

Wat voor functie heeft deze voorhand?

De voorhand heeft de volgende twee belangrijkste functies:

- 1 ste Het geven van een goede geleiding aan de keu.
- 2de Het op elke gewenste hoogte raken van de speelbal.

De afstand van de voorhand tot de speelbal is erg afhankelijk van het stootbeeld, maar meestal varieert de afstand van 5 tot 15 cm.

We onderscheiden de volgende vier verschillende voorhanden:

- 1ste De platte voorhand (voor trekstoten)
- 2de De hoge voorhand (voor rondspeelballen en doorschietstoten).
- 3de De open voorhand, het zogenaamde knuistje (voor klein spel en eenvoudige plaatsstootjes)
- 4de De voorhand op de rand van het biljart (als we met geen mogelijkheid ander kunnen afstoten).

Bij deze vier verschillende voorhanden moeten wij er altijd voor zorgen dat de duim en de wijsvinger (waar de keutop in ligt) ondersteund wordt, omdat we anders een te losse voorhand krijgen met alle vervelende gevolgen van dien.

Veel voorkomende fouten bij de voorhand waarop goed moet worden gelet zijn:

- 1ste Het wegtrekken van de voorhand, ook het optillen daarvan (afmaken van de stoot)
- 2de Te gespannen, krampachtig neerzetten. Dit is slecht voor een soepele afstoot.
- 3de Bij een platte voorhand ligt de duim niet tegen of op de wijsvinger of wordt tijdens de afstoot iets opgelicht.

Een goede ontspannen houding wordt verkregen door licht door de knieën te zakken waardoor de aanwezige spanning zo laag mogelijk wordt gehouden nl. in de dijbenen en in de knieën.

De stand van het bovenlichaam mag ook weer niet te laag zijn omdat we bij klein spel met een wat meer opgericht bovenlichaam:

- 1e Een beter overzicht hebben over de situatie.
- 2e De onderlinge afstanden tussen de ballen beter kunnen worden ingeschat.
- 3e De afstand tussen de pomerans en bal 1 beter is in te schatten, waardoor een touché beter is te voorkomen.

Naast een ontspannen stand moet een biljarter ook nog eens stevig staan.

Een lichaam op twee steunpunten staat niet zo stevig als een op drie steunpunten.

Men moet voorkomen dat de voeten te dicht op elkaar staan. Men staat dan namelijk erg wankel

De voorhand is ook een standpunt, zij het een lichte.

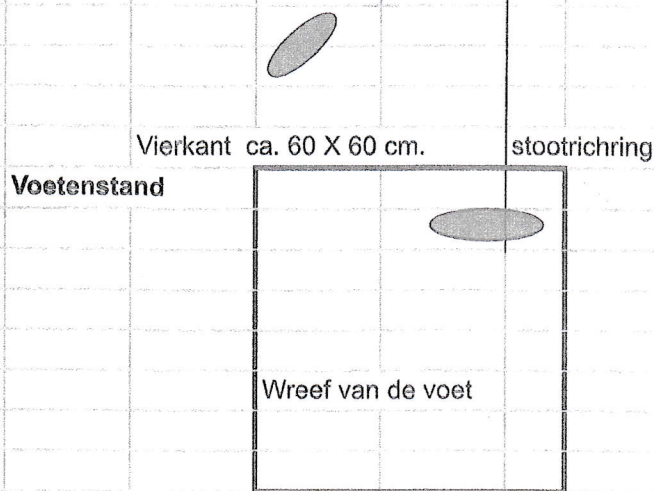
Bij een goede stand staan de voeten enigszinds gespreid, zo ongeveer 60 cm. van elkaar waarbij een hoek wordt gemaakt van ca.45 graden t.o.v.keurrichting.(zie figuur)

De voeten zoveel mogelijk parallel plaatsen. Bij een goede stand voelt de speler evenveel spanning in het linker als in het rechter bovenbeen.

De voorarm moet licht gebogen zijn, en rust niet op he biljart daar er anders te veel spanning optreedt in de houding van het lichaam (schouderpartij)

Let er op dat de voorhand zowel voor als direct na de afstoot onbeweeglijk stil ligt op het laken.

