

Voorwoord

Biljarten heeft vele vormen en soorten. De spelvormen die met name in competitieverband worden gespeeld zijn onder andere libre, bandstoten, driebanden en kader. Maar naast deze wedstrijdvormen zijn er nog vele tientallen andere leuke en spannende varianten. Sommige van deze spelletjes duren heel kort en andere veel langer, enkele zijn moeilijk en andere weer lastig maar bovenaan staat dat ze allemaal heel leuk zijn om te doen.

De meeste van deze spelletjes zijn de perfecte invulling voor een verenigings- en/of clubactiviteiten zoals open dag, clubavond, feestavond, jeugddag etc. Maar deze spelletjes zijn ook prima geschikt om ter afwisseling in biljartlessen te gebruiken.

Kortom deze spelvormen dienen het plezier en hoe meer mensen plezier beleven aan het biljarten des te leuker het wordt!

Samen biljarten geeft meer effect!

Veel plezier met de vele varianten!

Bestuur KNBB



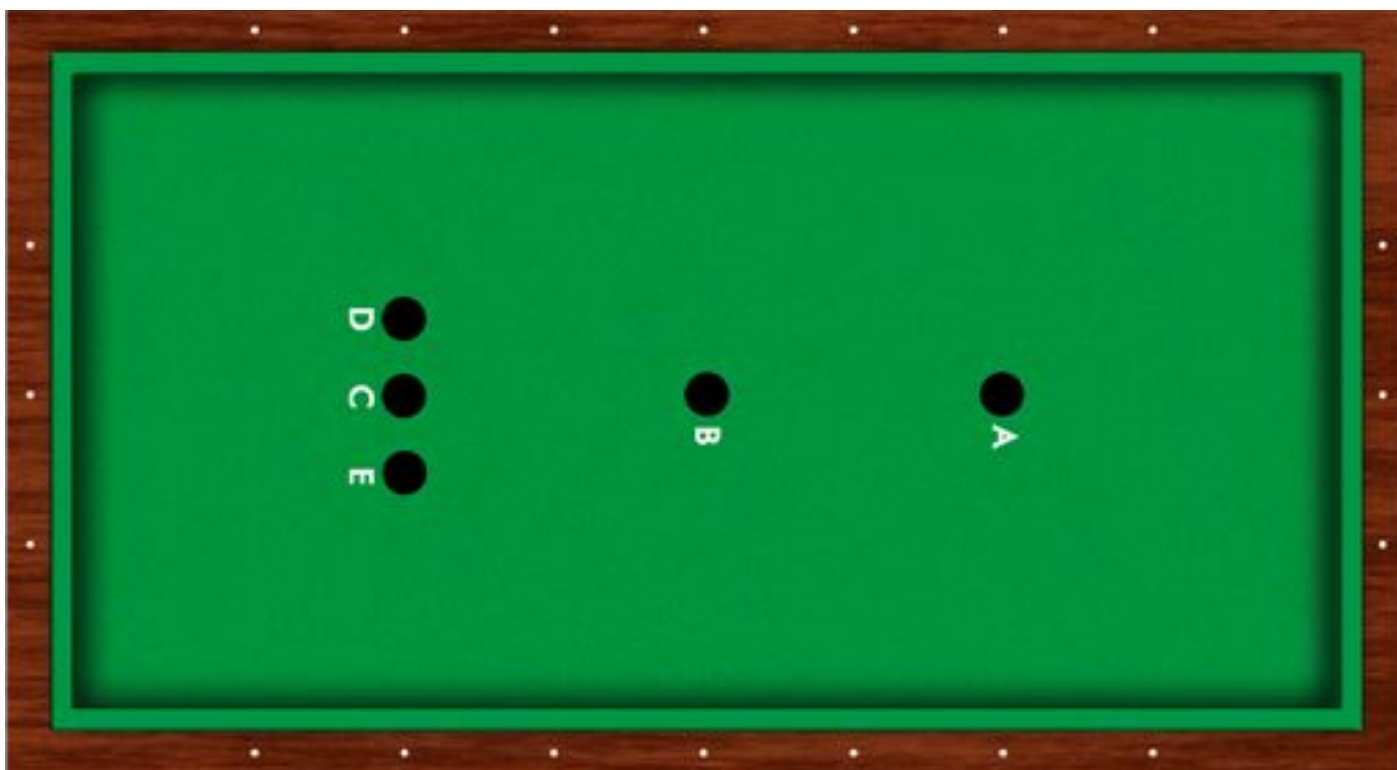
Inhoudspagina

pagina - 3	1. Dobbelpunten
pagina - 4	2. 7 van geel
pagina - 5	3. Vak spel
pagina - 6	4. Poedel is min 1
pagina - 7	5. Telefoonboek.
pagina - 8	6. Pionnen leggen
pagina - 10	7. Kikkeren
pagina - 11	8. Effect-afstand
pagina - 12	9. Spel met 4 ballen (honderden)
pagina - 13	10. Banddobbelen
pagina - 14	11. jeu de biljart
pagina - 15	12. Hoek biljarten
pagina - 16	13. Vakken vullen
pagina - 17	14. Slangenspel
pagina - 18	15. Het drie spelen spel
pagina - 19	16. Dobbelschrafpunten
pagina - 20	17. Zigzag
pagina - 21	18. Knikkerplank spel
pagina - 22	19. Band tot band
pagina - 23	20. 4 punten spel
pagina - 24	21. Kaart-Biljart
pagina - 25	22. Kastje stoten
pagina - 26	23. A4 blad
pagina - 28	24. Het 5 ballen spel.
pagina - 31	25. Dubbeltjes-Biljart
pagina - 32	26. Midden-Vierkant
pagina - 33	27. Tunnelstoot
pagina - 35	28. Verboden zone
pagina - 36	29. Trosje
pagina - 37	30. 5 van de gemakkelijkste
pagina - 38	31. Bord-Biljarten
pagina - 39	32. Meer spelletjes
pagina - 41	33. Verzamelpunt-spel
pagina - 43	34. Op maat-spel
pagina - 44	35. Barricade spel
pagina - 45	36. 2 keer 3 ballen
pagina - 46	37. Het 23-punten spel
pagina - 48	38. Sponsor-Spel



Illustratie tafel met acquitpunten

- A is bovenacquit
- B is middenacquit
- C beneden middenacquit
- D linker beneden
- E het rechter beneden



1. Dobbelpunten

Gespeeld wordt volgens de regels van het libre-spel. Op het middenacquit wordt een duikelaar of kurk geplaatst met daarop een dobbelsteen. Bij omwerpen van de dobbelsteen met een bal na of tijdens het maken van de carambole tellen de aangegeven punten.

Indien de carambole niet gemaakt wordt en de dobbelsteen wordt omgeworpen dan moeten de punten worden afgetrokken. Na het maken van de carambole mag verder gespeeld worden. Alleen de punten van de dobbelsteen tellen voor de score.

De duikelaar blijft liggen op de plaats waar deze beland. Mocht de duikelaar op minder dan een baldikte vanaf de band liggen dan dient deze weer op het middenacquit te worden geplaatst.

Indien men geen duikelaar voor handen heeft, kan men een luciferdoosje (of iets dergelijks) gebruiken.



2. 7 van geel

- rood is de stootbal
- men krijgt elke keer 1 beurt (gemaakt of gemist)
- de 7e carambole moet een driebander van geel zijn
- bij remise in dezelfde beurt, wordt eerst de afstoot gemaakt, maar dan moet iedere volgende een driebander zijn.
- Raakt 1 van de ballen buiten het biljart, dan wordt deze op de stip gelegd.



3. Vak spel

Plaats de rode bal op het linker benedenacquit en een witte of gele bal op het rechter benedenacquit. Plaats de gemerkte bal (speelbal) op het bovenacquit.

Het is nu de bedoeling om met de speelbal de beide andere ballen in zo weinig stoten in een vooraf bepaald vak te spelen. Het vak kan afhankelijk van de speelsterkte van de speler bv. Het kadervak of de verboden zone (driehoek) zijn. Als u een bal niet raakt moet er een stoot als strafpunt bijgeteld worden.

Competitie-elementen

Probeer zo weinig mogelijk stoten te gebruiken.

Oefenstoot

- houding en keuvoering
- plaatsen van zowel de speelbal als de aangespeelde bal (bal 2)
- bepalen van de richting en snelheid van de aangespeelde bal (bal 2)



4. Poedel is min 1

Dit spel wordt meestal met 2 personen gespeeld. Het kan met meer, maar dan kan het (te) lang duren.

Men spreekt van te voren het aantal te maken caramboles af per persoon. Dit hangt af van het te maken aantal in de competitie.

Iedere carambole die gemaakt wordt telt automatisch als een punt. Mist men een carambole gaat er een punt vanaf.

Zo kan het voorkomen dat iemand met minpunten aanvangt omdat deze de afstoot gemist heeft gemist en sommige volgende beurten wellicht ook.

Degene die als eerst zijn aantal heeft gemaakt is de winnaar van de partij.

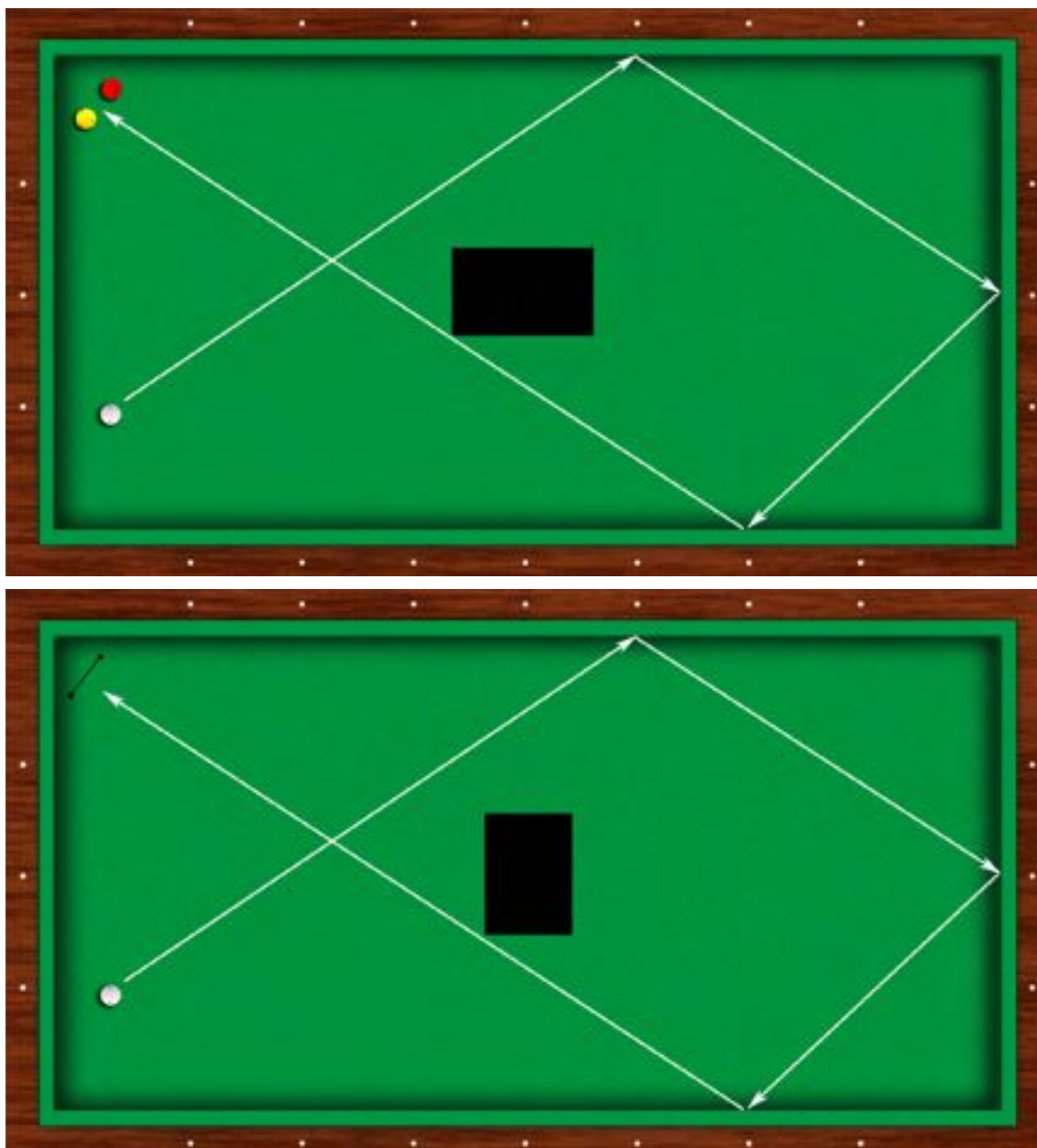


5. Telefoonboek.

Door het leggen van een telefoonboek of ander zwaar boek kan de jeugd proberen om het telefoonboek te stoten. Waarmee zij vanzelf leert om met effect te gaan spelen. Uiteraard mag het telefoonboek niet geraakt worden.

Leg het telefoonboek in verschillende posities (zie tekeningen).

Het speleffect kan verhoogd worden door een object te plaatsen dat om kan vallen (bv. een viltje klemmen tussen 2 krijtjes).



6. Pionnen leggen

Doel van het spel is om de jeugd spelenderwijs te leren om de ballen te plaatsen.

