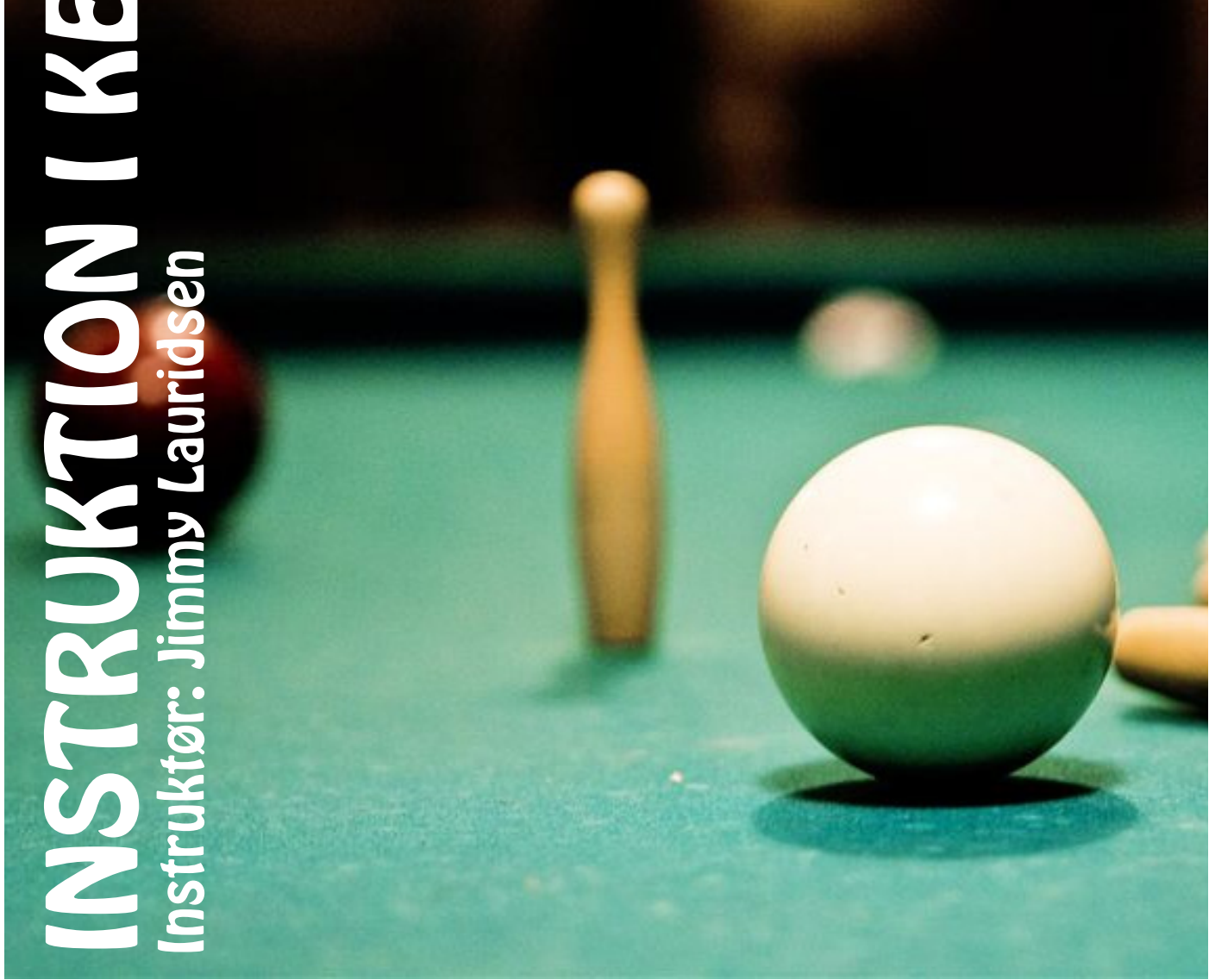


INSTRUKTION I KEGLEBILLARD

Instruktør: Jimmy Lauridsen



Billardbord og rekvisitter

Krav til bord og rekvisitter er fastlagt i Den Danske Billard Unions materialereglement. Det spilles på borde hvor spillefladen er dobbelt så lang som den er bred og som er forsynet med 6 huller, et i hvert hjørne og et midt på hver af de to langsider.

Billard konkurrencer afvikles normalt på et helmatch billardbord, hvor spillefladen har målene: 2,84m x 1,42m. De mest almindelige billardbolde er imidlertid kleinmatch borde, hvor spillefladen måler 2,10m x 1,05m. Hullerne er 80 mm i diameter. Fra gulvet til overkanten af banden må der være 78-80cm. Bander er 37mm høje og skal overholde specifikke regler med hensyn til elasticitet.

Spillepladen er lavet af skifer, og skal til turneringsbillard have en tykkelse på mindst 38mm. Turneringsborde har indlagt varmelegeme, som sikrer at temperaturen konstant er 20-22°C. På den måde sikres det at klædet er helt tørt, hvilket betyder at ballerne løber hurtigere.

Spillepladen er dækket af klæde. Midt på bordet er der 5 pletter i korsform med 68 mm imellem hver. Desuden er der en plet i centrum af bordets to halvdele (udlægsplet).

Der anvendes 3 baller, som er 61,5 mm i diameter og vejer ca. 207 gram. Den ene bal er rød, de andre to er hvide eller gule. Den ene af de hvide baller skal have et farvet mærke. Ballerne er fremstillet af kunstharpiks, som holder sin form i lang tid.

Keglerne er 12 cm højde, og vejer 10-11 gram. Ved bunden er de 14 mm i diameter, ved kroppen 20 mm. Hvor keglerne er bredest, er der således 62 mm mellem hver kegle, så ballerne, der er 61,5 mm, kan netop passere imellem to baller.

Billardkøer fås i varierende materialer, vægt, længde og diameter. Køerne vejer normalt omkring 500 gram, længden er omkring 140 cm og spidsen er 11-11½ mm i diameter. De skal imidlertid altid være udstyret med en lædertip, som er det eneste man må støde til ballerne med. Lædertippen påføres blåkridt før hvert stød, hvilket modvirker at køen glider af, når man støder yderligt på ballen.

Det er tilladt at bruge en såkaldt maskine (hjælper), som er et lille stativ, som man kan hvile køen på under stødet, hvis det kniber med at nå.

Spillet

Start af spillet

Startrækkefølgen afgøres ved at spillerne samtidig støder til hver sin bal fra den ene korte bande mod den anden. Den spiller, hvis bal ender nærmest udlægsbanden, må vælge hvem der skal lægge ud. I udlægspositionen står keglerne på pletterne midt på bordet og de hvide baller på udlægspletterne i hver sin bordhalvdel. Stødbal- len ligger frit inden for bordets første fjerdedel (er i hånden). Spillet startes med udlæg. Der skal i udlæg altid stødes til rød bal mod den hvide bal på modsatte bordhalvdel.

Selve spillet

Ideen er, at man støder med sin kø til den røde bal, som efterfølgende skal ramme enten:

- begge de hvide baller (det kaldes "rødt")

- én af de hvide baller, som efterfølgende skal vælte kegler

- begge de hvide baller, hvor den ene eller begge vælter kegler

Væltede kegler rejses, når stødet er afsluttet. Hvis en kegle hviler på en bal, regnes den for væltet.

Hvis en kegle ikke kan stå på sin plads, fjernes den og bringes først ind i spillet igen, når det stød, der frigør keglens plads, er afsluttet.

Når en spiller begår fejl eller ikke scorer point, overgår turen til modstanderen. Eventuelle point noteres og lægges til de point, spilleren allerede havde opnået.

Modstanderen er keglerejser og pointtæller, hvis der ikke er en dommer til kampen.

Point

Man kan opnå point ved at spille rødt eller vælte kegler:

Rødt: 4 point

Kegle: 2 point pr. væltet kegle

Max. point pr. stød: Rødt og alle kegler væltet: 14 point

Fejl

Ved fejl mister man retten til fortsat spil, dvs. at modstanderen overtager bordet, og desuden mister man eventuelle point som er opnået i det pågældende stød. Man beholder eventuelle point fra tidligere stød.

Der er fejl hvis:

Rød bal falder i hul. Modstanderen har i næste stød mulighed for at anbringe rød bal som ved udlæg (Rød bal er i hånden).

Rød bal vælter kegler. Modstanderen overtager bordet som det ser ud. Dette gælder også ved de efterfølgende fejltyper.

3. gang, der scores rødt uden at der væltes kegler. Der må højst scores "rødt" to gange i træk. Tredje gang må man gerne score "rødt", men der skal også væltes kegler. Spilleren, der er ved bordet, har til enhver tid lov til at spørge keglerejseren, om det var første eller anden gang "rødt".

Der rammes ikke en bande i mindst hvert 2. stød. Spilleren, der er ved bordet, har til enhver tid lov til at spørge keglerejseren, om han/hun i det foregående stød havde bande.

Der er sprængt bal, dvs. at en af ballerne ender udenfor det klædebelagte område (typisk på gulvet). Efter sprængt bal startes med et nyt udlæg. Man vælter en af keglerne med køen, hånden etc. mens man støder.

Man støder inden alle baller er i ro, og alle kegler er sat på plads

Man har ikke mindst en fod på gulvet

Man støder til stødballen to gange i samme stød (touché)

Andre regler

Rødt alene uden nogle væltede kegler tæller for bande.

Hvis en hvid bal falder i hul, skal den når stødet er afsluttet, anbringes på udlægspletten på den modsatte halvdel af, hvor den anden hvide bal befinder sig.

Afslutning af spillet

En kamp spilles til en på forhånd fastsat distance – f. eks. 200 point. I turneringsbillard er distancen op til 800 point.

Hvis den spiller, der startede kampen, opnår sin distance først, har den anden spiller lov til at forsøge at opnå uafgjort ved at lægge ballerne op i ny udlægsposition og spille herfra.

Dansk Keglebillard er noget helt specielt, en tradition i Danmark, og det spilles kun her i landet, i den form vi kender, som fortsat keglebillard eller skomagerbillard.

Det gør naturligvis selve spillet til noget helt specielt, et spil der har bestået i over 100 år, med ændringer og justeringer i spil og regler undervejs.

Man kan opdele keglespillet i to former for billard:

- hyggebillard, det der spilles når venner, kammerater, arbejdskolegaer m.v. mødes under hyggelige former og spiller en pot skomager, pool m.v.

- sportsbillard, det der dyrkes under seriøse organiserede former, under Den Danske Billard Union. Her har man bl.a. mulighed for at spille med i turneringer om officielle mesterskaber, spille med i Danmarksturneringen for hold i de forskellige discipliner m.v.

To former for billardspil, som er lige så forskellige, som forskellen på det fodbold der spilles hjemme i haven om sommeren og så det der spilles i Parken, når landsholdet er i aktion.

Blegt: Når stødballen får de to hvide baller til at carambolere (skomager)

Bro: Forhåndens stilling, når den støtter køen under stødet

Carambolage: Når baller rammer hinanden

Dessin: Måden som et oplæg konkret spilles

Direkte(direktør): Et stød hvor den røde og en hvid bal ligger således, at den hvide bal kan stødes direkte ind i keglerner uden først at ramme en bande

Dobbelt spids: Et stød hvor rød bal rammer hvid bal, som herefter rammer kortbande, langbande, forbi keglerner til kortbande, langbande og ind i keglerner

Dybt: Når stødballen rammes under centrum

Forbände: Et stød hvor den røde bal rammer en bande før den rammer en hvid bal.