Men moet er voor zorgen dat er een rechte lijn bestaat tussen de voorhand, de neus (recht boven de keu) en de wreef van de rechtervoet



Bij een goede keuvoering dient men aan de volgende punten veel aandacht te besteden:

- 1 ste Goede beenstand, gespreid en licht gebogen.
- 2 de In het verticale vlak liggen van: de neus, de bovenarm, de achterhand en de wreef van de rechtervoet
- 3 de De voorhand niet wegtrekken.
- 4 de Rechtlĳnig afstoten.

De belangrijkste doelstelling is een soepele rechtdoorgaande gelanceerde afstoot

De keu dient het werk te doen, dus niet met het lichaam meestoten.

Men moet goed opletten op het laten staan van de voorhand, een goede afwerking van de stootbeweging en het niet onbewust met de achterhand afwĳken, in welke richting dan ook.

Achterhand

Daar het voor het goed uitvoeren van een stoot noodzakelijk is dat de keu een zuiver rechtlĳnige beweging maakt, moet de achterhand een dergelijke beweging mogelijk maken. De juiste beweging van de achterhand ontstaat door de onderarm heen en weer te bewegen vlak langs het lichaam, terwijl de onderarm met de keu een zoveel mogelijke rechte hoek maakt.

De bovenarm en de keu dienen zoveel mogelijk in een (verticaal) vlak te liggen.

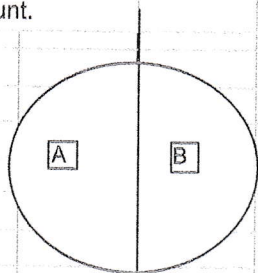
De keu rust op de gebogen vingers van de achterhand. De duim houdt de keu aan de andere kant tegen. Knippen in de keu moet worden voorkomen, dat geeft een gespannen pols waardoor we niet meer in staat zijn een soepele ontspannen doorgaande afstoot te leveren.

Het plaatsen van de duim op de keu is fout, hierdoor wordt de polsbeweging teveel geblokkeerd.

Het aangrijpingspunt van de achterhand op de keu varieert met de lengte van de stoot, ook bij de voorhand is dit het geval.

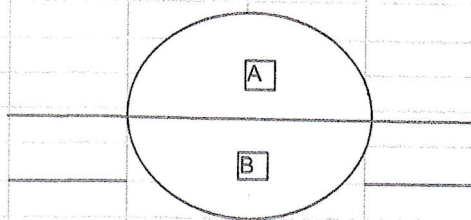
Voor korte stoten gaat de achterhand iets naar voren, voor lange stoten daarentegen naar achteren.

Volgens de definitie is er sprake van effect" bij elke rotatie of draaiing van de bal om zijn middelpunt.



verticale
hartlijn

A = links effect
B = rechts effect



Horizontale
hartlijn

A = Doorschieteffect
B = trek effect

We onderscheiden de volgende effecten:

De zijeffecten:

Deze verdelen wij in:

- * Links effect: Je raakt de speelbal links van de verticale lijn.
- * Rechts effect: Je raakt de speelbal rechts van de verticale lijn.

Het zijeffect biedt ons de mogelijkheid om de speelbal, of bal 2, dan wel beide ballen te beïnvloeden in hun looplijn na botsing met de band (en). Voordat de ballen de band raken, laten ze zich niet door het zij-effect beïnvloeden.

Op het moment van botsing tussen beide ballen ontstaat er een zekere wrijving.

Door deze wrijving zal de speelbal met links effect gestoten, na botsing met bal 2 een zeer geringe uitwijking naar links maken en bal 2 naar rechts. Uiteraard zal er met rechts effect gestoten het tegenovergestelde beeld ontstaan. Maar nogmaals deze uitwijking is uiterst gering .

De hoeken van uitval na botsing met de band, wordt niet alleen door het zijeffect beïnvloed, maar ook door de hevigheid van de botsing met de band. Dus door de snelheid waarmee de speelbal de band raakt. Om dit duidelijk te maken is in sommige tekeningen een stippellijn aangebracht.