Benodigdheden: 1 biljart, keu, setje ballen en pionnen

Start: Plaats 2 ballen op het biljart en 2 pionnen zoals op tekening

1. Het doel is om bal 2 tussen de pionnen door te krijgen.

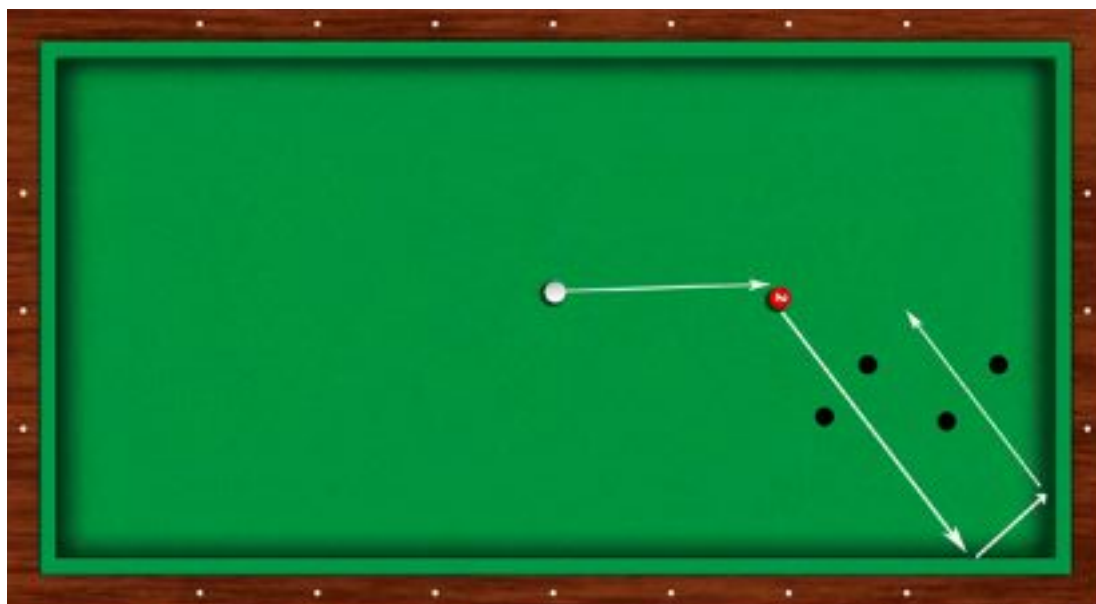
Als vervolg en moeilijker laat de speler nog 2 pionnen plaatsen waar bal 2 tussendoor moet nadat deze een band heeft geraakt (zie tekening 2).

Om het moeilijker te maken plaatst men een derde bal in het spel met ook hierbij 2 pionnen waar deze doorheen moet (zie tekening 3). Vervolg is nog 2 pionnen plaatsen waar de bal door moet nadat deze de band heeft geraakt (zie tekening 4).

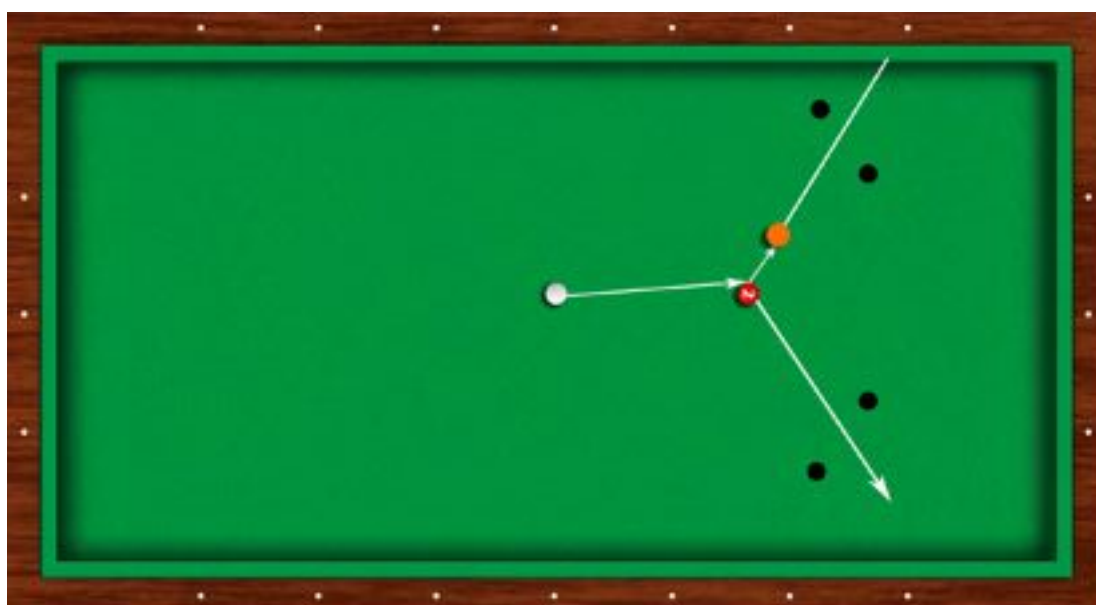
Dit spel is in alle mogelijke variaties verder uit te bouwen. Het doel is dat de speler begrijpt wat de ballen doen nadat zij ergens mee in contact komen en hoe dat gebeurt. De ballen kunnen ook beter gestuurd worden. Later kan men meer op het tempo letten om de ballen zo verzameld te krijgen.



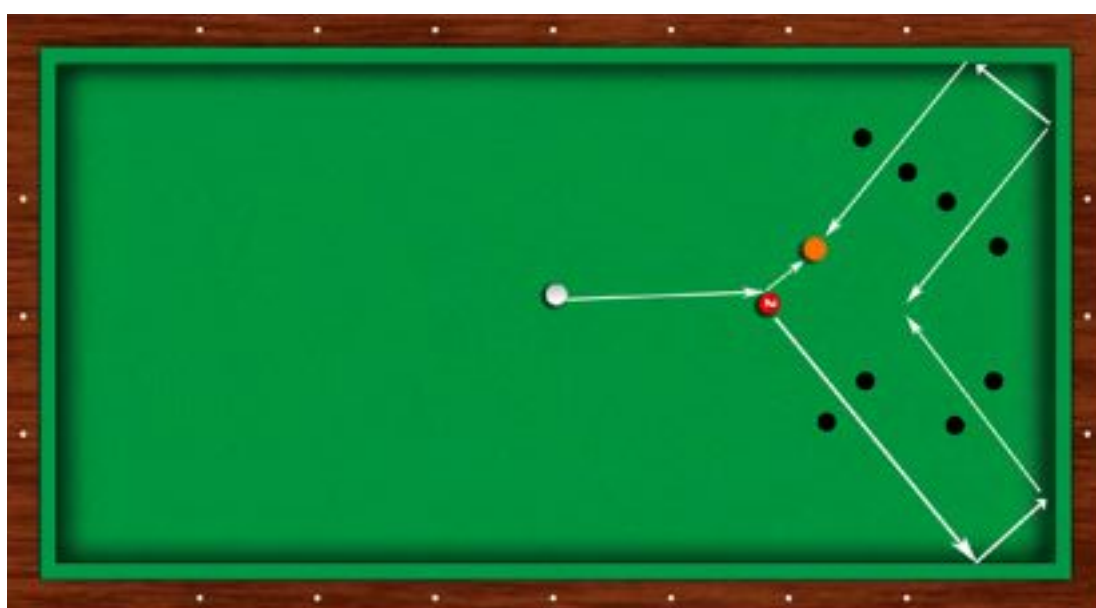
1



2



3



4

7. Kikkeren

Een uiterst leuk spelletje waarbij je met veel spelers op een biljart kunt spelen. Wat je nodig hebt is een biljart, een set ballen, een keu en iemand die de score bijhoudt.

De bedoeling van het spel is dat iedere speler steeds 3 punten maakt met een bepaalde handicap. Zo moet je 3 gewone caramboles maken, 3 bandstoten, 3 driebanders, 3 losse bandstoten, 3 caramboles over rood en tenslotte 3 kikkers moet maken.

Een kikker is een carambole waarbij geen van de ballen een band raakt, dus ook niet na het caramboleren.

De speler moet bij iedere stoot van te voren aankondigen wat voor soort carambole hij gaat maken, en mag slechts zijn beurt vervolgen als hij daarin slaagt.

Winnaar van het spel is de speler die het eerst uit is.

Het is een spel waarbij een speler leert vooruit denken. Zo zijn met name de kikkers vaak uiterst moeilijk om te maken.

Iedere speler gaat bij de eerste beurt van acquit en alle spelers spelen voor het gemak met dezelfde gemerkte bal.

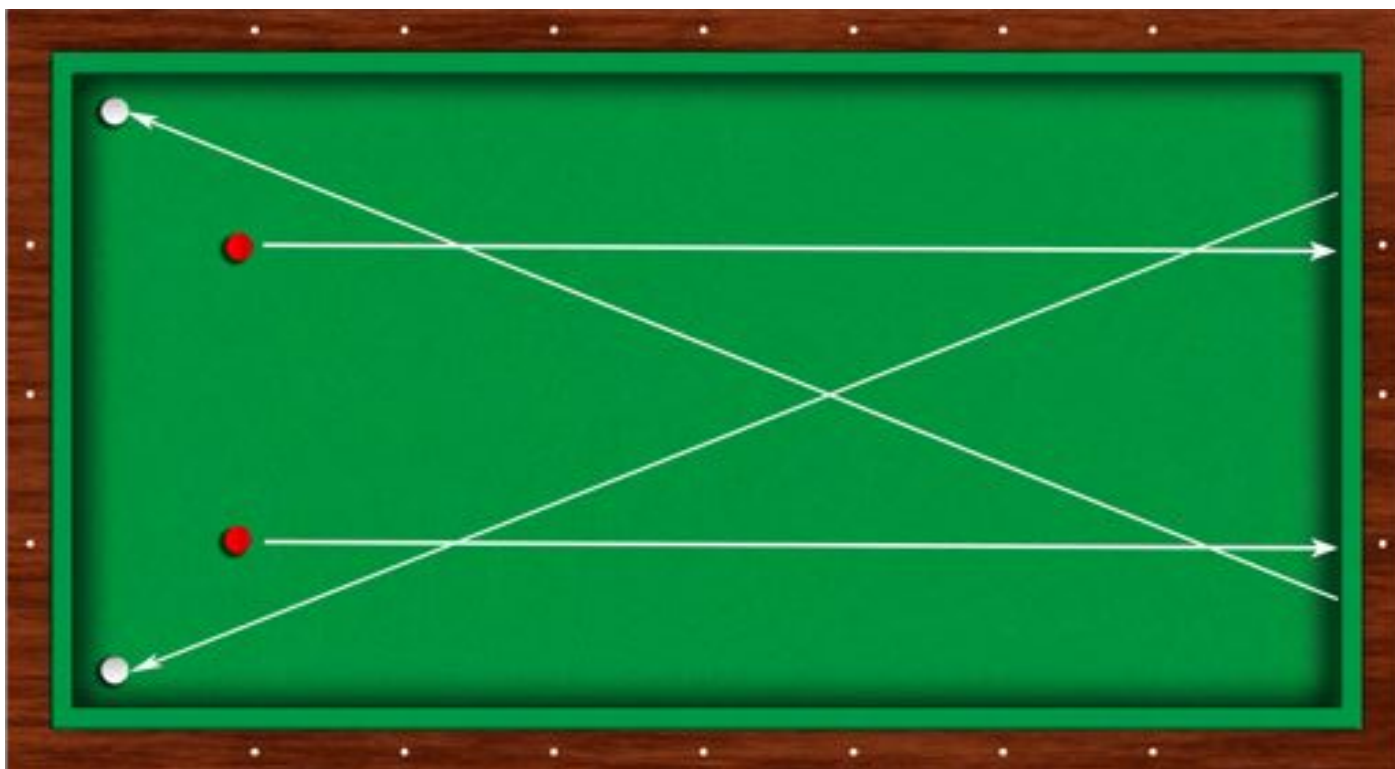


8. Effect-afstand

Te spelen met een groep van 3 of 4 deelnemers. Ieder mag deze 3x proberen. Vanaf de beginpositie (A of B) naar de lange band en terug naar kadervak C of D

Blijft speelbal in het vak:	1 punt
Maakt men ook de carambole:	2 punten
En blijven beide ballen in het vak:	nog 1 punt extra
Gaat 1 bal eruit of beide ballen	1 punt minder

Doel hiervan is iets met effect en de afstand te bepalen.



9. Spel met 4 ballen (honderden)

Dit is een spel met 4 ballen: 2 witte, 1 rode en 1 gele of blauwe

Men plaatst de beide witte ballen op het benedenacquit, de gele of blauwe op het middenacquit en de rode op het bovenacquit.

Puntentelling:

Speelbal van wit op rood of andersom	1 punt
Speelbal van rood op geel/blauw of andersom	4 punten
Speelbal raakt alle ballen, volgorde niet belangrijk	10 punten

Variaties:

- Punten verdubbelen als er van band gestoten wordt.
- Een totaal behalen dat vooraf is afgesproken, bv. 100 punten. Kom je er over heen moet je weer bij 0 beginnen
- Raak je geen enkele bal, ben je ook alles kwijt en moet je opnieuw beginnen.



10. Banddobbelen

Je legt 4 dobbelstenen op de rand van het biljart (op iedere band 1). Een dobbelsteen dient zo geplaatst te worden dat als je tegen de band stoot de dobbelsteen er vanaf valt.

Je hebt 2 ballen, verschillend van kleur. Iedereen biljart met dezelfde bal, bv. de witte. Met deze witte bal dien je de andere bal aan te spelen en deze andere bal dient een dobbelsteen van de band af te spelen.

Wie het eerst bij de 50 punten is heeft gewonnen. Als een dobbelsteen van de band rolt dient deze correct te worden teruggelegd.



