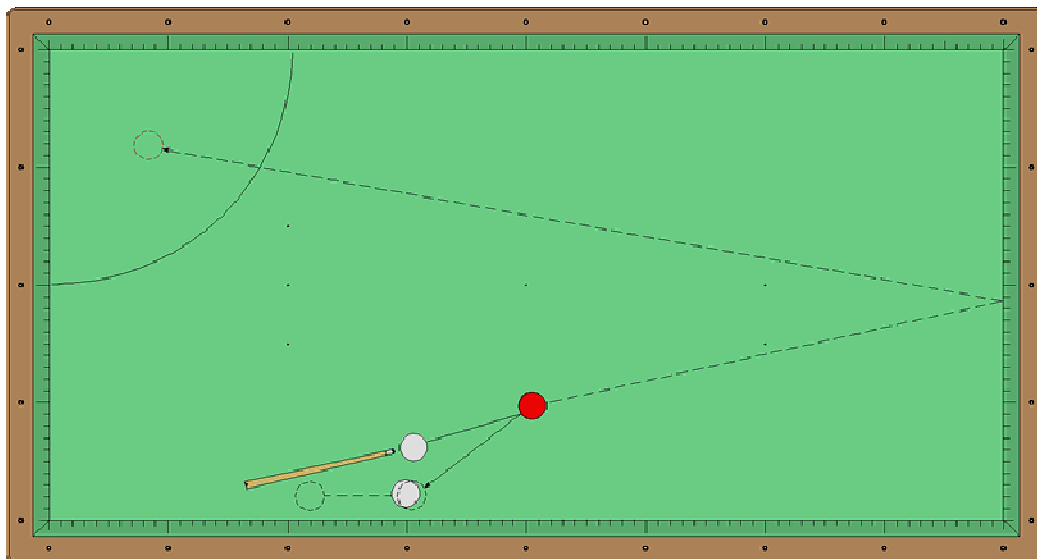


Afbeelding 69

Als je de één niet kunt 'houden', houd dan de ander.

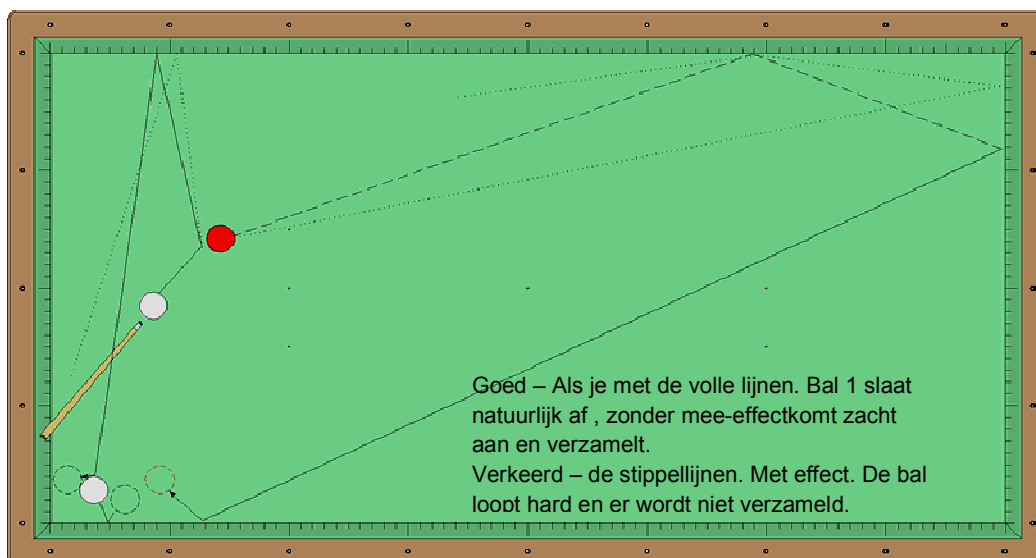


Afbeelding 70



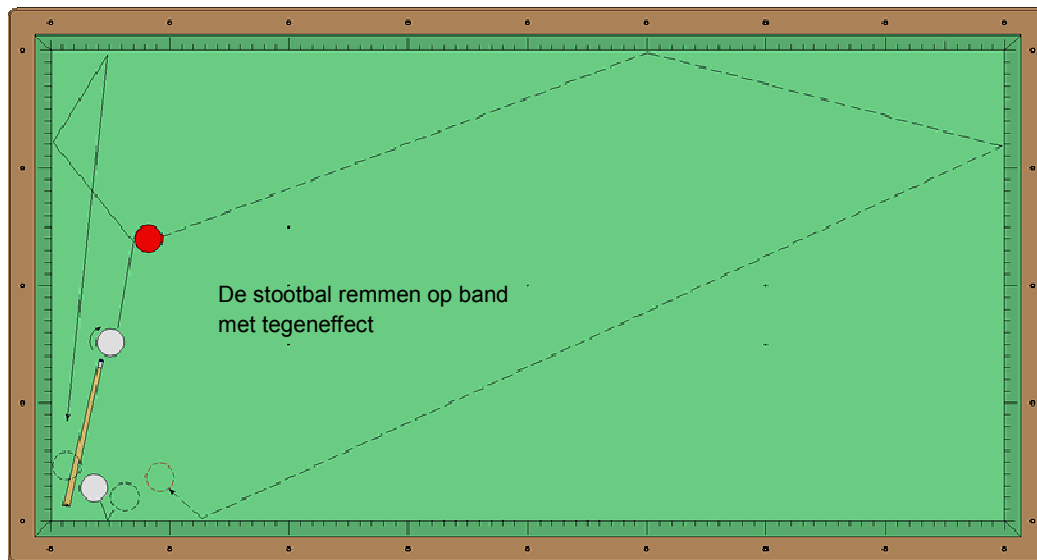
Afbeelding 71

In afbeelding 71 zien we een vaak voorkomende trekpositie met niet zo gauw zicht op verzamelen. Maar het is mogelijk om met de stootbal vlakbij bal 3 te blijven en bal 2 ergens binnen de kwart cirkel bij de hoek te brengen; en dan is een verzamelstoot meestal wel mogelijk, als het niet met een trekstoot is, dan toch wel met een getrokken halfvolle stoot of een bandstoot.



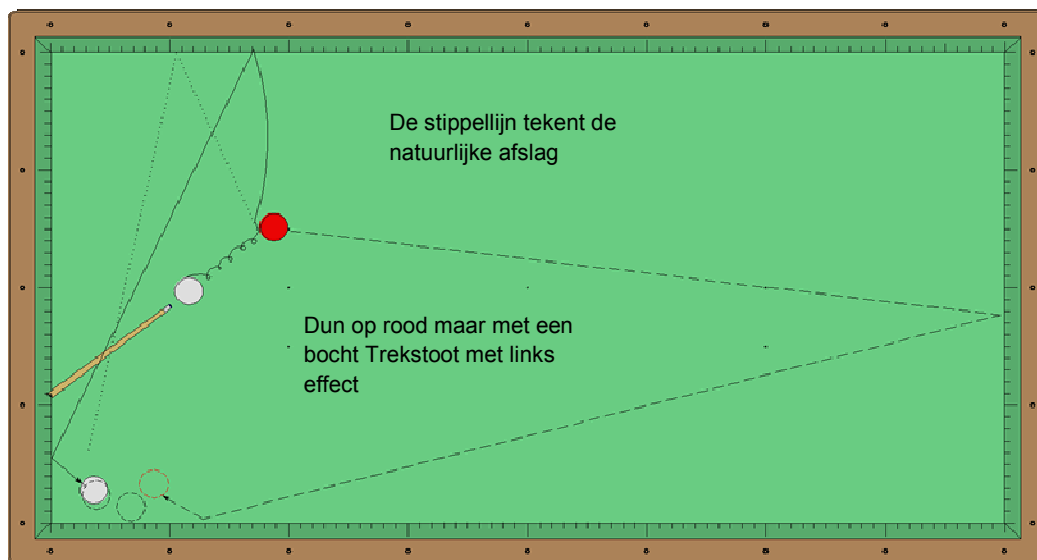
Afbeelding 72

Afbeelding 72 schetst een typerende positie die veel kleine variaties kent waarbij toch steeds hetzelfde principe van spelen opgeld doet. Door te spelen met de 'natuurlijke' afslag en helemaal geen effect arriveer je dood en verzamel je. Een met (mee)effect genomen bal zal misschien iets zekerder raak zijn, maar zal nog zekerder het verzamelen verpesten. Dit geldt voor driekwart van de één bandstoten over de hele tafel.



Afbeelding 73

Afbeelding 73 geeft de variant van de vorige positie, waarbij de stootbal eerst nog de korte band aandoet. Op de tweede band wordt hij vervolgens geremd teruggestuurd naar de hoek door het linkse effect. Dit stelt je in staat bal 2 zo dun te raken dat hij in de goede richting terugkomt. Het is een vaak voorkomende stoot met veel varianten, en daarmee erg nuttig.

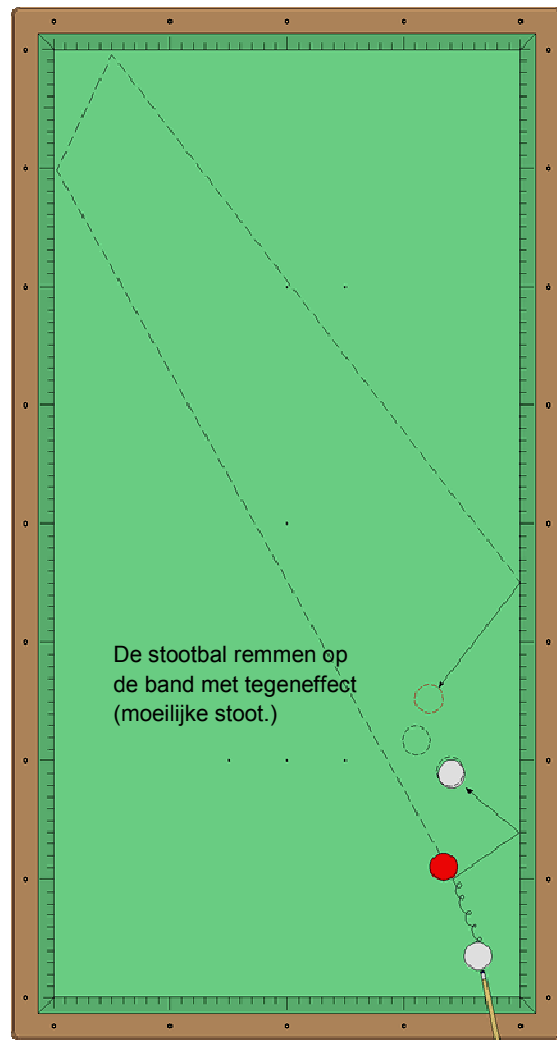


Afbeelding 74

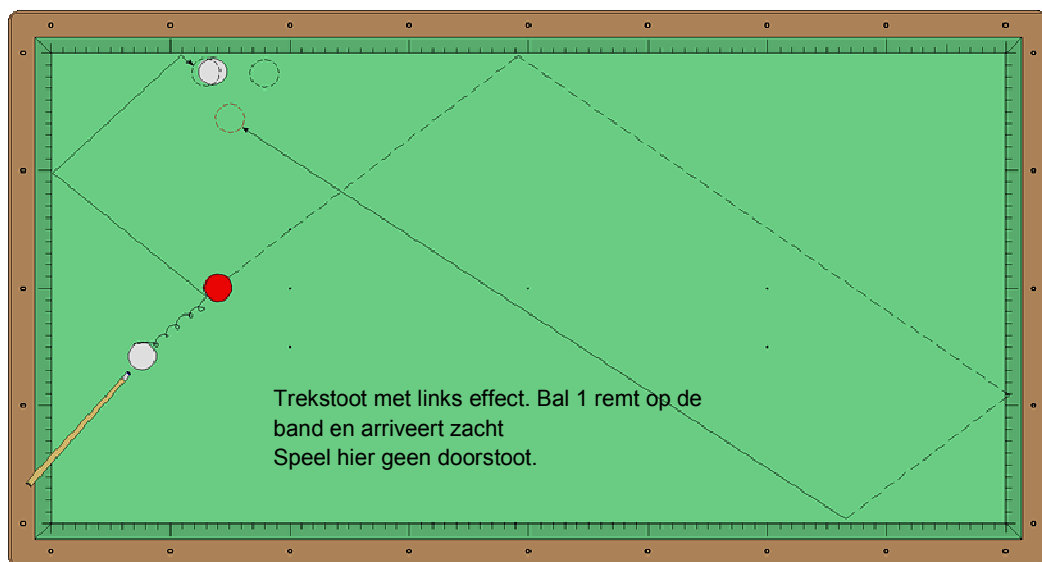
Een andere variant is te zien in afbeelding 74. Hier wordt de objectbal zo dun geraakt om hem mooi op en neer te brengen. De stootbal wordt links-onder genomen. Hij trekt door het trekeffect een boog en het zijeffect is net voldoende om hem zacht terug richting bal 3 te brengen. Door bal 2 dun genoeg te nemen om hem op de goede lijn te brengen voor een rappel, zal de stootbal noodzakelijkerwijs verder op de lange band komen dan bij de natuurlijke afslag het geval was geweest. Het trekken en het zijeffect brengen hem terug, maar het remwerk is op de band gebeurd.

Afbeelding 75 geeft nog een voorbeeld van remmen op de band. Het rechtse effect doet het hier. Omdat de positie zo vaak voorkomt en de beginner hem zo zelden juist aanpakt, zou de schets z'n nut kunnen hebben.

Nog een laatste voorbeeld van dit remmen op de band, afbeelding 76. Negen van de tien keer maakt de beginner er een doorstoot van. Het levert waarschijnlijk een punt op, maar de ballen zijn weg. Door de stootbal echter getrokken en met linkse effect over de korte band te spelen, kun je caramboleren en zacht arriveren, terwijl tegelijk bal 2 met een omloopbal mooi gerappelleerd wordt.