Forstød: Små stød i luften , inden det egentlige stød

Højt: Når stødballen rammes over centrum

Indgang: En stødserie

Kvart: Et stød hvor rød bal rammer hvid bal, som herefter rammer langbande, kortbande, langbande og ender i keglerner.

Masséstød: Et stød hvor den røde bal stødes omtrent lodret nedad. Den røde bal bliver på den måde et kraftigt underskruet, således at den bevæger sig lidt fremad, og derefter løber hurtigt baglæns

Medløb: Et højt stød, som får stødballen til at løbe bagefter den hvide bal

Nakkebal: Et forbände stød, hvor stødballen spilles næsten vinkelret ind i banden.

Oplæg: Ballernes position før et stød

Salvolinie: Imaginær linje parallel med kort bande gennem udlægspilet. Den linje, som stødbal skal stødes bag ved i udlæg

Skæve: Point i stød med fejl (skomager)

Skævt: Siderotation opnået ved at støde rød bal i højre eller venstre side
Snitte: Når en bal rammes tyndt

Sort oplæg: Oplæg hvor begge hvide baller ligger skjult for stødballen bag keglerner

Spids: Et stød hvor rød bal rammer hvid bal, som herefter rammer kortbande, langbande og ender i keglerner

Stopstød: Et stød som får stødballen til at stoppe efter karambolage med hvid bal

Tempo: Den kraft som et stød udføres med

Trækstød: Et dybt stød, som får stødballen til at løbe baglæns

Tværbal: Et stød hvor rød bal rammer en hvid bal, som rammer langbanden og går i keglerner.

Tyndt: Et stød hvor en bal rammes yderligt af en anden bal

Underhånds: Et stød hvor rød bal rammer hvid bal, som rammer bande i en spids vinkel og går i keglerner, mens rød bal fortsætter mere eller mindre parallelt med banden

En af betingelserne for en god balance er, at at benene er i en korrekt position. Kroppens vægt skal være ligeligt fordelt på begge ben. Fødderne placeres med en afstand af 30 - 40 cm i mellem hinanden. Samtidig placeres fødderne således at de er i en vinkel på ca. 45 grader i forhold til stødretningen.

I den korrekte stilling vil man kunne se en lige linie fra albuen, gennem underarmen, videre ned gennem højre knæ (hvis man er højrehånds spiller) og til det forreste af højre fod.

Afstanden ind til bordet er også vigtig. Følg anvisningerne på de følgende foto for at finde den korrekte afstand:

Baghånden.

Baghåndens placering kan for de fleste spilleres vedkommende, findes ved at placere højre hånd ca. 2 håndsbredder bag ved køens balancepunkt.

1 - Find køens balancepunkt.



2 - Bag dette punkt placerer man sin forhånd.



3 - Bag forhånden placerer man nu sin baghånd.



4 - Baghånden set bagfra, bemærk at armen hænger slapt ned i lige linie med køen og i lige linie med overarmen.



5 - Bemærk, at når man står ved bordet, klar til at støde, så skal overarm og underarm danne en retvinkel på ca. 90 grader.



6 - Baghåndens greb om køen skal være let, men med kontrol. Man holder om køen således at køen ligger ovenpå fingrenes andet led og tommelfingeren lukker let om køen. Grebet skal være sådan, at man kan få en finger ind i mellem hånd og kø.



Baghåndens placering kan ændres afhængig af om man skal lave lange stød eller små korte stød, ved henholdsvis at flytte baghånden lidt længere bagud eller lidt længere fremad på køen.

Man skal være opmærksom på, at når man holder længere fremme eller længere tilbage på køen, så får man ofte tendens til at "skovle" med køen. D.v.s. at når man bevæger køen frem og tilbage, så laver man en bue med køen og med risiko for at kikske stødet, især fordi man kommer til at ramme for dybt i ballen, sådan at ballen hopper. Sørg for at køen altid bevæger sig frem og tilbage i en lige linie.

Stilling ved bordet, baghånd og sigte - 2

Benstilling

En af betingelserne for en god balance er, at at benene er i en korrekt position. Kroppens vægt skal være ligeligt fordelt på begge ben.

Fødderne placeres med en afstand af 30 - 40 cm i mellem hinanden. Samtidig placeres fødderne således at de er i en vinkel på ca. 45 grader i forhold til stødretningen.

I den korrekte stilling vil man kunne se en lige linie fra albuen, gennem underarmen, videre ned gennem højre knæ (hvis man er højrehånds spiller) og til det forreste af højre fod.



Afstanden ind til bordet er også vigtig. Følg anvisningerne på de følgende foto for at finde den korrekte afstand:

1 - Placer baghånden korrekt, to håndsbredder bag balancepunktet.

2 - Stil dig foran ballerne i den retning du vil støde, med navlen pegende nøjagtig i stødretningen. Placer køen lige bag stødballen, med bagarmen hængende ned langs med kroppen.



3 - Træd et skridt frem på højre fod (i dette tilfælde er spilleren venstrehånds spiller), gå op på tåspidserne og drej begge fødder således at de kommer i en vinkel på 45 grader i forhold til stødretningen.

Side 5

4 - Gå ind til stødballen, samtidig med at du strækker forarmen helt ud og bøjer ganske let i begge knæ.



5 - Kig bagud, om baghånden, bagarmen hænger lige ned og er afslappet.



Stilling ved bordet, baghånd og sigte - 3

Benstilling og sigte

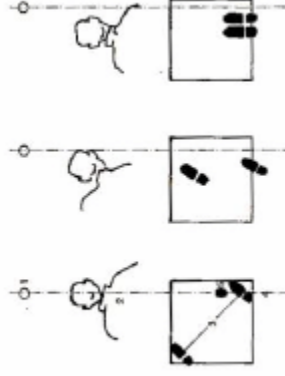


Få en person til at se om der går en direkte lige linie fra albuen, gennem underarmen, gennem knæet og videre ned til det forreste af foden, samt at overarm og underarm danner en ret vinkel på ca. 90 grader.

Er dette tilfældet er du meget tæt på at have den korrekte stilling ved bordet.

Tre ting er vigtige:

- Du skal føle at stillingen er behagelig. Flyt evt. lidt på fødderne hvis ikke dette er tilfældet.
- Du skal være i god balance.
- Køen skal kunne bevæge sig frit frem og tilbage, uden at berøre tøjet eller kroppen.



Side 6

Sigte.

Endnu en vigtig detalje i forbindelse med stillingen, er at man sigter korrekt. De fleste spillere får det bedste sigte ved at have ét øje på hver side af køen, således at man får de bedste muligheder for at kunne afstandsbedømme, koordinere sigtet og ramme korrekt, d.v.s. ramme der hvor man sigter.

Korrekt stilling. Foto 1

Bemærk at næsen er lige over køen og dermed et øje på hver side af køen.



Foto 1

Foto 2

Foto 3

Forkert stilling. Foto 2

Billedet viser køen for langt inde mod kroppen. Baghånden er ikke afslappet.

Forkert stilling. Foto 3

Billedet viser baghånden for langt væk fra kroppen. Baghånden er heller ikke her afslappet.

Broerne, forhånden - 1

Side 7

I keglebillard, bør 80 - 90 % af alle dessin's spilles med en lukket bro. Dette giver det mest sikre og stabile stød
En lukket bro vil sige, at tommel- og pegefinger danner en ring, hvori man fører køen frem og tilbage.
En standardbro opnåes på følgende måde:

1 - Placér hånden fladt på bordet. 4 - Læg pegefingeren over køen.



2 - Bøj let i knoene.



5 - Drej hånden indtil pege- og tommelfinger møder hinanden og danner en ring rundt om køen.



3 - Placér køen mellem tommel- og pegefinger.



Vær opmærksom på, at ringen omkring køen er stram, sådan at du undgår slør i køen, når denne føres frem og tilbage.

Har man lidt tendens til f.eks. håndsved (som ikke er unormalt blandt mange spillere), er der følgende måder at eliminere dette på:

- Vask hænder så tit det er muligt.
- Benyt en spillehandske.
- Benyt et håndklæde til at tørre fingrene af med så de holdes tørre.

Det er vigtigt, at broen står stabilt på bordet.

Sørg for, at sprede de tre fingre på bordet, sådan at disse er med til at stabilisere broen fremad, mens håndkanten stabiliserer broen. Håndkanten skal så vidt muligt altid berøre klædet.

Bro til centrumstød.



Bro til trækstød.



Bro til medløbsstød.



Åben bro.



Broerne, forhånden - 2

Side 8

Nedenstående billeder viser forskellige eksempler på broer der kan benyttes når stødballen ligger tæt ved en bande og hvor det kan være svært at udføre et stød.



Det lige stød i billard er en meget vigtig detalje at træne.

For at kunne ramme der hvor man sigter, essentielt i billard, er det naturligvis meget vigtigt, at man kan føre køen frem og tilbage og støde af, i en helt lige linie fremad.

Stillingen er naturligvis helt centralt her. En korrekt stilling er første skridt på vejen, efterfulgt af en god bro, et løst greb om køen med baghånden og en rolig bevægelse af køen, frem og tilbage.

En rigtig god øvelse til at træne det lige stød er, at placere 2 kegler midt på bordet, med ca. 20 cm. afstand.

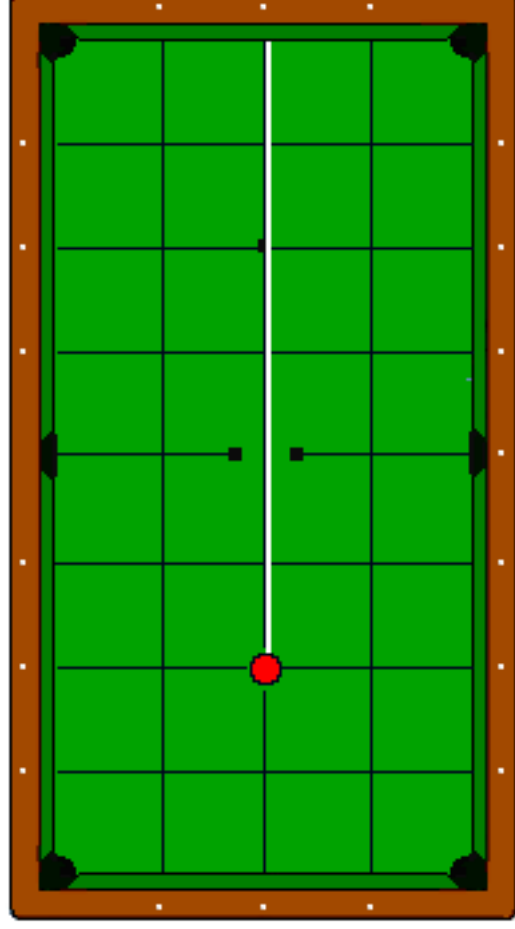
Start med at placere de 2 kegler omkring udlægspletten i den ene ende af bordet og placer stødballen på udlægspletten i den anden ende. I første omgang går øvelsen ud på, at støde stødballen op i gennem de 2 kegler og retur til pletten man støder fra.

Efterhånden som man bliver bedre til det lige stød, flytter man keglerne tættere på hinanden.

Herefter flytter man de 2 kegler til midten af bordet og laver samme øvelse.

Efter et stykke tid med denne øvelse, fortsætter man med to baller, en hvid og stødballen, hvor det gælder om at støde hvid bal gennem keglerne.

