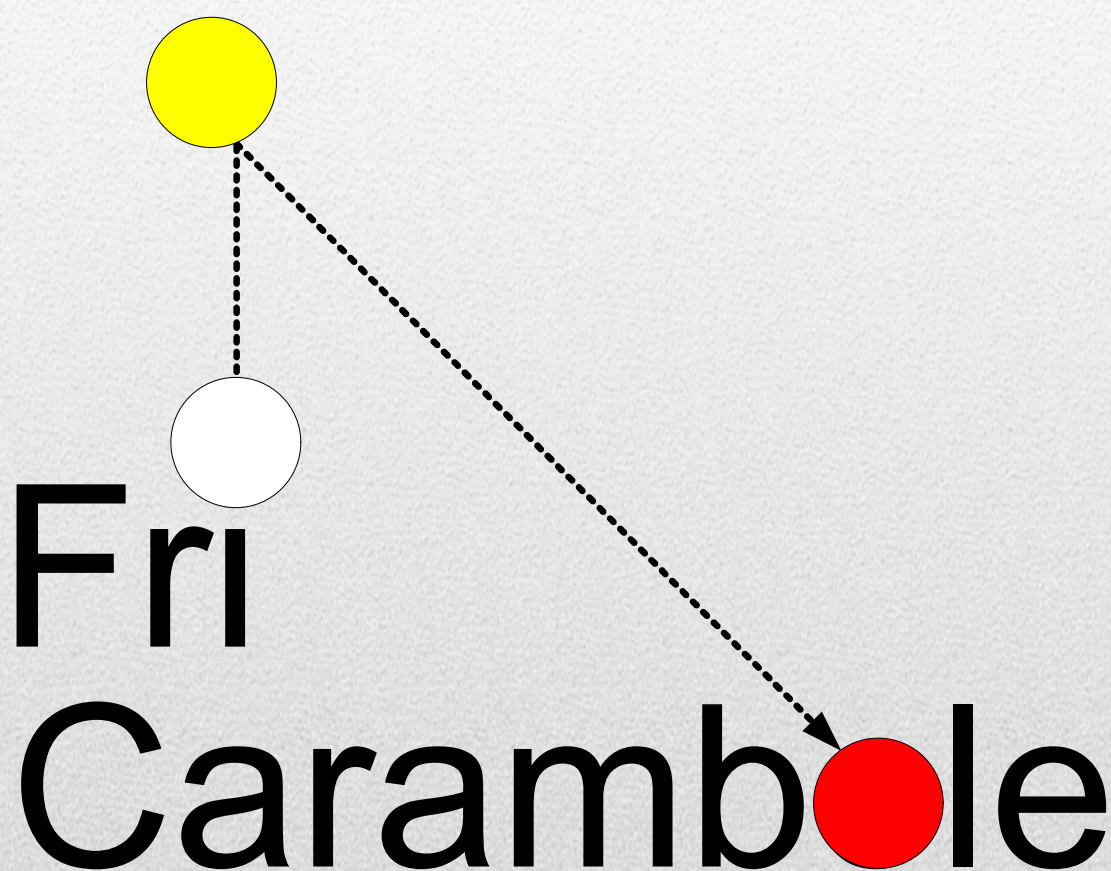


Positionsspil i



- du har samlet dem, hvad nu?

Jesper H. Vesterager

Kolofon

Positionsspil i Fri Carambole

Forfatter: Jesper H. Vesterager
Udgave: 1. udgave, Maj 2022
Udgiver: Den Danske Billard Union © 2022

Enhver hel eller delvis kopiering på tryk, elektronisk eller på anden måde, er tilladt, hvis dette sker med kildeangivelse.

Om forfatteren

Født 1957 i Ringkøbing, uddannet ingeniør fra Aalborg Universitet
Startede i Ringkøbing Billard Klub i 1973
Startede i ABK-31 i 1979
Ungdomsinstruktør i ABK-31
Unionsinstruktør for JBU
Medforfatter til instruktionsbogen "Teknik for begyndere og andre interesserede"
Startede i Pandrup Billard Klub i 1993
Ungdomsinstruktør i Pandrup Billard Klub
Er nu pensionist

Der var engang hvor DR sendte billard i TV, de fantastiske transmissioner fra "København-Provinsen" kampene med de gamle koryfæer Søren Søgaard og Jørgen Koch m.fl. Det startede min interesse for billard. Jeg fik i de tidlige år instruktion af Paul Erik Sørensen fra Falster, det fik stor betydning for fastholdelsen af min interesse. Her indså jeg at teoretisk viden og teknik var afgørende for udviklingen af ens spil. Stor tak til Paul Erik for denne grundskoling!

I ABK-31 stiftede jeg for første gang bekendtskab med carambole, indtil da var jeg en af disse typiske forstokkede keglebillardspillere, der ikke kunne se ud over min egen kegletp – carambole havde da ikke noget med billard at gøre! Det fik Peter Nørgaard fra ABK-31 rettet op på - tak for det!

Da jeg blev instruktør for JBU var jeg så heldig at få et langt kursus hos Tini Wijnen – dette blev for alvor udslagsgivende for min store interesse for carambole.

Jeg har altid forsøgt at formidle den teoretiske og tekniske viden videre. Jeg har haft den store glæde, at se lyset i mange unge spilleres øjne, når de fik sig en eller flere "aha" oplevelser.

Forord

Fri cambole er en noget overset disciplin, næsten alle i Danmark koncentrerer sig om keglebillard eller 3-bande. Det er en skam, fordi fri carambole giver et fantastisk teknisk grundlag der virkelig vil forbedre dig i både kegler og andre spil, netop fordi du ikke kan undgå at blive en bedre billardtekniker og billardtænkner.

En spiller sagde engang til mig, at han ikke ville spille fri – fordi det var alt for afslørende mht. hans tekniske kunnen. I 3-bande kunne han bedre gemme sig bag det faktum at spillet jo er meget svært!

Det er nok også til dels korrekt, fri carambole er i høj grad teknikkens holdeplads, hvor det er et væld af viden, detaljer og ikke mindst finesse, der er kendetegnet.

Det er det at lave serier der tæller! Det giver de gode gennemsnit – og vinder kampe. Mens du laver en serie, kan din modstander ikke (lovligt/sportsligt) gøre livet surt for dig, eller bevidst lægge dårligt op til dig – det er dig der har kontrollen. Viden om positionsspil giver større kontrol – og dermed større serier.

Der er dem, der bevidst triller til hvid og støder hårdt mod rød, fordi de ikke vil risikere at give modstanderen et godt oplæg. De gør dermed kampen til en konkurrence i "hvem af os to kan ramme flest svære baller?". Taktikken kan virke, men samtidigt ødelægger de deres eget spil. Fordi de, i deres iver for at undgå at give noget væk, bevidst fravælger muligheden for selv at lave store serier, blot fordi den rigtige opsamling tilfældigvis, i deres øjne, vil være mod den "forkerte" bal. I mine øjne er fri carambole et "offensivt" spil, ligesom keglebillard er det. Man skal "turde tørre". Det er ikke fordi ting er vanskelige, vi ikke tør. Det er fordi vi ikke tør, ting er vanskelige.

Opsamlings baller kan du finde beskrevet masser af steder, så dem får du ikke mange af her. Her får du kun lidt om principper angående opsamlinger.

Vi starter med et resume af lidt grundlæggende teknisk viden der er en god ballast at have, dernæst lidt om opsamlinger.

Men, derefter skærer vi direkte ind til benet:

"Vi starter der hvor det meste andet materiale holder op..."

Hovedvægten bliver her lagt på positionsspil – du har fået samlet dem, hvad nu?

En stor del af materialet er en oversættelse/genfortælling af udvalgte dele fra en amerikansk bog af Maurice Daly – en bog der, sammen med undervisning af Tini Wijnen, har haft stor betydning for min forståelse for spillet.

Det er mit håb, at dette materiale vil hjælpe dig til at blive bedre til at spille fri carambole.

God fornøjelse...

Jesper H. Vesterager

Indhold

Indledning	1
Grundlæggende teknisk viden.....	3
Bal 2's løb	3
Halv bal udgangspunktet (30° regel)	3
Stødballens løb	5
To slags kræfter i ballen	5
Rullepunktet.....	5
Stødballens afslag fra bal 2.....	5
90° regel	5
Ved rullende bal ca. 30° regel	6
Bue forskydning af løbelinjen	7
Skævt påvirker afslaget	7
Tempofordeling mellem ballerne	8
Amorti.....	8
Medløb i bunden.....	8
Når skævt bliver til træk	9
Skævt – virkning ved flade vinkler.....	10
Opsamlinger	11
Det er bal 2 der bestemmer	11
Nogle få opsamlingsballer.....	11
Bal 1 – bal 2 linje princip ved opsamling.....	14
Tag ”bal 2 med” stød.....	15
Skal jeg samle op eller placere?	17
Positionsspil	19
Det ”lille” bord.....	19
Dominant position	20
Kom ud af hjørnet	21
Bagerste bal først princip	22
Skab vinkel.....	24
Passage stød.....	24
Spil så vidt muligt uden skævt	28
Maurice Dalys 12 principper	29

Nogle generelle overvejelser om positions spil.....	31
PRINCIP Nr. 1. – Saml ikke op (eller stød hårdt), før du er nødt til det	33
PRINCIP Nr. 2. – Alt andet lige, en kort opsamling er bedre end en lang opsamling...	37
PRINCIP Nr. 3. – Undgå et langt løb af begge objektboller.....	38
PRINCIP Nr. 4. – Undgå et langt løb af bal 3.....	41
PRINCIP Nr. 5 – Hold ballerne på det "lille bord"	43
PRINCIP Nr. 6. – Et stød, der efterlader stødbollen langt fra begge objektboller er generelt et dårligt stød	48
PRINCIP Nr. 7. – Længs banderne vælg, et stød, som vil efterlade stødbollen “udenfor” objektbollerne (nærmere centrum af bordet)	53
PRINCIP Nr. 8. – Hold objektbollerne "foran" af dig	55
PRINCIP Nr. 9. – Undgå at efterlade stødbollen pres i banden	60
PRINCIP Nr. 10. – På korte opsamlinger, medløb og små stød, hold øje med “på-linje” og “for-tæt-på” situationer, der kommer ved at ramme bal 3 for blødt	61
PRINCIP Nr. 11. – Et "dødt" træk, medløb, eller massé, er generelt bedre end et “levende” et	66
PRINCIP Nr. 12. – På ”det-åbne-bord” stød, hvis intet bedre byder sig, så prøv at efterlade mindst én bal i nærheden af en bande, og hvis det er muligt, i nærheden af et hjørne.....	67
Amerikaner serien	69
Grundlæggende information	70
Ideal position	70
De tre grundstød	70
A – Drivstød	71
B – Klapstød	71
C – Placeringsstød	71
De tre gode regler	71
Top og bund effekt	72
Stødteknik.....	72
De tre grundstøds formål.....	73
Drivstød	73
Klapstød.....	73
Placeringsstød.....	74
Vending i hjørnet.....	76
Hvordan man opnår amerikaner serien	78

I et stød	79
I to eller flere stød.....	81

Indledning

Lad det være sagt med det samme, dette materiale er ikke for dem der ikke har en del billard viden i forvejen. Dog er materialet tiltænkt spillere der ikke har et ret stort gennemsnit i fri.

Dine forudsætninger: – kendskab til stødteknik, hvordan man holder på køen, står ved bordet, hvordan skævt virker, hvordan man sigter og rammer rigtigt – dvs. alt det mest grundlæggende billard. Derudover skal du have et rimeligt godt stød og du skal kunne træk- og medløbsstød.

Det der mest af alt gør, at et stød er et godt og vellykket stød, er evnen til at bevæge køen frem og tilbage i en lige linje; forståelse for, at en let acceleration i dit stød (uanset hvor hårdt du rammer med køen), giver en mere ensartet kontakt med stødballen.

Du skal have den grundlæggende forståelse, at det eneste du i virkeligheden kontrollerer, er selve køen. Du rører aldrig selv ved stødballen eller objektballeme mens du spiller, men du påvirker stødballen med køen. Derfor er det så vigtigt at have et godt stød – fordi hele balforløbet afhænger af hvordan du støder.

Kan du ikke det endnu, vil jeg råde dig til at få fat i ”Teknik for begyndere og andre interesserede” af Jimmy Lauridsen, Jørgen Nielsen og undertegnede. Den kan købes ved DDBU eller kan lånes på biblioteker. Den står under opstillings nummer 79.35.

Jeg vil også anbefale dig at få instruktion i stødteknik af en dygtig carambole spiller – intet skriftligt materiale kan hamle op med det at stå ved bordet og få tingene forklaret og afprøvet i virkeligheden. Alt hvad dette materiale kan give dig er teknisk/teoretisk viden og inspiration.

Angående træning

I forhold til det at blive bedre til at spille er der ikke et ”kvik-fix”, der er ikke nogen hurtig genvej, men der er mange små skridt, man kan tage. Gør man det over tid og med vedholdenhed, så kommer resultaterne til sidst.

Engang underviste jeg en spiller i et dessin, da det lykkedes ham at udføre stødet i 4. forsøg, udbrød han: ”Fint – nu kan jeg også den!” Hmm, én svale gør altså ikke en sommer!

Det træls budskab er, at man er nødt til at træne de samme stød mange gange, hvis man ønsker at blive bedre. Repetition er nøglen til kvalitetstræning, mennesker lærer præcisions motorik via gentagelser. Men, samtidigt skal man også have det sjovt – det må ikke være en sur pligt.

Du bør træne dagligt, men ligeså snart du aner en irritation over det du er i gang med, så skift til en anden øvelse, og vend tilbage til den første dagen efter.

20 minutters daglig træning er mere værd end 3 timer 2 gange ugentligt! Du har sikkert hørt udtrykket "jeg skal lige sove på det" – og det er faktisk det der er essensen i denne form for træning. Under søvnen "sætter" din træning sig, både den del der omhandler ny viden – og ikke mindst din motorik.

Jeg kan varmt anbefale, at du sideløbende med at afprøve ideerne i afsnittene om positionsspil også begynder at kigge lidt på amerikaner serien. Amerikaner serien er den mest grundlæggende "bal positions pleje" serie, dens principper gælder i enhver anden form for tæt manipulation af ballerne. Den bør studeres nøje til gavn for det generelle spil, fordi beherskelse af den er grundlaget for mange andre "bal positions pleje" situationer. Ingen anden øvelse i billard er mere befordrende for udvikling af "føling" – denne underbevidste fornemmelse for den kraft, mængde og type af effekt, der kræves i alle tætte bal manipulationer. Min trænings filosofi er, at man skal lære, at kunne lave mange point på f.eks. amerikaner serien – og derefter lære hvordan man får lagt op til den. Der er ikke noget ved at kunne lægge noget op man ikke kan få noget ud af. Hvis man først ved, at man kan lave mange point på amerikaner serien, så kommer det helt naturligt for en at søge at lægge den op. Hvad "mange point" så er, afhænger af hvor man er i sin spiludvikling, men at kunne lave en fjerdedel, en tredjedel eller måske halvdelen af sin distance i én serie, er en stor fordel.

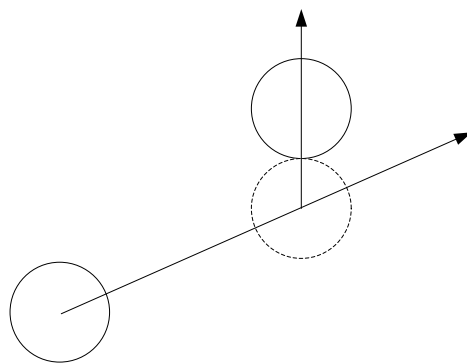
I dette materiale vil jeg benytte følgende betegnelser for ballerne: stødbal eller bal 1, bal 2 er den bal stødballen først rammer, bal 3 er den sidste bal stødballen rammer. Bal 2 og 3 kaldes også for objekt ballerne.

Grundlæggende teknisk viden

Dette afsnit kan godt virke som noget temmelig "tørt" stof, du kan godt vælge at skippe det, men det indeholder en del nyttig grundviden som kan komme dig til gode af og til.

Bal 2's løb

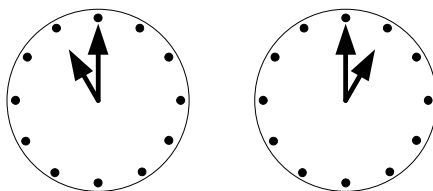
Bal 2's retning efter at være ramt af stødballen er altid givet ved linjen mellem bal 2's centrum og stødballens centrum i sammenstøds øjeblikket.



Dog kan skævt påvirke dette, så man kan snitte lidt over 90° , men dette er kun ved relativt bløde stød. Du kender det sikkert fra kegler, hvor man kan "snitte" mere, ved at give skævt væk fra kegleerne.

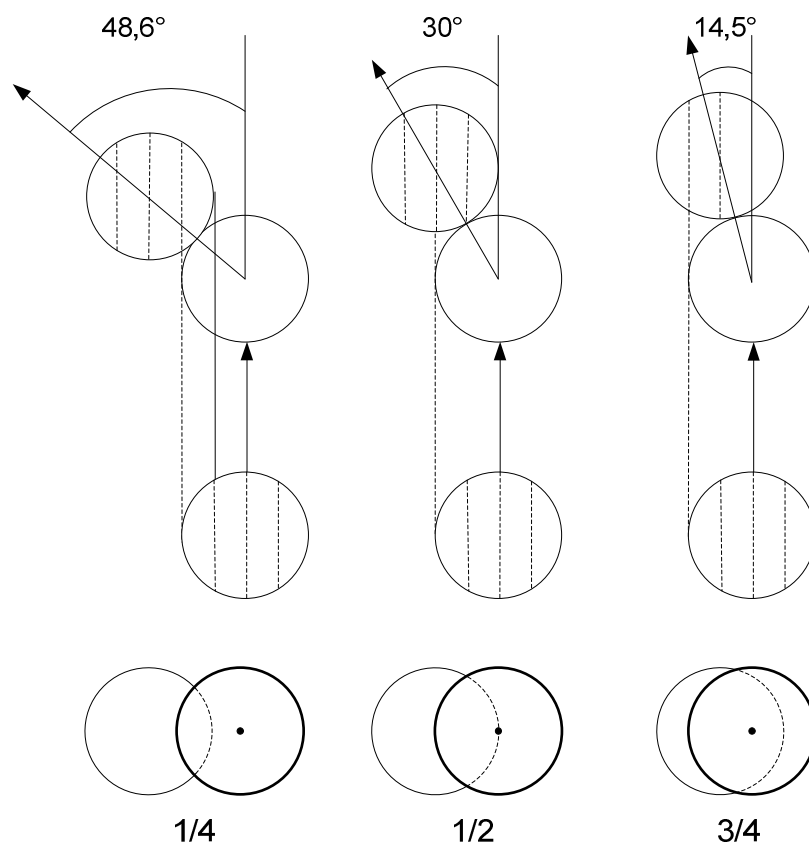
Halv bal udgangspunktet (30° regel)

Hvis man (uden skævt) sigter efter kanten af bal 2, vil bal 2 løbe i en retning der er 30° i forhold til stødretningen. Dette kaldes også at ramme "halv bal". 30° , det svarer til vinklen mellem viserne på et ur når klokken er 11 eller 1,



dette kan du bruge til at forestille/skønne dig retningen af bal 2 når du rammer "halv bal".

Her er vises vinklen ved nogle sigtepunkter.



Stødballens løb

To slags kræfter i ballen

Når vi støder til ballen, kan vi give den to slags påvirkning, en fremad rettet der giver ballen fart, og en rotation om en lodret akse (skævt) og/eller en vandret akse (medløb/træk). Hvis vi støder i centrum af ballen, vil den til at starte med glide henover klædet, men pga. gnidningsmodstanden vil den efter lidt tid begynde at rulle. Hvor langt ballen kommer inden den begynder at rulle, bestemmes af hastigheden vi støder med (og klædets tilstand!). Det samme sker når vi støder dybt, men her vil den en del af tiden, mens den glider, rotere baglæns, inden den en kort tid blot glider, for derefter at begynde at rulle. Tilsvarende når vi støder højt i ballen, her får den blot ”overspin”. Når ballen ruller er den også udsat for modstand, nemlig rullemodstanden. Rulle modstanden er meget mindre end gnidningsmodstanden, og når den er lille, siger man, at ”bordet løber godt”.

Rullepunktet

Der er et punkt på stødballen man kalder ”rullepunktet”. Når man rammer ballen der, er der ingen glidefase – den har en ren rulning lige fra starten. Dette punkt er 7/10 af ballens diameter oppe, dvs. ca. 12 mm over centrum af ballen. Betydningen af dette punkt bliver klart, når vi nu kommer til stødballens afslag fra bal 2 og i afsnittet om opsamlinger.

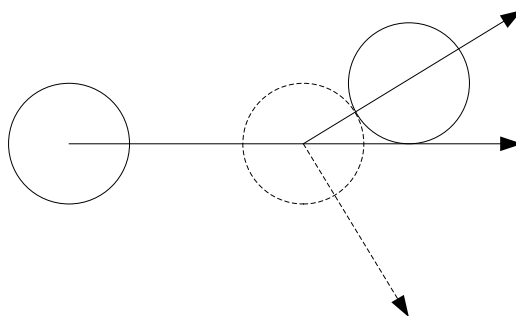
Stødballens afslag fra bal 2

Der er flere faktorer der påvirker stødballens løb efter at have ramt bal 2.

- rotation i stødballen
- hvor tykt/tyndt man rammer bal 2
- stødballens hastighed

90° regel

Stødballens afslag fra bal 2 afhænger meget af ballens rotation om den vandrette akse. Har den ingen rotation, altså den glider hen over klædet, bliver afslaget vinkelret på bal 2's retning.

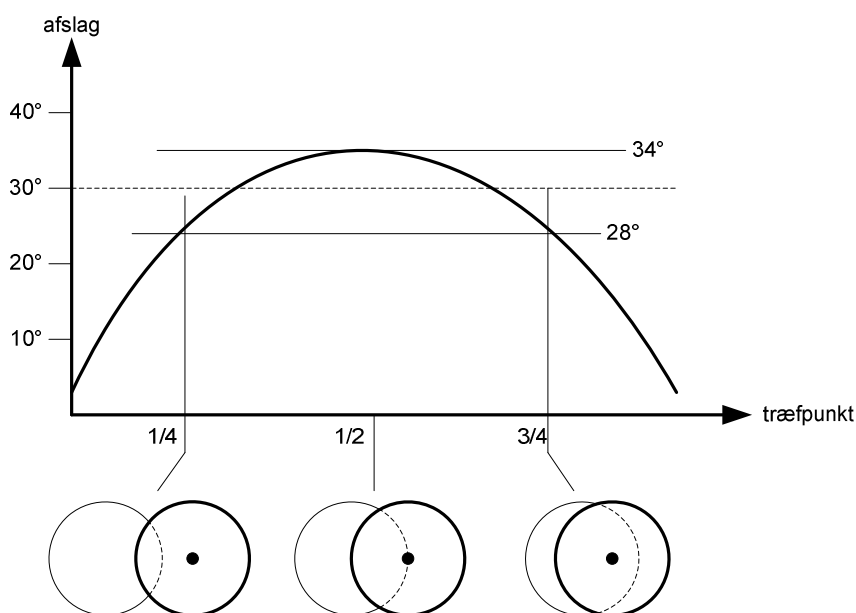


Er stødballen derimod rullende, bliver situationen noget anderledes. Principielt vil stødballen altid følge 90° reglen, men rotationen gør at den vil ”bøje af” i den retning

rotationen foreskriver – det vi ser som resultat er at vinklen mellem stødballen og bal 2 bliver noget mindre end de 90° – ved topstød endnu mere udpræget. Har stødballen fået dybde effekt, vil rotationen søge at bevæge ballen bagud i forhold til stødretningen, hvilket også sker hvis bal 2 er ramt passende tykt.

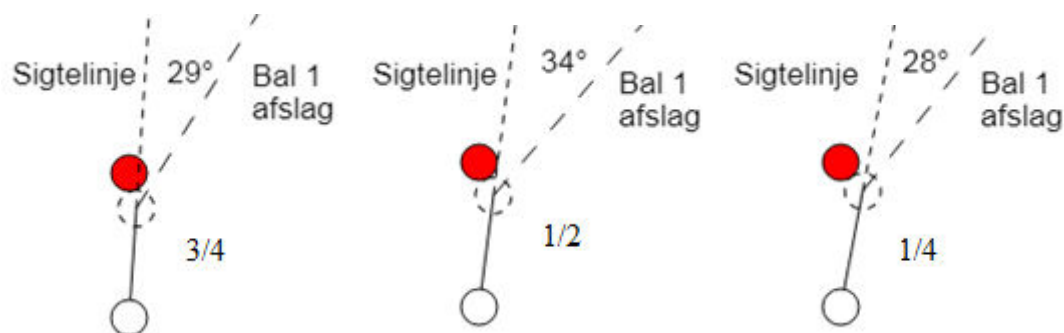
Ved rullende bal ca. 30° regel

Her er vist hvor mange grader en rullende stødbal afviger fra stødretningen efter at have ramt bal 2. Den vandrette akse viser hvor tykt man rammer bal 2.



Den sorte prik viser sigtepunktet.

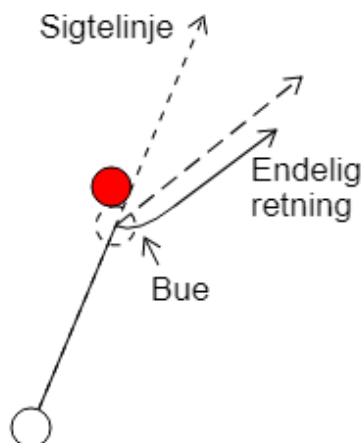
Som man kan se af kurven, får vi maksimalt vinkel afslag når vi rammer ca. halv bal (34°). Men det mest interessante er, at vinklen ikke afviger mere end ca. 6° i hele området fra $3/4$ bal (29°) over halv bal (34°) til $1/4$ bal (28°) sigtepunkterne.



Det vil sige at vi har en ret stor fejlmargen, angående hvor vi rammer bal 2, for stadigvæk at få stødballen i en given retning (de ca. 30° i forhold til stødretning).

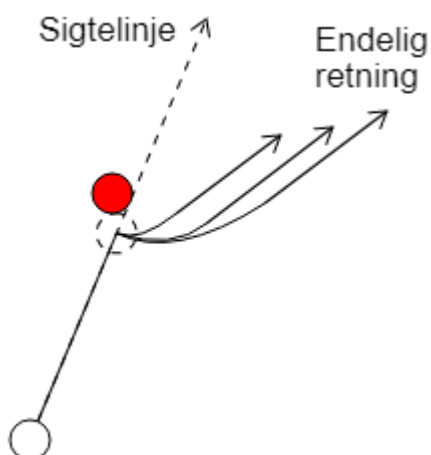
Bue forskydning af løbelinjen

Når stødballen rammer bal 2, vil den ikke løbe i en lige linje, men først slå en lille bue, inden den til sidst følger den endelige løbelinje. Dette giver en forskydning af løbelinjen i forhold til stødballens position når den rammer.



Det ses her at stødballen til at begynde med følger 90° reglen, men rotationen gør at den "bøjer af" mod afslagsvinklen.

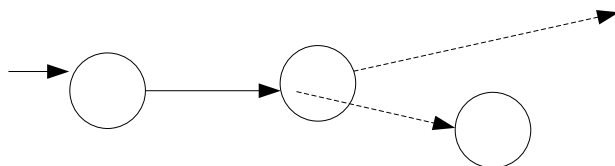
Afslagsvinklen vil altid være den samme, når man rammer bal 2 med samme tykkelse, men buens størrelse afhænger af ballens hastighed.



Desto hårdere man rammer bal 2, desto større vil bue forskydningen blive. Begge tegninger er ret groft fortegnet i forhold til virkeligheden, men det er blot for at kunne vise fænomenet tydeligere.

Skævt påvirker afslaget

Bal 2 virker til en vis grad som en bande, når stødballen har fået skævt. Afslaget afhænger meget af stødballens rotation. Man kan ved bløde stød, hvor man træffer bal 2 tykt, styre afslaget ved at give stødballen skævt. Man kan få ballen til at "glide af" på bal 2, eller få den til at "hænge ved" – begge dele er meget anvendeligt. Et eksempel er en medløbsbal:



Bal 3 “ligger i vejen” for et almindeligt medløbsrødt – dvs. bal 2 og bal 3 vil klappe. Man spiller derfor således, at bal 2 lige går fri af bal 3, og giver stødballen venstre skævt for at styre afslaget i retning af bal 3. Årsagen til dette er gnidningsmodstanden mellem ballerne.

Tempofordeling mellem ballerne

Et vigtigt faktum ved halv bal stødet er, at man ved dette stød opnår en fuldstændig lige tempodeling mellem de to baller – hvis du prøver dette ude midt på bordet (så ingen af de 2 baller rammer bande) vil du se at stødballen og bal 2 kommer til at ligge stille nogenlunde samtidigt.

Generelt følger tempofordelingen hvor tykt du rammer bal 2. Rammer du $\frac{1}{4}$ bal får bal 2 $\frac{1}{4}$ af kraften, og stødballen beholder $\frac{3}{4}$. Og omvendt, hvis du rammer $\frac{3}{4}$.

Amorti

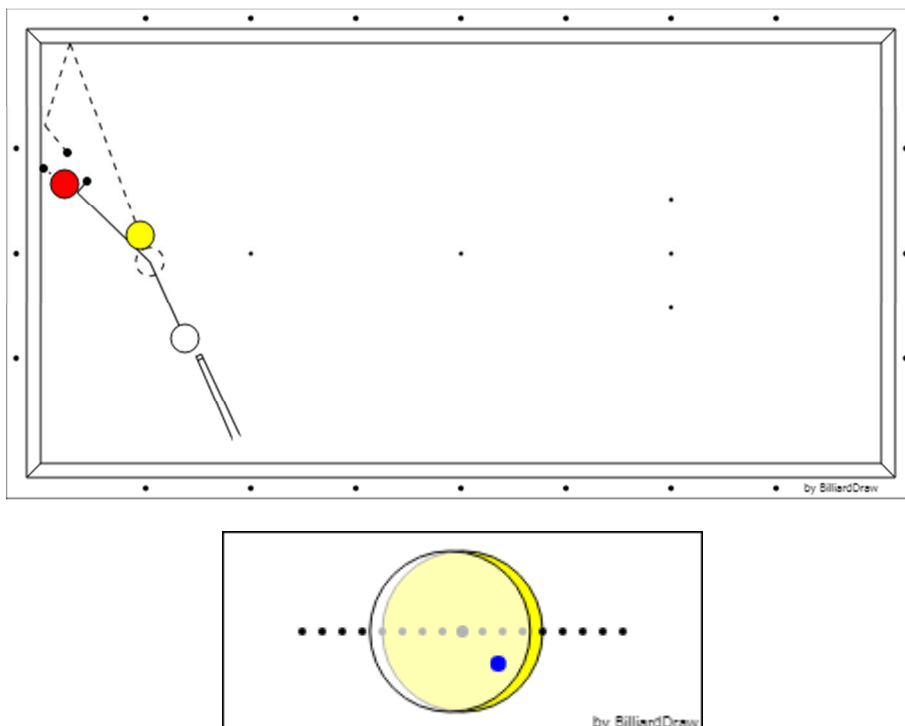
Dette er en teknik vi benytter til at lægge stødballen helt eller delvist ”død” efter at den har ramt bal 2. Amorti teknik er vigtigt i de opsamlingsstød, hvor vi skal have bal 2 til at løbe langt, men bal 3 er tæt på, så stødballen må ikke ramme den for hårdt. Altså vil vi gerne standse ved bal 3 – og ikke slå den væk. For at lægge den helt død, skal den være i glidefasen og vi skal ramme bal 2 fuldt. Man støder altid disse stød med et energisk stød således at bal 1 er glidende når den rammer bal 2. Desuden skal man ramme bal 2 tykt for at overføre mest muligt af den fremad rettede energi til bal 2.

Medløb i bunden

Det lyder som en dårlig vittighed, men det er det ikke. Du kender det måske fra keglebillard, du har en direktør og vil gerne begrænse den røde bals fart, så du spiller den blødt i bunden. Til de flestes forundring løber den røde bal med ind i keglerne og vælter måske en kegle. Hvad pokker skete der lige der? Jeg stødte den jo i bunden, den burde da stoppe! Mange gange sker det nemlig ikke, at den løber med, men en gang imellem sker det. Forskellen på om den stopper, eller om den løber med, ligger i stødets hastighed – om stødballen er glidende når den rammer bal 2, eller om glidningen er gået over i rulning når den rammer bal 2.

Højhastigheds video optagelser viser, at der lige efter glidefasen er en fase hvor ballen faktisk har overspin inden den går over i rulning.

Dette kan vi udnytte til at lave bløde medløbsstød. Hvor vi med et ”normalt” topstød vil få for meget fart på bal 2 hvis stødballen skal nå hen til bal 3, kan vi med bundstødet lave et medløbsstød hvor bal 2 løber meget mindre. At vi giver lidt skævt medvirker til at øge vores ”medløbseffekt”.



