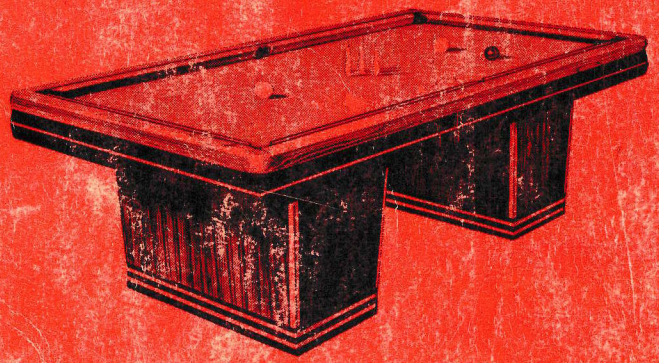
SØREN SØGÅRD A/S
BILLARDFABRIK
Ladegårdsvej 14–16 - 7100 Vejle
Tlf. (05) *85 81 22

KØBENHAVNERAFDELING
SALG OG LEJE AF BILLARD
P. O. PEDERSENS EFTF.
Gothersgade 14 - 1123 København K
Tlf. (01) *15 50 37

Skandinaviens største og
førende billardfabrik



Navnet borger for kvaliteten

ISBN 87-419-3880-1
ANDELSBOGTRYKKERIET, ODENSE

BILLARD

Billard

JESPERSEN OG PIO

BILLARD

Praktisk og teoretisk vejledning
i billardspil,
indeholdende de nyeste almindelige spilleregler,
særlige regler og
tællemåder for de mest benyttede spil

Samlet og bearbejdet af
Carl Bach

Sjette reviderede udgave ved
Jørgen Koch

JESPERSEN OG PIOS FORLAG
KØBENHAVN 1977

AFSNIT I

Tildels efter Niedermayr: *»Das Billardspiel«*
oversat af *F. J. Peltz,*
samt D.D.B.U.'s billardregler

AFSNIT II

»Carambolage« efter Niedermayr: *»Das Billardspiel«*
oversat af *F. J. Peltz*

—

SJETTE OPLAG
(14.–17. tusinde)

—

Trykt hos Andelsbogtrykkeriet i Odense
ISBN 87-419-3880-1

INDHOLDSFORTEGNELSE

Forord 7
Indledning 8

AFSNIT I

Billardet 11
Tegning heraf 10
Tilbehør 11
Forkortelser 12
Tekniske udtryk 12
Kropholdning og køføring 14
Stilling 14
Anlæg, sigte og stød 17
Forskellige stød og tekniske betegnelser 21
Spillet med Bal II 22
Spillet med Bal I 27
1. Forskellige stødpunkter og deres virkninger . . 27
a. Centralstødet 27
b. Effetstødet 29
2. Stødmåder 32
Banden og dens virkning 35
Den danske Billardunions spilleregler 41
Forskellige spil 46

AFSNIT II
Carambole

Indledning 60
Forkortelser og tekniske betegnelser 60
Direkte carambolage 62
Indirekte carambolage 65
Forbande-carambolage 69
Carambolage med kontra 72
Råd og vink 73
Stejlstød (massé, piqué) 77
Teoretiske betragtninger 77

Køføring, stød og stilling 81
Frit stejlstød 82
Piquéstød 83
Forskellige slags spil 83
Frit parti 83
Bundet spil eller cadrespil 83
Linjeserie, stregserie 85
Amerikansk serie 88
Cadrespillets teknik 94
Trebandeparti 95
Rødt parti 95
Direkte parti 95
Indirekte parti 95
4 bals carambole 95
Særlige bemærkninger 96
Placering og yderstilling 96
Anker- eller pendulstød 97
Afsluttende betragtninger 99

Forord

Med denne delvise oversættelse fra tysk af Hans Niedermayrs billardbog foreligger den indtil nu eneste lærebog på dansk i billard i ny, revideret udgave.

Carambolespillet er grundlaget for alt billardspil, og kendskabet til dette er en ubetinget forudsætning for at kunne beherske alle andre former af billard. Bogen har været mig til stor gavn i min udvikling som billardspiller. Jeg kan på det bedste anbefale den til enhver, der ønsker at komme ud over den middelmådighed, der er resultatet af manglende forståelse af den teoretiske baggrund, som gør det muligt at hæve dette smukke spil til kunst for udøveren og en æstetisk nydelse for tilskueren.

Jørgen Koch
Femten gange danmarksmester i keglebillard

Indledning

Billardspillets oprindelse og begyndelse henligger i det uvisse. men man mener, at det er 4–500 år gammelt. Nogle mener, at det stammer fra Frankrig, andre opgiver England som oprindelsesland. Spillet er sikkert i sin mest primitive form begyndt med nogle kugler og køller, måske omtrent som croquet og på jord. Senere har man flyttet spillet indendørs og benyttet træbaner. I tidens løb har det så, som så meget andet, undergået forskellige forandringer og forbedringer, indtil det har fundet sin nuværende form. Alle civiliserede nationer har bidraget hertil. De har fundet dette spil meget interessant og underholdende, da det både stillede fordring til et øvet øje, en sikker hånd, hurtigt omdømme og raske beslutninger. Og nu dyrkes spillet i meget høj grad overalt. De forskellige nationer dyrker måske forskellige spil; bl. a. spiller franskmænd og tyskere hovedsagelig carambole-spillet, medens vi her til lands har vor styrke i kegle-spillet; men ét er imidlertid alle spillere enige om, at det er et ædelt spil, og at det som amatørspil hører ind under god og sund sport.

Desuden har billardspil *et værdifuldt fortrin* fremfor flere andre spil. Ikke blot tillader det, men det ligefrem *forlanger* bevægelse (motion). Derfor burde folk, der i deres daglige beskæftigelse er henvist til stillesiddende arbejde, i deres fritid absolut foretrække billardspil for f. eks. kortspil, skak etc.

Da man herhjemme savner og føler trang til en virkelig »billardbog«, fremkommer nærværende for at afhjælpe dette savn. Bogen har dels til hensigt at hverve nye dyrkere af spillet, dels at være til hjælp for dem, som enten lærer eller som ønsker at uddanne sig videre i spillet. Den skal ikke, som så mange andre værker, give en mekanisk vejledning, men er skrevet til vejledning og oplysning for den tænkende spiller.

Billardspil er ganske vist langt mere en kunst end en videnskab. Det kommer mere an på kunnen, på teknik, end på teori. Men for at blive en dygtig spiller er det nødvendigt at have

teoretiske kundskaber. Præstationerne bliver derved bedre og mere fuldkomne. Dernæst skal der megen øvelse og arbejde til. Men man skal ikke stadigvæk under spillet plage sig med teoretiske overvejelser. Teorien skal efterhånden gå i blodet, gå over i underbevidstheden, men forudsætningen er, at den først har været i »over«-bevidstheden. Man må derfor sondre skarpt mellem øvelser og træningspartier, hvor overbevidstheden kontrollerer spillet, og kamppartier, hvor teorien i hvert fald under stødet må holdes ude. De mindre gode præstationer, som kan indtræde i en alvorlig turneringskamp, er ofte en følge af *for megen tænkning* og deraf følgende nervøsitet. Man må have mod og fast vilje til strengt at indøve det rigtig erkendte og forståede, overvinde den ubehagelige nervøsitet, undgå alle halvheder og fuldt og helt gennemføre det, man har sat sig som mål.

Har man i årevis indøvet noget forkert, må man som modgift i begyndelsen *overdrive den rigtige øvelse*.

Hvis man i partispil stadig forfalder til den gamle slendrian, varer det blot så meget længere, inden man er kureret.

Jo hurtigere og mere energisk man befrier sig for sit gamle system, des bedre. I begyndelsen går det ud over spillet, men det går hurtigt over, når man øver sig meget alene eller med en partner, der behersker det rigtige system. Man skal kun være optaget af at lære og må endelig ikke falde tilbage til de gamle fejl blot for at redde et parti.

Af stor betydning er navnlig reglerne om kropholdningen. Men selvfølgelig skal læreren ikke forlange en bestemt holdning af hver elev. Det retter sig efter den enkeltes legemsbygning og mange andre ting.

I de følgende afsnit vil vi give forskellige oplysninger, vejledning, råd og vink. Når den tænkende spiller tilegner sig disse, er vi overbevist om, at han vil få megen glæde deraf og blive en habil spiller, og vor hensigt med bogen er da opnået.

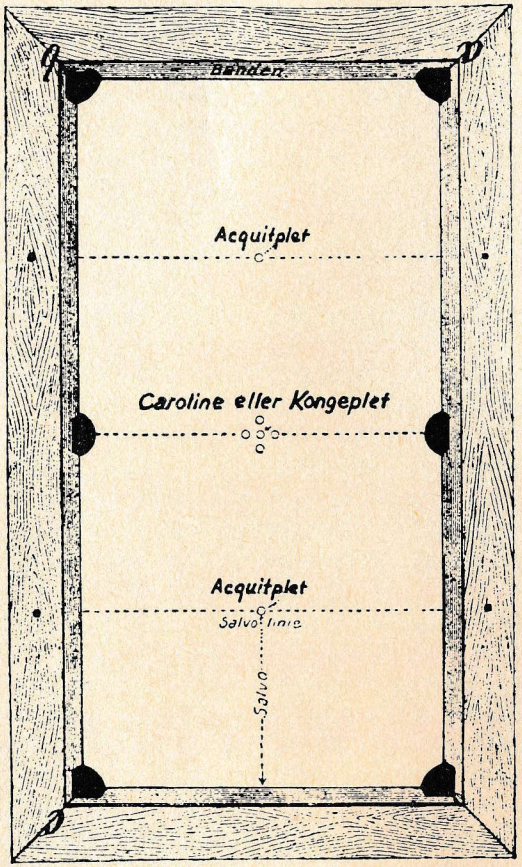


Fig. 1.

AFSNIT I

Billardet

FOR lettere at anskueliggøre alt vedrørende billardspillet, er her afbildet en plan af billardet. Dette plan (eller plade) benyttes ved alle spil med undtagelse af carambole, hvor der ingen huller må findes i pladen. I pladen ses 6 mørke pletter, nemlig 4 hjørnehuller og 2 midterhuller. Endvidere ses pladen ved linjer og små pletter inddelt i 4 lige store dele. Fra den første del »*salvo*« begynder spillet. Den første plet i »*salvolinjen*« betegnes »*acquitpletten*«. Pletten i midten kaldes »*kongepletten*«, og pletten i den sidste linje betegnes som »*acquitpletten*«. De 4 pletter om »*kongepletten*« er keglepletter. Pladen, som er af skifer eller marmor, er indrammet af en »*bande*«, der består af elastisk gummimasse (tidligere anvendtes filt hertil til keglebillard). Såvel plade som bande er betrukket med klæde.

Tilbehør

Baller. De fineste og bedste baller er af prima elfenben. Der anvendes imidlertid også enten sekunda elfenbens-baller eller baller af kunstprodukt. Der spilles med fra 2 (i *blanche*) til 22 (i *pyramide*) baller. For at skelne mellem ballerne, er nogle enten farvede eller nummererede.

Queuen (udtales køen). En kø er en lang stang, der aftager jævnt i tykkelse mod spidsen. Den underste, tykke ende, som man under stødet holder i hånden, skal have en passende vægt til hjælp for stødet. Spidsen har en tykkelse af ca. 1 cm. På den yderste spids er påsat et stykke tilpasset læder, som under spillet stadig må kridtes. Køens længde retter sig efter den spillendes højde eller armlængde.

Maskine. Anvendes, når man ikke på almindelig måde kan nå at støde med køen.

Trianglen er en ligesidet 3-kantet ramme, der benyttes til at omslutte og tilrettelægge de 21 baller til pyramidespillet.

Kegler. Til keglespillet anvendes 5 lige store kegler, som stilles på de i midten af billardet anbragte pletter.

Tavlen. Af sådanne har man forskellige. Den mest anvendte er af skifer, hvorpå man skriver resultaterne af spillet med kridt.

Stativ. Et sådant, til at stille køen i, er nødvendigt, for at den ikke skal slå sig. Køen skal hvile på den tykke ende i lodret stilling med spidsen stukket op gennem et cylindrisk hul i en tværstang.

Andre genstande. Læder, kridt, shellak, sandpapir, fil, talkum, børste.

Forkortelser

B I = spillebal eller egen bal.
B II = den bal, der spilles på.
B III = den sidst trufne bal.
Car. = carambol.

Tekniske udtryk

Lægge acquit er at lægge en bal ud for stød. Betyder dog også selve begyndelsesstødet.

Toucher. Ved dette forstås ikke alene, at man berører eller støder 2 gange til spilleballen, men også enhver berøring af en af de andre baller eller en kegle inden eller under stødet. Sker sådant, går spilleren straks ud af stød.

Spille med *dessin* kaldes det, når man før stødet melder, hvad man tilsigter at udføre.

Flue. Når man gør et forbistød, f. eks. i blanche à la guerre eller amerikansk pot, får man i reglen en streg eller flue som tab. I pot-kegler er beregningen også sommetider således, at man for serier får fluer, men som gevinst.

Forløber betyder, at spilleballen enten går i hul eller kegler.

Gøre eller *lave* kaldes det, når man enten laver hul, kegler eller rødt.

Få en *hest* betyder, at man intet har lavet, når modspilleren har vundet partiet.

Man *kikser,* når køspidsen smutter af spilleballen. Årsagen kan være den, at man rammer for langt fra midten, at stødet er usikkert, eller at køen ikke er tilstrækkelig kridtet.

Non passé ligger i ordet, nemlig ikke passeret den bal eller det hul, som spillet fordrer.

Markere, klare, gimpe, lægge *sort.* Disse udtryk betyder, at man under spillet søger at lægge sin bal således, at modspilleren har vanskelighed ved at træffe den eller lave noget på den.

Presbal kaldes en bal, som ligger klos op mod banden eller mod en anden bal.

Holde *salvo* betyder, at man skal lægge sin spillebal indenfor salvolinjen.

At *snitte* eller *tangere* en bal er at træffe den meget fint i siden.

Sprængt bal er en bal, der som følge af et støds virkning springer udenfor billardet.

Stanto. Betyder uafgjort, nemlig hvis ingen af spillerne ved partiets slutning har opnået noget vundet point eller begge har nået stregen.

Stejle betyder, at éns spillebal har lagt sig således, at modspilleren har meget let ved at lave noget på den.

Svin eller *horn* betegner man et resultat, der opnås på irregulær måde eller modsat det, man har tilsigtet.

Tempo kaldes den hastighed, som en bal opnår ved stødet. Et godt tempo er således et stød, hvor ballerne løber nøjagtigt så langt som beregnet.

Være i hånden kaldes det, når man i begyndelsen af spillet eller senere efter en forløber, skal spille ud fra salvo.

Ægte rødt og *blegrødt.* Når man med sin spillebal træffer begge de andre baller, kaldes det *ægte rødt.* Træffer man kun den ene, som derefter træffer den anden, kaldes det *blegrødt.*

Kropholdning og køføring

Stilling

Spilleren stiller sig lige foran den bal, han vil støde til, så nær billardet, som det pågældende stød tillader, med let drejning til højre. Overkroppen er foroverbøjet fra hoften, således at næseroden befinder sig lodret over køen. Benene temmelig langt fra hinanden, som hos en skytte i anlæg; højre ben placeres omtrent lige under køen og venstre ben ud til siden, således at fødderne danner en vinkel i forhold til køen på ca. 45 grader.

Kroppen skal stå afslappet – den skal hvile ligeligt på begge ben. Venstre arm og hånd tjener som støtte for køføringen. Hånden skal hvile fast mod klædet, og armen bør være strakt uden dog at være stiv og anspændt. Man skal forsøge at anbringe kroppen således, at køen så vidt muligt kan bevæge sig tæt forbi hoften i et plan (sigteplanet) gennem næseroden og midten af højre fod. Det er herved af vigtighed ikke blot at ligge bekvemt og nøjagtigt i sigtelinjen, men også at dirigere benstilling og overkrop således, at man ikke blot kan se og støde rigtigt, men også følge et godt stykke efter med køspidsen. Det sker kun tvangfrit, når kroppen står så løst, at den uden besvær kan følge køen, hvilket i virkeligheden dog ikke skal finde sted. Det drejer sig egentlig kun om en ubetydelig, elastisk følgen med kroppen. Det modsatte, at kroppen holdes stift tilbage, meddeler stødet en vis krampagtighed, som besværliggør efterstødet, hvorom senere. I denne bestemte og elastiske stødstilling ligger forskellen fra en skytte, der kun kan sigte og trykke af, når kroppen står stiv, hvorimod billardspilleren må både sigte, støde og fortsætte stødet. Derfor er det vanskeligere at »ramme« for en billardspiller end for en skytte.

Højre hånd skal ikke gribe fastere om køen, end dens vægt kræver, således at den ved et let tryk falder ud af hånden.

Om man anbringer køen på indersiden af de fire fingre og lægger tommelen let på, eller om man holder den med tommel- og pegefinger er individuelt og ikke afgørende. Men det er i

hvert fald en fejl at dreje håndleddet udefter, således at fingerspidserne vender opefter.

Venstre hånd lægges således på klædet, at den hviler så bredt som muligt på håndroden, venstre håndballe og de tre fingre, lille-, ring- og langfingeren. Tommelen ligger ved eller på langfingeren. Pegefingeren er krummet så meget, at den med indersiden af spidsen berører tommelens yderste led og sammen med den danner en oval åbning, hvori køen bevæger sig. Åbningen må ikke være større, end at fingrene stadig har let føling med køen uden at hindre eller hæmme dens bevægelse.

Den lukkede føring er af største vigtighed ved mange stød, særlig ved tilbagetrækning af baller: både sideretning og stødvirkning bliver bedre, thi ved større begyndelseshastighed er den gode føring afgørende for stødsikkerheden. Mange gode spillere foretrækker i undtagelsestilfælde at støtte køen i en åben rille mellem tommel- og pegefinger for ved svagere stød at undgå gnidningsmodstanden, ved den lukkede føring undertiden også at opnå et bedre sigte. Det er imidlertid fuldkommen forfejlet at benytte denne føring ved alle stød, således som det ofte forekommer ved mindre gode spillere. I så fald opnås aldrig den nøjagtighed i stødet, som er en ubetinget nødvendighed i godt spil.

Da venstre hånd danner støtteflade (»buk«) for den sig bevægende kø, er det overordentlig vigtigt, at den under hele processen fra sigteøjeblikket til stødets afslutning, d. v. s. indtil bal II er ramt, forbliver i fast forbindelse med klædet.

Højre arm er krummet. Overarmen skal ikke bevæge sig under stødet, kun en ubetydelighed ved usædvanligt kraftige stød.

Køføringen foregår ved underarmens bevægelse i albueleddet og ved håndens bevægelse i håndleddet; ved mindre kraftige stød altid det sidste. Håndleddet skal være så løst og elastisk som muligt.

Det er ikke ligegyldigt, hvor man fatter køen med højre og venstre hånd. Skal der udføres et kraftigt stød, tager man med højre hånd yderligt på køen, venstre hånd ligger omtrent 30

cm fra spilleballen. Jo svagere stødet skal være, des længere flyttes højre hånd ind mod midten af køen, og desto mere nærmer venstre hånd sig ballen – ved det svagest tænkelige stød er højre hånd ca. 50–60 cm fra køens tykke ende, mens venstre hånd er en 3 cm fra spilleballen.