Deze stippellijn geeft de looplijn van de speelbal aan als er heftig gestoten wordt, de getrokken lijn is de looplijn als er rustig gestoten wordt.

Om goed gebruik van zij-effect te maken, dienen wij altijd met een volledige horizontale keuvoering te, stoten.

Maar als er werkelijk geen aanwijsbare reden is tot het geven van zijeffect laat het dan liever achterwege. Het maakt de berekeningen onnodig ingewikkeld.

Hoogte effecten

Deze verdelen we in:

- * Doorschieteffect: je raakt de speelbal **boven** de horizontale lijn.
- * Trek effect: je raakt de speelbal **onder** de horizontale lijn.

Als de speelbal in het middelpunt wordt geraakt, zal deze zuiver glijdend, dus niet rollend, vertrekken om daarna door de wrijving van het laken, over te gaan in doorschiet effect. De hoogte effecten hebben wij onder andere nodig om een tweetal van de meest voorkomende stootvormen te maken

Namelijk de trekstoot en de doorschietstoot.

			Opmerkingen			pagina 13
			Waar moet je aan denken.			
1 ste	bij grote stoten blijven staan tot bal 2 geraakt is.					
2de	bij kleine stoten blijven staan tot 3 de bal geraakt is.					
3de	bij bandstoten blijven staan tot de band geraakt is.					
4de	alle los van band stoten zonder effect spelen.					
5de	bij doorschietstoten zonder effect spelen.					
6de	bij doorstoten een lange drijvende afstoot.					
7de	bij een afstand tussen bal 1 en 2 van minder dan 10 cm. Een korte afstoot uit de pols.					
8ste	bij dun spelen laag kijken (diep gaan staan)					
9de	bij dun aanspelen van bal 2 loopt bal 1 sneller dan bij dikker aanspelen.					
10de	eerst de dikte bepalen op bal 2 daarna de diepte.					
11de	bijafstoten tellen: 1, 1-2-3. De eerste 1 is om te kijken of je goed aangelegd hebt.					
12de	bij voorkeur spelen met de stoppende voortbeweging, zowel bij grote als bij kleine stoten.					
13de	afstoten waar je aangelegd hebt.					
14de	alle trekstoten zonder effect spelen, maar dikker of dunner aanspelen van bal 2 en alleen diepte effect geven.					

- 1 Bij trekstoten wordt de keu op het moment met aanraking van de speelbal teruggetrokken. Bij doorschietstoten gaat men over het algemeen wel door. De beweging van de keu dient bij contact met de speelbal in beide gevallen, dus zowel bij trek - als bij doorschietstoten, door te gaan. Het grote verschil tussen beide stootvormen is de aanspeelhoogte. Bij trekstoten altijd onder het middelpunt van de speelbal, en bij doorschietstoten doorgaans boven het middelpunt.

Het niet bewegen van de keu in een rechte lijn.