Her skal der stødes med et meget langt og blødt (langsomt) stød. Det er vigtigt at du ikke ”hugger” det mindste – fordi du så kommer til at lave et trækstød! Så stød langt og blødt!

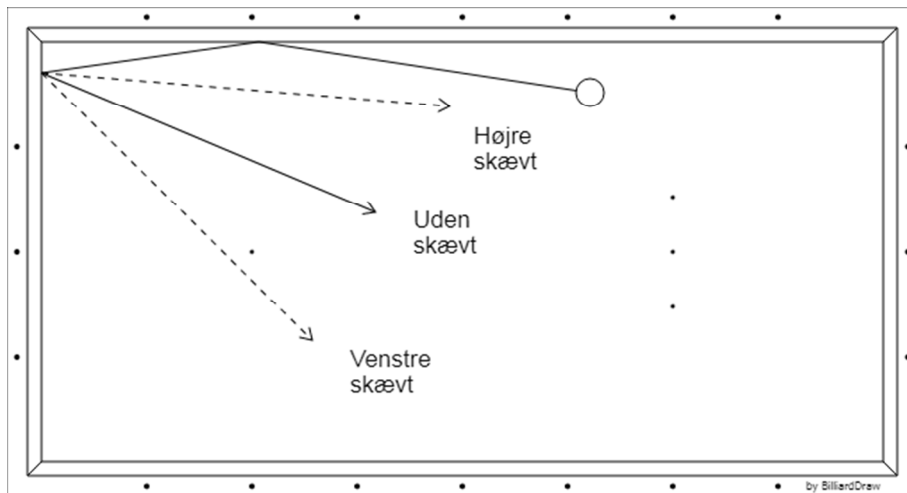
Når skævt bliver til træk

Ved et vandret stød kan man give stødballen rotation om en lodret akse (skævt) og en vandret akse (medløb/træk), hvor den vandrette akse altid er vinkelret på stødretningen. Ved stejlstød (massé og piqué) kan man ligeledes give stødballen rotation omkring en lodret og en vandret akse, men den vandrette akse behøver ikke nødvendigvis at være vinkelret på stødretningen. Man er altså i stand til at dreje den vandrette akse til en vilkårlig vinkel i forhold til stødretningen. Det at kunne dreje den vandrette akse, giver mulighed for ikke blot at kunne give ”almindelig” træk effekt, men også træk effekt i en vilkårlig retning.

Når man hæver bagenden af køen, f.eks. fordi stødballen ligger tæt på banden, så kommer vi faktisk til at støde et stejlstød. I den situation skal man være meget opmærksom på at ”skævt” nu til dels bliver vekslet til sideværts ”træk”. Betydningen af dette er, at stødballen kommer til at løbe i en bue, den bøjer af mod den side hvor vi har givet skævt, fordi ballens rotation om den vandrette akse ikke er vinkelret på stødretningen. Det kan give nogle ubehagelige overraskelser – så pas meget på med brug af skævt når du hæver bagenden af køen!

Skævt – virkning ved flade vinkler

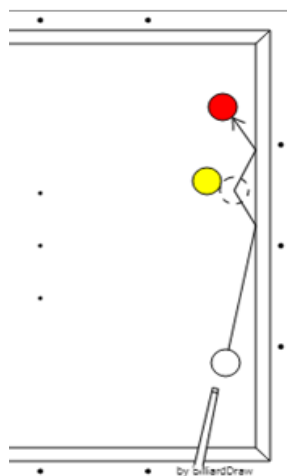
Virkningen af skævt afhænger af indfaldsvinklen, jo fladere vinkler, desto mindre virkning (i denne bande). Man kan ikke give nogen eksakt grænse for, hvornår virkningen ophører – men omkring 5° er der normalt ingen virkning, uanset om der er tale om naturlig- eller kontraskævt. Dette kan du selv efterprøve ved at spille denne bal med højre/venstre eller uden skævt og ramme samme punkt på langbanden.



Træfpunktet på kortbanden forbliver ca. det samme uanset om du spiller med højre/venstre skævt eller ej – men der er stor forskel i udslaget fra kortbanden.

Her er vist et typisk eksempel, hvor mange der ikke kender til dette, går i fælden.

Det er en nem lille forbande. Mange tænker – den skal have lidt skævt så den nemmere løber til bal 3, efter at have ramt banden anden gang, men nu hvor jeg giver den lidt skævt, så skal jeg også rette punktet, hvor jeg rammer banden, lige for at korrigere for det skævt jeg giver den.



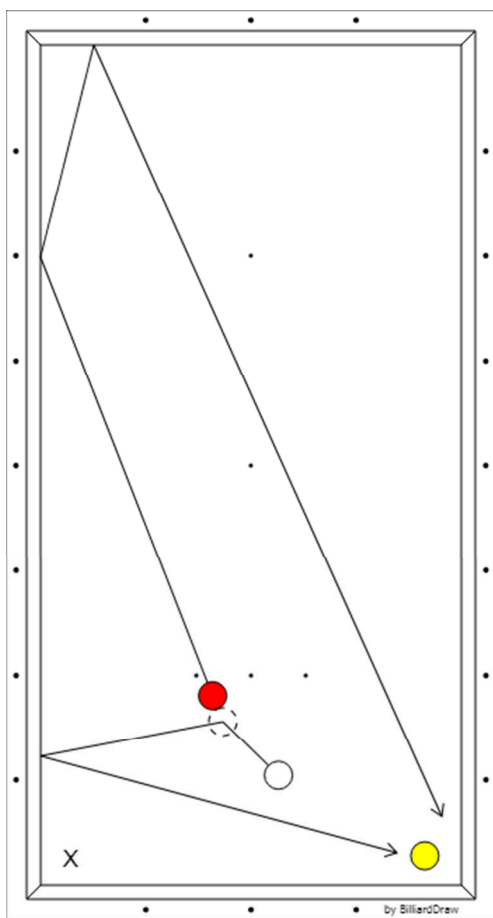
Ved at korrigere for skævt sker der det, at man rammer bal 2 så tykt, at man mister pointet.

Opsamlinger

Det er bal 2 der bestemmer

Den skal rammes et bestemt sted for at få den til at løbe derhen hvor man gerne vil have den (ved bal 3). Opgaven er så samtidigt at få bal 1 samme sted hen. Tænk aldrig omvendt – altså ”sådan får jeg pointet” og derefter ser vi hvor bal 2 ender. Kun hvis situationen er ”helt umulig” og bare det at få et point i sig selv er et spørgsmål om dagen er en heldig dag, ja så er du tvunget til at skrotte fine principper.

Nogle få opsamlingsballer



Dette er et klassisk stød, der næsten altid spilles forkert af begyndere. Man rammer bal 2 tyndt og giver noget medløbs-skævt (venstre). Pointet er lavet, men bal 2 ender som regel i det modsatte hjørne ved krydset (X).

Tværtimod skal man ramme bal 2 tykkere og nogle gange endda meget tykt – uden skævt.

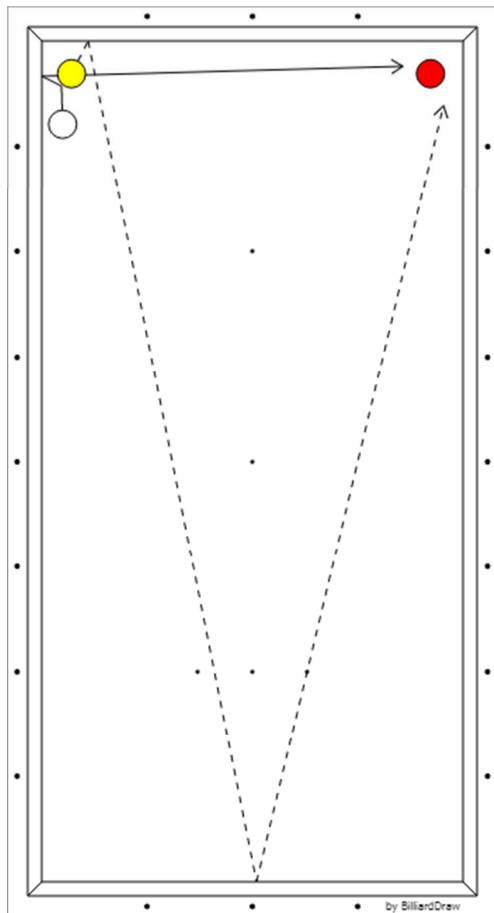
Bal 2 rammer først den lange bande og løber derefter fra den korte bande lige til hjørnet ved bal 3.

Samtidigt begrænser man stødballen med en god Amorti, hvilket er let, fordi bal 2 rammes tykt uden nogen sideeffekt.

Spilles med et langt stød.

Generelt – og det er et vigtigt punkt i billardspil – giv kun effekt, hvis der er en særlig grund til dette.

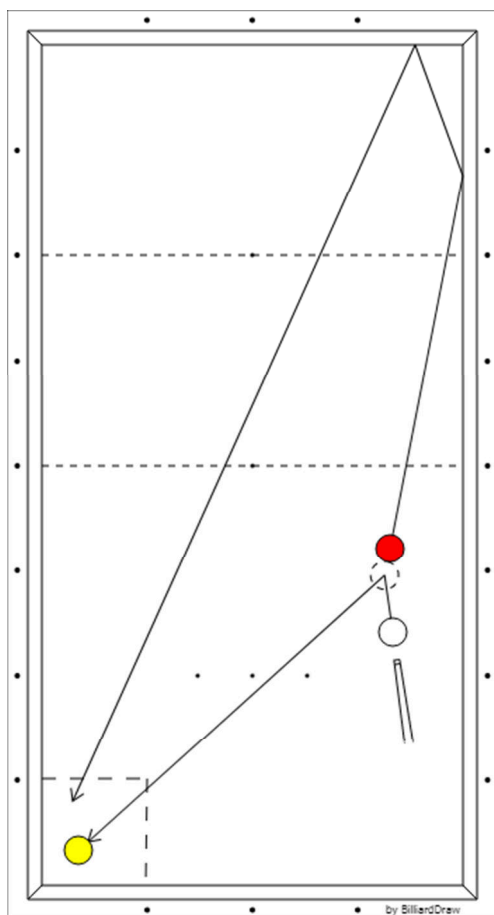
Reguler hellere op/ned i stødballen for at styre den fremfor at bruge skævt, men selvfølgelig kan alt dette ændres afhængigt af ballernes position i forhold til hinanden og til banderne.



Her er et andet stød, som mange begyndere enten overser eller vægrer sig ved at tage. Nok fordi det umiddelbart ser lidt ”giftigt” ud.

- I virkeligheden er det ikke så svært, blot man kan sin teknik.
- Der stødes med et kort og hurtigt stød, lige under midten og uden skævt.
- Placer den gule bal 10 cm fra langbanden, 11 cm fra kortbanden. Den hvide bal 7 cm fra langbanden og 28 cm fra kortbanden.

Sigt efter venstre kant af den gule bal (halv bal).

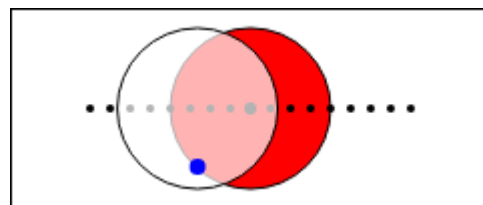


En god øvelsesbal til det lange stød, træk til samling i hjørnet. Alle 3 baller skal ligge indenfor den stiplede firkant.

Til at starte med, får du sikkert bal 2 til at komme først ned i hjørnet.

Med mere øvelse kan du få bal 1 til at komme først, så du får point inden bal 2 kommer tilbage over midten af bordet. Dit stød er blevet bedre!

Med mere øvelse endnu, kan du få point inden bal 2 kommer tilbage over salvo linjen – nu har du fat i stød kvaliteten!

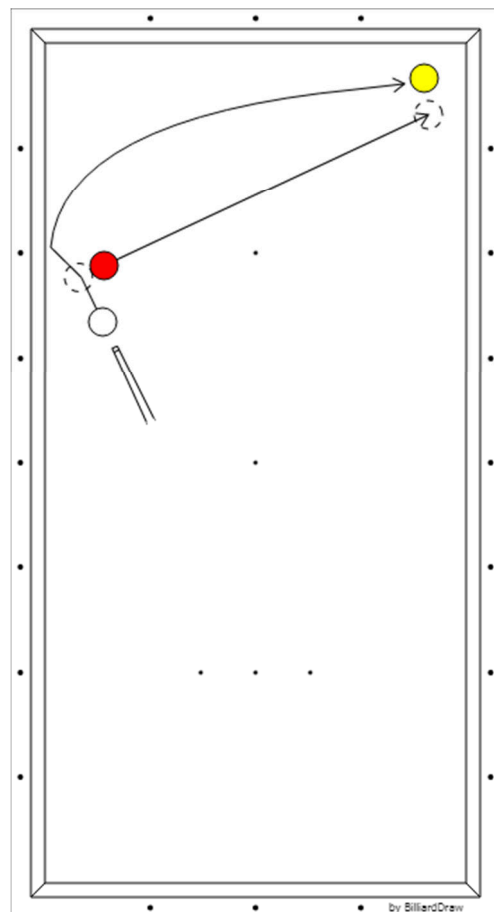
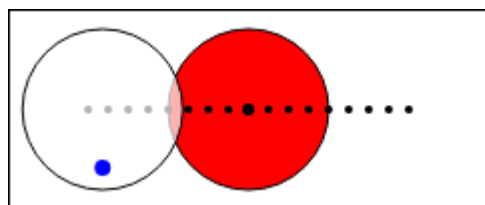


Øvelsesbal til et kort stød.

En lille specialitet fra Tini Wijnen:

Man spiller tyndt på bal 2, dybt uden skævt, med et hurtigt kort stød.

Alle 3 baller samlet i hjørnet.



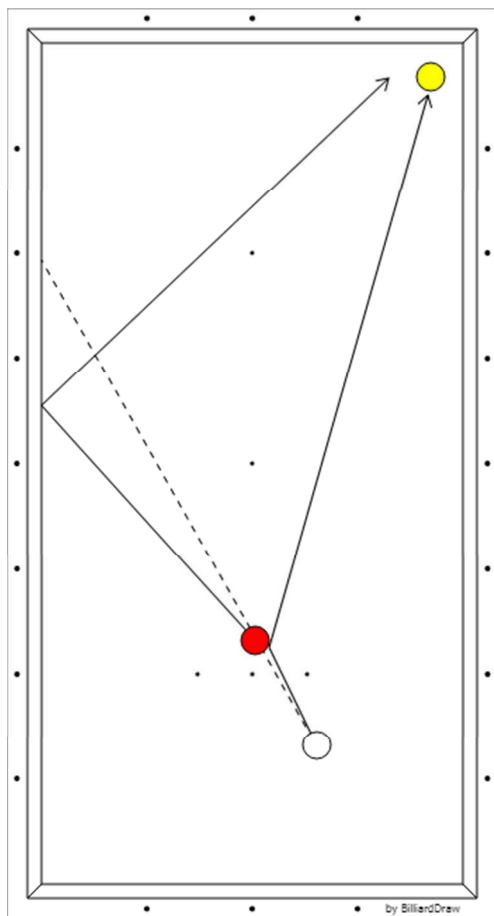
Bal 1 – bal 2 linje princip ved opsamling

Nogle gange står man med et valg mellem at spille direkte eller via en bande. Skal jeg gå den ene eller den anden vej?

Som en hjælp til afgørelsen er der en simpel tommelfingerregel.

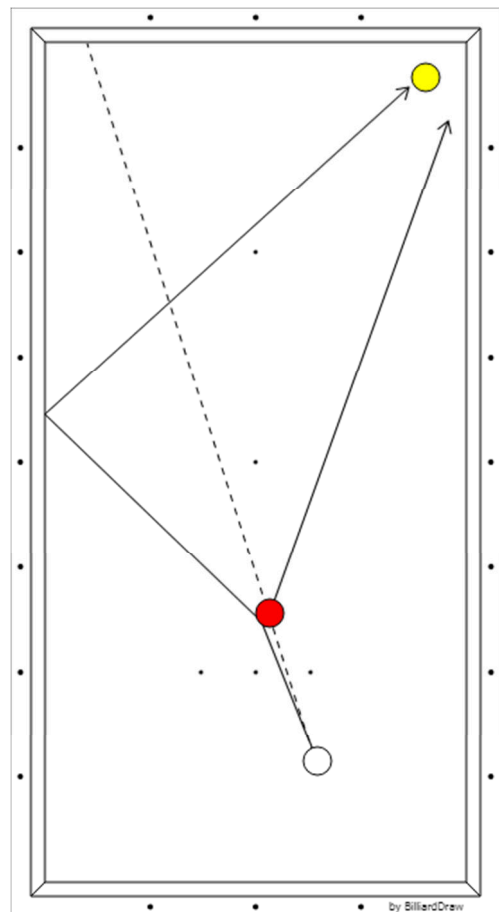
Man trækker en tænkt linje fra centrum af bal 1 gennem centrum af bal 2. Denne linje afgør valget.

Det første eksempel er ret indlysende, men ved situationer hvor linjen rammer tæt på hjørnet er det en god vejledning.



Når linjen mellem bal 1 og bal 2 rammer langbanden, spiller man direkte point og opsamling over en bande.

Spilles over midten, uden skævt.

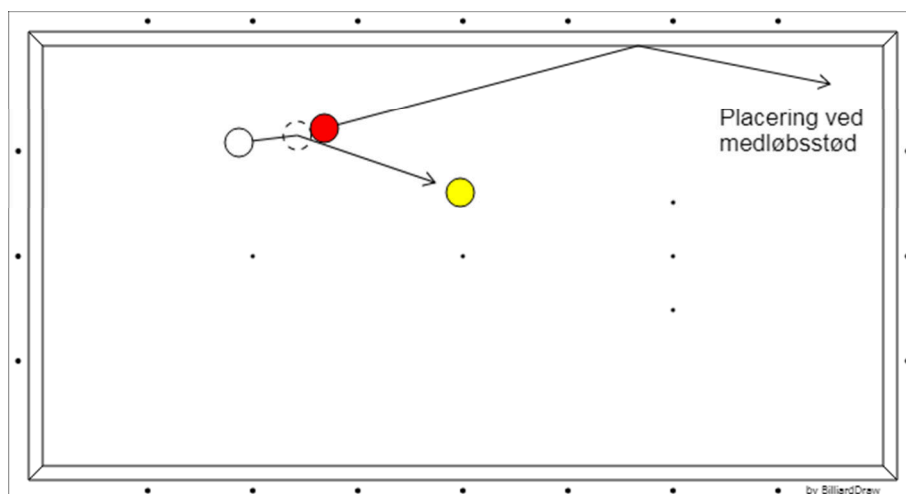


Når linjen mellem bal 1 og bal 2 rammer kortbanen, spiller man point over en bande og direkte opsamling.

Spilles i midten, med højre skævt.

Tag "bal 2 med" stød

Se på situationen der er vist i næste tegning. For at lave et direkte point skal stødballen ramme bal 2 men kun have en lille retningsændring. Du har derfor to muligheder: enten rammer du bal 2 meget tyndt, eller også rammer du bal 2 meget tykt, men spiller ikke "forbi" bal 2, men sådan set "gennem" bal 2 ved hjælp af medløb.



Men hvorfor undgår mindre erfarne billardspillere ofte medløb? Det er ganske enkelt, fordi det at spille tyndt er den mest naturlige måde at løse problemet på for en begynder. Sandsynligheden for at det bliver en vane er ret stor - og senere vil du have svært ved at slippe vanen, fordi du aldrig spiller medløb når du også kan spille tyndt. Det jeg gerne vil prøve at vise er, at når du har valget, gør du nogle gange bedst ved at vælge medløb, fordi det normalt resulterer i et bedre oplæg til næste stød. I øvrigt er det ikke sværere end at spille tyndt. Bestemt ikke når du får lidt erfaring med det. Så det kan betale sig at øve sig på at støde medløb, så man tør spille det når det er nødvendigt.

Tegningen viser en typisk situation hvor det at spille medløb oftest giver et bedre oplæg til næste stød. Selvfølgelig kan man med det tynde stød også opnå et godt oplæg, hvis vi rammer bal 3 meget præcist. Men risikoen for enten at ramme for tykt eller for tyndt på bal 3 er stor, så vi enten ligger mellem bal 2 og bal 3, eller vi får en "på linje" situation. Medløbsballen kan naturligvis også resultere i en "på linje" eller "mellem" bal 2 og bal 3 situation, men risikoen er mindre end når vi spiller tyndt.

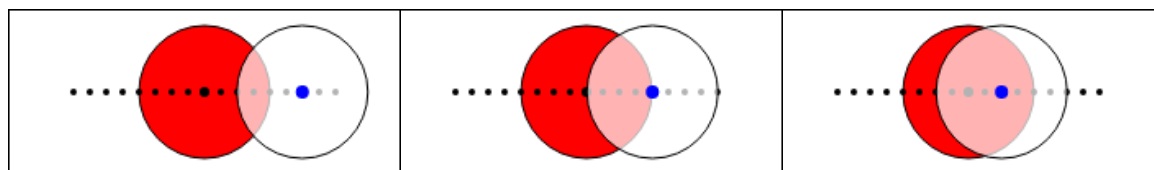
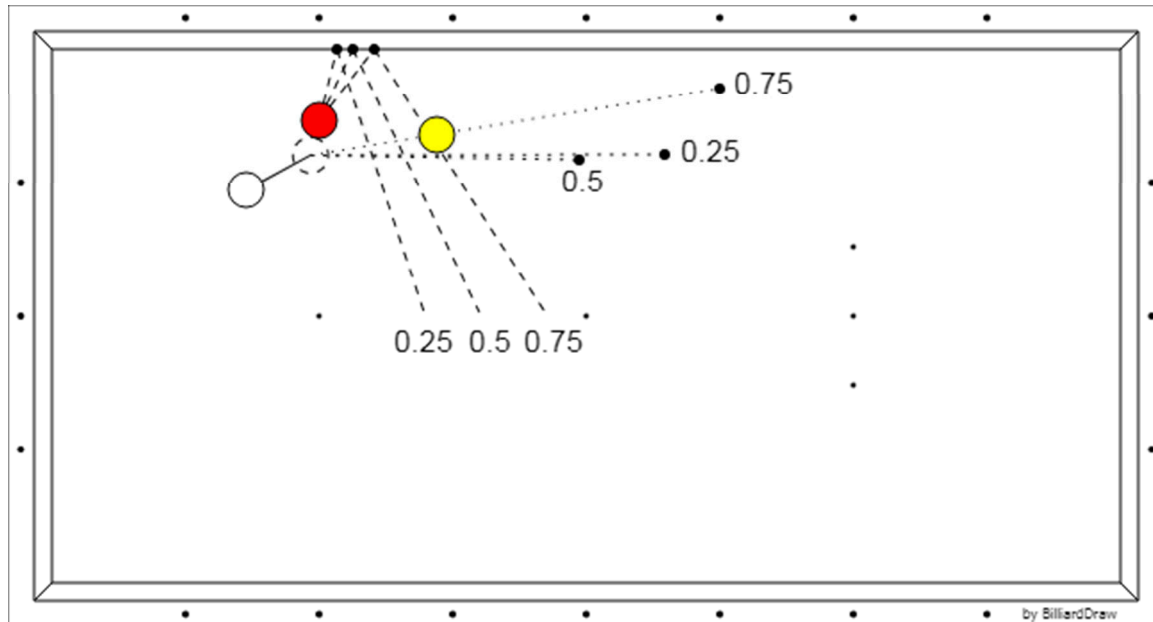
Det viste stød er et placeringsstød, hvor vi opnår at placere bal 2 i nærheden af hjørnet.

Selvfølgelig er der også situationer hvor "tyndt" vil være det bedste valg!

Gå tykkere på bal 2 for at få den med

– udnyt din grundlæggende viden!

Næste figur viser en bal position hvor du har et valg om hvor tykt du vil ramme på bal 2.



Alle 3 viste muligheder giver et let point, de prikkede linjer er stødballens løberetning, de stiplede viser bal 2's løberetning ved forskellige træfpunkter, når stødballen er rullende.

Afstanden til banden er vilkårligt valgt, men er meget typisk.

De fleste begyndere vælger løsningen med $\frac{1}{4}$ bal eller mindre – så er man da sikker på at få et point. Problemet er bare at man efterlader bal 2 bagude. Som det ses har vi mindst en halv bal breddes valg mht. sigtepunkt, uden at der går ud over scoringen, men bal 2's løb afhænger også meget af valget. Ved at vælge $\frac{3}{4}$ løsningen får vi nemt bal 2 med hen til bal 3 – også uden brug af ”hjælpe skævt”.

Vi har på bal 2's løb ca. 34 graders spillerum at lege med, hvor vi stadig rammer bal 3 (se rullende stødbal afslag og bal 2's løb afsnittene).

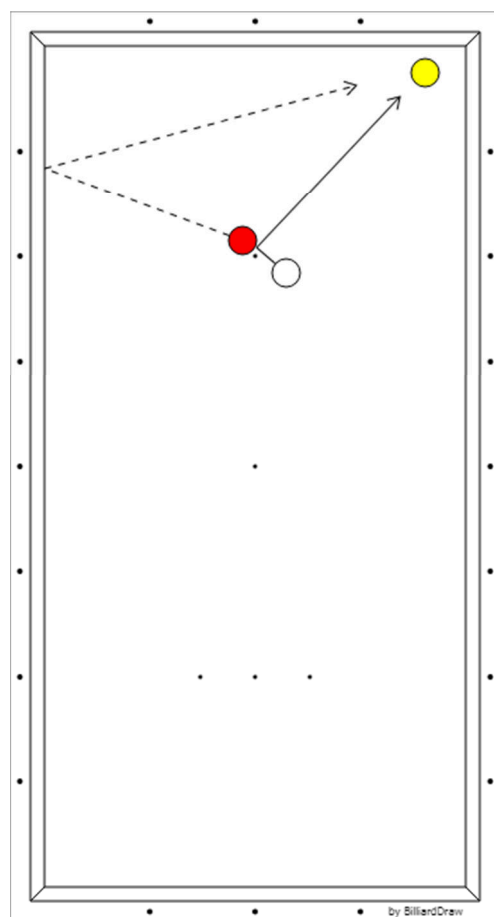
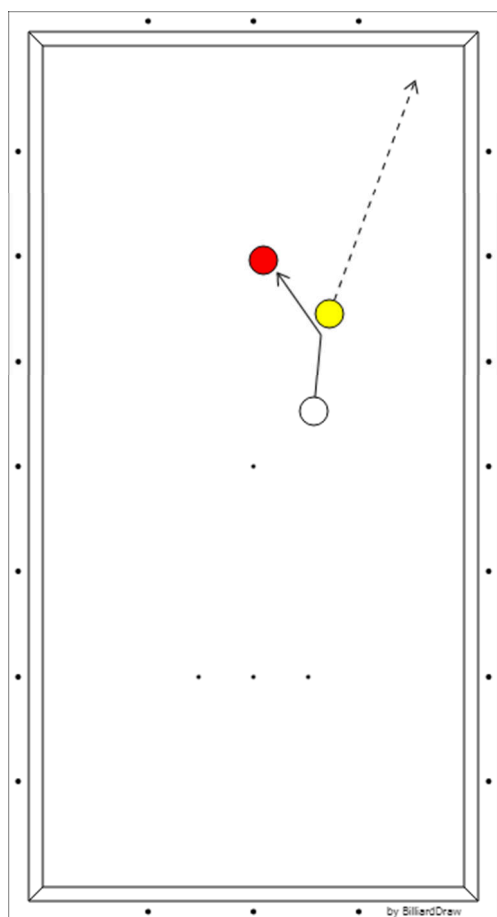
Skal jeg samle op eller placere?

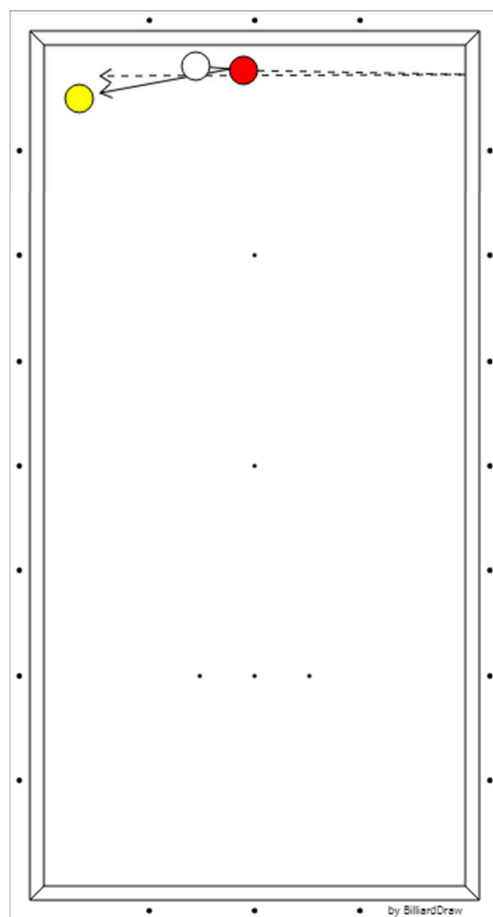
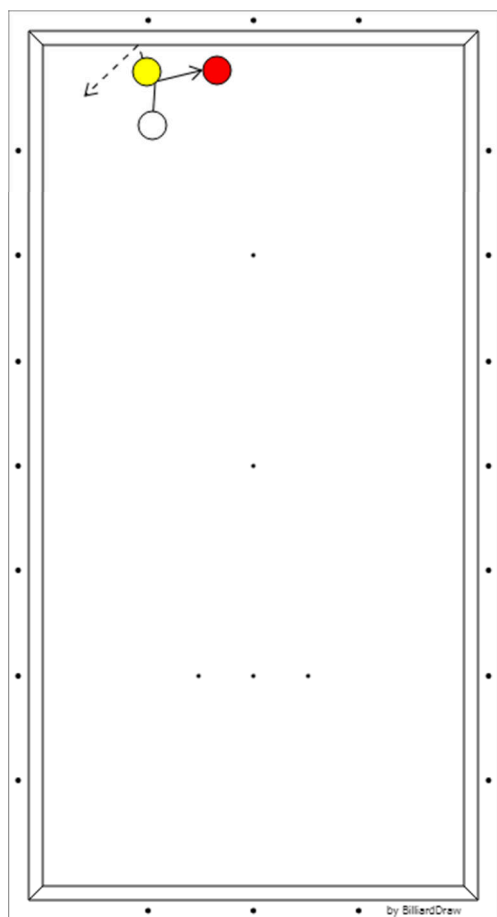
Mange gange har man situationer hvor en opsamling synes umulig, det er ærgerligt, men der er en række positioner hvor det ikke muligt med det samme at lave en samling. I sådanne situationer må man anvende et mellemstød, dette stød kaldes et placeringsstød. Hvis dette forberedende stød udføres korrekt, er det muligt at samle på næste stød.

Kan man samle på ét stød, så prøv aldrig at gøre det over to stød. Hvis en samling bliver bedst i to trin, skal man aldrig prøve på at gøre det på ét stød. Med andre ord – spil sikkert, men tænk hele tiden på at opnå bedst mulig position til de næste stød.

Her følger to eksempler på positioner hvor et placeringsstød giver et godt efterfølgende opsamlingsstød. Til venstre er vist udgangspositionen, til højre den resulterende opsamling der følger efter placeringsstødet.

Placeringsstødene er egentligt en form for start på positionsspil, men er taget med her fordi de også er en vigtig del af opsamlingsspil.





Placeringerne af ballerne er ikke tegnet helt præcist, men er blot eksempler der viser princippet om samling over to stød.

Positionsspil

– *du har samlet dem, hvad nu?*

Du vinder ikke ved at lave flotte stød, men ved ikke at ramme ved siden af. Den bedste måde at undgå at misse er ved kun at spille lette stød. Det er det positionsspil handler om.

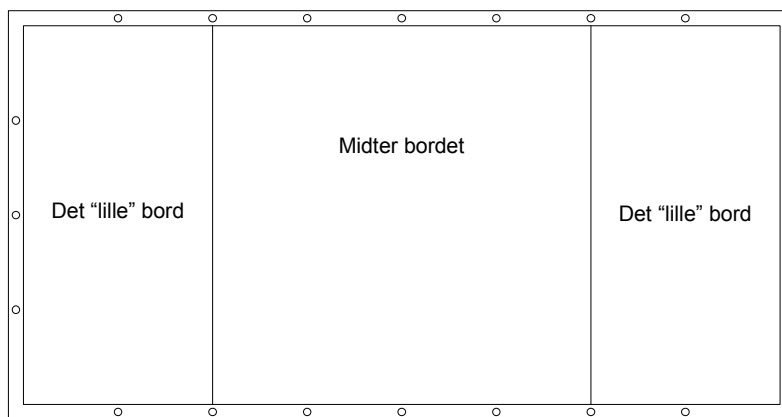
I de fleste situationer, hvor du har en samling, vil det være sådan, at hvis du ikke gør noget specielt, men blot laver de point der ligger, så spreder du objekt ballerne mere og mere.

Samlinger er noget du skal hæge om. Det er her du kan lave de ”nemme” point – fremfor at skulle ud over store afstande med den deraf følgende risiko for ikke at ramme bal 3. Det lyder jo indlysende og ganske enkelt – ikke? Men for de fleste er situationen desværre den, at de ikke aner hvordan man gør det, eller for den sags skyld hvad det er de gør forkert.