Efterhånden kan man også lave tempoøvelser, sådan at man beslutter sig til, hvor henholdsvis stødbal og hvid bal skal placere sig efter stødene.



Fejlstød.

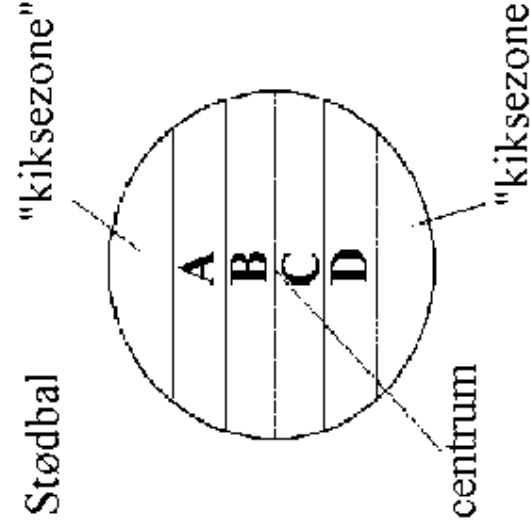
Når man laver et fejlstød, kan der være flere årsager til dette, bl.a. at man ikke har kridtet duppen godt nok, så duppen glider af på stødballen, men årsagen kan også være, at man har ramt ballen i den såkaldte "kiksezone". Rundt om hele ballen findes der en 10 mm kiksezone. Rammer man ballen i denne zone med en dup som er dårligt kridtet, eller et dårligt stød, en hård dup, m.v., så er der stor risiko for at stødet kikker og duppen glider af på ballen.



Man kan kun ramme stødballen i kiksezone, hvis duppen er tip top i orden og godt kridtet og selv her vil der være en stor risiko for at man kikker stødet.

Det er vigtigt, at bemærke sig, at kiksezone er den samme, også når en bal ligger tæt på en bande, og man her må hæve bagenden af køen. Hermed ændrer ballens centerlinie sig også, hvilket betyder at man ikke skal ramme så dybt i ballen, i forhold til når køen er vandret.

Stødbal



Ballen.

Ballens diameter er ca. 60 mm, trækker man kiksezone fra foroven og forneden, og i højre og venstre side på ballen, får man dermed 40 mm. at støde på.

Disse 40 mm. kan man inddele i 4 zoner, zone A og B til medløbsstød, centerlinien midt i ballen og zone C og D under centrum til trækstød.

Kørføringen.

Kørføringen er vigtig at bruge lidt tid på. Man skal lære sig at kunne lave en lige købevægelse, frem og tilbage. Samtidig skal køen bevæge sig frem og tilbage i en næsten vandret bevægelse. Sidst skal man kunne bevæge køen frem og tilbage i et roligt tempo, og få rytme i køen og selve stødet.

Stødet.

En vigtig ting at lære når man starter med at spille billard, er selve stødet.

Pr. definition kan man opdele billardspillere i 2 grupper, dem der skyder til ballerne og dem der støder til ballerne.

For at komme nogle trin over begynderstadiet er det en god idé, at få en instruktør eller en af de bedre spillere, til at forklare lidt om det man kalder et gennemstød.

Den overvejende del af begynderpillere har tendens til at lave meget korte stød, hugstød, hvor de rammer stødballen i en kort hurtig bevægelse og samtidig trækker køen lidt tilbage og måske endda rejser sig op i stødet.

Dette stød gør at positionsspillet og farten i ballerne bliver meget svært at beregne og styre.

Selve stødet, forbeveggelsen, den måde man bevæger køen frem og tilbage inden stødet, foregår i tre tempi:

1. Man går ind til bordet og gør klar til stødet, forinden er det vigtigt at man har gjort sig helt klar med, hvilket dessin man vil spille.
2. Man sigter, samtidig med at køen holdes i ro, med duppen placeret lige bag stødballen. Det er bændlyst at sigte og bevæge køen frem og tilbage samtidig. Når man er færdig med at sigte, koncentrerer man sig i nogle få sekunder om den fart ballen/ballerne skal have for at gøre det man forventer.
3. Når man når frem til dette punkt, skal punkt 1 og 2 være gennemført, ellers bør man rejse sig op, gå væk fra bordet og starte forfra. Hvis man er klar, foregår selve stødet på følgende måde:

Man bevæger køen frem og tilbage 3 - 4 gange inden selve stødet går.

1. gang: Bevæg køen helt tilbage til forhånden og frem til ballen igen.

2. gang: Bevæg køen helt tilbage til forhånden og frem til ballen igen.

3. gang: Bevæg køen helt tilbage til forhånden og stød fremad, med den samme fart som du har benyttet 1. og 2. gang. Når køen rammer ballen, fortsætter man fremad med køen, i en naturlig bevægelse, indtil underarmen og albuen laver et naturligt stop.

På denne måde har du nu udført et såkaldt langt gennemstød. Det stød som benyttes i 70 - 80 % af tilfældene på et billardbord.

En god idé, er at se på golfspillere. Bemærk hvordan de slår til kuglen, fører slaget helt igennem og umiddelbart efter slaget "fryser" fast i stillingen. Samme teknik skal overføres til billardspilleren, sådan at et stød er helt gennemført og gjort færdigt.

Gennemstødet.

For at kunne udføre et godt gennemstød, skal der være mindst 6 cm. i mellem stødbal og bal 2, d.v.s. mindst en bal's afstand, da der ellers vil være stor risiko for at man laver touche, hvilket vil sige at man rammer stødballen mere end én gang. Nogle kalder dette for et "skomagerstød".

Ved et normalt udført gennemstød, fortsætter køen fremad ca. 12 - 15 cm, efter at den har ramt stødballen.

Når man træner gennemstødet, skal man starte med et centrum gennemstød, herefter går man videre til et medløbs gennemstød, i toppen af stødballen og sidst skal man træne trækstødet som gennemstød, idet dette stød er det sværeste, især for begynderen.

Når du træner gennemstødet, så placér ballerne med en afstand på 20 - 30 cm.

Stødteknikken:

Det lange gennemførte stød er den teknik man benytter til langt de fleste stød.

En lang fremadgående kø bevægelse, hvor køen, efter at have ramt stødballen, fortsætter fremad, i mindst 2 ballers bredde, ca. 12 cm. For at udføre dette stød, skal der være mindst 6 cm's afstand i mellem stødbal og bal 2.

Det er vigtigt, at køen fortsætter fremad, i en lige uafbrudt bevægelse, for at man får udført et korrekt gennemstød. Underarm og overarm danner en vinkel på 90 grader når stødet påbegyndes.

Den bløde håndledsteknik, er en teknik som er vigtig i alle discipliner.

Teknikken udføres som en meget rolig bevægelse med håndledet.

Underarmen holdes fuldstændig i ro og fryser fast.

Underarm og overarm reduceres til en vinkel på 45 grader, d.v.s. at man flytter baghånden længere frem på køen, således at albueledet låser overarm og underarm, derved vil der kun være mulighed for en ganske lille bevægelse af håndledet.

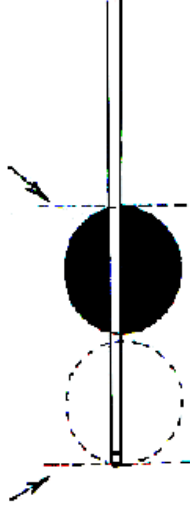
For yderligere at låse albuen, kan man løfte bagenden af køen en anelse.

Denne teknik kan man f.eks. benytte når man spiller meget blødt eller spiller til en kegle i keglebillard.

Samtidig med at man går længere frem med baghånden, går man ligeledes tættere på stødballen med forhånden, 6 - 7 cm. Dette indebærer at man ikke får mulighed for store stød og at afstanden mellem forhånd og baghånd mindskes mest muligt.

Øvelser:

1 - Spil til én kegle, bal 2 må kun løbe en ganske kort afstand. Spil på rødt, de tre baller må kun bevæge sig ganske lidt.



GODE TIPS OM STØDET:

- Bestem dig for, hvad du vil spille, FØR du går i stilling ved bordet.
- Placer venstre hånd (broen) tættere på stødballen ved bløde stød, end ved hårde stød.
- Placer baghånden længere fremme ved bløde stød.
- Placer køpsidsen lige bag stødballen og peg direkte mod det sted på stødballen, hvor du ønsker at ramme. Fasthold køen i denne stilling, uden at "file" frem og tilbage.
- Vær sikker på at din forhånd (broen) er stabil ved alle stød. En usikker bro betyder mange gange, at man ikke rammer der hvor man sigter.
- Man skal stræbe efter at køens bevægelser, før og under stødet, skal være lette, lige, yndefulde og flydende, men samtidig autoritære. Bevægelserne må ikke være hurtige og uelegante.
- Baghånden skal altid være løs og afslappet.
- Sørg for at du så tidlig som muligt lærer at få rytme i køens forbevægelse og i selve stødet.
- Undgå at forsøge at "styre" ballen med køen når du støder, ved at dreje køen til den ene eller anden side. Du kan ikke ændre ballens retning alligevel. Nogle kalder dette at give ballen "krops-skæv". Forsøg istedet at opnå så perfekt et stød som muligt, så får du ikke brug for "krop-skæv" til at styre ballen.
- Bliv stående i stillingen efter stødet, indtil du føler at stødet er gjort helt færdigt. "Frys fast" i den stilling du har i stødøjeblikket. Kig evt. på en golfspiller, den måde han slår igennem til golfkuglen, stemmer meget godt overens med den måde du skal støde til ballen. Slå helt igen-nem og frys fast i stillingen.
- Lad venstre hånd blive liggende på bordet, til stødet er gjort færdigt. Især i forbindelse med trækstød er dette en meget vigtig detalje for at opnå et godt resultat.

Stødkarakter

Forskel på bløde og hårde stød

Stødkarakter.

Den måde stødbollen løber på, er forskellig i forhold til om man udfører et roligt langt gennemstød, eller et kort hårdt stød.

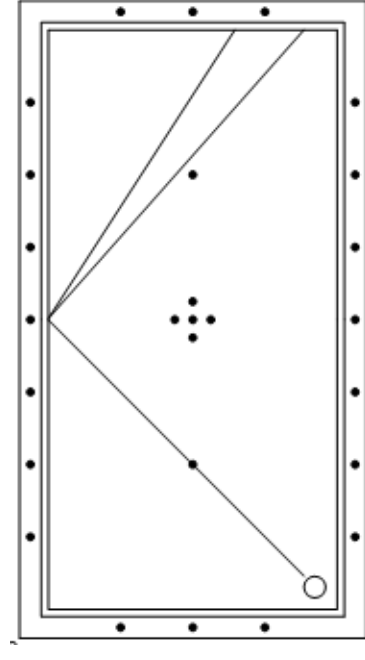
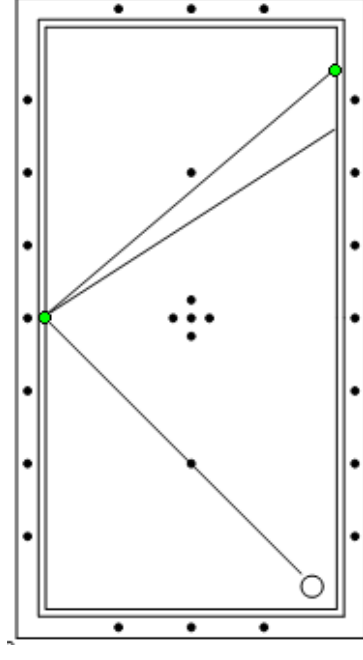
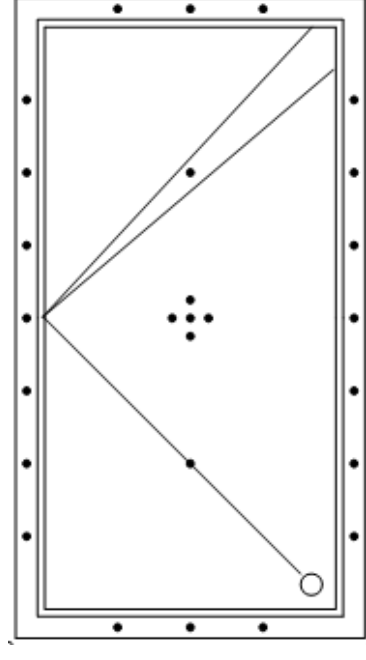
På de næste billeder vises et balforløb, hvor den stiplede linier viser et kraftigt stød og de ubrudte linier viser et langt normalt gennemstød.