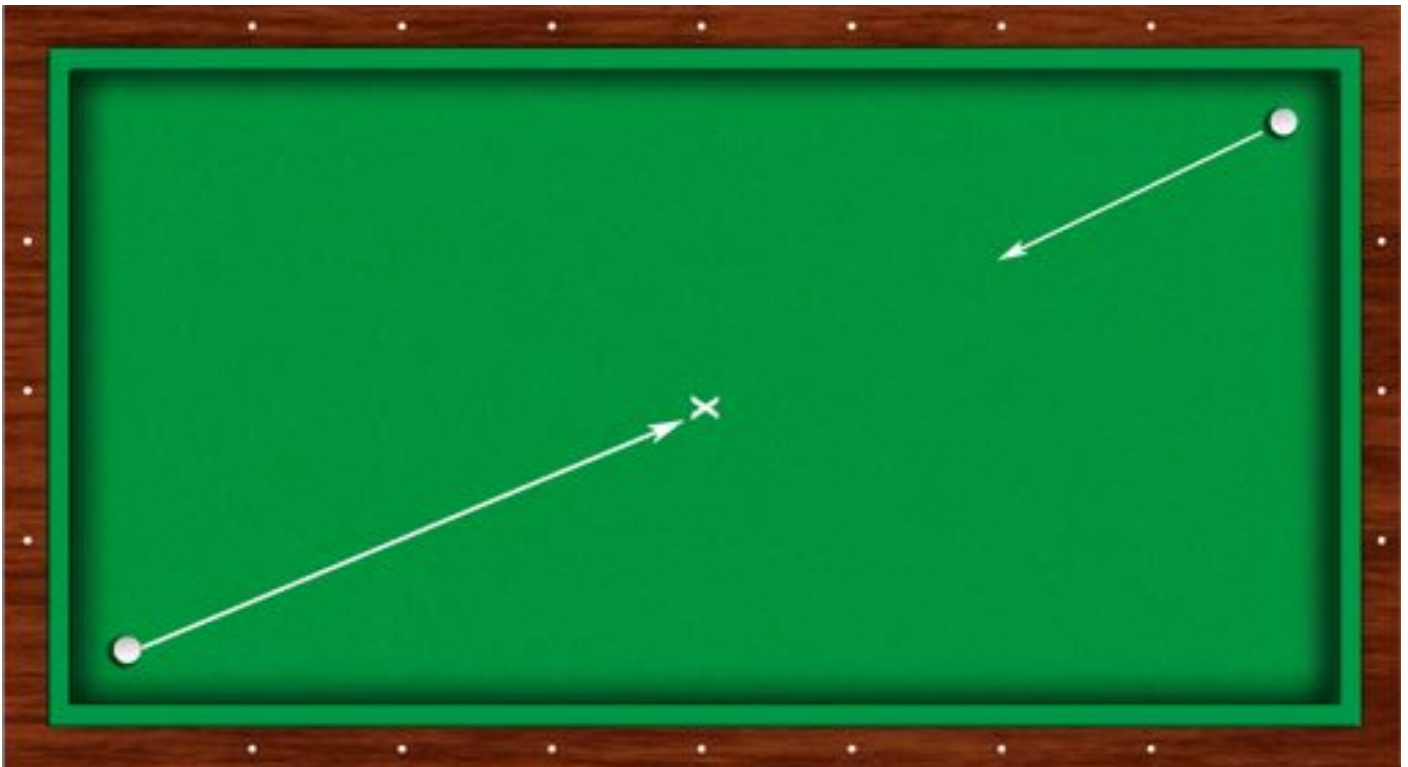
11. jeu de biljart

De ballen worden tegenover elkaar aan de band gelegd. Beide spelers stoten gelijktijdig af en proberen de bal zo kort mogelijk bij een van te voren aangegeven punt te plaatsen.

Het doel is de houding te controleren en indien nodig te corrigeren. In het spel leert men de snelheid van de speelbal bepalen.

Spelelement:

Wie het eerst een van te voren afgesproken aantal (5 of 10) keren het dicht bij het afgesproken punt ligt, wint.



12. Hoek biljarten

Rood is de stootbal.

Men moet proberen om alle vier de ballen bij elkaar in 1 hoek te stoten

In welke hoek de ballen terecht moeten komen mag de speler zelf uitmaken. Het moet wel in 4 beurten gebeurt zijn.



13. Vakken vullen

Doel van het spel is om de drie ballen in hetzelfde vak te laten komen, na elke bal gestoten te hebben. De tweede bal mag pas gestoten worden als de eerste bal stil ligt. De derde bal mag pas gestoten worden als de tweede bal stil ligt.

Beginpositie van de ballen is boven-, midden- en beneden acquit

Vele varianten zijn mogelijk wat betreft de regels.

- minimum aantal banden dat gespeeld moet worden
- 8 beurten waarbij per beurt het aantal banden dat gespeeld moet worden vast ligt en oploopt tot en met 7
- de ballen worden wel of niet elke beurt opnieuw op de acquitpunten gelegd.



Puntentelling

Ook hier zijn vele variaties te bedenken.

Het meest simpel is om het aantal diamonds te tellen welke voorkomen tussen de twee ballen die het verst uit elkaar liggen en dit aantal als strafpunten te rekenen. Per beurt kun je zo tussen de 0 en 10 strafpunten krijgen wanneer twee ballen klossen en beide ballen eindigen in verschillende vakken, dan is de stoot ongeldig, gevolg: 10 strafpunten de waarde van de vakken zijn niet allemaal gelijk, maar krijgen een cijfer. Dit cijfer wordt gebruikt om het aantal strafpunten te beïnvloeden (bv. vermenigvuldiging of delen).

Variatie op bovenstaand spel:

Doel van het spel is om twee ballen in hetzelfde vak te laten komen. Met de speelbal moet de andere bal direct geraakt worden. Bal 2 moet minimaal 2 banden raken. Beginpositie: bal 1 op het benedenacquit, bal 2 op het bovenacquit. Puntentelling is hetzelfde als boven.

14. Slangenspel

Het spel wordt gespeeld met 2 spelers. Per baan ("slang"). Er worden 2 biljartballen gebruikt. Bal 2 dient een weg af te leggen binnen de baan op een zodanige wijze dat de hartlijn niet buiten de buitenlijn van de baan komt.

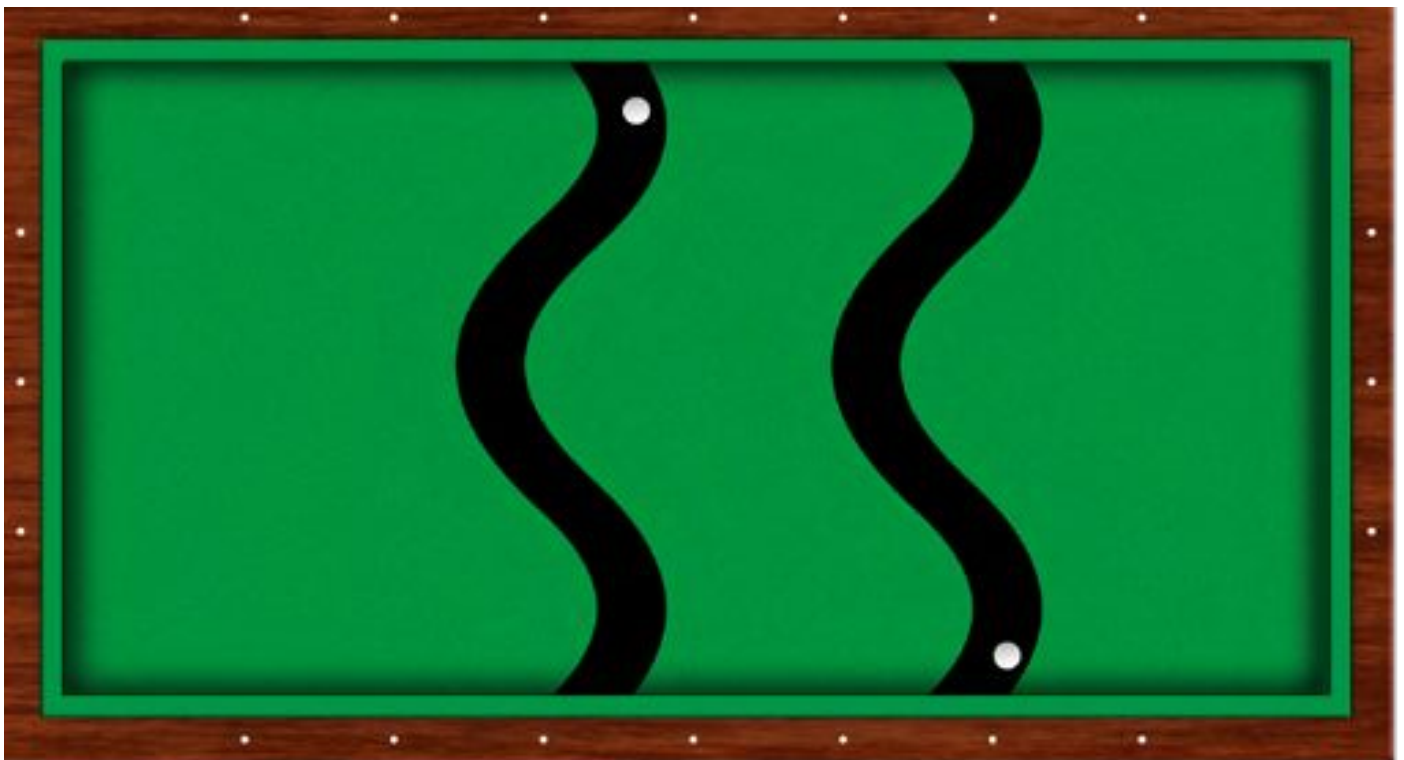
Mist bal 1 bal 2 dan dient de betreffende speler opnieuw te beginnen. Men mag pas verder spelen als de ballen volledig stil liggen. Om elkaar niet te hinderen staan de spelers tegenover elkaar.

De positie van bal 1 is niet belangrijk wat betreft het in de baan blijft

Degene die het eerst de overkant bereikt is de winnaar.

Er wordt in 3 setjes beslist, tenzij een speler 2 keer achter elkaar de overkant als winnaar bereikt. Er wordt volgens een knock-outsysteem gespeeld tot er 1 winnaar overblijft.

Pikeren en masseren is niet toegestaan. Bij het vastliggen van de ballen dient er eerst van de bal afgespeeld te worden.



15. Het drie spelen spel

Aantal spelers:	van 2 tot maximaal 4 spelers per biljarttafel
Aantal caramboles:	Maximaal 30 of aangepast aan het gemiddelde van de speler.
Benodigde tijd:	van minimaal 1 uur tot maximaal 2 uur

Werkwijze spel:

Per tafel maximaal 4 spelers. Het liefst spelers van ongeveer het gelijke niveau. Anders het aantal te maken caramboles aanpassen voor de wat minder goede spelers.

Iedere speler moet 30 caramboles maken, (maar nu komt het), in een bepaalde hoeveelheid per spelsoort in een bepaalde volgorde.

Namelijk eerst 1 driebander. Maken ze die dan 2 caramboles bandstoten en dan 3 gewone caramboles. Daarna weer 1 driebander, 2 bandstoten, 3 gewone caramboles. Enz.. Tot je 30 caramboles in het totaal hebt gemaakt. Mocht je missen dan moet je wanneer je weer aan de beurt bent weer eerst 1 driebander proberen te maken ook al had je in de vorige beurt al een driebander gemaakt. Wie zo het eerst 30 caramboles heeft gemaakt is winnaar van de tafel. En kan (als er op meerde tafels wordt gespeeld) nog tegen de winnaars van de andere tafels spelen.



16. Dobbelstrafpunten

Op het middenacquit wordt een duikelaar of kurk geplaatst met daarop een dobbelsteen. Je kunt dan met 1 bal tegen de kurk stoten en kijken wie het hoogste in 10 beurten scoort.

Variaties hierop:

Libre-spel spelen en wie met een bal tegen de dobbelsteen komt, die krijgt strafpunten zoveel als de dobbelsteen aangeeft. Wie een totaal van 50 strafpunten overschrijdt mag niet meer meedoen. Op dat moment ga je kijken wie de meeste caramboles heeft gemaakt binnen die 50 strafpunten.

Indien de carambole niet gemaakt wordt en de dobbelsteen wordt omgeworpen dan moeten de punten worden afgetrokken. Na het maken van de carambole mag verder gespeeld worden. Alleen de punten van de dobbelsteen tellen voor de score.

De duikelaar blijft liggen op de plaats waar deze beland. Mocht de duikelaar op minder dan een baldikte vanaf de band liggen dan dient deze weer op het middenacquit te worden geplaatst.

Indien men geen duikelaar voor handen heeft, kan men een luciferdoosje (of iets dergelijks) gebruiken.