Der kommer her nogle begreber og principper, som skal danne grundlaget for din forståelse af hvad det er der skal til for at du kan holde ballerne samlet. Vi kan også kalde positionsspil for bal eller oplægs ”pleje”.

Det ”lille” bord

På figuren er vist et bord hvor salvolinjerne er tegnet ind. Området mellem salvolinjerne kaldes midter bordet og områderne mellem salvolinjerne og bundbänderne kaldes hvert det lille bord. Som du kan se er området et ”bord” der blot mangler den ene langbende.



Du bør altid forsøge at holde ballerne på det lille bord, idet det er her du har de største muligheder for at holde ballerne samlet – afstandene er korte og du har to hjørner til at hjælpe dig. Det lille bord er altså hvor vi foretrækker at operere. Hvis du spiller på midter bordet har du langt til hjørnerne og et ret begrænset råderum med hensyn til at samle ballerne. Senere kommer der mere om dette i oversættelsen af Dalys materiale.

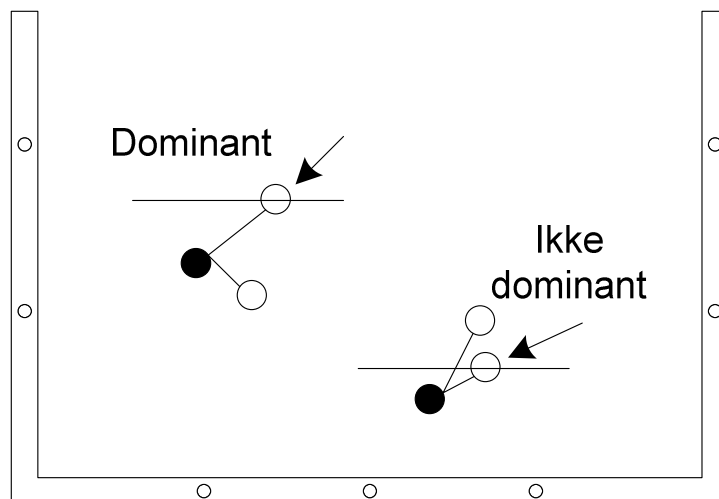
Dominant position

Du trækker en tænkt linje gennem midten af stødballen, parallelt med den korte bande.

Du har dominant position, når bal 2 og 3 er i det felt, der er mellem denne linje og den korte bande. Dette er i mindre grad også tilfældet med den lange bande.

Så snart bal 2 og 3 er på hver sin side af denne tænkte linje, er du ikke i dominant position.

Du bør altid forsøge at være i dominant position.



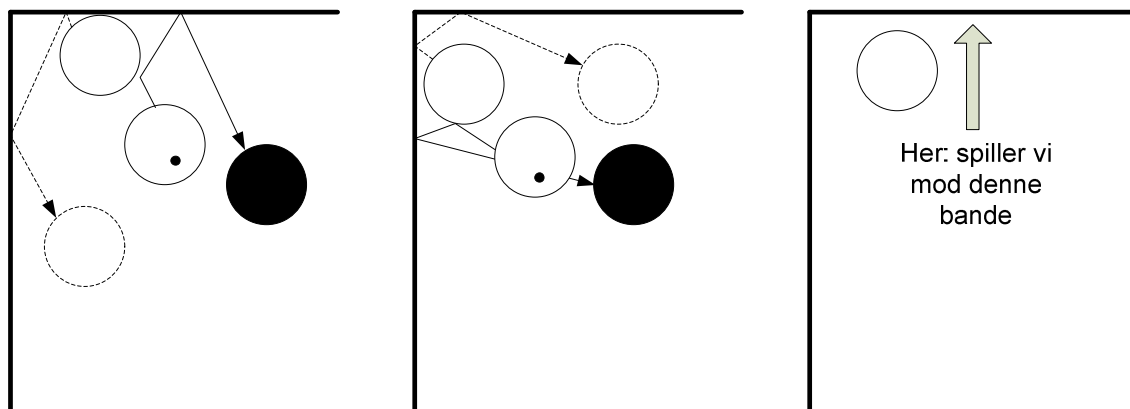
Når du har dominant position har du større frihed mht. valg af dessin samt du kan bedre kontrollere de to andre ballers løb, så du opnår samling på det "lille" bord. Du ligger med ballerne "foran" dig. Dominans er det vigtigste begreb/princip i fri.

Kom ud af hjørnet

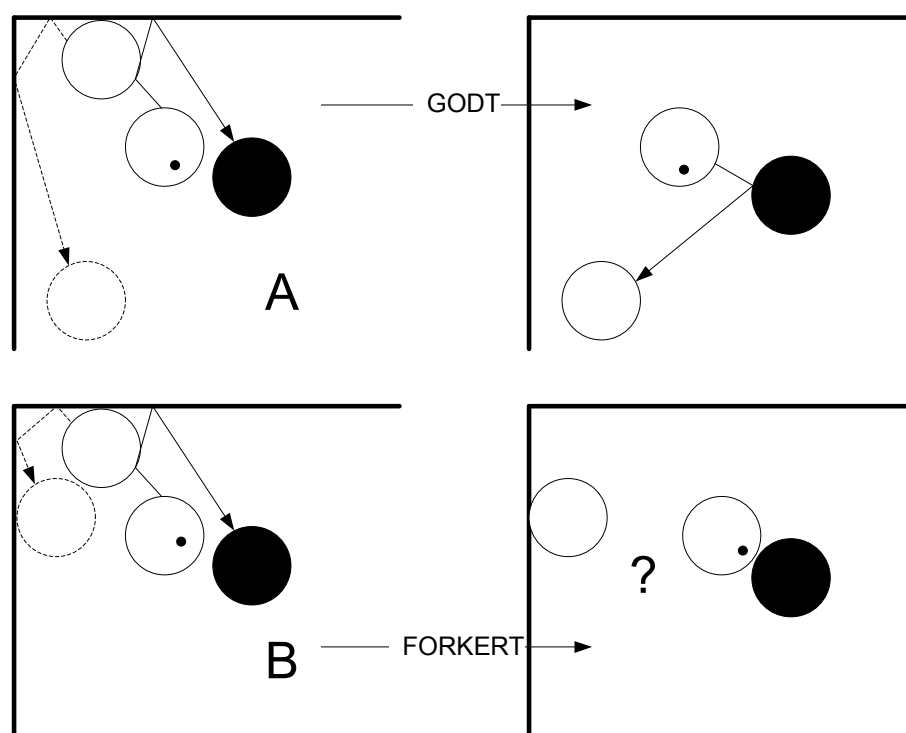
Hvis en af objekt ballerne ligger meget tæt på hjørnet, bør man altid spille den ud af hjørnet. Det gør du bedst ved at spille fra denne bal.

Det er der to årsager til:

1. For at undgå at objekt ballen kommer længere ind i hjørnet og evt. kommer til at ligge pres i hjørnet, hvilket kan give store problemer.
2. For at opnå en bedre (mere spilbar) position af bal 2.



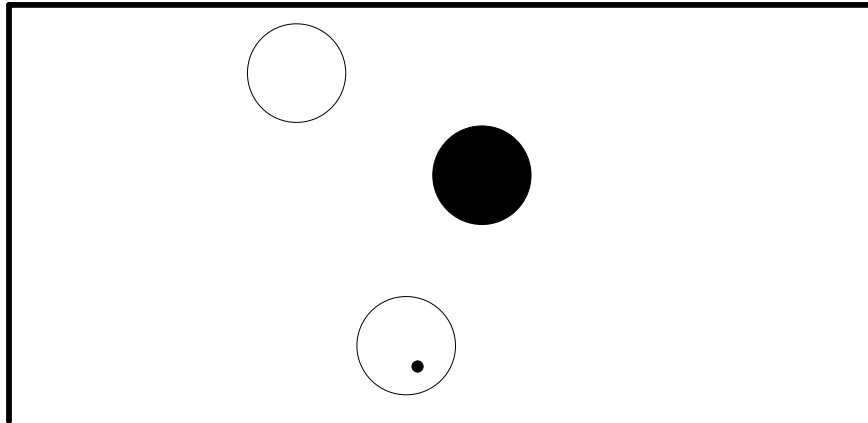
Man bør altid spille stødballen mod den bande som objekt ballen i hjørnet er tættest på – af hensyn til faren for klap.



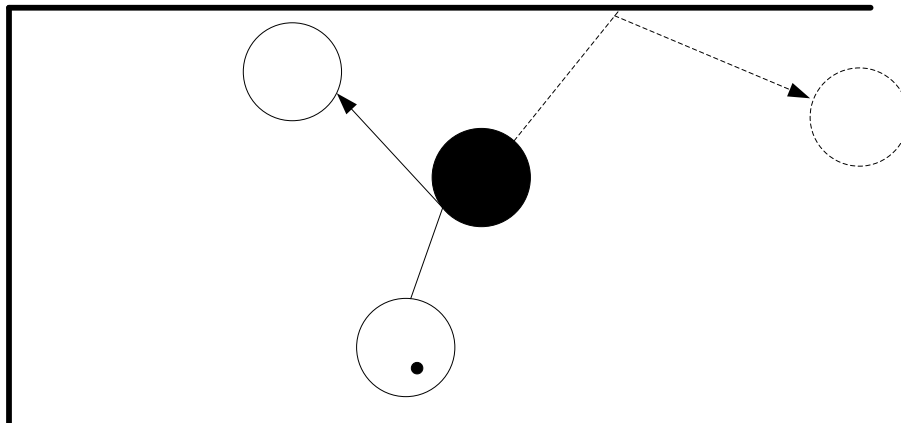
Eksempel B illustrerer tydeligt fordelene ved at spille bal 2 ud af hjørnet, som det er vist i eksempel A.

Bagerste bal først princip

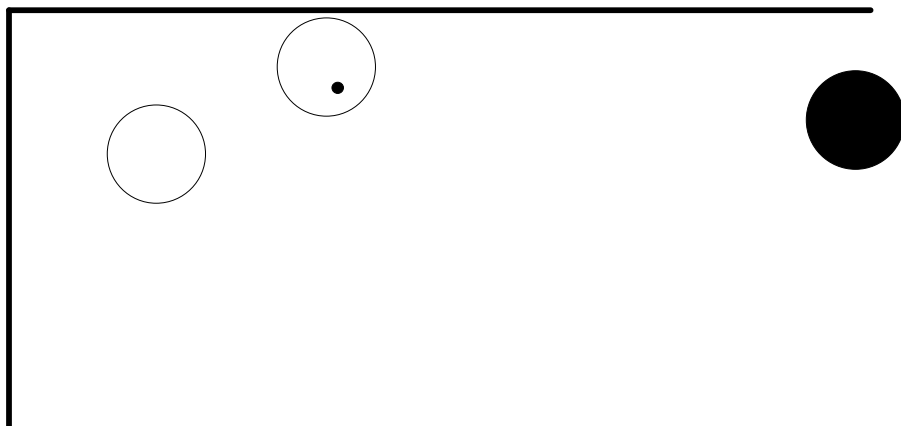
Du har en dejlig nem bal ved langbanden, nede ved hjørnet.



Den ligger lige til at tage det nemme point.



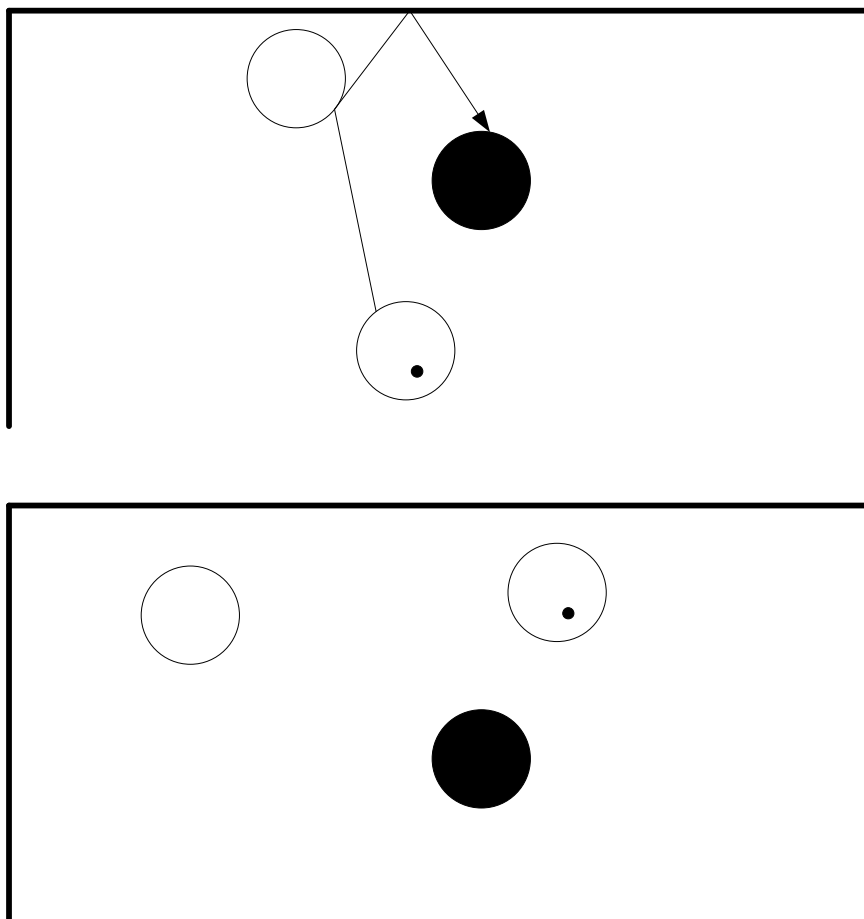
Men hvad fik du ud af det? Du spredte ballerne og har nu et svært stød – både mht. opsamling og at få point.



Men du fik da et nemt point...

Spil i stedet den bagerste bal først, en lille en-bande. Den er faktisk næsten ligeså nem at udføre som det direkte point fra før. Selvfølgelig skal du lige vænne dig til tanken – men husk: ”Det er fordi vi ikke tør, ting er vanskelige”.

Du vil opdage, at du skal ramme bal 2 tykkere end forventet, for at du rammer bal 3 på den rigtige side og dermed får den nemme opsamlingsbal.



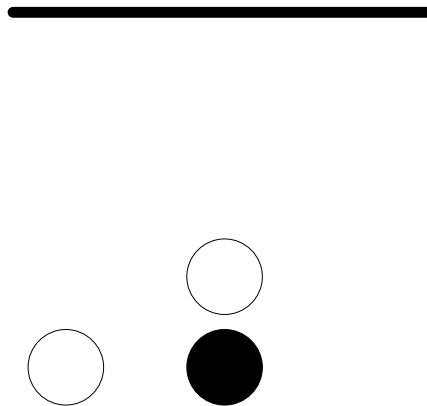
Nu har du et nemt trækstød – samt en perfekt opsamlingsbal på tværs af bordet over til hjørnet. Du ligger nemlig dominant!

Positionsspil handler altså også om at tøjle sin spontanitet, nogle gange skal man fravælge den umiddelbart nemmeste løsning for at kunne høste frugterne efterfølgende.

Øv dig meget i den her slags baller, også med lidt større afstand fra bal 3 til banden. Det er noget der virkelig vil komme dig til gavn.

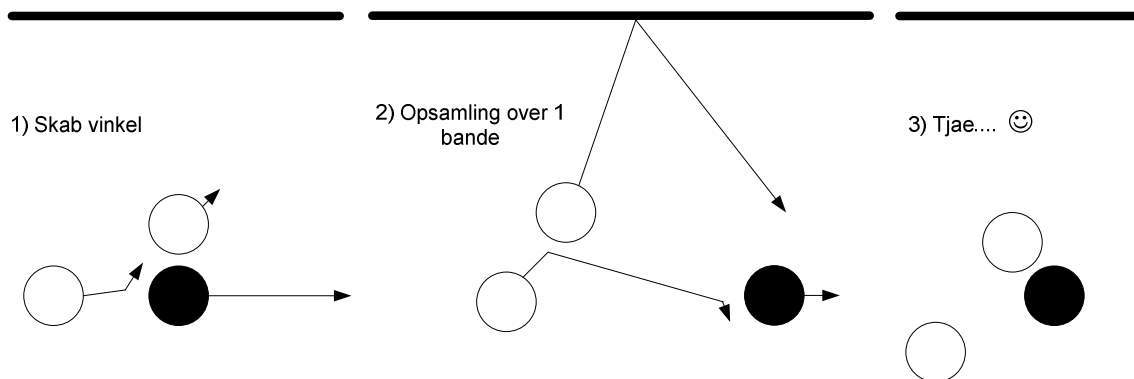
Skab vinkel

Et andet vigtigt princip i positionsspil er ”skab vinkel”. Tag f.eks. ballerne her (bal 1 er den til venstre):



Enhver kan lave 2 – 3 måske 4 bløde point, men man spreder dem pga. ballernes naturlige løb – rød bal løber ud mod midten af bordet, væk fra banden. Og stødballen kommer til at ligge mellem de to andre – ingen dominans.

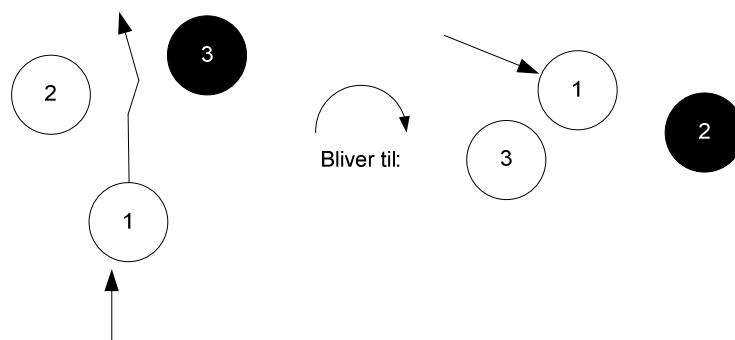
Spil derimod:



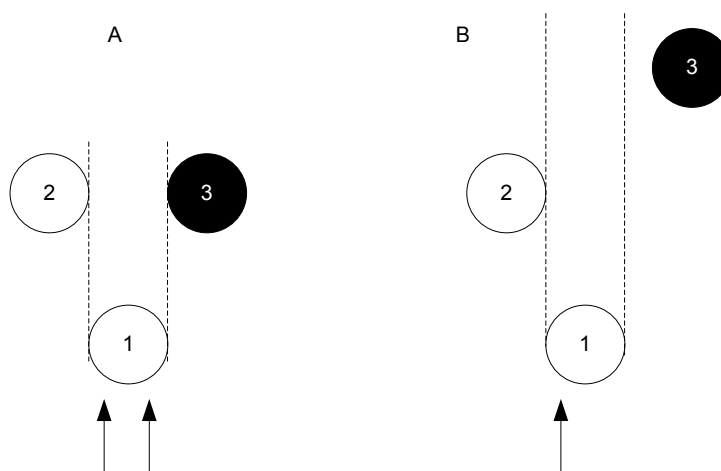
Så fik vi skabt en dominant position.

Passage stød

Et passagestød er et stød hvor du spiller stødballen igennem/mellem de to andre baller.



Formålet er at opnå dominant position så opsamling bliver lettere og bedre. For at kunne lave passagestødet skal du have ca. en bals afstand mellem bal 2 og 3. Eller mere afhængigt af vinkel og afstand.



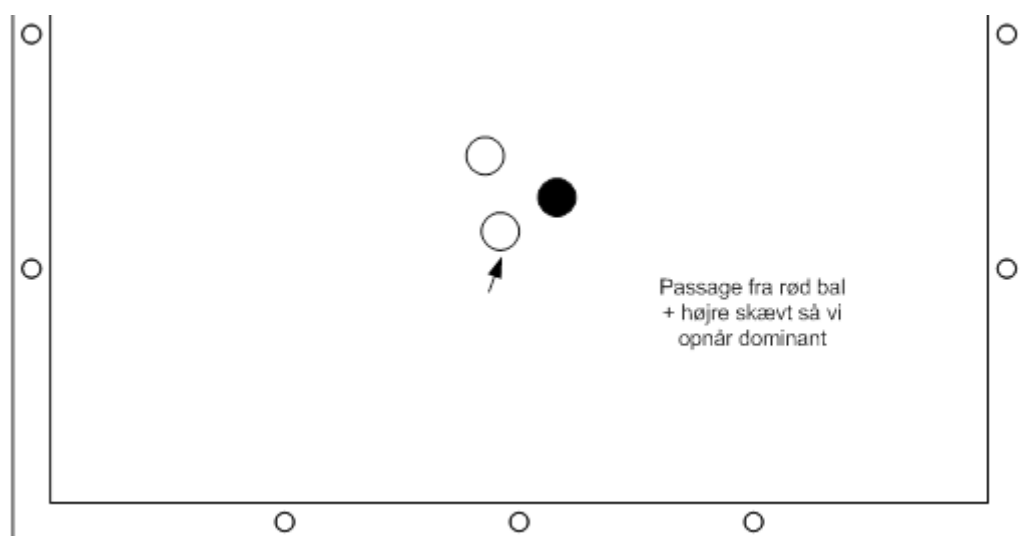
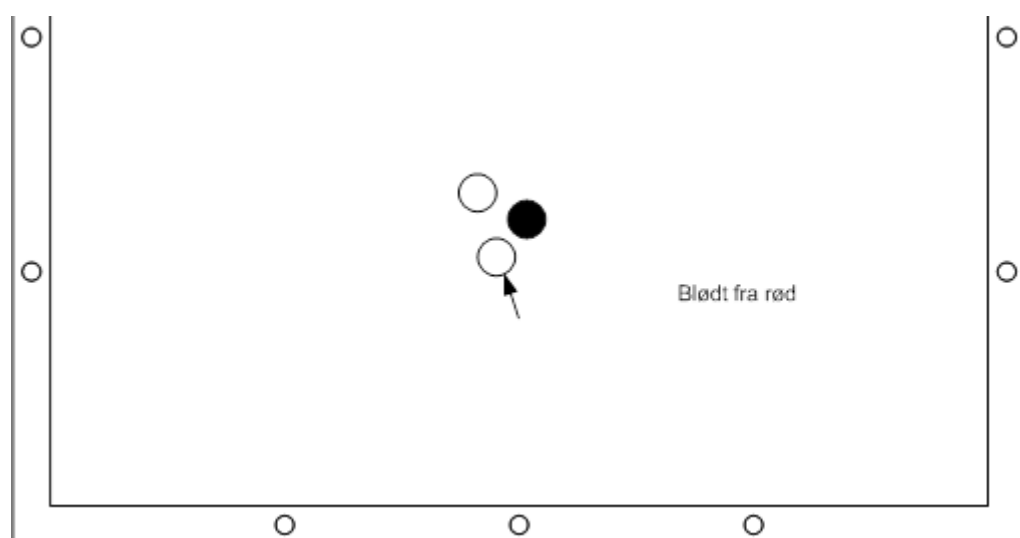
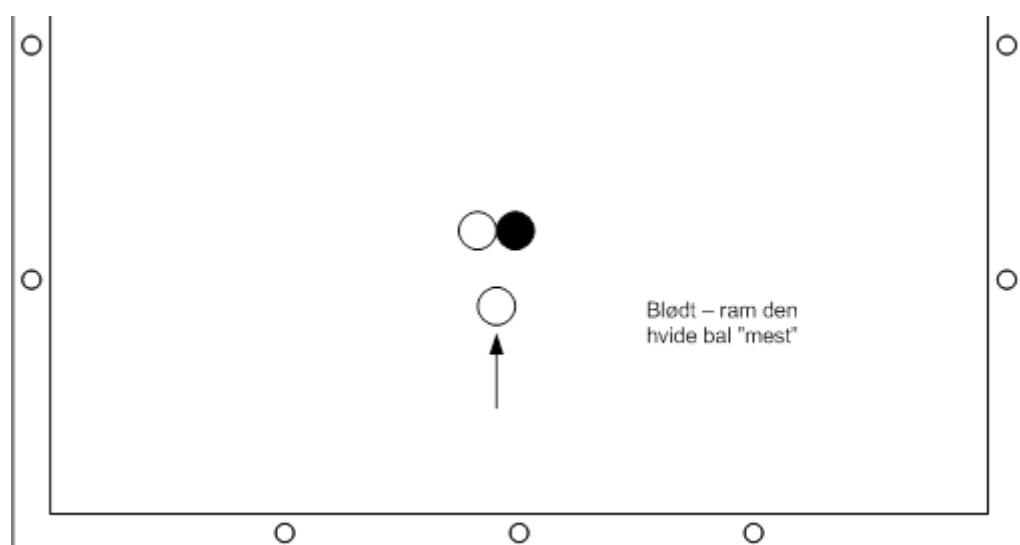
I figur A skal du støde med venstre skævt hvis du vil spille fra hvid bal og med højre skævt hvis du spiller fra rød bal. Dette er for at ”dreje” stødballens løb af fra den sidste bal. Topstød hvis afstand mellem 2 og 3 er lille.

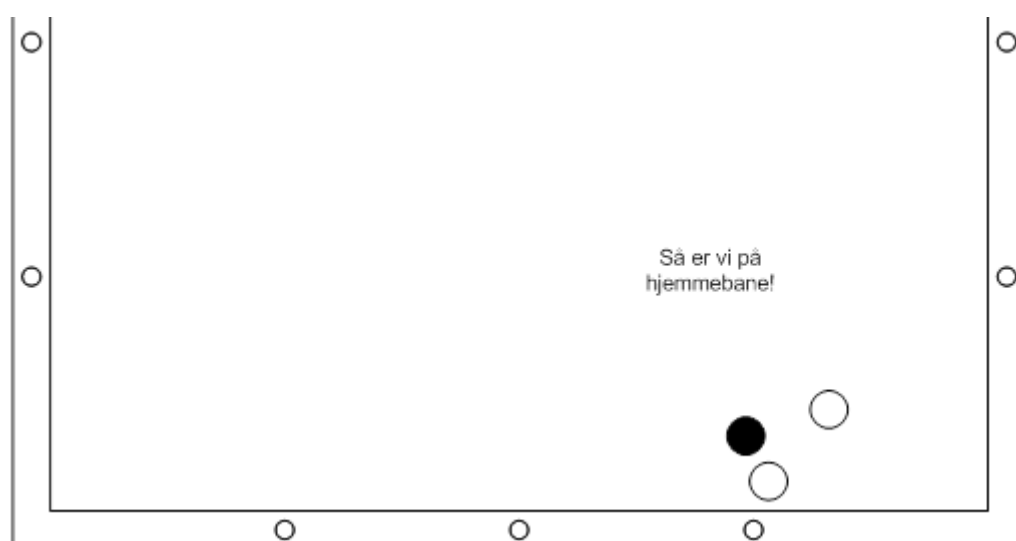
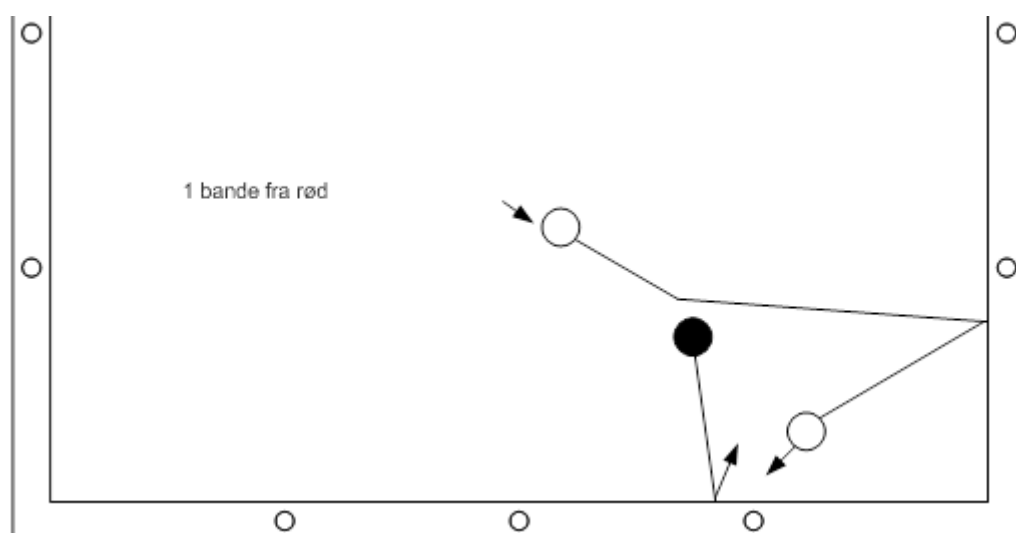
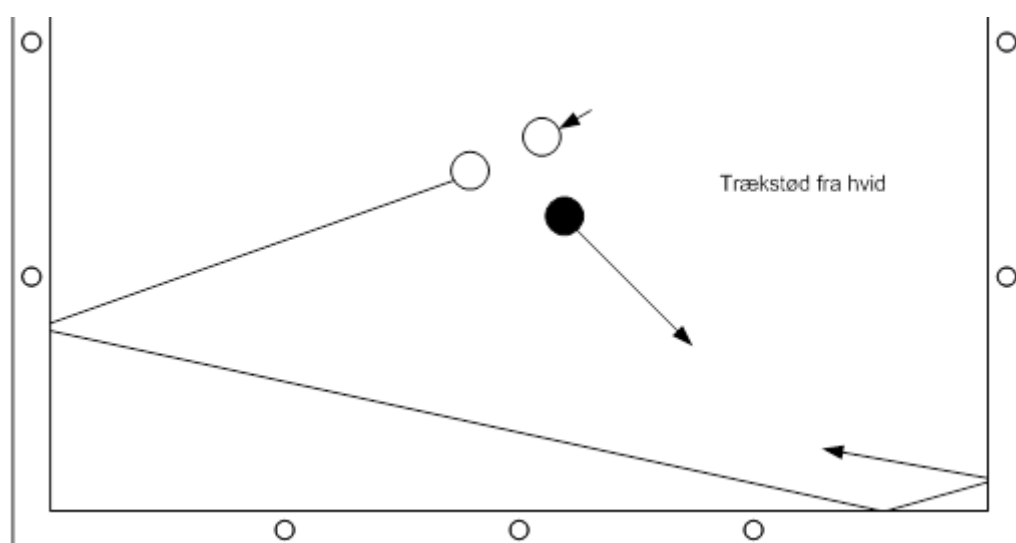
I figur B spiller vi altså med venstre skævt for at opnå et trækstød fra bal 3 næste gang.

Det er vigtigt at du har lært at styre ballerne med det lille bløde stød – dette er meget vigtigt i de forberedende stød der lægger op til selve passagestødet.

De efterfølgende figurer er tegnet omtrentligt ud fra en YouTube video af Xavier Gretillat. De demonstrerer et godt eksempel på hvordan passagestød kan bruges til at forbedre positionen. Jeg har selv, under træning, lavet en serie på 76 point ud fra det oprindelige oplæg.

Læg mærke til, at vi efter stød nummer tre har dominant position – og fastholder at have det – hvilket netop er grundlaget for at vi har muligheden for at opnå en virkelig god position.



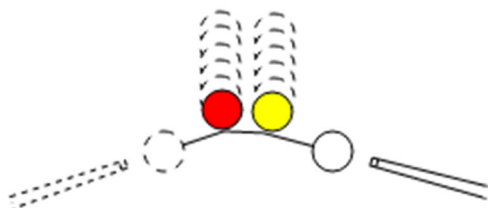


Spil så vidt muligt uden skævt

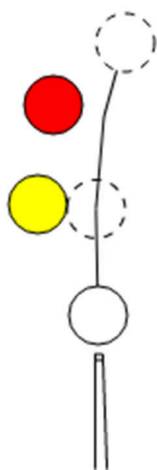
Ballernes "naturlige" løb er altid det letteste at styre – så undgå så vidt muligt at tvinge ballerne til et unaturligt løb. Du kan aldrig vide dig helt sikker på hvor meget skævt "tager ved" i banderne.

Anker serie (snitte serie)

– undgå helst skævt, og brug **aldrig** kontraskævt (i siden ind mod ballerne)



Snitte serien er en god øvelse i at ramme tyndt – meget tyndt – på bal 2. At kunne ramme meget tyndt er et fantastisk værktøj at have i sin værktøjskasse.



Mange er bange for at ramme meget tyndt, fordi der jo er en vis risiko for at ramme helt ved siden af bal 2. Men se at overkomme denne angst, du **skal** kunne ramme meget tyndt!

En god metode til at kunne ramme meget tyndt er at forestille sig, at der ligger en bal klods op ad bal 2 og så sigte helt lige på denne tænkte bal. Metoden kræver naturligvis øvelse, men det er forholdsvis enkelt at forestille sig den anden bal, du har jo den rigtige bal som "målestok" lige ved siden af.

Maurice Dalys 12 principper

Det efterfølgende er en oversættelse/genfortælling af en række kapitler fra del to af Maurice Dalys billard bog. Der er tale om en meget gammel bog. Den udkom første gang i 1913, min bog er et 1988 genoptryk af anden udgave fra 1914 (ISBN: 0-486-25724X).

