

Andreas Efler

Big Points

**au 3 bandes
in driebanden**



**300 solutions spéciales pour le 3 bandes
300 speciale oplossingen in het driebanden**

Langue/Taal: Français/Nederlands

 **LITHO
VERLAG e.K.**

“Big Points”

© Litho-Verlag e.K., Wolfhagen/Germany 2014
All rights reserved

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form by any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, or by any information storage and retrieval system, without permission in writing from the publisher.

Translation into French: Pierre-Alain Rech

Translation into Dutch: Peter de Haan, Angelique de Haan

Cover design: Robert Leitner

Photos: Heinrich Weingartner, Hans Ringel, Dieter Haase, Horst Wiedemann

Printed: in Germany

ISBN Print: 978-3-941484-67-2
ISBN Ebook: 978-3-941484-68-9

www.billiardbook.com
www.three-cushion.com
www.lithoshop.eu

SOMMAIRE

Avant-propos.....	3
Comment utiliser ce livre.....	5
Légendes des symboles du graphique.....	6
Points natures spéciaux.....	10
Tournés spéciaux.....	46
Petite-grande-grande.....	64
Grande-grande-petite.....	78
Grande-petite-petite.....	101
Renversés.....	107
Accordéons.....	134
Une bande-avant.....	149
Deux bandes-avant.....	193
Trois bandes-avant.....	216
Répétition de bande.....	230
Points de rencontre.....	246
Points au contre.....	258
Massés et piqués.....	272
Petite-petite-grande.....	291
Autres solutions.....	298
Mywebsport - la nouvelle dimension au billard.....	316
Andreas Efler - Biographie.....	322
Graphiques vides.....	324

INHOUDSOPGAVE

Voorwoord.....	4
Handleiding voor gebruik van het boek.....	5
Legende van de grafische symbolen.....	8
Speciale rond spelers.....	10
Dubbel rond.....	46
Kort-lang-lang.....	64
Lang-lang-kort.....	78
Lang-kort-kort.....	101
Renversé, Krakeling-in de kraakspelen.....	107
Harmonica.....	134
Voorband over 1 band.....	149
Voorband over twee banden.....	193
Voorband over drie banden.....	216
Doorschiet stoot met repetitie.....	230
Ontmoetingsstoot.....	246
Vaste bal patronen	258
Kopstoot.....	272
Kort-kort-lang.....	291
Andere oplossingen.....	298
Mywebsport - de nieuwe dimensie in biljart.....	319
Andreas Efler - Biografie.....	323
Lege Afbeeldingen.....	324

AVANT-PROPOS

Ce livre est une compilation de points de 3 bandes particulièrement beaux que j'ai rencontré au fil des ans. Une compilation qui ne sera jamais complète du fait des nombreuses possibilités de réalisation que nous offre notre fantastique sport. Ce n'est qu'un petit extrait de l'ensemble.

Ce n'est pas un livre pour les débutants mais plutôt pour les joueurs de 3 bandes qui ont déjà une technique de base solide et qui sont à l'aise avec les points classiques. Avec ce livre ils enrichiront leurs connaissances sur les possibilités de réaliser raisonnablement des positions difficiles.

En principe on cherche la solution la plus efficace, c'est-à-dire celle qui répond le mieux aux 3 critères que sont „réalisation du point“, „tactique“ et „placement“, même si „faire le point“ a toujours la priorité absolue. Cela n'a pas de sens de jouer une position clairement difficile juste dans le but d'avoir un bon placement ou de fermer le jeu à son adversaire. On n'est jamais sûr à 100% de pouvoir l'assurer.

On utilise les solutions spéciales, appelés „big points“, pour des positions qui ne peuvent pas être jouées de façon standard et qui peuvent être déterminante pour une victoire ou une défaite. Le génialité d'un joueur se manifeste justement ici car c'est le domaine où il peut être créatif, d'une certaine manière. Ce que les grands joueurs réussissent sur la table dans de telles situations s'apparente vraiment à des oeuvres-d'art physiques. Beaucoup de ces solutions exigent une grande précision et de grandes capacités techniques, d'autres sont simplement géniales car elles rendent le jeu plus simple. Le joueur de 3 bandes expérimenté aura peut-être des doutes quant au sens ou à la faisabilité de l'une ou l'autre solution proposée. J'aimerais juste l'encourager à rester curieux et à tout essayer. Je peux lui assurer que son éventail sera ainsi élargi.

Mes remerciements vont à tous les grands joueurs qui trouvent toujours de nouvelles solutions sur des positions difficiles. Ils font ainsi avancer le sport du 3 bandes et effectuent, pour ainsi dire, un travail de pionniers. J'aimerais remercier aussi beaucoup de joueurs des catégories inférieures qui m'ont apporté des idées pour quelques schémas ou qui m'ont posé des questions primordiales concernant l'élaboration des graphiques.

VOORWOORD

Dit boek is een verzameling van bijzonder mooie driebandenoplossingen, die ik in de loop der jaren ben tegengekomen. Een verzameling die je niet compleet kan noemen als je het overvloed aan mogelijkheden in overweging neemt die er binnen onze fantastische sport bestaan. Het blijft slechts een klein deel van het geheel.

Het is geen boek voor beginners, maar eerder bestemd voor driebandenspelers die al een solide techniek hebben geleerd en met de eenvoudige stoot afbeeldingen van het driebanden vertrouwd zijn en meer willen weten over de mogelijkheden om moeilijke posities zinvol op te lossen. In principe gaat het erbij de oplossingsmogelijkheden altijd om de effectiefste variant te kiezen, dat wil zeggen die oplossing te vinden die de drie criteria "krijg het punt", "tactiek" en voorzetting van het spel het beste voldoet. Waarbij het behalen van de punten altijd de meeste prioriteit heeft. Het heeft absoluut geen zin een duidelijk moeilijke oplossing te spelen om een geschikt vervolg te krijgen of een slechte positie voor de tegenstander achter te laten, wat hoe dan ook niet met honderd procent zekerheid kan worden bereikt.

Speciale oplossingen heeft men nodig bij posities die niet met standaard oplossingen zijn op te lossen en vaak over overwinning of nederlaag kunnen beslissen, als zogeheten "Big points". Juist hier toont zich de kwaliteit van een speler. Het is het gebied waar hij in zekere zin creatief kan worden. Wat de topspelers in zulke situaties op de tafel toveren zijn regelrechte fysieke kunstwerken. Veel van deze oplossingen benodigde hoogste precisie en technische vaardigheden, andere zijn wederom zo ontzagwekkend geniaal omdat ze het spel vereenvoudigen. De gevorderde driebanden speler gaat misschien bij de ene of andere oplossing twijfelen over de zin en uitvoerbaarheid, maar ik wil hem daarbij aanmoedigen nieuwsgierig te blijven en alles uit te proberen. Dan kan ik hem verzekeren dat zijn spectrum daardoor nog een beetje uitgebreid kan worden.

Mijn dank is gericht aan alle topspelers die altijd weer nieuwe oplossing benaderingen voor moeilijke posities vinden. De zogeheten "Kraxen", zoals wij in Oostenrijk zeggen en daarmee de driebandensport voortzetten en zogezegd pionierswerk verrichten. Ik wil ook spelers van lagere categorieën bedanken die mij op ideeën hebben gebracht over sommige onderwerpen en vragen hebben gesteld die doorslaggevend waren met betrekking tot ontwikkelingen van afbeeldingen.



UTILISATION DU LIVRE

Pour que l'entraînement avec ce livre soit le plus bénéfique possible, j'aimerais donner encore quelques précisions. Tout d'abord il est important de placer les billes aussi précisément que possible à l'aide des coordonnées. Souvent une bille mal placée de quelques centimètres rend une position décrite infaisable.

Dès que le joueur a compris quel principe appliquer sur une position, il peut commencer à la modifier légèrement afin de chercher les limites de celle-ci. Sur quelques positions on propose de toute façon de modifier l'emplacement de l'une ou l'autre bille.

En dernier lieu le joueur disposera les billes comme sur la position d'origine (mais sans l'aide des coordonnées), pour de cette façon bien sentir les changements nécessaires à appliquer dans l'exécution du point. On sera alors attentif au fait que à chaque essai la position varie légèrement.