Grunden hertil er følgende: ved kraftige stød må køen meddele spilleballen stor energi, resp. stor begyndelseshastighed; hertil udfordres stor slaglængde, som netop opnås ved at holde yderligt. Omvendt derimod ved svagere stød. Afstanden mellem hænderne i forbindelse med stødmåden er afgørende for spillerens stødmekanik. Men det er indlysende, at denne er fuldkommen individuel og retter sig efter spillerens legemsbygning, særlig højde og armlængde. Det kommer jo under alle omstændigheder an på at opnå den tilsigtede virkning ved hjælp af den individuelle stødmekanik, derfor er det vanskeligt at opstille nøjagtige regler desangående. Således må f. eks. en lille spiller med korte arme holde længere inde på køen end en stor spiller med lange arme. Under stødmarkeringen må køen hænge let i højre underarm som i et pendul med albueleddet som ophængningspunkt, således at underarmen ved stødet uden hæmning kan bevæge sig ud over den lodrette linje (perpendikulæren). Er underarmen derimod allerede under stødmarkeringen skubbet fremefter, udover perpendikulæren, opstår der uvilkårligt en stødhæmning, eftersom underarmen ikke kan følge tilstrækkeligt langt, men trækker overarmen med. En anden hæmning opstår, når underarmen bliver trukket bagved perpendikulæren – i begge disse grænsetilfælde kan underarmen ikke mere svinge frit som pendul, hvilket medfører en rykkende bevægelse. Undlader spilleren ydermere at benytte håndleddet og er henvist til at føre underarmen fremefter, forstærkes den uheldige virkning – særlig ved kraftige stød.

Anlæg, sigte og stød

For at udføre stødet indtager man først den rigtige stilling og fører køspidsen tæt til spilleballen; derpå føres køen tilbage med højre hånd, dog aldrig så langt tilbage, at læderet kommer i forbindelse med fingrene. Man anbringer atter køen i den oprindelige stilling og gentager denne bevægelse nogle gange, samtidig med at man forvisser sig om, at spilleballen bliver ramt på det tilsigtede sted, samt at køretningen ligger nøjagtig i ballens bane. Ved denne frem- og tilbageføring af køen oparbejder man desuden det rigtige tempo, d. v. s., med hvilken kraft eller force stødet skal udføres af hensyn til ballernes placering efter stødet.

Stødmarkeringen er iøvrigt forskellig for den enkelte spiller. Dens betydning ligger deri, at man bringer køen i ligevægt, bestemmer side- og højderetning og frem for alt stødhastigheden. Det er en selvfølge, at også stødmarkeringen må foregå let og roligt, uden ryk.

Tidligere har vi talt om afstanden mellem hænderne, om den større eller mindre slaglængde. Det er imidlertid ganske forkert derfra at slutte, at det også ved stødmarkeringen drejer sig om stor slaglængde ved stærke stød – tværtimod: Bevægelserne skal være så korte som muligt, ellers bliver stødet først for alvor usikkert og rykkende. Gode spillere taler om at gøre køspidsen levende inden stødet – det er den rigtige opfattelse; man skal af stødmarkeringen kunne skønne sig til den stødhastighed, spilleren ønsker at anvende ved de forskellige baller. Den større eller mindre slaglængde angår altså kun den sidste og afgørende fase, d. v. s. den vejlængde, køspidsen efter markeringen tilbagelægger bagud for derefter uden ophold at føres frem mod spilleballen. Også dette sidste udsving før stødet bør – med få undtagelser – være så kort som muligt. I modsat fald bliver stødet usikkert, og en spiller der ikke kan vænne sig af med for langt udsving, kommer aldrig til at spille godt. Om spilleren gør et lille ophold mellem markeringen og det endelige stød

eller ej er individuelt. Det er omdisputeret, hvilken værdi det har for træfsikkerheden, skønt mange gode spillere foretrækker det lille ophold inden sidste fremstød.

Under stødmarkeringen har spilleren afvekslende blikket rettet mod stødpunktet på spilleballen og det punkt, hvor han ønsker at ramme bal II, og ved selve stødet *kun på bal II.*

Køen må under stødet holde samme retning, hverken gynge op eller ned eller svinge til siderne – altså ved fladstød så vidt muligt horisontalt.

En op- og nedbevægelse og gyngende køføring er selvfølgelig uheldigere ved det lodrette end det horisontale stød – men også den fejl bør så vidt muligt undgås. Der gives ganske vist gode spillere, der benytter en slags gyngende masséstød (lodret stød); men gode spillere kan altid i det lange løb udligne fejl, fordi de under alle omstændigheder har udviklet evnen til at ramme spilleballen rigtigt, hvorimod det forholder sig omvendt med de mindre gode spillere. Sidesvingninger er derimod altid af det onde; de vanskeliggør det nøjagtige, lige stød i sigtelinjen, og følgen bliver, at bal II ikke rammes rigtigt.

Spilleren kan let ved et forsøg overbevise sig om, hvorvidt hans kø under markeringen og i stødøjeblikket afviger fra sigteplanet; man foretager stød med køen nøjagtig parallelt med banden, d. v. s. køaksen skal ligge nøjagtig parallelt med banden. Ved samme forsøg kan man også konstatere, hvorvidt den bedste køføring opnås ved håndleds- eller underarmsbevægelse.

Under stødet må absolut kun kø og højre hånd, eventuelt også højre underarm bevæge sig. Man må ikke vugge hoved eller overkrop frem og tilbage, bevæge venstre hånd eller de enkelte fingre – altså absolut ro. Trods al denne ro må stødet ikke udføres tvungent, men så let, naturligt og frit som muligt.

Efter stødet skal man holde sig i ro et øjeblik, ligesom skytten i anlæg. Særlig må man sørge for at lade venstre hånd blive, hvor den er, et stykke tid, ubevægelig og uden at slippe køen.

På den måde sporer man ved kraftige stød og særlig ved trækkeballer en tydelig reaktion i venstre hånd, hvorved der opnås pålidelig kontrol med stødretning og stødhastighed. Venstre hånds stilling er afgørende for stødsikkerheden selv hos meget gode spillere – vippen eller for tidlig tilbagetagning af venstre hånd er nervøse fænomener, der fra tid til anden optræder hos enhver spiller, særlig under kampe. Jeg nævner denne vigtige omstændighed for at give den unge spiller lejlighed til så tidligt som muligt at vænne sig af dermed og således undgå alle de fejl, som bliver følgen, altså: Efter stødet skal venstre hånd og køen et øjeblik forblive i stilling.

Stødet er en aktion fremefter og *kun fremefter.* Køen må trænge mere eller mindre ind i bal I *og må under ingen omstændigheder rives baglæns efter berøringen.* Derved mister stødet størstedelen af sin energi, virkning og smidighed. De, der gør sig skyldig i den alvorlige fejl, må det anbefales at støtte køspidsen på klædet et øjeblik efter fremstødet.

Skønt stødet skal foregå let, næsten legende, *skal det være hurtigt og bestemt, særlig i sidste udsving, altså kort før køen forlader spilleballen.* Man skal med andre ord forsøge at afslutte stødet med et lille, kort »kast« fremefter – des mere, jo stærkere virkning man ønsker at opnå.

Det er vanskeligt at finde en anskuelig målestok for stødkraften, da stødet er en kompliceret række bevægelser. Videnskaben er her, indtil mulige vidtløftige forsøg med langsomme filmoptagelser engang i tiden kan skaffe klarhed, henvist til at nævne enkelte hovedfaktorer. Køens vægt i forbindelse med en del af højre arm og navnlig stødhastigheden kommer her i betragtning. Ser man på arm- og kømassen som en i det væsentlige konstant størrelse, kan man drage en tilnærmelsesvis sammenligning mellem det arbejde, spillerens højre arm ved hjælp af køen skal udføre, og den bevægelsesenergi, der overføres til den levende masse (arm + kø).

Man må være opmærksom på, at spilleballens midtpunkt altid bevæger sig ad en parallel til køens retning i stødøjeblikket (eller nøjagtigere udtrykt til køens projektion på billardplanet), ligegyldig om ballen rammes i midten eller andetsteds (fig. 2).

Heraf fremgår, at linjen fra midten af spilleballen til det punkt, hvor bal II ønskes ramt, falder sammen med spilleballens bane og stødretningen, når stødet foregår på midtpunktet af spilleballen (uden »sideeffet«). Ved sideeffet derimod er stødretningen parallel med spilleballens bane i en afstand fra denne, der er bestemt ved den pågældende sideeffet. Denne omstændighed giver let begynderen anledning til forkert sigte, idet han lader stødretningen afvige fra spilleballens ønskede bevægelsesretning i en større eller mindre vinkel. Fejlen indtræffer lettest ved, at han først markerer sideeffet på spilleballen og derefter sigter på bal II's anslagspunkt med køspidsen. Jo større sideeffet, des større sigtefejl. For at undgå disse fejl er det hensigtsmæssigt at foretage sigtet i 2 tempi; først indstiller man køaksen i retningen fra spilleballens midtpunkt til det ønskede træffepunkt på bal II og lader derefter køen forskyde sig parallelt med sin egen akse efter den ønskede sideeffet.

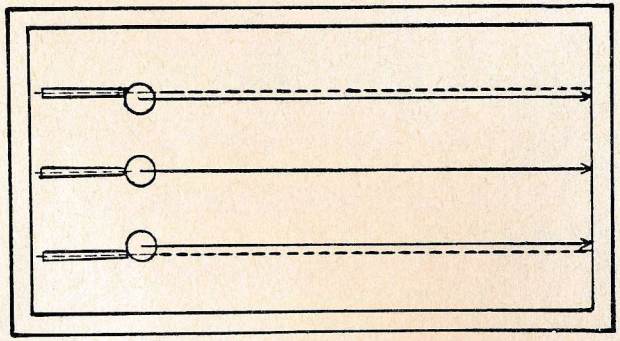


Fig. 2.

Forskellige stød og tekniske betegnelser

Doublé (1 bande) langbal eller tværbal er, når man med spilleballen træffer den anden bal således, at den først stødes mod en bande for derefter at nå sit mål.

Doublé under hånden. Navnlig ved *acquit*-stødet spiller man ofte en bal således, idet spilleballen lægges lidt til den ene eller den anden side af plet nr. 3. Ved at træffe den anden bal mere eller mindre fuldt, får man den til at slå perpendikulært på banden.

Triplé spids (2 bander) er et stød mod en bal, som først stødes mod den korte bande, derefter i en vinkel mod den lange bande for derefter at give kegler.

Kvart er et stød mod en bal, der rammer 3 bander (først den lange), før den når sit mål.

Forbandestød eller *nakkebal* er et stød, hvor spilleballen rammer bande før bal for at støde den mod mål.

Koncentrisk- eller *central*-stød er et stød, som træffer spilleballen i midtpunktet.

Excentrisk- eller *effet*-stød kaldes stødet, når det træffer spilleballen udenfor midtpunktet enten over, under eller ved siden af. Disse stød benævnes gerne: ovenstød, understød og højre eller venstre skævt.

Klapstød er et kort kraftigt stød og køen hurtigt trukket tilbage. Spilleballen bliver da liggende, hvor den traf den anden bal.

Gennemløbs- eller *medløbs-stød* er en modsætning til klapstødet, idet spilleballen ved et blødt eller langt stød, hvor man ligesom skyder til ballen med køen, følger med eller efter den ramte bal.

Skulderstød. Ved dette stød indtager man en anden stilling og har et andet anlæg, idet armen hæves således, at albuen er i højde med skulderen; og anlægget gøres højere ved, at håndleddet løftes.

Stejlstød (massé, piqué). Benyttes særligt ved carambolespil. Køen holdes omtrent lodret; der stødes fra oven nedad. Ballen rammes ved siden af midtpunktet, og den får derefter en drejning om en vandret akse.

Pistoletstød. Foregår uden anlæg og med kun én hånd.

Skomagerstød. Med dette populære udtryk betegnes et stød, som kan fremkomme, når to baller ligger nær hinanden. Man kan da nemt komme ud for, at køen fører begge baller frem samtidigt.

Spillet med bal II

Selv om man i de forskellige spil bruger flere baller, er det en nødvendighed, at man først og fremmest har kendskab til spillet med *bal I* (spilleballen) og *bal II* (den, der spilles på).

Man må derfor gå systematisk til værks ved først at øve sig grundigt med disse to baller. Har man indøvet sig godt dermed, går det senere meget lettere med spillet på bal III etc.

Vi begynder her med spillet på *bal II.*

Bal II er ikke blot til af den grund, at man efter den skal carambolere med bal III; den må også med hensyn til løberetning og hastighed behandles således, at den bringes til et bestemt sted (målet, f. eks. kegler). Desuden skal den helst *lægges* op *til næste stød.*

Og dette øvelsessystem er endda endnu mere nødvendigt for sådanne spillere, der véd besked, men af mangel på mod, af *nervøsitet,* kun retter deres opmærksomhed på bal I og III. Derfor er det bedst at udelade bal III for at aflaste og opmuntre dem. Øvelserne er en slags »keglespil på billardet«, som det dyrkes forskellige steder.

De følgende eksempler kan suppleres med dem i de følgende afsnit med udeladelse af bal III.

Ved afvekslende at træffe bal II med større eller mindre kraft, ved at ramme den snart »tykt« (i midten), snart i venstre, snart i højre side, snart tættere, snart finere, øver man sig i at

dirigere den således, at den efter endt løb bliver liggende inden for et i forvejen vilkårligt bestemt felt af klædet.

I de følgende fig. 3–12 vises de positioner, der frembyder størst praktisk interesse for spilleren. Det valgte felt er betegnet med $^1/_2$ eller $^1/_4$ cirkelbue.

Følgende let fattelige regler bør bemærkes. Bliver en bal, b. II, ramt af en anden bal, b I, i midten, løber den af sted i den retning, b. I har; bliver den ramt i venstre side, viger den ud til højre for bal I i en spids vinkel på løberetningen; bliver den ramt i højre side, viger den ud til venstre. Jo tykkere den bliver ramt, desto mindre er den omtalte vinkel, jo finere den bliver ramt, desto større, indtil den, når den »snittes«, ɔ: træffes meget fint, nærmer sig en ret vinkel.

Forbindelseslinjen mellem de to ballers midtpunkter i berøringsøjeblikket angiver retningen for bal II. (Fig. 13).

Hvad hastigheden angår, gælder den lov, at en bal (b. II) modtager så meget mere af den anden bals kraft (b. I), jo tykkere den bliver ramt og omvendt.

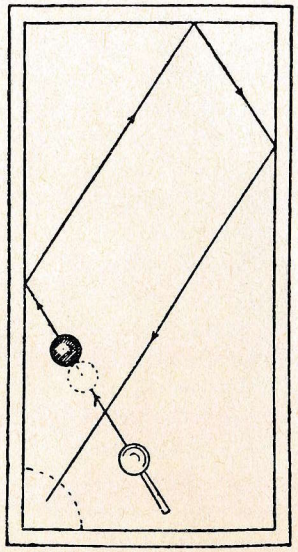


Fig. 3.

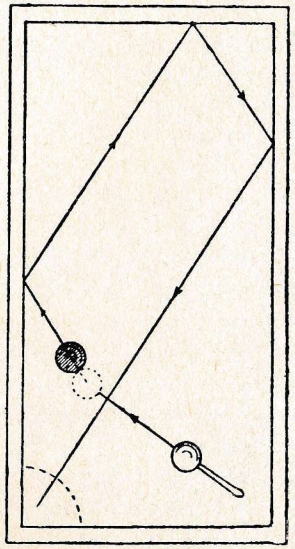


Fig. 4.

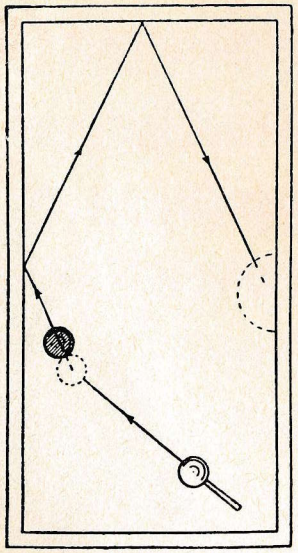


Fig. 5.

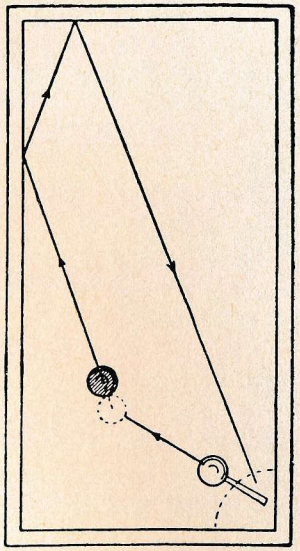


Fig. 6.

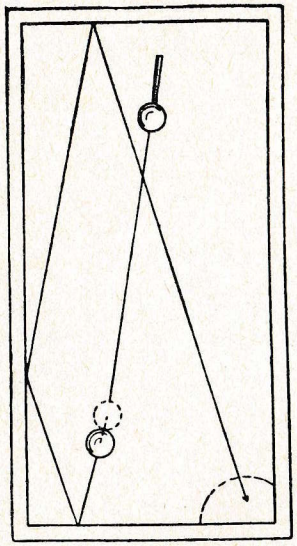


Fig. 7.

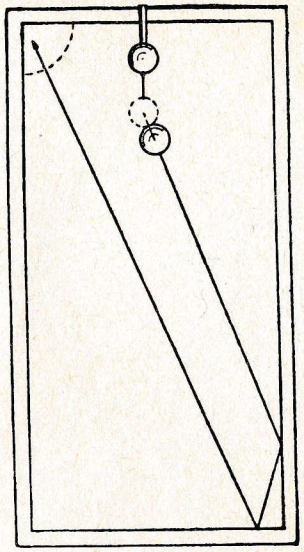


Fig. 8.

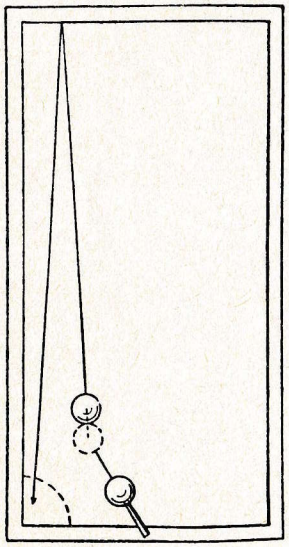


Fig. 9.

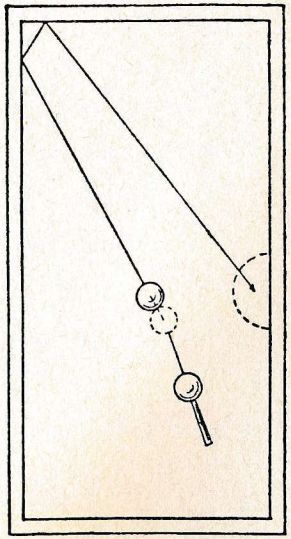


Fig. 10.

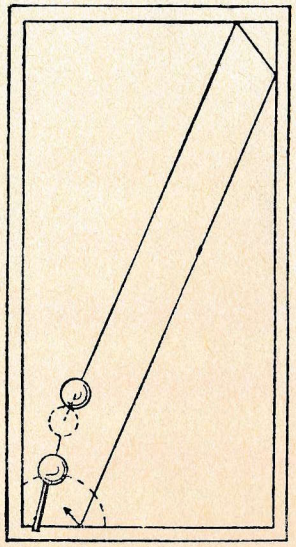


Fig. 11.