- 2 Het is de bedoeling dat de keu niet naar rechts of links wordt gezwaaid. Men noemt deze fout een **side stroke**. Het is de bedoeling dat de keu niet naar boven of naar beneden wordt bewogen. Men noemt dit een up-respectievelijk een **down stroke**. Alleen een rechte lijn van de keu, de zogenaamde beweging in zijn asrichting is juist.
- 3 De voorhand is als het statief van een fototoestel. U kunt, als u een foto neemt, uiteraard een schop tegen het statief geven, maar zal de foto dan nog scherp zijn? Uw voorhand heeft dezelfde functie. Dus laat u voor, tijdens en na de stoot, uw voorhand doodstil liggen. U krijgt hierdoor een prima resultaat.
- 4 War er bij punt 3 over de voorhand is verteld, geldt ook voor het lichaam. Voor, tijdens en na de stoot dient het hele lichaam muisstil te staan. De bewegingen komen, afhankelijk van de spelsituatie uit de elleboog, dan wel uit de pols.
- 5 Er wordt over het algemeen veel te hard gespeeld. Het is heel vreemd maar hoe harder we stoten hoe moeilijker het wordt om een spelsituatie zuiver te spelen. Zodra de speelbal de derde bal geraakt heeft, dient hij tot stilstand te komen.
- 6 Men kijkt tijdens de stoot naar de derde bal. Een heel slechte manier van stoten omdat deze werkwijze de **side stroke** in de hand werkt. Het is veel beter om ons eigen te maken dat we voor, tijdens, en na de stoot naar de tweede bal te kijken. Bij de massé en piqué kijken we naar het punt waar de pommerans de speelbal dient te raken.
- 7 Te snel stoten behoort ook tot de toptien meest gemaakte fouten. Al lijkt het nog zo'n gemakkelijke spelsituatie, bekijk en behandel hem toch alsof het de moeilijkste stoot is die u ooit gezien heeft.
- 8 Alle stootbeelden worden met dezelfde afstand van de voorhand ten opzichte van de speelbal gespeeld en dat zelfde geldt voor de achterhand. Ga ervan uit dat als u een kleine spelsituatie speelt, dan dient u een korte voorhand te gebruiken. Ongeveer 6 cm. is goed, en een korte achterhand. De achterhand dient dan ongeveer 1 handdikte achter het balanspunt van de keu te liggen. Moet u een extreem grote situatie spelen dan dient de voorhand circa 15 cm. vanaf de speelbal te staan en de achterhand circa 15 cm. van het einde van de keu.
- 9 Biljarten is een concentratie spel. Het niet concentreren is dodelijk voor een goede partij. Probeer u eigen te maken dat u telkens de situatie goed bekijkt, en voorzie niet elke carambole van commentaar. Het evalueren dient na de partij te geschieden.
- 10 Men speelt over het algemeen teveel spelsituaties waarbij de speelbal over de band(en) loopt. Bij de speelsoort libre is het van zeer groot belang om zoveel mogelijk voor de directe oplossingen te kiezen. Onder directe oplossingen wordt verstaan dat, de speelbal direct via bal 2 naar 3 wordt gespeeld, dus zonder één of meerdere banden. Men zegt weleens gekscherend; De basis functie van de banden is om ervoor te zorgen dat de ballen niet op de grond vallen!"

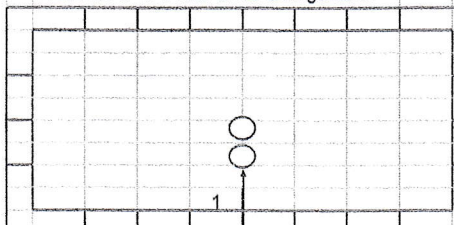
oefeningen

Altijd met witte bal stoten

pagina 22

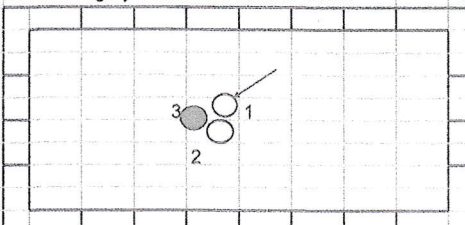
Proberen ± 15 x naar andere lange band

1



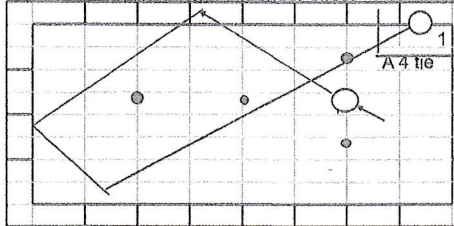
Zoveel mogelijk car. zonder band te raken.

2



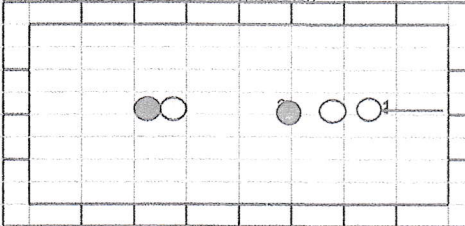
Bal 1 in A4 stoten zonder effect

3



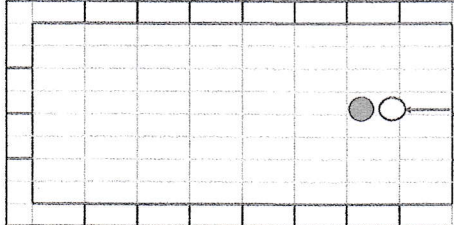
Doorstoten bal 2+3 elkaar ontmoeten

4



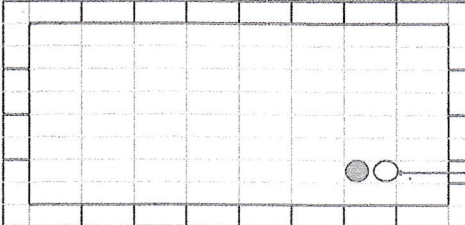
Proberen 25 X naar andere korte band of meer