Tro nu ikke, at fordi der er tale om et meget gammelt materiale, så er det nok temmeligt forældet og sikkert for længst blevet overhalet af mere moderne principper og metoder. Tværtimod er det grundlæggende sandheder. Ligesom Galileis og Newtons teorier som vi bygger videre på den dag i dag. Del to er en diskussion af det grundlæggende princip om positionsspil startende med at definere det gode positionsstød. Afsnit for afsnit, forklarer Daly i ord og diagrammer hans 12 grundprincipper for positionsspil, herunder diskussioner af forholdene ved lange og korte drev af ballerne, placering af baller før og efter spil, stød via bander og stød på det åbne bord.

Materialet overvejer stød i deres seriemæssige sammenhæng fremfor som individuelle stød. Der lægges ikke så meget vægt på stødet til at FÅ ballerne sammen som stødene til at HOLDE dem sammen.

Jeg har i oversættelsen forsøgt at være så tro mod originalmaterialet som muligt. Dog har jeg valgt at benytte en anden betegnelse af ballerne, hvor Maurice Daly beskriver dem som stødbal, bal 1 og bal 2, benytter jeg betegnelserne stødbal/bal 1, bal 2 og bal 3 – dette er blot for at være i overensstemmelse med resten af dette materiale.

Illustrationerne er i originalen betegnet som ”plader”, hvilket kommer af at illustrationerne var graverede plader indsat i trykkeprocessen. Jeg har valgt at bibeholde denne betegnelse og den originale nummerering i oversættelsen.

GRUNDLÆGGENDE PRINCIPPER FOR POSITIONS SPIL I BILLARD

Af Maurice Daly

1. Saml ikke op (eller stød hårdt), før du er nødt til det.
2. Alt andet lige, en kort opsamling er bedre end en lang opsamling.
3. Undgå et langt løb af begge objektbiller.
4. Undgå et langt løb af bal 3.
5. Hold bilerne på det "lille bord".
6. Et stød, der efterlader stødballen langt fra begge objektbiller er generelt et dårligt stød.
7. Længs banderne vælg, et stød, som vil efterlade stødballen "udenfor" objektbillerne (nærmere centrum af bordet).
8. Hold objektbillerne "foran" af dig,
9. Undgå at efterlade stødballen pres i banden.
10. På korte opsamlinger, medløb og små stød, hold øje med "på-linje" og "for-tæt-på" situationer, der kommer ved at ramme bal 3 for blødt.
11. Et "dødt" træk, medløb, eller massé, er generelt bedre end et "levende" et.
12. På "det-åbne-bord" stød, hvis intet bedre byder sig, så prøv at efterlade mindst én bal i nærheden af en bande, og hvis det er muligt, i nærheden af et hjørne.

Nogle generelle overvejelser om positions spil

Absolut beherskelse af spillet billard er uopnåelig. Beherskelse ville betyde evnen til at starte fra ethvert givet "oplæg" og spille så længe man ønskede uden at misse. Og det ville tage al sporten ud af billard.

Ægte ekspertise i spillet, er dog opnåeligt af de fleste spillere. Det er et gammelt ordsprog, at "Enhver, der kan lære at skrive kan lære at tegne." Det er kun et spørgsmål om studier og øvelse at kunne lede pennen i visse retninger i stedet for langs andre. Også med billard. Enhver, der kan overhovedet kan spille lidt billard kan lære at spille bedre.

Givet en bestemt position, kan enhver spiller lære, at én måde at spille den på vil vise sig bedre end en anden måde at gøre det. Efter at have lært, et "positions stød," kan man lære et andet, og så videre.

Værdien af at have system i træningen: – Jeg kan ikke for ihærdigt nok opfordre til systematisk træning. Djævlens ligger i detaljen, som man siger. Formålsløs banken omkring med ballerne vil ikke øge dit gennemsnit. Når du lærer et værdifuldt stød, så øv dig i det igen og igen, indtil du ikke kun mestrer det, men du genkender det straks hvor som helst på bordet det dukker op. Det bliver som en gammel ven, og du bliver sikker på resultater så snart du ser det. Og selvtillid er af allerstørste betydning i billard.

Diagrammer kan kun angive generelle principper og er ikke altid helt præcise; for hvis vi ændrer placeringen af ballerne bare den mindste smule, vil det i mange tilfælde betyde at hele situationen er ændret.

I intet andet spil gør "sådan en lille forskel sådan en stor forskel." Det er et spil af "enorme bagateller." Så efter at have læst de pointer der her bliver gennemgået, placer ballerne på bordet og prøv stødene igen og igen, ikke kun de angivne steder, men med variationer derfra.

Hvordan Frank Ives øvede, – Den afdøde Frank C. Ives, nu generelt krediteret – og med rette, tror jeg – for at være den fineste eksponent for høj klasse konkurrence billard i spillets historie, ville øve i timevis på én ting; for eksempel på at arbejde "gennem" ballerne. Jeg har kendt ham for at afsætte en uge til to eller tre grundlæggende stød med deres variationer.

Efter at have lært en given position, vil efterfølgende spil vise, at det princip, der herskede det, vil tjene til at vejlede spilleren i enhver anden lignende position. En grundig forståelse af selv et par almindelige positions stød vil virkelig give en forståelse af en lang række andre stød, der kommer som en følge af det.

Grundlæggende fejl, ikke mange, – omkring fyrre års spil har fået mig til at tro, at de grundlæggende fejl hos den gennemsnitlige billardspiller ikke er mange. Men de er vigtige. En grundlæggende fejl forårsager ofte fejl mange andre steder.

Vi vil her gennemgå nogle af de mest grundlæggende principper for den unge billardspiller. De medfølgende diagrammer er illustrationer af disse principper ét sted på bordet, og de er lavet efter faktisk spil. De fleste af dem opstår mange andre steder. Antallet af mulige diagrammer er utallige, men med de generelle principper i tankerne, vil du snart anvende dem instinktivt utallige steder. Og du vil lære at undgå at vælge en forkert plan, selv om den rigtige vil være lidt vanskeligere.

Det er endnu vigtigere, at du ikke narrer dig selv til at tro, at selv om en god position skyldes et dårligt valgt stød, at det var et godt stød. For det er ikke enkelte tilfælde, der fortæller historien; det er gennemsnittet af alle forsøg i lignende situationer. Et sådant selvbedrag forhindrer, mere end nogen anden ting jeg ved, forbedringer for mange spillere. Der er kun en lille forskel mellem gode spillere og de bedste spillere, men det er denne lille afgørende forskel, der er så svær at beherske og som er så skabene af resultater.

Hvad er et godt positions stød? – Det stød som er mest perfekt, er det som giver de bedste muligheder for at spille det følgende stød, og som er lettest at udføre perfekt. Dets punkter af ønskelighed er:

1. Det bør give frit valg af de fleste bander.
2. Disse bander skal være i nærheden.
3. Stødballen skal være i nærheden af (men ikke for tæt på) objekt ballerne, som også bør være tæt sammen. Ballerne er, som man siger, "under din hånd."

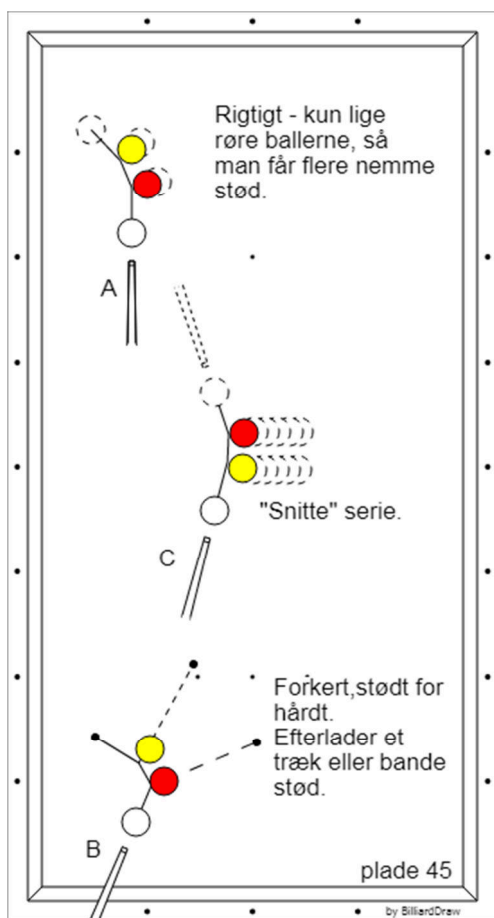
Disse punkter af ønskelighed kan kun opnås på det "lille bord", der er den del af bordet mellem salvo pletterne og ende banderne. I midten af bordet, uanset hvor godt ballerne placeres til det umiddelbare point, er spilleren altid i fare for at miste kontrollen på én gang – hvis ballerne ter sig bare den mindste smule dårligt. Man kan lave et point, men ved at være på midten af bordet, har man få valg af stød, skal lave lange opsamlings, og er generelt i fare. Det samme oplæg nær en ende bande, ville ikke udgøre nogen nævneværdig fare. Spilleren har mindst 100 procent bedre muligheder på det lille bord.

Det er som da en entusiastisk billard novice, efter at have set Jacob Schaefer, "The Wizard", lave en lang række nemme point, udbrød: "Enhver kan da lave disse stød." Dette illustrerer til en vis grad forskellen mellem godt og dårligt billard. Det kan begejstre til tider at se et festfyrværkeri af lange massé baller, det unaturligt vinklede bandestød, det spektakulære trækstød, men sådanne stød – brugt som et grundlag for spil – vil aldrig vinde mesterskaber.

Det er en kendsgerning, at når ballerne er "ude af kontrol" er det blot et spørgsmål om udførelse og held at lave det enkelte stød; og næsten enhver god amatør har ligeså god en chance (for at lave det point) som den bedste professionelle. Godt billard bygger på at undgå nødvendigheden af at lave vanskelige stød. Derfor ofrer store spillere gode positioner midt på bordet for at komme tilbage til enderne. Fancy stød er en separat afdeling af spillet.

PRINCIP Nr. 1. – Saml ikke op (eller stød hårdt), før du er nødt til det

Den bedste spiller er den der laver flest point og flytter ballerne mindst. Her, i plade 45 (se både A og B) er vist, hvordan unge spillere smider flere chancer for serier væk end i nogen anden situation, jeg kan komme i tanke om. Det er, når de to objekt baller er meget tæt sammen, stødballen i nærheden af dem, og et nemt point i det første stød. Det første stød er det vigtige. 99 gange ud af 100 rammer novicen stødballen for hårdt. Det er ikke nok at ramme objektet ballerne så sagte, at de kun bevæger sig 8 eller 10 centimeter. De må næsten ikke bevæge sig overhovedet, ikke mere end et par centimeter eller deromkring, mindre endnu hvis det er muligt.



I denne plade (Nr. 45) er et særligt diagram (C), der viser, hvordan man, givet korrekt udførelse, kan lade stødballen snitte begge objektballer meget tyndt, og objektballerne bevæger sig i mellemtiden parallelt ad den sti, der er angivet med de punkterede konturballer. Stødballen skal ved hvert stød bare passere midten af den tredje bal, så man efterlader det samme stød bare den anden vej. Objektballerne er næsten ikke flyttet. Jeg har lavet 84 point i et spil på denne "kant" eller "snitte" serie, og hvor kan du få nogle billigere point? Ives har lavet mere end hundrede ved det på det åbne bord, og enhver temmelig god amatør, kan med øvelse lave en god del, før positionen mistes.

Dette er i virkeligheden en slags avanceret positions spil, men det udvikler sig så let og naturligt ud af den position, der vises i pladen, at jeg henledte opmærksomheden på det her. Det er en serie, der vil komme oftere for begyndere end nogen anden, og det er grundlaget for serier næsten alle steder. Kendskab til dette ene stød og

dens varianter vil gøre en "to-mand" (gennemsnit) ud af næsten enhver "en-mand."

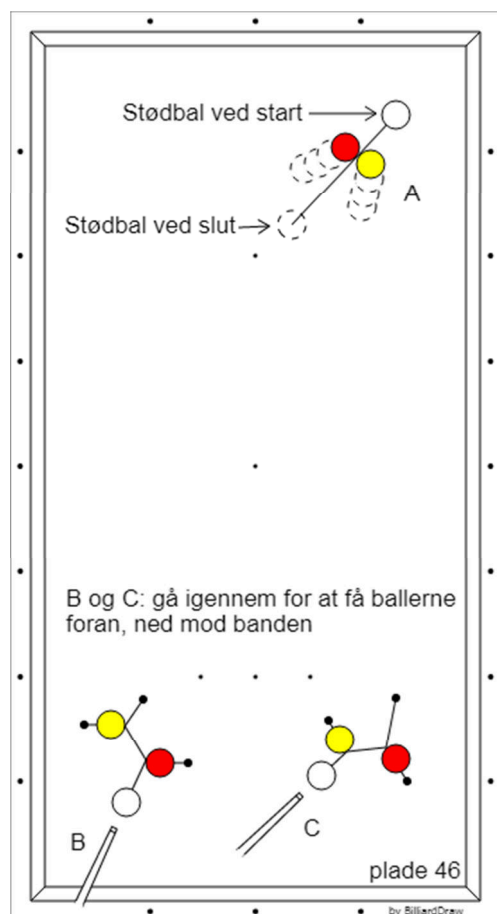
"Split" og "Gå igennem": – "Split" stød og andre "passerer-imellem" stød – af enhver art – er omhyggeligt blevet øvet af de bedste spillere. Generelt er pointen der skal opnås dette: når de to objektballer tvinges mod midten af bordet, "gå igennem" med stødballen og tving objektballerne tilbage mod hjørnerne (saml op).

Nødvendigheden af at gå igennem opstår, når stødballen er (med de to objektballer tæt på hinanden og ind mod midten af bordet) "mellem dem" og ikke kan fås ud til højre eller venstre for at kunne komme til at arbejde med en "kant" serie. Det første stød er nøglen til

hele situationen. På det stød er skaden allerede sket hvis der stødes for hårdt. Hvis det bliver lavet lige præcis tilpas, så vil to eller tre flere bløde stød få stødballen "igennem" og forskellige nemme opsamlingsmuligheder er resultatet.

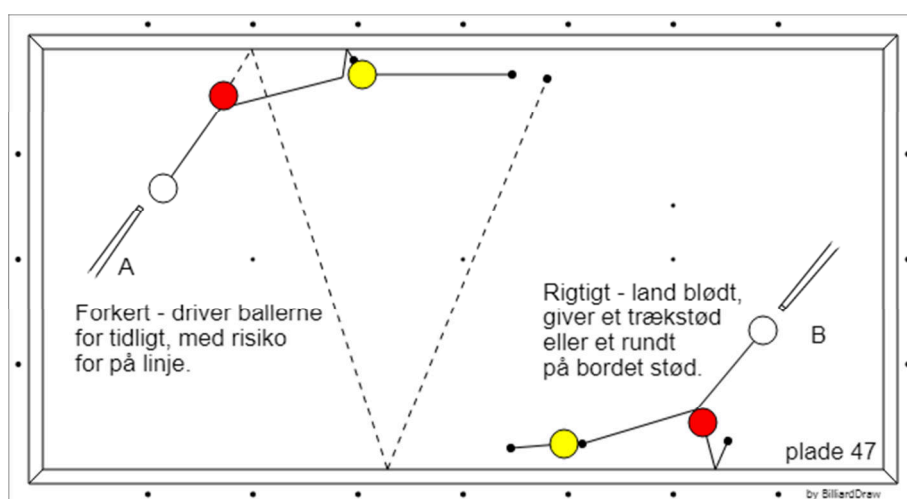
Diagram A af plade nr. 46 viser denne ide. Diagrammer B og C er variationer. Generelt i dette spil, placerer stødballen i nærheden af bal 3 efter hvert stød. Stødballen rammer den

ene bal mindre end den anden, så at bevægelsen (energien) kun overføres til en enkelt bal.



I plade 47 er vist en af de mest lokkende positioner for begyndere og er en meget hyppigt forekommende situation. Fristelsen er at forsøge at drive enten bal 2 to gange på tværs, hen mod bal 3, hvilket sandsynligvis vil efterlade en på linje situation; eller til at ramme bal 3 hårdt, dette stød (selv om de to objekt baller er tilbage sammen – og selv det er tvivlsomt) vil med sikkerhed efterlade stødballen langt væk fra dem.

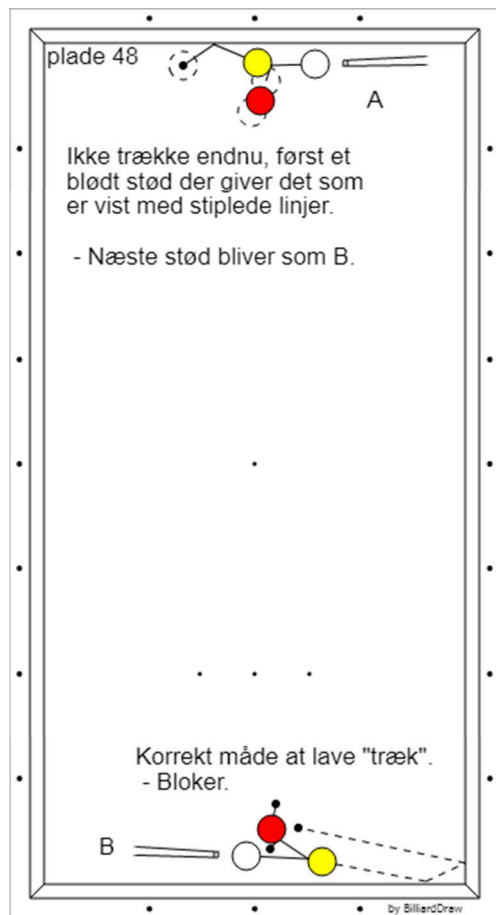
"Land blødt." – Spil sagte, bare "land blødt" på bal 3, og chancerne er meget store for at få en let trækbal eller en nem "rundt på bordet" samlingsbal til dit næste stød. Hvis du spiller hårdt der er masser af mulighed for at stødet går galt. Denne plade illustrerer tre principper: "Saml ikke op, før du er nødt til det", "Efterlad ikke stødballen langt fra objektballerne" og "Undgå et langt løb af bal 3."



Faktisk er de fleste gode positionsstød i overensstemmelse med mere end et af de generelle principper, vi har opstillet. Det vi har i tankerne (alle ved samme stød) er at

komme mod det "lille bord," holde begge baller "foran", spille det korte løb i stedet for det lange, eller ikke samle op, indtil vi er nødt til det og holde os i nærheden af mindst en af objektballerne. Positions stød, hvor kun ét princip er berørt, er forholdsvis sjældne.

Kig nu lige en gang til! — Generelt, når man er fristet til at samle op, bør man kigge en gang til. Tag også et tredje kig og se om nogle andre stød ikke ville være bedre.



I plade 48 vises ballerne i en position, hvor det lange løb (til sidebanden, diagram A) er den umiddelbare fristelse.

Tænk dig om igen! Prøv det der vises i diagram A, en blød bal fra den gule, det efterlader en position til en nem trækbal på det næste stød. Nu har du et point ekstra før du samler op.

Blokering – lige her er tiden til at henlede opmærksomheden på det generelle princip om "blokering". (Se diagram B i plade 48.) Ved at spille fra gul til rød bal, land "død" ved rød og lad de to baller ligge ved siden af hinanden, tæt sammen, således at når bal 2 kommer tilbage fra banden er den blokeret af bredden af to baller, i alt 12 cm i stedet for 6 cm. Hvis du ikke lander blødt på bal 3, men "sparker den væk," efterlader du et hul mellem dem, hvorigennem den tilbagevendende bal vil undslippe halvdelen af gangene.

I dette stød (og dens variationer er talrige i tæt spil nær bundbanden) skal man være meget opmærksom på skævt i stødballen. Det, der formidles til bal 2, påvirker løbet af sidstnævnte på dens tilbagevendende fra banden. Bal 2 kan være "kastet" til den ene eller den anden side så meget som 12 cm.

I plade 49 er endnu et eksempel på "ikke at støde hårdt eller samle op, indtil du er nødt til det." Generelt er pointen med de her ting, at se hvorfor du ikke behøver, og hvilken anden måde der er. Med ballen som vist i diagram A, hvis du støder meget sagte, og rammer den anden bal tyndt, så den næppe flytter sig, får du enten en anden " glide igennem" eller et nemt, perfekt trækstød oplæg (husk at "blokere" det). De stiplede kontur baller viser det nye oplæg. Generelt, når de to objektballer er tæt sammen, skal du lave så mange bløde point som du kan, før du samler op, eller går igennem.

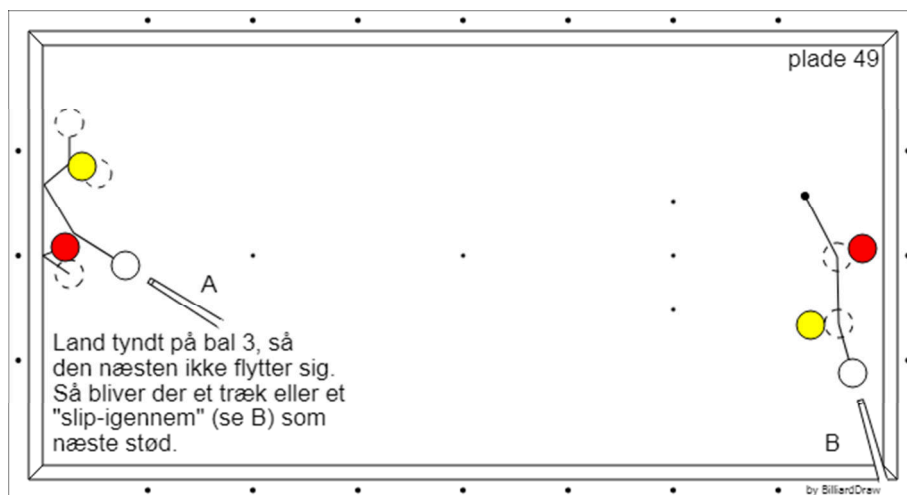
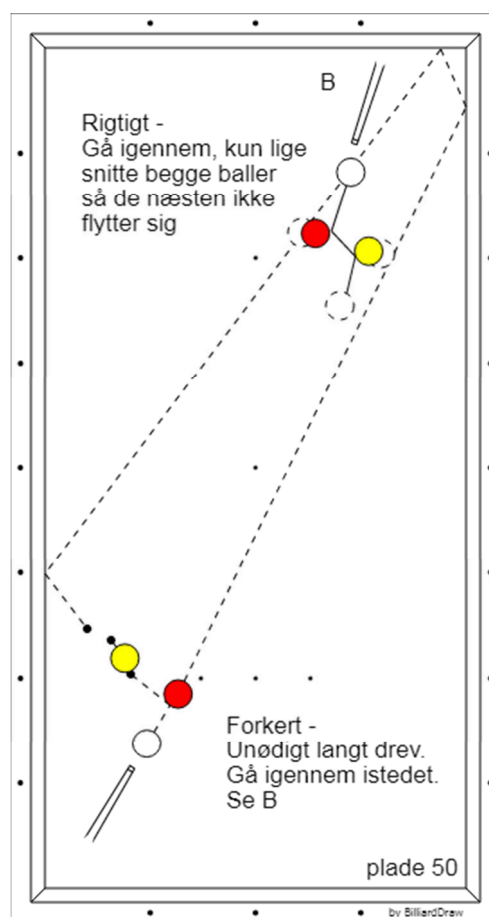


Diagram B viser en resulterende position af det bløde stød. De kan variere noget, men er sjældent dårlige.

De sidste centimeter. Plade 50 viser en position, hvor fristelsen er at samle op med det samme, og hvis det er godt lavet, vil det resultere i et godt oplæg.

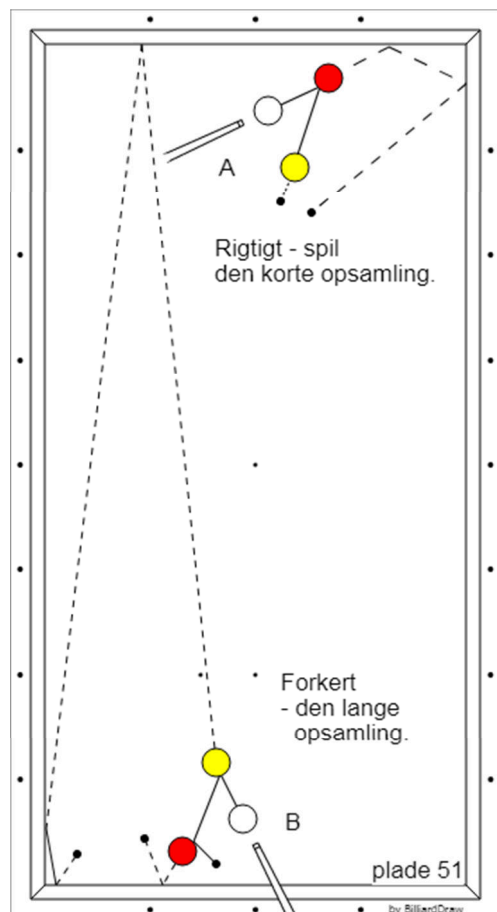
Men – og det er et meget stort "men" – du kan aldrig vide med de sidste 15 cm af et langt løb.

Dårlige udfald af alle slags er mulige for selv alle de mest dygtige i verden. De vil forekomme, i henhold til loven om gennemsnit. Så undgå lange opsamlings. I det pågældende tilfælde, få det nemme point først (du har jo i alle tilfælde mindst ét point), og du vil stå tilbage med en kort opsamling, eller flere lette points, hvis du spiller som vist i diagrammet.



PRINCIP Nr. 2. – Alt andet lige, en kort opsamling er bedre end en lang opsamling

Ét diagram er nok til at illustrere dette punkt, der naturligvis er indlysende. Alligevel ser jeg hele tiden, angiveligt gode spillere, stræbe efter at få lagt op til en lang opsamling i stedet for at få lagt op til en kort opsamling.



Bemærk især ved plade 51: Trækstødet er lige let fra begge baller.

Men i det ene tilfælde skal bal 2 løbe over 5 meter, i det andet langt under halvdelen af denne afstand.

Tag den korte opsamling i stedet for den lange opsamling. Det er lettere at styre det resulterende oplæg.

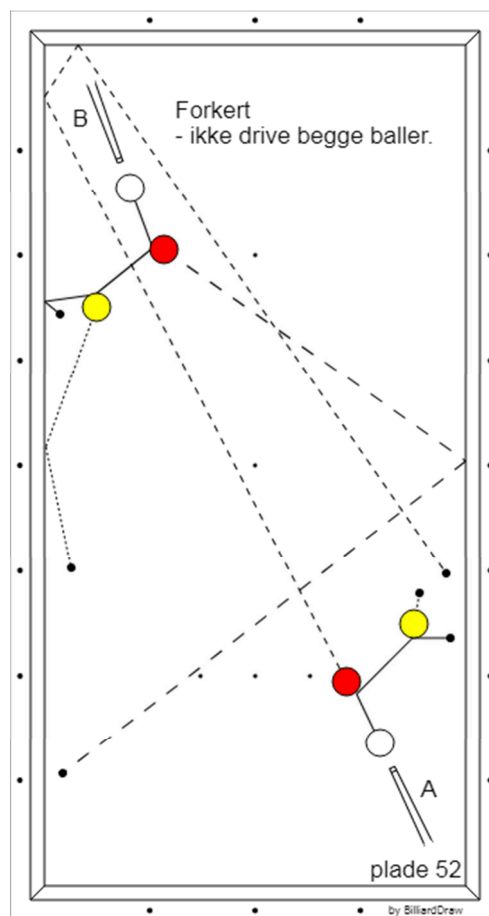
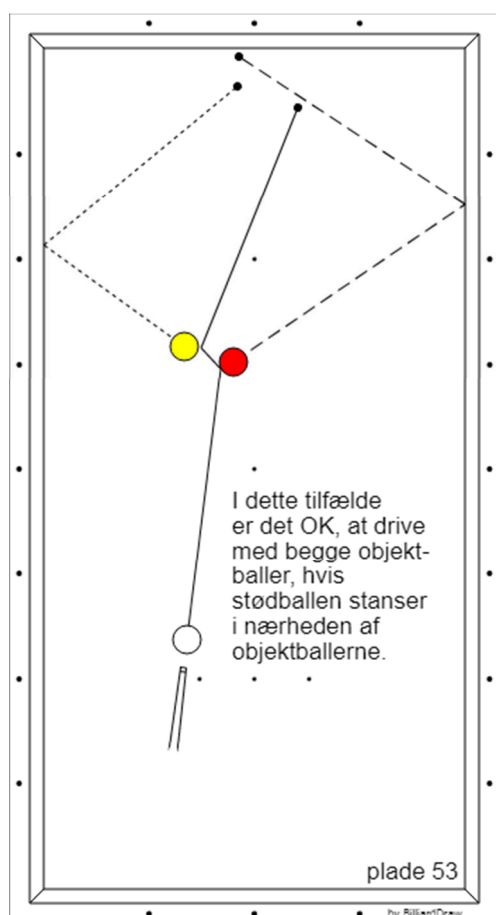
Ligegyldigt hvor attraktiv en lang opsamling kan forekomme, kan du ikke vide dig sikker på de sidste centimeter af bal 2's løb. Og i positions spil er det de centimeter, der tæller mest.

PRINCIP Nr. 3. – Undgå et langt løb af begge objektballer

Fristelsen til at drive begge baller opstår hyppigst, når det lader til, at man derved kan få begge objekt baller samlet i nærheden af et hjørne.

Farepunkterne for et sådant stød er: For det første vanskeligheden ved at lande helt rigtigt på bal 3, en perfekt "landing" er meget tvivlsom på en afstand mere end 30 cm; for det andet, det faktum, at selvom du får et point som planlagt, efterlader du stødballen langt fra begge objekt baller,

For det tredje er der stadig faren for et dårligt oplæg fordi ballerne ligger bag hinanden eller pres i banden.



I en nylig mesterskabskamp kom en af vores fremmeste spillere flere gange til standsning i hans serier gennem vanskeligheder som følge af (et par stød før) et drev af begge baller for at få dem i nærheden af et hjørne. I en anden mesterskabsturnering kunne tabet af spillet, og mesterskabet, direkte spores til denne fejlagtige taktik. I et spil lavede denne spiller fem sådanne forsøg, og fire af dem gav ikke et tilfredsstillende resultat. Et af dem efterlod ham dårligt stillet og hans deraf følgende kiks gav hans modstander et fint oplæg, hvorfra en stor serie var resultatet.

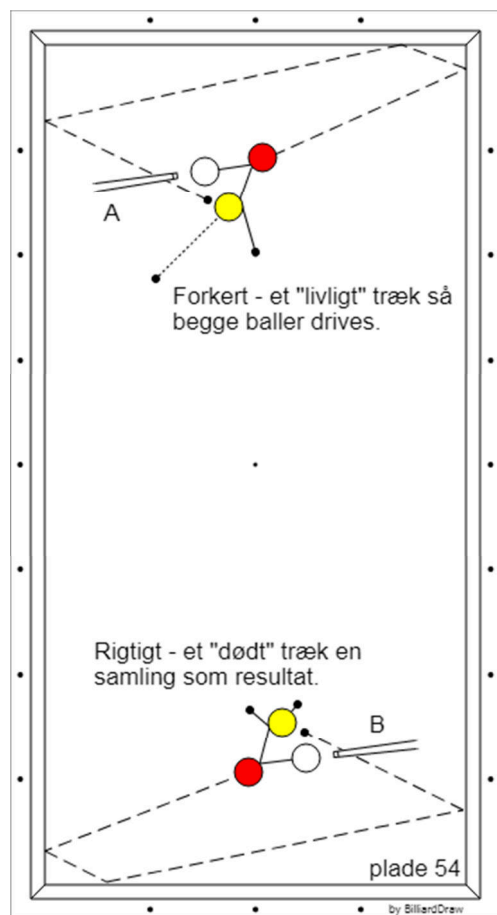
Procentdelen er imod dig, når du prøver et langt drev af begge baller, med denne ene undtagelse, når du efter et sådant stød kan du efterlade stødballen i nærheden af, eller temmelig tæt på, de to andre.

I plade nr.52 A Her er vist en ofte forekommende situation og den rigtige måde at spille den. Fristelsen for begynderen er at drive begge baller mod hjørnet. Men hvis han gør dette, efterlader han stødballen langt fra begge objektballer, og der er en risiko for en på linje situation. Der er en risiko for ikke at få dem begge på det lille bord. Der er risiko for at ramme bal 2 for blødt, eller for hårdt, eller for tyndt. Ved kun at drive én bal er der ikke halvdelen af risikoen for at det går galt. Diagram A viser den rigtige måde at foretage stødet på. Diagram B viser den forkerte måde at gøre det på.

Der er naturligvis nogle undtagelser, ingen generalisering er helt sand.

Når begge kan drives, – Ud over den undtagelse, der allerede er anført, hvor stødballen kan bringes til at stoppe i nærheden af de andre, er dette, at korte drev af begge baller kan være sikre. Et kort drev betyder 30 cm eller deromkring, sjældent mere. Eller hvis sådant et stød er sidste udvej i en dårlig position.

Plade 53 viser et eksempel, hvor begge baller kan drives, fordi stødballen kan placeres i nærheden af de to andre.