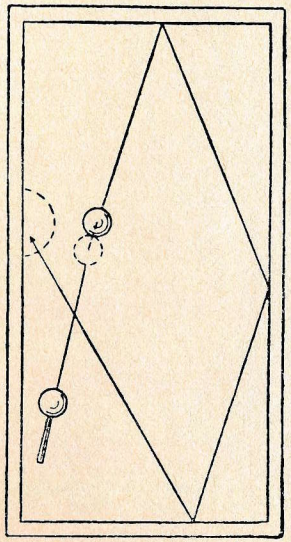


Fig. 12.

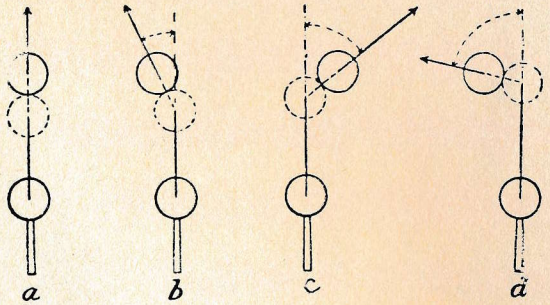


Fig. 13.

Spillet med bal I

1. Forskellige stødpunkter og deres virkninger

a) Centralstødet (stød i centrum)

I det følgende skal betegnelserne »midten«, »højre« og »venstre« stadig forstås set fra spilleren i køretningen.

Ved »centralt stød« forstås det stød, hvormed bal I (spilleballen) rammes af køspidsen nøjagtig i midten af ballen.

Rammer man bal I med et centralt stød, vil den et øjeblik glide henover klædet, inden den går over i en rullende bevægelse forårsaget ved gnidningen mod billardklædet.

Hvis bal I nu rammer bal II mens den endnu er i glidende bevægelse, overfører den hele sin bevægelsesenergi til den ramte bal og bliver derfor selv liggende stille. Rammes bal II derimod på højre eller venstre side, bevirker dens modstand, at bal I (spilleballen) drejer af til henholdsvis højre eller venstre i en spids vinkel i forhold til sin oprindelige bevægelsesretning og i en ret vinkel i forhold til bal II's bevægelsesretning.

Jo finere bal II rammes, desto spidsere bliver førstnævnte vinkel, og jo tykkere den rammes, desto stumpere bliver vinkelen, indtil den nærmer sig en ret vinkel. Sammenholdes dette med det i forrige afsnit anførte, ser vi altså, at de to baller forholder sig som to fjender; går den ene til højre, drejer den anden til venstre, og jo mere den ene drejer af, desto mindre er det tilfældet med den anden (fig. 14).

Rammes bal II først, når bal I er ophørt med sin glidende bevægelse og har påbegyndt den rullende, er forholdet anderledes. Bal I's rullende bevægelse tvinger den til at fortsætte mere lige ud, ja endog til at følge efter bal II (»medløb«).

Rammer bal I, imens den ruller, bal II, bliver den ikke liggende stille, men løber efter bal II i dennes retning. Træffes bal II skævt, fortsætter den ikke sit løb i en linje vinkelret på bal II's løberetning, men bøjer lidt af og fortsætter i en retning,

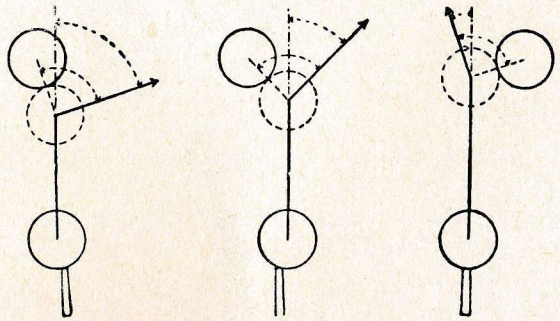


Fig. 14.

hvis vinkel i forhold til bal II's retning bliver større, jo tyndere bal II træffes (fig. 15).

Vinklen o viser retningsforskellen mellem den glidende og den rullende bal; denne vinkel bliver spidsere, jo finere bal I rammer bal II. Vinklen v, der viser bal I's afvigelse fra dens oprindelige bane, bliver i begyndelsen større og større, derefter mindre. Største afvigelse fremkommer, når den rammes halvt. Man taler om »medløb«, når bal II træffes meget tykt – omtrent

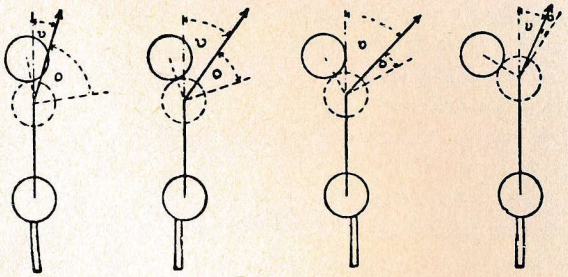


Fig. 15.

på midten – og om »halvt medløb«, når den træffes mindre tykt (3/4). Rammes bal II meget fint, bliver den »snittet« (»snittebal«).

Det er imidlertid ikke muligt med centralt stød at give bal I enhver ønsket retning; f. eks. kan man ikke »trække« ballen tilbage. For at opnå denne virkning, må man ty til andre hjælpemidler.

b) Effetstødet

Ved første øjekast forekommer dette kapitel noget indviklet. Vanskelighederne opløser sig af sig selv, når man skridt for skridt indøver teorien i praksis, men husk: Uden god holdning, intet godt spil.

Ved effet forstår man en bals rotation om en af dens akser. Den kan frembringes ved et skævt stød eller ved ballens berøring med en sidehindring (bande eller bal) og endelig ved en roterende bal: gnidningsmodstanden mod en anden bal. I dette afsnit behandles kun rotation frembragt ved stød.

Altså: Bal I får effet, når køspidsen rammer den uden for centrum. Man taler om højde-, dybde-, højre side- og venstre sideeffet, ligesom den rammes højt, lavt, i højre eller venstre side.

Har en bal højdeeffet, vil det sige, at den drejer fremad om en *horisontal* akse, vinkelret på dens bane. Ved stødet har ballen yderligere fået en fremadgående bevægelse, som dog ikke er rullende, men glidende. Billedligt talt kunne man sige, at den »overhaler« sig selv. For rigtigt at forstå forholdet må man gøre sig klart, at rullen og roteren er to forskellige bevægelser, selv om begges tendenser er ensrettede, ɔ: går i samme retning. Rullen betegner et legemes *fremadskridende* bevægelse i *selve legemet,* der kan gøre sig gældende, både når det er i ro, og når det bevæger sig fremad.

Billardklædets modstand ophæver lidt efter lidt rotationen:

Ballen slår over i en rullende bevægelse og forholder sig som enhver anden rullende bal.

Rammes bal II meget tykt af bal I, mens denne sidste endnu har fremadrotation, standser den et øjeblik og fortsætter derefter sit løb efter bal II med hurtig stigende fart. Rammes bal II skævt, vil bal I blive fortrængt noget fra den normale afslagsretning og beskrive en flad bue (fig. 16). Ethvert roterende legeme yder modstand mod, at dets bevægelsesretning ændres. Som regel bliver afvigelsen yderst ringe, da drejningskraften kun er lille i forhold til ballernes afslagskraft. (Se i det følgende om forholdet mellem de to kræfter under »det lodrette stød«).

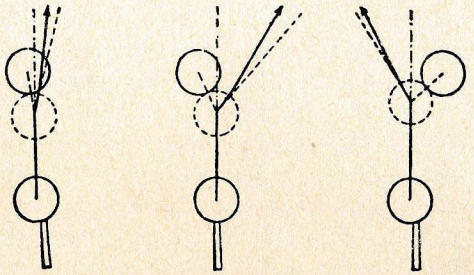


Fig. 16.

Har en bal dybdeeffekt, drejer den sig om samme akse, men bagud. På grund af gnidningsmodstanden har den desuden en tendens til at rulle fremad. Den glider derfor først et stykke frem med bagud roteren, et øjeblik uden roteren, for at ende med at gå over i rullende bevægelse; herved bremses farten. I de to sidste stadier forholder den sig som ved centralstødet.

Hvis bal I rammer bal II på midten, mens den endnu har bagud rotation, kan det iagttages, idet bal I vil løbe baglæns. Træffer den bal II noget til højre for midten, vil den løbe tilbage i skrå retning til højre. Virkningen af dybdeeffet bliver desto mindre, jo finere bal II rammes. Det skrå tilbageløb fra

bal II foregår ikke i en ret linje, men i en *kurve*, der dog vanskeligt kan iagttages. Kun hvis bal II rammes omtrent halvt, og roteringen bagud er særlig udpræget, træder forholdet tydeligt frem, ganske det tilsvarende fænomen, i omvendt retning, som ved højdeeffetballens medløb.

En kort forklaring: Efter det skrå afslag fra bal II virker der to kræfter på bal I i forskellige retninger, nemlig bevægelsesenergien i den endnu glidende bals normale afslagsretning (r I) og rotationskraftens modstand mod at få bevægelsesretningen flyttet fra rotationsplanet (r II). Ballen følger først et øjeblik r I for derefter at beskrive en bue ind mod r II, hvis blot rotationen er kraftig nok. (Se under det lodrette stød (fig. 65). Ved fladt stød er kraften i r II forholdsvis svag, således at bal I kun bøjer ubetydeligt af fra afslagsretningen og fortsætter rullende i lige linje bagud, længe før kurven er afsluttet. Kun når kraften i r I er meget svag – altså når bal I rammes nær sit midtpunkt – fremkommer en tydelig afvigelse fra r I, altså et løb skråt bagud.

Af disse betragtninger kan vi altså udlede, at vi har et lille spillerum m. h. t. det punkt, hvor bal II rammes. Vi kan trække bal I skråt tilbage enten ved at ramme bal II *nær midtpunktet med en mådeholden rotation bagud* eller ved at ramme bal II fint med en stærk rotation, kun med den forskel, at bal I i sidste fald beskriver en tydelig bue.

I praksis vælges såvidt muligt første fremgangsmåde, den sidste kun til ganske bestemte formål. (Se fig. 31).

Jeg skal her gøre opmærksom på en ret ofte forekommende fejl: Bal II rammes for fint som en følge af, at bal III tiltrækker sig spillerens opmærksomhed så stærkt, at han uvilkårligt ændrer sit sigte i den pågældende retning. Det er en af grundene til, at jeg har indført øvelsesspillet med bal II alene. Det anbefales derfor, når man indøver stødet, at sigte nærmere midten af bal II end egentlig påkrævet. Den vil i så fald blive ramt rigtigt.

Støder man med køspidsen i venstre side af ballen, har man

givet den venstreskævt, d. v. s. den drejer sig om sin *lodrette* akse fra venstre mod højre. Ved højreskævt roterer den om samme akse fra højre mod venstre.

De beskrevne rotationsformer kan naturligvis være mere eller mindre intensive, eller, som det udtrykkes, en bal kan have større eller mindre effet. Jo længere fra midtpunktet køspidsen rammer ballen (stødpunktet) og jo kortere og mere »overraskende« stødet udføres, des større effet. Hvor langt man tør gå uden at risikere at »kikse«, erfarer man i praksis.

Side-effet holder sig betydeligt længere end højde- og dybde-effet som følge af den sidstes langt større gnidningsmodstand. Derfor kan det meget vel ske, at en bal, der fra først af har dybde- og venstre-effet, under sit løb mister dybde-effet'en og efter at være gået over i rullende bevægelse stadig bevarer sin side-effet og forholder sig, som om den oprindelig havde fået højde- og venstre-effet.

2. *Stødmåder*

Det er fejlagtigt, hvad ofte sker, kun at betragte køspidsens stød mod spilleballen som en enkelt berøring. På grund af køens og ballens elasticitet bliver de begge trykket en ubetydelighed sammen ved stødet og antager straks den oprindelige form igen. Det stødende legeme var i fuld bevægelse, det ramte i ro. På grund af inertien bliver disse tilstande ikke pludselig vendt om, således at køen kommer i ro, og ballen straks løber med sin fulde hastighed, nej, køen fortsætter sin bevægelse med aftagende fart, og ballen fjerner sig fra køen med stigende hastighed.

Det samme finder sted, når to baller støder sammen. I ingen af tilfældene lader det sig iagttage med øjet, da det drejer sig om brøkdele af sekunder.

En bekendt svejtsisk amatør, fysikeren, professor Raoul Pictet, skal gennem filmsoptagelser have konstateret mere end tolv sådanne stødvibrationer.

Disse teoretiske oplysninger kommer os til gode i praksis. Det er indlysende, at jo længere køen er i elastisk kontakt med ballen, jo længere den følger ballen, med andre ord, jo længere stødet fortsættes efter den første berøring, desto større energimængde overføres til ballen. Stødet bliver effektivt, særlig m. h. t. bal I's bevægelsesenergi. Med hensyn til dens rotationsvirkning bliver det desuden effektivt, når det afsluttes kort og energisk.

Den afdøde billardmester Cassignol har træffende illustreret disse stød således: »Man må tænke sig køspidsen forsynet med en nål, som man forsøger at spidde ikke blot bal I, men også bal II, med; særlig energi anvendes, når ballerne ligger langt fra hinanden.«

Dette forlængede stød (langt stød) kan altid anvendes med fordel, når bal I skal tilbagelægge en større afstand. Hvis man forsøger at udføre 6–9 bandestød afvekslende med langt og kort stød, vil man kunne mærke tydelig forskel i virkningen.

I særlig grad kommer det lange stød til anvendelse, når der ved store afstande skal gives ballen medløb eller afslag.

Er afstanden mellem bal I og II forholdsvis lille, bør man ikke lade køen følge ballen nær så langt, allerede af den grund, at man ellers – når de to baller ligger omtrent i stødretningen – ville opnå et gennemstød. Man må i disse tilfælde benytte et afkortet stød. I praksis er det i almindelighed unødvendigt at give bal I nogen større bevægelsesenergi. Som regel drejer det sig om at give bal II større kraft og afsvække spilleballen.

Det er her som i så mange andre tilfælde vanskeligt at beskrive den rent mekaniske proces ved stødmåden, da stødets varighed er så kort, at det er umuligt at følge den med øjet – også individuelle egenskaber spiller ind.

Det lange stød udføres med hånd og underarm, lejlighedsvis endog med støtte af overarmen. Køen skal ikke blot *ikke standse* i sin bevægelse fremad, efter at ballen er berørt, men også understøtte den på dens videre fart ved fuldt udsving af armen. Spillere med kort udsving vil jeg – i hvert fald i begyndelsen

– tilråde en bevidst fortsættelse af stødet udover udsvingningsgrænsen. Har køen nu fulgt ballen tilstrækkelig langt (ved stærke stød ca. 60 cm), må der altid skelnes imellem, om der kun tilsigtes hurtigt løb, eller om der skal gives ballen stærk rotationsenergi. I sidste tilfælde afsluttes stødet med et kort, energisk og dog elastisk håndkast, der samtidig standser (fikserer) køen. Efter min mening skal det lange stød foregå med stadig stigende hastighed.

Ved korte stød kommer det an på en hurtig håndbevægelse med ubetydelig støtte af underarmen. Standsningen må lige så lidt her som ved det lange stød udføres ved at lukke hånden fast i om køen.

En forskel i de to stødmåder viser sig også med hensyn til klangen ved sammenstødet med bal II. Ved lange stød er lyden blød, mild, ved korte stød hård og smældende. I det følgende benyttes betegnelserne »blødt« og »hårdt« stød som betegnelse for stødarterne.

Med få ord: Drejer det sig om store afstande, og skal bal I desuden have megen energi og liv (skal »hjælpes«), hvorimod bal II skal afsvækkes, benyttes langt (altså blødt) stød; skal omvendt bal II hjælpes og bal I »lægges død«, anvender man kort (altså hårdt) stød.

Nu kan de forskellige opgaver imidlertid ikke løses derved, at den ene bal skal have stor, den anden ringe fart. Ofte skal de have omtrent samme hastighed. I så fald benytter man et stød, der ligger mellem disse yderformer, et stød, man måske kunne betegne som »normalt stød«.

Det viser sig altså i praksis nødvendigt stadig at variere stødene for at kunne afstemme ballernes indbyrdes fart.

Det vil falde mindre gode spillere vanskeligt fuldt ud at forstå de forskellige stød og deres virkning, hvorfor det anbefales at benytte sig af en dygtig spillers vejledning for at gøre sig fortrolig med dem og deres anvendelse.

Men jeg advarer indtrængende imod kritikløst at kopiere en god spillers stødmekanik – det lykkes sjældent. Det bedste er

at sætte sig ind i grundreglerne, stødmekanikken vedrørende, og derefter forsøge at finde sin egen individuelle mekanik.

Stødmåden må allerede give sig udtryk under stødforberedelserne. Ved lange stød bør afstanden mellem venstre hånd og spilleballen være større (længere »buk«) end ved korte stød, man anbringer højre hånd længere tilbage på køen, markeringen er langsommere, ved korte stød livligere.

Banden og dens virkning

Banden har det formål at give enhver bal, der berører den, fra sig igen.

Grundreglerne er følgende:

En bal uden effet vil, når den rammer banden under en vinkel m (indfaldsvinklen), blive slået bort til modsat side omtrent i samme vinkel n (udfaldsvinklen) med noget ringere fart. At udfaldsvinklen er mindre end indfaldsvinklen, skyldes den omstændighed, at den ved bandens modstand får en ubetydelig »bandeeffet« (side). Forskellen mellem de to vinkler bliver mindre, jo hårdere banden rammes (fig. 17).

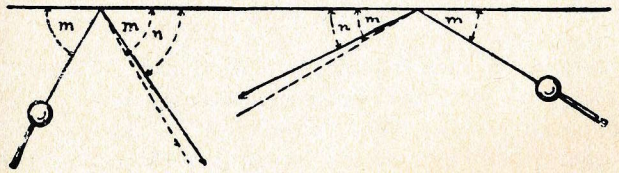


Fig. 17.

For en bal med sideeffet (skævt) gælder følgende regler:

Ballen trækker bort fra den normale afslagsretning til den side, hvortil den har skævt (set fra bevægelsesretningen). Ved højreskævt trækker den til højre, ved venstreskævt til venstre (fig. 18).

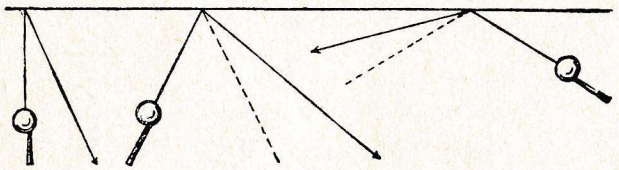


Fig. 18.

En bal med højreskævt, der rammer banden *fra* venstre eller med venstreskævt *fra* højre, siges at have naturligt skævt, også kaldet medløbsskævt. Løber en bal derimod med højreskævt fra højre eller med venstreskævt fra venstre mod banden kommer den med kontraskævt (effet eller skævt mod banden) fig. 19.

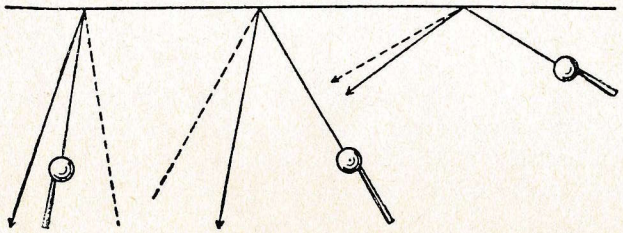


Fig. 19.

Virkningen af medløbsskævt er mindre ved *stærke* end ved *svage* stød, ved kontraskævt derimod omvendt.