5



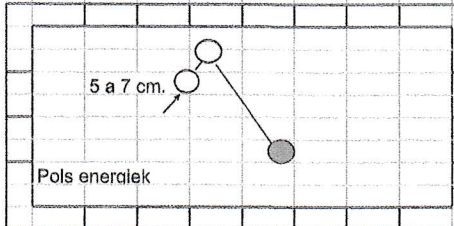
De bal mag de band niet raken

6



5 a 7 cm.

7

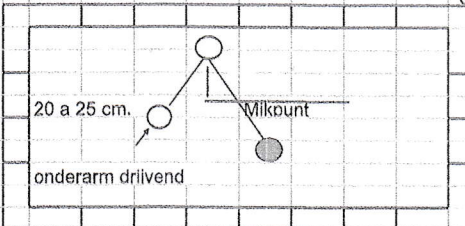


20 a 25 cm.

Milkpunt

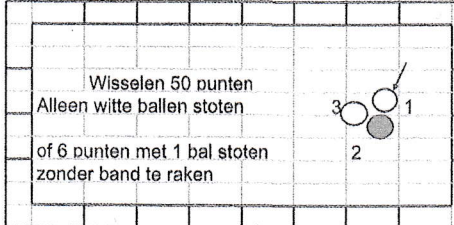
onderarm drilvend

8



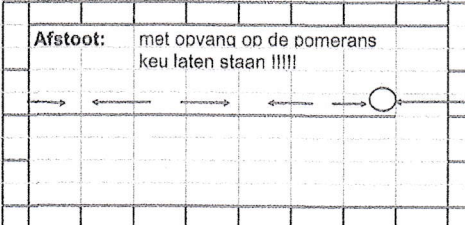
Wisselen 50 punten
Alleen witte ballen stoten
of 6 punten met 1 bal stoten
zonder band te raken

9

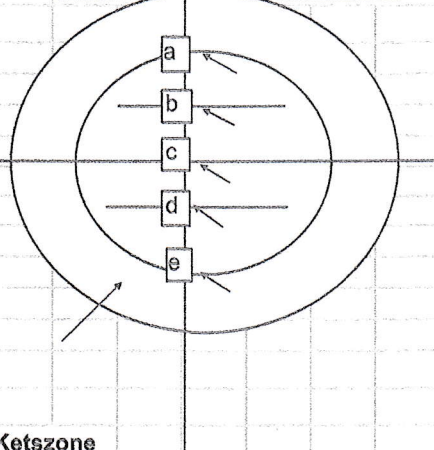


Afstoot: met opvang op de pomerans
keu laten staan !!!!!