Afbeelding 75



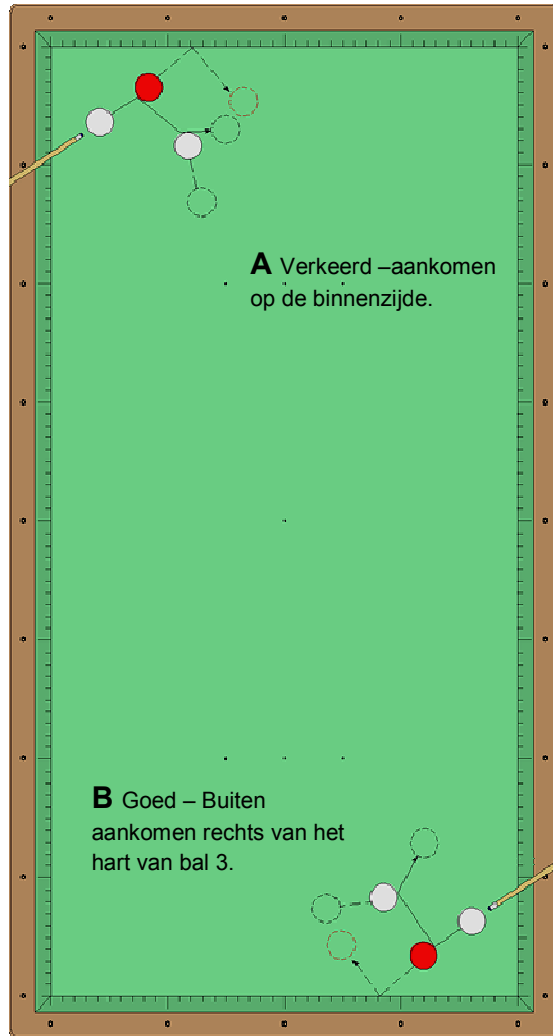
Afbeelding 76

HOOFSTUK XI

Regel 7: KIES BIJ SPEL NABIJ DE BAND DE STOOT DIE DE STOOTBAL AAN DE BUITENKANT HOUDT - MEER NAAR HET MIDDEN VAN DE TAFEL DAN DE OBJECTBALLEN

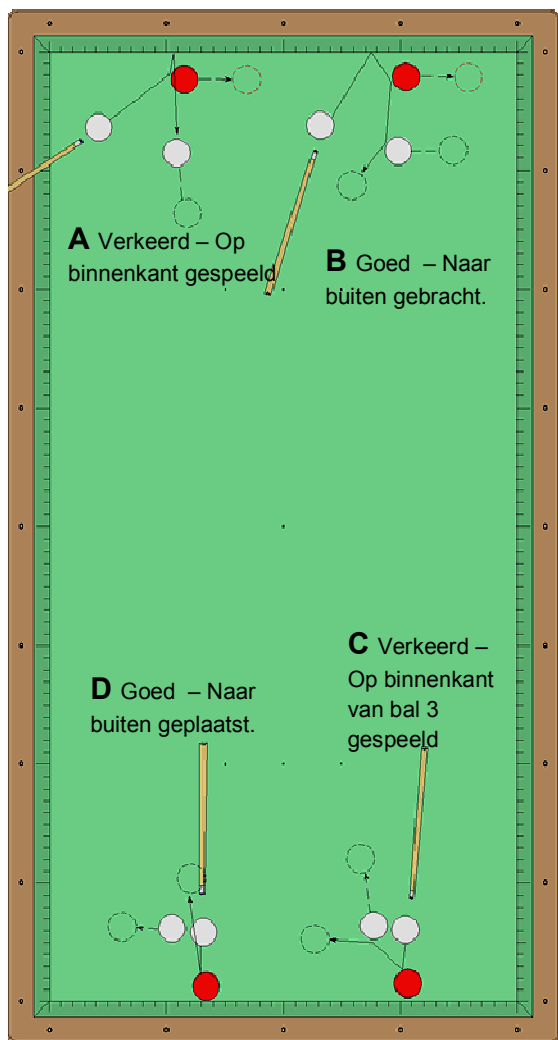
Onder spelers wordt vaak gesproken van systeem. Als dat woord al voor iets precies of bepaalds in de mond genomen wordt, wat ik me nog wel eens afvraag, dan is het in al z'n vaagheid toch voor het punt om de twee objectballen 'aan één kant van de stootbal' te houden, en wel: richting de korte band of de nabijgelegen band, in plaats van richting het midden, de open ruimte. Som geeft ; één enkele stoot al dit gewenste resultaat. Soms is de eerste stoot, of ook de tweede en derde alleen maar voorbereiding.

Maar het principe is inderdaad helder en goed geschetst in afbeelding 77, met een situatie waarin het doe dat bereikt dient te worden zo voor de handliggend is, dat het moeilijk valt te snappen hoe iemand dat over het hoofd kan zien. Toch proberen beginners zelden de juiste stoot. Voorbeeld A laat zien wat meestal geprobeerd wordt, wat neerkomt op zo overhouden dat de ballen in de volgende stoot uit mekaar gegooid moeten worden zonder veel garantie ze weer mooi onder controle te krijgen. Kijk maar eens goed naar afbeelding 78 en 79 die ook dit punt van 'aan de buitenkant houden' geven. Het komt in talloze variaties voor. Wees hier altijd op bedacht, en wel vooral wanneer de ballen zo dicht bij zijn dat je zonder extra risico naar believen op de ene dan wel de andere zijde van bal 3 kunt arriveren.

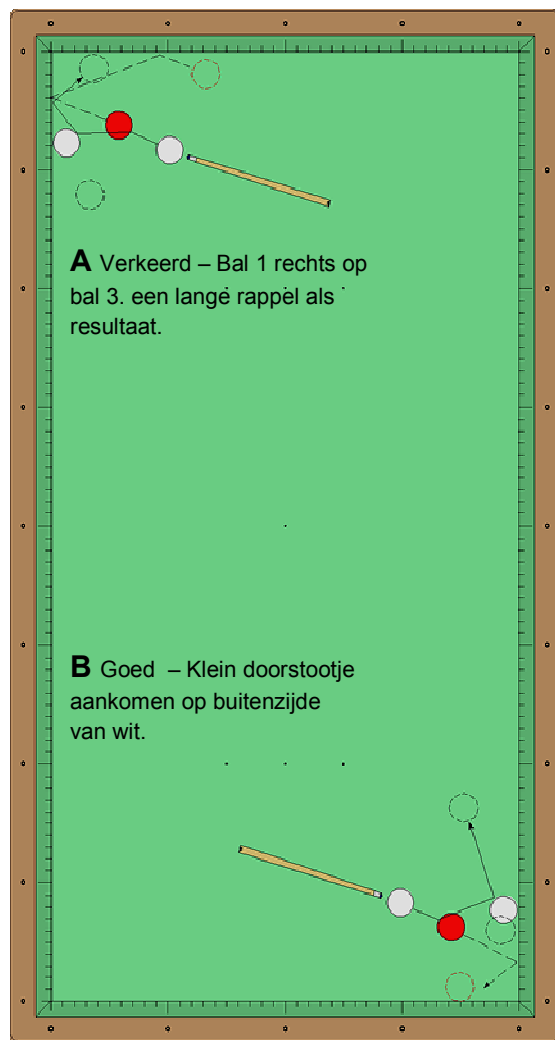


Afbeelding 77

Note : Ook wel genoemd: Het exterieur houden van de stootbal. De Europese uitdrukking “dominant houden van de stootbal” is ook ter zake. Maar dat principe omvat ook de stof van het volgende hoofdstuk.



Afbeelding 78



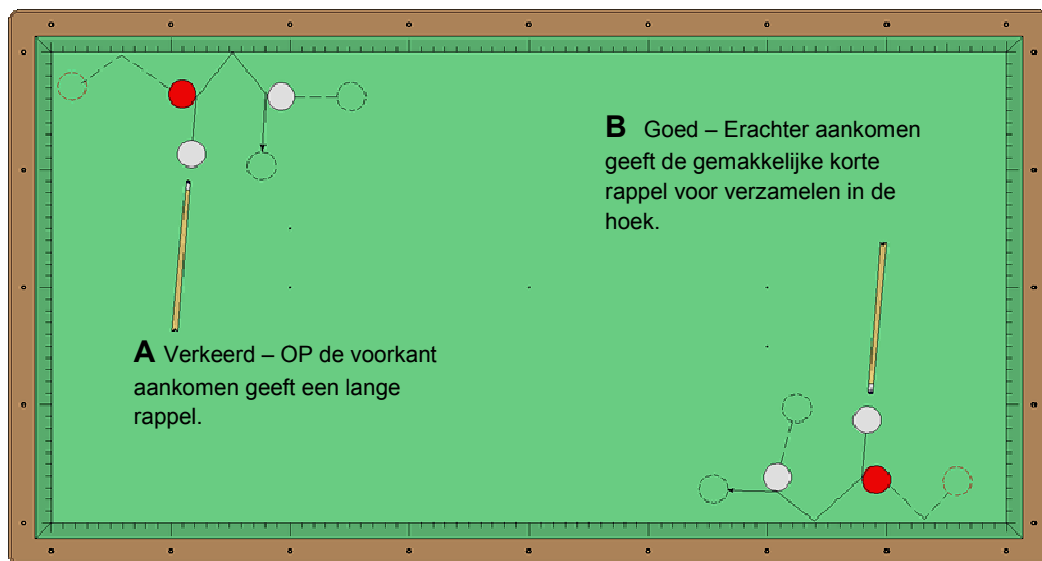
Afbeelding 79

De genoemde afbeeldingen (77, 78, 79) geven punten die misschien eerder in het hoofdstuk “plaatsen” onder handen dienen te worden genomen; maar de hier gegeven posities zijn zo eenvoudig en bekend dat elke beginner ze aankan. Het zijn de eerste stappen van het ‘plaatsen op bal 3’. De stappen voor gevorderden komen later.

De afbeelding 80 en 81 geven nog twee eenvoudige en toch veel voorkomende variaties erop, maar hier komt de band ertussen als element. In beide gevallen is het de bedoeling om gemakkelijke rappels in de breedte of doorstootjes over te houden in plaats van lange rappels en andere stoten die de zaak uit mekaar gooien.