1 - Billedet viser et centrumstød, med et normalt stød og et hårdt stød.

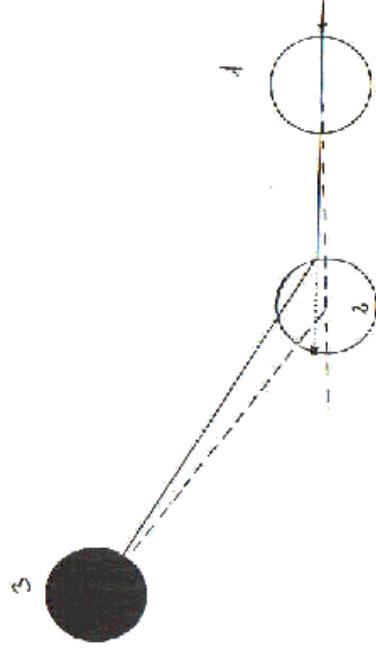
2 - **Stød med venstre effekt, med et normalt stød og et hårdt stød.**

3 - **Stød med højre effekt, med et normalt stød og et hårdt stød.**

Ved et hårdt stød "graver" den hvide bal sig ind i banden og kommer derfor ud af banden i en forkert udfaldsvinkel. Det er bl.a. årsagen til at mange tværballer ikke går i keglernerne.



Ved beregning af et medløbsstød, ved hjælp af halvveringslinien, er forløbet det samme som ved trækstød. Blot er der den forskel, at sigtepunktet nu er placeret på bagsiden af Bal 2.



Man kan f.eks. under træning benytte en kegle, som man stiller bagved Bal 2, udfor sigtepunktet. Dette er kun ment som en hjælp, hvis man har svært ved at fastholde punktet på Bal 2 hvor man skal sigte.

Stødballen rammes 1 1/2 tip over midten, uden sideeffekt og vigtigt at man støder igennem.

Træk en tænkt linie fra centrum af Bal 3 til centrum af Bal 2, samt en linie fra centrum af stødballen til centrum af Bal 2. Det sorte kryds på bagsiden af Bal 2, midt mellem de to linier, markerer det punkt hvor man skal sigte.

Trækstødet er nok et af de flotteste stød i billard. Et godt gennemført trækstød, med det rigtige tempo i ballerne, til position til den næste bal, er kunst når det er rigtigt udført.

Men det er også et af de sværeste stød at lære, især for begyndere.

Mange spillere udfører et trækstød, ved at ramme stødballen i bunden, med et kort hurtigt stød og trækker samtidig køen hurtigt tilbage, efter at stødbollen er ramt.

Forkert !!

Det lange gennemførte stød skal også benyttes når man laver trækstød. For at udføre et godt trækstød, med fuld kontrol af stødballen, er det vigtigt at man har trænet gennemstødet.

Hvis ikke du har helt kontrol over dit gennemstød endnu så tal med instruktør Jimmy Lauridsen.

Broen til trækstød er en vigtig bro at lære sig, idet et trækstød udføres bedst med en lav bro og en næsten vandret køføring, på grund af muligheden for et godt gennemstød.

Det er vigtigt at tommelfingeren ligger helt imod klædet og at pege- og tommelfinger danner et "øje", som lukker stramt om køen, for at undgå, at der kommer slør i stødet.

Ønsker man at ramme dybt i ballen, trækkes forhånden lidt tilbage. Ønsker man derimod at ramme lidt højere i ballen, med mindre trækkeffekt, går man lidt tættere på ballen med forhånden.

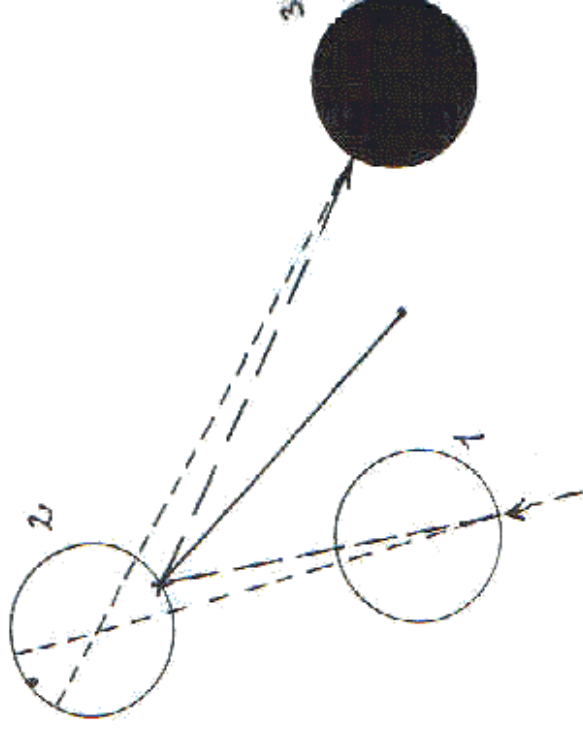
Beregning af trækstød med halvveringslinie.

Denne metode benyttes mest, når der er mere end 40 cm. mellem stødbal og bal 2, eller mellem bal 2 og bal 3, afhængig af om man skal vælte kegler og trække stødballen til position, eller man i carambole skal lave trækstød fra bal 2 til bal 3.

I praksis udføres beregningen på følgende måde:

Placér ballerne så der er ca. 40 cm. i mellem stødbal, bal 2 og bal 3. Man trækker nu en

"tænkt" linie igennem centrum af bal 2 og bal 3 og fra stødballens centrum til centrum af bal 2. Herefter finder man et punkt midt mellem stødballen og bal 3 og trækker en linie til bal 2, hvor de to første linier krydser hinanden.



Sideeffekt - Højre og venstre skævt

Gode tips om stødet

Side 18

Sideeffekt (skævt).

Ved at ramme stødballen i henholdsvis toppen, bunden, højre eller venstre side, får man ballen til at rotere om sit midtpunkt, man kalder også dette for effektrotation.

Mange begynder spiller med skævt, det vil sige højre eller venstre effekt, fordi ballen gør nogle sjove og anderledes ting, men samtidig øger man også sværhedsgraden i spillet, idet det er meget svært at styre stødballen, når man spiller med sideeffekt.

I starten bør man derfor undgå at spille med skævt, idet en begynder kan spille langt de fleste dessins uden brug af skævt.

I forbindelse med brugen af sideeffekt, skal man især være opmærksom på, at effekten virker som tandhjul når stødballen rammer bal 2.

- Hvis man rammer stødballen i højre side, så vil stødballen gå mod højre, når den rammer en bande.
- Hvis man rammer stødballen i venstre side, så vil stødballen gå mod venstre, når den rammer en bande.

Hvorimod,

- Hvis man rammer stødballen i højre side og stødballen derefter rammer bal 2, så vil bal 2, når den rammer banden, gå mod venstre.
- Hvis man rammer stødballen i venstre side og stødballen derefter rammer bal 2, så vil bal 2, når den rammer banden, gå mod højre.

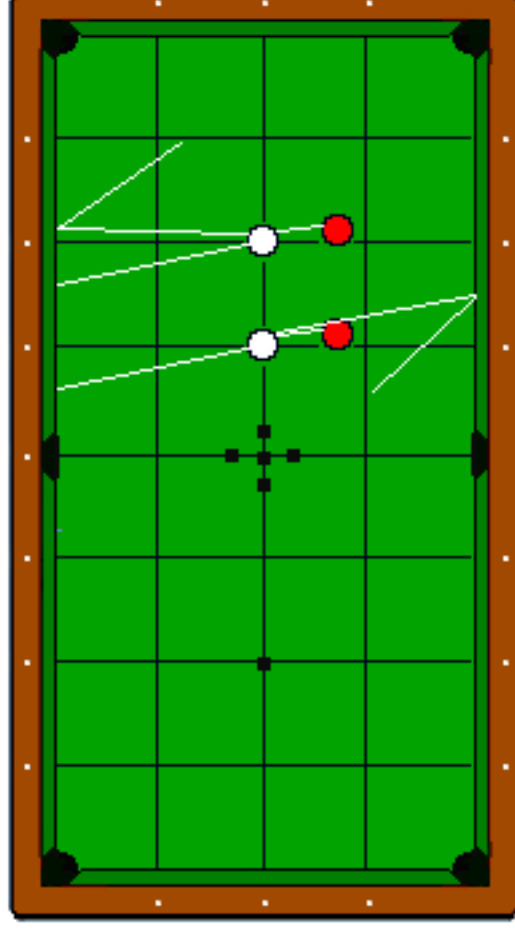
Sideeffekten virker ligeledes anderledes, i forhold til om stødballen løber fremad eller bagud, efter at have ramt bal 2. Se billedet, hvor stødballen i begge tilfælde er ramt med højre sideeffekt.

Øvelse til venstre:

Stødballen spilles med understød og højreeffekt. Efter tilbageløb mod banden, vil stødballen herefter løbe mod venstre.

Øvelse til højre:

Stødballen spilles med topstød og højreeffekt. Efter at have ramt banden, vil stødballen nu løbe mod højre.



Tværballen er et af de dessins som mange spillere har problemer med, enten bliver den for kort (går inden om keglerne) eller den bliver for stor (går uden om keglerne).

Når man beregner en tværball, benytter man i princippet en hovedregel som siger, at indfaldsvinkel er lig udfaldsvinkel. Det vil sige, at den vinkel ballen rammer en bande i, den vinkel vil den også have når den løber væk fra banden.

Her skal med det samme gøres helt klart, at dette gælder kun når stødbollen spilles uden sideeffekt. Rammes stødbollen i højre eller venstre side, gælder denne regel ikke mere. Et hårdt stød kan også ændre vinklen på tværballen.

SPIL MED SIDEEFFEKT ER EN AF ÅRSAGERNE TIL AT MANGE KIKSER TVÆRBALLERNE.