Nogle gange "driver begynderen begge baller" og mister en god position ved ikke at være klar over at han driver bal 3, fordi stødet er et trækstød, og han laver et "livligt" træk, der rammer hårdt i stedet for blødt på bal 3.

Plade 54 viser dette.

Diagram A viser den forkerte måde, Diagram B den rigtige måde.

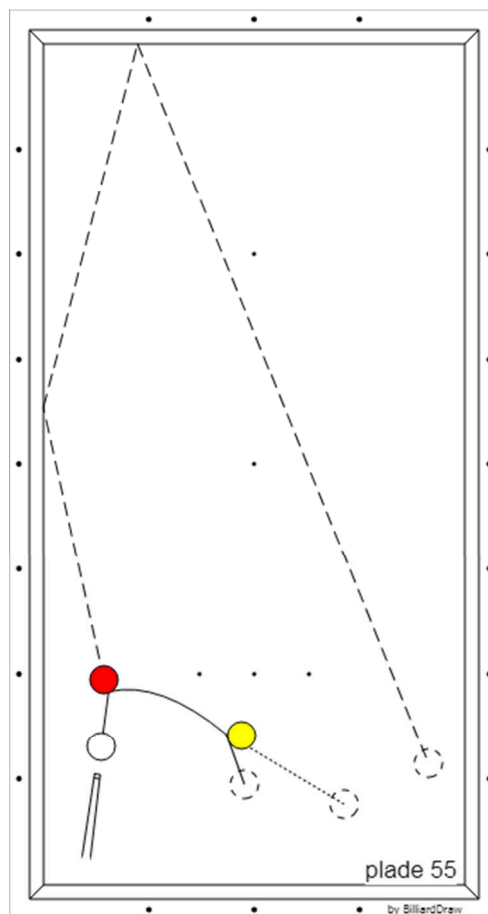
Dette byder igen på en undtagelse. Der er tidspunkter (men meget, meget sjældne), når det hurtige træk er et bedre stød. Plade 55 viser et sådant tilfælde. Men generelt for alle disse trækstød, og især hvor drevet af bal 2 er langt, find ud af, hvor bal 2 vil lande, og forsøg at lægge bal 3, og hvis det er muligt, også stødballen, i nærheden af samme punkt.

Vigtigheden af korrekt hastighed. – Der er intet i billard, ikke engang valget af dessin, der er af større betydning end at få den nøjagtige kraft, så ballerne lander "under hånden." De skal om muligt være i en lille klynge, hvor de er helt under kontrol, ikke blot "et sted i nærheden af" hinanden. 10–12 cm adskillelse er stor.

Eksperten vil have 2–3 cm fra hinanden, hvis det er muligt. Ligegyldigt hvor godt et udvalg af stødmuligheder man har, hvis det man vælger er meget overdrevet eller underdrevet udført er ikke meget bedre end at tage det forkerte stødvalg.

Det er i denne vidunderlige kontrol af kraft, at den vigtigste overlegenhed af Willie Hoppes spil findes. Hans linje serier i cadre, eller amerikaner serie, bliver sjældent store*. Men på hans samlingsstød lægger han dem "under hånden"; det vil sige, alle baller tæt sammen.

(* note: Dalys bog er skrevet før denne spiller for alvor virkeligt slog igennem!)



PRINCIP Nr. 4. – Undgå et langt løb af bal 3

Plade No. 56 viser et karakteristisk oplæg, hvor fristelsen kommer til en til at drive bal 3. Diagram A viser, hvad du kan prøve i stedet. Stød sagte, bare "land blødt" på bal 3, efterladende bal 2 nær banden. Så får du enten et nemt trækstød eller et let bande stød til en samling i hjørnet, fordi bal 3 nu er en "stor bal".

Hvad er en "stor bal"? – En "stor bal" betyder at objektballen ligger i nærheden af en eller flere bander i en sådan position, at når stødballen kommer, kan den ramme den enten direkte eller fra en af banderne. For eksempel, på et rundt på bordet stød, hvis bal 3 ligger nede i hjørnet omkring 7–8 cm fra begge bander, er ballen næsten 30 cm stor. Det vil altså sige, at stødballen kan ramme hjørnet overalt inden for 30 cm rækkevidde, og pointet er sikkert, fordi den ikke kan undgå at ramme enten direkte eller via en af banderne.

Lansing Perkins hævder, at enhver bal, uanset hvor den ligger, er 18 cm "stor". Placer de tre baller pres, side om side i en linje, og det er 18 cm udefra til ydersiden af de to baller på enderne. Jeg regner det dog anderledes. Jeg måler fra centrum til midten af de to udvendige baller; fra den sti eller linje, de ruller på. Dette giver dobbelt bredde af en bal, altså 12 cm. En stødbal der nærmer sig overalt inden for denne 12 cm sti er dømt til at ramme objektballen. Så det kan give dig tillid at vide, at når du forsøger et vanskeligt stød, at ballen er i virkeligheden 12 cm bred i stedet for 6 cm, sin egen diameter. Men dette var et sidespring fra vores diagram (56).

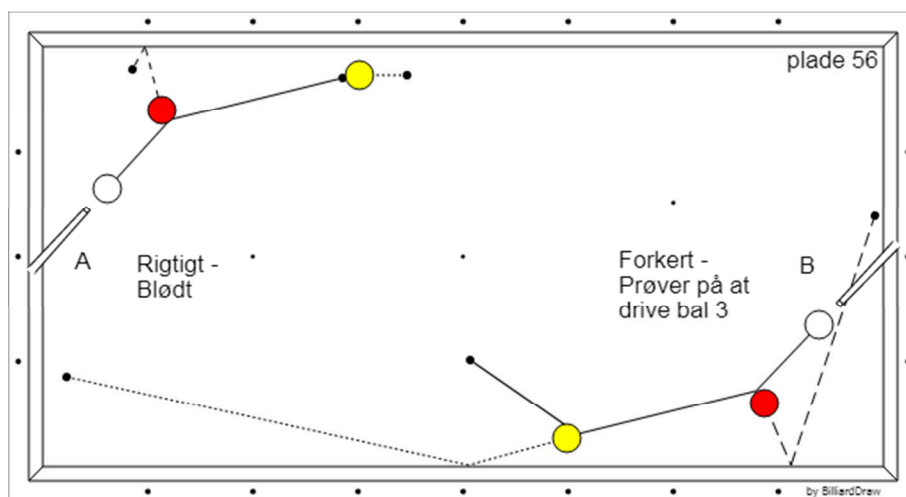


Diagram B viser den forkerte måde og et af de mulige dårlige resultater. De andre mulige dårlige resultater er talrige. Generelt er resultatet ved at spille stødet korrekt (A) et trækstød.

Værdien af trækstød, – Og her er en generel regel – et nemt træk i "BAL-TIL-BAL"
BILLARD ER ET AF DE BEDSTE OPLÆG MAN OVERHOVEDET KAN FÅ.

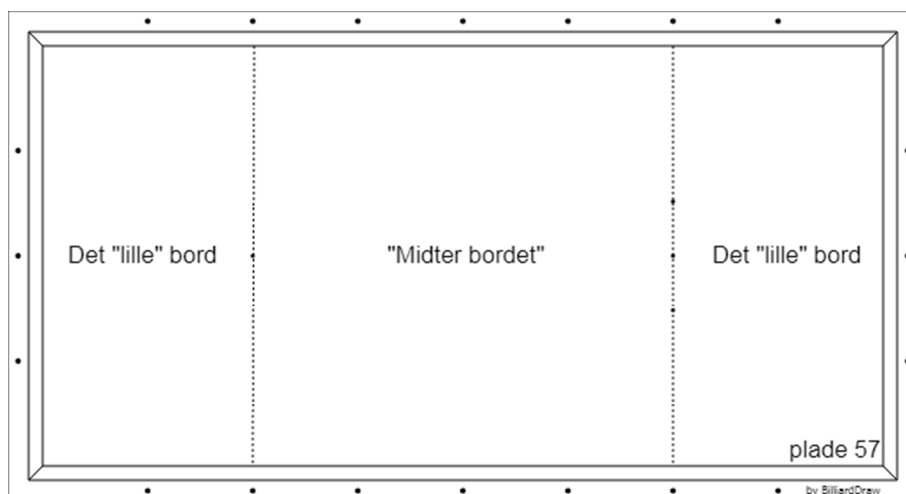
Trækstødet, i virkeligheden, er det grundstødet i bal-til-bal billard. Frank Ives fastslog, at hemmeligheden bag cadre-linje billard lå i træk og massé. "I tilfælde af tvivl, træk," sagde han. Og selv om det kan være lidt for bredt formuleret, er det ikke desto mindre tegn på vigtigheden og værdien af stødet, og oftere end ikke, vil det være den korrekte procedure.

I golf siger de "den mand, der kan putte kan slå enhver." I billard er den mand, der er god til træk og massé altid farlig. Hvis han derudover har god kontrol over en-bande stød, altid noget meget værdifuldt i positions spil, er han en farlig modstander.

Få det tynde stød. – Husk altid planen om at efterlade ballerne til et træk, eller til et tyndt stød, og derefter et træk. Det "tynde stød," er også et værdifuldt et og vil blive taget op i detaljer senere. Men dette kan siges her: Den "tynde stød" efterlader tit et oplæg der giver muligheden for et halvt medløb. Spil halvt medløb, når du går mod hjørnerne eller mod det "lille bord" fra en midt bords position. Når du allerede er på det "lille bord", og er vender mod en side bande, er det tynde stød og derefter et træk oftest den bedste plan.

PRINCIP Nr. 5 – Hold ballerne på det "lille bord"

I plade 57 vises bordet, med linjer trukket tværsover gennem de to salvo pletter. Mellem disse linjer og ende banderne er det område, der kaldes "det lille bord". Resten af bordet er midt bordet

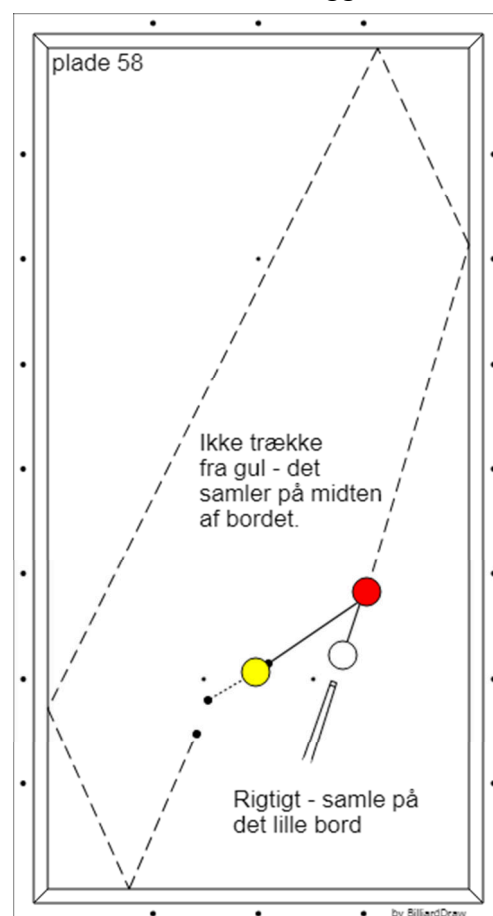


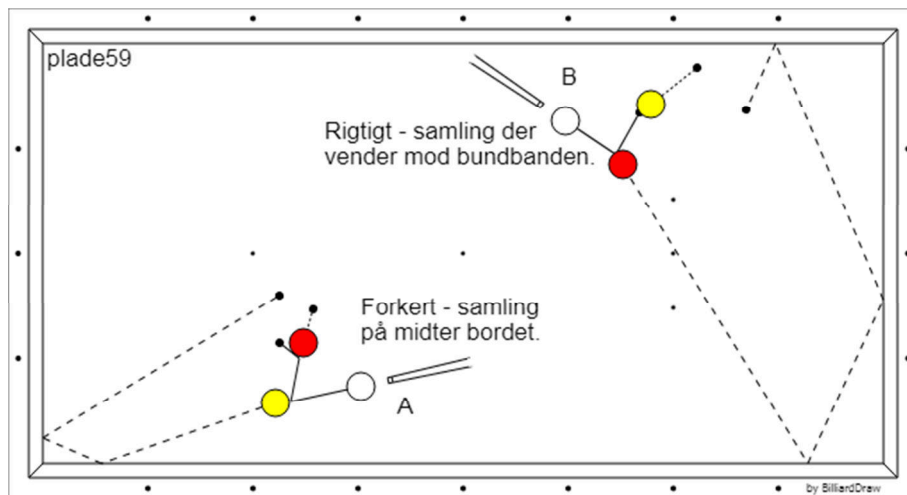
Plade 58 illustrerer en hyppig og karakteristisk situation, hvor et trækstød fra begge objektballer er et "samlingsstød".

Men stødet skal udføres som angivet for at samle ballerne på "det lille bord", i stedet for at trække fra den anden bal, selv om det i dette tilfælde er en lang opsamling i stedet for en kort opsamling.

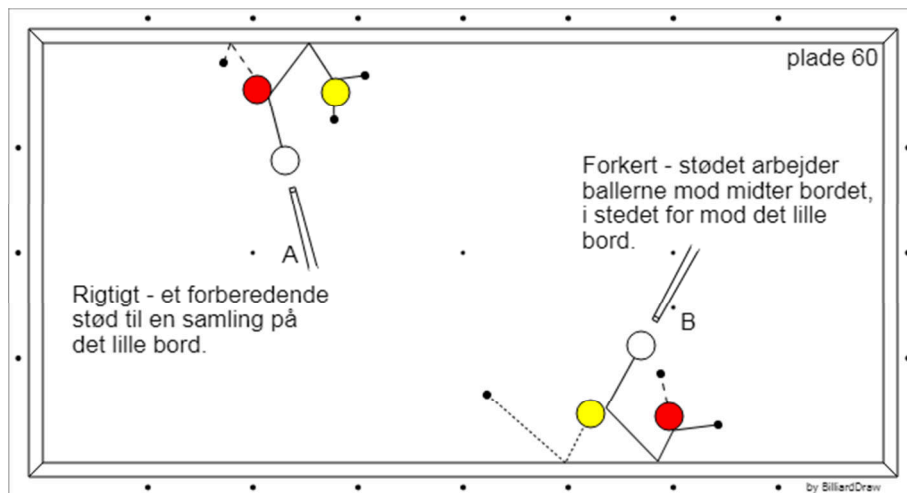
Det vigtigste er at holde ballerne ved ende banderne, hvorved der, i tilfælde af ballerne opfører sig dårligt, er flere muligheder for gendannelse af en god position. Når man laver sådanne stød som dette, skal man gøre alt for at regulere hastigheden af stødet så ballerne samles "under din hånd".

Plade 59 illustrerer igen det samme princip. Et træk fra begge baller vil være en "samling", men den ene samler på det lille bord, den anden på midten af bordet. At holde ballerne ved ende banderne tilsidesætter næsten alt andet, bortset fra at forsøge et for svært stød, der ikke er tilrådeligt. At score er naturligvis den første regel i konkurrencer. Med en fair chance for et godt resultat vælg altid det sikre stød fremfor det tvivlsomme.

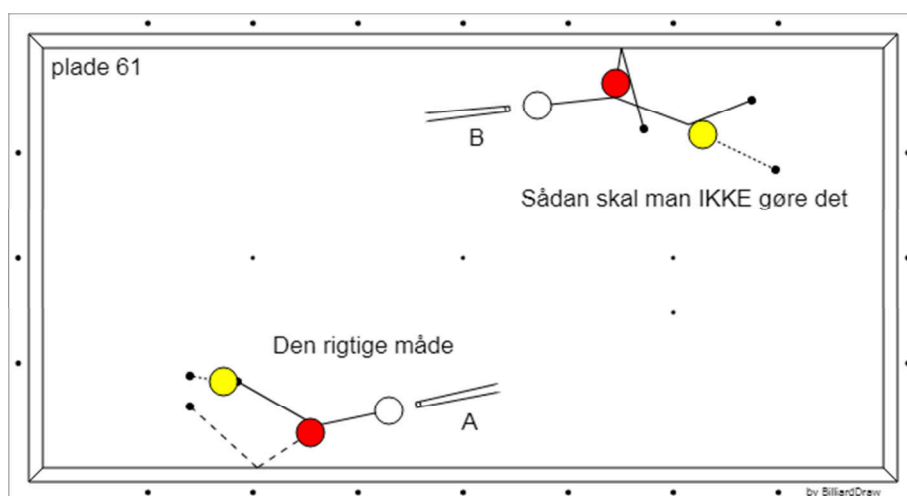




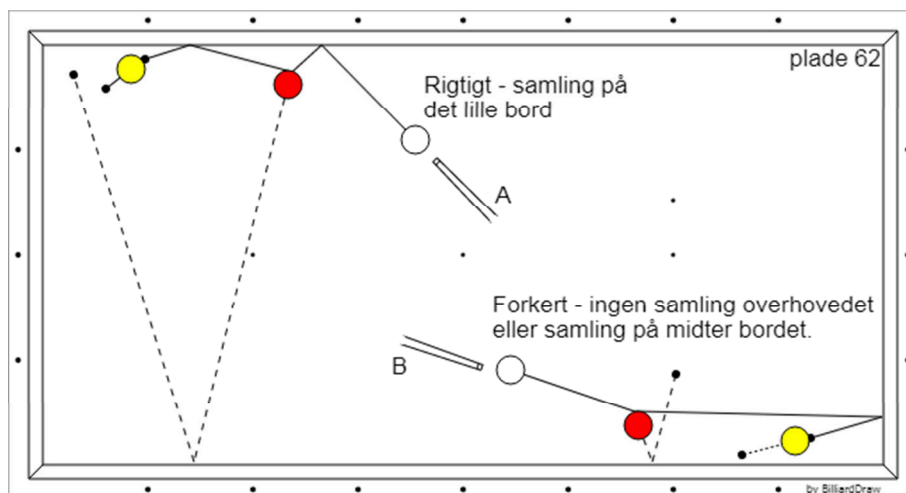
Plade 60 viser det samme punkt, men det første stød er forberedende, mens “samlingen” er på det andet stød. I denne plade er diagram A forberedelse til en samling på det lille bord, B til en samling på midten af bordet.



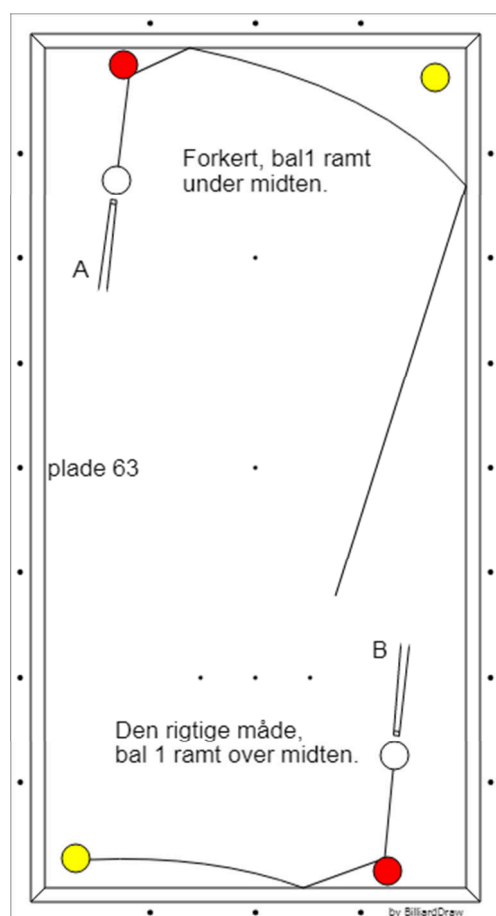
Der er en lang række af sådanne situationer.



Plade 61 viser en af de hyppigste positioner, hvor begynderen sandsynligvis vil gå på afveje. I sin iver for at lave point går han efter et simpelt bal-til-bal point, rammer den første objekt bal tyndt, scorer, men "mister" ballerne. Diagram A viser, hvordan stødet skulle have været lavet: et halvt medløbsstød, således at man holder begge baller sammen, holder dem "foran" dig, og lægger dem endda ind på det lille bord. Diagram B viser hvordan man ikke skal gøre det.



Plade 62, Diagram A, viser et "forbunde" stød, hvilket resulterer i en samling på det lille bord. Ved at spille på ballen først, som vist i diagram B, er der slet ingen samling, og det bedste man kan håbe på er, at de mødes et sted i "det åbne hav" – midten af bordet.

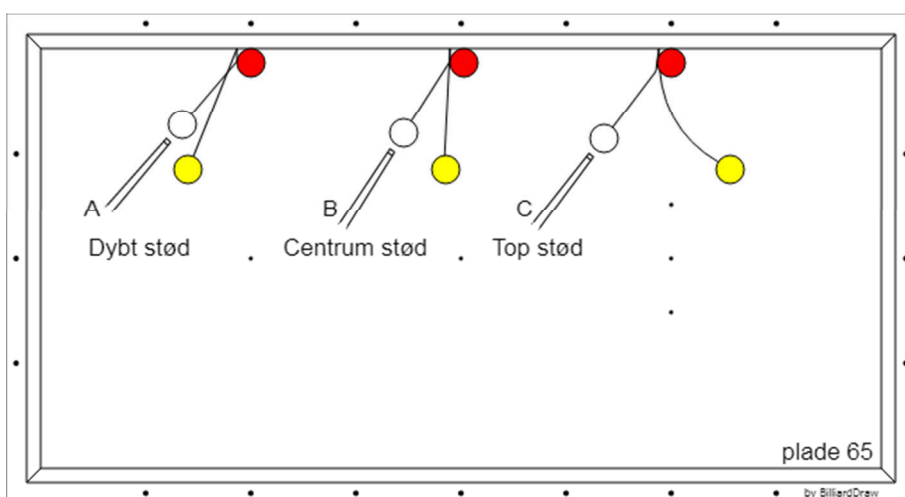
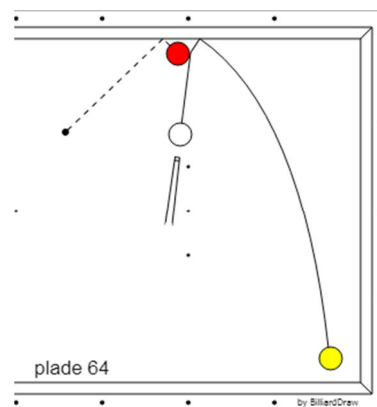


Omvendt effekt. – De fleste begyndere er hurtige til at lære effekten af skævt i højre eller venstre side af stødballen. Derimod er de langsommere til at opfatte, at selv ved simple stød er der en vigtig forskel (i stødballens løb efter at have ramt en bande) mellem "top" og "bund" (medløb eller træk) effekt. Her skal man huske på, at når en bal er ramt lavt, har den stadig underspin når den kommer tilbage fra banden, og på sit nye løb (væk fra banden) fungerer dette underspin ikke længere som træk, men som medløb.

Når en bal der er ramt højt kommer ud fra banden har den stadig "medløb", men på ballens nye løb fra banden fungerer det oprindelige "medløb" nu som "træk". Det vil gøre at ballen kurver ind mod banden igen.

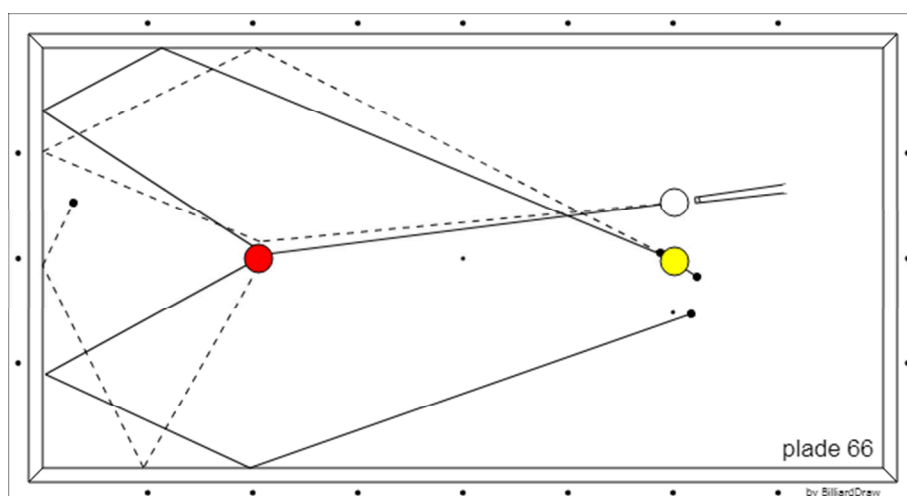
En beherskelse af dette fænomen er uundværligt i bande spil. Det er ofte af den største værdi i 3-bande carambole. Så lige her lad os kigge på plade 63 og 64, der illustrerer dette vigtige punkt.

Plade 64 viser den modsatte effekt af den, der er vist i diagram B på plade 63. Stødet ser for begyndere umuligt ud. Men ved at ramme bal 2 tyndt, med masser af "træk", vil stødballen "bøje af," som vi kalder det; dvs. få et buet løb mod hjørnet.



Rammer man derimod højt på det samme stød vil det sende stødballen meget længere til højre, buede ud mod bund banden.

Plade 65 viser tre positioner, hvor kun bal 3's placering ændres. I A er det bag bal 2. I B er det ud fra banden i en ret vinkel. I C er det foran. Ved A rammer du stødballen lavt, ved B centrum af ballen, ved C rammer du højt. Dette illustrerer virkeligt forskellen i effekt mellem "top" og "bund", som er lige så stor og lige så vigtig som forskellen mellem højre og venstre skævt.



På udlægget man skal forsøge at samle ballerne på det lille bord. Plade nr.66 viser to måder at lave det på. De fuldt optrukne linjer viser løbet af ballerne, når bal 2 er ramt temmelig tykt, hvilket resulterer i en samling på det lille bord. De stiplede linjer viser løbet af ballerne, når bal 2 er ramt tyndt, hvilket resulterer i ingen samling overhovedet.

PRINCIP Nr. 6. – Et stød, der efterlader stødballen langt fra begge objektboller er generelt et dårligt stød

Det er forbløffende i hvor mange positioner dette princip skal tages i betragtning. I de fleste tilfælde er hemmeligheden bag udførelsen, at ramme bal 2 fyldigere for at "sløve" stødballen og lande blødt på bal 3. Nogle gange er det dog blot et spørgsmål om at "støde blødt!"

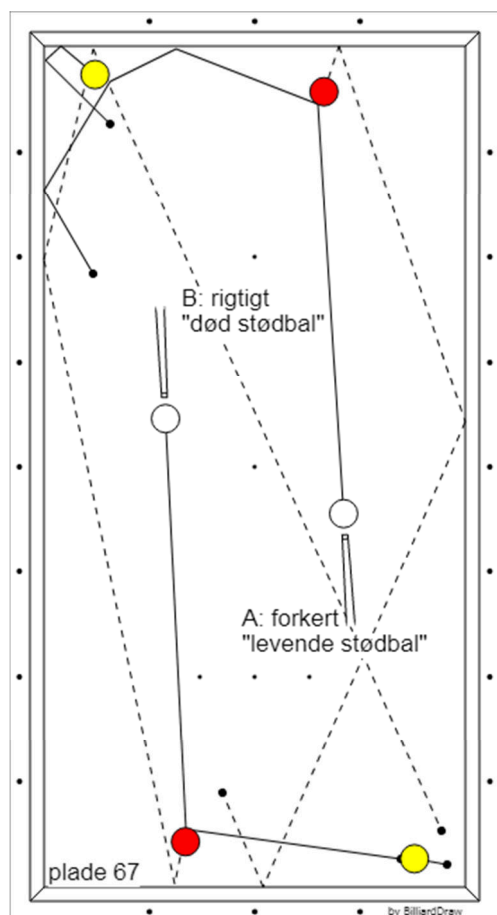
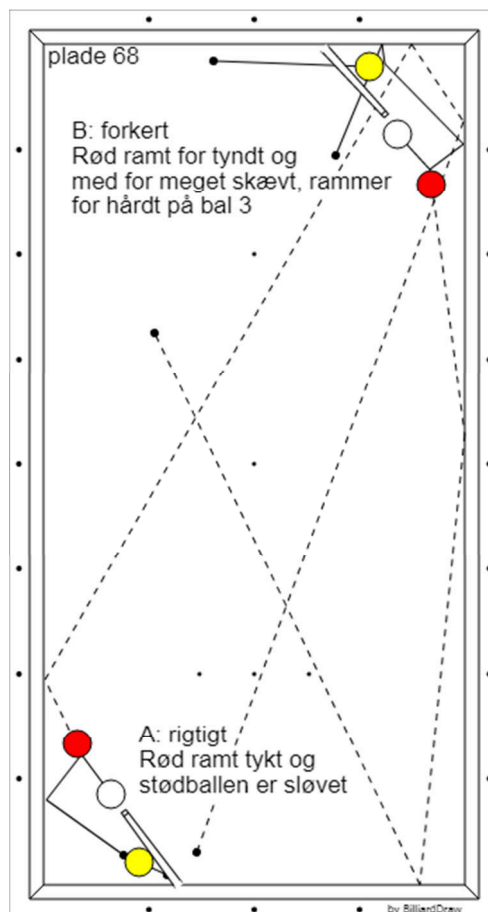


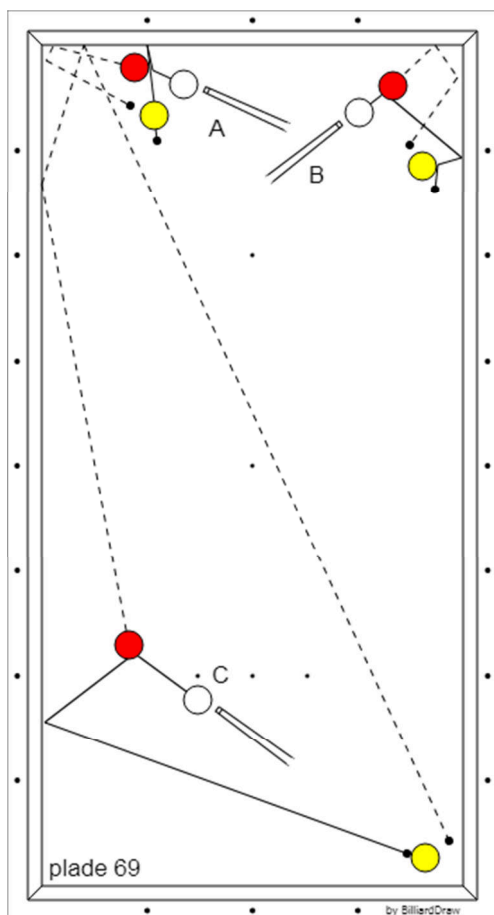
Diagram A viser en bedre måde at gøre udføre stødet, da det sløver stødballen, driver bal 2 rundt på bordet og efterlader ballerne på det "lille bord", og ofte med så godt et udfald, at et simpelt stød eller to vil placere ballerne i perfekt position til en amerikaner serie, eller i cadre billard, langs linjen.

Det er den velovervejede udvælgelse af sådanne muligheder, ikke udførelsen af bemærkelsesværdige stød, der afgør, om du vil lave et eller to point, eller en serie af proportioner.

Et oplæg, der ofte resulterer i en "spredning" og dermed afslutningen af serien, hvor det kunne have resulteret i en samling og fortsættelse af spil med ballerne i kontrol er vist i plade 67, Diagrammerne A og B viser henholdsvis den forkerte og den rigtige måde at spille positionen.

Et andet hyppigt oplæg, hvor den "døde" stødbal er nødvendig, er vist i plade 68. Diagram B viser, hvordan en livlig stødbal ødelægger, hvad der ellers ville have været et godt positions stød. Spilleren har ramt bal 2 for tyndt, så stødballen, når den kommer fra banden, har for meget fart på og derved "sparker" bal 3 væk fra en god position.