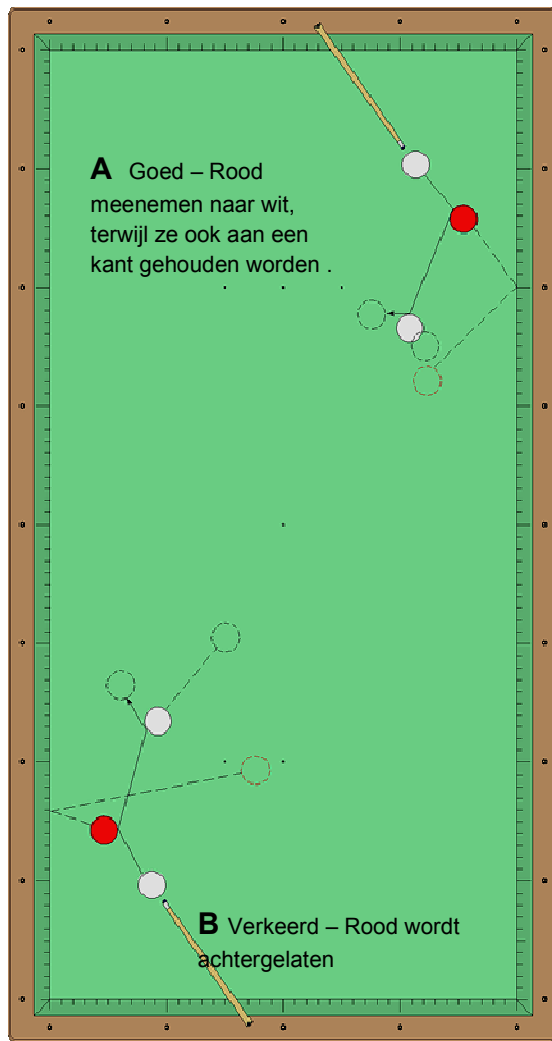
Afbeelding 80



Afbeelding 81

HOOFDSTUK XII

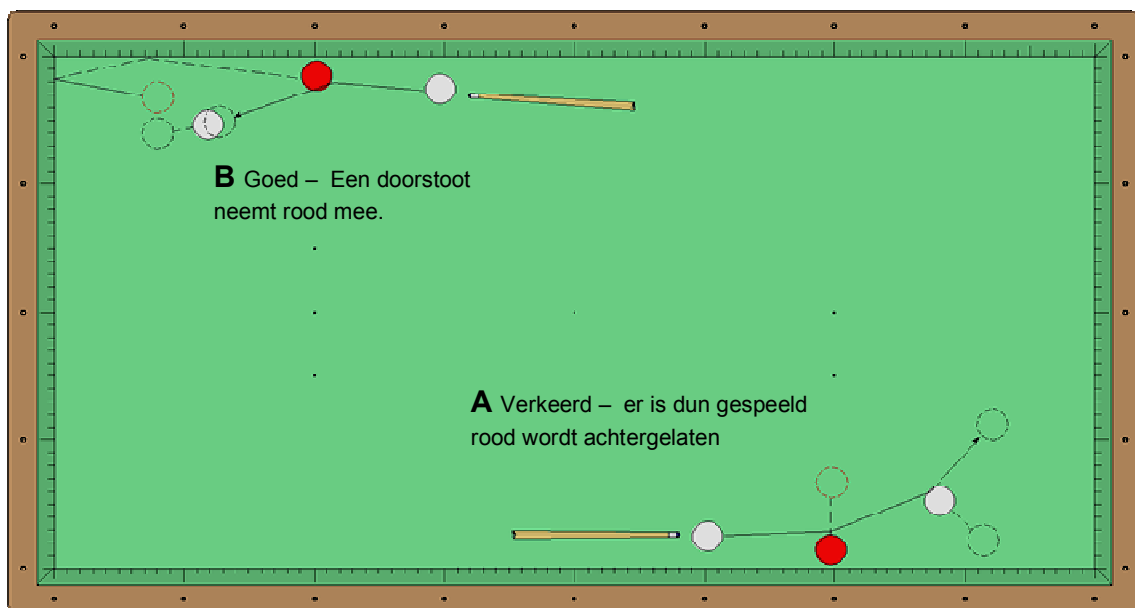
Regel 8: HOUD DE BALLEN VOOR JE UIT



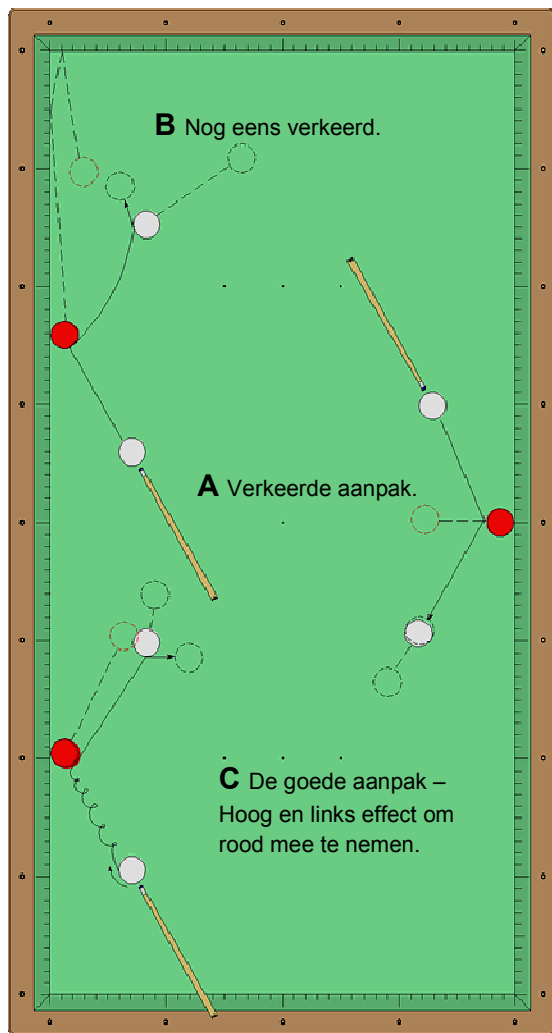
Afbeelding 82

Deze titel slaat op alle stoten waarbij het zaak is bal 2 'mee te nemen' naar bal 3. Het kan gaan om een gemakkelijke 'directe' stoot of om een van de vele vormen van stoten over de band. De directe stoot eerst maar. Afbeelding 82 geeft misschien wel de meest voorkomende van de posities die door de beginner verkeerd worden aangepakt.

Afbeelding 83 geeft nog een positie waarin meenemen gewoon de beste keus is en waarbij je de ballen 'voor je houdt'. Afbeelding 84 is belangrijk. Het is een veel voorkomende positie, en de halfvol genomen trekstoot of de doorstoot via de band zijn wellicht het gemakkelijkste en het zekerst. Maar de klotsstoot, die bal 2 fraai meeneemt naar bal 3, is zeker de beste.



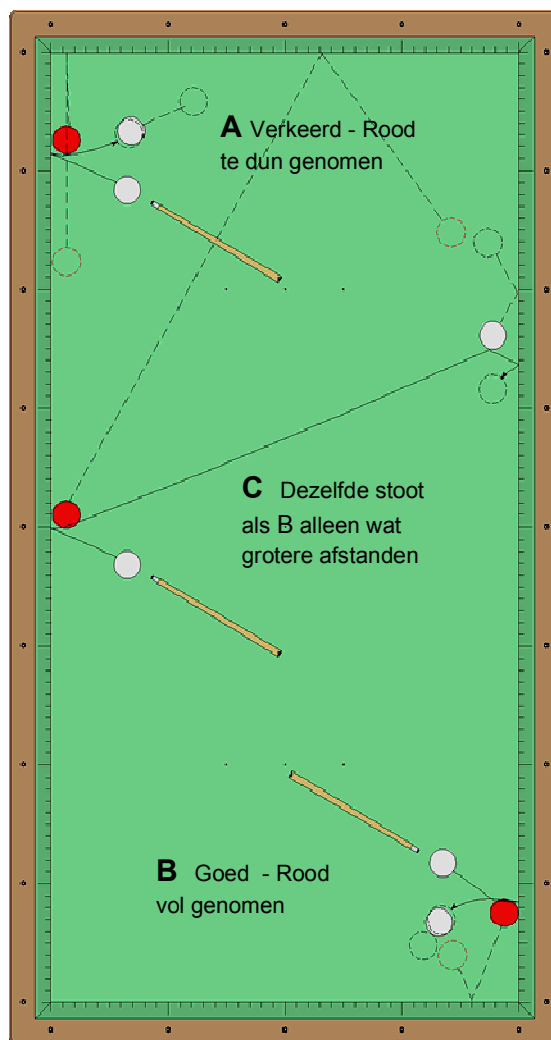
Afbeelding 83



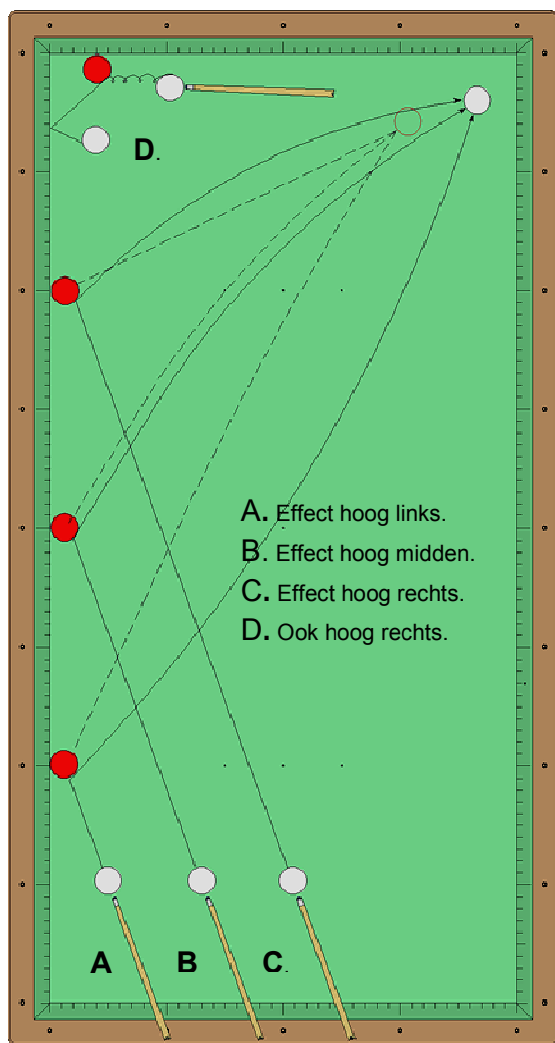
Afbeelding 84

De stoot vraagt om oefenen, want de benodigde afslag is steeds even anders en de te overbruggen afstand ook. Niet alleen moet men het goede hoeveelheid effect hebben, hoog, laag of juist helemaal niets, en dan nog rechts of links, maar ook moet of stoot precies gedoseerd zijn. Als hij te hard is gooit men de zaak uit elkaar; is hij te zacht, dan geeft men een pijnlijk fraaie positie weg. Maar het zij gezegd: het is dankzij het meester zijn van dit soort stoten dat goede spelers kans zien grote series te maken.

Door de hoek gaan. Eén van de waardevolle stoten om vertrouwd mee te zijn, in het gewone spel evengoed als in het kaderspel of bandstoten, staat bekend als het 'door de hoek gaan'. Afbeelding 85 toont 'm' compleet. Voorbeeld A geeft hoe het niet moet, voorbeeld B hoe wel. C is hetzelfde type stoot, maar dan wel over een grotere afstand. Het geheim van de stoot is BAL 2 VOL NEMEN IN PLAATS VAN DUN, terwijl je genoeg hoog effect geeft om de stootbal naar bal 3 te brengen. Bal 2 gaat ondertussen, doordat hij vol genomen is, door de hoek en voegt zich bij de andere twee.



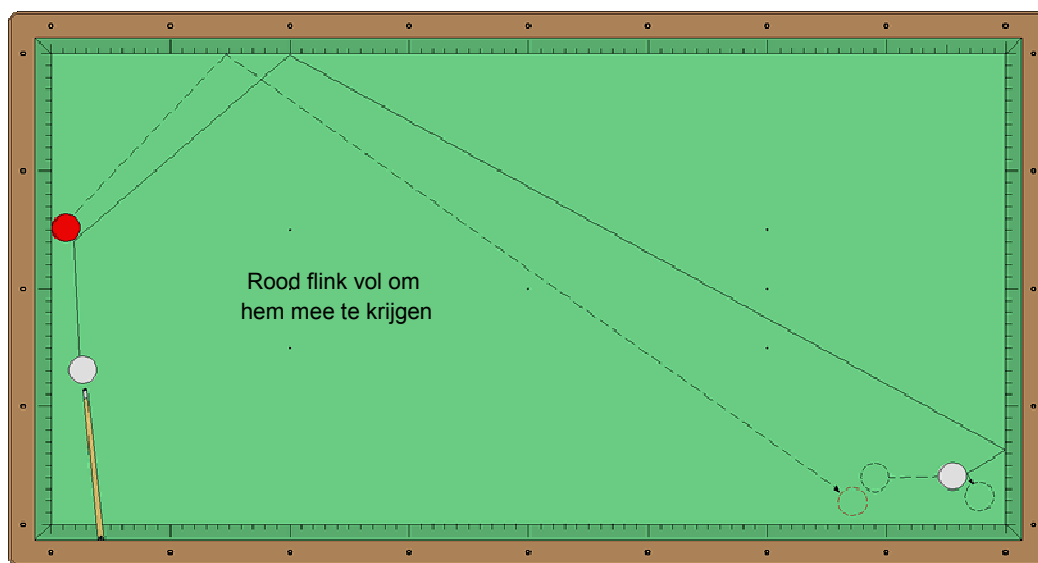
Afbeelding 85



Afbeelding 86

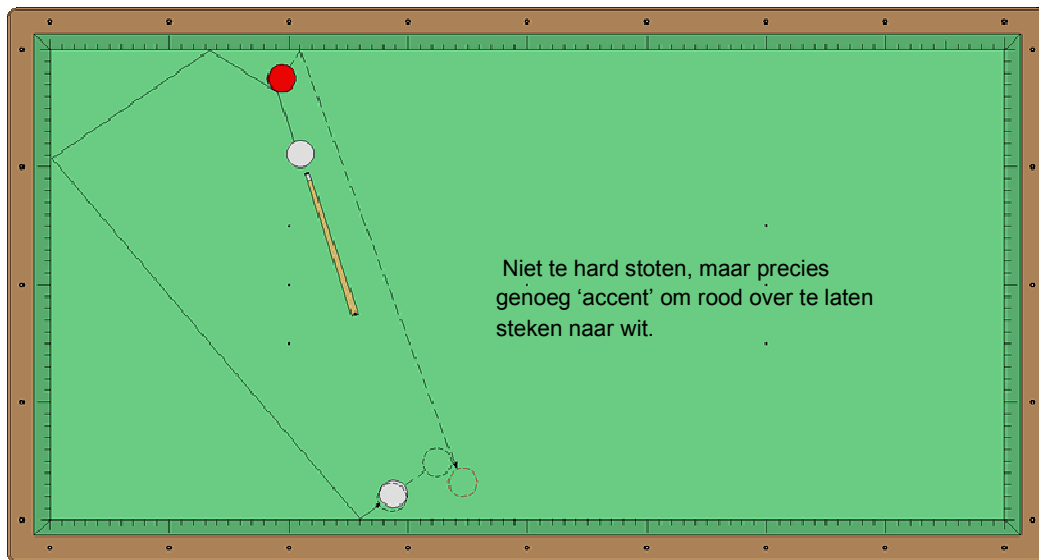
Het thuis zijn in de finesses van een stoot als deze maakt het verschil uit tussen de speler die twee gemiddeld speelt en die van vijf. Soms zie je een goede speler dus ontzettend zuur kijken na zo'n stoot omdat het beoogde plaatsen mislukte, terwijl de argeloze speler zou zeggen dat het mooi raak is, dat de ballen nog lekker bij mekaar liggen en er absoluut niets is om je druk over te maken.

Ballen vast aan de band. Soms ziet de beginner zich geplaatst voor een bal 2 die zich prinsheerlijk tegen de band heeft geveild – 'vast'. De moed zinkt hem in de schoenen en hij verzucht: wat een pech! In veel gevallen is de positie echter gewoon goed en elke goede speler kent de klotsstoot op een bal die aan de band ligt. Veel van die klotsstoten zijn ook vast onderdeel van het seriespel; en helemaal op je gemak te zijn als je er weer een tegenkomt. In afbeelding 86 geven de voorbeelden A, B en C bal 2 op drie posities aan de band. Een bedenkelijke kwestie voor de beginner. Dat is het toch echt niet, en als je het volgens regels van de kunst aanpakt verzamelen de ballen zich ook nog. Stoot gematigd en volg de aanwijzingen in de tekening. Voorbeeld D is een variant op basis van nog steeds hetzelfde principe. Steeds is het de bedoeling om bal 2 'mee te nemen' naar bal 3.



Afbeelding 87

Afbeelding 87 geeft nog een meeneemstoot. Als bal 2 dun was genomen zou hij achtergelaten zijn.