Virkningen af kontraskævt aftager, jo fladere banden rammes, altså jo mindre indfaldsvinklen er. Virkningen kan blive lig nul. Det er umuligt at angive den grænse, hvor virkningen af kontraskævt ophører; det afhænger af bandens konstruktion. Kontraskævtvirkningen er overhovedet forskellig ved de forskellige bandekonstruktioner.

Ved såvel venstre- som højreskævt gælder det iøvrigt, at afvigelserne bliver desto større, jo kraftigere skævt ballen har fået.

Berøring med banden virker for en bal med medløbsskævt befordrende på dens fart, mens en bal med kontraskævt hæmmes heraf.

Hvilken fornøjelse har man nu af denne effetvirkning? Dens værdi overdrives tit. Mange spillere tror endog, at hele billardspillet bygger på den. Det er selvfølgelig ganske forkert. Man bør tværtimod vogte sig for enhver overflødig effet. Vi vil altså kun anvende effet, hvor det er ganske nødvendigt, som omstående tegninger viser.

Fig. 20 viser en car., hvor det uden effet er umuligt at snitte bal II så fint, at bal III rammes. Bruger man venstreskævt, lykkes det.

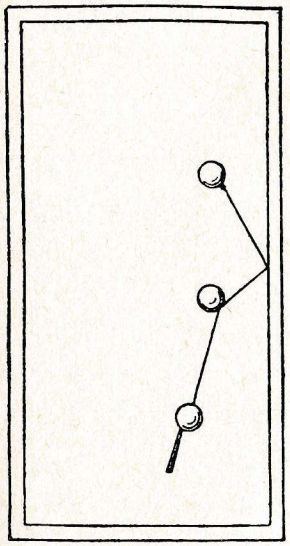


Fig. 20.

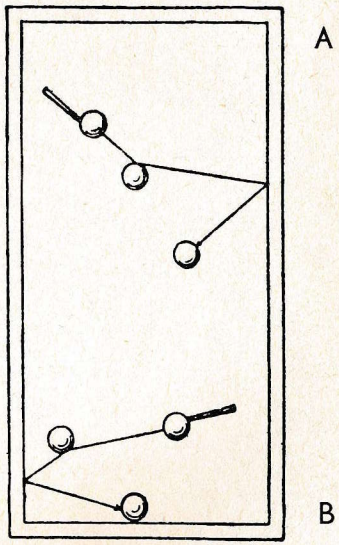


Fig. 21.

Det samme gælder ved fig. 21 a, kun at vi her benytter højreskævt.

Fig. 21 b: Der gives kontraskævt (altså her: højreskævt).

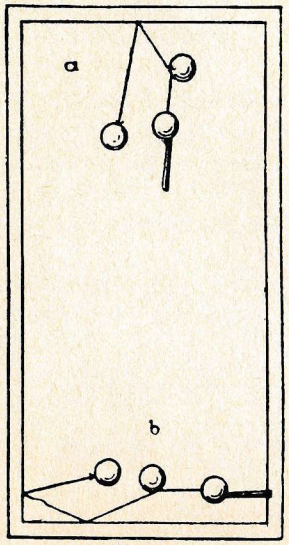


Fig. 22.

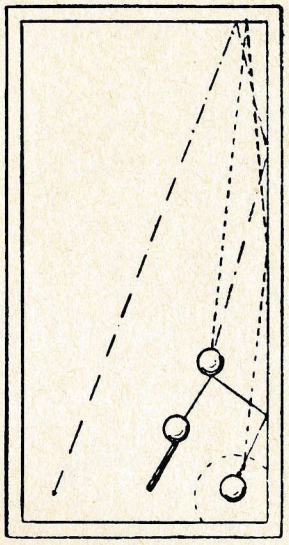


Fig. 23.

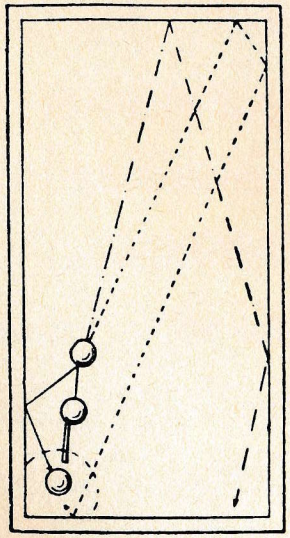


Fig. 24.

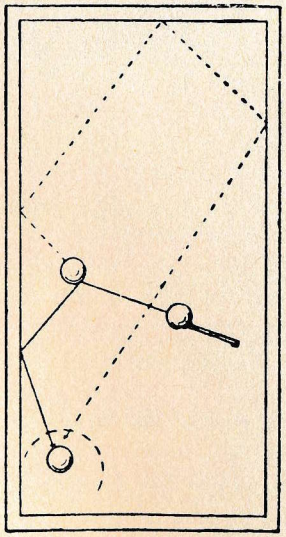


Fig. 25.

Fig. 22 a: Højreskævt. Fig. 22 b: Venstreskævt.

I enkelte tilfælde kan effet være til nytte ved at give bal II den ønskede fart og retning og samtidig hjælpe bal I. Fig. 23 viser en car., ved hvilken det uden effet ville være ugørligt at »hente« bal II, da den, hvis den rammer den tykt, vil løbe ad den punkterede linje. Vi støder bal I dybt i højre side og »trækker« den med et langt stød tilbage.

Fig. 24: Vi trækker bal I med dybt stød i venstre side.

Fig. 25: Det samme, meget langt stød.

Fig. 26: Tilbagetrækning med højreskævt.

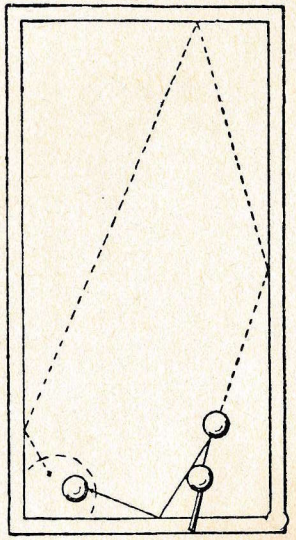


Fig. 26.

Den Danske Billard Union's spilleregler

Juni 1975

Keglebillard

§ 1

Til turnerings-keglebillard benyttes de af Den Danske Billard Union anerkendte billarder, såkaldte hel- og halvmatchbillarder. Spilleballen skal være farvet eller på anden måde særlig kendetegnet.

§ 2

Partiet går over en forud fastsat distance. Forinden spillets begyndelse afgøres ved lodtrækning, hvem der skal lægge ud. Den spiller, der vinder lodtrækningen, bestemmer, om han selv eller modparten skal foretage udlægget. Ved udlæg skal spilleballen passere midtertværlinjen, inden den rammer anden bal.

Ved udlæg må spilleren placere sig ved billardet, hvor han vil, når han blot holder streng salvo, d. v. s. at spilleballen ligger inden for salvofeltet.

§ 3

I spillet tælles således:

a. Hver kegle ..... 2 points
b. Rødt ..... 4 points
c. Fejl:

Touché, „skomagerstød", fodfejl, fejl bal, spillebal i hul, sprængt spillebal, kegle væltet af spillebal og kegle væltet med kø, maskine eller legemsdel i stødet, standser indgangen.

§ 3 a

1. Alle 5 kegler skal være lige store.
2. Der tælles nul, ikke streg. (På spillelisten skrives streg som sædvanlig).

3. Når der laves 3 gange rødt eller mere i træk, skal der væltes kegle hver 3. gang. Man taber rettigheden til fortsat stød, hvis reglen ikke overholdes.

§ 4

Så længe en spiller scorer points ved kegler eller rødt, er han berettiget og forpligtet til at fortsætte spillet fra den position, ballerne har efter det foregående stød.

Når retten til spillets fortsættelse ophører eller fortabes, indtræder modspilleren og fortsætter spillet fra den bal-position, der er efterladt af foregående spiller.

Ved direkte stød i keglerne skal mindst én af ballerne nå bande i hvert andet stød.

Rødt uden kegler såvel som hul regnes som bande.

Såfremt en af ballerne ikke når bande i andet stød, regnes stødet som touché.

Såfremt hvid bal, efter at have været i bande eller efter at have været ramt af spillebal, der forinden har været i bande (forbandestød), går igennem det fuldt besatte keglefelt med alle kegler på plads uden at vælte kegler, har spilleren ret til efterstød (at fortsætte serien), dog uden at der godskrives ham nogen points for dette stød.

Modsat fortaber spilleren ret til efterstød (at fortsætte serien), såfremt rød bal går igennem det fuldt besatte keglefelt med alle kegler på plads efter at have været i bande. Ballen skal være igennem feltet, når man sigter langs keglefeltet.

En spiller har altid ret til på forespørgsel at få oplyst af dommeren, om en bal har nået bande.

Presbal: Spillebal i pres med en eller begge hvide baller giver spilleren ret til nyt udlæg (alle baller lægges op i udgangsposition), i modsat fald skal spillebal stødes bort fra hvid bal.

Såfremt begge baller ligger pres foran et hjørnehul samt pres for hver sin bande, må rødt kun foretages én gang i denne position. Såfremt der ved denne position scores rødt i andet stød, uden at bal når bande, regnes stødet som touché.

Der tilkommer i alle kampe begge spillere samme antal serier.

Såfremt den spiller, der har foretaget udlægget, først når det fastsatte pointsantal, skal modstanderen i sin sidste serie starte med nyt udlæg.

Opnår begge spillere herved kampens fastsatte pointstal, erklæres kampen for uafgjort, og kun i de tilfælde, hvor det er absolut nødvendigt at udfinde vinderen med det samme, skal der spilles omkamp.

Omkampe spilles til 1/5 af den oprindelige distance, og der foretages ny lodtrækning om udlægget, ligesom der også i omkampe tilkommer begge spillerne lige mange serier (stød).

§ 5

En kegle anses for væltet af den bal, der har ramt den først. Rammes keglen samtidig af spillebal og hvid bal, betragtes den som væltet af spilleballen. Såfremt spilleballen berører en væltet kegle, der derefter vælter en anden kegle, betragtes denne som væltet af spilleballen.

§ 6

En kegle er væltet:

a. når den ligger ned,
b. når den hviler mod bal, således at keglen vil vælte, hvis ballen fjernes, bande eller anden kegle,
c. når den har været væltet, men desuagtet rejser sig op.

En væltet kegle – samt en kegle, der har flyttet sig fra pletten uden at have været væltet – skal atter anbringes på pletten, når denne er fri; dog må ingen kegle anbringes på plet, før stødet, der har gjort pletten fri, er afsluttet.

§ 7

Stødet er udført i det øjeblik, spilleren har lagt an og har berørt spilleballen med køen.

Pletten er fri, når kegle eller bal kan anbringes på den uden at berøre en bal. Et stød må først udføres, når samtlige baller

er i ro, kegler på plads, og uvedkommende effekter er fjernet fra billardet. I modsat fald dømmes der touché.

§ 8

Går hvid bal i hul, skal den lægges på udlægspletten på den modsatte halvdel af billardet, hvor den anden hvide bal ligger.

Er denne plet ikke fri har spilleren ret til nyt udlæg (alle baller lægges i udgangsposition). – Ellers placeres ballen på pletten, når stødet, der har gjort pletten fri, er afsluttet.

Såfremt en hvid bal ligger nøjagtig på billardets midtertværlinje, og den anden hvide bal skal lægges på udlægspletten, skal den lægges på udlægspletten i den modsatte halvdel af billardet, hvor spilleballen ligger.

§ 9

Dersom en kegle og en bal lægger sig samtidig over et hul, betragtes ballen som værende i hul.

Når en bal standser ved kanten af et hul og senere – af spilleren uvedkommende årsager – falder i hullet, betragtes ballen som ikke værende i hul, men anbringes forinden næste støds udførelse i sin placering ved hullet. Såfremt den omstændighed, at ballen i det nævnte tilfælde er gået i hul, medfører, at spilleren ikke opnår ret til at fortsætte spillet, har spilleren ret til at kræve omstød, hvis han ikke i forvejen har erhvervet denne ret.

§ 10

En bal anses for sprængt, når den er eller har været bragt uden for billardets spilleflade (hvad der dækkes af klæde).

Sprængt bal betragtes med hensyn til placering på billardet som værende i hul. Sprængt hvid bal influerer ikke på pointsgivningen og ikke heller på pågældende spillers ret til at fortsætte spillet.

Dersom en bal sprænges, og en udenforstående person eller genstand bevirker, at den bringes tilbage på billardet, før det pågældende stød er afsluttet, skal ballen straks fjernes fra bil-

lardets spilleflade, således at den ikke hindrer de øvrige ballers frie løb. Sker dette med hvid bal har spilleren ret til at kræve omstød.

§ 11

Ved touché forstås enhver af spilleren foretaget uberettiget berøring af en bal før, under eller efter stødets udførelse.

§ 12

Ved skomagerstød forstås ethvert stød udført under sådanne omstændigheder, at spillebal og hvid bal berører hinanden samtidig med, at køen berører spilleballen.

§ 13

Sker der forstyrrelse fra anden person, kan dommeren dekretere omstød. Det samme gælder, hvis et stød forfejles på grund af en anden persons direkte påvirkning. Ved omstød placeres ballerne som ved udgangsstillingen for det pågældende stød.

§ 14

En spiller må ikke modtage hjælp under stødets udførelse. Dog er det tilladt dommer eller markør at fjerne en for stødets udførelse generende lampe eller lignende.

§ 15

I turneringskampe er dommerens afgørelse endelig. Det er enhver spillers pligt at rette sig efter dommerens afgørelse. Nægtelse heraf kan medføre pågældende spillers diskvalifikation. Hvis ingen særlig dommer er udnævnt, betragtes markøren som sådan.

Enhver spiller har ret til at fordre, at der under spillet tælles højt og tydeligt.

Skomagerparti

Partiet kan spilles af 2 eller flere spillere. Hver spiller har kun ét stød efter tur.

Partiet spilles i reglen af 30 eller 50 points.

Udlæg som i keglespil.

Formålet for hvert stød er at gøre så mange points som muligt, og samtidig »dække« for modstanderen.

De »gode« points, der scores i et stød, fraskrives den, der har stødt. Forløbede fraskrives alle modstanderne.

Stød direkte i keglerne er forløbet + 5 points.

Den bal, der går i keglerne eller den bal, der forårsager, at en bal går i keglerne, skal have været i bande først.

Ikke at ramme hvid bal tæller ÷ 5 points, som fraskrives alle modstanderne.

I et skomagerparti, hvori der kun deltager 2 spillere, har man ikke vundet ved at nå stregen med et stød, hvori der blot er rødt eller hul – heller ikke, selv om der i stødet er så mange points, så man kommer over stregen.

Derimod har streg vundet, såfremt der er kegler i stødet.

I et parti, hvori deltager 3 eller flere spillere, har streg vundet (selv om der kun er bleg-rødt eller hul i stødet), men med undtagelse af de sidste 2 spillere – for dem gælder reglerne som i 2 mands parti.

Er en spiller på stregen (selv om det sker ved et stød, hvori der var hul eller bleg-rødt), vinder han dog partiet i det øjeblik, modstanderen forløber.

Kommer begge modstandere på stregen ved stød, hvori der kun er et hul eller bleg-rødt, vinder den, der efter tur gør et stød, hvori der er kegler.

Ikke at ramme hvid bal og samtidig forløbe med sin spillebal, tæller »gale« efter den sædvanlige takst + 5 for ikke at ramme, der som alt fraskrives modstanderne.

spilles med to baller mellem 2, 3 eller 4 personer *(en deux, en trois* eller *en quatre).*

I *en deux* lægger nr. 1 i begyndelsen af det første parti *acquit,* nr. 2 støder på, derefter nr. 1 og således skiftevis, indtil en bal bliver gjort, eller der forløbes, da den, der gør en bal eller tæller sig til fordel for forløberen, lægger *acquit* pány.

Hver gjort bal tæller 2 points til spilleren.

Til modspilleren tælles for forbistød 1 point, forløbere med eller uden gjort bal 2, *non passé* 2, forløbere mod forbistød 3 og forløbere, der tillige er *non passé,* 4 points.

Non passé er, når man giver sin bal så lidt fart, at den, på langs af billardet, ikke kan passere modspillerens bal eller i det mindste komme i lige linje med den.

Efter *non passé* lægges ny acquit.

At sprænge modspillerens bal er det samme som gjort bal, men at sprænge sin egen bal er det samme som at forløbe.

Partiet går til 12.

Der holdes 4 pareer, nemlig *parti, jan, triple* og *quadruple. Jan* er man, når man ved partiets slutning ikke har nået 6 points, *triple,* når man tillige ikke selv har gjort nogen bal, og *quadruple,* når man slet intet point har fået, og har man ingen bal gjort, men dog nået 6 points, er man *double* eller *jan.*

Gives der forud, udfordres, at man foruden halvdelen af partiet tillige skal have halvdelen af det forudgivne for at være janfri, f. eks. gives 4 forud, skal man have nået 8 for at være janfri.

I *en trois* er de to makkere og spiller imod den tredje, som kaldes konge. I det første parti er a konge og lægger acquit. C går i stød og vedbliver at spille, indtil hans bal bliver gjort, eller han forløber eller gør en anden fejl, hvormed modspilleren tæller sig noget til fordel. Makkeren b går da i stød o. s. fr. I andet parti er b konge, og i tredje parti er c konge. Kongen

lægger altid acquit i begyndelsen af partiet, og den foregående konge går først i stød. Kongen spiller altid med nr. 1.

I *en quatre* er to og to makkere. I det første parti spiller a og c mod b og d, i andet parti a og d mod b og c og i tredje parti a og b mod c og d. Tre partier er således en omgang; alle de spillende har da spillet såvel med som mod hverandre. I første parti lægger a acquit, og b går i stød; i de følgende partier lægger den, der vandt partiet, acquit med nr. 1, og hans foregående makker går først i stød. Makkerskabet skifter ligesom i en trois.

Blanche med stående acquit

spilles ligesom det foregående med den forskel, at der ikke lægges acquit for hver gang, der gøres en bal eller forløber, men ballen bliver liggende, hvor den standser af sig selv, og den, hvis bal blev gjort eller forløb, spiller på den fra salvo, eller, hvis den ligger inden for mellemhullerne, da fra den anden ende af billardet. Efter forløbere med forbistød og efter non passé, samt når begge baller er gjort og forløbet, lægges der ny acquit af den, der talte sig det passerede til fordel.

Partiet går til 16.

Blanche polidor

spilles ligesom det sidst foregående med den forskel, at også forløbere tæller til spilleren. Kun forbistød med eller uden forløber tæller til modspilleren. Gøres og forløbes begge baller, tælles for begge dele. At sprænge sin egen bal tæller som tab, men at sprænge modspillerens bal tæller intet.

Partiet går til 18 og skal forløbes ud, med mindre modspilleren støder forbi eller lignende.

Blanche à la guerre

kan spilles af lige så mange personer, som vil deltage. Nr. 1 lægger acquit, nr. 2 støder på, derefter nr. 3 og fremdeles hver sin tur, men stadig vekslende med ballerne ligesom i blanche,

indtil en bal bliver gjort, eller den forløbes. Den følgende lægger da acquit, hans eftermand støder på, derpå den næste o. s. fr.

Når en bal bliver gjort, får den foregående spiller et 0 (hul) noteret, men forløber man, med eller uden at gøre ballen, får man selv et hul, og formanden går da fri. Forbistød er en streg, og 2 streger (×) er et hul; non passé, efter hvilket der lægges ny acquit, er et hul, forløber med forbistød er et hul og en streg, og en forløber, der tillige er non passé, 2 huller. Med sprængte baller forholder det sig ligesom i blanche.