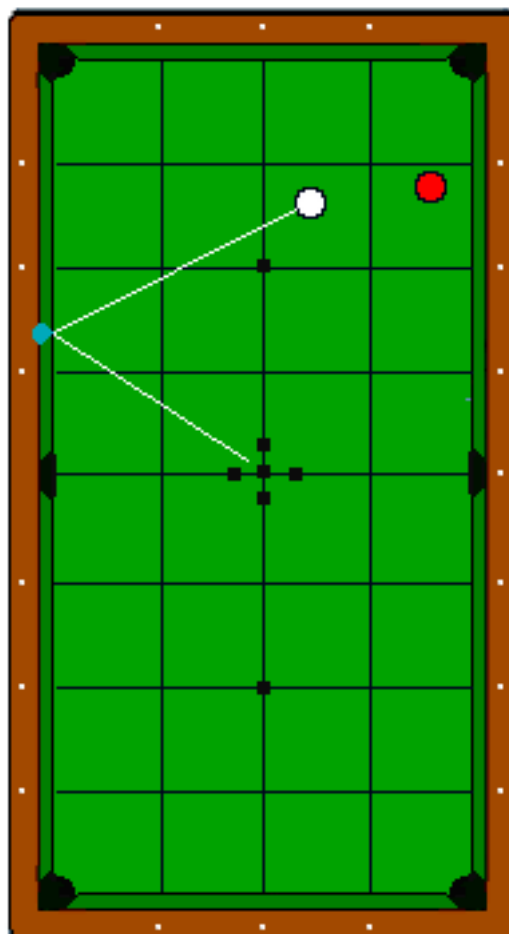
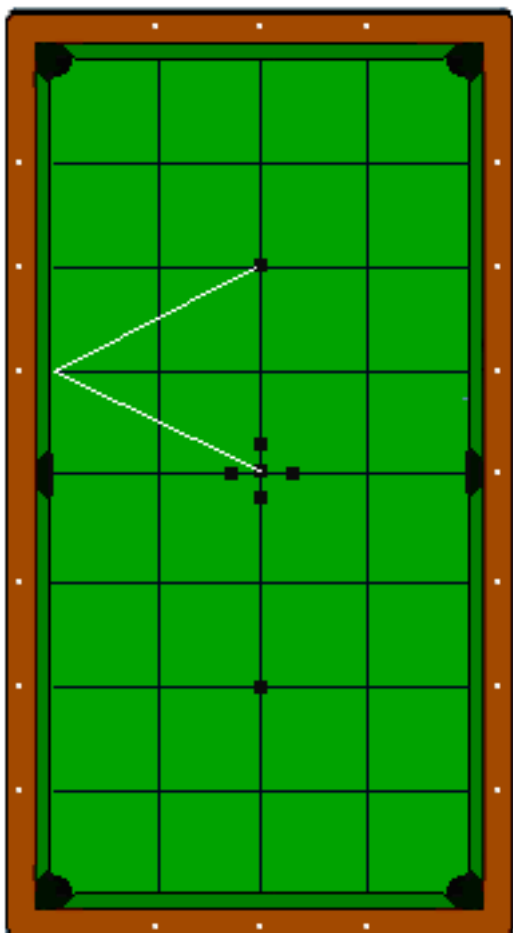
Det er derfor vigtigt, at du i starten spiller og træner tværballerne uden brug af sideeffekt.

For at forbedre træning af tværballer, kan du benytte dig af 2 køspidser og et stykke kridt. Den ene køspids placerer du mellem Bal 2 og banden og den anden mellem keglefeltet og banden. der hvor de to spidser mødes ved banden har du dit træfpunkt.

Ved at benytte de to køspidser, har du en rigtig god mulighed for, at vurdere hvornår indfaldsvinkel er lig udfaldsvinkel.

Udfor træfpunktet placerer du et stykke kridt, med et hjørne placeret helt ude ved kanten af banden.

Der vil nu ske det, at når Bal 2 rammer det korrekte punkt på banden, så vil kridtet bevæge sig og du vil med det samme kunne se, om ballen har ramt korrekt.



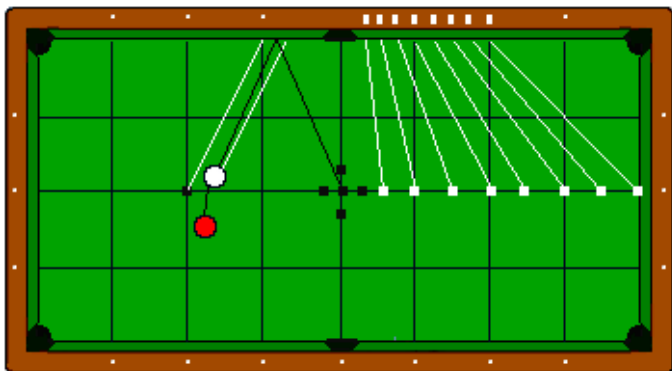
Når der trænes tværballer og alle andre dessins for den sags skyld, er det en god idé, at benytte sig af "den tænkte bal, spøgelsesballen", som beskrevet på Teknik siden.

Man får på denne måde større fortrolighed med, hvor stødballen skal ramme på Bal 2 for at denne løber det rigtige sted hen.

Vær opmærksom på, at en tværbal, hvor Bal 2 ligger pres, eller meget tæt på en bande, skal spilles meget blødt, eller man skal kompencere for, at ballen får ekstra effekt fra banden. Dette er bl.a. en af årsagerne til at tværballer kikser.

Når man støder en bal ind i banden, så vil ballen helt automatisk "synke" ind i en halvmåne form, fordi den presser banden ind.

Men når så ballen skal ud af banden igen, så vil den følge denne naturlige halvmåne form og bliver "skudt" ud i en forkert vinkel i forhold til den planlagte, bl.a. fordi man har stødt for hårdt. Det er derfor vigtigt, at man, så vidt muligt, forsøger at spille tværballerne med moderat stød og fart, sådan at man undgår ovennævnte situation, ellers vil tværballen blive for kort mange gange.



En anden måde at beregne tværballer på, er ved hjælp af nogle faste hjælpelinier, hvor man benytter diamanterne, de hvide mærker på trærammen.

Der er to hovedlinier som er værd at huske: Den første linie går fra udlægspletten til et punkt på banden ud for 3. diamant på langbanden. Den anden hovedlinie går fra et punkt på banden ud for midterdiamanten på endebanden og til 2. diamant på langbanden.

Herudover er der endnu 6 linier, placeret med 1/4 dels afstand i mellem hver linie.

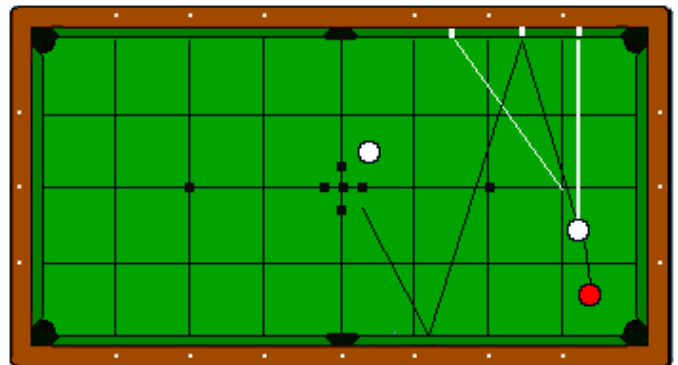
Disse linier (hvide) skal vi nu benytte til at bereg-

ne det viste eksempel på en tværbal.

Først finder vi den hjælpelinie der ligger nærmest Bal 2. Denne linie skal nu parallelforskydes til midten af Bal 2.

På banden har vi nu 2 punkter, et for hovedlinien og et for den parallelforskydte linie. Træfpunktet for Bal 2, er lige midt i mellem disse to punkter.

Hvis den anden hvide bal f.eks. ligger i vejen, sådan at man ikke kan spille tværballen uden at de to hvide baller klapper, d.v.s. rammer hinanden, så kan man også benytte linierne til at beregne en tværbal over to bander, en anden gangs tværbal. Først laver man beregningen for en første gangs tværbal, som tidligere beskrevet. Her får man et punkt på bande, se den tynde hvide linie.



Dernæst trækker man en tænkt linie direkte fra midten af den hvide bal og ud til bande, den kraftige hvide linie.

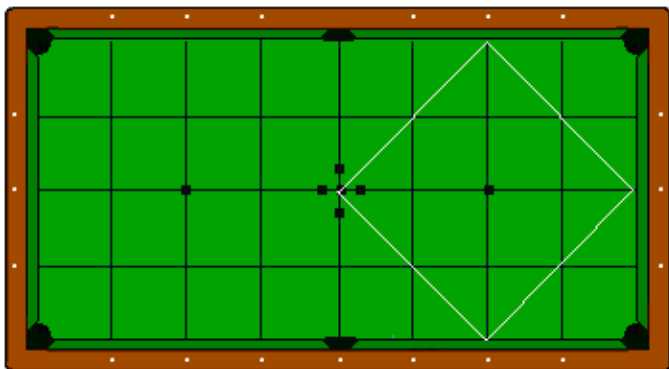
Midt i mellem de to punkter har man træfpunktet for Bal 2, når tværballen skal komme som en anden gangs tværbal.

Anden gangs tværballen er et must, et dessin man skal bruge meget tid på at træne, idet man i mange tilfælde under en kamp, får mulighed for at spille tværballen af to gange og dermed også for mulighed for at spille sig til en direktør. Se under øvelser til keglebillard, hvor du finder en masse forskellige dessin muligheder.

På et eller andet tidspunkt er man naturligvis nødt til at lære sig at spille tværballen med effekt, bl.a. for at opnå et godt efterstød. Men når man som begynderspiller skal lære at spille tværballen, er det en god ide at spille i centrum af stødballen.

Et billardbord er dobbelt så langt, som det er bredt. Alene dette giver nogle geometriske muligheder som kan udnyttes f.eks. sammen med diamanterne på trærammen. Deler man bordet midt over, får man nu to lige store kvadrater. Træk nu en linie fra midterkegle til banden ud for midterdiamanten på langbandede, videre til kortbandede, langbandede og tilbage til keglefeltet.

Dette er feltet man spiller i, når man spiller en såkaldt lille kvart, en kvart på den ene halvdel af bordet. Når kvarten spilles over begge halvdele af bordet kalder man det en stor kvart.

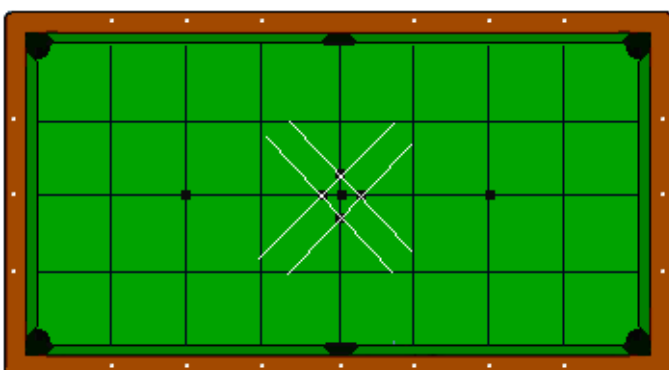


Til beregning af kvarterne, findes der tre forskellige metoder som man kan benytte sig af, hver for sig, eller samtidig:

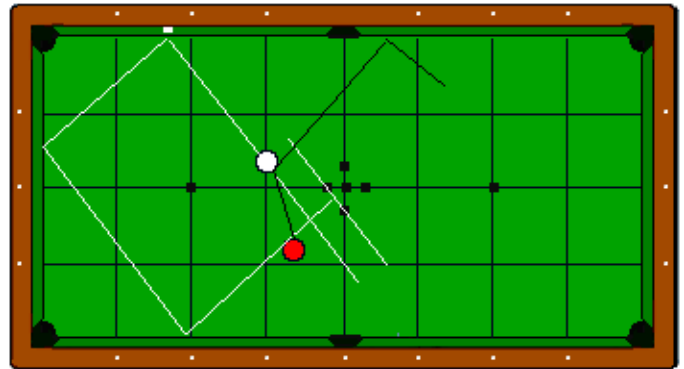
- 1 - Ved hjælp af keglefeltet.
- 2 - Hjælpelinier fra de to udlægspletter.
- 3 - Ved hjælp af diamanterne.