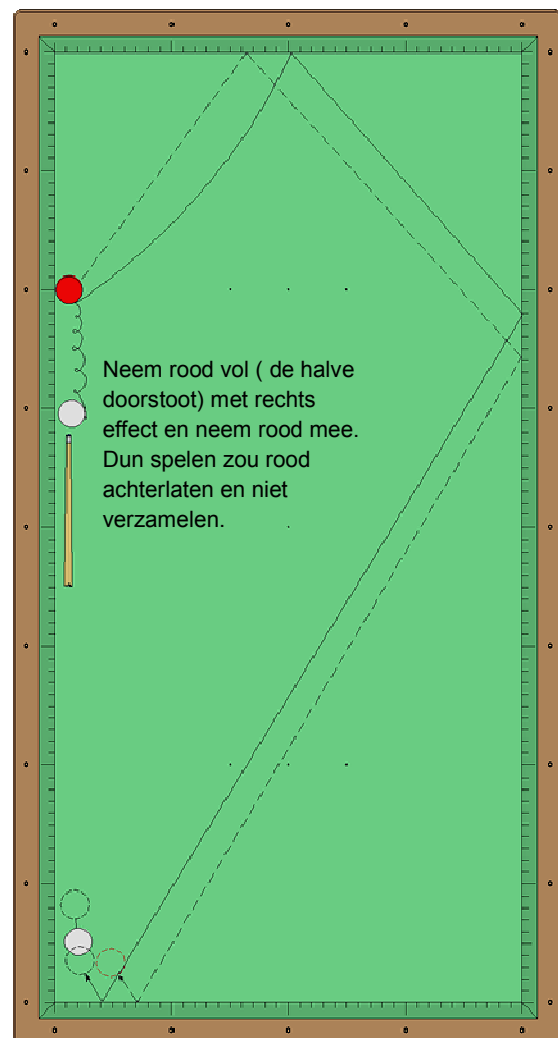
Afbeelding 88

Zulke ballen komen overal op de tafel voor.

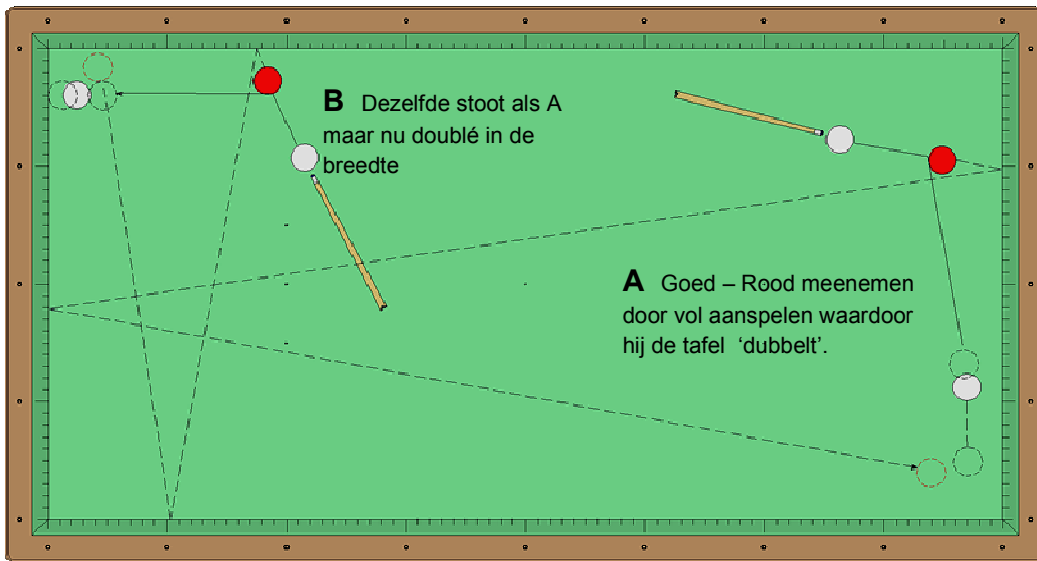
De meeneemstoot speelt in bijna alle verzamelstoten met bandgebruik, met name als bal 1 en 2 de hele tafel over moeten.

Afbeelding 88 geeft een van de meest voorkomende daarvan.

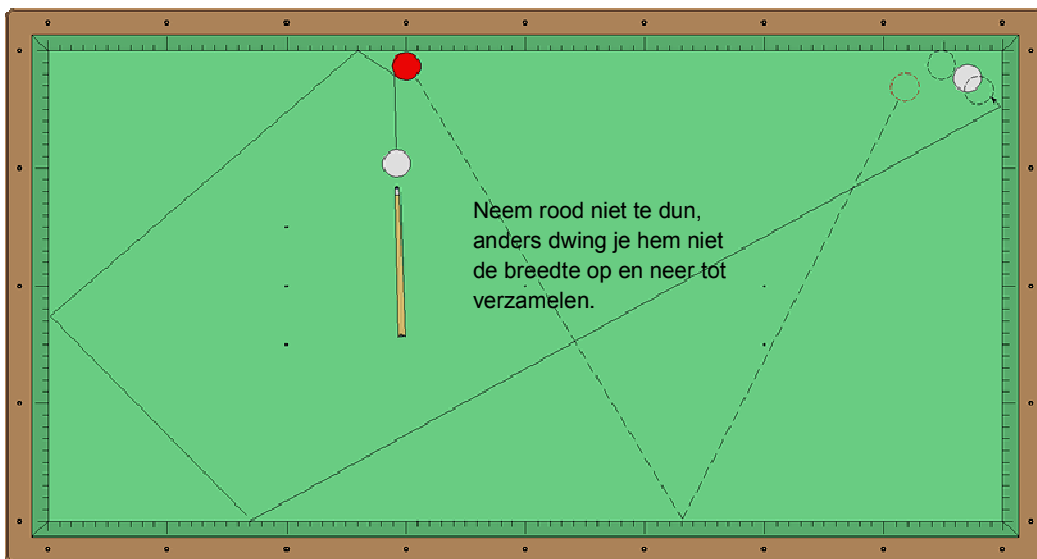
De afbeeldingen 89. 90. 91 geven een paar overbekende posities waarin de meeneemstoot zowel onontbeerlijk is als prima uit te voeren, terwijl hij toch door de beginners vaak niet gezien wordt. De stoot is er uiteraard in vele variëteiten.



Afbeelding 89



Afbeelding 90

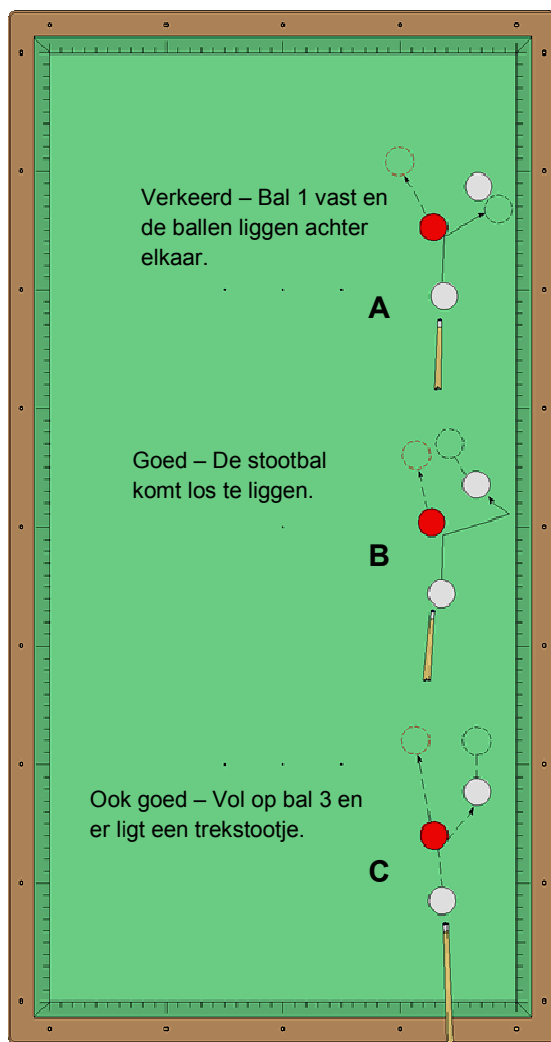


Afbeelding 91

HOOFDSTUK XIII

Regel 9: VERMIJD DAT DE STOOTBAL VAST AAN DE BAND KOMT

Als een stootbal tegen de band ligt kan je er veel minder mee, om de eenvoudige en afdoende reden dat je niet kunt stoten waar je maar wilt. In de regel kan er alleen iets tegen worden gedaan als de stootbal voor een carambole maar over een korte afstand hoeft te worden gespeeld. We hoeven er niet veel afbeeldingen aan te wijden, één voorbeeld volstaat: afbeelding 92.



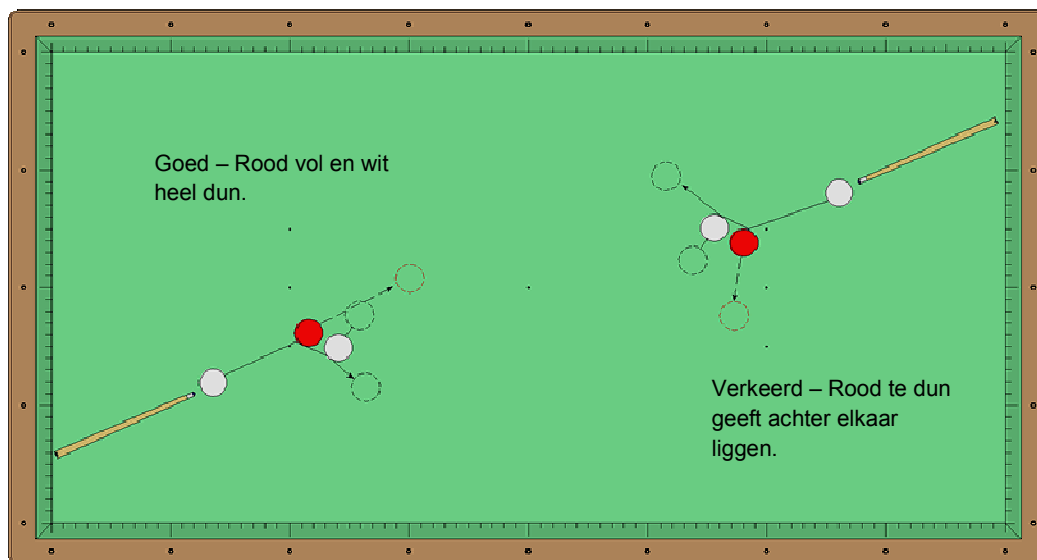
Afbeelding 92

HOOFDSTUK XIV

Regel 10: WEES BIJ DE KLEINE DOORSTOOTJES, RAPPELS EN ANDERE KLEINE STOOTJES BEDACHT OP 'ACHTER ELKAAR LIGGEN' EN 'TE DICT OP DE BAL' KOMEN TE LIGGEN DOOR TE ZACHT AANKOMEN OP BAL 3

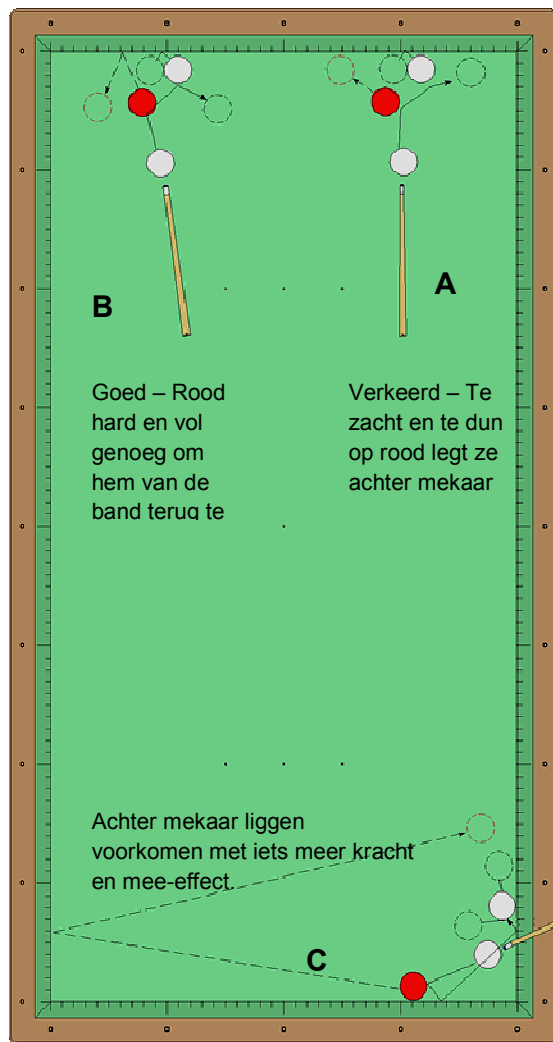
Het wordt vertrouwd: de vastligger, het achter mekaar liggen en het te dicht erop zitten kunnen in het kleine spel voorkomen worden met een beetje zorg en wat vooruitkijken. Het is niet meer dan een kwestie van goed doseren van de afstoot.

Afbeelding 93 geeft een situatie waarin bijna alle beginners kans zien de ballen achter elkaar te leggen. ze doen hun best mooi dun te spelen, en of ze missen helemaal, of het is raak maar het ligt achter mekaar. Voorbeeld B laat het zien. Nee, neem bal 2 nou net even voller dan bal 3; neem bal 3 zelfs liefst flinterdun zodat ie nauwelijks van z'n plaats komt. Bal 2 zal net een beetje uitbreken en je hebt 'm in een goede positie, met de ballen richting hoek. De stoot vraagt, eenvoudig als ie lijkt, niettemin heel wat oefening, omdat je uit angst bal 3 te missen bal 2 niet dik genoeg neemt. Gewoon uitproberen tot je geen reden meer hebt om onzeker te zijn. En dan nog iets; precies deze stoot geeft vaak de mogelijkheid aan de andere kant van de ballen te komen, zodat je richting hoek speelt.