Når man har fået 4 huller, er man død (ikke mere med i spillet). Dog kan man mod at betale en ny indsats og tegne sig for lige så mange points som den, der står slettest, er noteret for, igen indtræde i spillet, men man behøver da ikke at støde i samme omgang.

Når en af deltagerne dør ved et forbistød, da lægges ny acquit af den efterfølgende.

Enhver deltager har ret til at tage affaire (gøre en andens stød). Men hvis han da ikke gør ballen, får han selv et hul, uanset om han forløber eller ikke. Den, der oprindelig skal støde, går da fri, og hans eftermand lægger acquit. Den, der oprindelig skulle støde, har dog først ret til at tage affaire på samme betingelse.

Den, der bliver tilbage, efter at alle de andre er døde, har vundet partiet; han tager da alle indsatserne til sig, hvoraf han betaler partipenge.

Tallerkenspil

Hertil bruges en tallerken af almindelig størrelse, som lægges omvendt midt på billardet, samt blanche-ballerne. Der kan deltage så mange spillere, som vil. Hver af deltagerne gør en indsats, som lægges under tallerkenen.

Spillet og tællemåden er den samme som i *blanche à la guerre*. Men hertil kommer den fare, som tallerkenen rummer. Man må nemlig ikke berøre denne med nogen bal, da det tæller som

forløber. Yderligere vanskeliggøres spillet ved, at man ikke altid har frit stød, fordi ballerne ofte ligger på hver sin side af tallerkenen.

Propspil

Hertil bruges en stor prop, som sættes på kongepletten, samt blanche-ballerne.

Der kan deltage så mange personer, som vil.

Hver af deltagerne gør en indsats, som sættes på proppen.

Der lægges ikke acquit, men en af ballerne sættes på nr. 4-pletten, og den, der har nr. 1, begynder spillet fra salvo. Hver støder da sin tur, men stadig vekslende med ballerne ligesom i blanche og à la guerre; kun når de forløbes, støder eftermanden med den forløbne bal fra den ende af billardet, hvor den anden bal ikke ligger; men bliver begge baller gjort og forløber, sættes den ene igen op på 4-pletten, og eftermanden spiller fra salvo.

Det beror på overenskomst, hvorvidt proppen må gøres direkte eller ikke.

For at gøre proppen vindes alt, hvad der står på den; men forløber man den, eller gør man den og forløber i et hul eller sprænger sin bal, taber man lige så meget, som der står på den. Bliver proppen kun berørt, så at den ikke falder om, da vindes eller tabes kun så meget, som der mulig kan falde af. For at forløbe eller sprænge sin bal eller for forbistød med eller uden forløber tabes 1 indsats, men ved at gøre eller sprænge den anden bal tabes eller vindes intet.

Alt, hvad der således tabes, sættes på proppen, med mindre det er aftalt, at der kun må stå en begrænset sum på proppen; resten lægges tilside, indtil proppen bliver gjort, det bliver da opsat.

Ballerne bliver altid liggende, hvor de standser af sig selv, om også proppen bliver gjort.

Kegle-spil

Foruden blanche-ballerne bruges hertil en tredje bal (her kaldt nr. 3), som sættes på acquitpletten, samt 5 kegler, af hvilke

kongen sættes på kongepletten og de andre 4 rundt om så langt fra kongen på alle sider, at en spillebal kan ligge pres imellem.

På nr. 3 må der ikke spilles, uden når modspillerens bal er i hånden. Træffes nr. 3 før den anden, tabes 2 points, foruden hvad der ellers passerer i stødet.

Når man ved at lægge acquit kommer til at berøre nr. 3, tabes 1 point; støder man sin bal i et hul med eller uden denne berøring, tabes 2 points.

Når man er i hånden, og den bal, man skal spille på, ligger inden for mellemhullet, da spilles fra den modsatte ende af billardet.

Man har kun ét stød ad gangen.

Man må kun støde kegler om med modspillerens bal eller med nr. 3, når modspillerens bal først er truffet, eller man har spillet på nr. 3, fordi modspillerens bal har været i hånden.

Når man støder forbi, forløber, træffer nr. 3 før den anden bal, støder man keglen om med sin egen bal, med køen eller med hånden, da tæller alt, hvad der passerer i samme stød, til modspilleren.

I spillet tælles der således: enkelt kegle 2 points, kongen alene 5 points, 4 kegler om kongen 12 points, dog kun hvis det sker med en bal, der ikke berører kegler mere end én gang. Alle kegler 15 points; her gælder den samme regel som 4 om kongen. Man kan ikke lave 4 om kongen eller 15 points, hvis der i keglefeltet ligger en hvid bal. Hvis en eller flere kegler under spillet forflyttes, tæller keglen kun 2 points, og man kan således kun lave 10 points ved at vælte dem alle. Ægte rødt tæller 4 points og giver fortsat stød, det vil sige, når den røde (spilleballen) berører begge hvide baller. Blegrødt tæller 4 points og hul 2 points, men giver kun fortsat stød i forbindelse med kegler.

Det regnes også for ægte rødt, når spilleballen træffer begge hvide baller, selv om der først har været blegrødt. Fristød tæller 1 point. At vælte en kegle med køen eller hånden tæller 1 point. Forbistød beregnes også sommetider med 5 points; men partiet spilles da til 50.

Gør man modspillerens bal og forløber, tabes 2 points ligesom i blanche; gør man tillige kegler eller andet, da lægges disse deles værdi til, men for ballerne tælles kun 2 og ikke, som nogle vil påstå, 4 points. Gør man nr. 3, når modspillerens bal er på billardet, og man forløber, da tælles 2 for hver bal; men er modspillerens bal i hånden, da er nr. 3 det samme som spillebal, og der tælles da kun 2 points for begge baller, naturligvis foruden hvad der ellers passerer i samme stød.

Non passé er gældende ligesom i blanche.

Når nr. 3 er gjort, sættes den ikke op, før der er stødt en gang, medmindre modspillerens bal er i hånden, den sættes da straks op til at spille på; men skulle den plads tilfældig være optaget af spilleren, da sættes den på nr. 3-pletten.

Partiet går til 30 og skal gøres ud med kegler, medmindre modspilleren forløber det ud.

Man kan her ligesom i blanche holde 4 pareer, nemlig på parti, jan, triple og quadruple. Jan er man, når man ikke har nået 15 points; triple er man, når man tillige ingen kegler har gjort; og quadruple, når man slet ingen point har fået. Har man ingen kegler gjort, men dog nået 15 points, er man double eller jan og taber kun 2 pareer.

Hvis man vedtager ikke at spille nogen bal direkte i keglerne, og man alligevel gør det, da tæller alt, hvad der passerer i samme stød, til modspilleren.

Dette spil kan ligesom blanche spilles en trois og en quatre, men her afløser makkeren ikke, førend modparten har nået halvdelen af partiet.

Amerikansk pot-kegler

Hertil benyttes 3 baller og 5 kegler, som til at begynde med sættes på de reglementerede pletter for kegler, dernæst rejses de stadig på det sted, hvor de falder. Hver kegle tæller 10 points, ægte rødt 3 points, blegrødt 4 og hul 2 points. Alle gjorte eller forløbne points giver fortsat stød. Hvis man toucherer, vælter en kegle, støder med forkert bal, støder forbi eller lige i hul,

må man bøde efter aftale med sine medspillere, i reglen en *flue*. Er det to-mands pot, og den ene spiller når til 99 points, har den anden spiller vundet partiet. Spilles der flere, må en af de andre spillere gøre parti. Parti i dette spil går kun til 100 points. Laves der over 100 points, har vedkommende spiller tabt partiet, som hermed er afsluttet.

Stor kegle

I stedet for de 5 små kegler bruges her en stor kegle, som sættes på kongepletten. Den rejses stadig på det sted, hvor den falder; kun hvis den kommer til at ligge på banden eller den sprænges over billardet, sættes den på pletten igen.

Den tæller 10, for hver gang den falder; og carambolage på den med hvilken som helst bal tæller 5 points. At carambolere på keglen med sin egen bal efter først at have truffet den anden er gevinst, hvis man da ellers ikke gør nogen fejl, men at støde keglen om med sin egen bal er tab.

Med ballerne forholder det sig ligesom i andet keglespil.

Partiet går til 32 og caramboleres ud på keglen.

Russisk caroline

Hertil bruges 5 baller, af hvilke caroline og carambolerne nr. 3 og 4 sættes på deres respektive pladser; nr. 1 og 2 er spilleballer.

Det spilles mellem to personer. Efter at nr. 1 har lagt acquit, støder nr. 2 på og vedbliver at spille, indtil han fejler eller forløber, hvorefter nr. 1 støder o. s. fr.

Når caroline ligger på sin plet, og der ikke har været rørt ved den, siden den blev lagt op, må den ikke gøres to gange i træk til mellemhullerne; til hjørnehullerne må den derimod gøres så ofte, man vil, og de andre baller må man gøre, hvor og hvor ofte man vil.

Når en bal bliver gjort, sættes den straks på sin plads, medmindre denne er optaget; den bliver da borte, indtil dens plads

er ledig, da den så straks opsættes. Bliver en spillebal gjort eller forløber, forbliver den borte, indtil dens ejer skal støde; han spiller da fra salvo.

Når man har sin bal i hånden for at spille fra salvo, må man ikke spille på de baller, som er i salvo; skulle alle baller være i salvo, må man spille par bricole på dem (først støde an mod den øverste bande), hvis man ikke foretrækker at give et forbistød. De baller, som ligger uden for salvo, må man spille, hvordan man vil, også til mellemhullerne.

Der tælles således: for at gøre caroline i et mellemhul 12 og i et hjørnehul 6 points, hver af carambolerne 3 og spilleren 2 points; for carambolage mellem caroline og en carambole 6, mellem caroline og spilleren 4, mellem begge carambolerne 3 og mellem en carambole og spilleren 2 points.

Carambolage er, når man med sin egen bal i samme stød berører to eller flere baller og tæller kun, når man tillige gør en af de baller, hvorpå man har caramboleret.

Ved forløbere tælles lige så meget til modspilleren, som man ellers ville have vundet, hvis man ikke havde forløbet; hvis man f. eks. gør caroline og forløber, da er det ligegyldigt, i hvilket hul man forløber, man tæller efter det hul, hvori man gjorde ballen. Forløber man uden at gøre nogen bal, da regnes efter den bal, man først har truffet, og den carambolage, der mulig kan være, og er caroline den bal, man har truffet først, da tillige efter det hul, hvori man forløb. Forbistød er 1 og forbistød med forløber 3 points.

At sprænge sin bal over billardet er det samme som at forløbe i et hjørnehul, men at sprænge en hvilken som helst anden bal tæller intet.

Partiet går til 60. Man kan også spille uden carambolage til 50.

Svensk caroline

Dette spilles med fire baller, nemlig »line« (rød), som lægges på midterpletten, og to baller (gule), som lægges på acquitpletterne, samt spilleballen. Partiet går til 100.

Når spilleballen er i hånden – altså ved begyndelsen af spillet eller efter forløber – skal den lægges inden for »salvo«-linjen.

»Line« må kun gøres i midterhul og må kun gøres direkte i hullet efter forud gjort gul bal eller efter »line« gjort på double. Efter hver gjort gul bal må der spilles på »line«. Hvis »line« fejles (ikke træffes) efter gjort gul bal, eller gul bal træffes før denne, får modspilleren 10 points.

Gjort gul bal tæller 3 og »line« 10 points.

Carambolage i forbindelse med gjort gul bal tæller 3 points, når det er fra gul til gul bal, og 6 points fra eller til »line« og gul bal. Carambolage uden gjort bal tæller ikke.

Ved forløbere (spilleballen i hul) får modspilleren det antal points, som spilleren ville have fået, hvis han ikke havde forløbet, nemlig fra gul bal 3 og fra »line« 10. Med samtidig carambolage tælles fra gul bal til gul bal 6, fra gul på »line« 9, og fra »line« på gul 16 points.

Gøres »line« i et hjørnehul, får modspilleren 10 points.

Ved at fejle (ikke træffe) (med og uden forløber) får modspilleren 3 points, hvis stødet gælder gul bal, og 10 points, hvis stødet gælder »line«.

Såfremt en gul bal gøres, og ingen af de for denne afsatte pletter er fri, bliver ballen i hånden, til pletten er fri.

Skulle midterpletten ikke være fri, når »line« er gjort, lægges den på pletten nærmest banden midt imod udspilssiden.

Hvis alle tre baller ligger inden for »salvo«-linjen og spilleballen er i hånden, må der kun spilles på »at tage i nakken«.

Hvis man gør gul bal og caramboleret »line«, således at den går i midterhul, får man 19 points.

Går »line« i hjørnehul, får modspilleren 10 points, uanset carambolage eller andre gjorte baller.

Når man spiller tvungent på »line«, skal man træffe denne først, og ikke »sjusse« den. Spiller man frit, må man gerne spille »sjus«, men ikke direkte, kun f. eks. »sjus double«.

Forløbere på »line« er altid 10 points med tillæg af eventuel carambolage.

Pyramide

Hertil bruges 21 baller – som lægges i pyramide over nr. 4-pletten, således at den nederste spids ligger på pletten – samt en rød spillebal.

Den kan spilles af lige så mange personer, som vil deltage.

Salvo er i dette spil til mellemhullerne.

Nr. 1 lægger acquit, nr. 2 støder på, derefter nr. 3 o. s. fr. hver sin tur. Ved at lægge acquit skal man i dette spil træffe en bal, da man ellers taber 1 bal, men man kan gøre det, på hvilken måde man vil.

Den, der er i stødet, vedbliver at spille så længe han gør baller.

Når der forløbes, spiller eftermanden fra salvo, men er alle baller kommet inden for midterlinjen, da spilles fra den anden ende af billardet.

Enhver har ret til, når han er i stød, at sprænge pyramiden, når lyst og lejlighed dertil gives; selvfølgelig må da enhver passe at støde fra for ikke at give eftermanden lejlighed til at sprænge.

Ved forbistød eller forløbere tabes 1 bal og ved forløbere med forbistød 2 baller.

Sprængte baller tæller intet, men at sprænge spilleballen er det samme som at forløbe.

Når kun 2 baller er tilbage, veksles med ballerne ligesom i blanche, men forløbes der, støder eftermanden med den forløbne bal på den anden.

Den bal, som bliver tilbage, efter at alle de andre er gjort, tilhører den, der gjorde sidste bal.

Forløber man ved at gøre den sidste bal, går disse 2 baller ud af spillet, og man taber desuden 1 bal.

Der lægges ingen baller op igen, da alle de baller, som sprænges, gøres i samme stød som forløbere, eller som afgives for forløbere og forbistød, går ud af spillet.

Er de spillendes antal kun 2, da tælles af og på ligesom i asperto. Den, der da ved partiets slutning har mindst 11 points,

har vundet partiet, står det derimod lige (stanto), afgøres tab og gevinst i næste parti.

Er de spillendes antal 3 og derover, noterer hver sine baller på tavlen.

Den, der gør partiet ud, på hvad måde det end sker, lægger acquit til næste parti.

Pyramide-solo

opstilles på samme måde som pyramide, men spilles kun af en person. Hensigten er nemlig at gøre alle ballerne med den røde bal i så få stød som muligt. Man lægger den røde bal ind mod pyramiden (for hvilket man tæller 1 stød) og sprænger straks.

Der tælles for hvert stød med eller uden gjorte baller, men uden at forløbe, 1 stød; for forbistød 2, for forløbere 3, samt desuden for hver gjort bal i samme stød som forløberen 2 stød, altså en forløber med 3 gjorte baller er 9 stød; forløber med forbistød er 4 stød.

Sprængte baller er lig gjorte baller, og at sprænge spilleballen er det samme som at forløbe.

Pyramide-skurremurre

er ligesom det foregående med den forskel, at man, når man har sprængt, kan støde med hvilke baller, man vil.

Hvert stød – uanset om man gør, forløber, støder forbi eller sprænger – tæller kun et stød; kun forløbere med forbistød tæller 2 stød. Den bal, der bliver tilbage, efter at alle de andre er gjort eller forløbne, tæller 1 stød.

Der lægges ingen baller op igen.

Kinesisk solo

Man stiller ved hvert hul og pres til hinanden 2 baller, således at de ved hjørnehullerne viser mod den nærmeste carambolepleplet, og de ved mellemhullerne mod carolinepletten (kongepletten).

Det er hensigten at gøre disse 12 baller med den røde bal i så få stød som muligt. Når man spiller fra hånden, kan man spille fra hvilken ende af billardet, man vil, og salvo er efter carambolepletten. Tællemåden er ligesom i pyramide-solo.

Asperto

Pyramide-ballerne opstilles i en lige linje på langs af billardet og pres til hverandre over nr. 4-pletten, således at den midterste bal ligger på pletten.

Det er forløberspil; de baller, man gør uden at forløbe, tæller som tab.

Det spilles mellem to personer, og den, der har nr. 1, begynder spillet fra salvo med den røde bal. Senere skiftes man til at have det første stød.

Man vedbliver at spille så længe man forløber. Når den røde bal er forløben, vælger man en ny spillebal, hvilken man vil, som da vedbliver at være spiller, indtil den er forløben, man vælger da atter en ny o. s. fr.

Den røde bal må ikke forløbes i de 2 øverste hjørnehuller, da det ellers tæller som tab, og modspilleren vælger da en ny spillebal.

Sprængte baller tæller ligesom gjorte baller, nemlig som gevinst, hvis der tillige forløbes, men som tab, hvis der ikke forløbes.

At sprænge spilleballen er tab.

Den bal, der bliver tilbage, efter at alle de andre er gjort, eller forløbne, tilhører den, som sidst forløb.

Der tælles for hver bal 2, for forbistød 1 og forbistød med den røde bal 4 points. Når der er 2 baller tilbage, og man gør og forløber, tælles 12, og er der 4 baller tilbage, og man gør 2 baller og forløber, tælles 16 o. s. fr. Sidstnævnte stød kaldes honnørstød. Dette kan også tælle som tab, når spilleballen bliver tilbage, og de andre bliver gjort.

Der tælles af og på eller med andre ord, man tæller forskellen; altså den, der ved partiets slutning har 1 point eller derover har vundet. Det kan også hænde, at partiet står lige (stanto). Tab og gevinst afgøres da i næste parti.

Det kan spilles af flere personer, men hver må da notere sine points på tavlen.

Bataille

spilles mellem to personer, som står hver for sin ende af billardet. Man bruger pyramide-, caroline og mulig blanche-ballerne, hvoraf hver tager halvdelen, som man opstiller hver i sin halvdel af billardet og på hvad måde, man selv vil. En mulig overskydende bal sættes på caroline-pletten. Hver har kun et stød ad gangen og må kun spille med sine egne baller, det vil sige de baller, der ligger inden for ens egen halvdel. De baller, der gøres, forløbes eller sprænges, forbliver borte fra billardet. De baller, som kommer til at ligge på midterlinjen, tilhører ingen. Den af spillerne, som tilsidst ikke har flere baller i sin halvdel, har ret til at benytte dem, der muligt ligger på midterlinjen; ligger der ingen, har han tabt.

AFSNIT II

Carambole

Indledning

Når det i det foregående afsnit behandlede er forstået og ved øvelse gået over i underbevidstheden, kan vi gå over til det egentlige carambolespil.