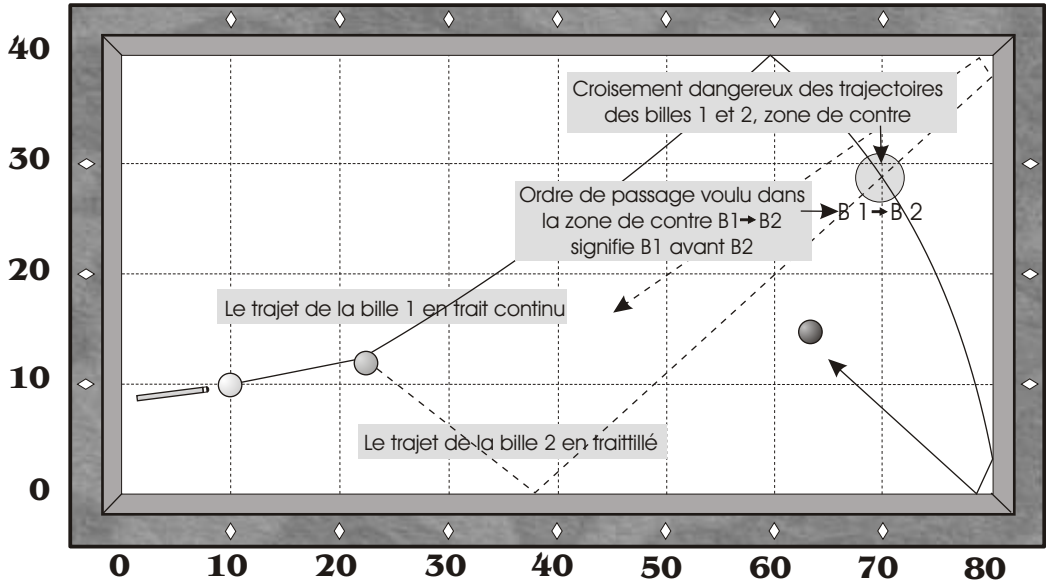
HOE DIT BOEK TE GEBRUIKEN

Hier zijn een paar adviezen voor de leerling zodat hij dit boek op de juiste manier kan gebruiken. Ten eerste is het belangrijk dat de positionering van de ballen met behulp van coördinaten zo precies mogelijk gebeurt. Vaak is een paar centimeter afwijking genoeg om het voorgestelde ontwerp onmogelijk te maken.

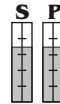
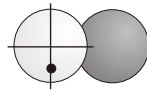
Zodra de speler heeft begrepen welk principe er achter een oplossing staat kan hij beginnen de positie licht te veranderen om uit te zoeken tot en met welk punt een ontwerp op de juiste manier kan worden opgelost. Bij een aantal posities wordt hoe dan ook een variatie van de drie ballen concreet voorgesteld.

In een laatste stap stelt de speler de ballen vergelijkbaar zoals in de oorspronkelijke positie op, zonder de positie met krijt potlood in te tekenen om zich op deze manier een gevoel voor de noodzakelijke veranderingen in de stoottechnische componenten op te stellen. Daarbij zal erop worden gelet dat bij iedere poging de positie licht varieert.

LÉGENDES DES SYMBOLES DU GRAPHIQUE



B 1 ○ (10/10)
B 2 ● (22/12)
B 3 ● (63/14)



Les coordonnées pour placer exactement les billes avec en premier les valeurs de la grande bande. B1 est la bille du joueur, B2 la première bille touchée et B3 la dernière.



45, 78, 112

Indications des pages où trouver d'autres positions qui utilisent le même principe.



62, 112, 232

Indications des pages où trouver des positions semblables qui peuvent être résolu d'une autre manière.

COMPLÉMENT AU SYSTÈME DE COORDONNÉES:

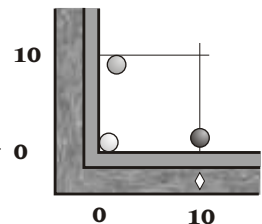
Sur l'exemple de droite les trois billes ont les coordonnées suivantes:

La bille blanche (01/01), car la coordonnée 00 est impossible vu que l'on calcule toujours depuis le centre de la bille.

La bille jaune (02/09). Une coordonnée 02 est donnée lorsqu'une bille est éloignée d'une bande d'une demi largeur de bille (aussi pour 38 sur la petite bande et 78 sur la grande).

La bille rouge (10/1,5). Dans quelques rares cas on peut avoir les coordonnées 1,5 et 38,5 (petite bande) demême que 1,5 et 78,5 (grande bande). La bille concernée doit alors être placée un à deux centimètres de la bande.

Dans quelques cas la distance jusqu'à la bande est mesurée en largeur de bille. Cela signifie (1B/10) que la bille doit être placée à une distance d'une largeur de bille de la petite bande.





Indication pour savoir sur quelles tables la solution est jouable.



= La solution est jouable sur toutes les tables.



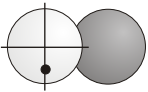
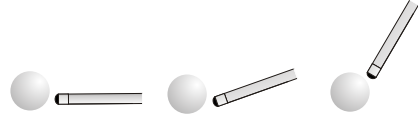
= La solution n'est presque exclusivement jouable que sur tapis neuf.



= La solution n'est pas jouable (ou est extrêmement difficile) sur tapis neuf.

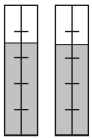


Indication pour savoir quelle inclinaison donner à la queue



Indication sur l'attaque de la bille 1 (le petit point noir indique la hauteur et l'effet), de même que la quantité à jouer (bille grise).

S **P**



S = Speed (Vitesse). Indication de la force du coup. Plus la barre est pleine plus le coup doit être fort.

P = Pénétration. Indication pour savoir quel allongement appliquer. La pénétration est bien sûr dépendante de la vitesse d'exécution. Plus le coup est fort plus l'allongement est grand. C'est pourquoi il faut toujours considérer ces deux symboles en relation. On jouera un coup standard toutes les fois que la vitesse et la pénétration ont la même hauteur (barre grise). Si la pénétration est plus basse que la vitesse le coup sera plutôt court et attaqué. A l'inverse le coup sera allongé et calme.

⑤ ⑥

La classification en degré de difficulté des points doit aider à juger sa performance et empêcher d'éventuelles frustrations. La difficulté peut être de différente nature, par exemple une faible tolérance sur le point d'attaque, une grande distance entre la 1 et la 2, un évitement de contre délicat ou une exécution exigeante. On donne pour chaque position une difficulté générale et en plus la difficulté technique du coup.

⑥

Degré de difficulté général de la solution: De: ① (très facile), à: ⑩ (très difficile).

Ce chiffre indique la difficulté totale de la solution. Les solutions avec un degré de difficulté 8,9 et même 10 sont, même pour les grands joueurs, un énorme défi et n'offre qu'un faible taux de réussite.

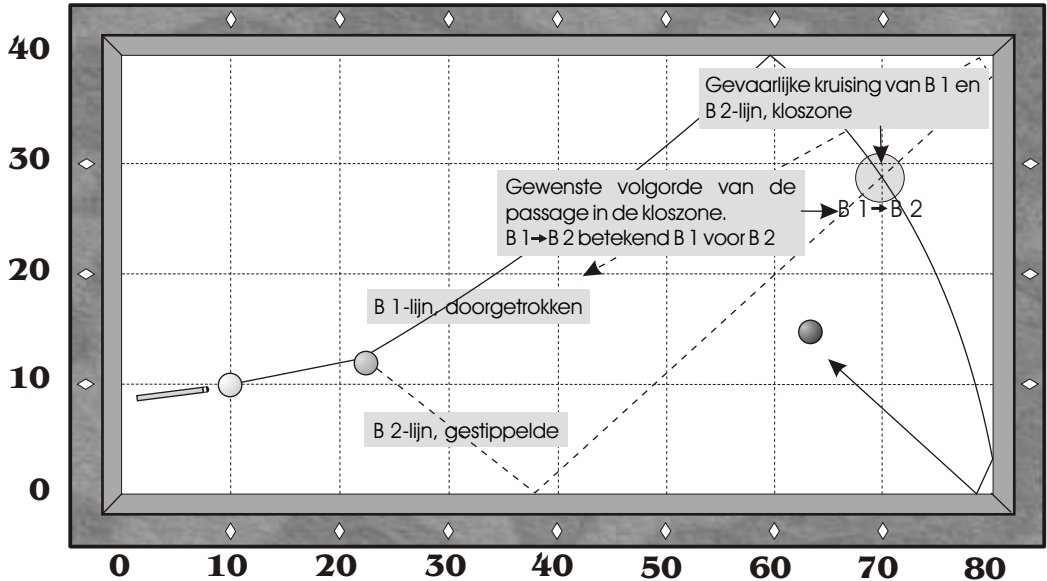
⑤

Degré de difficulté technique: De: ① (très facile), à: ⑩ (très difficile).

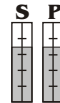
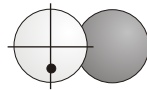
Le chiffre se réfère ici seulement à la difficulté technique. Plus la valeur est grande plus on devra travailler avec de fortes réactions. Les développés, les rétros et coulés extrêmes combinés avec un coup très fort ou avec des courbes exigent une technique parfaite. Les joueurs avec peu d'expérience dans le jeu du trois bandes ne sont souvent pas en mesure de donner les bonnes réactions aux billes et sont la plupart du temps débordés par les solutions avec un degré 7 et plus. Je conseille à ces joueurs d'augmenter lentement et continuellement la difficulté afin d'améliorer leur technique.



LEGENDE VAN DE GRAFISCHE SYMBOLEN



B 1 ○ (10/10)
B 2 ● (22/12)
B 3 ● (63/14)



Coördinaten om de ballen exact in te tekenen, waarbij de waarde van de lange band voorop staan. B1 is de speelbal, B2 de eerste aan te spelen bal en B3 de laatst getroffen bal.



45, 78, 112

Indicatie op welke bladzijden de posities terug te vinden zijn, waar de oplossing op



62, 112, 232

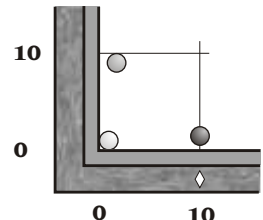
Indicatie op welke bladzijde soortgelijke posities terug te vinden zijn, die op een andere

Toevoeging aan het coördinaten systeem:

In het voorbeeld rechts hebben de drie ballen de volgende coördinaten: Witte bal (01/01), omdat de coördinaat 00 onmogelijk is, omdat er altijd van het centrum van de bal wordt uitgegaan.