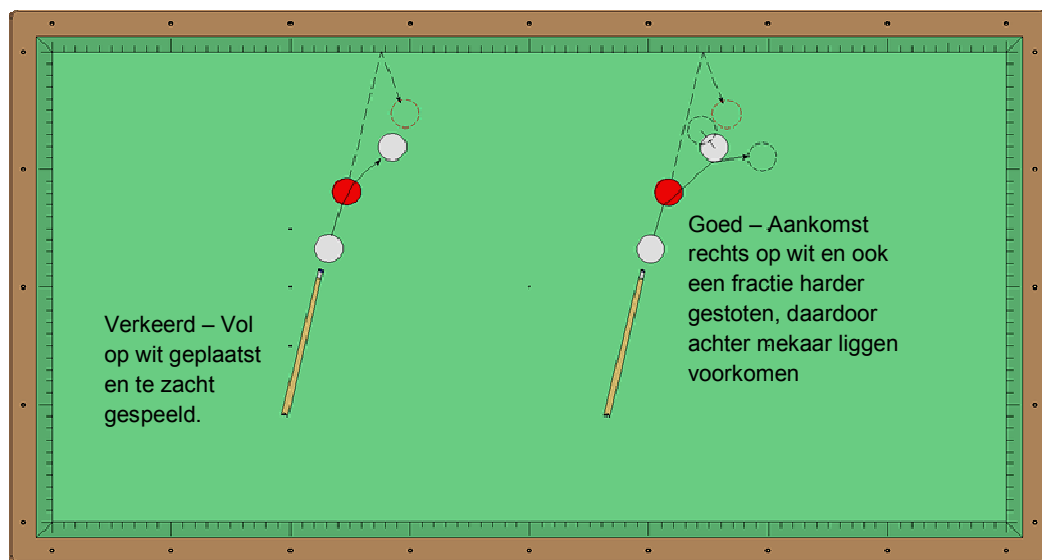
Afbeelding 93

Afbeelding 94 geeft een waar toonbeeld van zorgen dat ze niet achter elkaar gaan liggen. Als je te zacht speelt, zoals in voorbeeld A, leg je de ballen op een rij aan de band. Ietsje harder, maar niet zoveel dat je de zaak uit elkaar gooit, en je krijgt bal 2 net van de band af. Voorbeeld C geeft een gebruikelijke positie waarin je het achter elkaar liggen vermijdt door net even harder te stoten met ook een fractie meer effect.

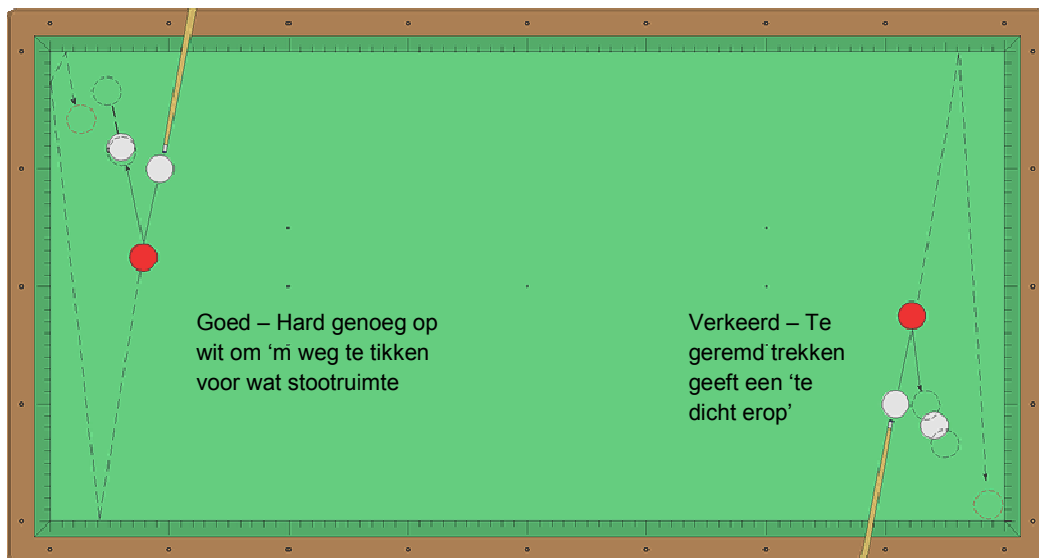


Afbeelding 94

Afbeelding 95 geeft iets vergelijkbaars. In dit geval kan men echter het achter elkaar liggen voorkomen door niet alleen een fractie harder te stoten maar ook iets meer naar rechts op bal 3 te arriveren.



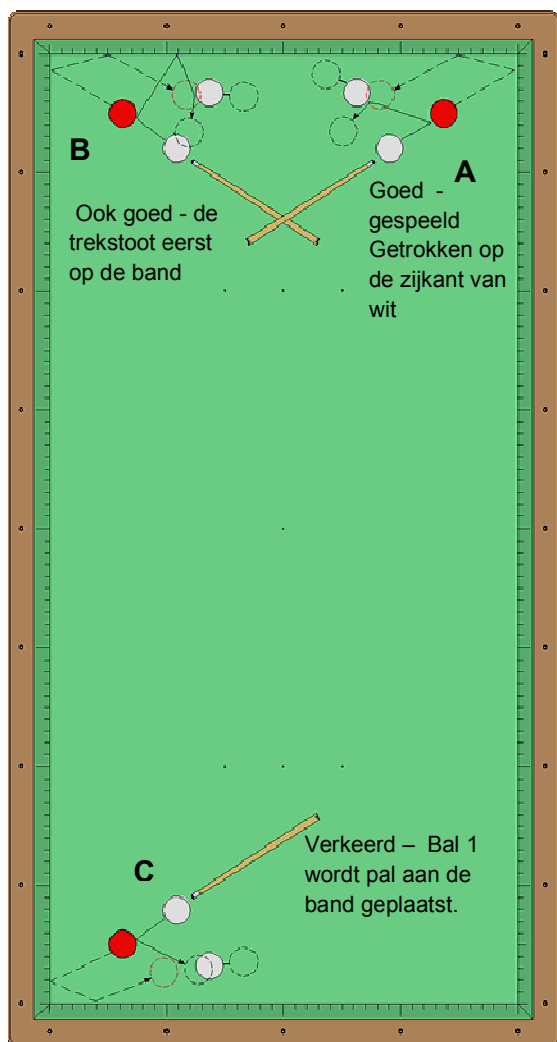
Afbeelding 95



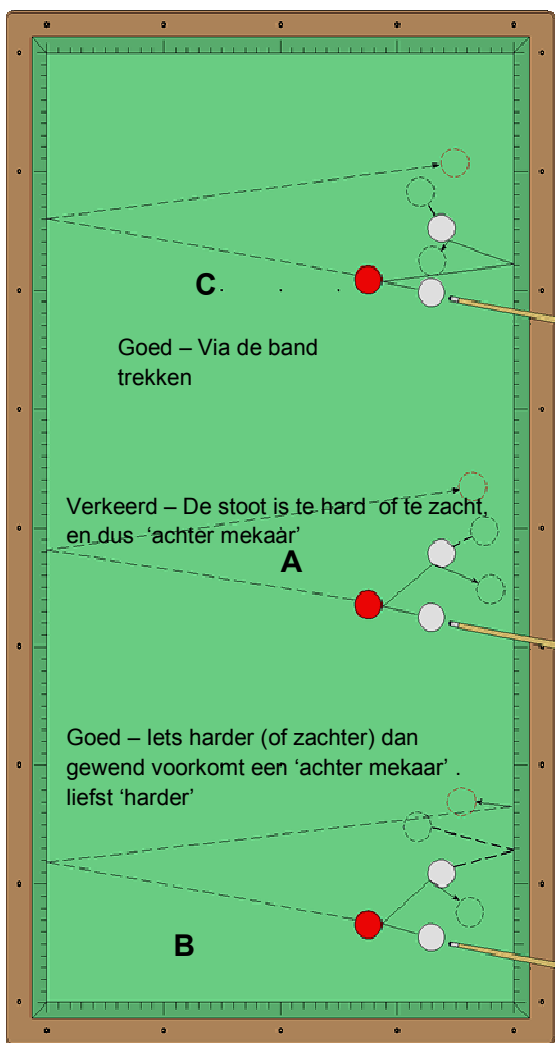
Afbeelding 96

In afbeelding 96 rappelleert de speler bal in de breedte. Voor de precies benodigde dosering hoeft men wellicht niet eens na te denken. Bij zulke standaardstoten stoten we uit ervaring vanzelf zo ongeveer 'op maar'. Maar met die mooie maat zullen de ballen dus vaak precies achter elkaar aan de band gaan liggen. Dus krijg je deze positie, sta er even bij stil en stoot dan vervolgens net een fractie harder of zachter dan gewend. Ik zou zeggen, meestal iets harder. Maar dit wordt grotendeels bepaald door de te trekken afstand en de benodigde afslaghoek; de miniemste variaties dat geeft nou net de belangrijke verschillen waar je pas door oefening oog voor krijgt.

De voorbeelden A, B en C van zowel afbeelding 97 als 98 geven een keur van posities waarin de speler misschien wel vaker dan waar ook de ballen achter elkaar legt.



Afbeelding 97

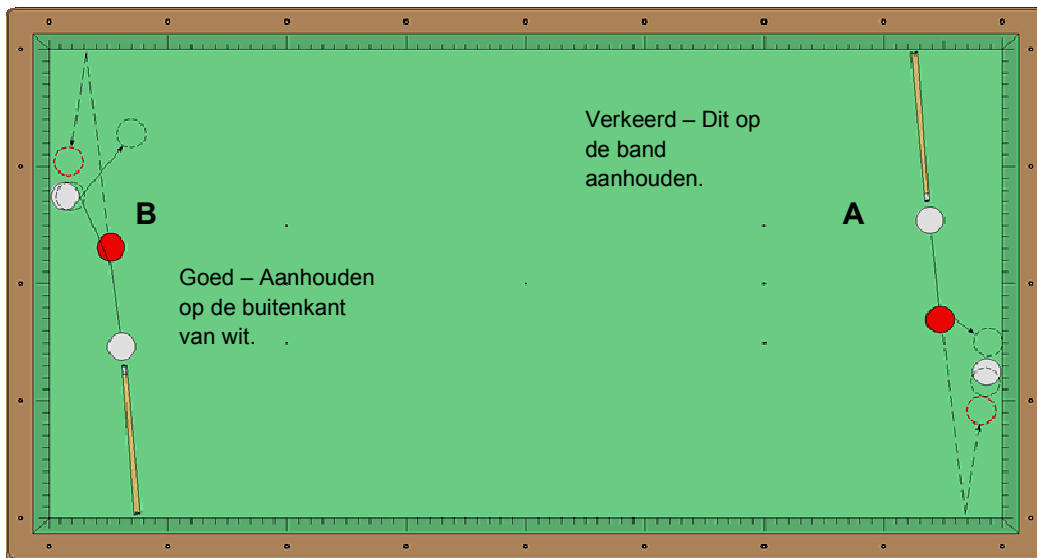


Afbeelding 98



Afbeelding 99

Van de vele doorsnee gevallen waarin een 'te dicht erop' dreigt, meestal in de vorm van het op één lijn liggen van de ballen, is er wellicht geen meer bekend dan de positie van afbeelding 99. Het lijkt zo eenvoudig en uitnodigend, gewoon een gemakkelijke afslagstoot, een trekstootje van zo'n 90°. De geroutineerde speler hoeft er niet voor na te denken, rappelleert precies op maat en krijgt bal 2 mooi terug bij de lange band. Maar, zoals voorbeeld B laat zien, deze gewone afslag rechtstreeks op bal 3 kan de ballen zeer wel achter elkaar aan de band leggen. Dit is goed te voorkomen door naar de band te trekken. Daarmee wordt bal 3 van de band gehouden en zelfs als ze achter elkaar gaan liggen is daar de band om het klusje bij de volgende stoot te klaren.



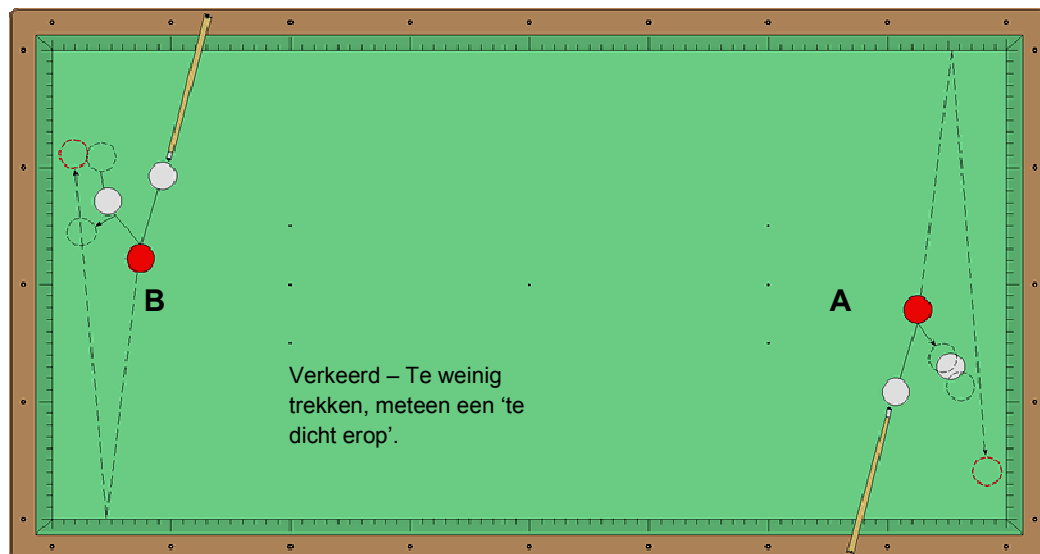
Afbeelding 100

Bij seriespel op de korte tafel en vooral bij korte trekstootjes langs de korte band loopt een beetje onoplettendheid al gauw uit op het 'te dicht op een bal liggen'.

Laat ik er in afbeelding 100 en 101 twee vertrouwde voorbeelden van geven.