Keglefeltet:

Her benytter vi yderkeglerne i keglefeltet som beregningsgrundlag. På tegningen vil du kunne se, at en linie gennem de to yderkegler, danner en linie som er parallel med linien fra midterkegle til banden ud for midterdiamanten på langbanden.

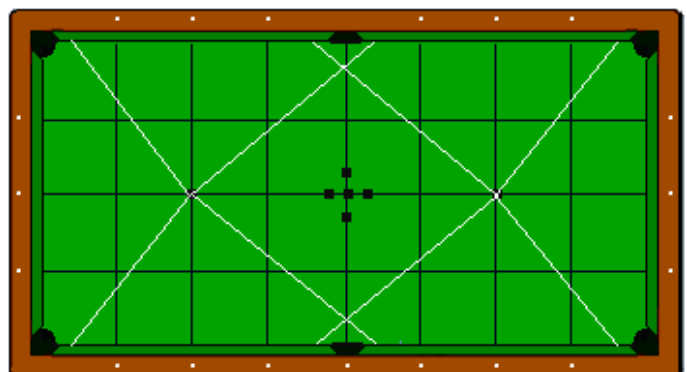


For at beregne en kvart på det viste eksempel, finder vi først linien gennem de to yderkegler. Denne linie parallelforskyder vi nu til midten af den hvide bal. For enden af denne linie placerer du nu igen et stykke kridt, som fungerer som træfpunkt for den hvide bal.



En yderligere hjælp kan også være, at dreje det mærke som er på den hvide bal, sådan at dette peger direkte mod træfpunktet på banden. Sigt nu gennem centrum af stødballen, direkte mod dette mærke på ballen og ballen vil gå i en kvart.

Hjælpelinier fra udlægspletterne:
Billedet viser hjælpelinierne som udgår fra de to udlægspletter på hver halvdel af bordet. Disse linier går til henholdsvis 1 1/2 bal's bredde før hjørnehul og 1 1/2 bal's bredde efter midterhul.

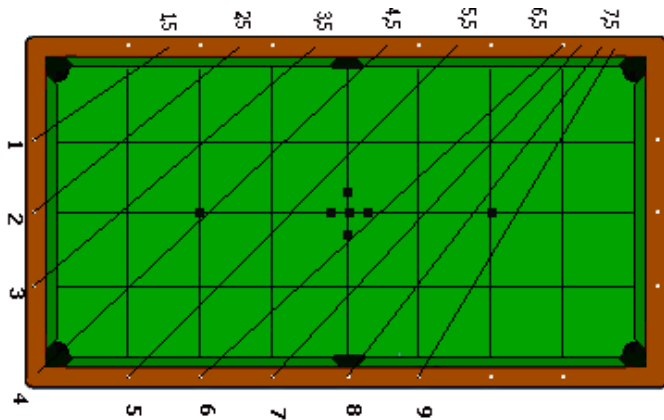


Igen benytter vi samme princip som ved keglefeltet, nemlig parallelforskydningen af linien til centrum af den hvide bal.

Diamanterne:

Den sidste metode til beregning af en kvart, er ved hjælp af diamanterne.

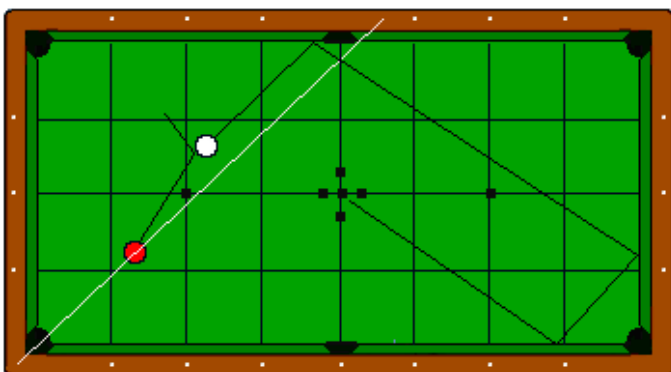
Man kan benytte dette system alene, eller evt. som back-up til en af de andre to beregningsmetoder. For at se om det træfpunkt man har fundet frem til, nu også er korrekt.



Selve beregningen ved hjælp af diamanterne fungerer efter samme parallelforskydnings princip som de andre metoder.

Vær opmærksom på, at alle beregningsmetoder forudsætter, at man tester det bord man skal spille på, idet der kan være afvigelser f.eks. hvis:

- der er nyt klæde eller brugt klæde på bordet.
- nye eller brugte baller.



En anden form for kvart, som jeg vil gennemgå nu, er medløbskvarteret.

De medløbskvarter man først og fremmest skal lære sig, er når en af de hvide baller ligger tæt på en bande.

Der opstår nemlig meget ofte den situation, at den røde bal har været i hul og samtidig ligger der en hvid bal ved banden på den modsatte halvdel af bordet.

For at spille en medløbskvart på et sådant dessin, kan man benytte sig af nogle helt faste holdepunkter.

- Når hvid bal ligger ud for diamant nr. 7, spiller man stødballen en tip (spidsen af køen) over centrum og med en tip højre sideeffekt.

- Når hvid bal ligger ud for diamant nr. 6, spiller man stødballen en tip over centrum, uden sideeffekt.

- Når hvid bal ligger ved diamant nr. 5, spiller man stødballen en tip over centrum og med en tip venstre effekt.

Ligger hvid bal ved modsatte langbende benytter man modsat sideeffekt.

ENS FOR ALLE TRE EKSEMPLER ER, AT MAN SIGTER Gennem STØDBALLEN, MED DEN FØRNÆVNTE TOPEFFEKT OG EVT. SIDEEFFEKT, DIREKTE MOD YDERKANTEN AF DEN HVIDE BAL.

På grund af ballernes placering, er dette et meget vigtigt dessin at træne, bl.a. fordi man hver gang kan spille hvid til en direktør, på den modsatte halvdel af bordet og dermed spille sig selv i en fordelagtig position til næste stød.

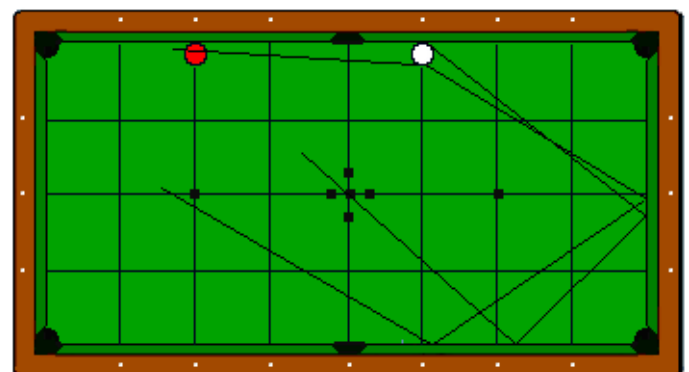
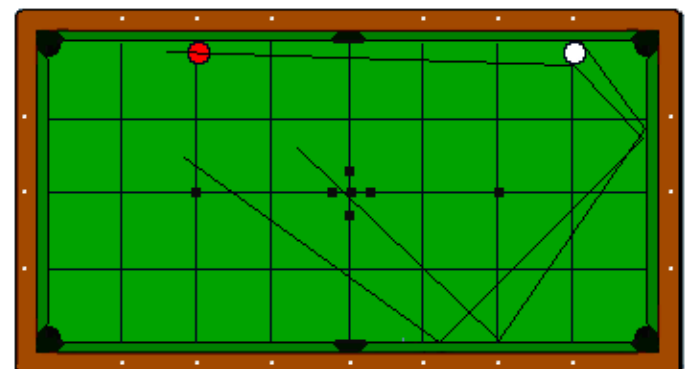
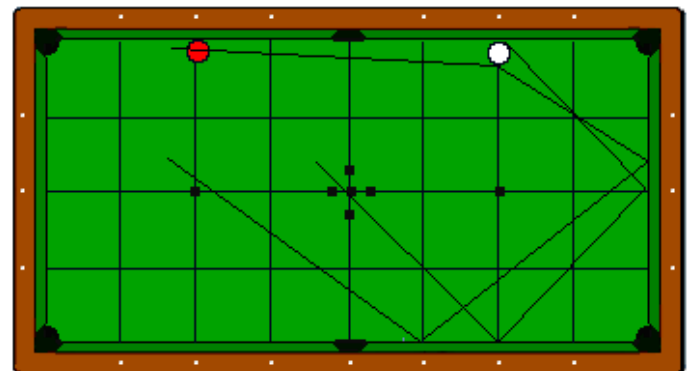
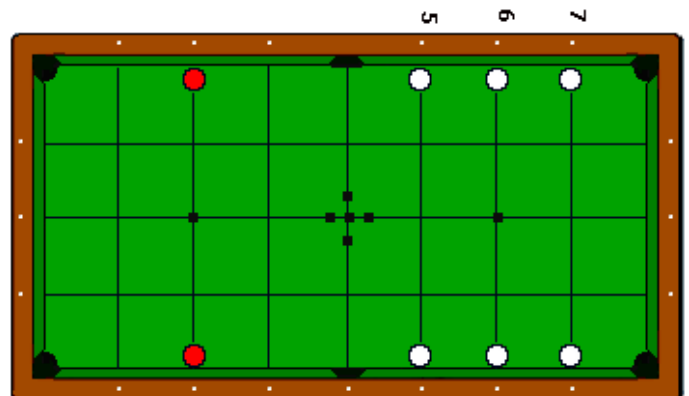
Hvid bal kan naturligvis også være placeret i mellem de førnævnte diamanter. Her benytter man så bare mere eller mindre effekt.

Det vil sige, at hvis hvid bal ligger midt mellem diamant nr. 7 og 6, spilles med en tip effekt, o.s.v.

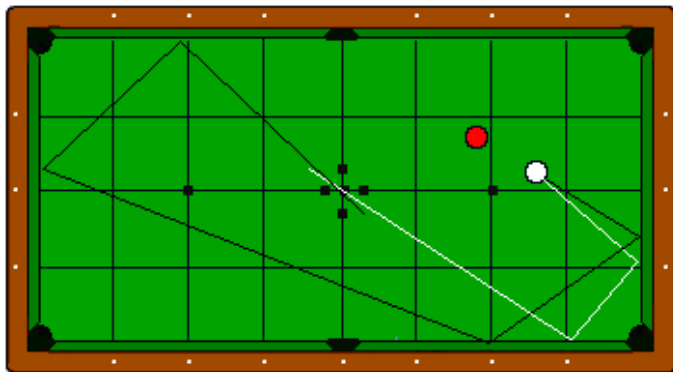
Ligger ballerne væk fra banderne, gælder samme beregningsmetode som for en almindelig kvart.

Det skal endnu engang gentages, at det er vigtigt at træne kvarterne med det rigtige tempospil, d.v.s. den rigtige fart i både stødbal og hvid bal, idet en medløbskvart næsten altid kan spilles op

til et godt oplæg.



En spids kan spilles over to bänder eller over fire bänder, man kalder det for en første gangs- eller en anden gangs spids.
Se billedet.



Til beregning af spidser kan man benytte to metoder:

- Hjælpelinier fra udlægspletter på hver halvdel af bordet.
- Diamanterne.

Hvilken af spidserne man vælger, afhænger meget af bl.a. den anden hvide bal's position. Se mere om dette under keglebillard øvelserne, hvor der er vist forskellige varianter.