Gele bal (02/09). Een coördinaat 02 wordt dan gegeven wanneer de bal een halve balbreedte van de band verwijderd ligt (ook bij 38 de korte band en 78 de lange band).

Rode bal (10/1,5). In een aantal zeldzame gevallen kunnen de coördinaten 1,5 en 38,5 (korte band), zoals 1,5 en 78,5 (lange band) voorkomen. Dan zal de overeenkomstige bal 1 tot 2 cm van de band verwijderd worden opgesteld. In een aantal gevallen wordt de afstand tot de band in balbreedte gemeten. Dat betekent (1 B/10), dat de bal een balbreedte van de korte band verwijderd moet worden opgesteld.





Aanwijzing op welke tafels de oplossing



= De oplossingen gaat op alle tafel



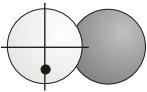
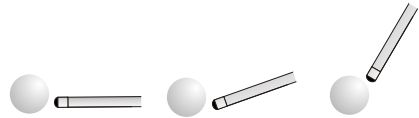
= De oplossing gaat bijna uitsluitend alleen op nieuwe lakens.



= De oplossing gaat niet (of is extreem moeilijk) op nieuwe lakens.

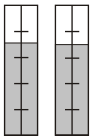


Aanwijzing, of en hoeveel passie de queue bij het doordringen in de speelbal u wilt hebben.



Aanwijzing bij het aanspeelpunt van de speelbal, met betrekking tot hoogte en effect (kleine zwarte punt), evenals het treffen van B 2 (grijze bal).

S **P**



S = Speed. Aanwijzing tot stootsterkte. Hoe hoger de balk, des te sterker de stoot.

P = Penetratie. Aanwijzing voor waar men de speelbal met de queue raakt. De penetratie is begrijpelijk ook afhankelijk van tempo. Hoe sterker de stoot is, des te verder dringt de queue bij de speelbal in. Dat is waarom deze twee grafieksymbolen alleen in samenhang kunnen worden beschouwd. Altijd wanneer tempo en penetratie even sterk zijn, wordt een standaardstoot gespeeld.

Is de penetratie minder dan het tempo is de stoot eerder kort en aanvallend. Is de penetratie groter dan het tempo, is de stoot navolgend door de bal.

⑤ ⑥

De indeling in moeilijkheidsgraden zal de leerling helpen zijn prestaties te beoordelen en eventuele frustraties te vermijden. De moeilijkheid kan daarbij verschillend van aard zijn, bv. lage tolerantie bij het trefpunt, grote aanspeelafstand, gevoelige klosvermijding of stoottechnisch uitdagend. In elke positie wordt de algemene moeilijkheid aangegeven en bovendien nog de stoottechnische moeilijkheid gemarkeerd.

⑥

Algemene moeilijkheid van de oplossing:

Van: ① (zeer makkelijk) tot: ⑩ (heel moeilijk)

Dit getal beoordeelt de totale moeilijkheid van de oplossing. Zo zijn oplossingen met een moeilijkheidsgraad 8,9 of zelfs 10 ook voor de professionals een enorme uitdaging en brengen een laag succespercentage.

⑤

Moeilijkheidsgraad van de stoottechnische

Van: ① (zeer makkelijk) tot: ⑩ (heel moeilijk)

Dit getal heeft alleen betrekking op de stoottechnische uitvoering. Hoe hoger de waarde, des te meer moet er met sterke effecten worden gewerkt. Drukstoot, extreme terug- of naloper in verbinding met hoge stootsterkte of curveneffecten vragen een perfecte techniek. Juist spelers met weinig driebanden ervaring zijn nog niet in staat bij de speelbal het gevraagde effect toe te passen en zijn bij de oplossingen met de waarde 7 of hoger het meest overweldigd. Deze spelers raad ik aan langzaam en met continuering de moeilijkheid te vergroten en aan hun stoottechnische zwakte te werken.

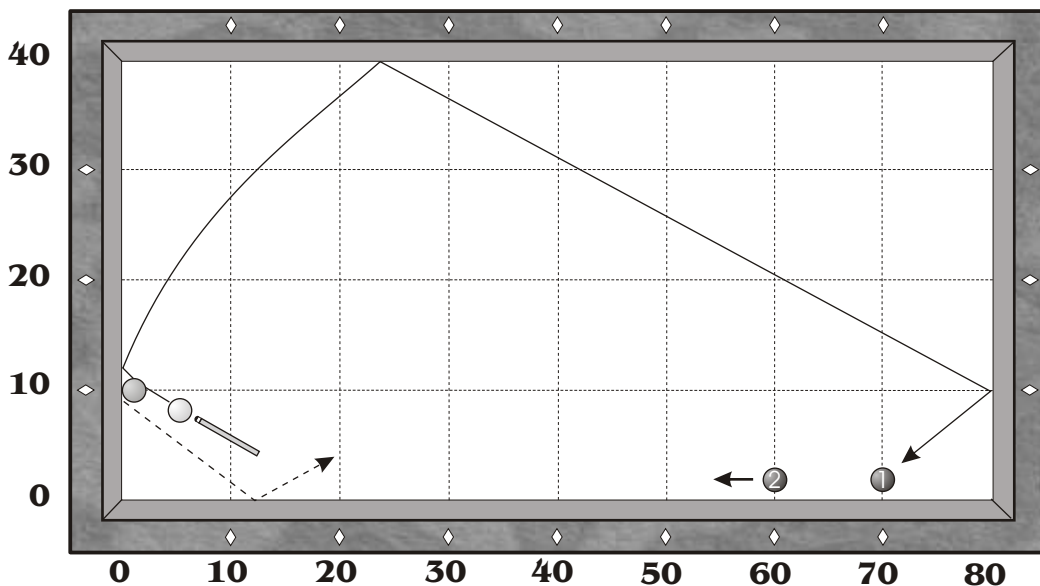
POINTS NATURES SPÉCIAUX
SPECIALE ROND SPELERS



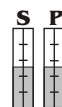
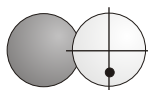
BILLARDMUSEUM WEINGARTNER

Edmond Soussa (Egypt)

Worldchampion 1928 (Reims, F), 1929 (Brüssel, B)



- B 1 ○ (05/08)
- B 2 ● (01/10)
- B 3 ● (70,60/02)



Jouer un rétro dans la bande crée une courbe et rend ainsi possible la trajectoire de la bille 1. Un coup de queue dynamique et tout en souplesse est nécessaire pour réussir le point.

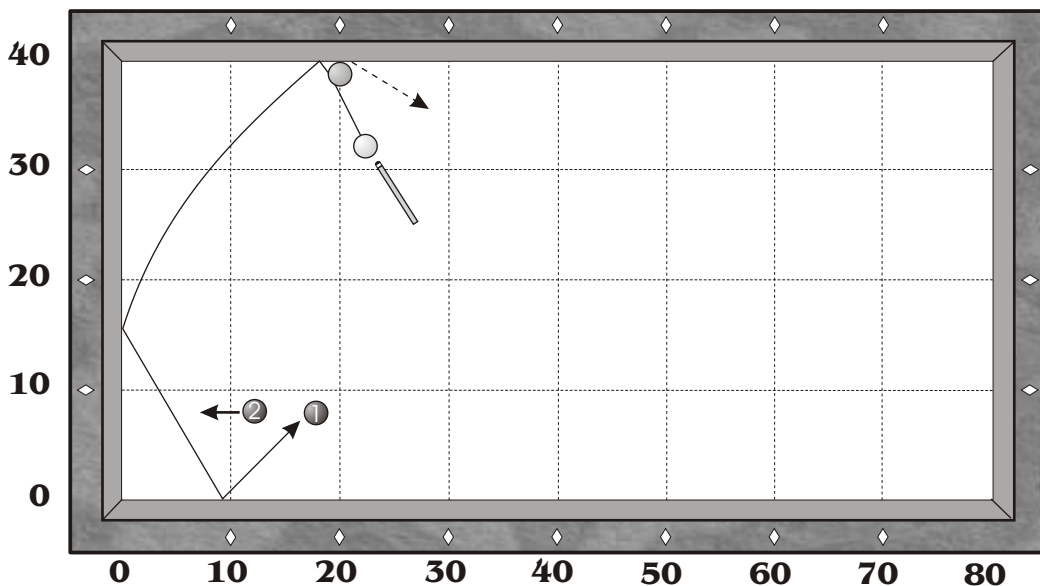
Sur la deuxième position on joue avec plus de vitesse pour accentuer la courbe.

Après avoir entraîné ces 2 positions, déplacez la 3 vers la gauche (cf. flèche) pour chercher les limites de cette position.

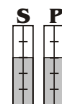
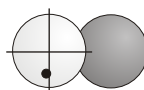
Het terugtrekeffect produceert na de eerste band een boog, die de rondspeellinie mogelijk maakt. Een dynamische stoot met een losse pols en geringe stootsterkte is de beste techniek om een succesvolle carambole te bereiken. Voor de tweede B 3-stelling moet iets sneller worden gestoten om de uitbreiding van de curve te versterken. Nadat de beide B 3 posities zijn opgelost kan B 3 naar links worden verschoven (zie pijl), om uit te vinden hoever dit principe bij extreem dun treffen mogelijk is.