Afbeelding 100 geeft zo'n bekende kleine doorstoot. Ga er echt voor staan om keurig helemaal op de zijkant van bal 3 te komen, anders zit je opgescheept met de ballen op rijtje en met een lastige kopstoot of een stoot in de rondte die de positie uit mekaar gooit.

Voorbeeld B laat zien hoe het moet. Dit soort stoten vergt zoals trouwens alle stoten in het kleine positiespel, een nauwkeurige uitvoering. Door te zacht te trekken en maar net op bal 3 te arriveren, zadel je jezelf al gauw op met zo achter mekaar liggen, helemaal vast liggen en met op z'n best een kopstoot. Te zien in voorbeeld A. Voorbeeld B laat zien hoe je door iets harder arriveren ontsnapt aan deze geduchte 'vastloper'.



Afbeelding 101

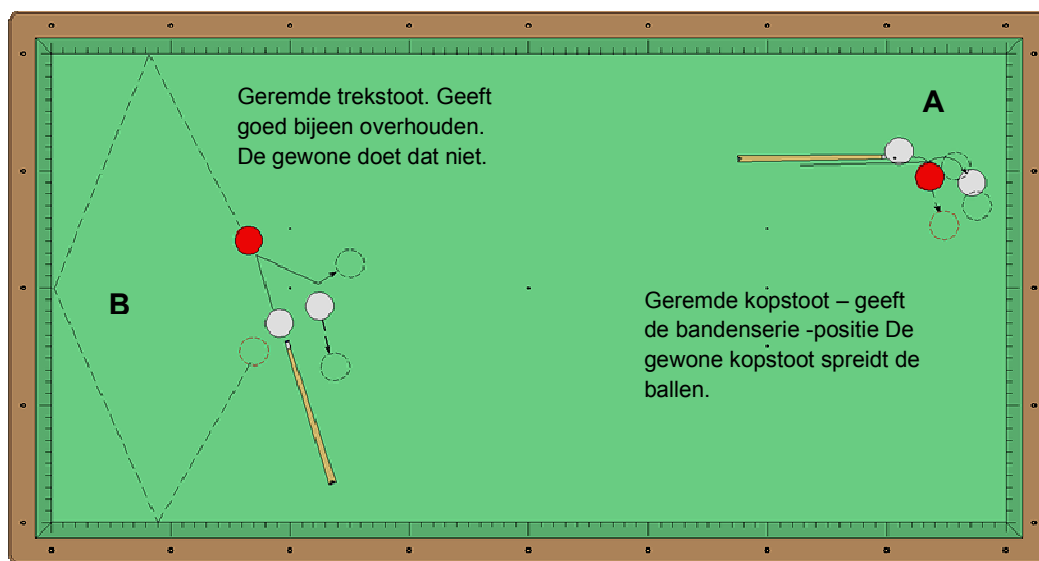
HOOFDSTUK XV

Regel 11: DE GEREMDE TREK-, DOOR- OF KOPSTOOT IS MEESTAL EEN BETERE KEUS DAN DE GEWONE (LEVENDIG LOPENDE).

De zin van deze stelregel ligt natuurlijk direct voor de hand. Het is weer datzelfde idee om ten minste bij één bal te blijven en zo mogelijk bij allebei. Bij haast alle kopstoten is dit laatste mogelijk.

Afbeelding 102 gaat erover. De kopstoot in voorbeeld A komt vaak voor in de 'serie aan de band' (ook wel de Série Américaine genoemd)

De trekbal in B geeft vaak een volmaakte positie voor de 'serie op de lijn' (in het kaderspel).



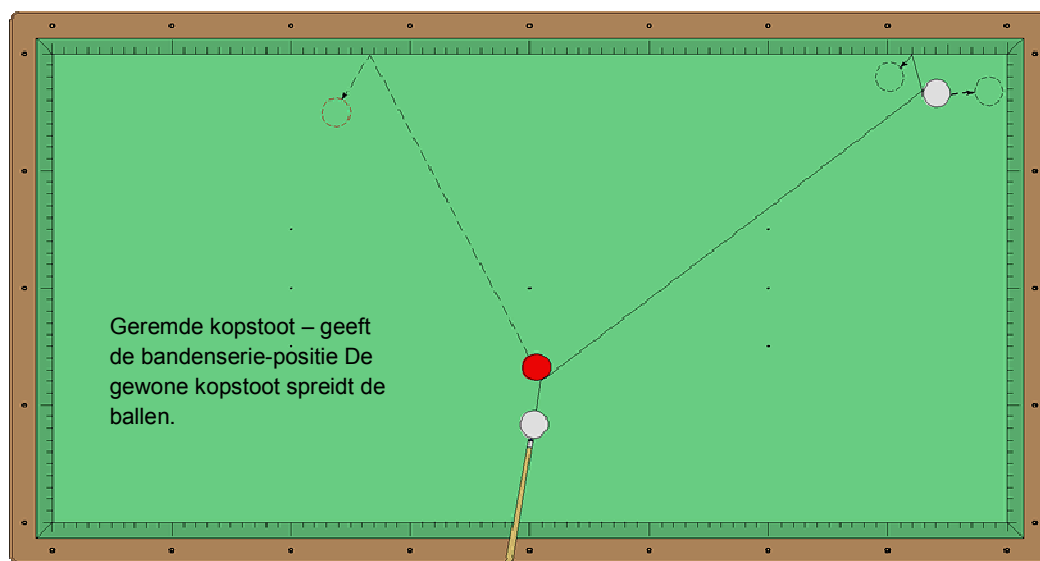
Afbeelding 102

Bijzonder belangrijk om het trekken en kopstoten te amortiseren, is wanneer de ballen in de open ruimte liggen en je dus geen steun hebt van de banden of toevallige klotsmogelijkheden om ze te houden.

HOOFDSTUK XVI

Regel 12: LAAT BIJ RUIM SPEL OP HET MIDDENVLAK BIJ GEBREK AAN BETER TOCH MINSTENS EEN AANGESPEELDE BAL ACHTER NABIJ DE BAND OF NOG LIEVER IN EEN HOEK.

Misschien dient dit nauwelijks gerangschikt te worden onder de 'voornaamste regels' van het overhouden. Het is meer een aanpak om het beste er van te maken van wel bijzondere netelige omstandigheden. Maar de situatie komt zo vaak voor dat het toch alleszins de moeite loont de regel goed voor ogen te hebben.



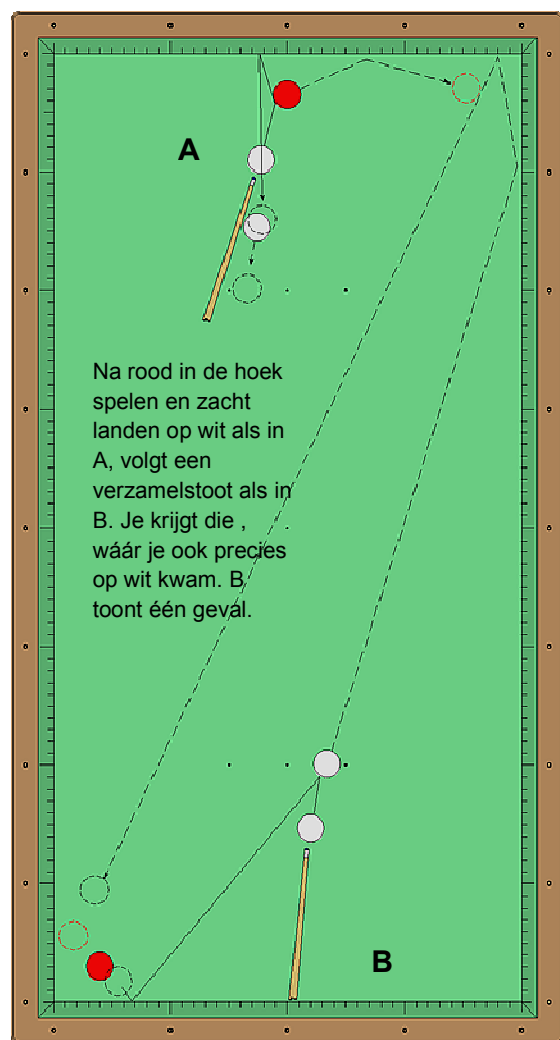
Afbeelding 103

Afbeelding 103 geeft zo'n situatie en er zijn er veel meer van te noemen. Bal 2 kan niet goed rondgespeeld worden voor verzamelen in de hoek, hetzij omdat de stootbal er te dicht op zit, hetzij omdat de stootbal met geen mogelijkheid zacht bij bal 3 te brengen is, hetzij omdat een harde stoot de stootbal eenvoudig van de tafel zou lanceren. Maar stoot je zacht dan heb je een niet al te moeilijke omloopstoot die verzameld.



Afbelding 104

Afbelding 104 geeft een andere uitvoering van hetzelfde principe, en 105 geeft er nog een, Deze laatste geeft in A een stootoplossing die je neemt wanneer de (witte) bal zoals hier niet goed ligt voor een rappel die verzamelt op de rode. Als je nou zorgt dat je mooi vol op bal 3 arriveert, krijg je vrijwel zeker een trekstoot die verzamelt, aan welke kant je ook op bal 3 komt.

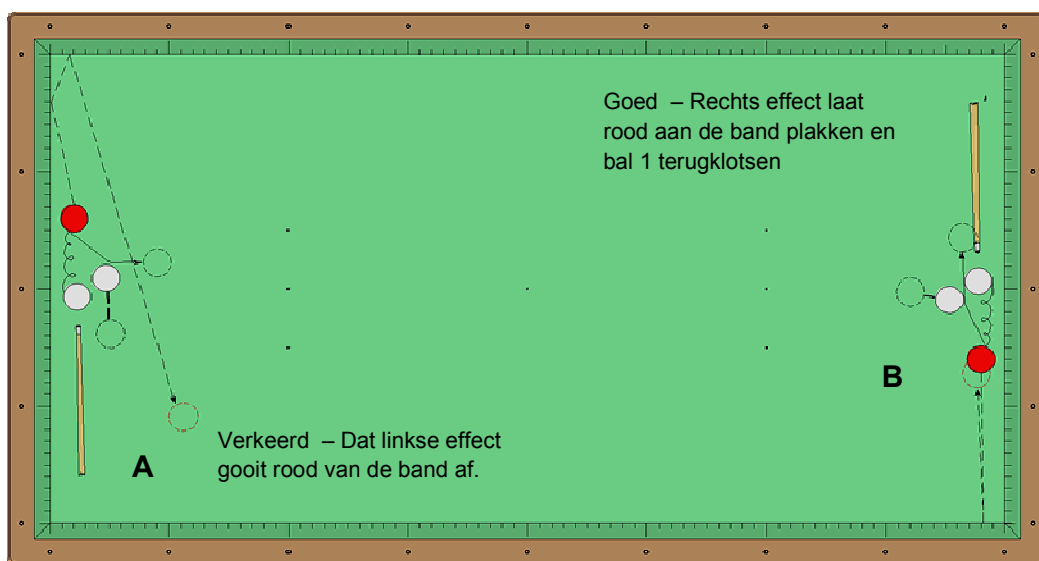


Afbelding 105

HOOFDSTUK XVII

MOEILIKHEDEN OPLOSSEN – ENIGSZINS GEVORDERD POSITIESPEL – MET NOG EEN PAAR NUTTIGE STOTEN VOOR ENKELE BIJZONDERE SITUATIES.

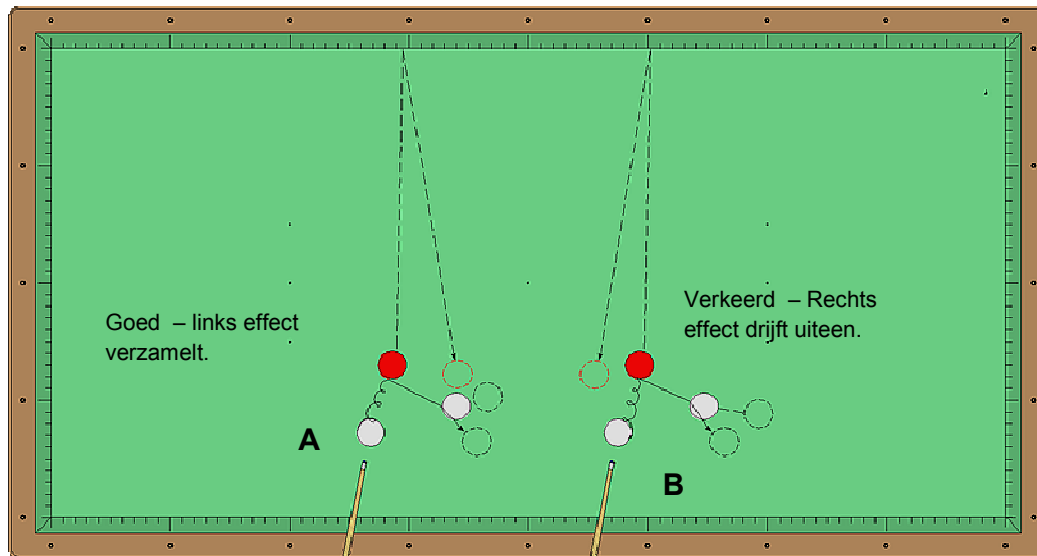
Laten we, voor we echt ingaan op het hogere seriespel, waarbij het zal gaan om het bespelen van bal 3 (klein spel en plaatsen op bal 3) en om de verschillende standaard series zoals die **'aan de band'**, **'óp de lijn'**, **'óp het anker'**, **'op de klots'** en die **'met de aai'** enz. eerst nog even stilstaan bij een paar dingetjes die hun nut hebben in een paar regelmatig optredende situaties, die toch wel netelig zijn. Het zijn dingetjes die bijna allemaal van tijd tot tijd van pas komen bij zowel overhouden in het algemeen als dat in het kleine spel. Een paar van deze onderwerpen zijn kleine kneepjes uit het vak die in de sfeer van het betere werk liggen, maar de meeste ervan kan elke behoorlijke liefhebber onder de knie krijgen. Niet zozeer het kunnen als wel het weten, is het hele eieren eten.