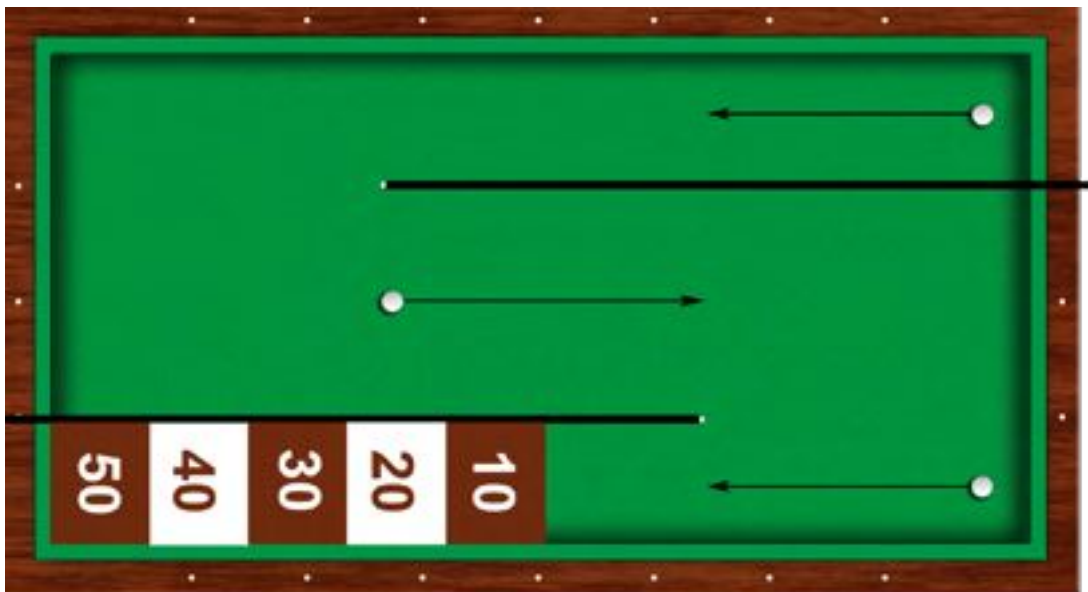


17. Zigzag

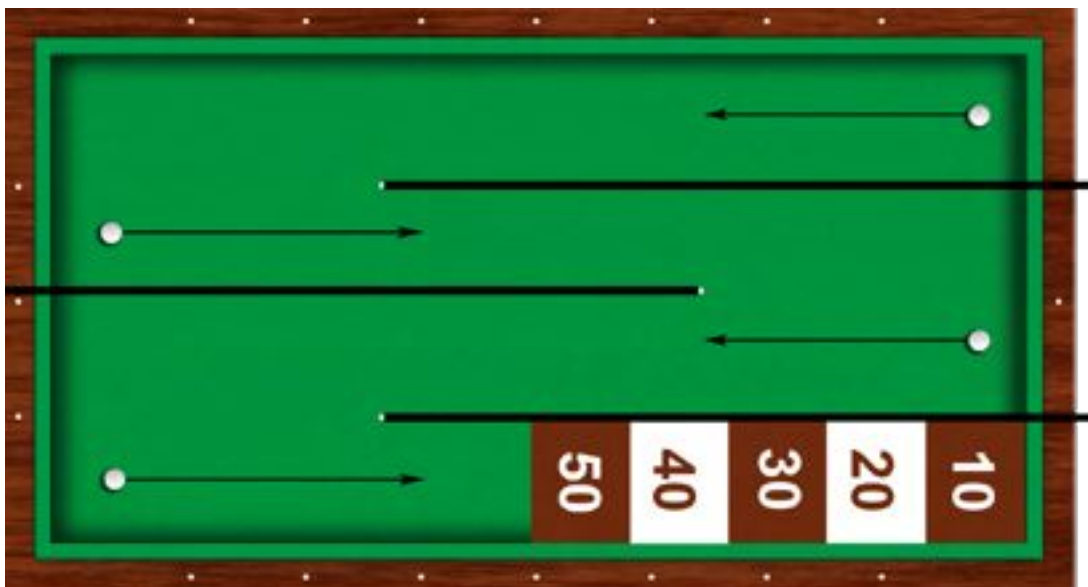
Leg 2 keus over de lengte van het biljart. 1 keu onder tegen de korte kant en 1 keu boven tegen de korte kant.

Teken 5 vakken af van klein tot groot (zie tekening 1) en geef deze punten van 10 tot 50. Het raken van de keus kost 10 strafpunten. Als de stootbal op de lijn ligt telt het laagst aantal punten. Laat de speler 5 x stoten en wie het hoogst aantal punten heeft is de winnaar. Leg de stootbal ongeveer 5 centimeter van de kant af.

Dit spel kan ook gespeeld worden met 3 keus op het biljart (zie tekening 2).



2 keu's

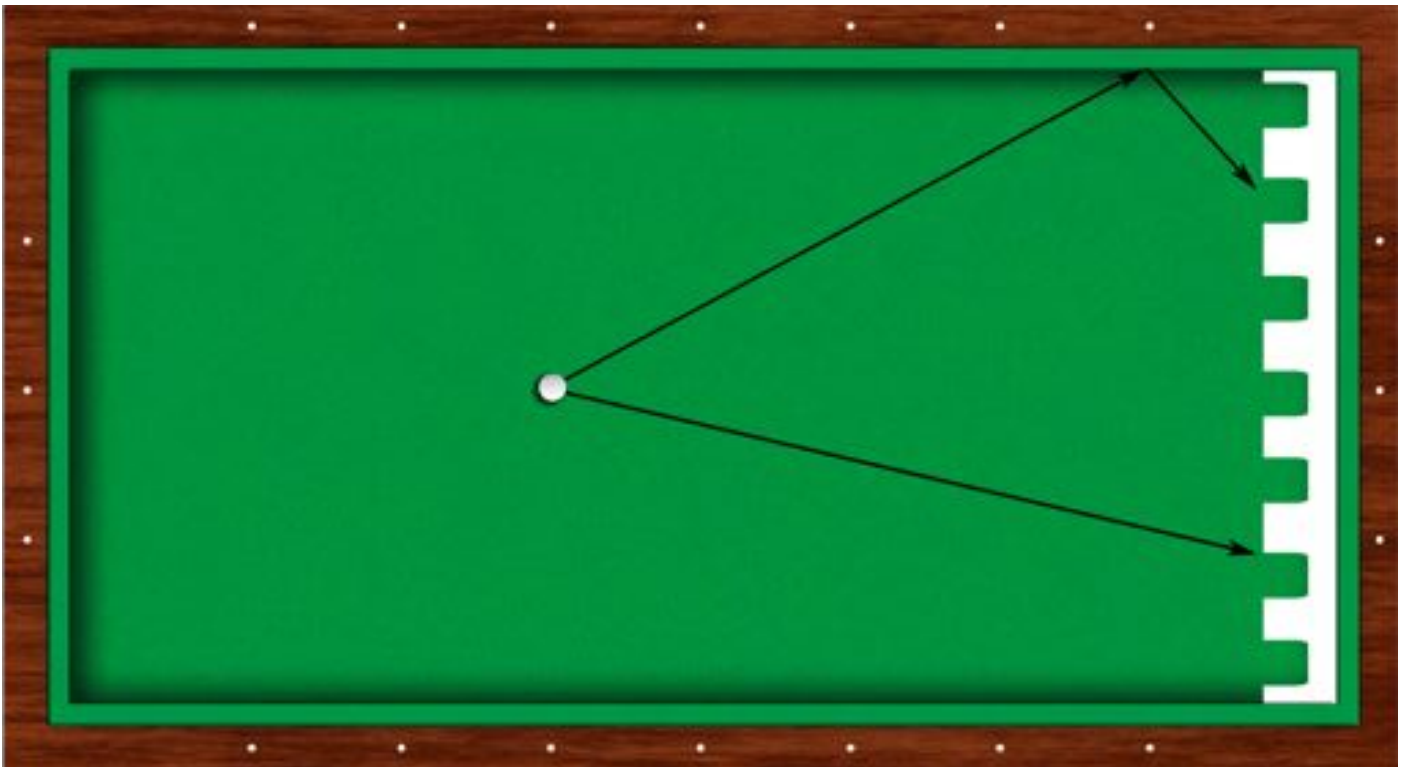


3 keu's

18. Knikkerplank spel

Men kan met dit spel verschillende variaties maken:

1. Verschillende maten van de gaten maken. Hierbij leert men hoe hard men kan stoten. Bij kleine gaten waar de bal precies doorheen kan leert men rustig te stoten.
2. Verschillende manieren om door de gaten te spelen:
 - vanaf het benedenacquit rechtstreeks
 - vanaf de benedenacquit losse band
 - opnemen in het libre-spel (kiezen welke bal men door het gat moet spelen).
 - andere spelsoorten



19. Band tot band

Dit spel kun je zowel individueel als in groepjes van 2 spelen. Het materiaal dat je ervoor nodig hebt is uiterst simpel: een biljart, een aantal keus en wat biljartballen. Het spel kan gebruikt worden in de training van de jeugd, omdat het een prima manier is om hen te leren zich te concentreren.

De bedoeling van het spel is om vanaf een bepaalde positie op het biljart (bv. bij de band) met een bal zoveel mogelijk kleine stootjes te maken tot de overkant van het biljart. Het spel is uit als de speler de tegenoverliggende band raakt. Het is daarbij het handigst als je de spelers over de breedte van het biljart laat spelen. De speler die daarmee de meeste punten haalt is winnaar, maar belangrijk is dat niet.

Een variant daarop met een groter wedstrijdelement is dat je de groep spelers verdeelt in 2 groepen van 2, waarbij de groepjes elkaar in speelsterkte weinig schelen. De spelers van iedere groep stellen zich tegenover elkaar op aan de lang band. Beide spelers hebben nu een eigen speelbal die ze op dezelfde manier met kleine stootjes naar elkaar toe spelen. Het spel is nu uit als beide speelballen elkaar raken. De groep die daarmee de meeste punten scoort is winnaar.

Bij deze variant is het met name leuk als spelers met elkaar spelen die normaal niet in het hetzelfde team spelen. Het blijkt in de praktijk een goed concentratiespel te zijn en bovendien leren met name de beginnende spelers op een leuke manier snel om heel zachtjes te stoten.



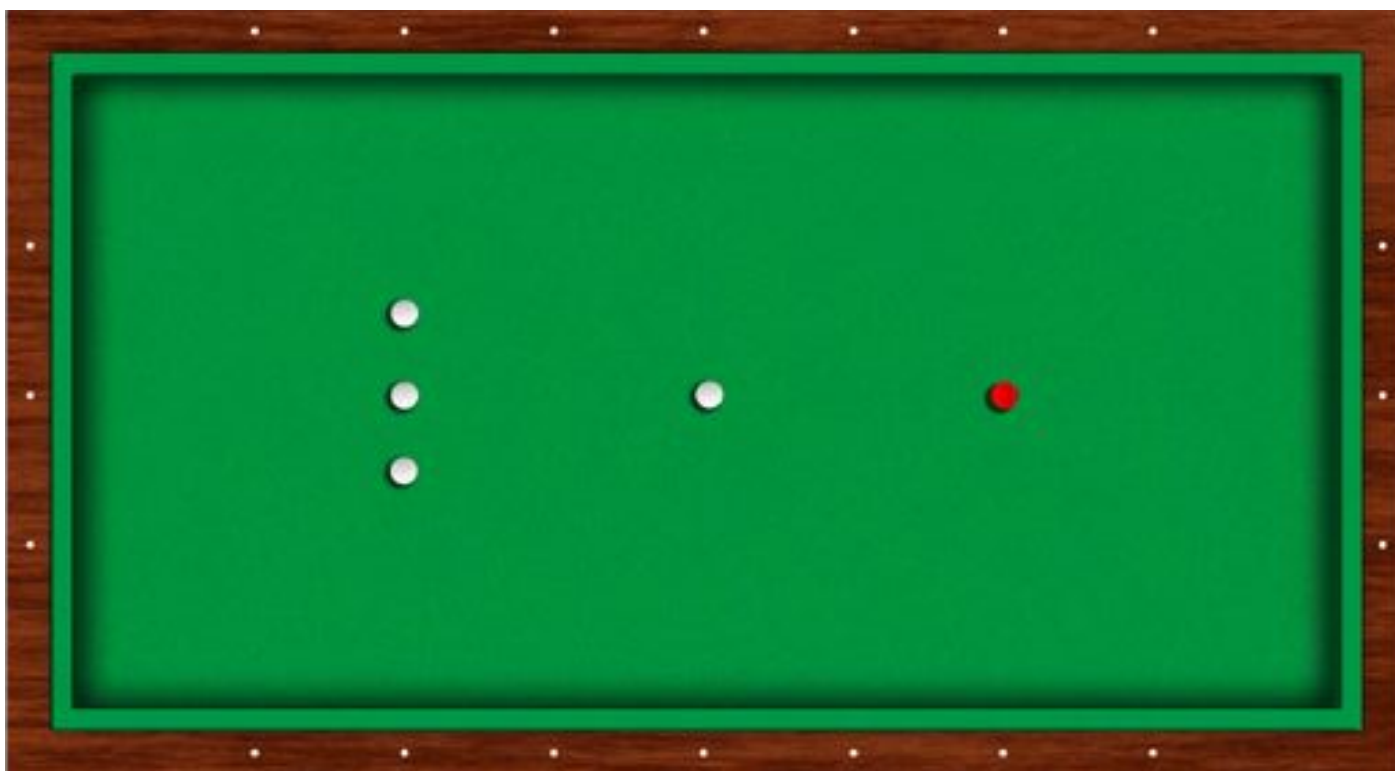
20. 4 punten spel

Rood is de stootbal.

Raakt rood-

4 ballen:	4 punten
3 ballen:	3 punten
2 ballen:	2 punten
1 bal:	1 punt
0 ballen:	0 punten

Ga zo door tot 25 beurten. Wie na 25 beurten de meeste punten heeft is de winnaar.



21. Kaart-Biljart

Een pakje geschudde kaarten word op z'n kop neergelegd. Iedere deelnemer pakt een kaart en houdt die geheim. Je moet namelijk het aantal caramboles maken waarvan de hoogte wordt bepaald door de punten aangegeven op de kaart.

Kaart 1 t/m 10 = aangegeven aantal

Boer = 1

Vrouw = 2

Heer = 3

Aas = 11

Joker = 15

Degene die zijn punten heeft gemaakt is eruit. Wie het laatst overblijft, is de verliezer.

Het is het handigst om iedereen met dezelfde (gemarke) bal te laten spelen.

Variatie:

Elke speler pakt niet 1 kaart maar bv. 2 of 3. Het totaal bepaalt dan het aantal te maken caramboles.



22. Kastje stoten

Kastje stoten is een spel dat je op de biljarttafel speelt met als object “het kastje”

Het kastje is een kubus van ongeveer 30 centimeter in het vierkant met aan de vier kanten een gat ter grootte van een biljartbal (de biljartbal moet er wel doorheen kunnen).

Verder heeft men nodig:

1 keu, 1 witte (stootbal) en 1 rode biljartbal.