Hvis den anden hvide bal ligger i en dårlig position, vil man mange gange vælge at spille en anden gangs spids, idet dette dessin i de fleste tilfælde kan spilles tilbage som en direktør og dermed et godt oplæg, til det videre spil.

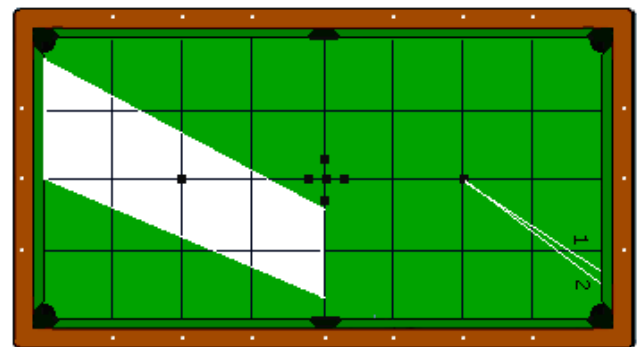
Ligger begge de hvide baller derimod på samme halvdel, kan det måske være en fordel, at spille spidsen første gang og dermed placere den i en god position til næste stød, på den anden halvdel af bordet.

Som ved alle andre grundballer, er det vigtigt, at man afprøver bordet, så man er sikker på, om spidserne løber på samme måde som man er vant til, eller om man skal lave små korrektioner.

Hjælpelinier fra udlægspletterne:

Denne metode benyttes når hvid bal ligger i det markerede område, både når man spiller en første og en anden gangs spids.

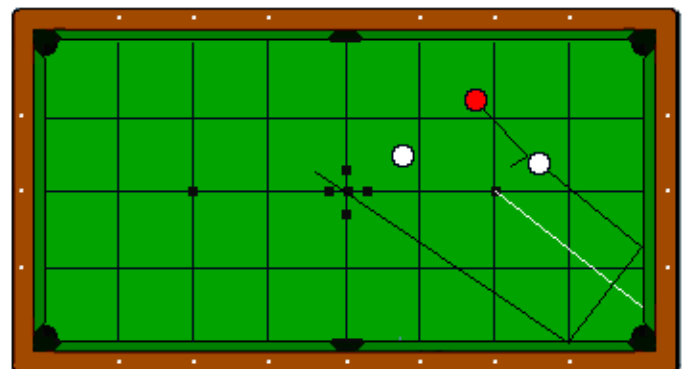
Med udgangspunkt fra udlægspletten, har man to linier, som benyttes til beregningen af spidserne.



Første gangs spids:

Fra udlægspletten "trækker" man en tænkt linie til et punkt 1 1/2 bal's bredde fra hjørnehullet. Denne linie parallelforskyder man til midten af den hvide bal.

Man får nu et punkt på banden, som man under træning, evt. kan markere med et stykke kridt, placeret med et hjørne helt ude på kanten af banden, således at man kan se kridtet bevæge sig når hvid bal rammer korrekt.



Man kan ligeledes benytte sig af to køspidser, én der følger hjælpelinien og én der benyttes til parallelforskydningen, sådan at man får en bedre føling med dette under træning.

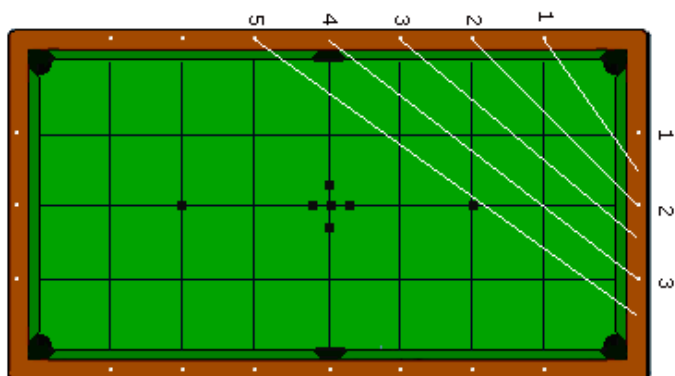
Anden gangs spids:

Fra udlægspletten "trækker" man en tænkt linie til et punkt 2 1/2 bal's bredde fra hjørnehullet. Denne linie parallelforskyder man til midten af den hvide bal.

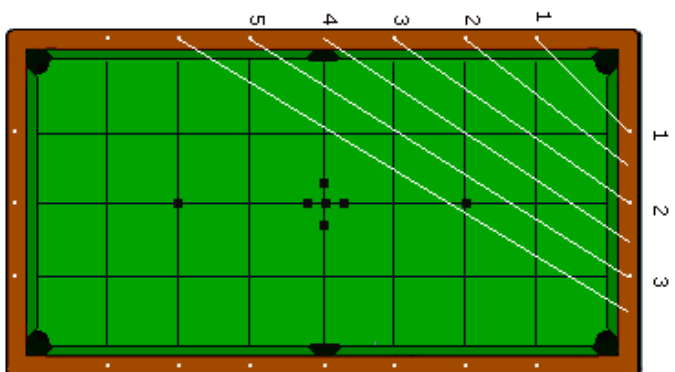
Man får nu et træfpunkt på banden for anden gangs spidsen.

Beregning ved hjælp af diamanterne.

Med diamanterne, som vist på de to billeder, har du mulighed for at beregne kvarter over hele bordet.



Bemærk hvordan diamanterne korresponderer med hinanden.



Første billede viser hjælpelinierne for en første gangs spids.

Benyt samme metode som tidligere. Find den linie der ligger tættest på den hvide bal og parallelforskyd denne linie til den hvide bal og du har træfpunktet på banden.

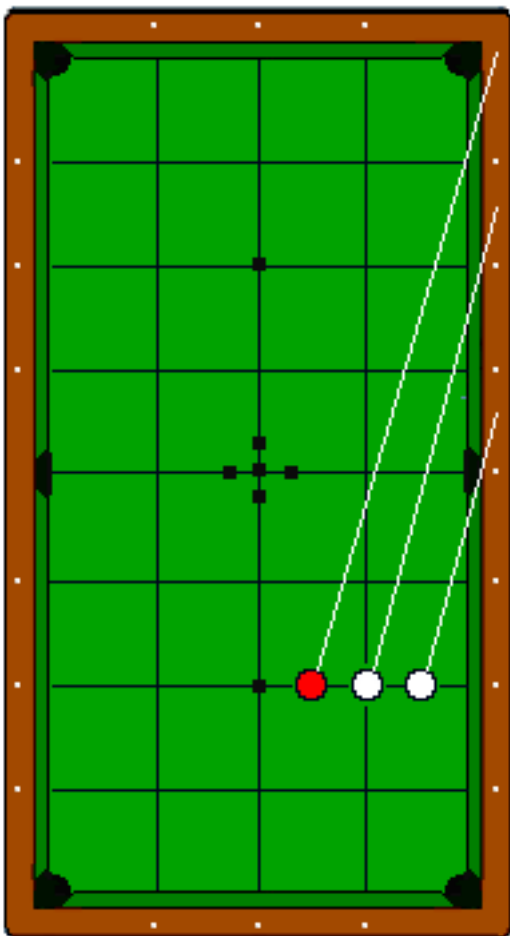
Gentag samme procedure hvis du vil beregne spidsen anden gang.

Højspidsen, eller en lang spids som nogen kalder den, er ligesom kvarten, én af de vigtige grundballer, som benyttes til at samle ballerne omkring keglefeltet.

I lighed med de andre grundballer, findes der også nogle hjælpelinier til beregningen af højspidserne.

For at lære sig vinklerne på højspidsen, kan man gøre følgende under træning:

Placér ballerne præcis som vist på billedet, tre baller mellem udlægspletten og banden.



Bal 1 skal ramme lige før hulkanten, d.v.s. en lige linie direkte mod diamant nr. 4,5.

- Bal 2 skal ramme direkte mod diamant nr. 6,5.

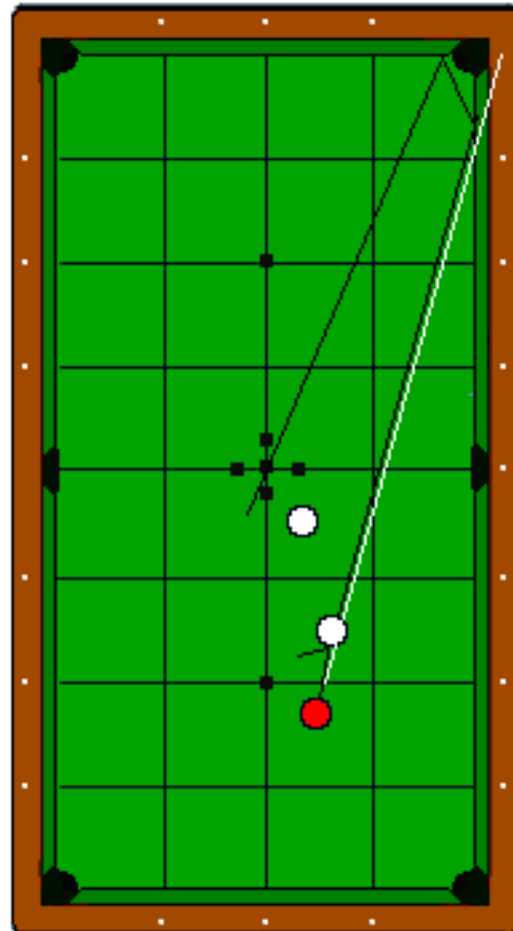
- Bal 3 skal ramme direkte mod diamant nr. 8.

For at opnå det bedste resultat, et godt efterstød, skal man undgå, at spille med sideeffekt, når man spiller en højspids. Dette fordi der er meget store chancer for at udgangsvinklen på højspidsen bliver for smal eller for bred, når man spiller med

sideeffekt.

Uden sideeffekt er der større mulighed for, at styre både stødbal og den hvide bal.

Eksempel:



De to hvide baller ligger begge som en direkte, men de ligger i vejen for hinanden. Man kunne godt spille på den midterste hvide bal, sådan at den klapper den anden hvide ind i keglefeltet, men.. et usikkert stød.

Spil i stedet for en højspids. Den hvide linie markerer din hjælpelinie for højspidsen, den hjælpelinie der ligger nærmest den hvide bal. Denne linie parallelforskydes til den hvide bal og du har træfpunktet for højspidsen, den sorte linie. Spil den med det rigtige tempo, d.v.s. den rigtige fart, sådan at den stopper lige bag keglefeltet og du har lige pludselig to gode direkte baller, til fortsat spil rundt om keglene.

Næst efter grundballerne i keglebillard, er selve keglespillet, det at kunne spille rundt om selve keglefeltet, og holde de to hvide baller tæt på keglerne, nok noget af det vigtigste.

For at mestre dette, skal man kunne spille blødt, snitte tyndt og lære at spille ballerne på linie, sådan at man hele tiden har mulighed for at snitte en af de hvide, hvis man skal i bande, eller spille blødt, hvis man har haft bande.

I keglebillard, skal der være bande hver anden gang, dog undtagen hvis man spiller rødt uden kegler. Rødt alene gælder som bande. D.v.s. at man f.eks. kan lave rødt 1. gang, rødt 2. gang, vælte en kegle og herefter lave rødt igen, uden at nogen af ballerne kommer i bande.