Afbeelding 106

Overdracht van zijeffect. Afbeelding 106 gaat over de werking van zijeffect dat bal 2 krijgt van de stootbal (ook wel tandwieleffect genoemd)
Kijk nu eens naar voorbeeld A (zo niet) en B (zo wel). Het is een eenvoudig trekstootje dat iedereen steeds weer tegenkomt. Bij deze stoot is het zeer van belang om te trekken naar de binnenzijkant van bal 3. Dan klotst bal 2 als hij terugkomt de stootbal daar terug, terwijl hij zelf mooi tegen bal 3 komt te liggen, waarmee je de snijserie, de bandserie of een andere goudmijn voor je neus hebt. Een waardevolle stoot die niettemin geduldig oefenen vraagt, het geduldige oefenen dat in het spel punten oplevert.

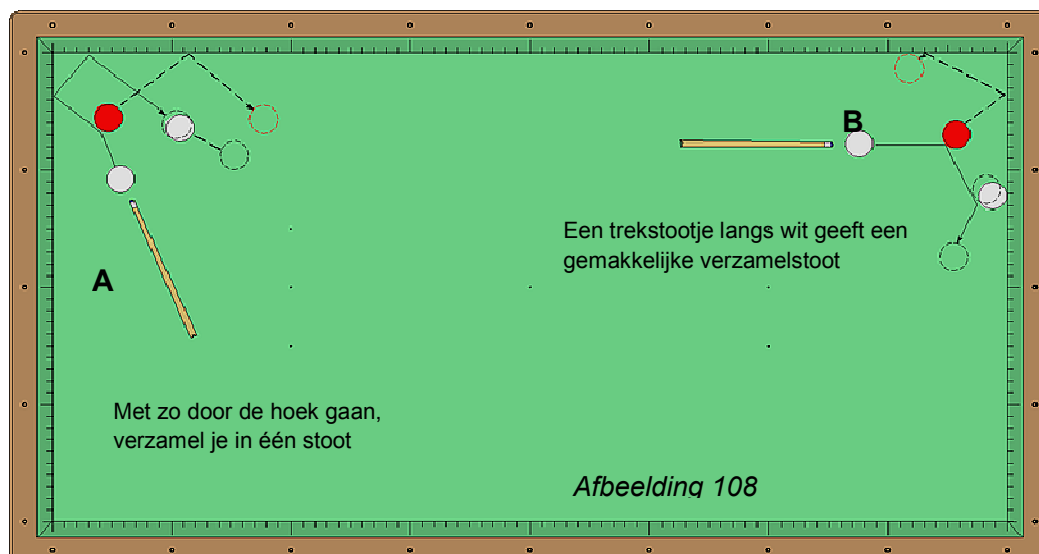
Afbeelding 107 gaat ook over die overdracht van effect. Hoe vaak komt het hier voor dat je tegenspeler mist en een prachtige aanvangstoot voor jr laat liggen, terwijl je vervolgens de walgelijke ervaring hebt dat je de ballen al na twee of drie punten volslagen kwijt bent.



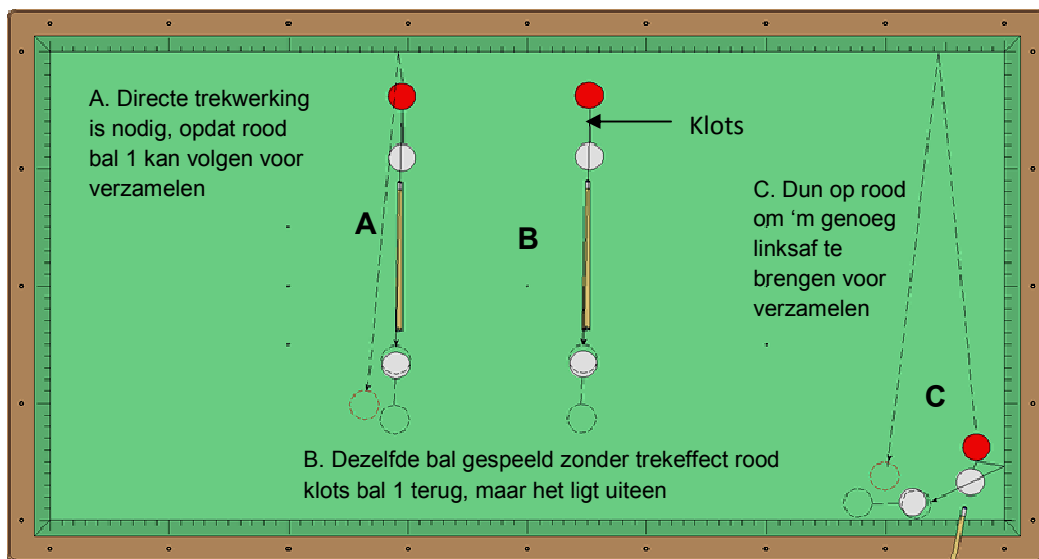
Afbeelding 107

Bijna altijd is de ellende aangericht bij DE EERSTE STOOT. Het was zo'n makkelijke bal! Dat wil zeggen, het eerste punt was makkelijk. Dus je kwam meteen uit de startblokken en nam niet de tijd om op te merken dat er twee en misschien wel drie kanten waren om op te gaan. Je koos de meest voor de hand liggend en het was de slechtste.

Laten we een paar van die ballen met zo'n bedrieglijk *leuk smoeltje* bekijken. Neem voorbeeld A en B in afbeelding 108: de voor de hand liggende en ook eenvoudigste manier is hier de gemakkelijkste directe bal. Maar je drijft de ballen uit elkaar, je krijgt ze niet aan één kant. Voorbeeld A laat zien hoe je ze knus verzamelt door via de hoek te spelen in plaats van direct. In B wordt niet gewoon gespeeld maar wordt voor de eerste carambole zacht getrokken langs de zijkant van bal 3, waarop de tweede stoot verzamelt aan de lange band.



Afbeelding 108



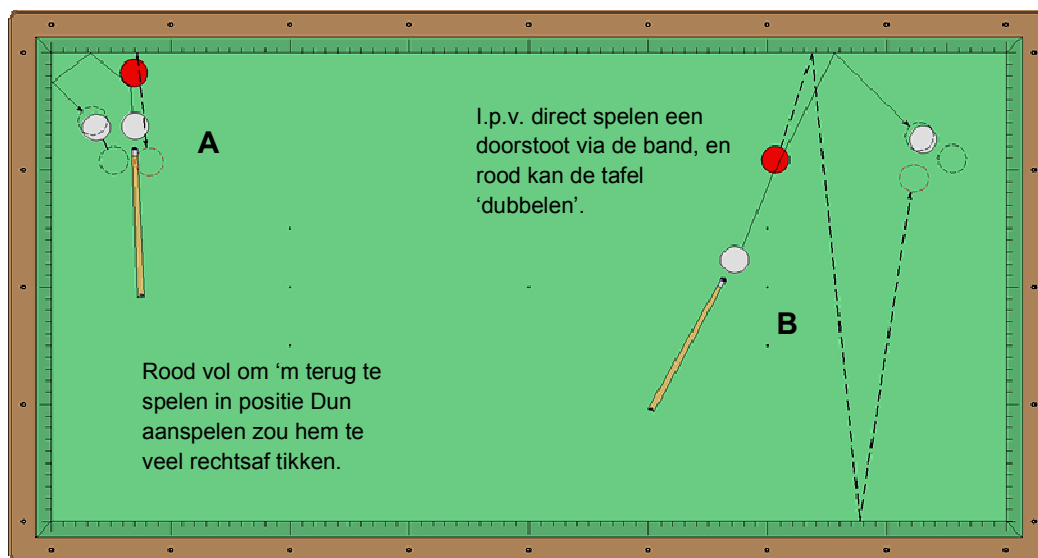
Afbeelding 109

Let nu eens speciaal op bij afbeelding 109, voorbeeld A. De Ballen liggen hier op de middentafel, maar het bedoelde principe geldt overal en deze stoot komt het vaakst voor in de buurt van de korte band.

Als je van dichtbij moet trekken en bal 2 dicht bij de band ligt en terugkomend zal klossen, is het volstrekt van belang om de stootbal *goed te laten trekken*, zodat hij al goed op gang is richting bal 3 als de klots komt. Want als hij goed op gang is, *blokkeert hij bal 2 niet* die dan meekomt, zodat je ze alle drie bij elkaar hebt. Als de stootbal niet op gang is, stopt hij met z'n dode massa bal 2 bij de klots, waarop die terplekke blijft liggen terwijl bal 1 en 3 aan de andere kant van de tafel liggen.

Soms kun je de trekwerking verhogen door het achtereind van de keu iets omhoog te brengen, waarmee enige kopstootwerking bereikt wordt. Als bal 1 en 2 héél dicht op elkaar liggen wordt het een volledige kopstoot voor de directe trekwerking.

Bij de (dunne) stoot in voorbeeld C moet de stootbal goed laag en rechts geraakt worden, zodat hij geholpen door de band terugkomt.



Afbeelding 110

In afbeelding 110, voorbeeld A, gaat het erom bal 2 zo vol te raken dat hij van de band richting bal 3 komt, en niet dun te snijden zodat je hem opzij de tafel opdrijft.

De stootbal wel een beetje hoog nemen.

Voorbeeld B geeft een situatie waarin de directe carambole alles zou bederven. Met een doorstoot via de band, waarmee bal 2 als doublé in de breedte op en neer gaat eb zacht met de doorstoot arriveert, krijg je een fraaie positie, terwijl je met de gewone stoot de zaak zo te zien behoorlijk uit elkaar zult gooien. Soms krijg je met deze aanpak al bij de volgende stoot de serie op de lijn voor elkaar.

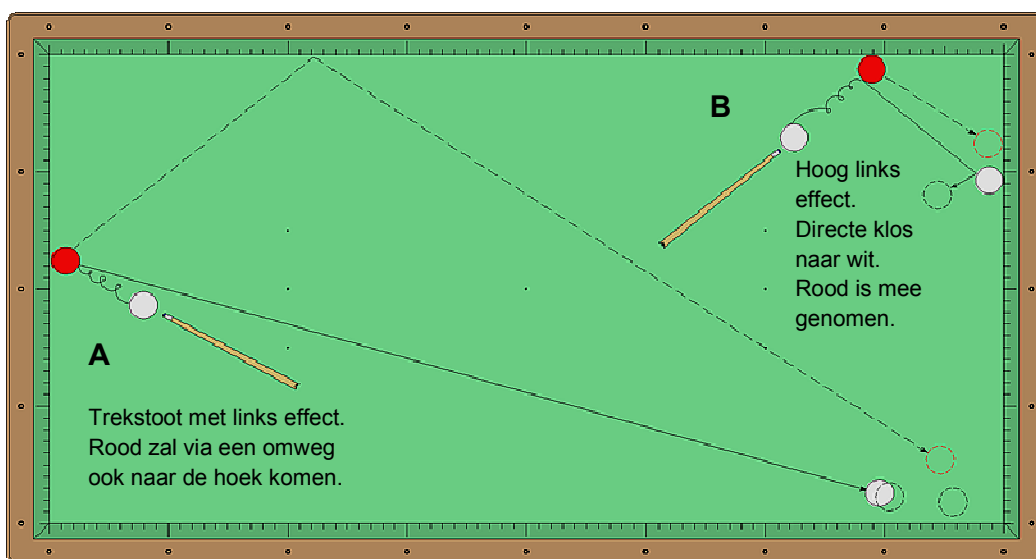


Afbeelding 111

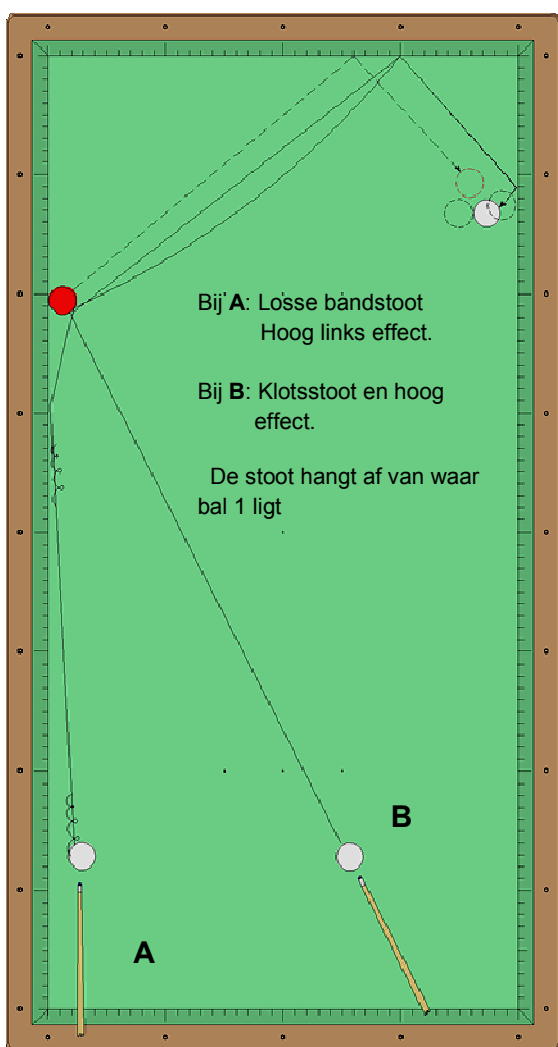
Voorbeeld A in afbeelding 111 geeft een mooie manier om uit een lelijke achter mekaar ligger aan de band te komen. Door de rode bal vol te nemen met een doorstoot, met niet alleen hoog maar ook rechts effect, komt de rode bal los van de band, loopt de stootbal door en treft hij bal 3 die terugkomt van de band.