Het spel

Het kastje wordt in het midden van de biljarttafel geplaatst, de 2 biljartballen legt men ieder in een hoek langs de lange band van het biljart.

Degene die de afstoot verricht moet dat doen via 1 of meerdere banden en dan is het de bedoeling dat men met de witte de rode biljartbal raakt. De volgende spelers mogen direct de rode met de witte biljartbal raken zonder band.

Het is dus de bedoeling dat je met de witte biljartbal de rode raakt en wel zo, dat het voor de volgende speler erg moeilijk wordt om een carambole te maken. Het mooiste is natuurlijk om 1 van de biljartballen in het kastje te stoten, want dan wordt het wel heel erg moeilijk voor de volgende speler, vooral als de witte biljartbal in het kastje ligt.

Heeft een speler 5x de rode biljartbal gemist, is hij de verliezer.

Dit spel kan men spelen met 2 of meer personen.

Heeft men geen kastje ter beschikking, dan kan men ook denken aan andere artikelen zoals bv. een stoel. Denk wel aan de bescherming van het laken! (suggestie: viltjes onder de poten).

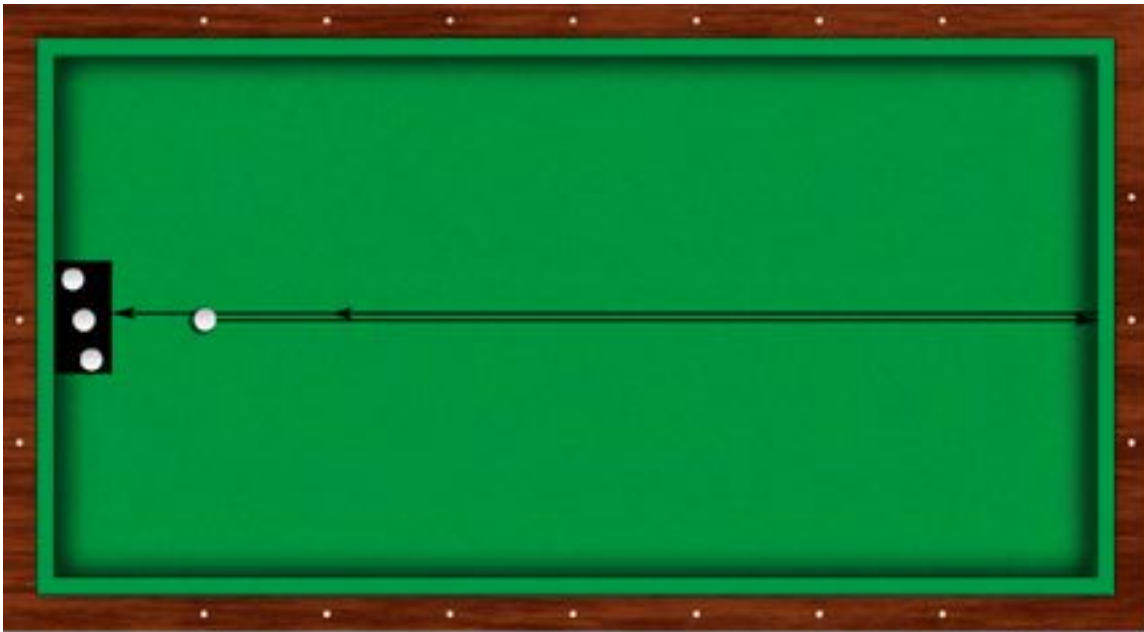
Variatietip:

In plaats van een vierkant kan men ook een zeskant maken met evenzoveel (6) openingen.

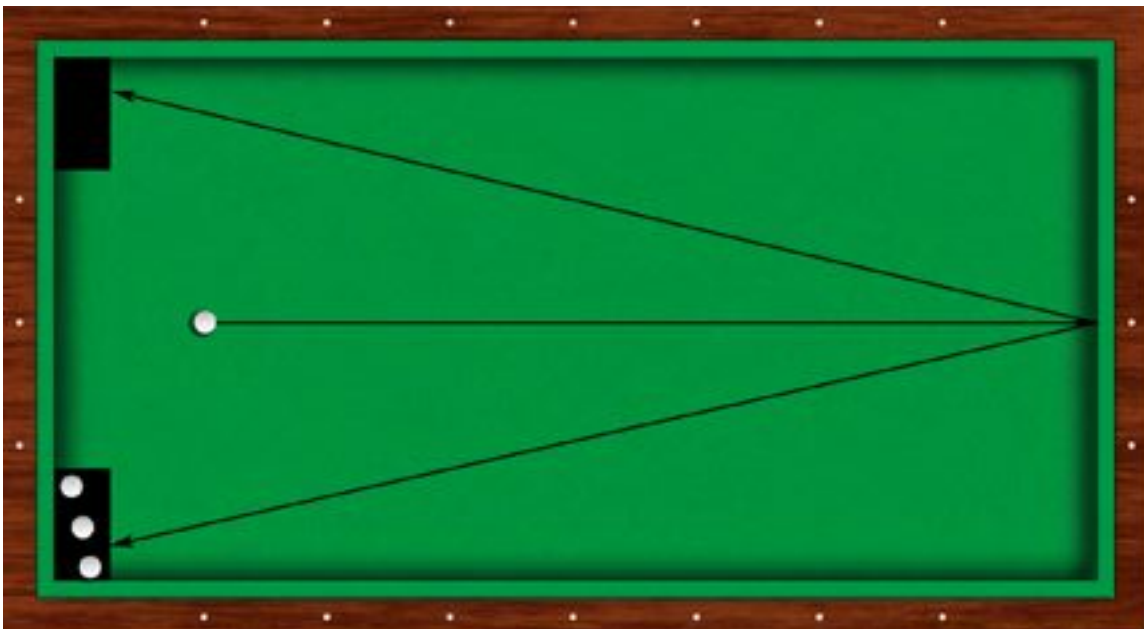


23. A4 blad

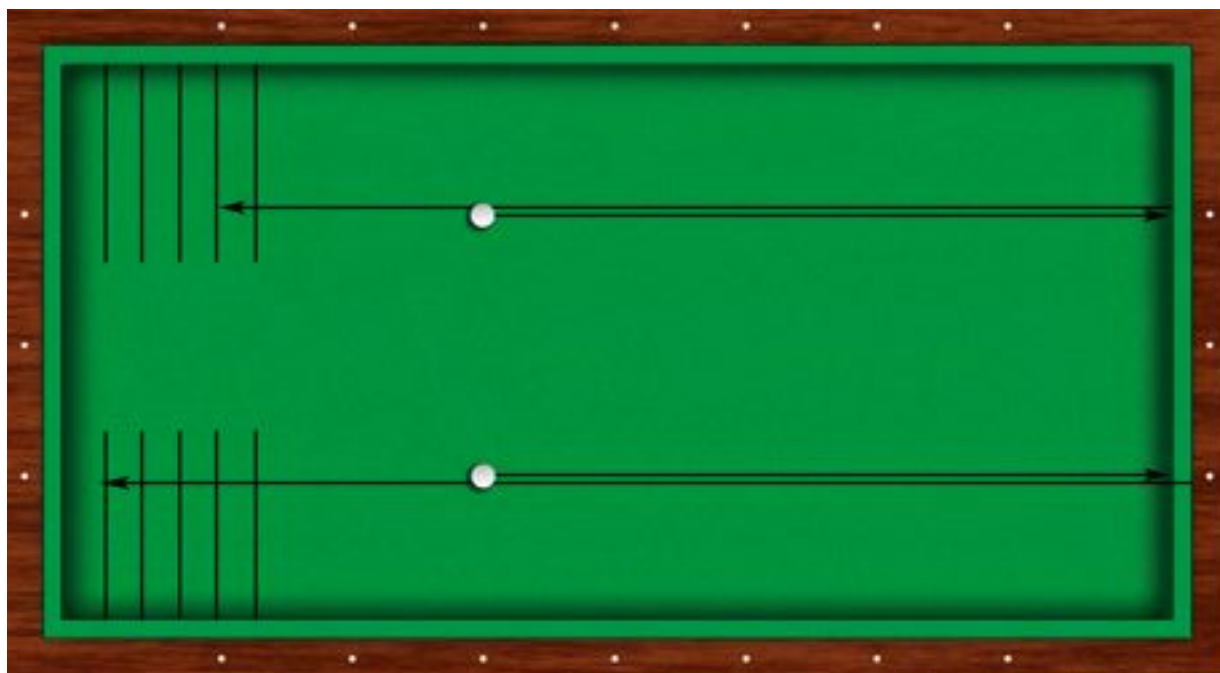
1. Dit is te gebruiken voor het aanleren om zacht te leren stoten. Punten voor iedere bal op een velletje papier (A4).
2. Zelfde als 1, alleen dan het aanleren van effect zowel links als rechts.
3. zelfde als 1, maar dan met 2 spelers.



1



2



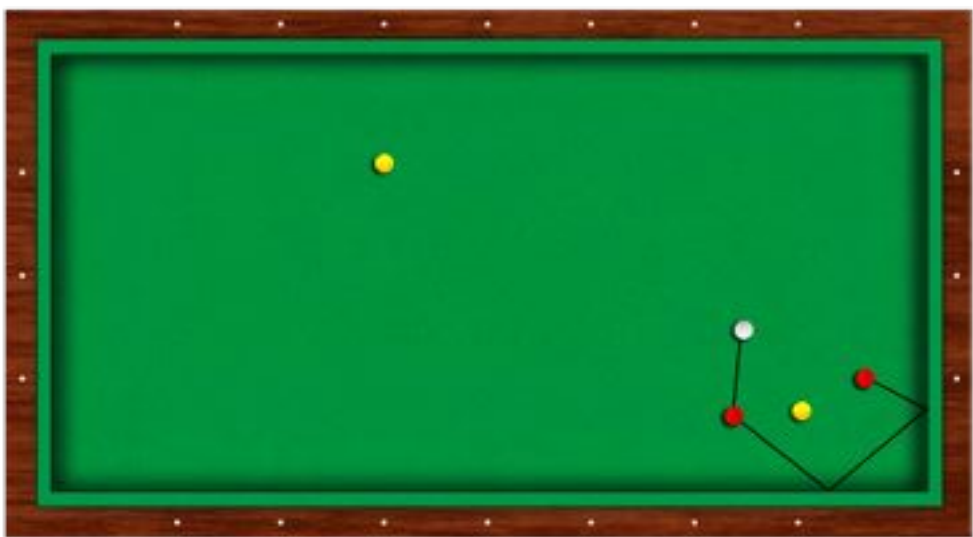
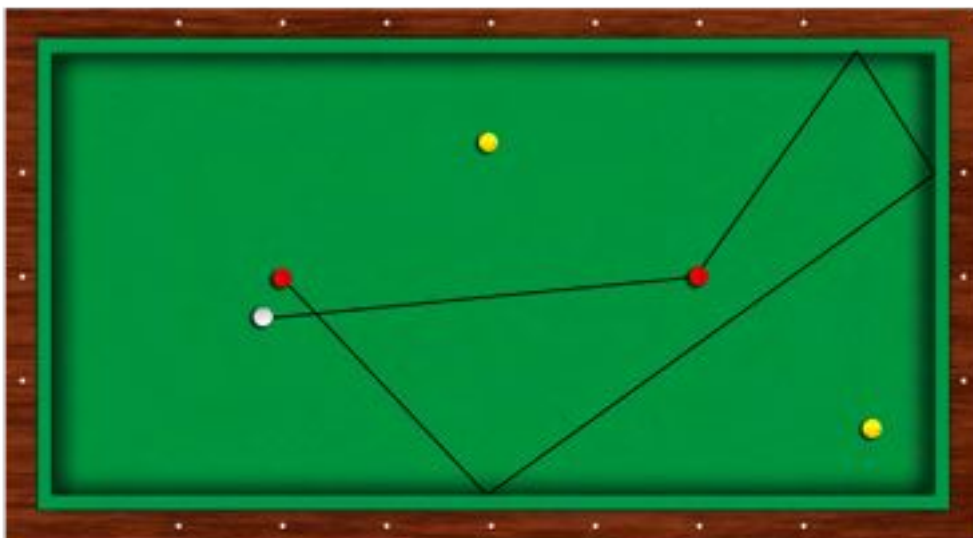
24. Het 5 ballen spel.

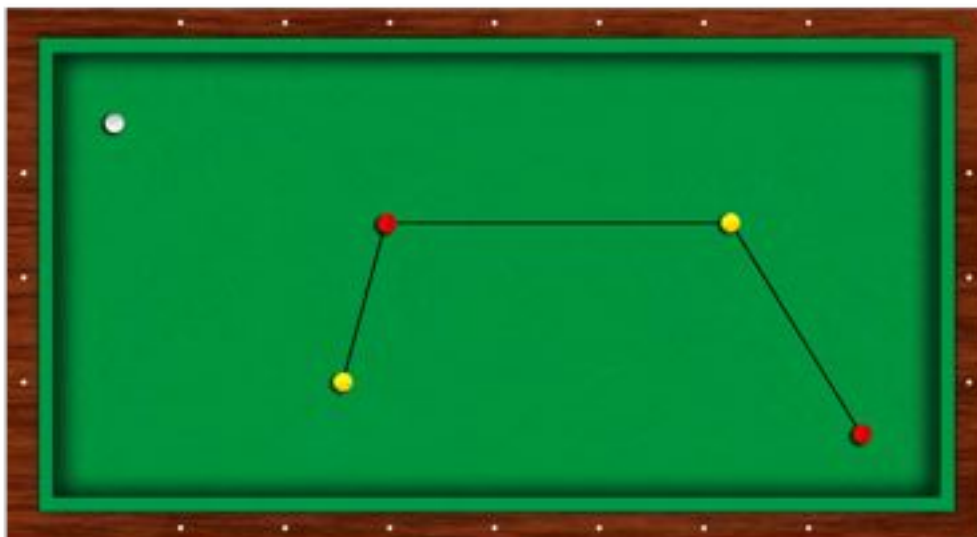
Het spel wordt gespeeld met 2 rode, 2 gele en 1 witte (speel)bal. Het spel kan gespeeld worden door 2 of meer spelers.