10



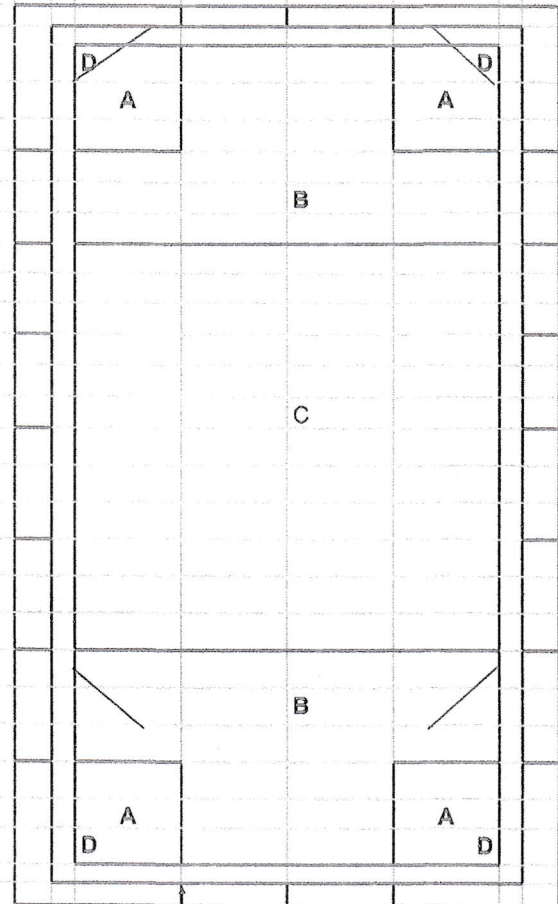
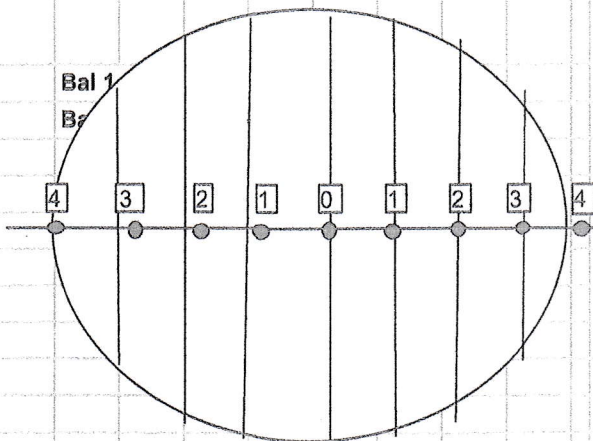
Verticale hoogte effecten Bal 1



Ketszone

- a = Doorstoten
- b = Doorstoten met minder tempo bal 1
- c = Amortiseren
- d = Trekstoten met minder tempo bal 1
- e = Trekstoten

Bal 1 B:



A:	Perfekte Zone
B:	Goede Zone
C:	Slechte Zone
D:	Verboden Zone

Vele spelers denken dat effect nodig is en spelen elke bal met effect.

"Alleen de band neemt effecten aan"

Wees dus zuinig met het geven van effecten

Leer zo veel mogelijk op dikte te spelen

Zeker bij directe ballen, dus zonder band

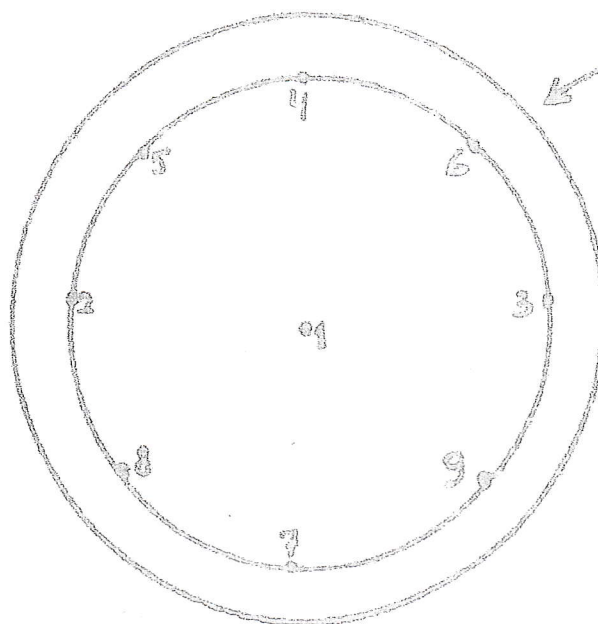
Bal 1 = Speelbal

Raakpunten met de pomerans:

1 In het hart van de bal, geen effect

2 en 3
achtereenvolgens
links en rechts
maximaal effect

4 doorschieten
7 trekken



Buitenste
cirkel:
Ketszone

5 e 6 zijeffect
bij
doorschieten

8 en 9 zijeffect
bij trekken

Bal 2 = rode of andere witte, de bal die het eerst met de speelbal wordt geraakt.

Mikpunten op bal 2
met de speelbal
bijv.

4 = halve baldikte

0 = vol in het hart

2 = kwart vol