Forkortelser og tekniske betegnelser:

B I = spillebal eller egen bal.
B II = den bal, der spilles på.
B III = den sidst trufne bal.
Car. = carambolage.
R I = ballens løberetning.
R II = ballens rotation.

Man laver »carambolage« eller en »carambol«, man »carambolerer« (»ægte rødt«), når man med sin egen bal rammer de to andre.

»Egen bal« eller spillebal er den, man støder på.

Ved »fladstød« holdes køen omtrent horisontalt.

»Seriestød« taler man om, når det lykkes at samle ballerne på et bestemt sted af klædet.

Det kaldes »seriespil«, når man bestandig bringer, resp. holder ballerne samlet.

Ved »stilling« (»position«) forstås ballernes indbyrdes stilling.

Man »henter« en bal (den man spiller på), når man dirigerer den hen til de to andre.

Ved »tempo« (»force«) forstår man en bals løbehastighed. En bal »har godt tempo«, når den løber netop så langt, som den skal; løber den for langt eller for kort, »har den et dårligt tempo«.

En bal (spillebal) ligger »pres« eller »klos« til en anden, når de to berører hinanden.

Vi ved, at en carambolage består i med bal I at ramme både bal II og III. Men vi vil tillige udføre car. således, at de tre baller efter endt stød ligger i en gunstig indbyrdes stilling på den mindst mulige flade. Vi betegner denne flade som »samlefeltet« og markerer den med en hel, halv eller kvart cirkelbue. Det ville nu være for meget forlangt, i de fleste tilfælde umuligt, at »samle« ballerne på et vilkårligt valgt sted. Derfor må man se sig om efter et samlefelt, og det ligger lige for. Der findes ved enhver car. et sted, der har tilknytning både til bal I og bal III, nemlig det sted, hvor sidstnævnte bal befinder sig, og hvor bal I skal hen for at ramme den. Dette sted vil vi – med få undtagelser – vælge til samlefelt.

For at samle alle tre baller dér kræves følgende:

1. at bal I når helt hen til bal III og derefter standser så nær som muligt ved den.
2. at bal III ikke bliver stødt ret langt bort fra sin plads (man udtrykker det »bliver holdt«), samt
3. at bal II når samlefeltet og ligeledes bliver dér.

I hvert enkelt tilfælde opstår det spørgsmål: hvilken af de to baller (spilleballen er altid den samme) skal være bal II og hvilken bal III. Den sunde menneskeforstand, spillerens øjne, øvelser og de følgende eksempler giver svaret. Det afgørende er blot: Hvilken af de to baller kan jeg lettest bringe hen til den anden og dog udføre carambolen?

Man skal ikke lade sig forvirre af den omstændighed, at car.'en kan udføres på en simplere måde, som ikke giver godt »oplæg«, men vælge den udførelsesmåde *(dessein)*, der fører til den bedste position. Det vil senere vise sig, at den tilsyneladende sværeste måde ofte er den letteste.

Er valget af bal II truffet, spørger man sig selv, om det overhovedet er muligt at samle ballerne eller ikke. I sidste fald vælger man stødpunktet på bal I, stødmåden og det sted, man vil ramme bal II, således at car.'en bliver så sikker som mulig. Anderledes i første tilfælde, *hvor opgaven må løses ud fra bal II.*

Samtidig med muligheden for at bringe bal II til samlefeltet, ser vi også den vej, den må løbe, og hvor vi må ramme den. *I overensstemmelse med disse forud givne faktorer afpasser man stødpunkt, stødmåde og stødstyrke,* selvom car.'en også derved synes vanskeliggjort, eller der skal anvendes mere energi. Det skal og må lykkes, når man blot vænner sig til at gennemføre sit forsæt.

Direkte carambolage

»Direkte car.«, »direkte stød«, »direkte bal« er en car., der udføres således, at bal I ikke berører banden inden car.'en er afsluttet. Det er ligegyldigt, om bal I og bal III berører en bande, efter at car.'en er udført. Denne car. giver bedst lejlighed til at samle ballerne og opnå en serie. De vigtigste stød er »trækballer«, »medløb«, »snitteballer« og »trykballer«. Da vi allerede kender disse stød, skal her kun tilføjes, eventuelt opfriskes enkelte vigtige punkter og gives nogle praktiske eksempler.

Vedrørende »træk« til siden, skråt eller bagud, henvises til det under stød etc. anførte.

Ved medløb er det vigtigt, at stødets hurtige, energiske afslutning indøves godt. Desuden er det heldigt at gøre sig klart, at bal II må rammes *tykkere* ved *kraftige baller* end ved svagere, særlig når bal I skal »lægges død« (»holdes«).

Ved de følgende øvelser vil vi ikke længere følge et enkelt princip, men tage alle til den gunstigste løsning af opgaven nødvendige faktorer i betragtning.

Fig. 27, 28 og 29: Forskellige »henteballer«. Bal I må ikke stødes dybere end strengt nødvendigt for at føre den hen til bal III; lidt hård virkning ønskelig. Man skal indøve de samme

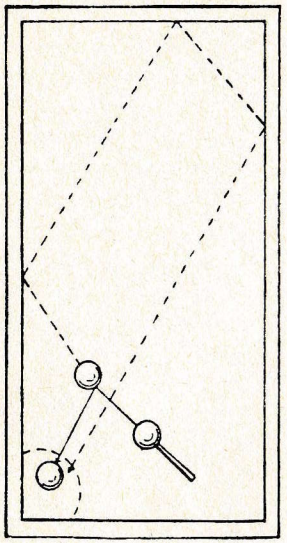


Fig. 27.

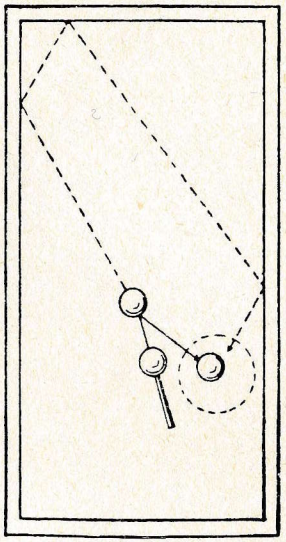


Fig. 28.

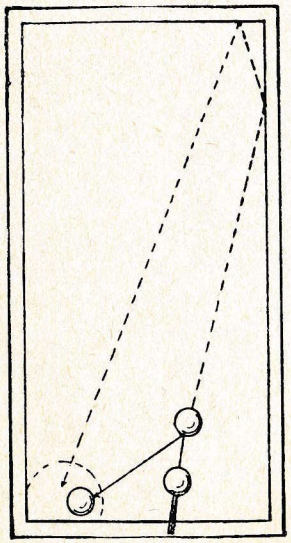


Fig. 29.

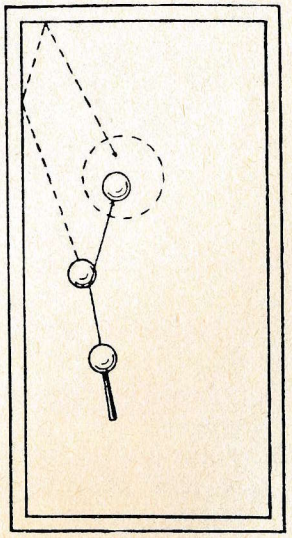


Fig. 30.

stød, men ændre afstanden mellem bal I og II og bal II og III, således at det snart drejer sig om det helt hårde princip med at »lægge bal I død«, snart det bløde med afsvækning af bal II.

Fig. 30: Simpelt medløb med samling.

Fig. 31: Da vi så vidt muligt samler ballerne ved den korte bande, vælges den hvide bal som nr. 2. Hvis man rammer den på normal måde, løber den som vist med punkteret linje. Det kommer frem for alt an på ad den punkterede linje at føre den *først* til den *lange* bande, hvorfor den må rammes forholdsvis fint. Bal I vil følge den med bølgelinje betegnede vej, hvis vi ikke rev den tilbage med et dybt og langt, energisk stød, så den beskriver en bue.

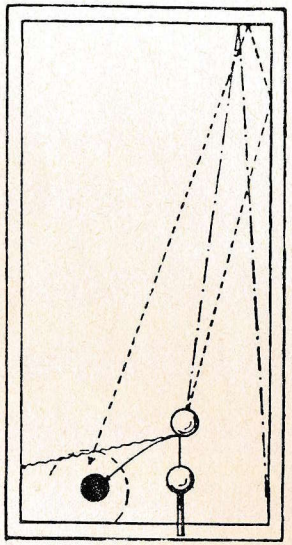


Fig. 31.

Indirekte carambolage

Ved indirekte car. rammer bal I først bal II, derefter en eller flere bander, og så først bal III.

Hvis bal I, før den rammer bal III, støder mod en bande, kaldes stødet en »doublé«; rammer den to bander, en »triplé«, eller terts, rammes tre bander, en »kvart«, fire bander en »kvint«. Det er naturligere at tale om enbande-, tobande-, trebandestød o. s. v.

Man benytter indirekte car., når den direkte ikke kan føre til resultat, eller når man herigennem opnår bedre »oplæg« end ved direkte car.

Også ved indirekte car. bør skævt kun anvendes, når det er strengt nødvendigt, eller når der er brug for at hjælpe eller afsvække bal I, eller ramme bal II anderledes for at bringe den til samlefeltet.

Da det ved indirekte car. i reglen drejer sig om større afstande, må der almindeligvis anvendes et *udpræget langt* stød med energisk afslutning, altså et *bestemt* stød.

Ved indirekte bal som ved direkte bal kommer det an på – under hensyn til opnåelsen af en for seriespil gunstig position – så vidt muligt at forene ballerne i samlefeltet. Man må hente eller »tage bal II med sig«. Det er meget vigtigt altid at tænke herpå, selvom stødet gøres vanskeligere allerede af den grund, at bal II og III ligger langt fra hinanden.

Derfor må bal II i reglen rammes nærmere midten, end det af hensyn alene til carambolage ville være nødvendigt, da den skal gennemløbe en forholdsvis lang bane. Af den grund må vi i mange tilfælde give halvt medløb i stedet for at snitte bal II eller ramme den mellemtykt (fig. 32–42).

Situationen kan også være den, at vi må ramme bal II finere end nødvendigt for at opnå car. (fig. 23, 24, 25 og 43). Denne afvigelse fra det normale udlignes let ved de til rådighed stående midler: højere eller dybere stødpunkt, kortere eller længere stød, højre- eller venstreskævt. Man må stadig betænke, at bal

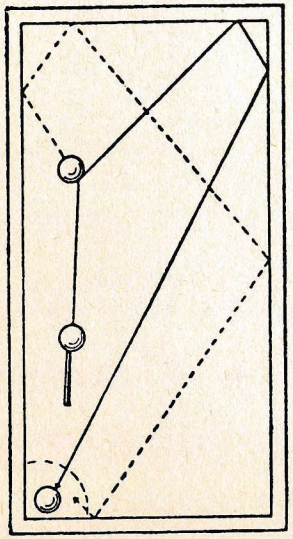


Fig. 32.

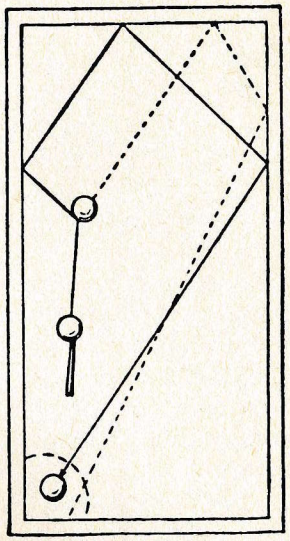


Fig. 33.

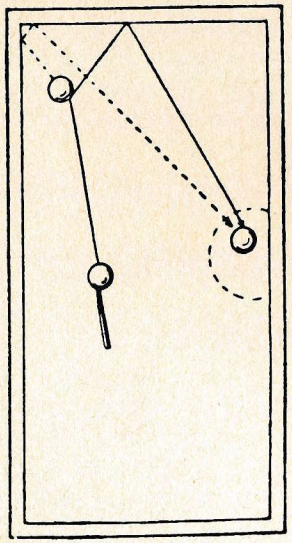


Fig. 34.

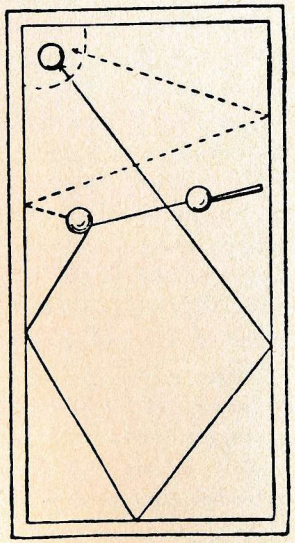


Fig. 35.

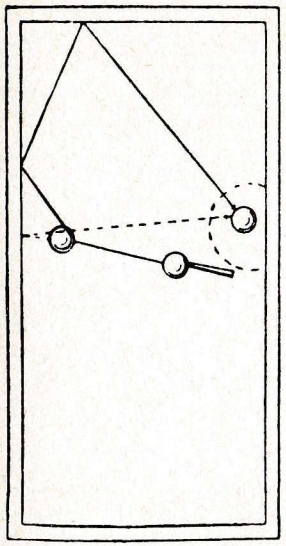


Fig. 36.

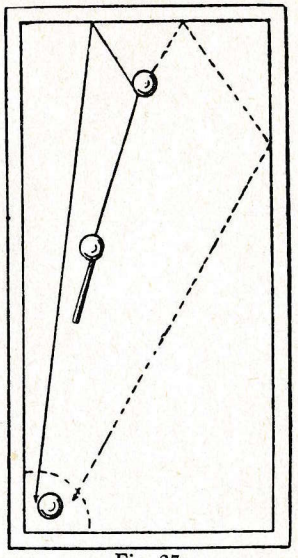


Fig. 37.

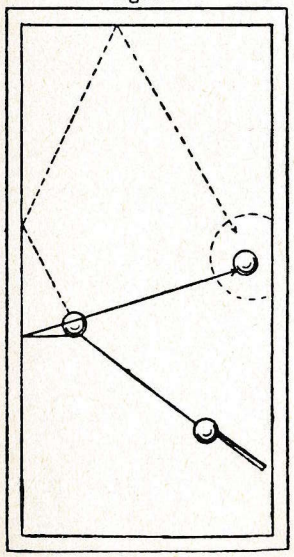


Fig. 38.

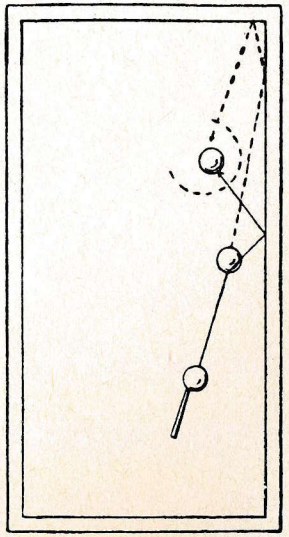


Fig. 39.

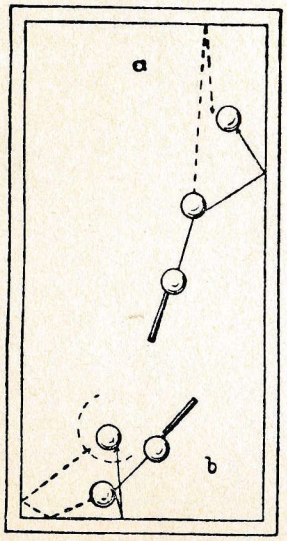


Fig. 40.

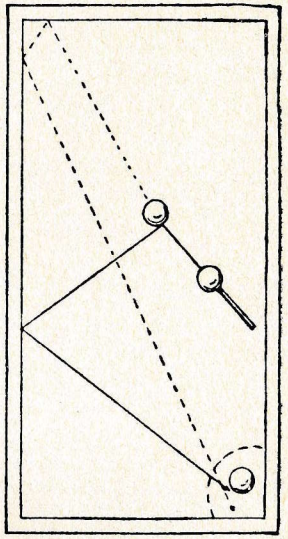


Fig. 41.

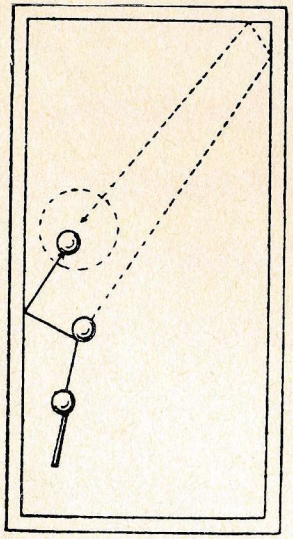


Fig. 42.

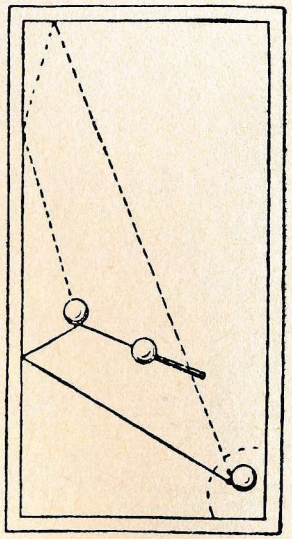


Fig. 43.

I's afslagsretning ikke blot bestemmes af bal II, men også af spillerens hånd og vilje.

Om ballen skal træffes kraftigt eller svagt, om man skal tage den højt eller dybt, hvor meget skævt man vil give, om stødet skal være kort eller langt, beror altsammen på erfaring og øvelse, der er blevet til »fornemmelse«.

Ved større afstande mellem spillebal og bal II er det vanskeligt at ramme helt nøjagtigt, det tilrådes derfor spilleren – der jo også bør kunne vurdere bal II's løbekraft – at holde sig til anslagspunkter, der er lettest at vurdere, nemlig midten, mellemtykt og fint (snittebal) og udskyde alle mellempunkterne. Ved indirekte stød bør man støde højt og ramme bal II mellemtykt, fordi de fleste *desseins* lader sig bedst udføre på den måde. Herved opnås som bekendt den største afslagsvinkel for bal I (omtrent 90 %), hvad der har den største betydning ved trebandestød, når man vil tage bal II med sig og undgå en kontra.

Et typisk eksempel er begyndelsesstødet over tre bander. Man støder højt, rammer bal II mellemtykt og giver større eller mindre skævt, alt efter den pågældende bandes afslagsvinkel. Et langt, levende stød virker bedst.

Forbande-carambolage

Bal I støder mod en eller flere bander, før den rammer bal II. Stødet er i første fase et indirekte, men efter at have forladt den sidste bande som regel et direkte stød. Der er uenighed om, hvorvidt forbandecarambol skal betragtes som direkte eller indirekte. Det er i virkeligheden hverken det ene eller det andet – lad os betragte det som en ny selvstændig art.

Forbandestødet er meget følsomt og må udføres med største nøjagtighed. Særlig kommer det an på sikker beregning af afslagsvinklen fra banden til det rigtige berøringspunkt af bal II. Det afhænger imidlertid ikke blot af stødmåden, men særlig af højdeeffet'en – rigtig sigte forudsat. Følgende må iagttages:

Støder man spilleballen mod banden under en skrå vinkel,

bliver afslagsvinklen større i tilfælde af understød, mindre ved ovenstød, se fig. 49.

Fig. 44 og 45: Langt, roligt stød. Fig. 46: Dybt stød i venstre side. Fig. 47: Venstre side, noget længere stød. Fig. 48: Højreeffet, medløb og blødt forbandestød.