Puntentelling

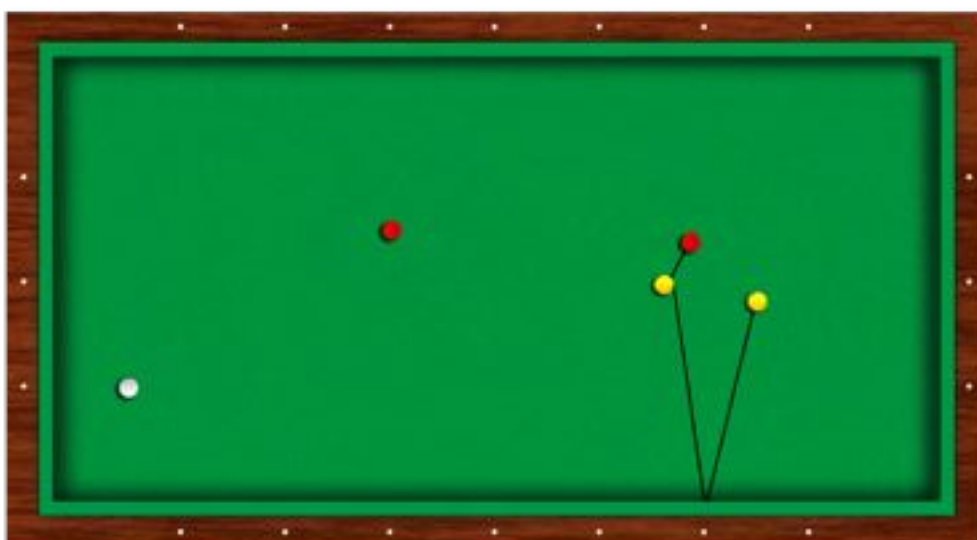
- | | | |
|----|--|---------|
| 1. | 3-bander over rood, rood of geel, geel (tek. 1) | 10 pnt. |
| 2. | van rood naar rood of geel naar geel over 2 banden (tek.2) | 8 pnt. |
| 3. | van rood naar geel, rood of geel, rood, geel (tek.3) | 6 pnt. |
| 4. | losband geel, rood of rood, geel (tek.4) | 4 pnt. |
| 5. | losband rood, rood of geel, geel (tek.5) | 3 pnt. |
| 6. | snijbal geel, rood of rood, geel (tek.6) | 2 pnt. |
| 7. | rood, rood of geel, geel (tek.7) | 1 pnt. |
| 8. | van rood naar geel of geel naar rood | 1 pnt. |

Bij alle figuren moet men van te voren aangeven hoe men de carambole wil maken. Men mag geen andere kleur raken voordat de carambole gemaakt is.

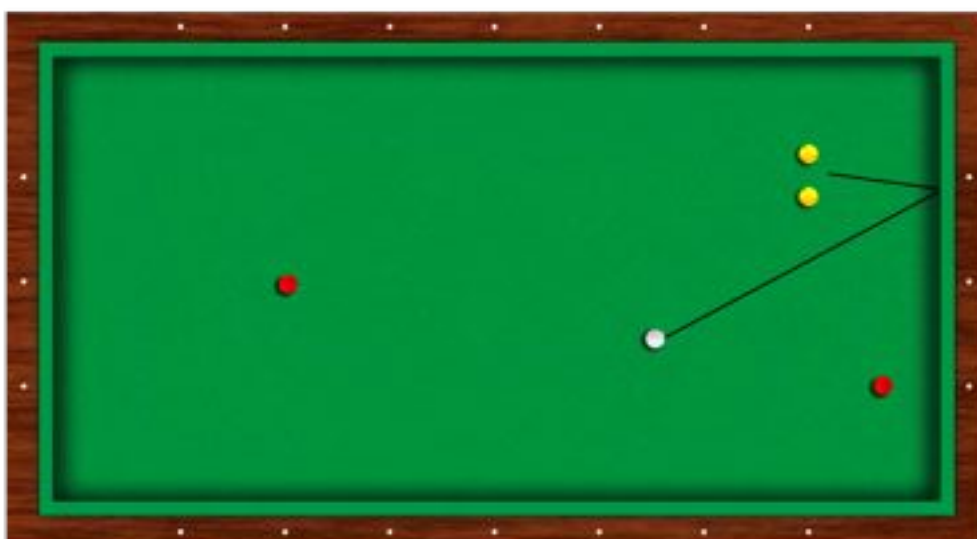




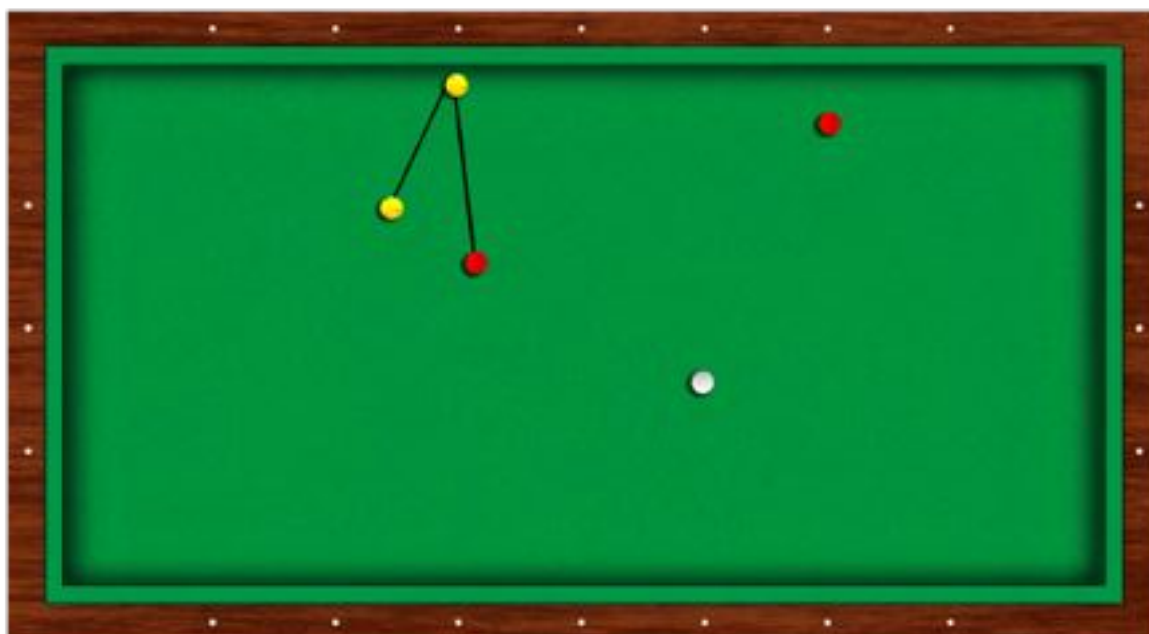
3



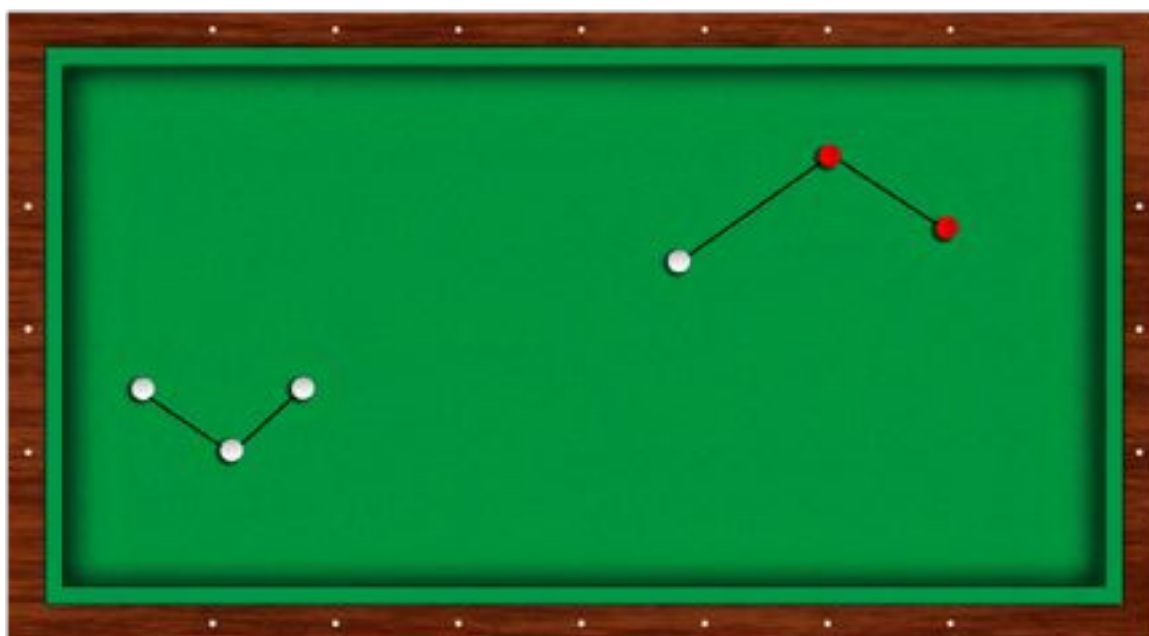
4



5



6



7



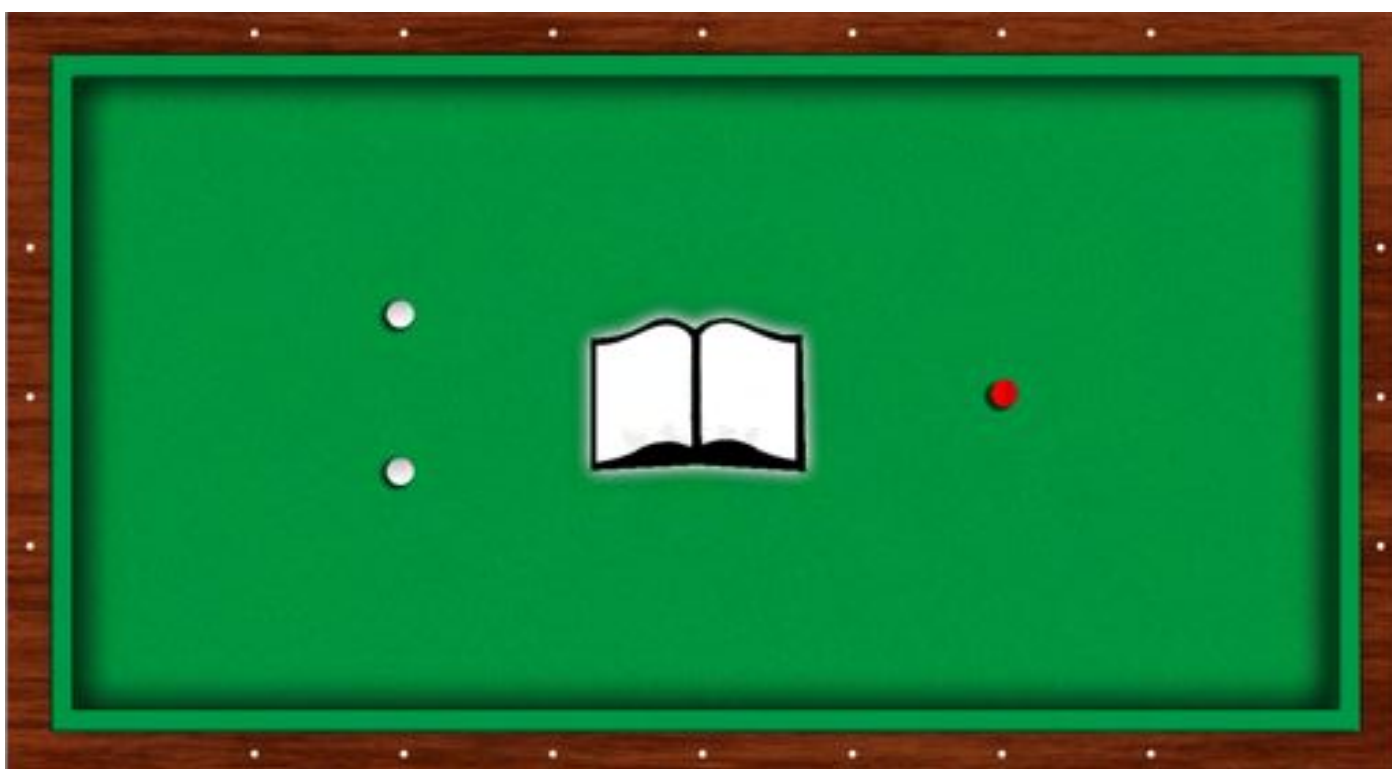
25. Dubbeltjes-Biljart

Dit spel kan je met meerdere mensen spelen. Iedereen die meedoet legt 3 50 cent muntstukken op de rand van het biljart.

In het midden wordt een opengeslagen telefoonboek gelegd en de ballen worden net zo opgezet als bij een normale wedstrijd.

Zo probeer je een carambole te maken. Ieder stoot 1x om de beurt; als je de carambole maakt hoeft je geen 50 cent in te leggen, maar als je mist moet je je 50 cent ergens op het biljart neergooien. Zo wordt het steeds moeilijker.

Als je 3x gemist hebt ben je eruit. Degene die als laatste 1 of meer 50 cent muntstukken over heeft is de winnaar en mag alle 50 cent muntstukken van het laken halen.