12-15,16-23,47,225,226



- B 1 ○ (22/32)
- B 2 ● (20/39)
- B 3 ● (18,12/08)



Cette variante du rétro dans la bande n'a de sens que lorsque la 2 est collée à la bande. Il y a risque de contre si on joue un tourné cinq bandes.

Sur la deuxième position on peut mettre un peu d'effet contraire afin de donner à la 1 une ligne encore plus "droite".

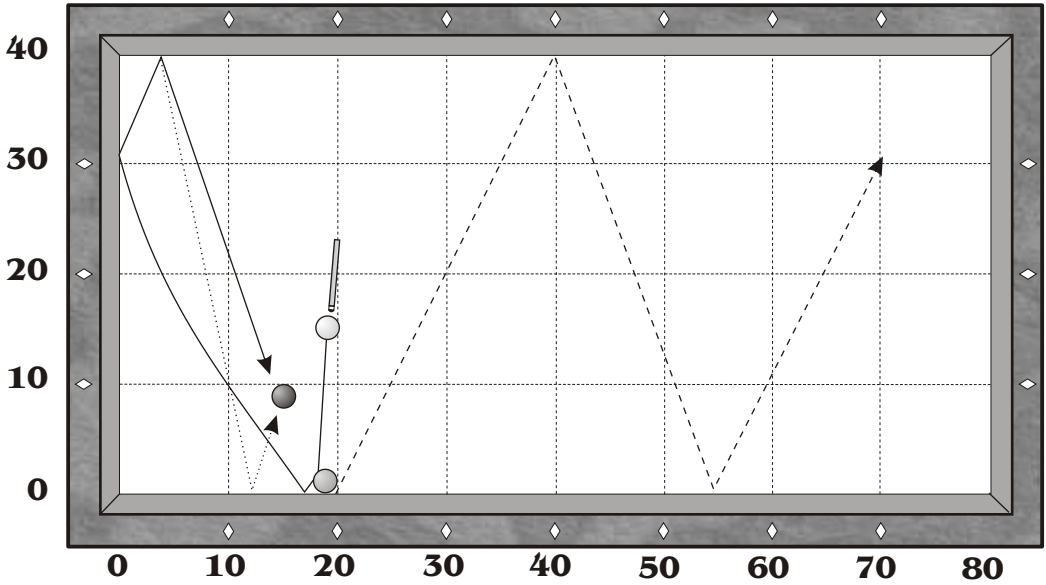
Ici aussi on peut déplacer la 3 dans le sens de la flèche afin de chercher les limites de cette solution.

Deze variant van bandtrekkers wordt vooral zinvol als B 2 dicht op de band staat en daarmee de dubbel rond oplossingen lastig en klos gevaarlijk worden weergegeven. Bij de tweede b 3 positie kan een beetje contra-effect worden gegeven om de B 1 linie nog "rechter" te maken.

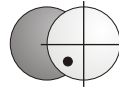
Ook hier kan aansluitend B 3 in de pijlrichting worden verschoven om de grenzen van de oplossing te herkennen.



11,13,14,16-23,47,225,226



- B 1 ○ (19/15)
- B 2 ● (19/01)
- B 3 ● (15/09)



Il ne faut pas faire ici la faute de vouloir absolument tourner sur la jaune. Le contre de la 2 sur la 3 est inévitable.

On joue ici, comme dans les deux positions précédentes, un rétro dans la bande. Pour garder la 1 droite après la troisième bande il faut toucher demi bille avec suffisamment d'effet contraire. La 3 peut éventuellement toucher une quatrième bande (ligne pointillée).

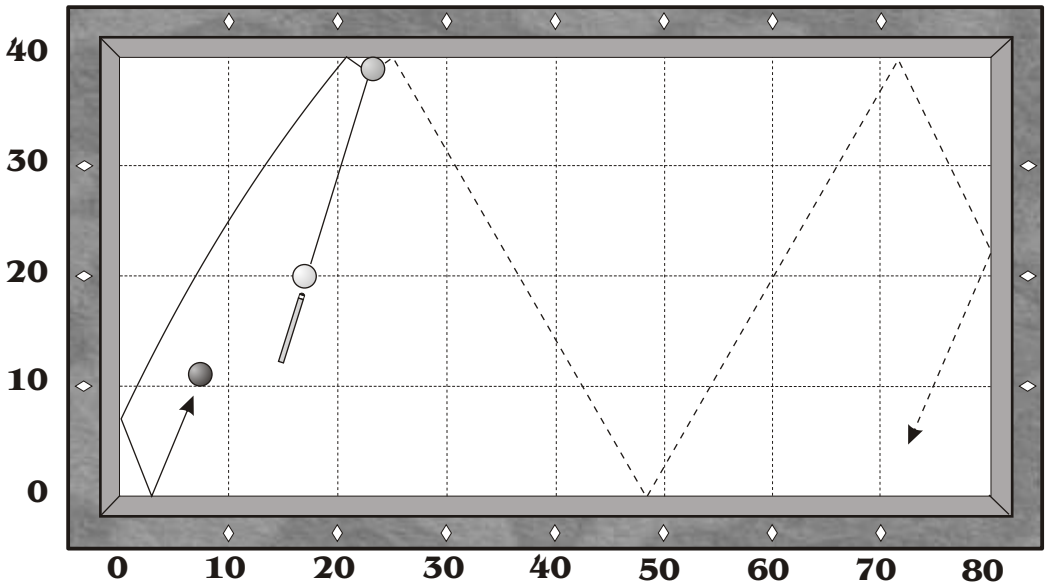
Le coup ne doit pas être trop mollasson, mais plutôt dynamique et rapide.

Hier mag men niet de fout maken de rond van geel (links geraakt) nog steeds te willen handhaven. De klos van B 2 op B 3 is onvermijdelijk. Ook hier laat het probleem zich zoals voorgaande posities met een "bandtrekker" oplossen. Men heeft hier echter veel contra effect nodig en een ½ volle B 2-tref om B 1 aan de derde band recht te houden. Daardoor ontstaat er ook een tweede kans over een vierde band (gestippelde lijn).

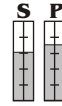
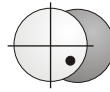
De stoot mag niet te zwak, maar iets dynamisch en snel worden gedaan.



11,12,14,16-23,47,225,226



- B 1 ○ (17/20)
- B 2 ● (23/39)
- B 3 ● (08/11)



Pour ce point de tiers, la 1 doit avoir encore de l'effet contraire sur la troisième bande. Une attaque suffisamment pleine de la 2, comme sur la position précédente, rend cela possible.

Le coup doit être dynamique et rapide afin de créer une légère courbe après la première bande.

Om deze rondspeler mogelijk te maken heeft B 1 aan de derde band een beetje contra effect nodig wat zoals bij de vorige posities door een recht volle B 2-tref kan worden bereikt.

De stoot zal dynamisch en met hoog tempo worden gespeeld om een kleine boog na de eerste band te produceren.



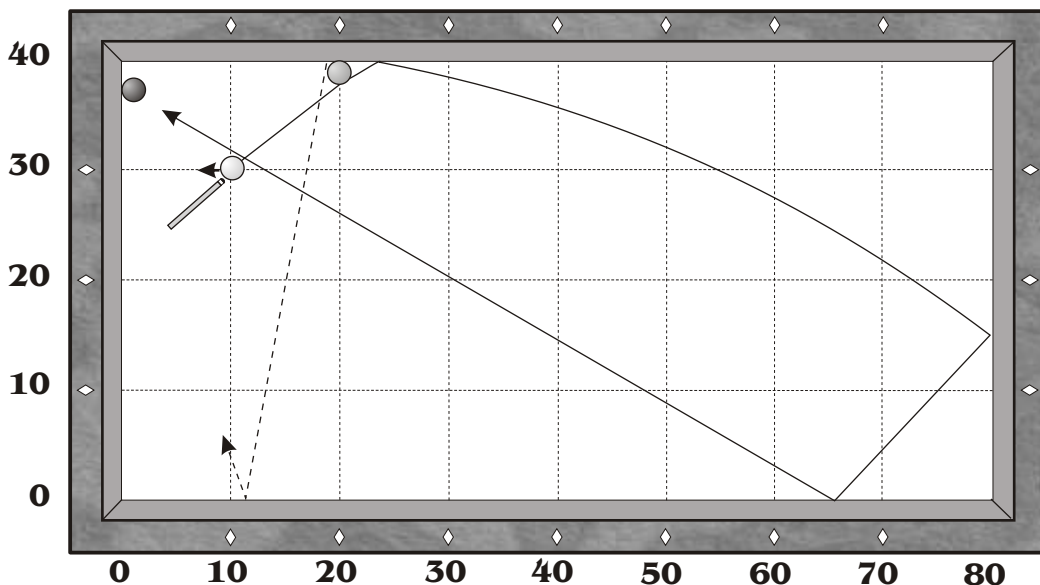
11-13,16-23,47,225,226



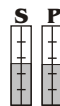
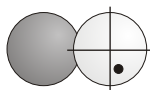
BILLARDMUSEUM WEINGARTNER

Hendrik J. Robijns (Netherlands)

Worldchampion 1930 (Amsterdam, NL), 1932 (Vichy, F), 1933 (Kairo, Eg)



B 1 ○ (10/30)
B 2 ● (20/39)
B 3 ● (01/38)



Sur cette position on utilise aussi le rétro dans la bande. Sur ce genre de positions on a tendance à faire les fautes suivantes:

- On joue trop bas -> la bille prend une trajectoire très courte;
- On joue avec trop d'effet -> elle prend une trajectoire trop longue.