In voorbeeld B is de boog waarmee de stootbal na de kopstoot terugkomt wat overdreven getekend om duidelijk te maken wat de clou is. In deze positie zou een gewone kop- of trekstoot bal 2 vol aanspelen en hem weggagen. Met de kopstoot op de rechterkant van de objectbal, de kant van de open ruimte, houd je hem terug. Het is wel een tamelijk moeilijke stoot die oefening vraagt. (deze stoot staat bekend als de piqué rentré)

Bij al deze getrokken kopstoten (piqué's) moet de leidende gedachte zijn: wat wil je dat de objectbal doet, net zo goed als je met de stootbal je plan hebt!. Als bal 2 zoveel mogelijk op dezelfde plek moet blijven, houd de keu dan steil. Zo'n stoot geeft een snelle werking van het effect, terwijl de objectbal slechts licht geraakt wordt en op z'n plek gelaten wordt. Moet bal 2 als rappel meekomen met de stootbal naar bal 3 kies dan een zwakkere 'helling' waarmee je de objectbal harder aanspeelt.



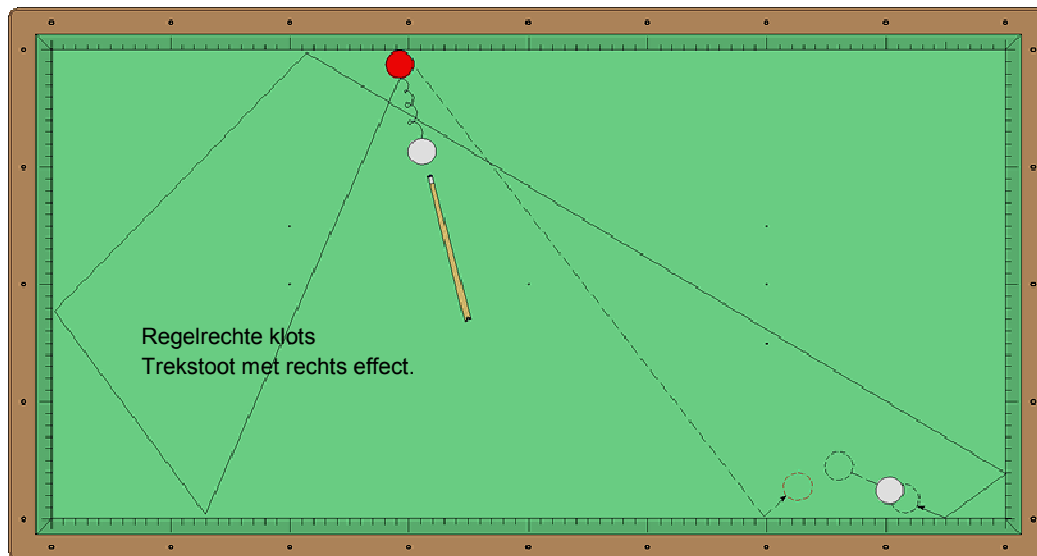
Afbeelding 112



Afbeelding 113

Afbeelding 112 geeft twee posities waarin bal 2 half of helemaal vast aan de band ligt. Door in voorbeeld A direct naar bal 3 te trekken, geeft je bal 2 de kans om van de band te springen en mee te komen naar de hoek. In voorbeeld B wordt hetzelfde bereikt.

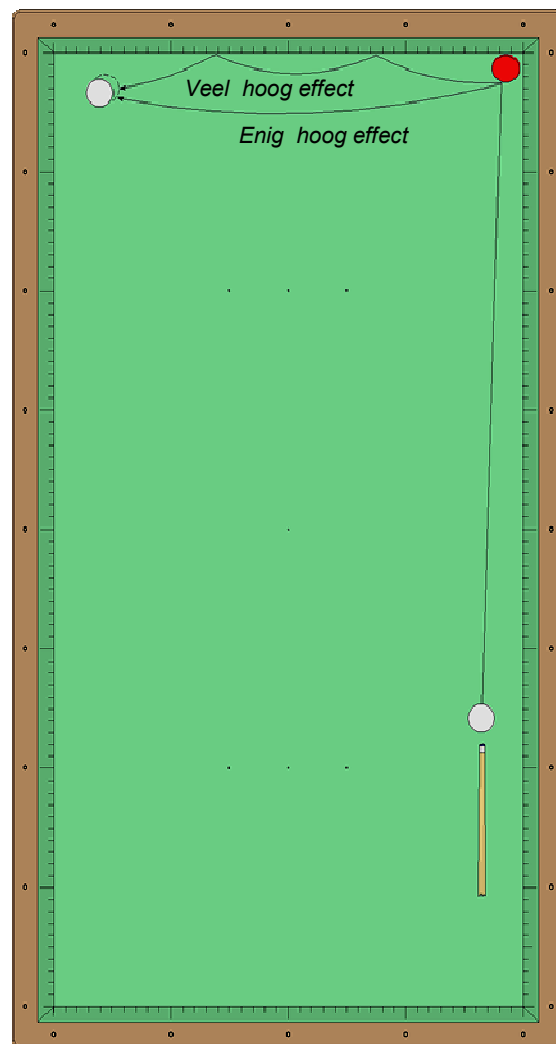
In afbeelding 113 is de stootbal in twee posities gelegd, de een bij de lange band links en de ander in het midden. In geval van A neem je eerst de band, in geval B stoot je gewoon op de bal voor een directe klos. Maar in beide gevallen zal tegeneffect de stootbal remmen op de korte band zodat de ballen aardig bij elkaar komen te liggen. Dezelfde stoot kan trouwens toegepast worden met bal 3 in de linker benedenhoek, door een beetje harder te stoten.



Afbelding 114

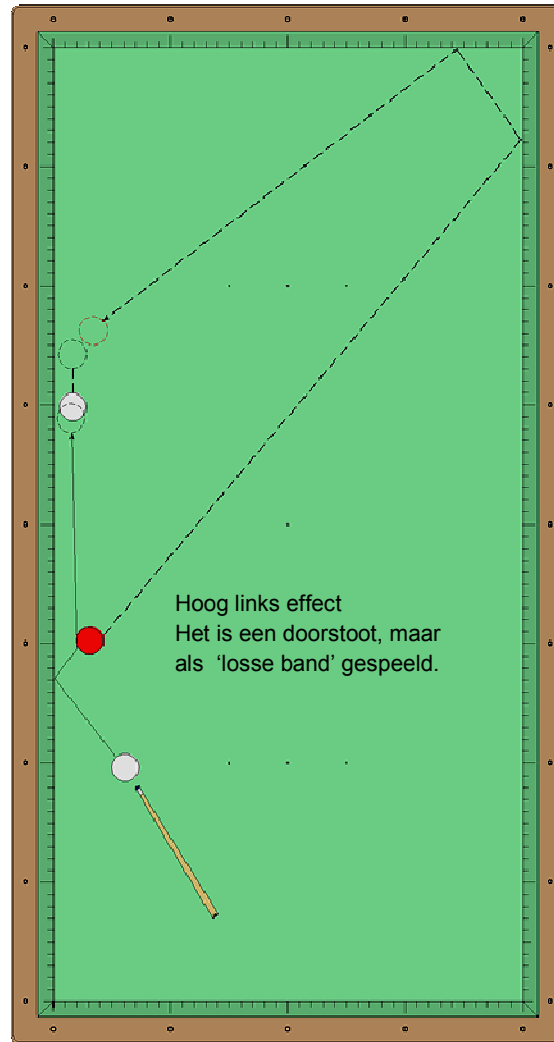
Afbelding 114 geeft een volle klots op bal 2 die vastligt aan de lange band. De stootbal wordt laag genomen en met (rechts) tegeneffect. Dit tegeneffect wordt op de band aan de overzijde mee-effect en het punt zal gemakkelijk gemaakt worden met (rechts) tegeneffect. Dit tegeneffect wordt op de band aan de overzijde mee-effect en het punt zal gemakkelijk gemaakt worden met meestal een gunstige positie op de koop toe.

In afbeelding 115 liggen de objectballen in de uiterste hoeken. De stootoplossing hier geldt ook als ze dicht bij elkaar liggen. De stootbal wordt hoog genomen en bal 2 wordt vol aangespeeld als bij een doorstoot. De stootbal komt terug door de botsing, maar trekt door het nog aanwezige hoog effect terug naar de korte band, waarbij de sterkte van de 'kromme' terug richting band bepaald wordt door de kracht van de afstoot en door de gegeven doorstootwerking. De stoot is niet te doen met zijeffect of trekken.



Afbelding 115

Afbeelding 116 geeft een positie waarin de gewone doorstoot wegens de waarschijnlijke klots niet mogelijk is. Ook is bal 2 te dicht bij de band om er met rechts nog achterom te spelen. Maar zie: met hoog en links effect zal de stootbal (als doorstoot via de band voldoende naar de band afbuigen om raak te zijn).



Afbeelding 116

HOOFDSTUK XVIII (fragment)

Plaatsen

De grens tussen de grondbeginselen van het overhouden en gevorderd positiespel niet scherp te trekken. Meerdere stoten die we al onder de loupe namen kunnen zeer natuurlijk in elkaar over gaan. Maar tot het hogere gebied mogen we gevoeglijk al dat kleine spel rekenen *waarin de kleine verschillen alle verschil geven*, waarin een uiterst nauwgezet doseren van afstoot en effect vereist is en waarin, door foutloos te werk te gaan, grote series gemaakt kunnen worden waarbij de ballen slechts weinig van hun plaats komen en zeker niet de tafel over gaan.

Dit is biljaren, en wat hier kenmerkend is, is DAT ER ALTIJD OP PRECIES DE GOEDE PLEK EN MET PRECIES DE GOEDE SNELHEID OP DE LAATSTE BAL GEARRIVEERD WORDT.

HOOFDSTUK XXXIII (fragment)

DE PASSAGESTOOT EN ANDERE NUTTIGE WENKEN OVER KLEIN MANIPULEREN

Spelers die een gemiddelde halen van vier tot zeven, hebben het leeuwendeel van de opleiding achter de rug. Ze kennen de afslag, ze kunnen rappelleren, trekken, doorstoten, ze kennen de kopstoot, het spelen over de band en de amorti. Wat nu nodig is om een heel stuk sterker te worden, is het beheersen van wat techniek op de vierkante centimeter en een groter vermogen om op maat te spelen. Op maat spelen, hoeveel daarvan, en dan ook alleen maar daarvan, afhangt, valt moeilijk op te sommen. Geen plaatsstoot is nog wat waard als de snelheid groter of kleiner is dan de bedoeling was.

Meer beheersing van de snelheid en kennis van de fijnere aspecten van het manipuleren op de vierkante centimeter maken deze spelers van vier tot zeven goede gemiddelden van vijftien of meer. Maar het is juist in deze dingen waarin zij tekort schieten. Ze kennen het hoe en wat van het manipuleren niet; en daarmee bedoel ik niet dat ze niet zacht kunnen stoten.

Wat is manipuleren?

Manipulatie is de kunst om allebei de ballen precies naar een wenselijke plek te sturen, en wat daarvoor een noodzakelijke voorwaarde is, is weten wat de wenselijke plekken zijn. Ragfijn spelen alleen is nog geen manipulatie.

Het bestuderen van de fijne technieken is het meest boeiende deel van het spel, en elke speler van vijf die dit aanpakt, wordt in principe goed voor vijftien.

(hierna volgt het uiteenzetten van het passage-maken en de passagestoot, tezamen een sleuteltechniek voor langere series. Bij de eerdere behandeling van de Série Américaine is al benadrukt, dat het nut van de betreffende hoofdstukken niet alleen zit in het kunnen gaan spelen van die profijtelijke serie, maar minstens zozeer in het begrip dat men aldus krijgt van klein spel en het behouden van subtiele posities in het algemeen. B.F.)

INHOUD DEEL II

De voornaamste beginselen van het overhouden	3
Enkele algemene overwegingen omtrent overhouden – <i>het belang van systeem bij oefenen – hoe Frank Ives oefende – maar een paar grote fouten – wat is een goede stoot voor overhouden?</i>	4
Regel 1: speel de ballen niet weg (geen grote stoot) tot je wel moet – <i>passage maken en passagestoot – aantikken – kijk nog een keer! – opvangstoten – spel op de lijn in de moderne opvatting – de laatste centimeters</i>	6
Regel 2: als het voor de rest gelijk ligt, is de rappel in de breedte beter dan die in de lengte	12
Regel 3: niet beide objectballen proberen op te drijven – <i>wanneer beide ballen wel ‘hard’ bespeeld mogen worden – het belang van snelheid op maat</i>	13
Regel 4: vermijd het wegstoten van bal 3 – <i>wat is een ‘grote’ bal? – het belang van trekken op maat – zorgen voor een snijstoot.</i>	16
Regel 5: houd de ballen op de ‘korte tafel’ – <i>omdraaien van effect</i>	18
Regel 6: een stootoplossing die de stootbal niet dicht bij tenminste een van de objectballen achterlaat, is meestal slecht gekozen – <i>remmen op de band</i>	23
Regel 7: kies bij spel nabij de band de stoot die de stootbal aan de buitenkant houdt – meer naar het midden van de tafel dan de objectballen	29
Regel 8: houd de ballen voor je uit – <i>door de hoek geen – ballen vast aan de band</i>	32
Regel 9 vermijd dat de stootbal vast aan de band komt	37
Regel 10: wees bij de kleine doorstootjes, rappels en andere kleine stootjes bedacht op ‘achter elkaar liggen’ en ‘te dicht op de bal’ komen te liggen door te zacht aankomen op bal 3	38
Regel 11: de geremde trek-, door- of kopstoot is meestal een betere keus dan de gewone (levendig lopende)	43
Regel 12: laat bij ruim spel op het middenvlak bij gebrek aan beter toch minstens een aangespeelde bal achter nabij een band of liever nog een hoek	44
Moeilijkheden oplossen – enigszins gevorderd positieospel – net nog een paar nuttige stoten voor enkele bijzondere situaties – <i>overdracht van zijeffect</i>	46