26. Midden-Vierkant

Teken (met een kaderbak) een vierkant van 38 cm. Met als middelpunt de middenacquit. Leg een bal op het benedenacquit. Laat de speler in een stoot(je) de bal binnen het vierkant brengen. Degene die dit 3 of maal lukt wint.

Doel van deze oefening:

Het goed op tempo en recht afstoten oefenen.

Variant

Laat de speler dezelfde oefening doen maar nu geldt het resultaat alleen als ook eerst de bovenband eenmaal is geraakt.



27. Tunnelstoot

Het op spelenderwijs bijbrengen wat betreft.

- gericht stoten
- stootvastheid
- gevoelsmatig stoten (zeer belangrijk)

Dit spel wordt gedaan met jeugdleden die pas met de biljartsport te maken krijgen. Zij denken dat als zij niet hard genoeg stoten de bal er niet komt, het tegendeel dan wordt bewezen.

Hiervoor wordt gebruik gemaakt van een bakje, een soort tunnel (zie tekening). Dat wordt in het midden aan de bovenband geplaatst (zie tekening). Daarna wordt de stootbal aan de benedenband geplaatst, recht tegenover de bak en wel zo dat er voldoende ruimte is om de voorhand goed te kunnen plaatsen.

Als er 1 bal in blijft scoort men 10 punten, bij 2 ballen 20 punten en bij 3 ballen 30 punten.



U begrijpt al, stoot men te hard dan komt de bal weer terug, en als er 1 of 2 ballen in liggen, de afstand in de bak kleiner wordt.

Conclusie: je moet gevoelsmatig stoten.

Raken ze de zijkanten van de tunnel en de bal blijft toch binnen, dan gaan er 5 punten af.

Conclusie: gericht stoten

Tevens kan men gebruik maken van een biljartkrijtje dat op de voorhand wordt geplaatst. Blijft dat liggen dan krijgen ze weer 5 punten extra.

Conclusie: stootvastheid

Variatie: de bak in het midden van het biljart plaatsen, zodat men de bal er doorheen moet stoten.



28. Verboden zone

Leg de bal op het benedenacquit. Laat de speler proberen in zo min mogelijk stoten de bal in de verboden zone te brengen via de bovenband. Kies een verboden zone aan de benedenband.

Doel van de oefening:

Het goed op tempo spelen en de juiste richting bepalen.

Variant:

Leg aan de bovenband 2 ballen op 15 cm. Afstand langs de lange band. Laat nu met de gemerkte bal stotend proberen beide ballen in zo min mogelijk stoten in de verboden zone aan de benedenband te krijgen.



29. Trosje

De ballen liggen op een trosje (à la serie-americaine) midden op het biljart.

Het is de bedoeling dat men 3 caramboles maakt zonder dat de ballen de banden van het biljart raken. Na deze 3 caramboles moeten er nog 2 caramboles gemaakt worden, waarbij wel de banden gebruikt mogen worden.



30. 5 van de gemakkelijkste

Men kan dit spel met zoveel mensen spelen als men maar wil.

Iedereen begint de eerste beurt met de ballen in afstootpositie.

Men hoeft namelijk niet de afstoot origineel te maken, maar neemt de makkelijkste bal, meestal de rode.

Het is verplicht om 5 caramboles achter elkaar te maken, ook met elke keer de makkelijkste te stoten.

Komt men niet aan 5 caramboles, is men zijn vorige serie kwijt en moeten er opnieuw 5 worden gemaakt. Dit wordt niet meer opnieuw opgezet vanaf de afstoot.

Degene die als laatste overblijft is verliezer.



31. Bord-Biljarten

Dit spel kan je met meerdere mensen spelen.

In een hoek van het biljart leg je een bord neer met daarop allemaal gaten waarin punten staan. De bal blijft hier net op liggen, maar je kunt deze met de volgende bal er zo weer afstoten. Dit moet dus heel voorzichtig.

Je mag 3x stoten, de stootbal ligt naast het bord (zie tekening) en van daaruit mag je beginnen. Elke bal moet vanaf dat punt gestoten worden. Elke bal die op het bord blijft liggen, tel je de punten van bij elkaar. Degene die het eerst de punten heeft gehaald wat van te voren afgesproken is, die is winnaar.



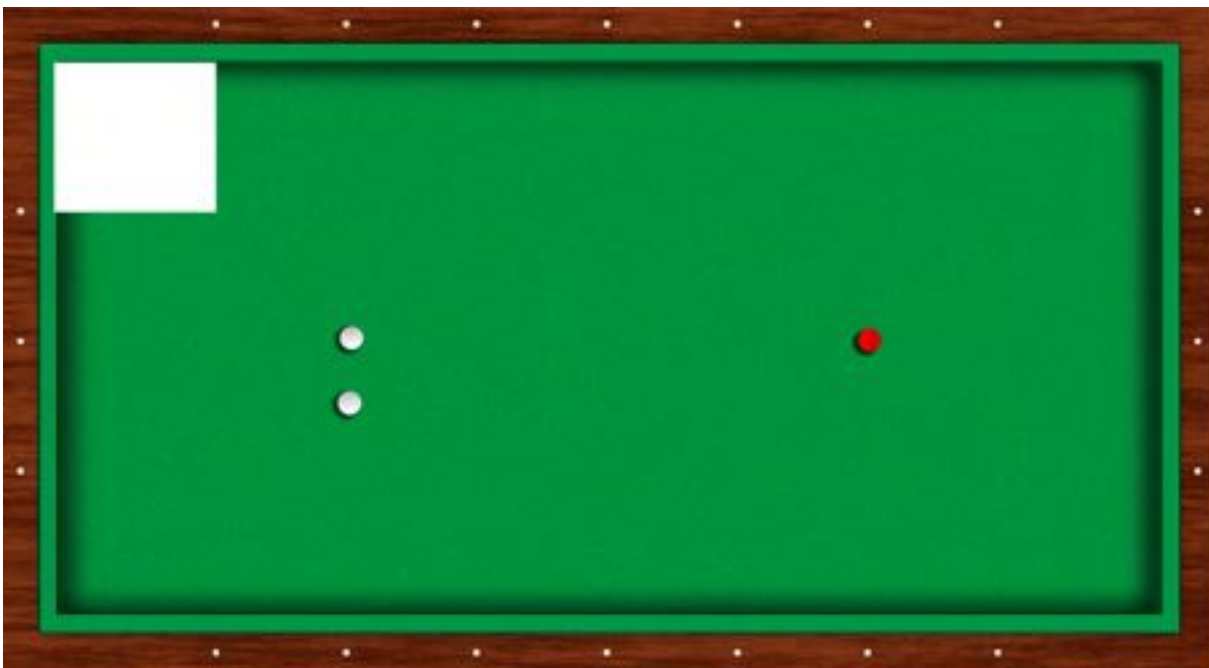
32. Meer spelletjes

1. Probeer de ballen op het zakdoekje te verzamelen via de acquitstoot in zo min mogelijk beurten

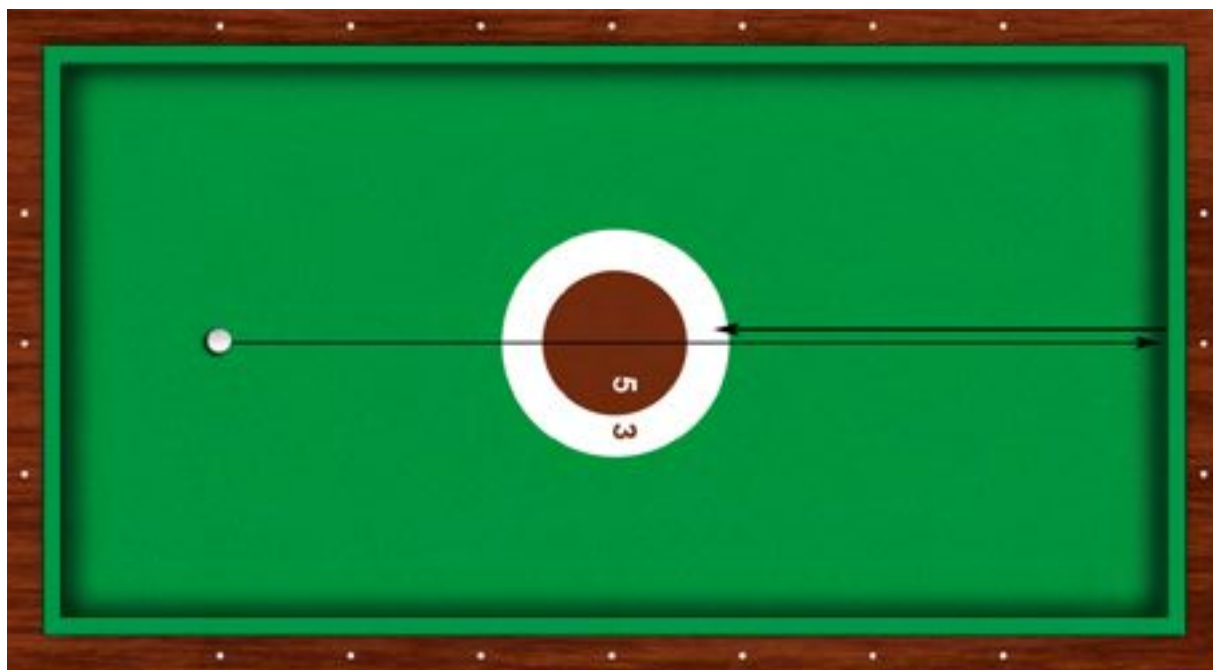
Variatie:

Leg in de hoek een aantal speelkaarten op z'n kop (2 t/m 10. als de bal op een kaart blijft liggen, krijgt men dat aantal punten. Zo kan men spelen tot een van te voren afgesproken aantal.

2. Probeer de bal via de bovenband in de cirkel te spelen.
3. Probeer via de lange band de kegels te raken. Kegel verplaatsen met ongeveer 20 centimeter. Afstand kegel-langeband is in het begin ongeveer 20 centimeter. Moeilijker wordt het als je deze afstand gaat vergroten.



1



2



3



33. Verzamelpunt-spel

Doel van het spel:

Het maken van caramboles die in de hoeken van het biljart verzameld worden, om zodoende het verzamelen te bevorderen.

Aanvang partij

De partij vindt zijn aanvang door middel van de acquitstoot.

Partijlengte:

De partijlengte is verschillend voor spelers:

- moyenne 0.00 tot 0.60: 50 punten
- moyenne 0.60 tot 1.30: 75 punten
- moyenne 1.20 tot 2.00: 100 punten

Telling van punten en caramboles:

Iedere carambole is 1 punt waard. Komen bal 2 en 3 in een hoek dan gelden de punten 1 of 3 of 5. Dit ligt eraan hoe bal 2 en bal 3 komen te liggen. De speelbal telt niet mee voor de puntentelling (zie tekening)

Einde partij

De partij is geëindigd als één van de twee spelers het aantal genoemde punten heeft behaald.

Materiaal:

Om op het biljart de vakken in een hoek te tekenen zijn drie borden nodig. Voor 1 punt is het bord van de spelsoort kader 38/2 nodig. Voor de hoek van 3 punten moet het bord ongeveer 8 centimeter kleiner zijn. Voor de hoek van 5 punten nog een 8 centimeter kleiner.

Hoek A: 1 punt

Hoek B: 3 punten

Hoek C: 5 punten

De puntentoekenning wordt bepaald door naar het totaal van de positie te kijken van bal 2 en bal 3. In het voorbeeld worden er 3 punten toegekend en geen 5.





34. Op maat-spel

Dit is een spel voor beginnende biljarters.

Eerst een bal recht over het biljart stoten. Als dit goed resultaat geeft dan proberen de bal zo te stoten dat die precies op de helft van het biljart komt.

Daarna een houten schot met gaatjes op het biljart leggen. De speler moet dan de bal in de gaatjes proberen te krijgen.

De gaatjes nummeren van 1 t/m 10. Ieder nummer staat voor een aantal punten, zodat e speler in ieder gaatje moet scoren wil hij het totaal aantal punten hebben.

De speler leert:

- gericht stoten.
- gevoel in hard en zacht stoten.
- Het dun en dik aanspelen van de bal.
- Het richten van de bal



35. Barricade spel

Dit is een spel voor 2 tot 8 spelers.

Op het midden van het biljart (ter hoogte van het middenacquit) plaatst men een barricade met 3 poortjes. Afhankelijk van het niveau van de speler kunnen de poortjes in breedte variëren.

Maak 2 teams.

Team 1 begint.

Leg de bal op de beginstreep.