Le bon mélange entre effet rétro et bon effet donnera les meilleurs résultats.

Pour chercher les limites de cette solution on peut déplacer la 1 vers le bas (cf. flèche).

Ook bij deze positie gebruikt men het effect van de "bandtrekkers". Bij zulke posities komen de volgende twee fouten bijzonder vaak voor.

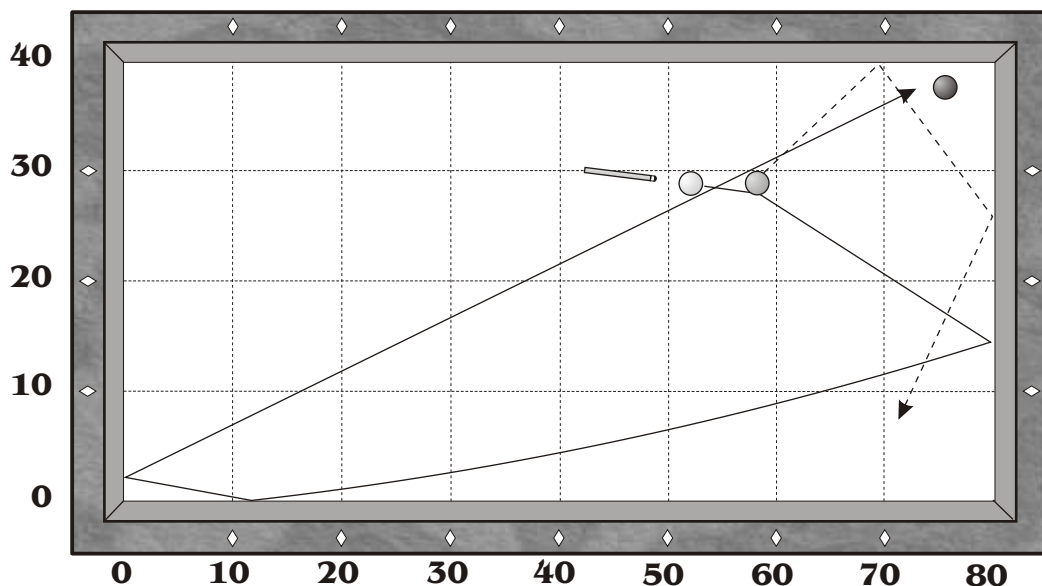
- De speelbal wordt te diep genomen en de B 1-linie daarmee teveel ingekort.
- Er wordt te veel loopeffect gegeven wat de B 1-linie te "lang maakt".

Een evenwichtige mix van terugtrekker en loopeffect bereiken de beste resultaten.

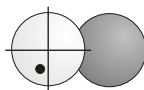
Om de grenzen te verkennen als deze oplossing niet speelbaar is kan de speelbal aansluitend in de pijlrichting worden verschoven.



11-14,17-23,47,225,226



- B 1 ○ (52/29)
- B 2 ● (58/29)
- B 3 ● (76/38)



Une fois de plus jouer rétro dans la bande est ici une bonne alternative à d'autres solutions compliquées.

L'effet contraire doit être adapté en fonction du rendement de la table. Sur un tapis neuf, on joue avec peu d'effet car la T sera de toute façon plus longue. Sur un tapis usé on met plus d'effet car il est absorbé plus rapidement par la poussière et la saleté.

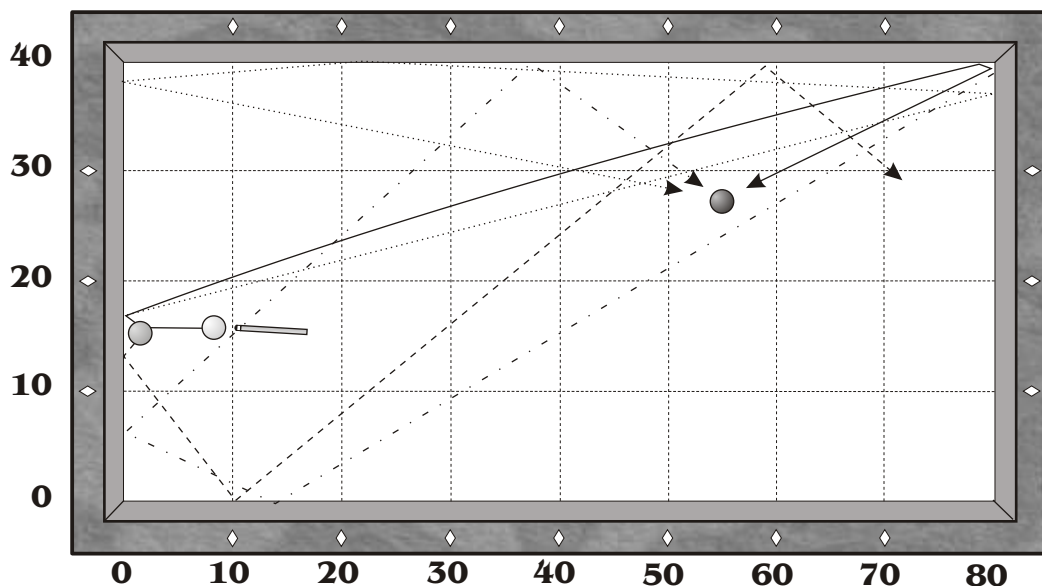
Ook hier is de "bandentrekker" een goed alternatief bij andere meer gecompliceerde oplossingen. Het contra effect moet aan de conditie van de tafel worden aangepast. Op nieuwe lakens wordt met weinig effect gespeeld omdat het effect bij de speelbal langer bewaard blijft. Op oude lakens heeft men meer effect nodig doordat het door stof en vuil sneller wordt geabsorbeerd.



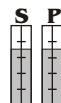
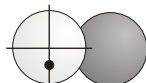
11-14,16,18-23,47,225,226



76



B 1 ○ (08/16)
B 2 ● (1,5/15)
B 3 ● (55/27)



Sur cette position, même en jouant de la main gauche, la 1 n'est pas idéalement placée pour jouer sur la gauche de la 2 "petite-grande-grande".

Il est possible ici de jouer à droite de la 2. Le trajet de la 1 "petite-grande-petite" est jouable si l'on touche la grande bande juste avant le coin, avec beaucoup de vitesse et d'effet rétro. Cette solution offre plusieurs possibilités de réaliser le point:

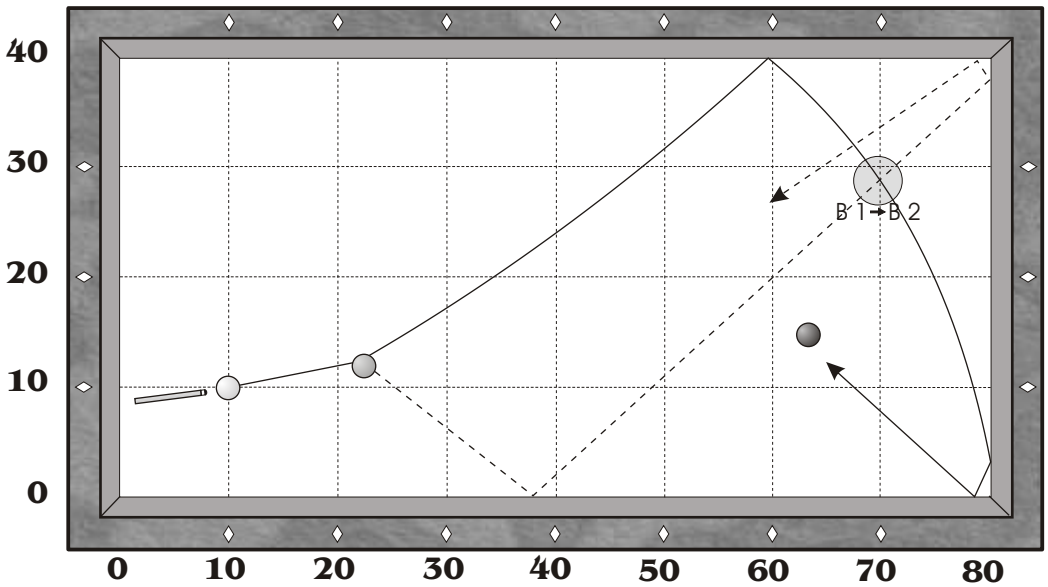
- si l'on rate de peu la 3 sur la gauche, la 1 suivra le parcours en six bandes (petite-grande-petite-grande-petite-grande);
- si la deuxième bande touchée par la 1 est la petite, elle reviendra sur la 3 suivant le tracé pointillé.

Het dilemma bij dit patroon is de positie van B 1. Zelfs met de linker hand bereikt men de speelbal niet voldoende comfortabel om B 2 links aan te spelen over "kort-lang-lang" B 3 te treffen.