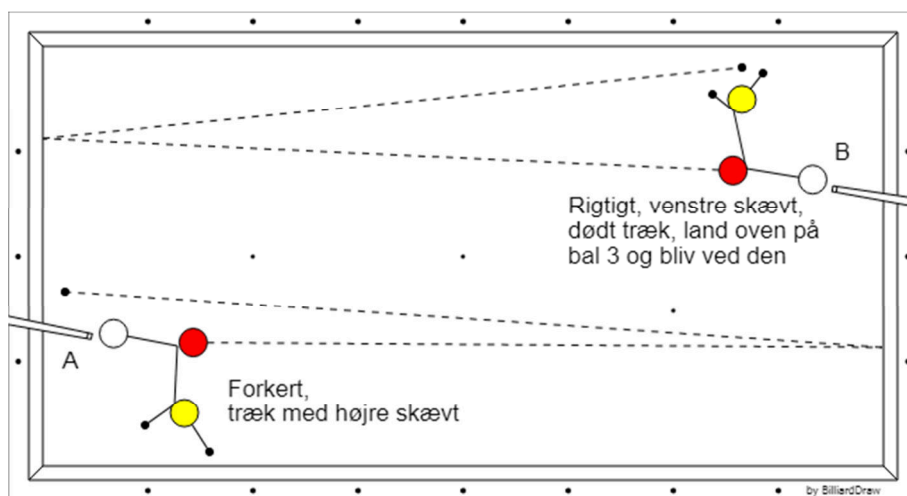




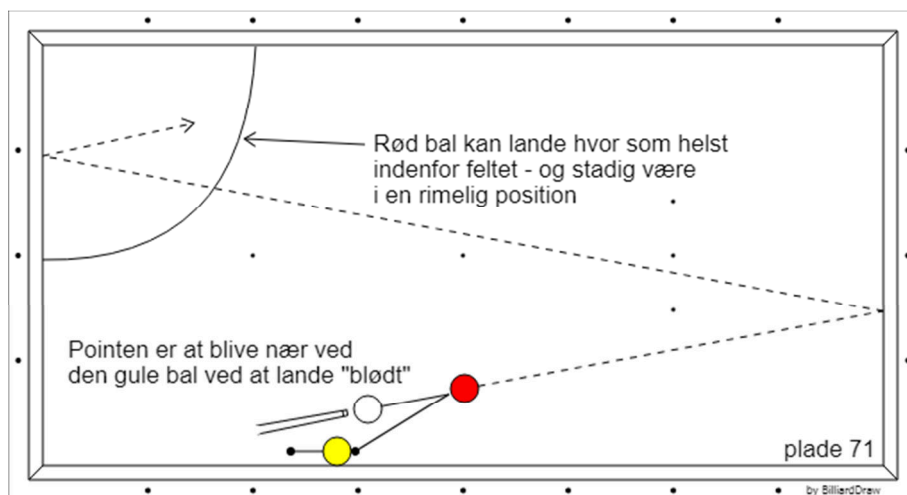
Bremsning i banden. – Ofte er det nødvendigt at bremse stødballen i banden i stedet for på objektballen. Plade 69 viser tre eksempler herpå. Diagram A skal muligvis have en lille forklaring. For at få den røde bal rundt i hjørnet og ud til de to andre, i stedet for at ramme den tyndt og få den tilbage fra bundbanden, rammer du den tykt. Derved "følger" stødballen den lidt. Men med højre skævt kommer stødballen lettere bremset tilbage til bal 3, hvorved man undgår at slå bal 3 til en uønsket position.

I diagram B er stødballen bremset i sidebanden, som den også er i diagram C. Hvis disse stød blev spillet med naturligt skævt, ville den deraf resulterende livlige bal sparke val 3 væk og "kontrollen" ville gå af fløjten.

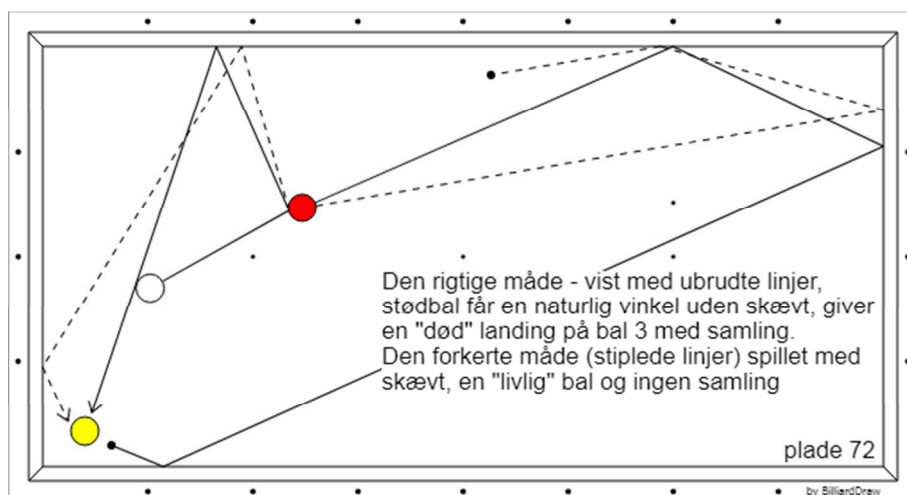
Plade 70 viser en anden form for oplæg, hvor ideen igen er at holde stødballen nær bal 3 efter stødet. Diagram A viser vejen som "Fristeren" peger på. Det er den mest naturlige ting i verden at ramme bal 2 godt til højre, med "højre træk" effekt. En bedre måde (et af Willie Hoppes favorit stød) er "den døde bal," med venstre skævt, hvor stødballen bare passerer bal 3 og bliver i nærheden. Resultatet er en position, hvorfra en nem opsamling næsten altid er mulig. Dette er også et typisk eksempel på at holde sig i nærheden af mindst én objekt bal. Hvis du ikke kan "holde" ved den ene af dem, så hold ved den anden.



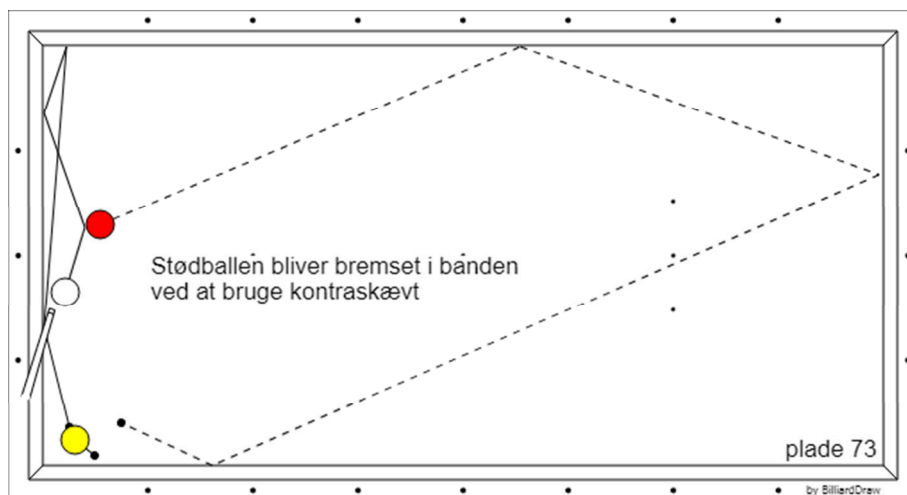
I plade 71 ser vi en hyppigt træk stød hvor der ikke er nogen nem opsamling at spille. Ved at blive i nærheden af bal 3 kan man lade bal 2 stoppe overalt inden for den buede linje på diagrammet og et samlings stød vil generelt være muligt, enten ved at trække "dødt træk", eller et bande stød.



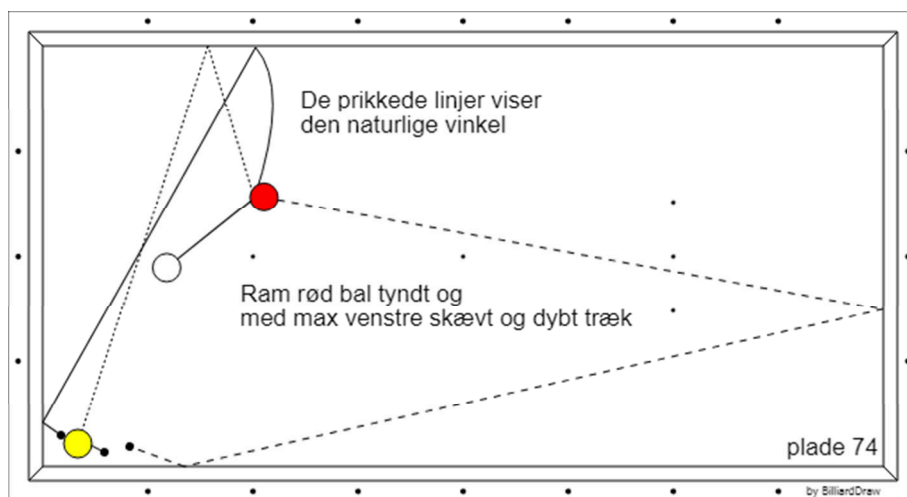
Plade 72 viser en karakteristisk position, som har mange små variationer – med det samme princip gældende hele vejen igennem. Ved at spille den naturlige vinkel og uden skævt lander du "død" og samler ballerne. Med skævt kan man måske være mere sikker på at få point, men det er næsten sikkert at man ikke får samling. Dette gælder for tre fjerdedele af tværsover en-bande stød.



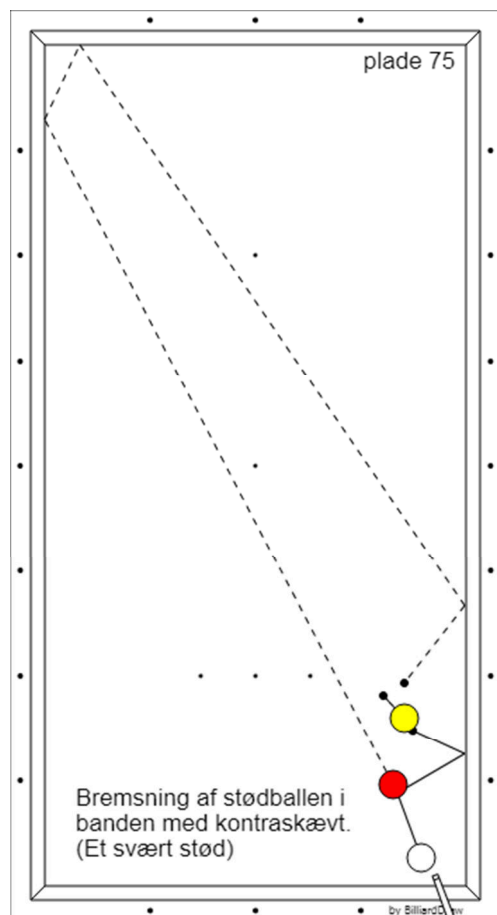
Plade 73 viser en ændring af dette oplæg, hvor stødballen kan ramme bundbanden først. Når stødballen rammer den anden bande, holdes den tilbage i hjørnet af venstre skævt. Dette giver dig mulighed for at ramme bal 2 tyndt nok til at få det tilbage til en samling. Stødet forekommer ofte, og er meget nyttigt i sine mange variationer.



En anden variation af det er vist i plade 74. Her er bal 2 ramt tyndt nok til at sende den op ad bordet og tilbage. Stødballen er ramt med venstre skævt og træk. Den "bøjer", som det fremgår af den buede linje. Skævet er bare lige nok til at bringe den langsomt tilbage til bal 3 til et blødt point.

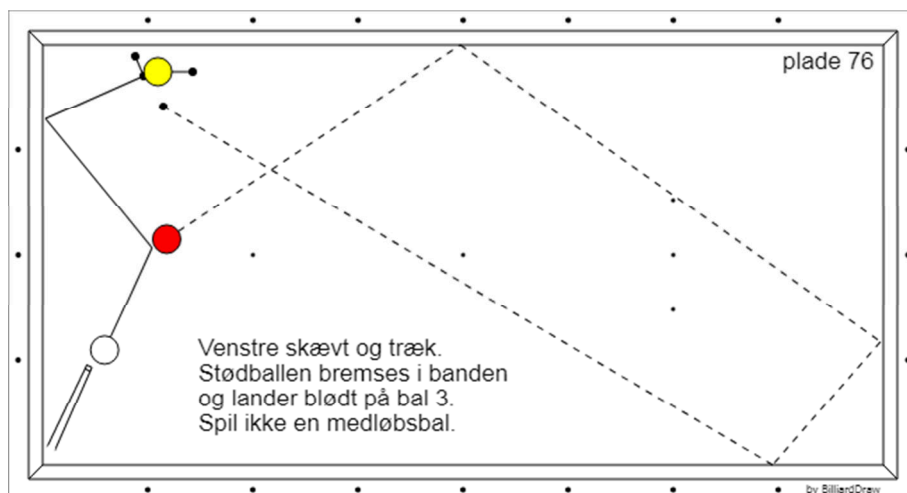


Ved at ramme bal 2 tyndt nok til at få den i den rigtige retning, vil stødballen nødvendigvis ramme sidebanden et godt stykke over punktet for en naturlig vinkel. Træk og skævt bringer den tilbage, men den er blevet bremset i banden.



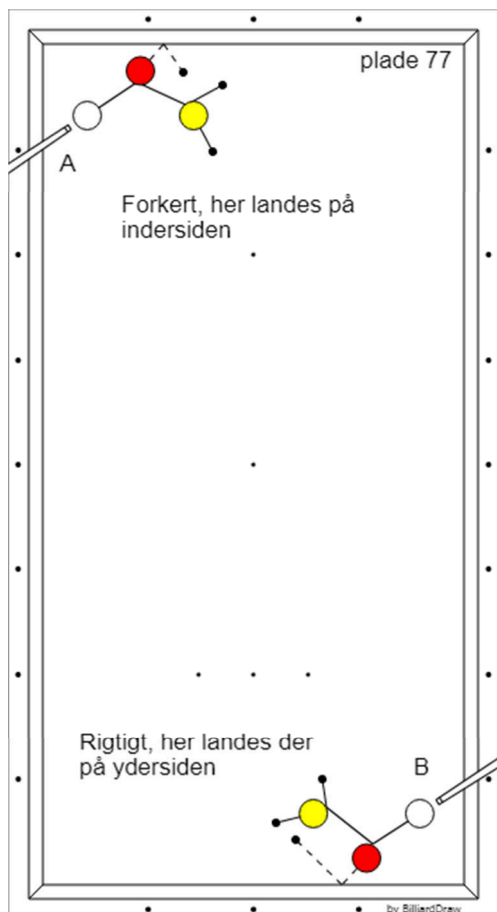
Plade 75 giver en anden illustration af bremsning i banden. Det rigtige skævt gør det. Oplægget er så almindeligt, og begyndere spiller det så sjældent korrekt, at diagrammet burde være nyttigt.

Endnu et eksempel på denne bremsning i banden. Plade 76 viser det. Ni ud af ti gange går begynderen efter et medløbsstød. Han får sikkert et point, men ballerne er væk. Men, ved at spille stødballen med træk og venstre skævt over til bundbanden, kan han få pointet og lander blødt, samtidig med at bal 2 kører rundt til position.



PRINCIP Nr. 7. – Langs banderne vælg, et stød, som vil efterlade stødballen "udenfor" objektballerne (nærmere centrum af bordet)

Blandt spillere hører man en hel del om "system". Hvis dette ord betyder noget præcist og konkret, som jeg nogle gange tvivler på, så henviser det så meget som noget til det at



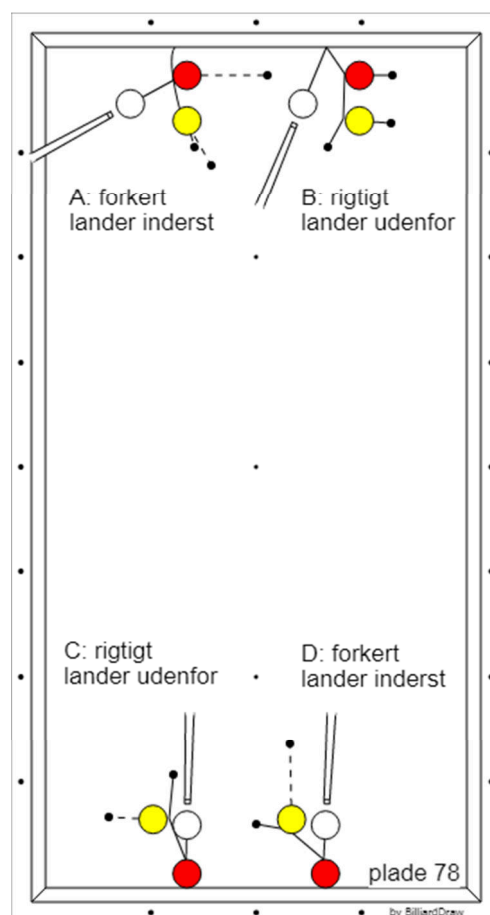
holde de to objektballer "foran" stødballen; det vil sige vendt mod bundbanden eller nærmeste bande, snarere end mod midten af bordet, det "åbne hav".

Nogle gange bringer ét stød det ønskede resultat. Nogle gange er det første, eller endda det andet og tredje stød, kun forberedende.

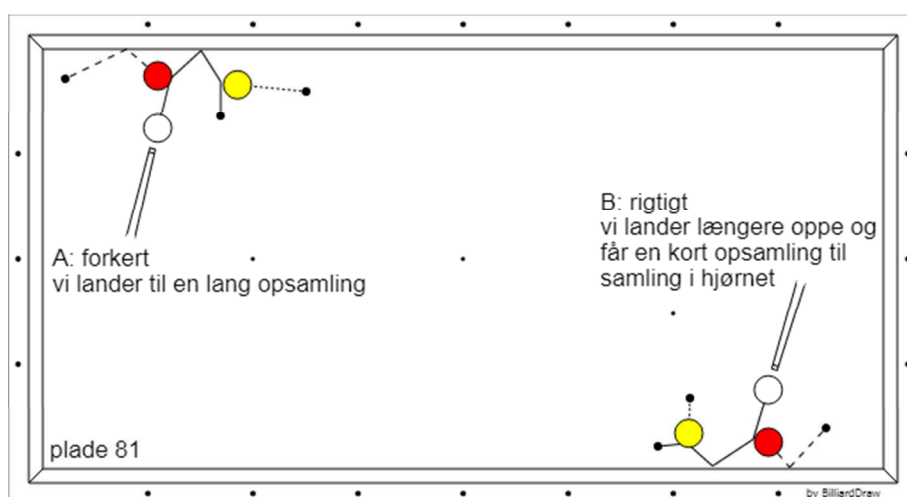
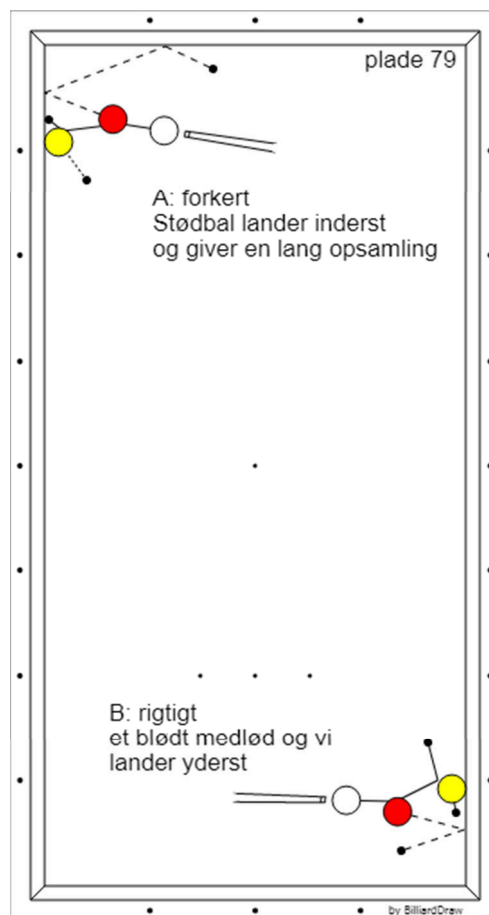
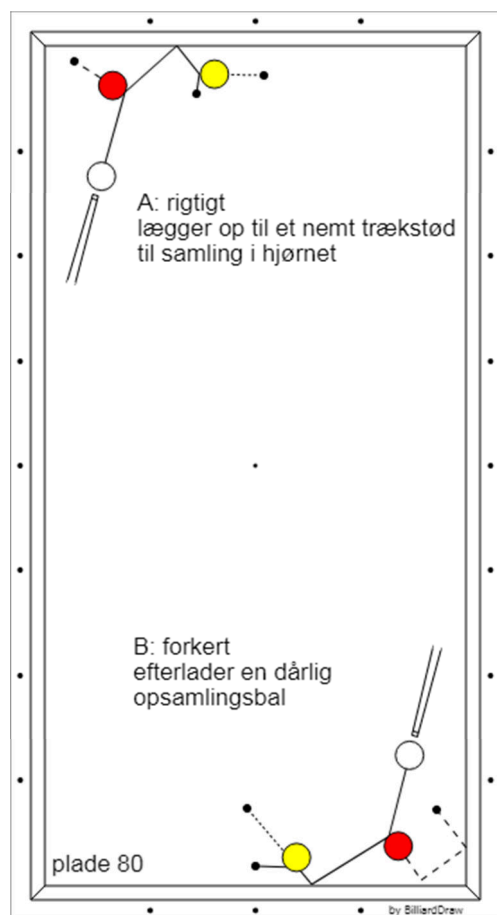
Men princippet er klart og godt illustreret i plade 77, en position, hvor det mål, der skal nås, er så indlysende, at det er svært at se, hvordan nogen kan overse det. Men alligevel prøver begyndere sjældent det rette stød.

Diagram A viser, hvad de næsten altid forsøger at gøre, hvilket efterlader det næste stød som en sikker "spredning", med odds imod at ballerne igen bliver bragt under kontrol.

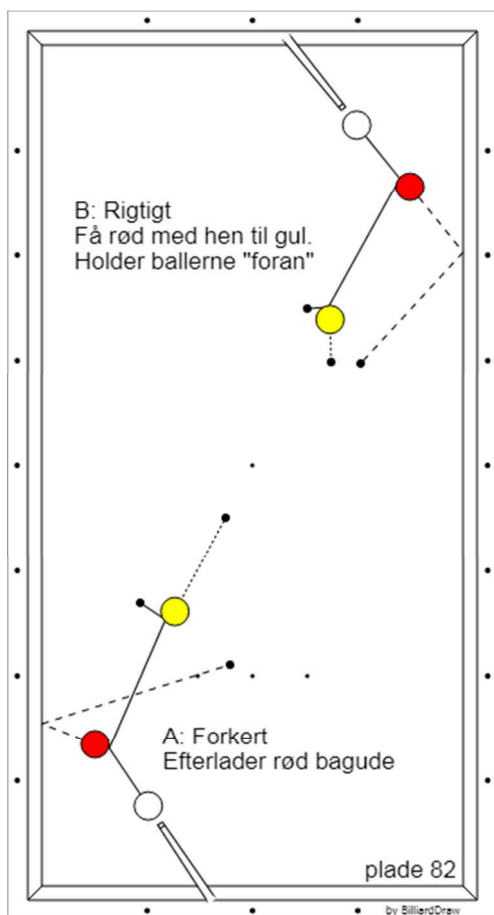
Studer plade 78 og 79 godt, de illustrerer også princippet, "holde sig udenfor". Utallige variationer af dette opstår. Hold dine øjne åbne for dette på alle tidspunkter, og især når ballerne er tæt nok sammen til at det er muligt for dig at "lande" på begge sider af bal 3 alt efter behag, uden at tage farlige chancer.



Plade 80 og 81 viser to andre enkle og hyppige variationer af dette, men her blot med en bande indblandet. I hvert tilfælde er ideen at efterlade lette, korte opsamlinger eller medløb i stedet for lange opsamlinger og "spredninger".



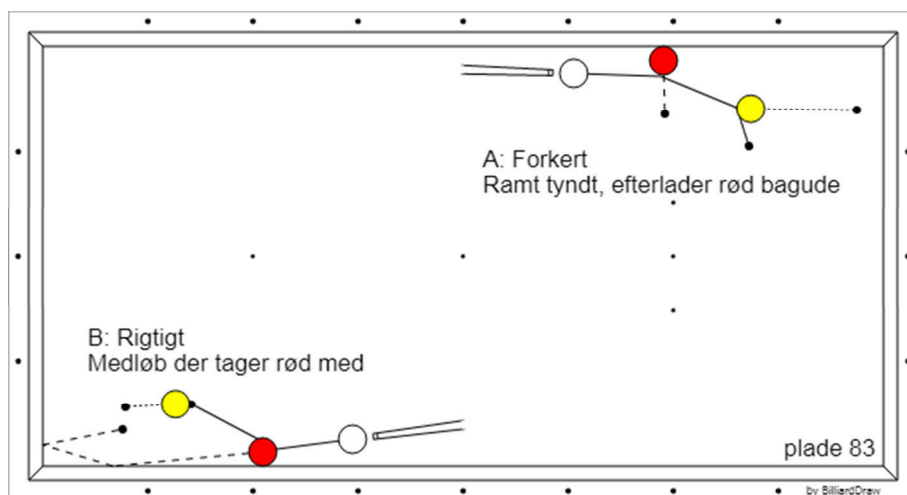
PRINCIP Nr. 8. – Hold objektballerne "foran" af dig



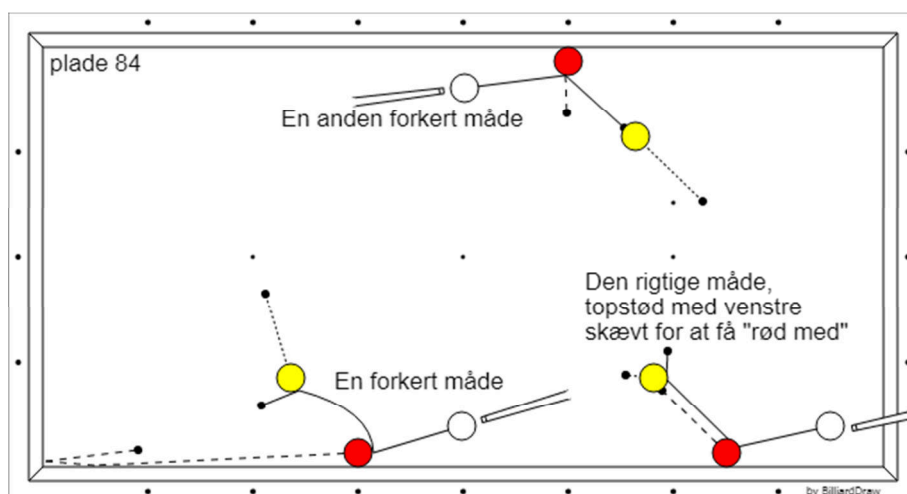
Denne overskrift omfatter alle stød, hvor det vigtigste mål er at bal 2 skal "tages med" hen til bal 3. Det kan være et nemt "bal-til-bal" stød, eller nogen af de utallige varianter af bande stød.

Lad os først overveje de grundlæggende. Plade 82 viser det måske hyppigste oplæg af den slags, hvor begynderen går galt i byen.

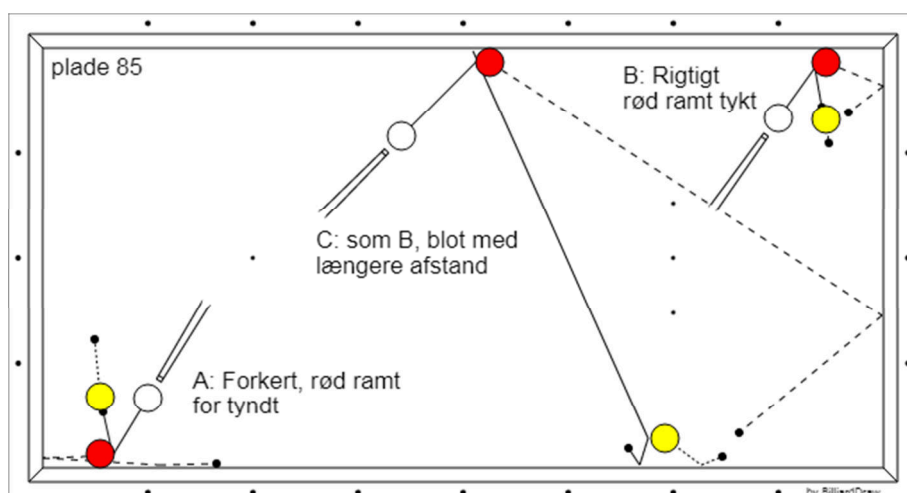
Plade 83 viser en anden position, hvor det at "tage bal 2 med" generelt er det bedste stød, efterladende ballerne "forude."



Plade 84 er vigtig. Det viser et hyppigt oplæg, hvor et klap stød, der får bal 2 med hen til bal 3, er det stød der giver det bedste resultat, selvom et træk eller et bande medløb med skævt kan være lettere at udføre for det enkelte point.



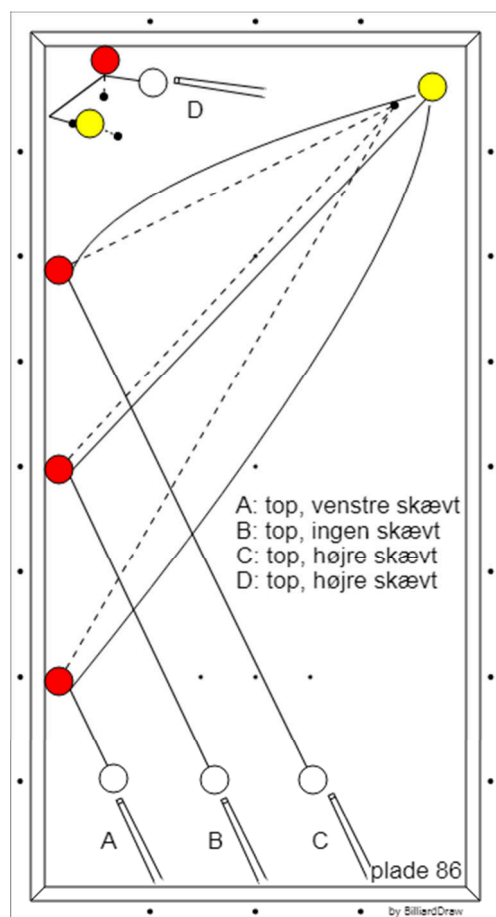
"Dreje i hjørnet" stødet. – Et af de virkelig værdifulde stød at være fuldt fortrolig med, både i fri carambole, cadre og bande spillene, er kendt som "dreje i hjørnet" stødet, dette er illustreret i plade 85. Diagram A viser den forkerte måde, B den rigtige måde. C er den samme slags stød, men på længere afstand.



Ideen med stødet er at ramme bal 2 tykt i stedet for at ramme den tyndt, med nok "top" effekt til at bringe stødballen ud til bal 3. Bal 2, har imens, "drejet i hjørnet" (fordi den blev ramt tykt) og kommer hen til de to andre. Stødet er et der kræver øvelse, for vinklerne varierer meget, og afstandene varierer meget. Ikke alene skal man have rotationseffekten rigtig, det være sig "top" eller "bund", slet ingen, højre eller venstre, men hastigheden skal i alle tilfælde også være korrekt.

Hvis hastigheden er for stor, resulterer det i tab af kontrol, og for lav hastighed giver et akavet oplæg. Men det er beherskelse af sådanne stød som dette, der giver den gode spiller muligheder for at lave store serier.

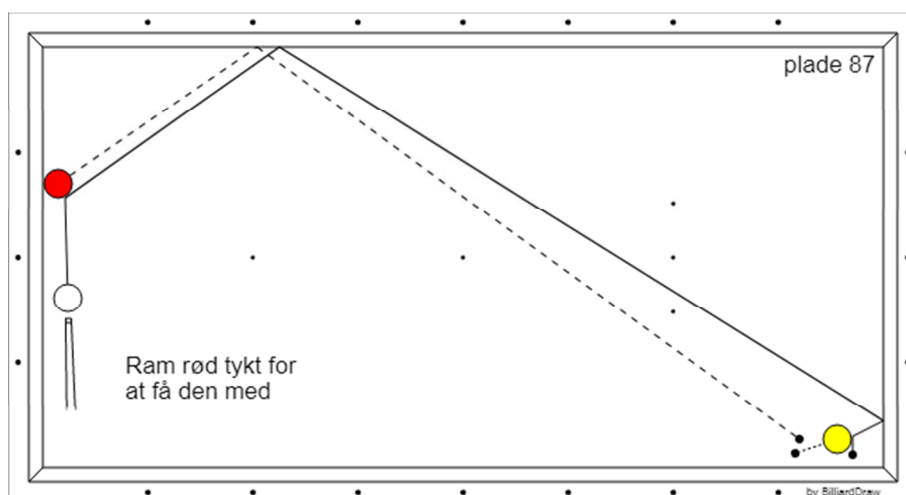
Det er beherskelse af sådanne detaljer som denne, der gør forskellen mellem en "to-mand" og en "fem-mand." Nogle gange ser du en dygtig spiller vrænge ansigt efter et stød af denne art, når det ikke lige lander præcis som han ønskede, men for den gennemsnitlige tankeløse spiller blev pointet scoret, og ballerne er stadig tæt sammen, så der er tilsyneladende "intet at snakke om".