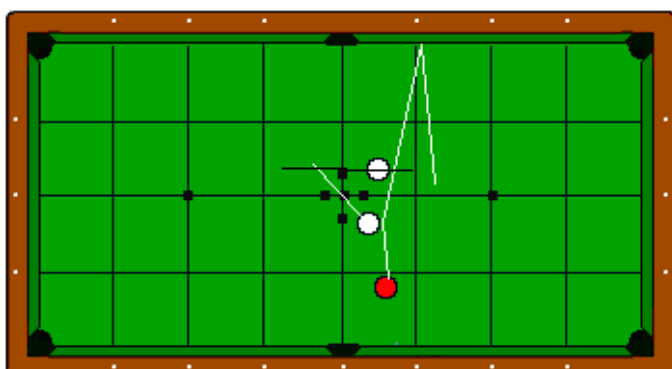
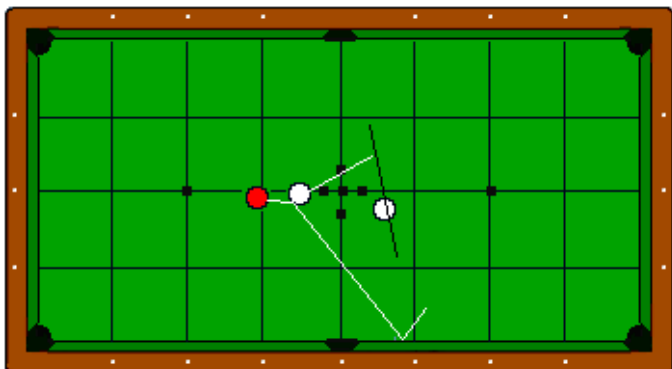
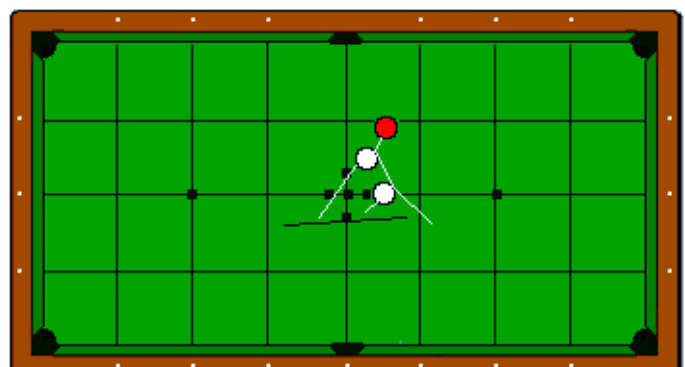
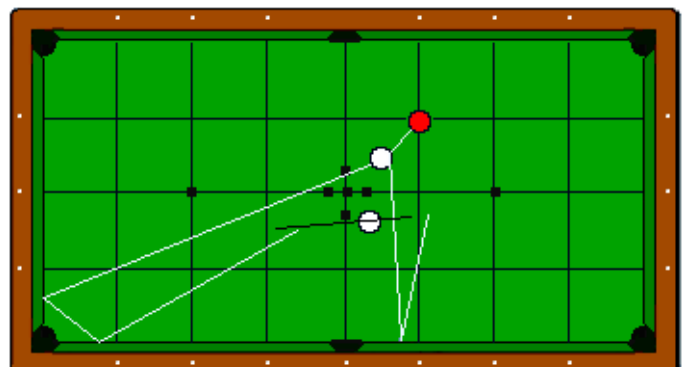
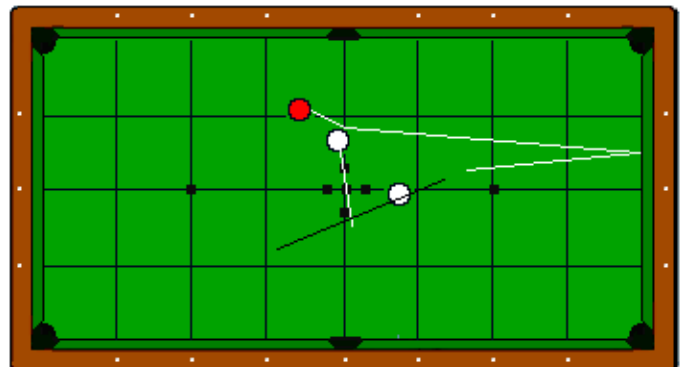
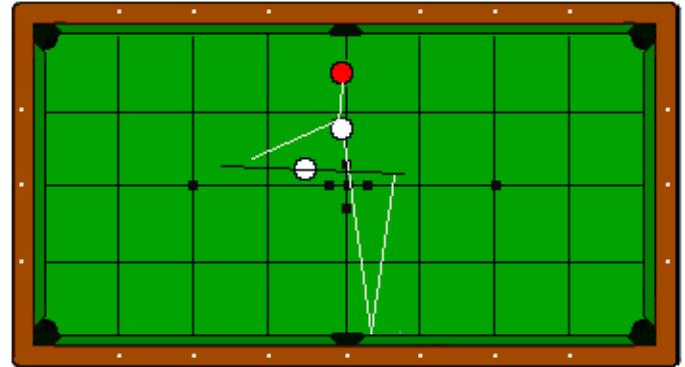
Det kan ind i mellem godt give lidt ekstra points, hvis man kan udnytte det.

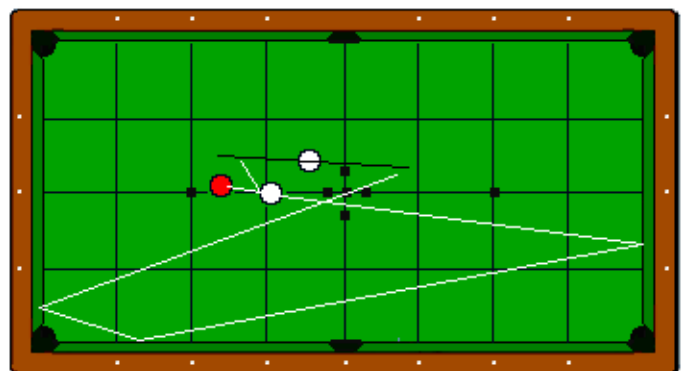
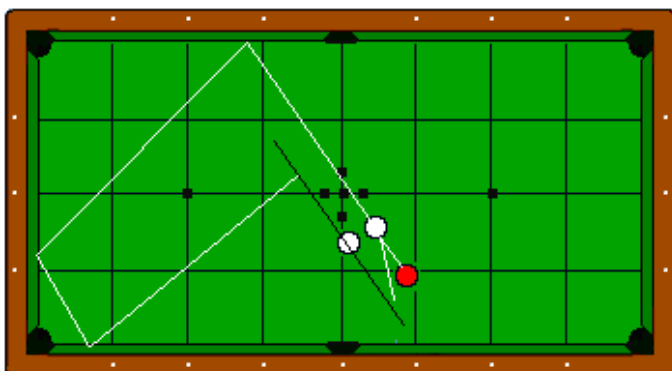
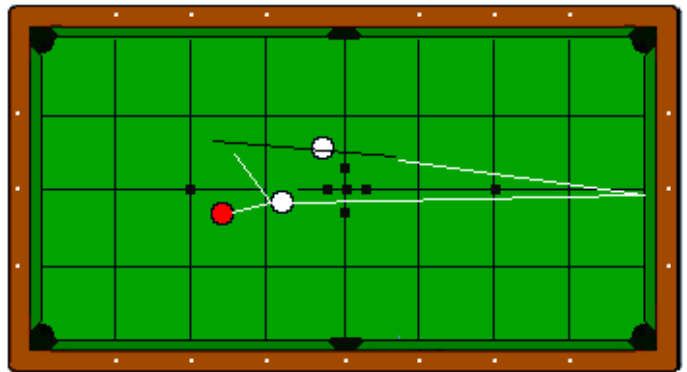
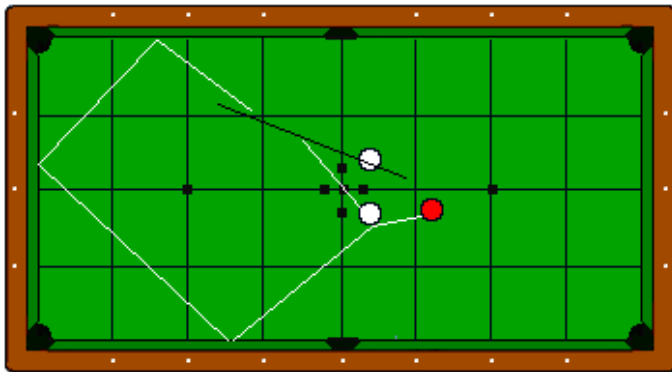
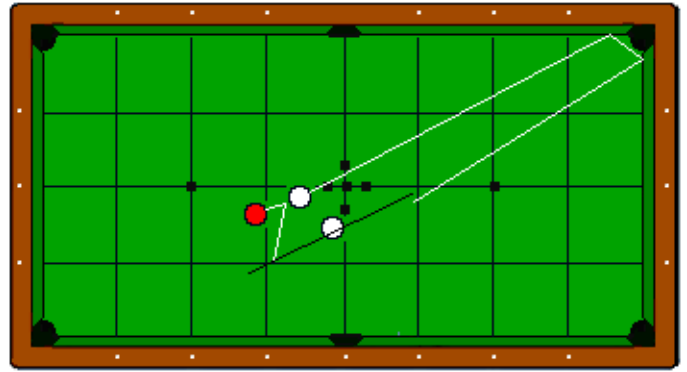
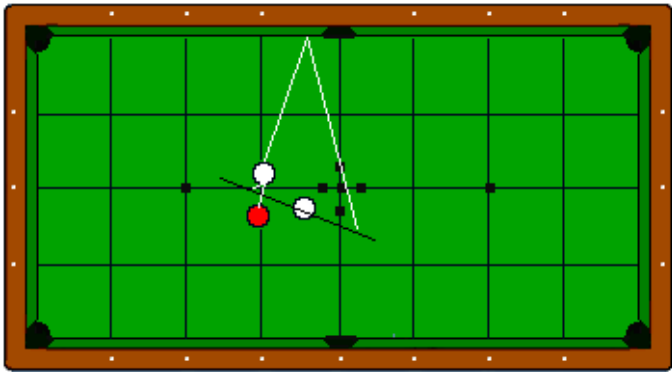
På denne side vil du kunne se flere eksempler på spillet rundt om keglerne. Kig på principperne i de enkelte dessins og lær af det. De hvide linier er stødballens og den hvide bal's løbebane, mens den sorte linie viser når alle tre baller er på linie.

Den sorte linie er en af de vigtige ting når man snitter rundt om keglerne. Tænk over det når du træner keglespillet og du finder hurtigt ud af princippet i dette linespil.

Bemærk også hvilket oplæg der bliver til næste stød, når ballerne ligger på linie, og hvordan oplægget bliver til næste stød igen.

Hele tiden forsøg at være et - tre stød foran i spillet.





For at komme godt i gang med en billard disciplin, når man har overstået stadiet med grundteknikken, stå rigtig ved bordet, holde rigtig på køen, sigte korrekt, kø bevægelsen, selve stødet m.v., er det naturligvis vigtigt, at man også har nogle øvelser for den enkelte disciplin.

Jeg har samlet en masse øvelser, som du finder her, nogle er nemme, nogle svære og andre igen med endnu større sværhedsgrad, således, at du får mulighed for både at opbygge en viden om selve spillet og sikkerhed i at spille de forskellige desins.

Men husk, som begynder, er det altid en god idé, at have en erfaren spiller eller instruktør ved sin side, til at afhjælpe fejl.

Rigtig god fornøjelse med øvelserne.
Jimmy Lauridsen, instruktør