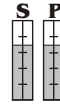
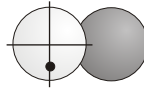
B 2 rechts aanspelen is wel mogelijk. De hier ingetekende oplossing "kort-lang-kort" is speelbaar wanneer de lange band kort voor de hoek wordt getroffen en B 1 met veel tempo en terugtrekker wordt uitgevoerd. Hierdoor ontstaan verdere mogelijkheden. Als B 3 net buiten wordt gemist draait B 1 een ereronde en komt over zes banden (streep-puntlinie). Treft de speelbal de korte band als tweede vindt hij over "lang-kort" (gestippelde linie) ook B 3 weer terug.



11-14,16,17,19-23,47,225,226



- B 1 ○ (10/10)
- B 2 ● (22/12)
- B 3 ● (63/14)



Sur cette position, la 1 doit faire une courbe après la première bande. Vu que le parcours de la 1, pour aller de la 2 jusqu'à la bande est long, il faut jouer un coup dynamique avec beaucoup d'effet rétro afin que la 1 puisse encore effectuer une courbe après avoir touché la première bande.

Jouer la 2 fine empêche le contre de celle-ci sur la 3.

Ook hier hebben we na de eerste band een boog nodig. De weg van B 2 naar de eerste band is ver zodat de stoot dynamisch en met veel terugtrekwerking moet worden gespeeld om dit effect te behouden.

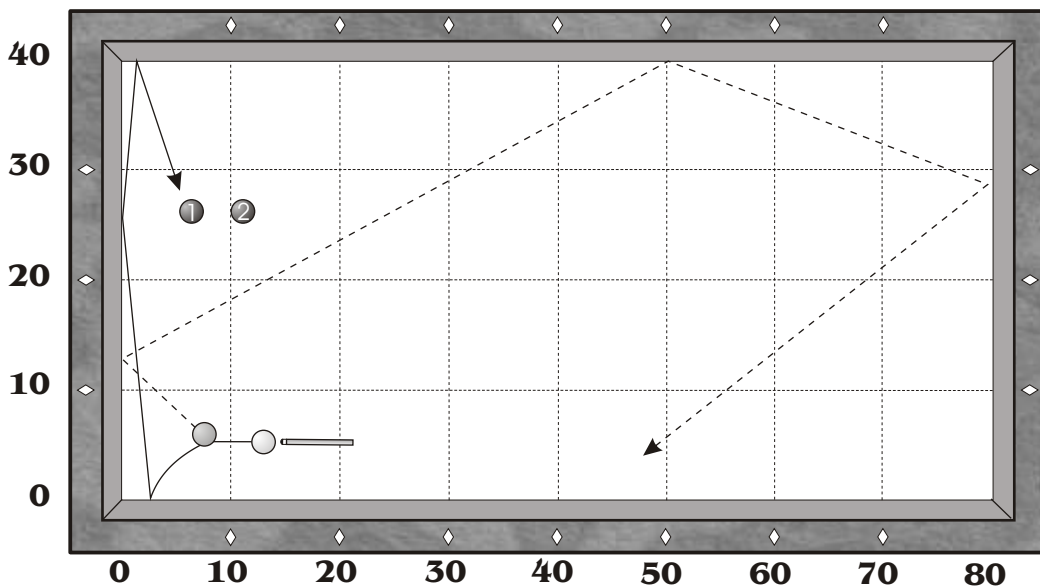
Een dunne B 2 tref verhindert een mogelijke klos van B 2 op B 3.



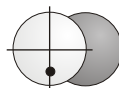
11-14,16-18,20-23,47,225,226



52



- B 1 ○ (13/05)
- B 2 ● (08/06)
- B 3 ● (07,11/26)



Cette solution astucieuse est plus facile qu'en ne le pense.

Un rétro calme et contrôlé, sans effet, permet à la 1 de longer la petite bande, même si c'est la courbe de la 1 qui, après avoir touché la 2, joue un rôle déterminant. Après quelques essais on commencera déjà à bien "sentir" ce coup.

Si la 3 est la rouge, on a en plus tous les avantages tactiques: une position de défense si on rate le point, et un bon placement en cas de réussite.

Sur la deuxième position, on met un minimum de bon effet.

Deze uiterst intelligente oplossing is veel beter dan alle andere varianten en is veel eenvoudiger dan het in eerste instantie lijkt.

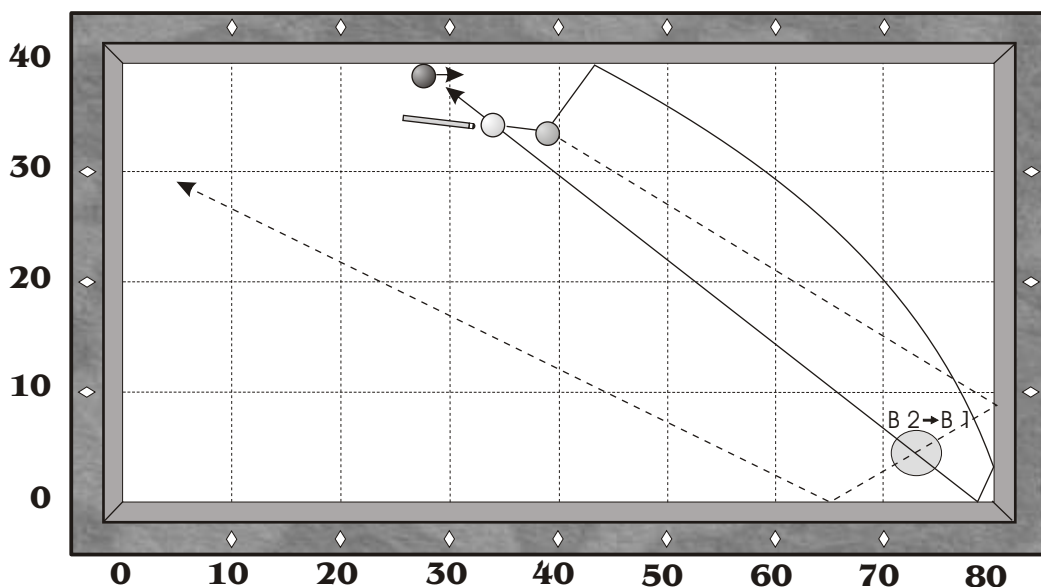
Een gecontroleerde rustige terugtrekker zonder effect brengt B 1 vlak in de tweede band waarbij de juiste vorm van de curve na de B 2 tref de beslissende rol speelt. Al na weinig trainingseenheden ontwikkelt zich een solide "gevoel" voor deze stootafbeelding.

Bij een rode B3 heeft men behalve alle tactische voordelen: verdediging bij mislukking en een goed speelbare voortzetting in geval van succes.

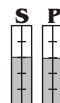
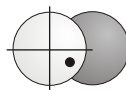
Voor de tweede B 3-positie wordt heel weinig loopeffect gegeven.



11-14,16-19,21-23,47,225,226



- B 1 ○ (33/34)
- B 2 ● (39/33)
- B 3 ● (28/39)



Comme la position de la rouge n'offre aucune solution sensée, le tourné sur la jaune reste une alternative.

Le défi est ici de raccourcir le trajet de la 1 en même temps que d'éviter le contre dans le coin.

La bonne combinaison entre l'effet rétro et la quantité de bille est déterminante. Comme représenté sur le graphique, la 2 devrait toucher la petite bande aux environs du premier diamant.

Afin d'obtenir la réaction désirée le coup doit être rapide et dynamique.

On peut ensuite déplacer la 3 dans le sens de la flèche afin de déterminer jusqu'où on peut raccourcir la trajectoire de la 1.

Doordat de positie van rood geen zinvolle oplossingen toelaat blijft als enige alternatief alleen de hier voorgestelde rondspeler van geel.

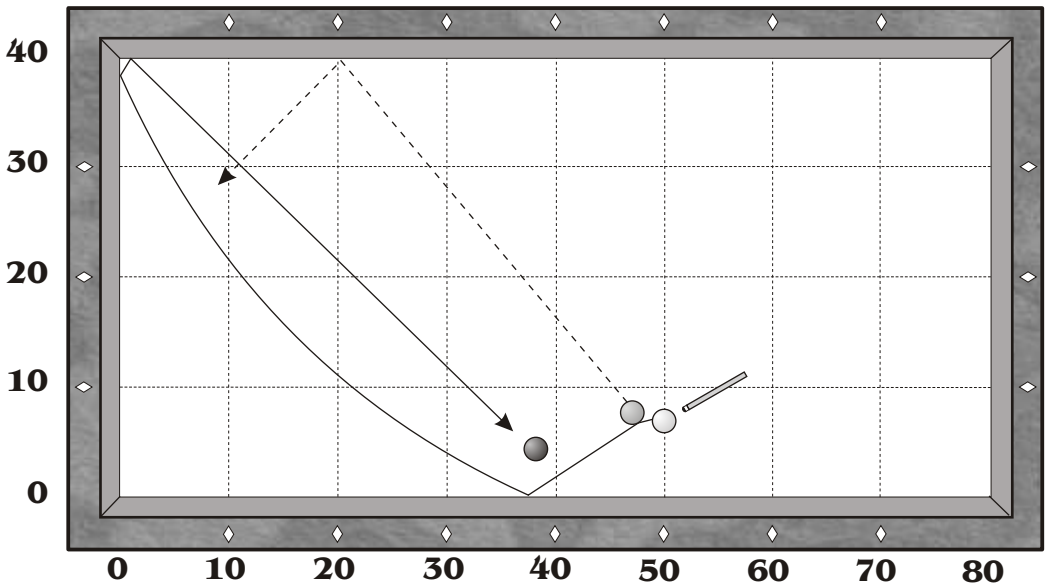
De uitdaging bestaat uit de B1- lijne voldoende "in te korten" en daarbij nietermin zeker uit het klosgevaar te komen.