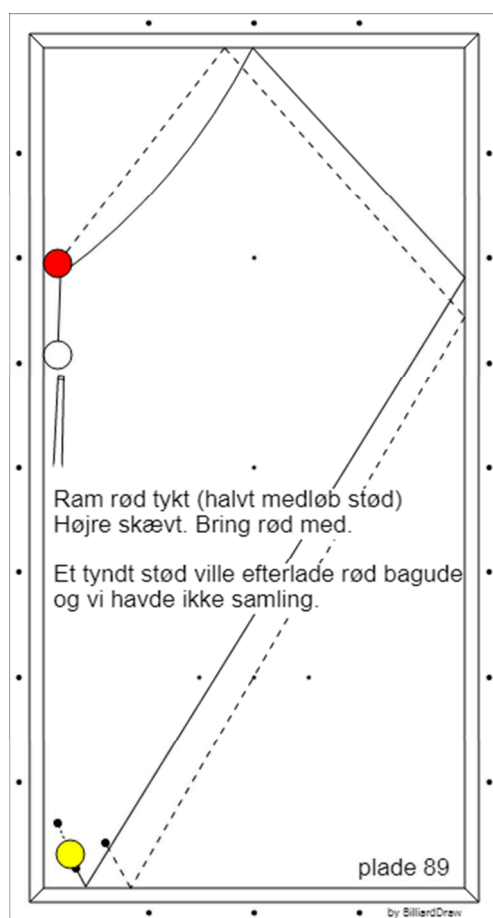
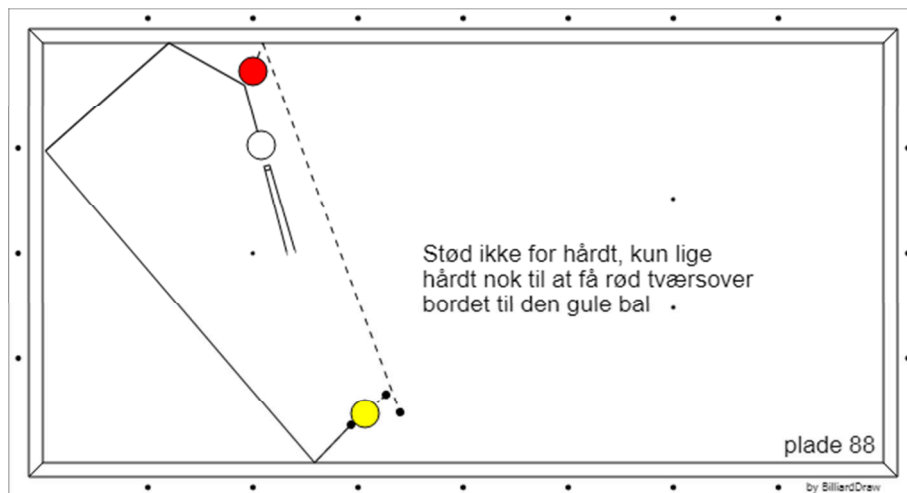
Baller pres i banden. – Nogle gange når begynderen får bal 2 pres i banden – "frosset" Oplever han den trættende følelse og siger, "sikke et uheld!" Men i mange tilfælde er oplægget virkelig godt, og et klap stød fra en pres bal er en del af enhver god spillers repertoire. Mange af dem er reelle positions stød, og med lidt øvelse vil man snart gå til sådanne stød med stor tillid.

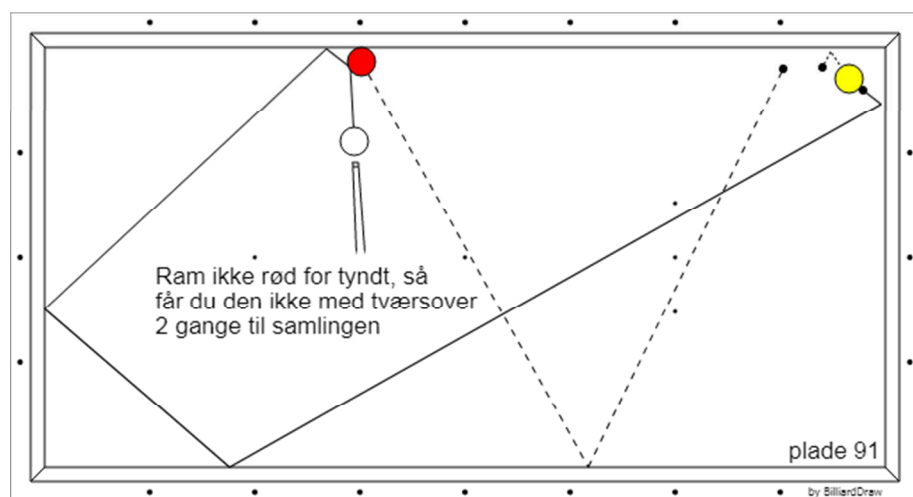
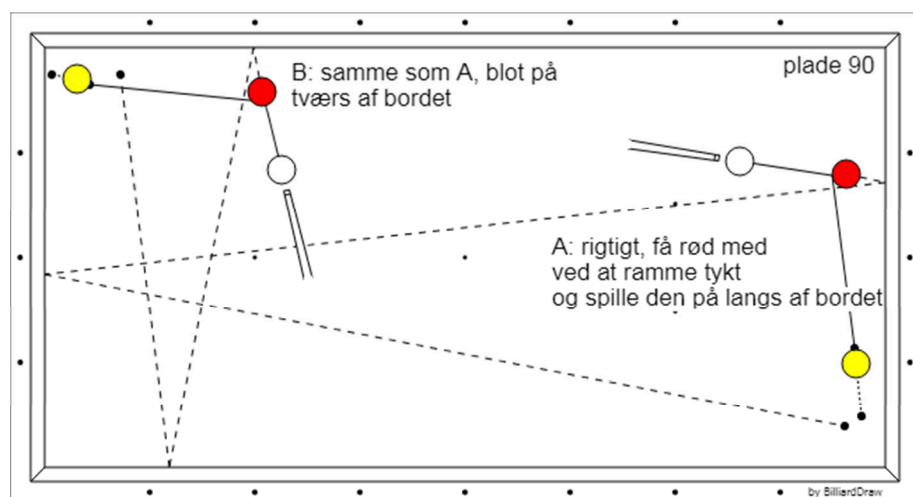
I plade 86 viser diagram A, B og C rød bal tre forskellige steder langs banden. For begynderen ser stødet svært ud. Det er i virkeligheden ikke ret svære stød, og ballerne samles, hvis de udføres korrekt. Stød med moderat hastighed og følg anvisningerne i tegningen. Diagram D er en variant, hvor det samme princip styrer. I dem alle er ideen at bal 2 "tages med" til bal 3.

Plade 87 viser et andet "tage med" stød. Hvis bal 2 blev ramt tyndt ville den blive efterladt. Sådanne stød opstår op over hele bordet. Det er faktisk ideen i næsten alle opsamlinger hvor stødballen skal via bande, især med rundt-på-bordet slagsen.



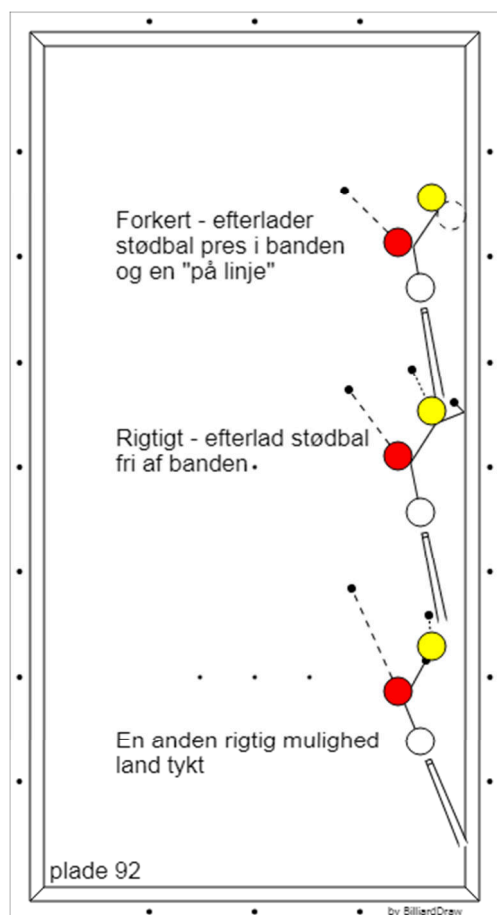
Plade 88 viser en af de hyppigste af denne slags. Plade 89, 90 og 91 er de hyppigste oplæg, hvor "tage med" ikke kun er afgørende, men også er let gjort, men de bliver ofte overset af begyndere. Variationerne er naturligvis mange.





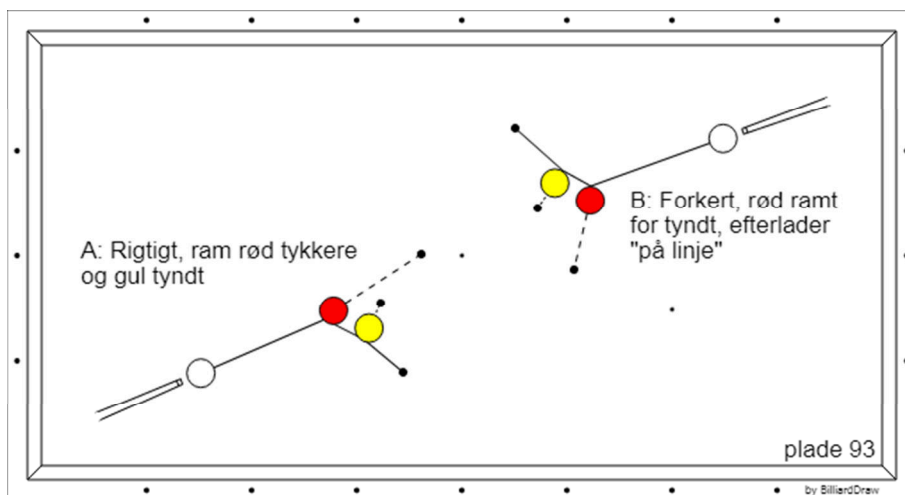
PRINCIP Nr. 9. – Undgå at efterlade stødballen pres i banden

Når stødballen er pres i banden kan der gøres meget mindre med den, af den enkle grund, at du ikke kan ramme den hvor som helst du vil. Som regel kan dette kun undgås, når stødballen har en kort vej at løbe til scoringen. Derfor er det ikke genstand for meget diagram redegørelse. Et eksempel vil være tilstrækkeligt. Se plade nr. 92

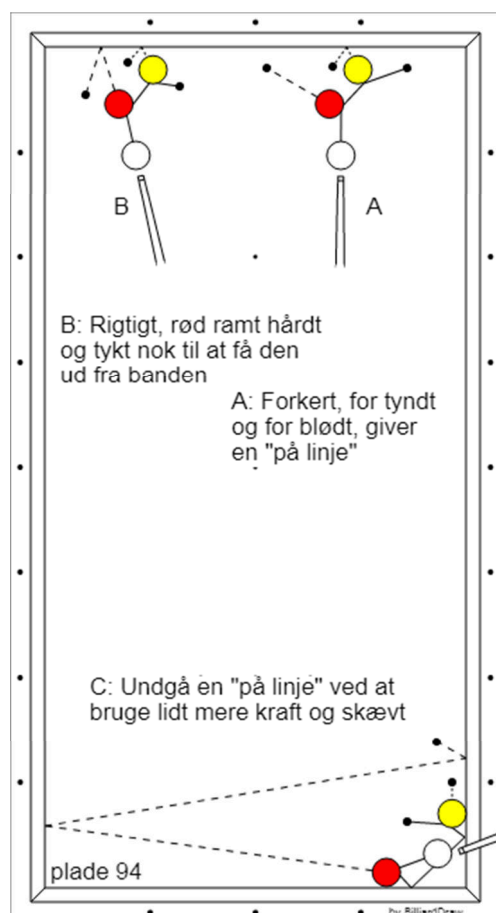


PRINCIP Nr. 10. – På korte opsamlinger, medløb og små stød, hold øje med “på-linje” og “for-tæt-på” situationer, der kommer ved at ramme bal 3 for blødt

Her, igen, "pres", "på-linje", og "for-tæt-på" kan med lidt omhu og fantasifuld fremsynethed undgås i det tætte spil. Det er kun et spørgsmål om at få den rigtige stødkraft. Plade 93 viser en position, hvor næsten alle begyndere får ballerne på linje.



De forsøger at ramme bal 2 meget tyndt, og enten glipper det helt, eller de får point og efterlader dem på linje. Dette er vist i B.

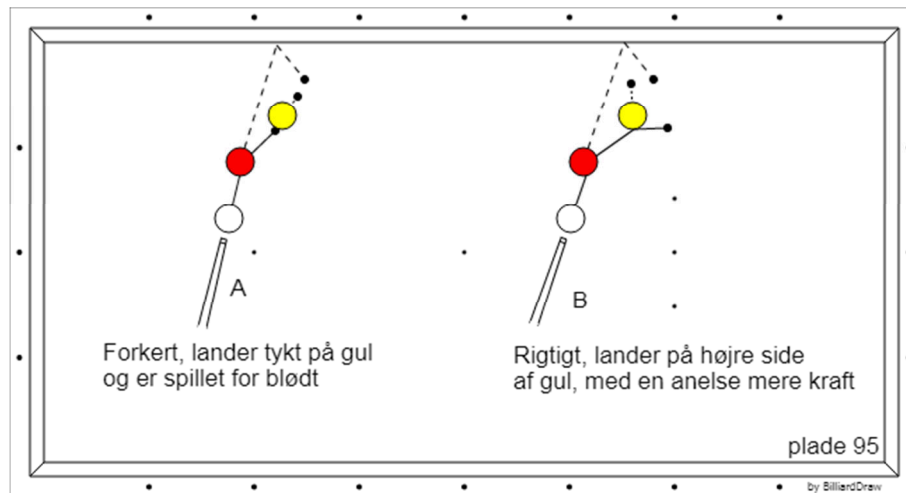


Prøv i stedet at ramme bal 2 en lille smule tykkere end bal 3, kun lige strejfe bal 3 så den næsten ikke flytter sig. Bal 2 vil bevæge sig en smule ud og resultere i en gunstig position, med ballerne vendt mod hjørnet. Dette stød kræver megen øvelse, selv om det ser simpelt ud, for du vil være så bange for at misse bal 3, at du ikke vil ramme den første tykt nok. Øv dig, indtil du overvinder den frygt. Det er også vigtigt.

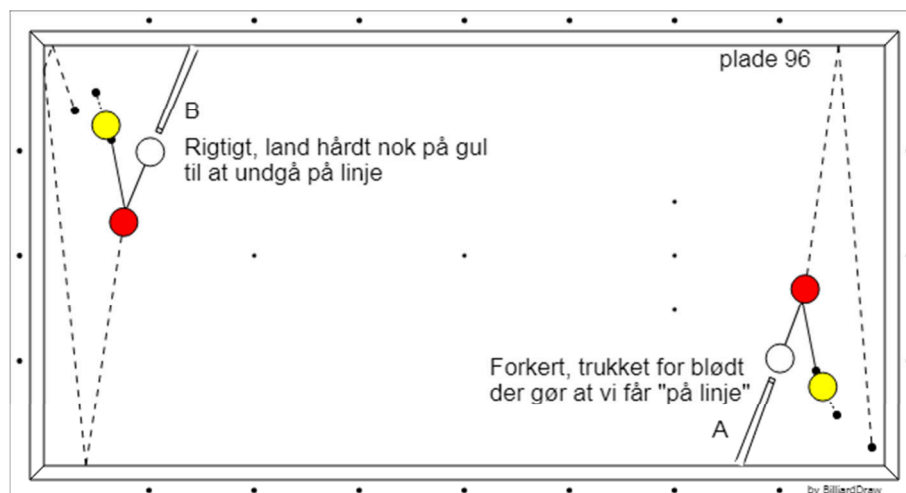
Dette stød giver dig ofte mulighed for at komme på den anden side af ballerne, så du vender mod hjørnet.

Plade 94 viser et oplagt eksempel på at undgå en "på-linje." Spilles der for blødt, som i diagram A, kommer ballerne på linje ved banden. Lidt mere kraft, men ikke nok til at sprede ballerne, bringer bal 2 ud fra banden igen.

Diagram C viser en hyppig position, hvor på-linje kan undgås ved hjælp af lidt mere kraft og en anelse mere skævt.



Plade 95 illustrerer noget tilsvarende. I dette tilfælde kan man dog undgå på-linje, ikke kun ved hjælp af en anelse mere kraft, men ved at lande en lille smule længere til højre på bal 3.

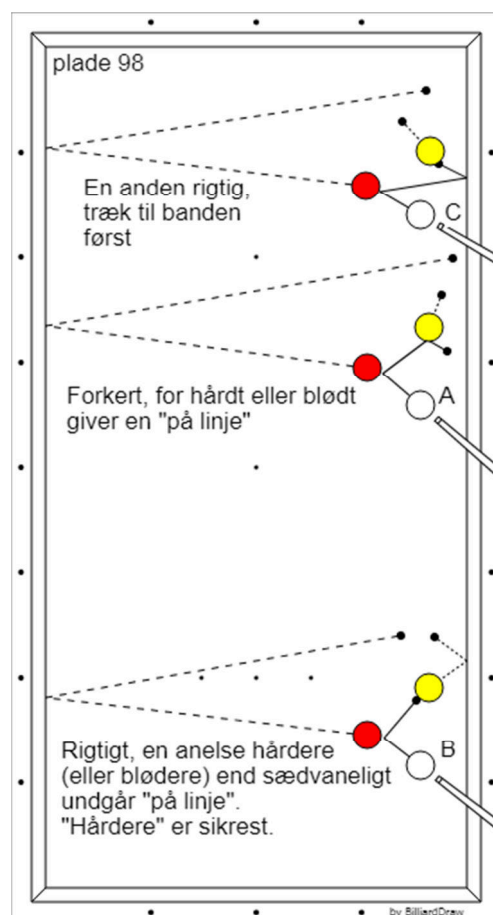
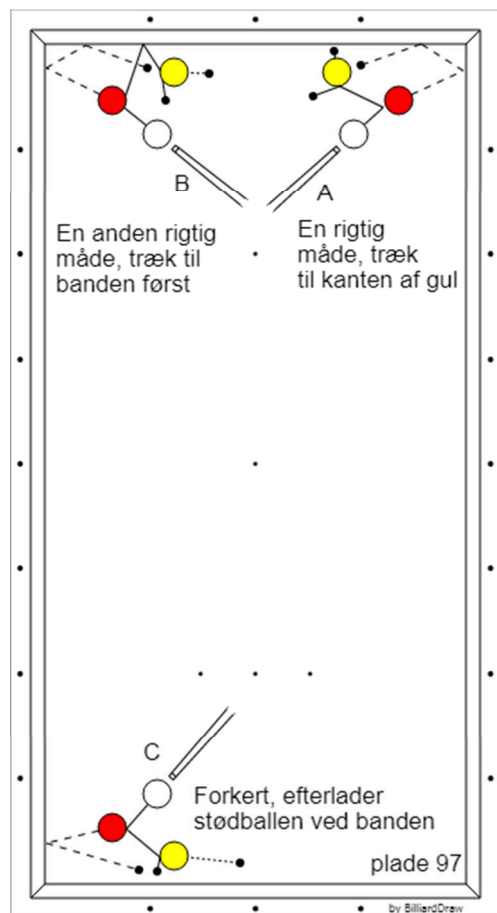


Plade 96 viser, hvordan spilleren driver bal 2 tværs over bordet og tilbage. Den kraft, der er nødvendig for at støde en bal en vis afstand ligger på ryggraden, måske.

På sådanne stød som disse, vil vi, uden at tænke, bruge cirka så meget kraft som vi har lært af erfaring. Men den kraft vil ofte få ballerne på linje ved banden.

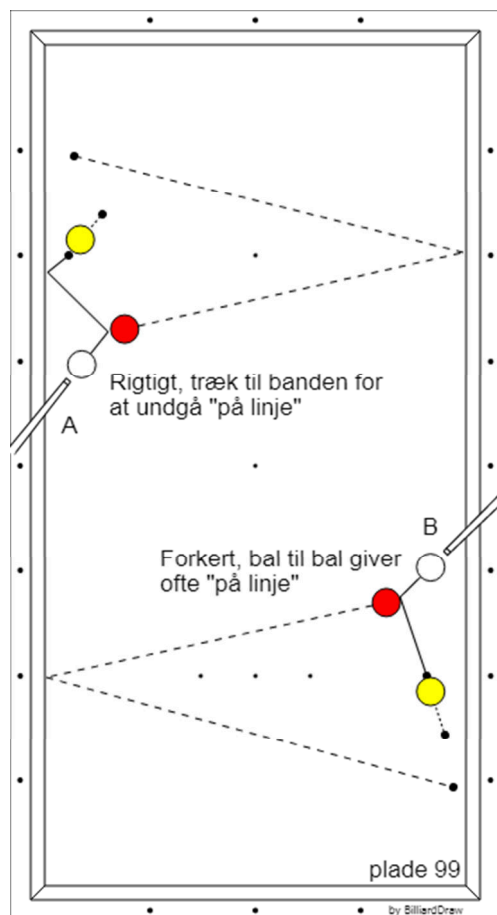
Når man står med dette oplæg, stop op et øjeblik og brug derefter bare lidt mere kraft, eller en lille smule mindre end normalt. Generelt brug helst lidt mere. Dette vil i høj grad blive bestemt af længden af trækket eller vinklen, selv små variationer betyder vigtige forskelle, som kun øvelse vil få en til at værdsætte.

Diagrammerne A, B og C på plade 97 og 98 er varianter af stød, hvor spillerne måske oftere end noget andet sted lægger ballerne på linje.



Af de mange tilfælde i det gængse spil, hvor "på linje" truer, er måske ingen mere udbredt end den situation, der er afbildet i plade 99. Det ser så enkelt og indbydende ud, bare et let lille rigtigt vinklet trækstød.

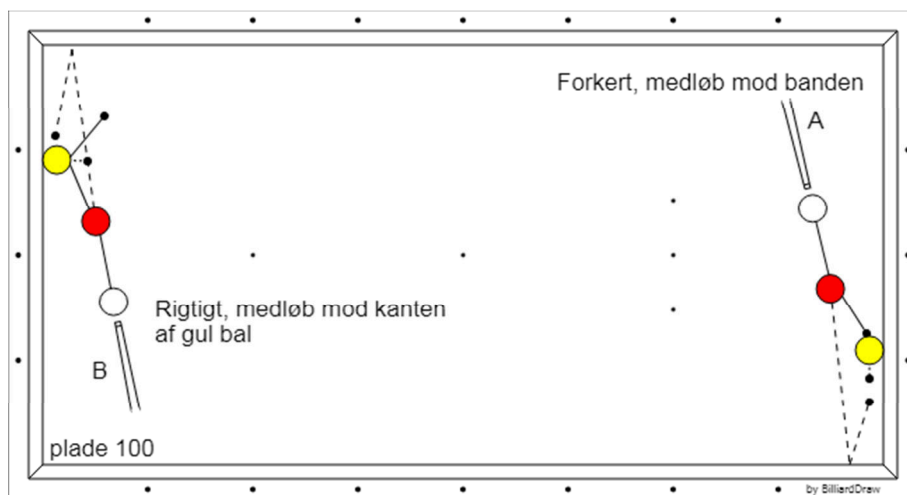
Grundet lang tids øvelse, rammer spilleren næsten ubevidst bal 2 præcis hårdt nok til at sende den over bordet og tilbage til eller meget tæt på sidebanden. I dette tilfælde vil det almindelige bal-til-bal træk sandsynligvis resultere i en på-linje langs banden, som vist i diagram B på samme plade.



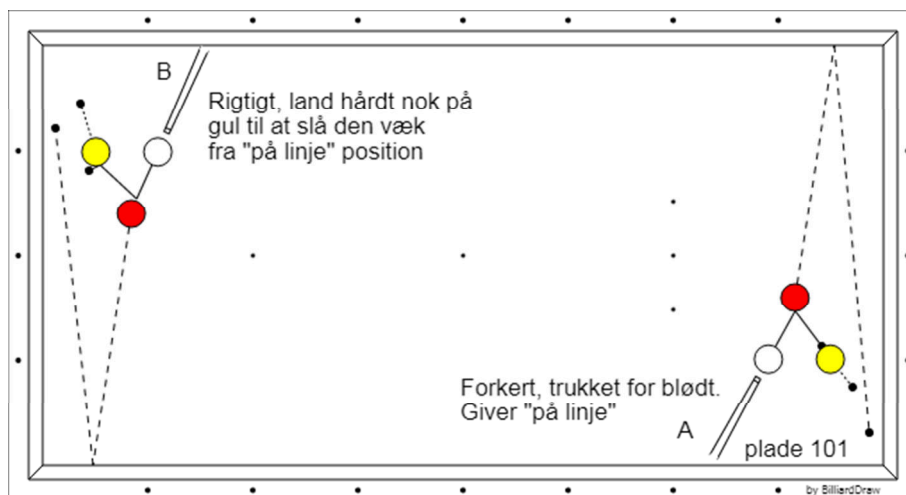
Det kan nemt undgås ved at trække ballen til banden. Således at bal 2 holdes væk fra banden, og selv om de skulle lægge sig på linje er banden til rådighed på det næste stød.

I seriespil på det lille bord, især med korte træk stød langs bundbanden, resulterer lidt skødesløshed ofte i dårlige oplæg.

Jeg vil gerne give to hyppige eksempler herpå i plade 100 og 101.



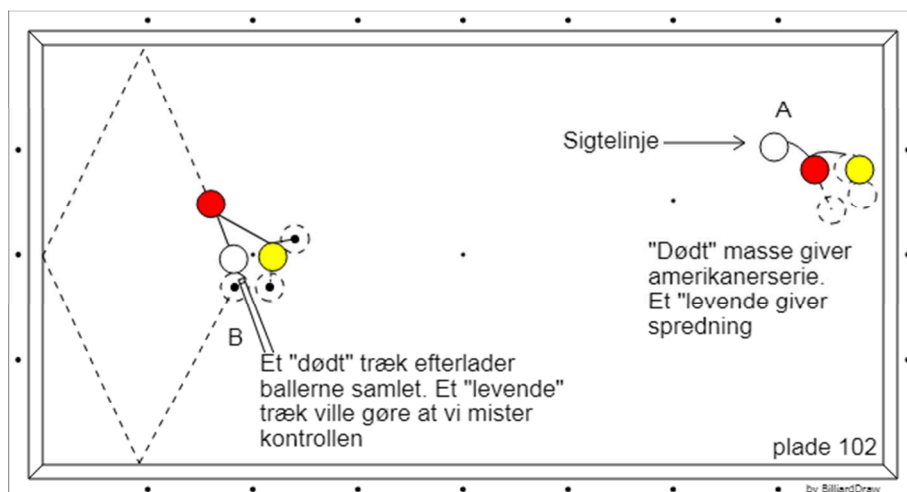
Plade 100 viser et hyppigt lille medløbsstød. Gør dig store anstrengelser for at lande på den ydre kant af bal 3; ellers vil du få på linje med et vanskeligt massé stød, eller et stød der spreder ballerne. Diagram B på samme plade viser, hvordan du laver stødet. Disse, ligesom alle andre tætte positions stød, kræver akkurate i udførelsen.



Plade 101 viser en anden truende på linje situation. Ved at trække ballen for blødt så du bare lige kommer til bal 3, vil du sandsynligvis komme til at efterlede oplægget som en på-linje, en pres bal, eller i bedste fald et massé stød. Dette er vist i diagram A. Diagram B viser, hvordan du ved at lande lidt hårdere undslipper truslen.

PRINCIP Nr. 11. – Et "dødt" træk, medløb, eller massé, er generelt bedre end et "levende" et

Meningen med dette princip er naturligvis indlysende. Det er den gamle idé om at være i nærheden af mindst én bal og om muligt i nærheden af dem begge. På næsten alle massé stød kan man holde sig i nærheden af begge.

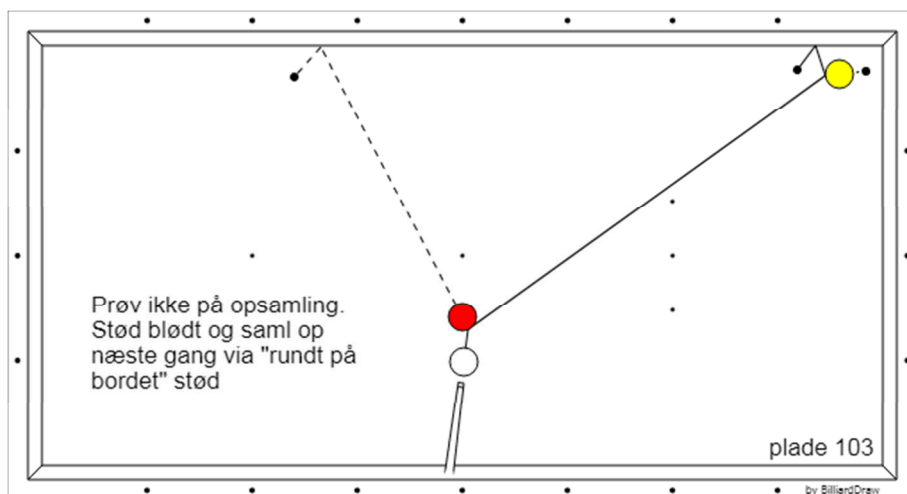


Plade 102 viser dette. Det viste massé stød er hyppigt forekommende i amerikaner serien. Den viste træk position er en position, der ofte resulterer i en perfekt "linje serie" position i cadre.

Særligt behov for at træk og massé skal være "døde" opstår, når ballerne er på det åbne bord, uden chance for bander eller tilfældige heldige "klap" til at hjælpe med at holde på ballerne.

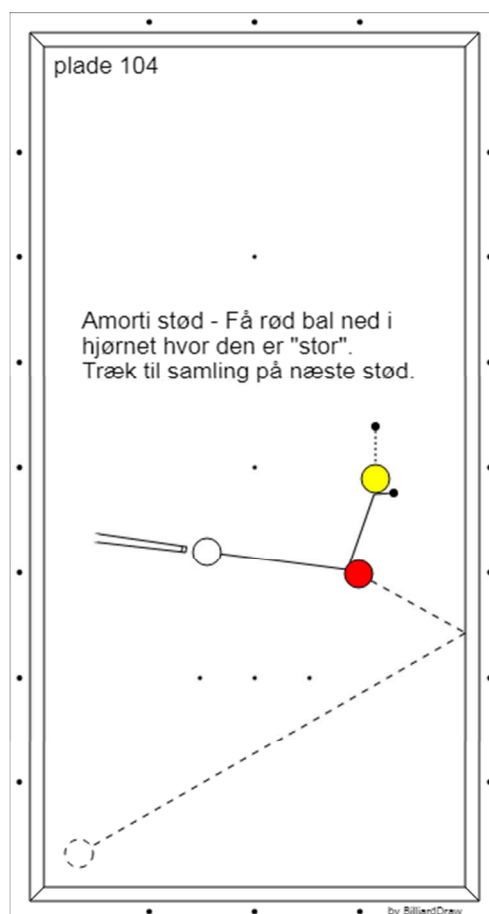
PRINCIP Nr. 12. – På ”det-åbne-bord” stød, hvis intet bedre byder sig, så prøv at efterlade mindst én bal i nærheden af en bande, og hvis det er muligt, i nærheden af et hjørne

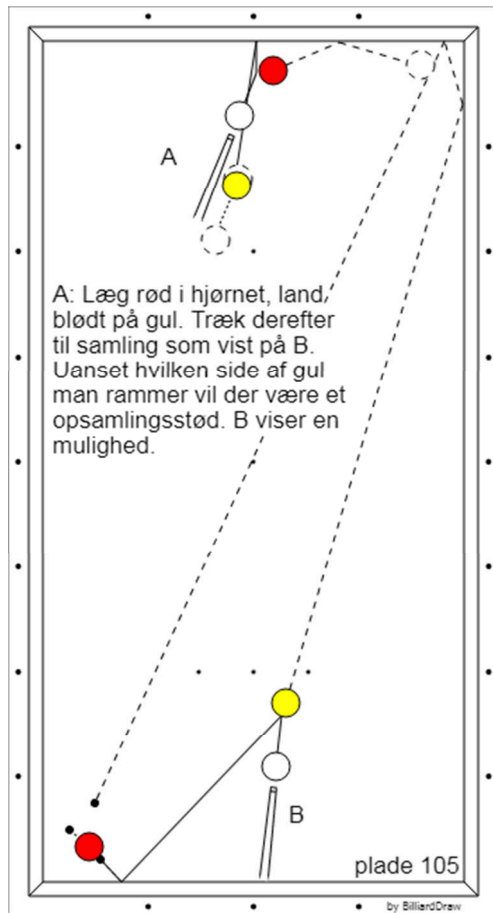
Muligvis fortjener dette næppe at blive rangeret som et ”princip” i positions spil. Det er mere et spørgsmål om en ”på herrens mark” taktik. Men situationen opstår så ofte, at idéen ikke desto mindre er værdfuld at have i tankerne.



Plade 103 viser en position, hvor dette er pointen. Der er mange. Bal 2 kan ikke køres rundt til en samling i hjørnet, enten fordi stødballen er for tæt på den, eller fordi stødballen ikke kan lande "dødt" på bal 3, eller fordi et hårdt stød måske vil sprænge stødballen. Stød blødt og der vil blive efterladt et forholdsvis let ”rundt-på-bordet” opsamlings stød.

Plade 104 viser en anden variation af denne idé.





Plade 105 viser endnu en. Denne spilles, når bal 2 (som i dette diagram) ikke ligger favorabelt til at blive spillet til banden og tilbage til bal 3. Hvis du lander temmelig tykt på bal 3, er du næsten sikker på at få en træk til en samling, uanset hvilken side af bal 3 du lander på.

Amerikaner serien

Lad mig starte med at sige, at det er næsten umuligt at lære amerikaner serien ved hjælp af tegninger eller ved at læse i en bog. Kun ved at se videoer og selv prøve at spille de sete stød igen og igen, eller endnu bedre, ved at få instruktion, kan man lære at spille amerikaner serien rimeligt godt.