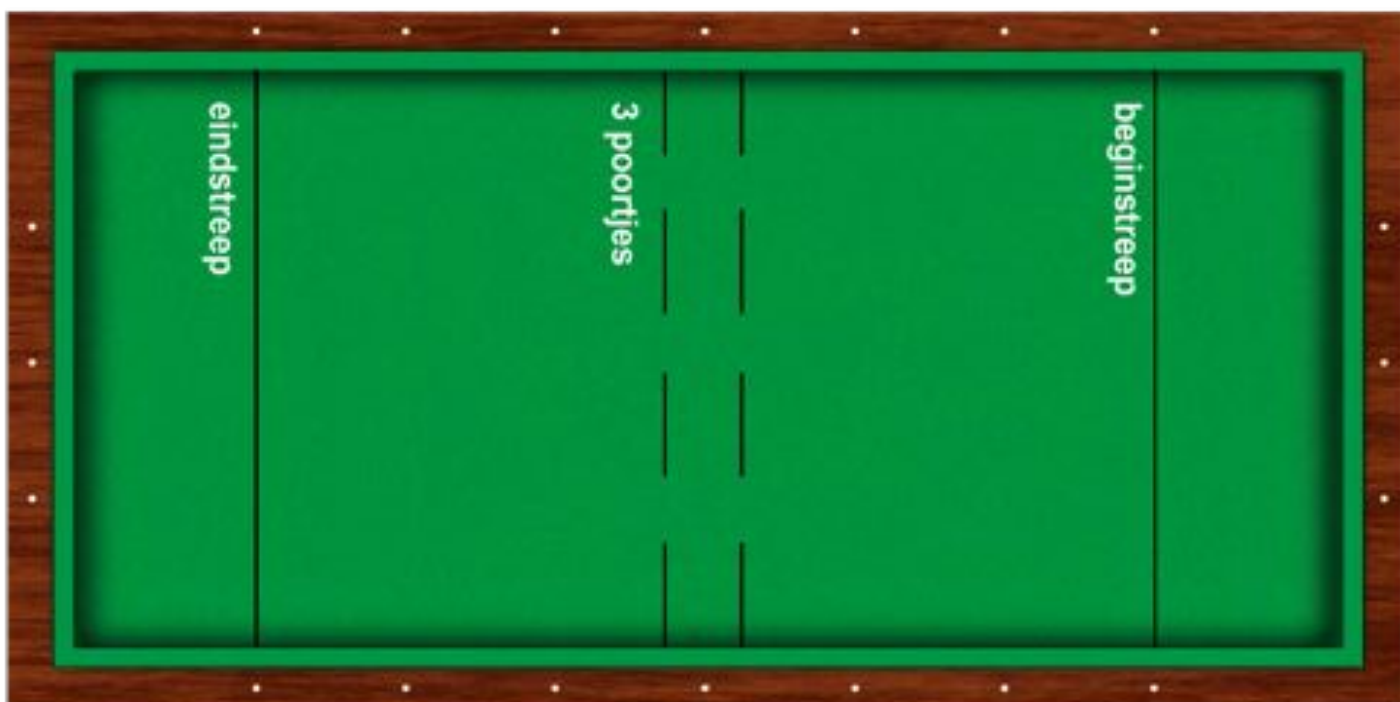
Speel de bal door het poortje.

Lukt dit, dan moet een speler van team 2 vanwaar de bal stil ligt komt te liggen, door een willekeurig poortje spelen.

De volgende speler van team 1 speelt de bal door een willekeurig poortje; ook vanwaar de bal stil komt te liggen en dan de volgende speler van team 2 weer. Zo spelen de spelers om de beurt.

Punten zijn er te verdienen zodra een speler een poortje mist. Indien dit gebeurt heeft het andere team een punt. Heeft een speler gemist, dan mag het team dat gemist heeft weer van de beginstreep beginnen en vervolgt het spel.

Indien de bal zo gestoten wordt dat deze door een poortje terugkeert op eigen helft, dan is dit tevens een punt voor het andere team en begint het team dat de punt verloor weer vanaf de beginstreep.



36. 2 keer 3 ballen

Dit spel kan geschikt zijn voor de beginnende biljarter.

Men plaatst 3 ballen op het bovenacquit en 3 ballen op het benedenacquit. De aanvangsstoot volgt en wordt er dan een punt gemaakt, mag hij/zij de gemakkelijkste witte bal nemen.

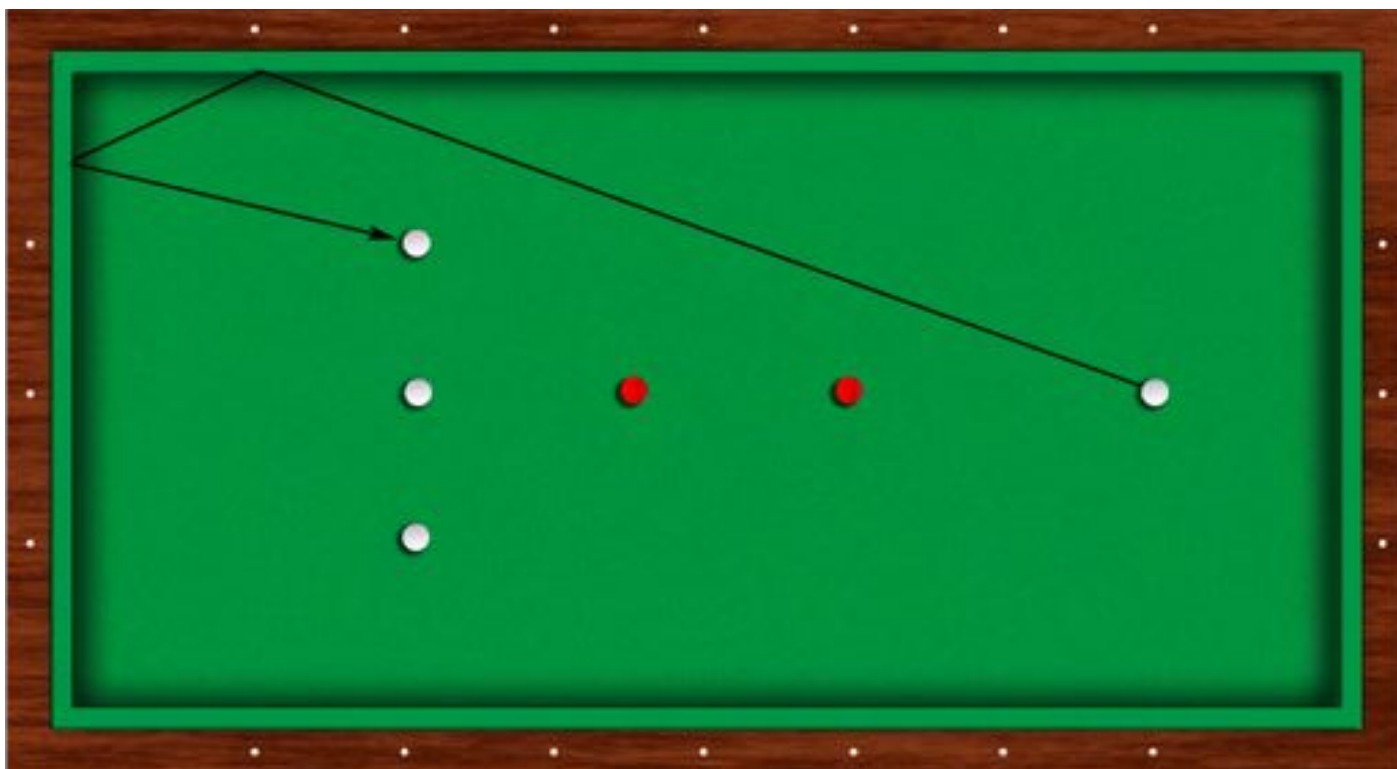
Laat iedere deelnemer een gelijk aantal beurten spelen. Daarbij zal blijken of de leerling het inzicht heeft om inderdaad de gemakkelijkste bal te pakken.



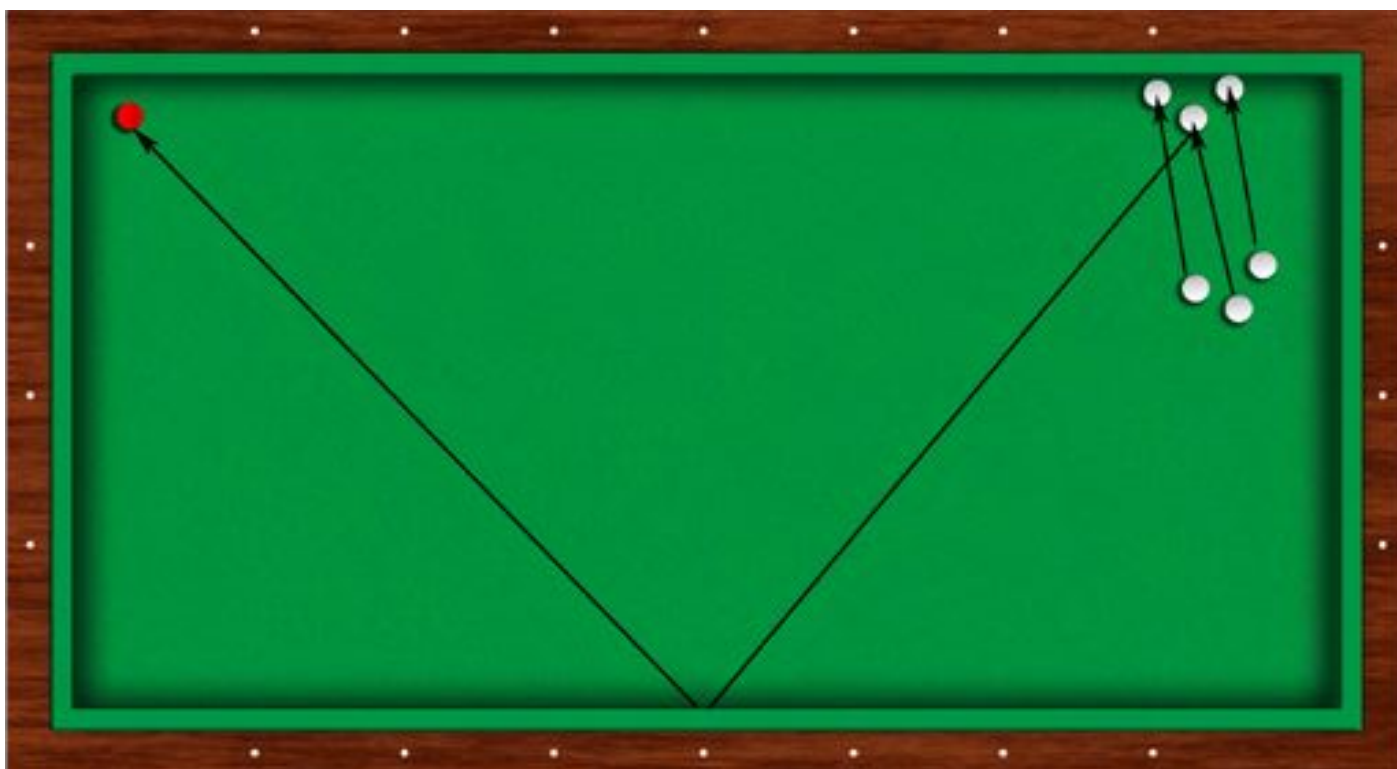
37. Het 23-punten spel

- Opzet: Vanaf de beginopstelling in een beurt 23 caramboles te maken
- Het spel is bedoeld voor spelers met een moyenne dat ligt tussen de 0.00 en 2.50.
- Benodigd: 2 setjes (oude) speelballen.
- Inleg: De speler betaalt voor iedere poging de voor spel afgesproken inleg, bv. 20 of 50 cent
- Finale: De spelers die bv. 5 keer in een beurt de 23 caramboles hebben gemaakt komen in de finaleronde
- Opbrengst: 50% van de inleg is voor het prijzengeld, 50% van de inleg is voor een goed doel of voor de verenigingskas.
- Het spel: Speelbal: 1 van de gemerkte witte speelballen
Carambole: speelbal-wit-wit
speelbal-wit-rood
speelbal-rood-wit
speelbal-rood-rood
- Beginopstelling: zie tekening.
- Aanvangsstoot: los over 2 banden nl. lange band en bovenband (zie tekening).
- De spelregels:
1. De ballen worden in de beginopstelling geplaatst.
 2. De speler betaalt voor zijn poging inleg.
 3. De speler speelt de aanvangsstoot en indien de carambole tot stand komt speelt hij door tot hij de 23 caramboles heeft gemaakt.
 4. Mist de speler na het maken van de aanvangsstoot dan is het spel afgelopen en kan hij een nieuwe poging wagen door weer bij 1. te starten
 5. De aanvangsstoot mag net zo vaak worden gespeeld tot dat de carambole tot stand is gekomen.





Te spelen met meerdere personen. Vanuit kadervak proberen in 3 stoten naar ander kadervak. Lukt dit dan 3 punten +3 punten voor het andere vak, totaal 6 punten. Dan vanuit dit vak de speelbal naar punt B spelen geeft 1 punt extra. Doel hiervan is te proberen dat de speelbal vrij komt te liggen om deze naar de andere kant te krijgen.



38. Sponsor-Spel

Dit spel trekt een vergelijking naar het inzamelen van geld voor een goed doel waarbij een bedrag geldt voor bv. ieder gelopen rondje

Naar het biljarten toe kan hiervoor de hoogste serie als uitgangspunt dienen. Je maakt een formulier waarop "naam speler" ingevuld kan worden. Daarbij wordt vermeld de "te verwachten hoogste serie" (kan men uit het clubrooster of competitie lezen). Daarachter zet men "werkelijke hoogste serie". Daaronder komt een invulijst (ouders, zusters, broers, tantes, ooms, burens, vrienden, kennissen) van namen die bereid zijn een bedrag te geven voor iedere gemaakte carambole van de serie. Hierbij kan een maximum bedrag worden aangegeven. De speler heeft bv. 2 weken de tijd om op dit formulier zoveel mogelijk sponsors voor hem te vinden.

Op een bepaalde datum spelen alle deelnemers 1 partij. Dit kan gewoon vanuit het clubrooster. Vooraf wordt gezegd dat nu het sponsor-spel van toepassing is. De in die partij behaalde hoogste serie zal als factor dienen om alle bedragen te vermenigvuldigen. De speler gaat met zijn lijst terug naar de sponsors en haalt het geld op. Op deze wijze kan men op een leuke wijze de clubkas (=het goede doel) aansterken.

Voorbeeld:

Een speler heeft een te verwachten hoogste serie in een partij van 10 caramboles.

Tante Mien geeft € 0,25 per carambole, echter zij wil niet meer totaal geven als € 2,00. Zij vult dus €0,25 per carambole in en geeft als maximum €2,00 aan.

Als het toernooi gespeeld wordt en de werkelijke serie zou 11 caramboles zijn, dan dient tante Mien 2 euro te betalen. Zou de werkelijke serie 7 zijn geweest, dan had tante Mien €1,75 moeten betalen.