De juiste mix van terugtrekker (zorgt ervoor dat de nodige boog) en B2-tref beslist over slagen en mislukken. Zoals in de afbeelding uitgebeeld zal B 2 de korte band ongeveer bij de eerste diamant raken.

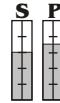
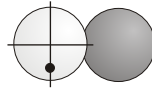
De stoot zal snel en dynamisch worden uitgevoerd om het gewenste effect te behalen.

Aansluitend kan B 3 in de pijlrichting verschoven worden om uit te zoeken hoever de B 1- lijne kan worden ingekort.





- B 1 ○ (50/07)
- B 2 ● (47/08)
- B 3 ● (38/04)



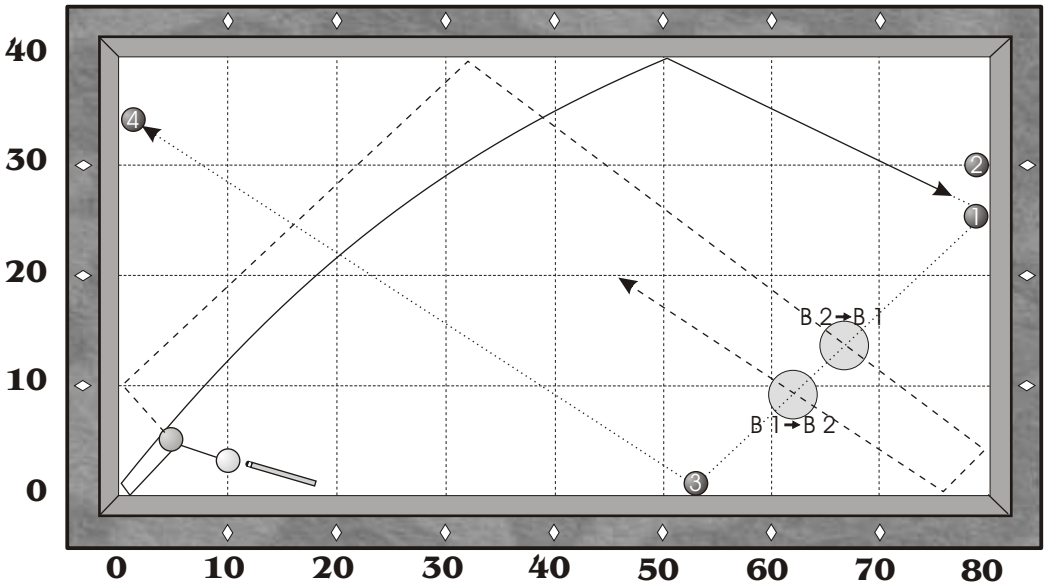
Voyons ici une autre solution intéressante d'un rétro dans la bande, où la 2 doit être touchée extrêmement fine. La courbe après la première bande doit être aussi grande que possible, même si c'est la force du coup qui est ici déterminante. Trop faible et la courbe est trop petite, et trop fort et la courbe intervient trop tard. Pour obtenir une courbe prononcée il faut un mouvement dynamique avec une bonne pénétration.

Hier zien we een meer aantrekkelijke en effectieve oplossing van de "bandentrekkers" wanneer er een extreem dunne B 2-tref nodig is. De boog na de eerste band moet zo groot mogelijk worden waarbij de juiste stootsterkte heel beslissend is. Als de stoot te zwak is wordt de boog te klein, is te stoot te sterk dan zet de boogwerking te laat in.

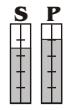
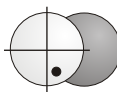
De stoottechnische voorwaarde voor een perfect gevormde boog is een dynamische beweging met lang indringen in de speelbal.



11-14,16-21,23,47,225,226




- B 1** ○ (10/03)
- B 2** ● (04/05)
- B 3** ● (79/25,30)
(53/01)(01/34)

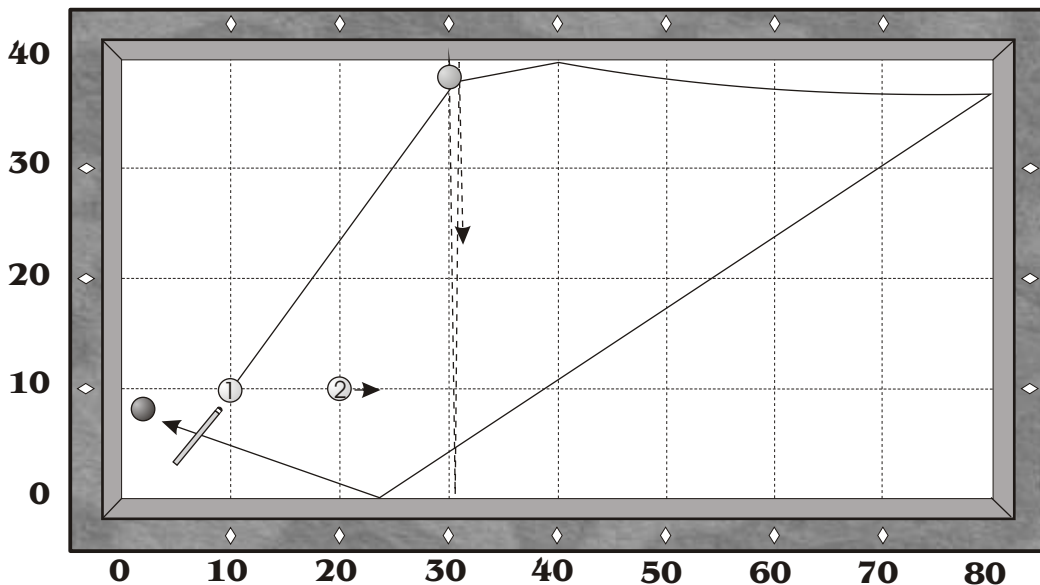


Une fois de plus c'est la réaction du rétro dans la bande, se développant après la deuxième bande qui rend cette position réalisable.
 Un coup dynamique avec beaucoup de pénétration permet d'obtenir la courbe nécessaire et d'allonger la trajectoire de la 1. Pour la position 2 on met un peu moins d'effet.
 Les positions 3 et 4 sont des variantes qui se trouvent dans le prolongement du trajet de la 1.

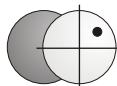
Ook hier is het "bandentrek effect" (in de tweede band) de beslissende factor die het ontwerp nog steeds mogelijk maakt. Een dynamische stoot met veel penetratie vormt de noodzakelijke boog na de tweede band en verlengt in overeenstemming met de B 1-linie.
 Voor de tweede B 3-positie kan het rechtseffect nog iets worden gereduceerd.
 De B 3-positie drie en vier zijn varianten die door de voortzetting van de B 1-looplijn ontstaan.

 11-14,16-22,47,225,226

 30



- B 1 ○ (10,20/10)
- B 2 ● (30/38)
- B 3 ● (02/08)



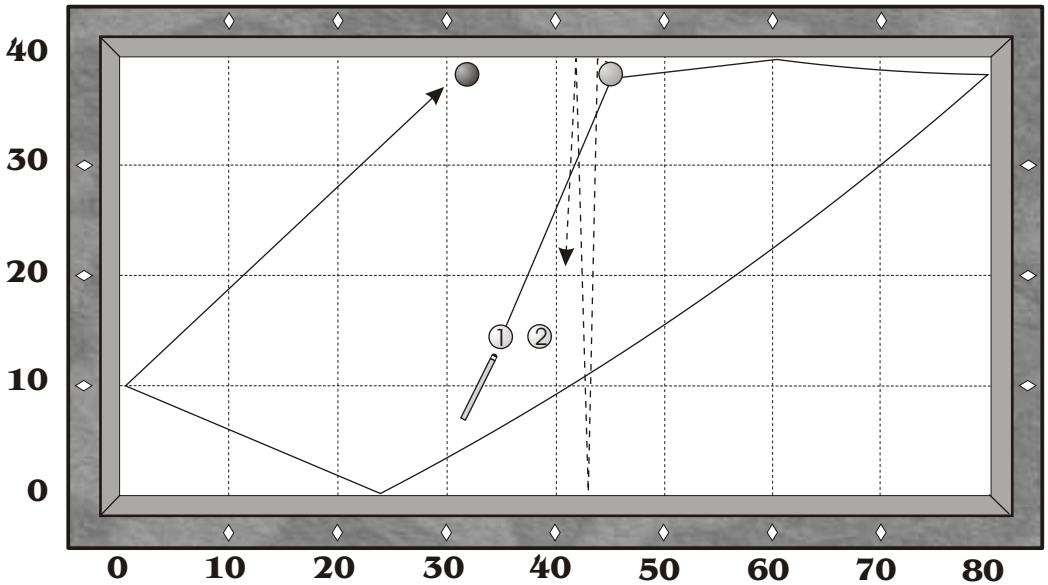
En examinant cette position on se demande comment allonger le parcours de la 1? Une possibilité serait de mettre moins de bon effet, voire même de l'effet contraire pour la position 2. On constatera que la petite bande réagit très sensiblement à une correction d'effet.