Det anbefales derfor at benytte centralt stød og kø med lang snabel for at undgå muligheden for sideeffet. Det lange, bløde stød må foretrækkes, for at bal I kan trænge mest muligt ind i banden, og afslagsvinklen derved blive så pålidelig som mulig. Trods al forsigtighed kan det let ske, at bal II ikke rammer nøjagtig på det ønskede sted. Det tilrådes derfor som det vigtigste hjælpemiddel ved alle forbandestød at give spilleballen lidt ekstra fart, da car.'en ellers mislykkes eller falder uheldigt ud. (Bal III bliver ramt for tykt eller for tyndt). Spilleballens overskudstempo er særlig på sin plads, hvor bal II og III ligger opad eller kun en 10–15 cm fra banden. På grund af de mange lod-

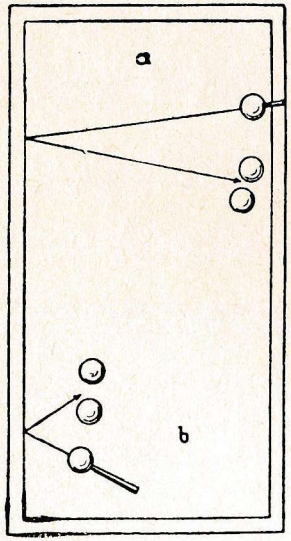


Fig. 44.

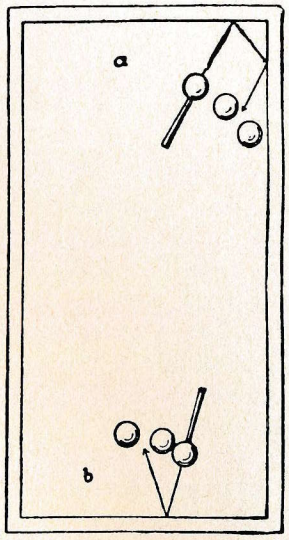


Fig. 45.

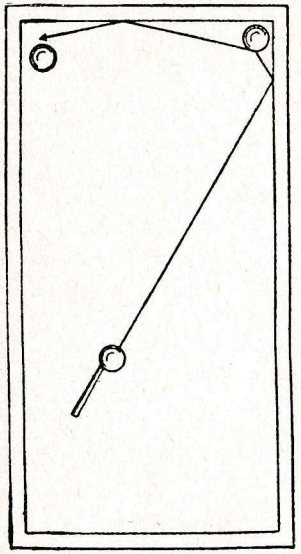


Fig. 46.

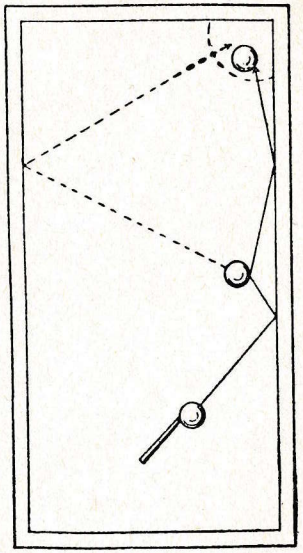


Fig. 47.

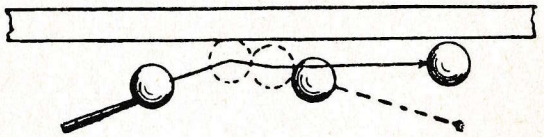


Fig. 48.

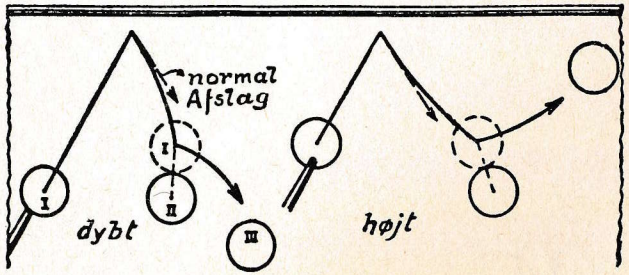


Fig. 49.

rette og stejle stød er en stribe af klædet langs banden som regel slidt; det bevirker, at baller med for lidt tempo løber skævt og uregelmæssigt. Sikre baller mislykkes tit på den del af klædet, selv for gode spillere, der ikke kender årsagen og følgelig ikke virkningen.

Carambolage med kontra

Ligger bal II »klos« eller meget nær banden, og bal I rammer den omtrent på midten, vil bal II enten straks ved hjælp af bandens afslagskraft kaste den tilbage (når bal II ligger »klos« på banden) eller bal II vil støde mod banden og blive slået tilbage igen, ramme bal I og støde den bort i en retning, bestemt efter stedet, hvor bal II blev ramt. Skal bal I så lige som muligt stødes tilbage fra bal II (fig. 50 og 51), skal der stødes dybt; skal den derimod slås skråt tilbage (fig. 52), så højt og roligt stød. I sidste fald må bal II også rammes mere i siden.

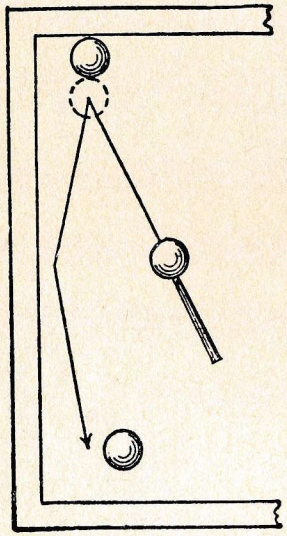


Fig. 50.

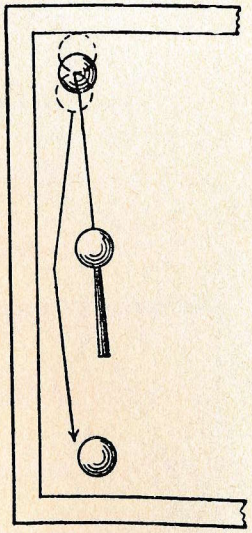


Fig. 51.

Råd og vink

Ligger bal II *klos* eller dog meget nær en bande, og ønsker man bal I slået så stejlt som muligt tilbage fra banden ved at ramme bal II skråt (altså ikke ved hjælp af kontra), skal bal I ubetinget stødes dybt, for at dens rotation bagud kan befordre dens løb bort fra banden, eventuelt i en flad kurve (det samme som ved tilbagetrækning i en bue). Har bal I fået kontraeffet, bliver virkningen yderligere iøjnefaldende. Herved er det muligt at udføre stød som vist i fig. 53.

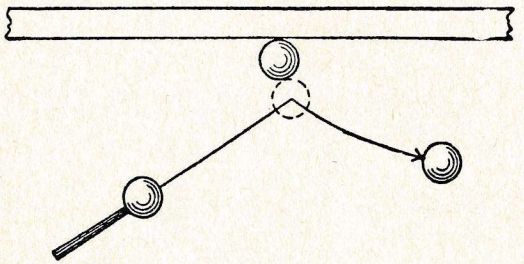


Fig. 52.

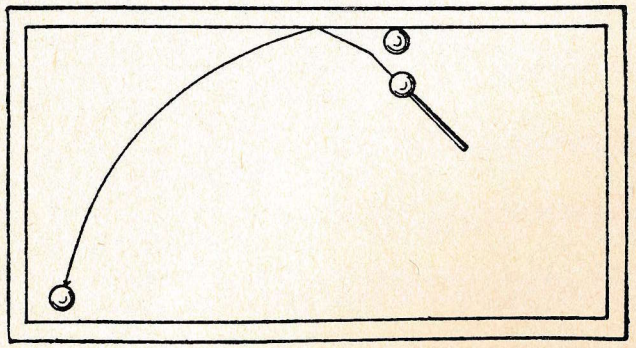


Fig. 53.

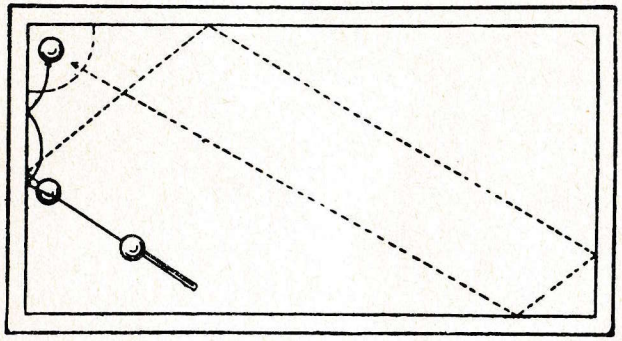


Fig. 54.

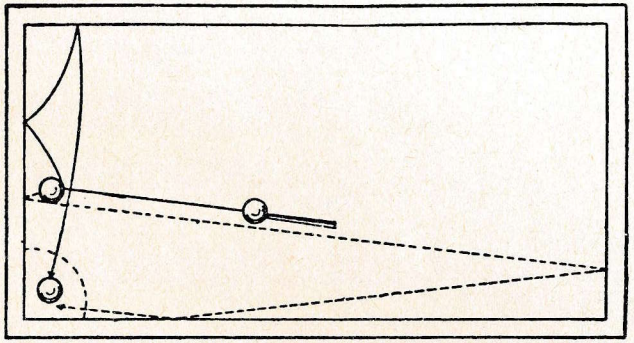


Fig. 55.

Gælder det om at holde bal I fast ved den bande, hvor bal II ligger, må der stødes højt. Ved sin rotation fremad vil bal I bestræbe sig for at blive ved banden, respektive pøny løbe mod banden efter at være stødt bort fra den. I sidste fald beskriver den en eller flere buer (»slangestød«, »serpentinestød«). Fig. 54 viser et tilfælde, hvor der er givet medløb med højt, skarpt stød; fig. 55 samme stød, blot med halvt medløb til højre side.

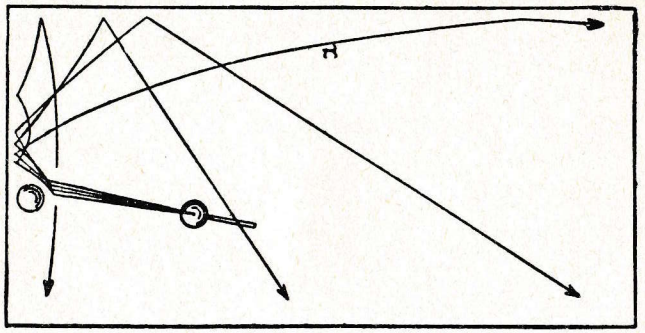


Fig. 56.

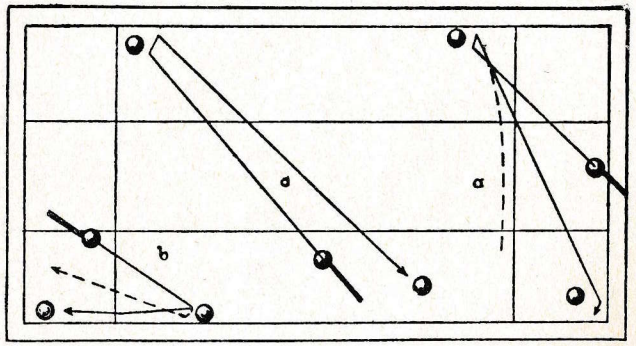


Fig. 57.

Følgende eksempler tjener til at helbrede fanatiske sideeffet-tilhængere for deres forkerte opfattelse. Som vist på fig. 56 er det muligt at lade bal I over to bander bestryge ethvert punkt på billardet og altså carambolere hvor som helst, blot ved anvendelsen i nogle tilfælde af højde-, i andre dybdeeffet, i andre ramme bal II mere eller mindre tykt eller fint, men uden sideeffet.

Skal bal I enten før eller efter sammenstød med bal II berøre

flere bander (tre-fire-fembandestød o. s. v.), skal man altid støde dybt, da dens løb ellers bliver usikkert og uensartet, fordi den på grund af det høje stød har tilbøjelighed til at springe bort fra banden, når den rammer den stejlt. På samme måde ville bal I ved det på fig. 57 a viste stød springe bort, eller følge den punkterede linje, hvis den blev spillet med stærkt højrestød.

Her, hvor det særlig gælder om at bringe bal I langt tilbage, må man undgå ethvert »fjedrende« stød. Køen skal tværtimod føres så stift som muligt og skydes eller trykkes gennem ballen. I disse tilfælde er det praktisk at holde godt fast med højre hånd og undgå håndledsbevægelsen (»skovlstød«). Stødet anvendes også, når bal I ligger mellem bal II og III så nær bal II, at køen må holdes meget skråt, og bal II har en lang vej.

Fig. 57 b viser et vanskeligt stød. Vi ved, at bal I, når den skal trækkes tilbage og rammer bal II skævt, vil beskrive en bue.

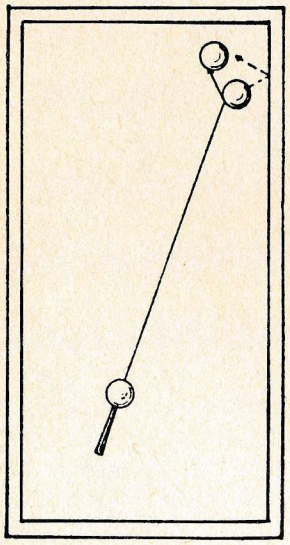


Fig. 58.

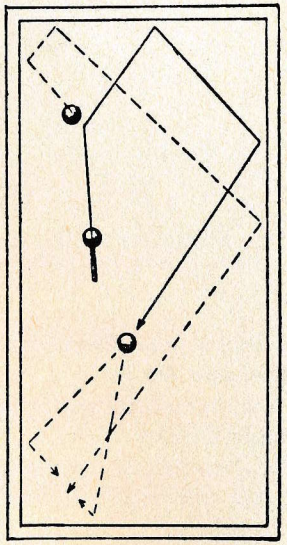


Fig. 59.

I det foreliggende tilfælde hindrer banden. Den slås bort ad den punkterede linje, car.'en mislykkes. Derfor skal bal II rammes (næsten) på midten, og al unødig rotation undgås; ram altså ikke bal I altfor dybt og benyt langt, stift stød.

Ved omtalte stødmåde kan der også ved de på fig. 57 c viste stød opnås stor sikkerhed og nøjagtighed.

Fig. 58: Bal II og III ligger nær ved hinanden, bal I langt borte. Bal II skal rammes rigtigt, men ikke kraftigere, end at ballerne bliver sammen. Da materialet sjældent er så nøjagtigt, at en bal slet ikke fraviger sin lige bane (ingen »afdrift« har), må vi forsøge at undgå det ved at støde dybt og kraftigt. Bal I vil begynde med at løbe temmelig hurtigt, altså støt, senere langsommere på grund af den ved rotationen bagud frembragte bremsevirkning.

Fig. 59: Ikke samle ballerne ved bal III: for det første er midten af billardet en uheldig plads, for det andet må hensyn tages til bal I og II's tempo. Stød stærkt og ram bal II hårdt, dels for at tage den med og dels for at gøre carambolagen mere sikker og samle ballerne nær hjørnet.

Stejlstød (massé, piqué)

Teoretiske betragtninger

Køen holdes stejlt, der stødes fra oven nedad. Ballen rammes foroven.

Bal I får derved en drejning om en vandret akse, og ballen vil bestræbe sig for at følge sine drejninger, d. v. s. omsætte dem i en rullende bevægelse (fig. 60). Linjen a–b er drejningsradius.

Formålet med stejlstødet er at give bal I retning efter køens projektion og ændre denne retning under løbet, uden at ballen støder på nogen hindring. I det følgende benævnes den første retning r I, og den anden retning (rotationen) r II. For at give bal I retningen r I, må køen holdes ikke helt lodret men noget skråt, således at man kan tænke sig stødet sammensat af et lodret og et vandret stød. Stødets lodrette del giver r I den vand-

rette r II. Jo stejlere stødet udføres, desto større kraft har r II i forhold til r I og omvendt. Det skrå stød er i virkeligheden at betragte som et fladt stejlstød, se fig. 61.

Kampen mellem de to kræfter foregår som følger:

Der må sondres mellem de stejlstød, ved hvilke r I og r II

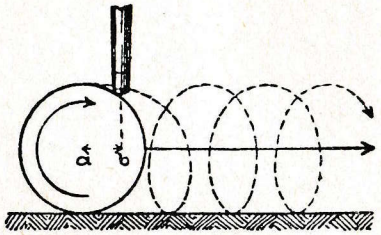


Fig. 60.

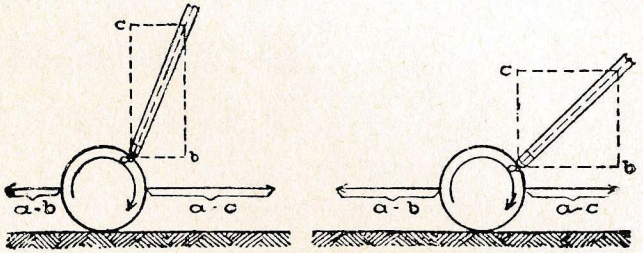


Fig. 61.

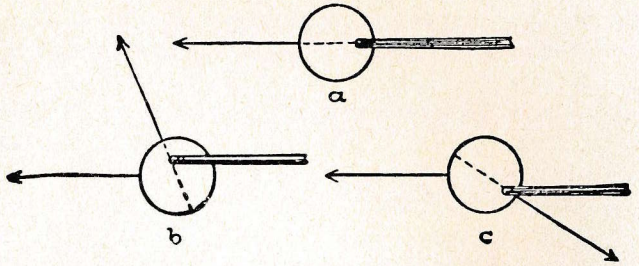


Fig. 62.

er nøjagtig modsatte, nemlig når bal I set fra spilleren rammes i midten (fig. 62 a), og sådanne hvor r I og r II skærer hinanden, nemlig når ballen rammes i siden (fig. 62 b og 62 c). Forholdet må ikke forveksles med sideeffet ved fladt stød; her sker drejningen om en vandret, ved effet om en lodret akse.

Ved det på fig. 62 a viste stød virker kraften i r I fremad, i r II bagud. Ballen må altid følge r I, som har fortrinet. Kraften i r II vil søge at bremse den. Er nu kraften i r I størst, kan kraften i r II kun komme til at virke som bremse. Er derimod kraften i r II størst, går denne af med sejren, d. v. s. hæmmer ballen så stærkt, at den meget hurtigt standser og så løber baglæns. Ballen vender om uden at være stødt på nogen ydre hindring. Træffer den på sit fremadløb på en tilstrækkelig modstand (bal II), løber den straks derefter så meget desto hurtigere tilbage. Bliver bal II ramt i siden, beskriver bal I en bue, da den får skråt afslag og først derefter følger r II (fig. 63).

Anderledes ved stejlstød i siden af ballen. Her vil kraften i r II straks fra begyndelsen tvinge ballen bort fra r I, indtil den ender med at følge r II. Det sker dog ikke på én gang, men efterhånden, således at den beskriver en kurve (sløjfe, bue).

Rammer bal I bal II, mens den løber i bue, bliver den stødt

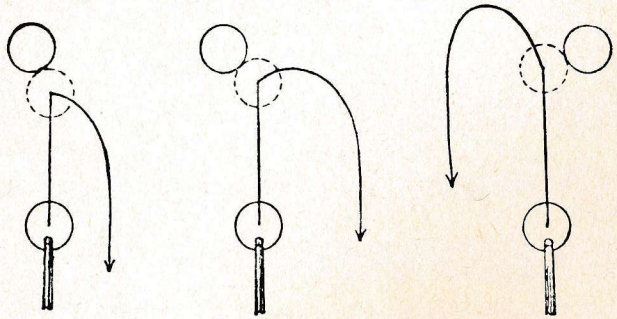


Fig. 63.