Amerikaner serien er endestationen i fri carambole – den ultimative spilleform der muliggør rigtigt store serier, men amerikaner serien er mere end det – den er også den absolut bedste træning i positionsspil. Ved at træne i amerikaner serien opnår du en vidunderlig føling med ballerne – en fornemmelse for tempo og ballernes indbyrdes forhold – noget du ikke opnår ligeså effektivt ved anden træning. Belønningen kommer næsten med det samme, du bliver langt bedre til at opnå større serier også selvom det ikke lige er amerikaner serien du har. Din viden og føling gør dig i stand til at se muligheder og fælder og dermed udnytte mulighederne og undgå fælderne.

Når man ser en dygtig spiller udføre amerikaner serien er ens første tanke at det ser legende let ud. Lad dig ikke narre af det. Det kræver utroligt megen træning og opbygning af viden før du bliver i stand til at spille den blot nogenlunde ordentligt.

Når det så er sagt, så lad dig ikke skræmme af det, men kom i gang med at træne – du får så utroligt meget igen af din træning i amerikaner serien.

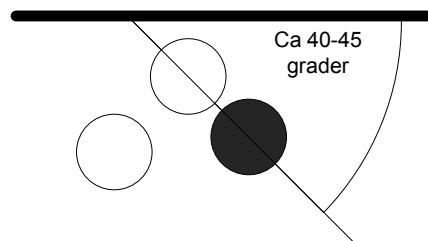
I begyndelsen spiller du sikkert alt for hårdt – ballerne ”løber fra dig”. Så kommer der en periode hvor du overkompenserer og spiller alt for blødt – de kommer til at ligge pres i tide og utide. Så kommer der en periode hvor du har det næsten helt rigtige tempo, når du er i denne periode så er det hovedsageligt fejlagtige dessin valg der besværer dig – det skal du slet ikke være ked af, det er her den virkelige læring kommer, nemlig at se at du er ved at komme ud i skidt og så gøre noget ved det før tingene udvikler sig fra *problemer* til *trusler*. Det er i denne periode hvor den rå teknik er ved at være indlært – nu bygger du spillemæssig viden ovenpå din tekniske kunnen.

Et lille råd: når du træner serien, så lad være med at tælle hvor mange du laver. Jeg fandt ud af, at når jeg ikke brugte mental energi på at tælle point, men blot spillede – så lavede jeg længere serier. Jeg ved at jeg laver ca. 11-12 point per diamant, så når jeg kikser en bal, tæller jeg blot hvor mange diamanter jeg er kommet frem, ganger med 11 – hvilket giver et godt overslag over seriens størrelse.

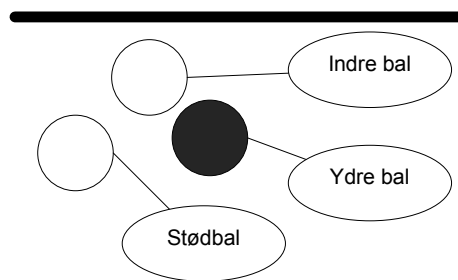
Grundlæggende information

Ideal position

Ideal positionen er vist på figuren nedenfor.



Bal 2 og 3 ligger i ca. 40 – 45° i forhold til banden, stødballen ligger lidt længere væk fra banden end de to andre baller – altså stødballen ligger *dominant*. Gennem resten af afsnittet vil jeg benytte betegnelserne *Stødbal*, *Indre* og *Ydre* bal, men af og til også betegnelserne bal 1, bal 2 og bal 3 - afhængigt af hvad jeg mener der fremmer forståelsen bedst i den givne situation.



I idealpositionen ligger den ydre bal så langt fra banden at der er plads til den indre bal – altså lige godt en balbredde fra banden. Ydre bals ideal position er i virkeligheden i et bånd på ca. 2 til 3 centimeters bredde parallelt med banden.

De tre grundstød

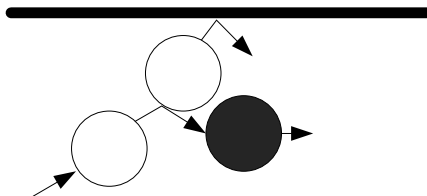
Der er 3 grundstød: drivstød, klapstød og placeringsstød. Derudover er der en mængde varianter mellem de 3 stød indbyrdes.

Det at dele serien op i 3 grundstød er egentligt en ret grov forsimpning, men det tjener til at give forståelse i et ellers buldrende virvar af detaljer.

Ideelt set består amerikaner serien af en lang række drivstød, men i praksis er amerikanerserien en lang række af små fejltagelser – til at rette op på fejltagelserne benyttes hovedsageligt klap- og placeringsstød. Små massé stød kan også komme på tale, men formålet med amerikaner serien er at lave så mange points som muligt med mindst mulig risiko og besvær, så derfor vil vi helst undgå svære stød. Som Maurice Daly udtrykte det: “ Godt billard bygger på at undgå nødvendigheden af at lave vanskelige stød”.

A – Drivstød

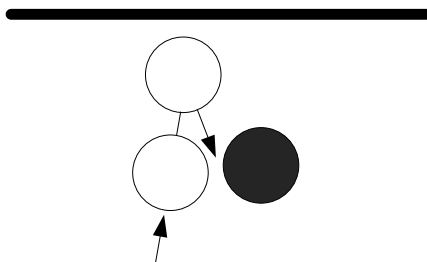
Et drivstød er et stød hvor du kan spille indre bal ind i banden så stødbal rammer ydre bal sådan at den ydre bal løber parallelt med banden og indre bal kommer tilbage fra banden og placerer sig tæt på ydre bal.



Vel udført får man et drivstød igen.

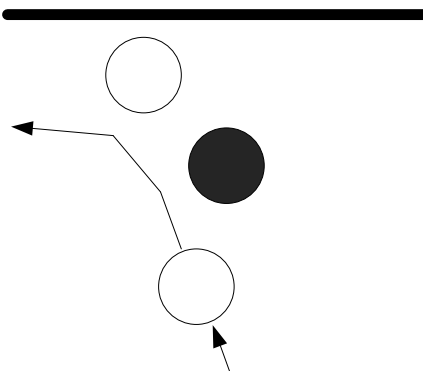
B – Klapstød

Et klapstød er et stød hvor du kan spille indre bal ind i banden så den returnerer fra banden og klapper med stødballen således at du bevarer positionen til amerikaner serien.



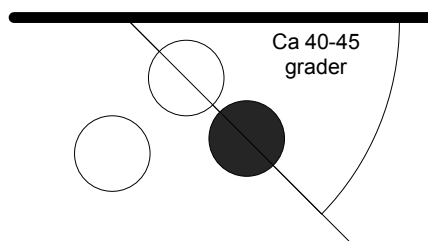
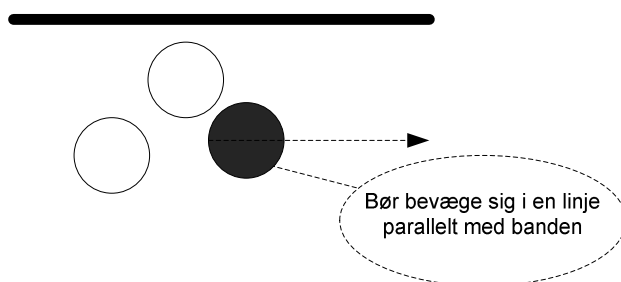
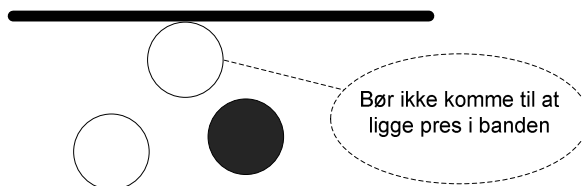
C – Placeringsstød

Et placerings stød er et stød der hverken er driv eller klap – altså alle andre stød, det benyttes til at opnå placering til et godt driv- eller klapstød.

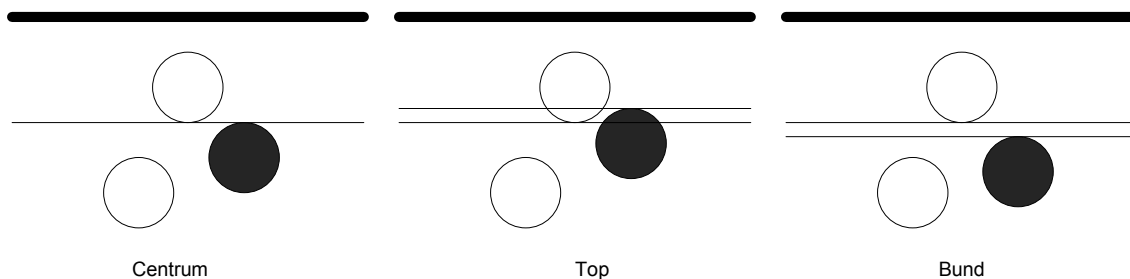


De tre gode regler

Der er 3 gode regler som du skal forsøge at overholde – ja de bør faktisk være din ledestjerne gennem al din træning i amerikaner serien. Bryder man reglerne ender man ofte i dårlige positioner og amerikaner serien er tabt.

Regel 1: Bal 2 og 3 bør ligge i ca. 45°**Regel 2: Ydre bal bør løbe i en linje parallelt med banden****Regel 3: Indre bal bør ikke ligge pres i banden****Top og bund effekt**

Forestil dig at du forskyder indre bal parallelt med banden hen mod ydre bal, hvis indre bal lige akkurat rører ydre bal skal du støde højdemæssigt i centrum af stødballen, hvis den rammer ydre så skal du støde topstød, hvis den går helt fri af ydre bal skal du støde bundstød.

**Stødteknik**

Bemærk at serien altid spilles med små korte stød. En god øvelse i at opnå det rigtige tempo på stødet er at lægge ballerne som vist på tegningen.



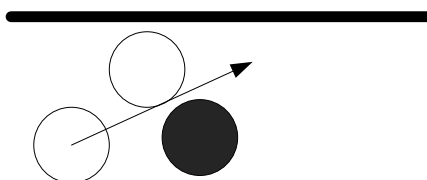
Opgaven er at spille så mange gange ”blegt” som du kan langs en bande – uden at ballerne løber for langt fra hinanden eller væk fra banden – og uden at nogle af de 3 baller kommer til at ligge pres.

De tre grundstøds formål

Drivstød

Drivstødets vigtigste formål er at holde ydre bals løb som en lige linje parallelt med banden inden for det bånd der udgør idealpositionen.

Som en tommelfinger regel bør man holde sit sigtepunkt tæt på kanten af indre bal.



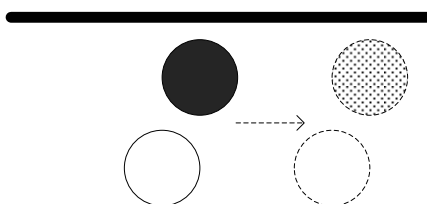
Klapstød

Klapstødes vigtigste formål er:

- Komme ”udenfor”
- Fastholde positionen
- Få en amerikaner serie der er for langt fra banden tættere på banden ved at komme ”udenfor” så man kan drive ballerne tættere mod banden

Klapstødet er det absolut sværeste af alle stødene. Modsat driv og placeringsstød – hvor man blot rammer bal 2 og bal 3 så de løber i position – så skal bal 1 og bal 2 ramme hinanden to gange. Det at ”beregne” den præcise stødretning og det rette tempo, så man opnår klappet lige der hvor man vil have det, er meget svært.

En god øvelse er at lægge to baller op som vist på den næste tegning, altså så de to baller har lidt vinkel med banden – øvelsen går nu ud på at spille så man får klappet fra bal 2 men samtidigt (cirka) holder vinklen med banden samtidigt med at du ikke kommer længere og længere væk fra banden. Det er vigtigt er at du ikke ”kommer foran” bal 2 men at du lærer at beherske klappet mellem de to baller.

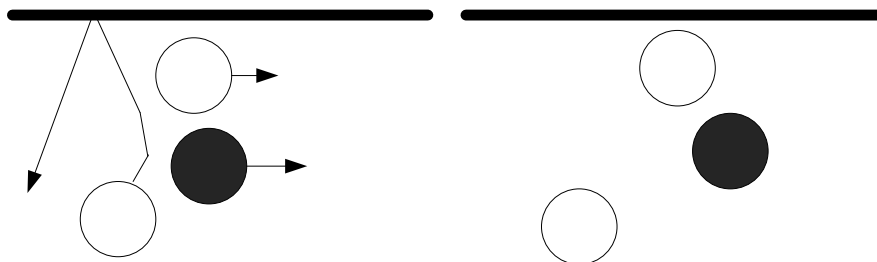


Placeringsstød

Placeringsstødets vigtigste formål er at lave en blød placering så positionen ikke flytter sig nævneværdigt, men så du opnår et lidt bedre oplæg til et drivstød, klapstød eller for den sags skyld nok et placeringsstød. Placeringsstød er en meget vigtig del af det at rette op på de fejl man har lavet, derfor kommer der her en del eksempler på placeringsstød som du bør kunne.

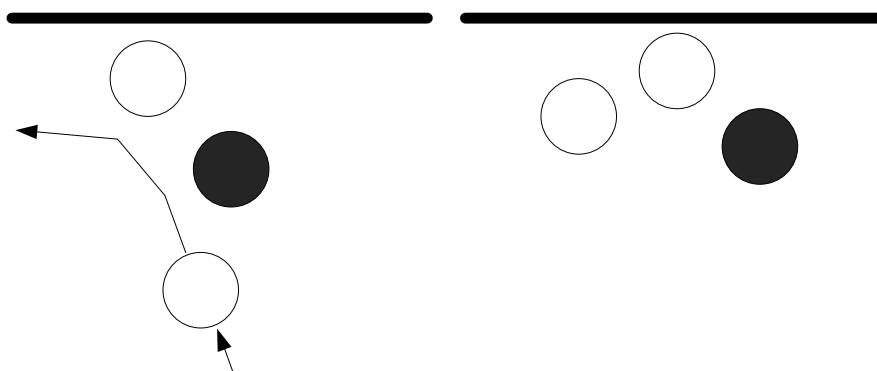
Alle varianterne er vist som stødet selv og resultatet.

Kom ud igen

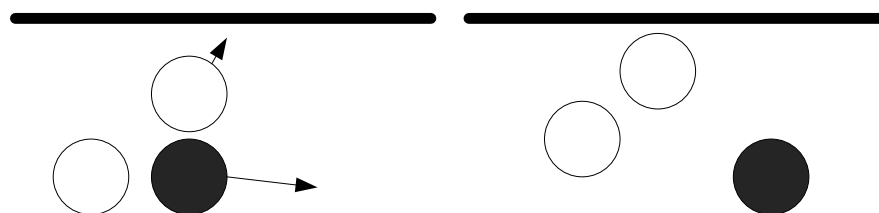


Her er vinklen sådan at vi kan ramme både bal 2 og 3 tyndt, så her **skal** vi sørge for at komme ud igen.

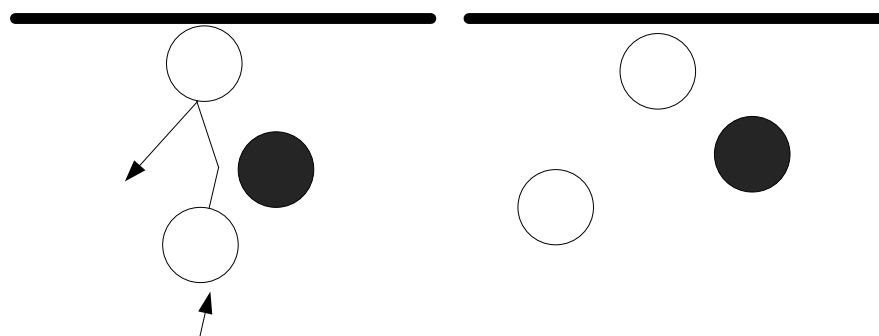
Bliv inde



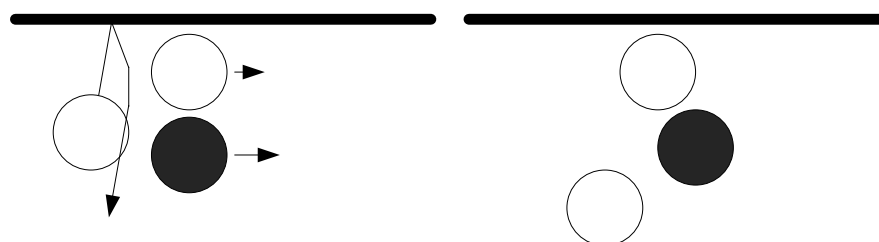
Her er vinklen med banden så vi ikke kan ramme begge baller så tyndt at vi kan komme ud igen med stødballen, derfor bliver vi inde, men pas på at du ikke kommer for langt ind. En variant kunne være at vi skal så tykt på bal 2 for at ramme bal 3 tyndt at vi ville komme til at presse bal 2 for langt ind mod banden.

Skab vinkel

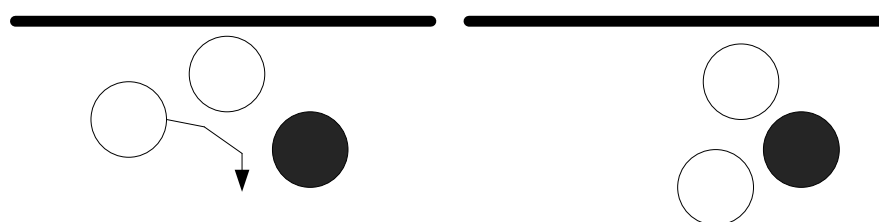
Her har vi en situation hvor vi ikke har den rigtige vinkel på bal 2 og bal 3 – vi er nødt til at reparere ved at få skabt vinkel.

Et lille klap

Hvis du har meget plads – dvs. at du kan ramme den indre bal næsten som du vil, så ligger ballerne så du er ved at få indre bal for langt bagud – du bør så spille med lidt venstre skævt for at få indre bal med fremad. Er der mindre plads bør du spille med højre skævt for at forhindre at indre bal løber for meget fremad – dvs. at den får en position i forhold til ydre bal som vist i næste eksempel.

Forbände

Igen en reparation, her af både vinkel og det at vi ligger for langt inde med stødballen.

Et blødt skub

En en-bande

Nogle gange sker det at man kommer til at få indre bal for langt frem, de næste to stød er ”reparationsstød” for denne situation.



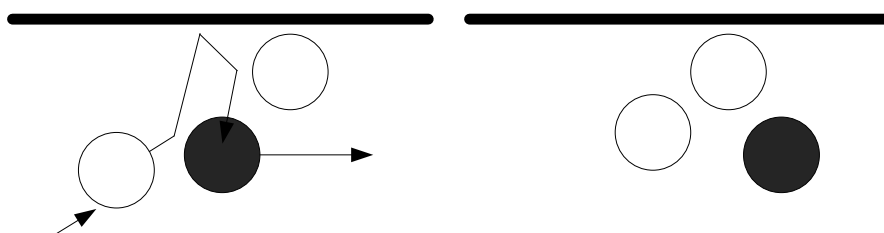
Det er vigtigt at du ikke falder for fristelsen til at give den lidt højre skævt, hvis du spiller den med højre skævt lander du ofte med denne situation:



Fordi højre skævt betyder at du kommer bag ved den indre bal i stedet for blot at snitte den. Dette er fordi indre bal i den viste situation ligger ”langt” fra banden.

En variant af en-bande stødet

Her er den indre bal kommet ret langt foran og den ligger samtidigt tæt på banden.



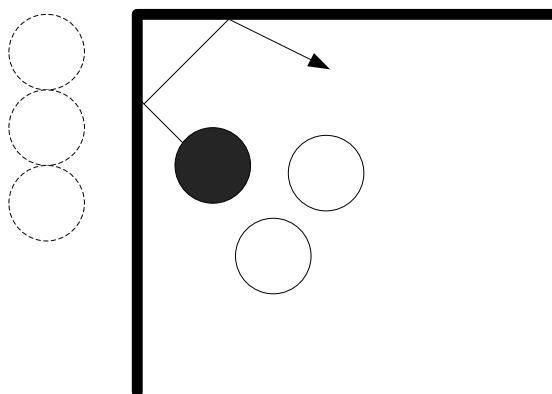
I denne situation spiller man tykt på ydre bal for at få den ”frem”, samtidigt rammer man banden til venstre for indre bal – så langt fra ballen at det er nødvendigt med højre skævt for at få stødballen til at ramme indre bal tyndt.

Vending i hjørnet

Dette afsnit omhandler kun hvordan man vender i hjørnet når man ikke spiller med hjørne linjer – i Danmark er det kun i elite rækken at man spiller med cadre regler i hjørnerne.

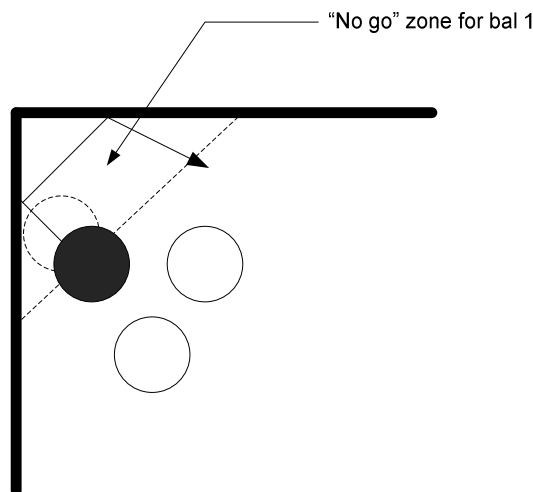
Det at vende i hjørnet er ikke mere besværligt end det at spille selve serien, men det der er problemet er at vælge det ”rigtige tidspunkt”. Vender man for tidligt får man en amerikaner serie der ligger for langt væk fra banden, omvendt hvis man venter for længe så får man den ydre bal for tæt på den ”nye” bande så der ikke er plads til indre bal – og serien er mistet.

Omkring $\frac{1}{2}$ diamant (ca. 2,5 til 3 bal bredder) fra hjørnet bør vending foretages, derved er der stadig plads til indre bal og man er ikke for langt fra hjørnet.

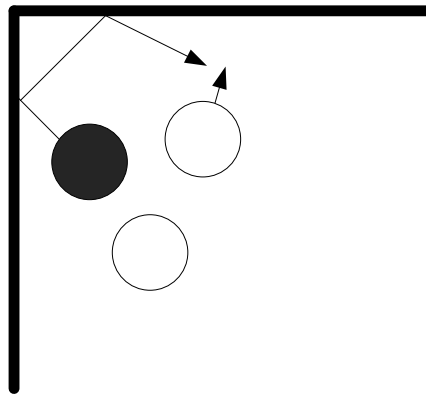


Som optakt til vendingen bør man begynde at gå fra de 45° til at ballerne ligger ca. 90° .

Ved selve vendingsstødet skal man have en situation hvor bal 2 får frit løb, dvs. bal 1 må ikke på nogen måde hindre bal 2's løb. Dette betyder også at man skal passe på med at få indre bal for tæt på banden – hvis den er tæt på er der fare for at den klapper med stødballen.



En anden fælde er at ballerne ligger således at du kommer til at ramme den ydre bal så den løber for tæt på den nye bande.



Hvordan man opnår amerikaner serien

Nu hvor du har lært dig selv at spille en ”rimelig” amerikanerserie kommer vi til det vigtigste – lær at lægge den op til dig selv. Vi må desværre se i øjnene at amerikanerserien kun meget sjældent dukker op af sig selv – vi er nødt til aktivt at gøre noget for at få den.

Xavier Gretillat: “le plus important n'est pas de savoir jouer l'américaine, mais savoir se la poser en toutes circonstances...”

Oversat: ”Det vigtigste er ikke at vide hvordan man spiller amerikaneren, men at vide hvordan man i alle situationer opnår den...”

Der er en god portion psykologi i dette udsagn. Når du ved et tilfælde får en amerikanerserie i en kamp så tænker du sikkert: ”Yes – nu skal jeg lave rigtigt mange” og det gør dig så febrilsk at du bliver bange for at miste den – og netop det at du er bange gør at du ”presser” lidt for meget for ikke at miste den, med det resultat at du efter få stød rent faktisk har mistet den...

Hvis du derimod har trænet meget i at lægge den op, så har du en så stor portion selvtillid at du når du er ved at miste den kan sige til dig selv: ”Pyt – den får jeg snart igen” – og så er det at du begynder at lave rigtigt mange på amerikanerserien fordi du tør at spille den med alle de fejl og mangler du nu engang har i udførelsen – du retter jo bare op hen ad vejen...

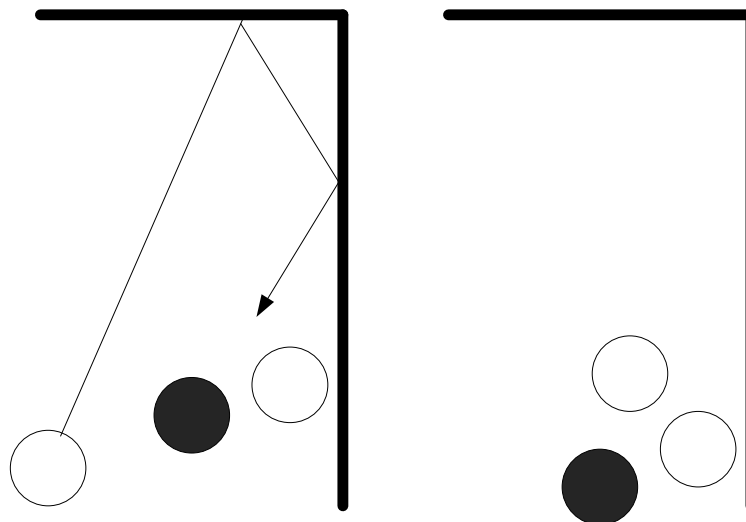
Årsagen til at jeg tager dette emne til sidst er, at jeg mener, at din motivation for at lægge en amerikanerserie op, vil være noget større når du ved at du kan lave mange point når du får den.

Der findes et utal af muligheder for at lægge op til amerikaner serien, så her får du blot nogle få eksempler til inspiration.

I et stød

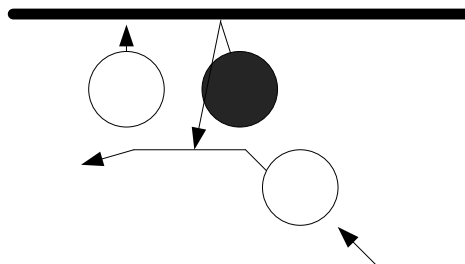
Forbandede stød

Vi starter med en bal position der ofte kommer – du er kommet for langt ud (og frem) med stødballen. Det kan være ved en fejl i amerikanerserien eller blot en opsamling i hjørnet der ikke gik helt som du ønskede.

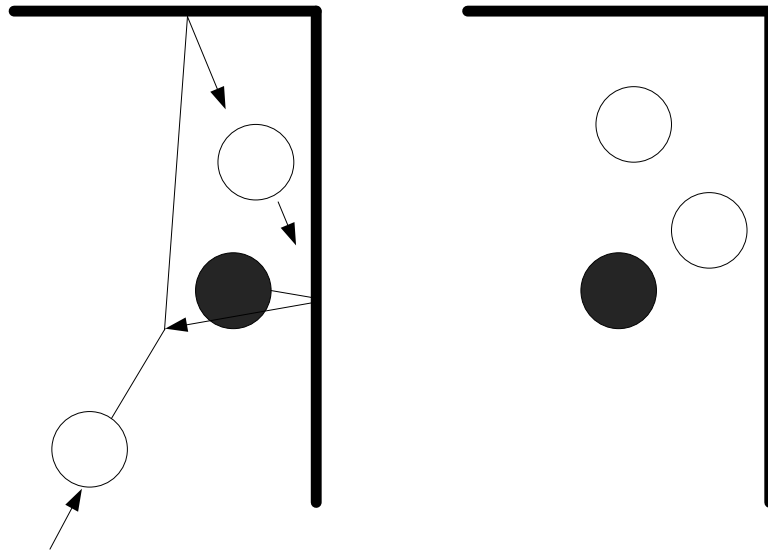
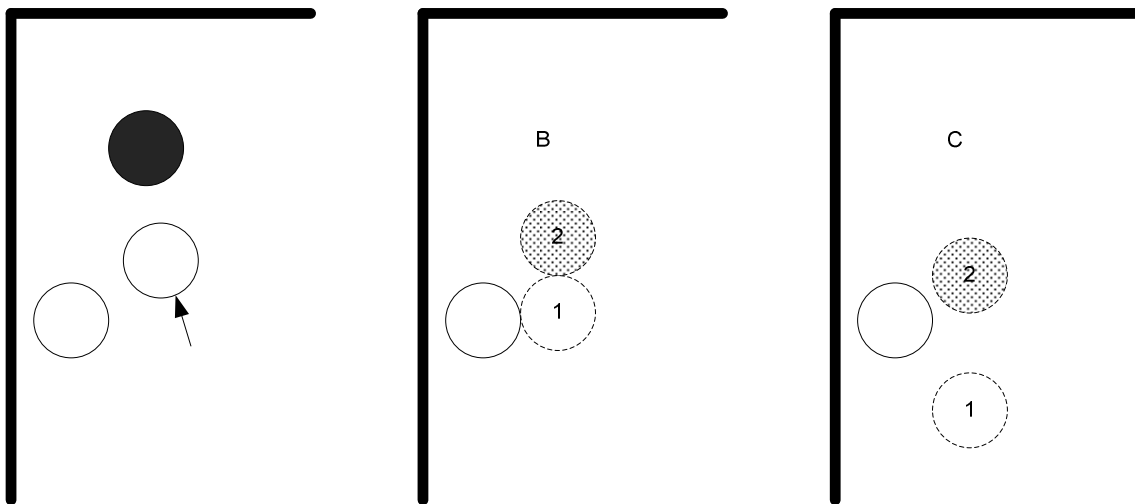


Noget der er vigtigt at bemærke her er at vi laver et 2-bandede forbandede stød – årsagen er, at vi med den tilsyneladende noget lettere 1-bandede, har en meget stor risiko for at sprede ballerne, fordi vi lander mellem dem. Ved 2-bandede stødet får vi en vinkel så vi rammer den indre bal først – og vel at mærke ”som om vi stod og stødte et placeringsstød fra bande 2”. Det der er opnået er at tempo fordelingen bliver nemmere så vi vitterligt har opnået en amerikanerserie og ikke blot har fået et nyt problem.

Underhåndsbal placeringsstød

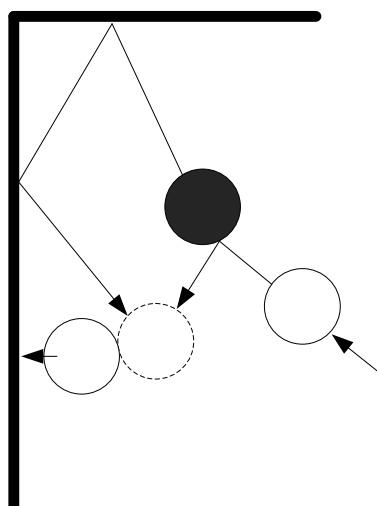


Dette er en situation der tit opstår, her skal din koncentration være på rød bals tempo, så du får den langt nok ud – men heller ikke for langt ud. Vi spiller en blød ”underhåndsbal” og får derved lagt op til amerikaner serien.

1-bande**Trækstød med klap**

Det der er vigtigt her er, at du trækker bal 1 så du lægger den som vist på "B" – så når du får klappet fra bal 2 støder du ikke bal 3 væk, men bal 1 opfanger bal 2 og du får en placering som vist på "C".

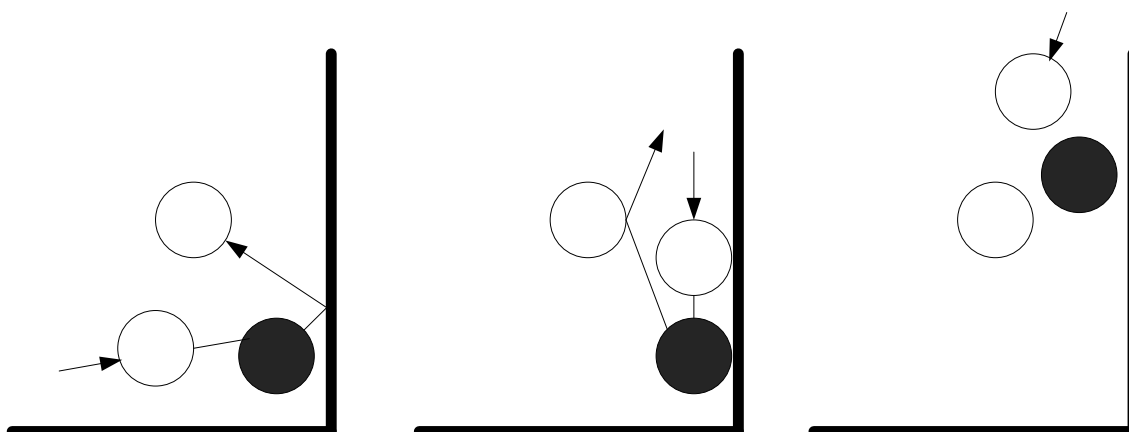
Trækstød



Den stiplede bal er den tænkte bal vi trækker mod.

I to eller flere stød

I princippet er dette blot at lægge op til et af de foregående stød, men her kommer et par andre eksempler. Første eksempel er en blød en-bande efterfulgt af et trækstød.



Andet eksempel er “skab vinkel” efterfulgt af en opsamling.