C'est pourquoi je propose une autre solution: La proximité de la 2 de la bande, permet de rallonger le parcours de la 1 grâce à une courbe que l'on obtient par un coup dynamique et joué fort. La vitesse d'exécution détermine la taille de la courbe. Sur la deuxième position on joue avec une vitesse plus élevée et un peu plus plein. L'effet reste inchangé.

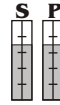
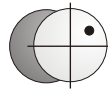
Naar deze positie kijkend duikt de vraag op: "hoe verleng ik de rondspeellinie?" een mogelijkheid is het loopeffect te reduceren of zelfs (bij de tweede positie) contra effect te geven. Hierbij zal men vaststellen dat de korte band uiterst gevoelig op effectverschillen reageert.

Op grond hiervan stel ik een andere strategie voor: Dankzij B 2 die dichtbij de band ligt laat deze rondspeler zich ook licht met een boog naar de eerste band verlengen, ondersteund door een dynamische stoot met hoge stootsterkte. Het tempo bepaalt hierbij de uitbreiding van de boog wat voor de tweede positie betekent dat het tempo verhoogd en B 2 voller wordt getroffen. Het effect blijft onveranderd.





- B 1 ○ (35,38/14)
- B 2 ● (45/38,5)
- B 3 ● (32/38,5)



On peut appliquer ici sans problème le principe précédemment utilisé: rallonger le parcours de la 1 grâce à la courbe. La 2 doit être touchée ici très pleine afin d'éviter le contre sur la 3.

Sur la deuxième position, on joue avec plus de vitesse et on prend encore plus de bille.

Sur un tapis neuf, qui glisse, on met un peu plus d'effet et on joue donc un peu plus bas.

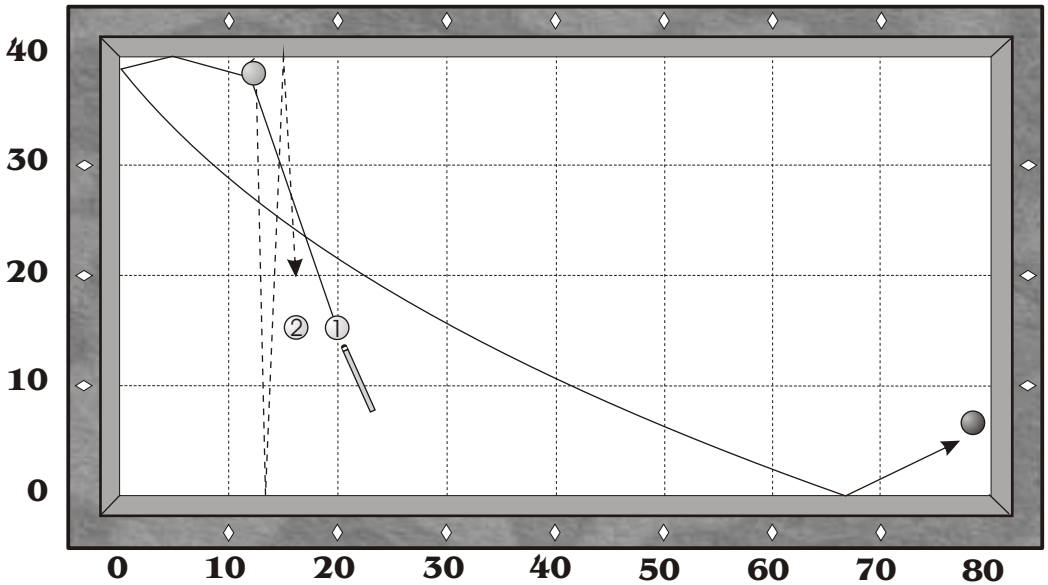
Bij deze positie laat zich de eerder vermelde strategie een rondspeler te verlengen heerlijk toepassen. Bovendien moet B 2 hier zeer vol worden getroffen waardoor hij niet gevaarlijk in de richting van B 3 komt.

Voor de tweede B 1 positie wordt het tempo verhoogd en B 2 vol getroffen.

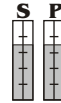
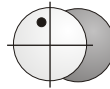
Op een nieuwer nog iets rustig laken gaat men een beetje meer in rechtseffect en daarmee noodzakelijkerwijs ook dieper.



24,26,38,49-51,145



- B 1 ○ (20,16/15)
- B 2 ● (12/38,5)
- B 3 ● (78/07)



L'application du principe précédemment expliqué est très grande. Sur cette position on met moins d'effet. Pour obtenir la courbe voulue, il faut trouver le bon dosage entre la force du coup, la quantité et l'effet.

Comme on ne peut pas ici se baser sur le système de calcul des bandes, il ne reste au joueur qu'à trouver le bon feeling pour réaliser la courbe idéale, tout en étant attentif au matériel: sur tapis neuf on obtient la même courbe en jouant avec moins de vitesse.

Sur la position 2, je conseille de jouer sans effet.

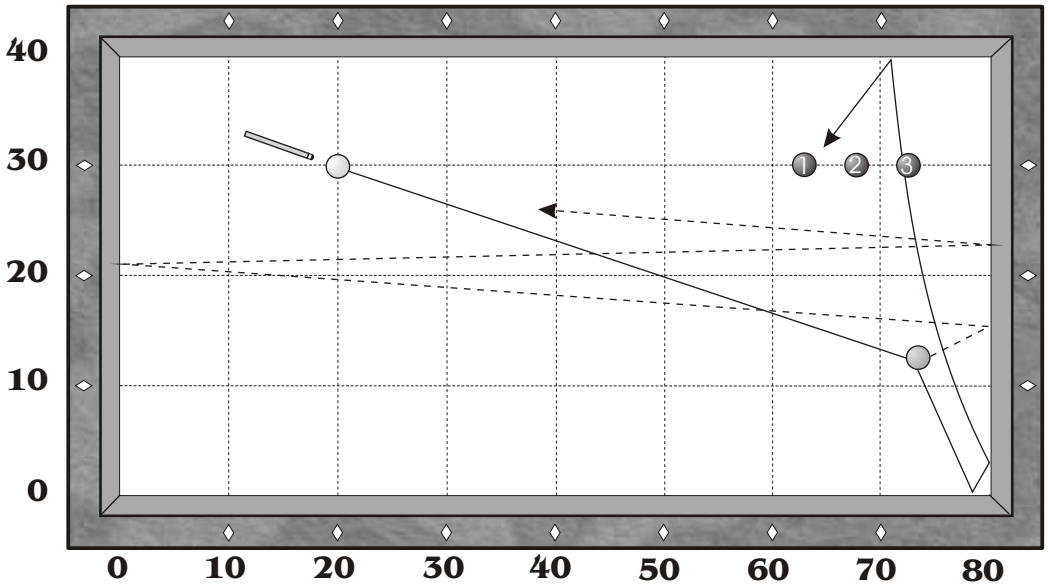
De toepassingen van het eerder genoemde principes is zeer groot. Bij het hier getekende voorbeeld wordt bovendien het effect gereduceerd. Om de gewenste boog te bereiken moet de perfecte mix uit stootsterkte, B 2-tref en effect worden gevonden.

Doordat berekeningssystemen hier mislukken blijft er voor de speler niets anders over dan zich bij de training aan gevoel voor curveneffect te werken waarbij materiaal verschillen duidelijk merkbaar zijn. Op nieuwere lakens bereikt men dezelfde boog met minder tempo.

Bij de tweede B 1-positie beveel ik aan om compleet zonder effect te spelen.



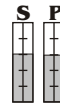
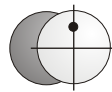
24,25,38,49-51,106



B 1 ○ (20/30)

B 2 ● (73/12)

B 3 ● (63,68,73/30)



Sur ce genre de point la 1 dessine aussi une courbe après la deuxième bande. Ce principe fonctionne très bien lorsque la première bande est touchée près du coin. Ainsi l'effet coulé ne se produira seulement qu'après la deuxième bande sous la forme d'une courbe.

La vitesse est ici la composante déterminante, pour l'obtention de la courbe. Pour les positions 2 et 3 le coup doit être joué avec une vitesse d'exécution plus élevée. Pour la position 3 on peut même mettre un peu d'effet contraire.

Ook bij deze posities wordt een kleine boog na de tweede band in de B 1-linie ingebouwd. Dit principe functioneert vooral dan goed wanneer de eerste band kort voor de hoek wordt getroffen. Vervolgens ontvouwt het naloopeffect zijn werking eerst na de tweede band in de vorm van een curve.

Snelheid is hier de beslissende component omdat die voor de expressie van de boog verantwoordelijk is. De stoot moet met iets verhoogd tempo worden uitgevoerd en het tempo voor de verdere B 3-posities continu worden verhoogd. Bij de derde B 3-positie kan bovendien licht contra effect worden gegeven.



28,29,241