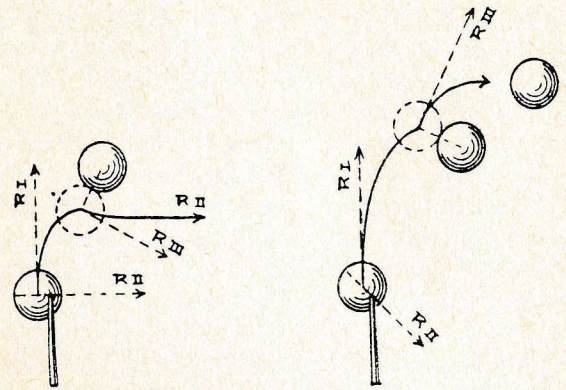


Fig. 64.

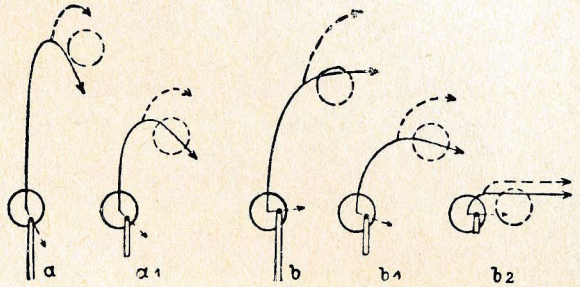


Fig. 65.

bort fra denne i en tredje retning r III; kraften i r II kan endnu være til stede og tvinge bal I bort også fra denne nye retning, d. v. s. få den til at beskrive endnu en bue (fig. 64). Det samme sker, når bal I bliver spillet med stejlstød ind mod en bande. Denne træder da i stedet for bal II m. h. t. modstand og afslag.

Ved udprægede stejlstød i siden af ballen (massés) kan frembringes meget forskelligartede kurver. Vælges stødpunktet langt

tilbage, bliver kurvens begyndelse (»udløb«) først meget fladt for derefter, når bevægelsen i r I er overvunden, at krumme sig skarpt ind i r II (fig. 65).

I denne figur betegner den fuldtud optrukne linje ballens bane uden forhindring, den punkterede dens løb efter sammenstød med bal II.

I praksis kan følgende gælde: Ligger bal I forholdsvis langt fra bal II, bal III derimod i nærheden af denne, vælges stødpunktet langt tilbage, og køen holdes skråt (65 a). Ligger bal I og II helt nær hinanden, bal III derimod længere borte, stødes der i siden af ballen (r II rettet mod bal III) med omtrent lodret køstilling (65 b 2). Ligger alle tre baller langt fra hinanden, vælges stødpunktet i siden af ballen med skråtstillet kø (65 b).

Mange dygtige stødspillere er ikke nået længere end til at betragte stødet som et nødvendigt onde. I den sidste tid har imidlertid flere mesterskabsspillere påvist, at det, når det virkelig beherskes, er et middel til udbygning og udnyttelse af den lille serie.

Ofte bliver der også lagt altfor ringe vægt på køstillingen. Selvom der ikke tilsigtes en særlig skarp kurve, må man ikke lade sig forlede til at gøre stødet slapt. Ethvert stejlstød må – bortset fra stødkraften – udføres på *samme energiske* måde, men anlægges forskelligt efter opgaven, i dette tilfælde altså fladere.

Køføring, stød og stilling

Man stiller sig op med front mod kurvens *begyndelsesretning*, altså *ved massé ikke i retning mod bal II* og med noget adskilte ben. Kroppen holdes så rank som muligt, stillingen utvungen, øjet må kunne overse køspids og bal I, uden at legemet bøjes fremad eller til siden.

Højre hånd fatter let og legende om køen så højt som muligt over tyngdepunktet, uden at armen er helt udstrakt. Håndstillingen modsat fladstød. Køen skal hænge i hånden.

I de sidste år har en anden fremgangsmåde vundet en del indpas og med rette, da den måske er den første overlegen. Til-

syneladende er den bedre afpasset efter den menneskelige legemsbygning. Den består i, at køen holdes på samme måde som ved fladstød, men ganske løst.

Fordelen ved dette køgreb består i, at der opnås en skarpere rotation, men dog kun hvis det lykkes spilleren også på denne måde at opnå tilstrækkelig duelighed m. h. t. de elastiske forsvingninger med håndleddet. Det ligger ikke for alle spillere og er ganske individuelt.

Når der ikke er brug for særlig kraft, udføres stødet ved en håndledsbevægelse; ved lette stød mere som en *laden falde* end ved et egentligt stød.

Ved stærke stejlstød, hvor bal I har en lang vej at tilbagelægge, og særlig hvor tillige *bal II skal på en længere rejse (»hentes«)*, må køen holdes fastere og underarmen tages til hjælp.

Selve stødet må naturligvis foregå i nøjagtig samme retning som markeringen, og køen må ikke forlade rillen i »bukken«. Spillere, der hyppigt forsynder sig herimod, skal, inden fejlen er overvundet, give køen et svagt tryk med højre hånds pege- og langfinger ind mod kroppen.

Frit stejlstød

Stødet udføres, uden at venstre hånd berører klædet, men holdes frit i luften. For at give sikkerhed holdes venstre arm bøjet i en ret vinkel, albuen støttes fast mod hoften, og armen holdes så stiv som muligt.

Foruden som kunststød anvendes det fri stejlstød, når man vil give ballen en ganske ringe kraft i retning I, altså når det gælder om straks at få den til at vende om. Det fri massé muliggør en stejlere køføring og hurtigere tilbagetrækken.

Ved svage, frie stejlstød er det heldigst at holde køen omtrent på midten. Frie stejlstød frembyder imidlertid ringere sikkerhed end det normale stejlstød.

Piquéstød

Piquéstødet er beslægtet med de sædvanlige tilbagetrækningsballer, men tillige med stejlstød. Det anvendes mest i tilfælde, hvor det med sædvanligt trækkestød ikke er muligt at give bal II rigtigt tempo, eller hvor dens stilling i forhold til banden umuliggør en samling af ballerne ved normalt stød.

Piquéstød må først benyttes, når enhver mulighed for at opnå samme resultat med fladstød er udelukket. Det kommer ved piquéstødet an på at ramme bal II nøjagtigt; man bør derfor så vidt gørligt undgå enhver sideeffet, der uvægerlig vil fremkalde en buevirkning.

For at give spilleballen så stabilt et løb som muligt, udføres *piquéstødet* ikke som et rent håndledsstød, men højre underarm, eventuelt også overarm, tages til hjælp.

Forskellige slags spil

a) *Frit parti (partie libre).* Enhver ren carambolage tæller (hjørneserier undtaget). Den såkaldte »amerikanske serie« kan benyttes og muliggør serier på flere tusinde points. Professionelle mesterspillere finder dem for lette og for lidet afvekslende.

b) *Bundet spil eller cadrespil (partie au cadre).* For at for-

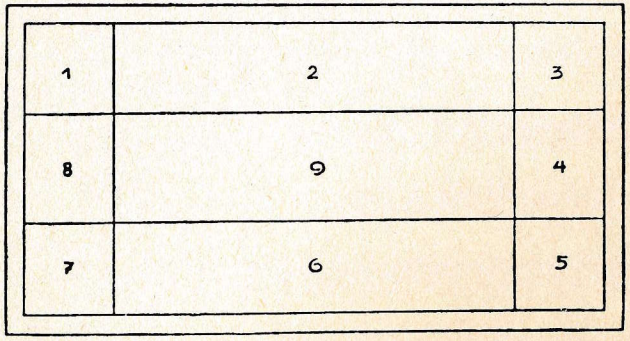


Fig. 66.

hindre de kæmpemæssige serier og samtidig gøre spillet mere levende og sværere, har man indført cadrepartiet.

Billardklædet bliver inddelt i 9 felter, 8 bandefelter og et midterfelt (fig. 66).

Reglerne er følgende:

I midterfeltet må laves ubegrænset mange car.; i hvert bandefelt kun én. Det skal forstås således: Ligger bal II og III i samme bandefelt, må der udføres én car., således at begge baller bliver i feltet, ved næste stød skal mindst en af ballerne passere feltets grænselinjer. Løber ballen efter at have passeret grænsen tilbage til feltet, har spilleren pånyret til en car. i feltet. Bal I's position i eller uden for feltet er uvedkommende. Kun bal II og III har betydning.

For at undgå tvivlsspørgsmål skal spilleren før stødet annoncere, hvorledes ballerne ligger: »entrée«, når bal II og III er løbet ind i samme bandefelt, »dedans«, når de efter første stød endnu begge er inden for feltet og »à cheval«, når de ligger i hver sit tilgrænsende felt tæt ved grænsestregen.

»Enkelt-bal-cadre« har en endnu strengere regel. Her skal den ene bal allerede efter første stød fjerne sig fra feltet. I dette tilfælde bortfalder altså »entrée«.

Ved et trick, »ankerstødet«, er det dog muligt at udføre en række baller, uden at bal II og II fjerner sig nævneværdigt fra hinanden. Det sker ved en snitten frem og tilbage, som vist på fig. 67. Nogle mesterspillere har også udelukket denne mulighed

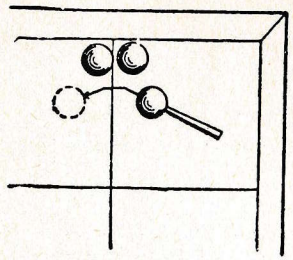


Fig. 67.

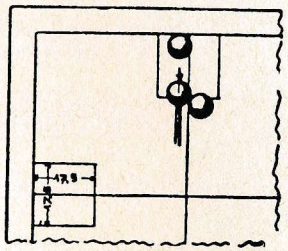


Fig. 68.

ved at udføre små spærrefelter overalt, hvor grænsestregerne løber ind mod banderne (fig. 68). Der gælder for dem den samme indskrænkning i spillefriheden som ved de egentlige bandefelter.

Her er det dog også lykkedes at finde et – noget sværere – trick, nemlig et kontrastød, hvor det gælder om at ramme bal II nøjagtigt og få den til at blive liggende. Bal I's tempo skal være så pinlig fint indstillet, at bal II rammes blødt nok til heller ikke at bevæge sig fra sin stilling. Selv med upåklageligt materiel skulle det dog synes umuligt ved sådanne trick at opnå serier på flere hundrede points.

Som modsætning til den slags kunstgreb findes der i cadrespillet et virkeligt godt og elegant middel til opnåelse af de store serier, nemlig seriespil på linje (»stregserie«).

Linjeserie (stregserie).

Spillemåden er en slags amerikansk serie, kun i større målestok. Da fremgangsmåden og for resten også fejlene træder tydeligere frem ved linjeserien, skal denne behandles først.

Den forløber som følger:

Den røde bal ligger i felt 9, den anden i felt 2 eller på stregen

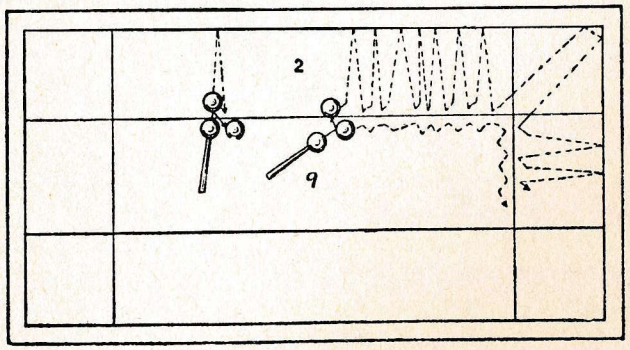


Fig. 69.

(fig. 69). Udføres serien fejlfrit, vil den røde bal ved hver car. flytte sig et lille stykke ad den punkterede zig-zag linje. Den hvide bal tages med over banden.

Fig. 70 viser serien stød for stød. Til tider stødes først på den røde bal, til andre først på den hvide. Det gælder stadig om, at alle tre baller efter car. bliver sammen. Overalt hvor bal II skal hentes over banden, må det ske så nøjagtigt, at den slår bal I bort fra bal III og anbringer sig i en skrå stilling i forhold til denne. Det stadige møde mellem bal I og II er linjeseriens kardinalpunkt. Stilling c viser det øjeblik, hvor spilleballen mødes med bal II og slås bort fra denne, hvorved stilling d opnås.

For at hente bal II over banden så nøjagtigt som muligt, iagttages følgende: 1. Der må ikke stødes dybere i ballen end lige netop tilstrækkelig til at standse bal I opad bal III. 2. Bal II rammes godt tykt, for at bal I kan bremses. Med få undtagelser skal bal II rammes i midten. Når bal II ligger i ugunstig stilling for bal III (stilling f og g), må den ved trykvirkning tvinges ind på sin rigtige plads. 3. Udpræget kort stød benyttes, dels for bremsningens skyld og dels for at kunne fremtvinge den rette trykvirkning. 4. Bal II må aldrig blive ramt for svagt. Er dens løb for hurtigt, standses den jo dog af bal I.

Dette seriespil har flere fordele: at det ikke stiller store krav til pinlig nøjagtigt tempo, at spilleballens liggen klos ved en af de andre baller er umulig og endelig, at ballerne yderst sjældent bliver maskeret. Serien spilles frisk, frækt og hurtigt.

Selvom det hårde, korte stød er det fordelagtigste i linjeserien, må spilleren dog heller ikke her anvende ensidig stødmåde. Det gælder om at bruge samtlige til disposition stående midler til formålets opnåelse.

Går vi nu ud fra stilling d i fig. 70, gælder det om at udnytte den gunstige stilling til opnåelse af flest mulige points. Vi forsøger ved pendulstød (se fig. 78 og 79) at lægge point til point og først, når det ikke længere er muligt, påny at hente bal II over banden.

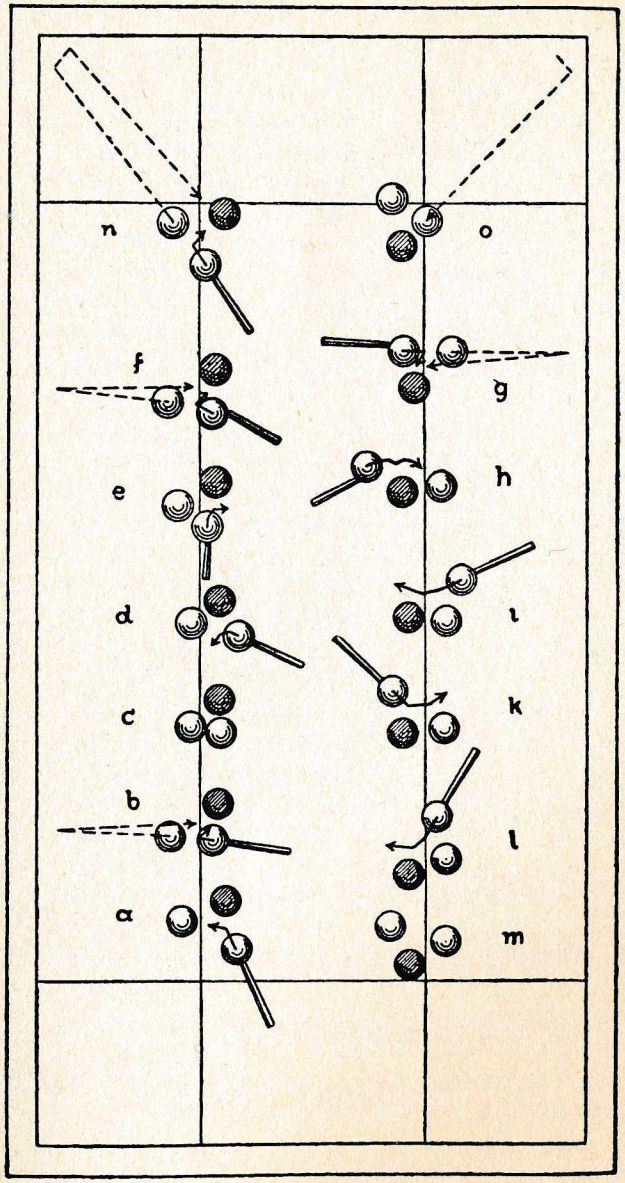


Fig. 70.

Ved stilling f og g spilles lige på bal II med henholdsvis højre og venstre trykvirkning.

Stilling h kræver en ringe *massé* virkning. Ved god udførelse drives den hvide bal til højre og forbedrer derved stillingen.

Stilling i: Den hvide bal ligger for langt til højre, den røde for langt til venstre, og spilleballen må drejes ca. 45°. Vi snitter derfor således, at bal II, den hvide, rammes finere end den røde, for at få den sidste bragt til højre for den første og opnå stilling k. Nu driver vi den røde fremad og opnår stilling l. Ved i det følgende stød at ramme den hvide meget fint og den røde tykt, kommer vi til stilling m, der er lig med udgangsstillingen a. Er vi nået så langt i serien, står vi overfor det tilfælde at skulle dreje om hjørnet i en ret vinkel. Drejningen må være forberedt gennem de nærmest foregående stød, navnlig ved at få ballen i bandefeltet trykket noget længere til højre, stilling n. Ballen træffes da som vist på figuren, og stilling o opnås.

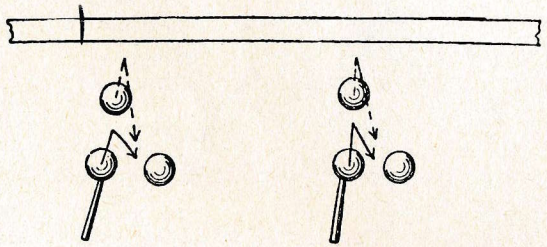


Fig. 71.

De på fig. 71 viste stød kræver særlig øvelse. Det drejer sig her om at afsvække bal I, så at den først mødes af bal II efter car. med bal III. Altså støde dybt med lang kø, langt stød. Blød trækkebal.

Amerikansk serie

Den amerikanske serie består i at drive ballerne i en vedvarende trekantstilling langs banden hele billardet rundt.

Den lader sig spille på to måder: Den enklere, men mere vanskelige består i et enkelt, stadig tilbagevendende stød. Der gives halvt medløb som vist på fig. 72. Den indvendige hvide bal er stadig bal II og beskriver en zig-zag linje, medens bal I og III bevæger sig parallelt med banden (bal I i en fladere zig-zag

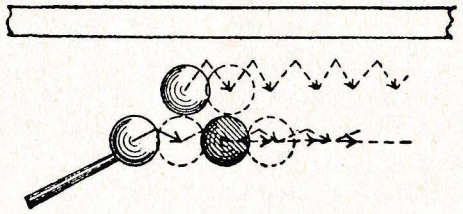


Fig. 72.

linje). Ballerne drives fremad langs banden. Vanskeligheden består i, at gentagende sammenstød helt må undgås, hvilket kræver et absolut ensartet tilpasset tempo.

Den anden måde er som ved cadrespillet. Der forekommer en eller flere snitteballer, hvorefter bal II hentes over banden og møder bal I.

I praksis spiller man efter den første metode, så længe det lader sig gøre. Har man gjort et unøjagtigt stød, rettes det op efter den anden metode.

Er cadrespillet først gået en i blodet, opnår man hurtigt at spille den amerikanske serie efter den anden metode. I det følgende omtales et par grundregler:

Ligger ballerne for nær en bande (serien er for »lille«) fig. 73 a, og man har til hensigt at få den røde bal længere bort, må der stødes højt i ballen, hvis man spiller først på den hvide bal, for at spilleballen kan trænge frem mellem bal II og III. Spiller man derimod først på den røde, må man tage sig i agt for at drive den nærmere til banden – man må kun lige berøre den. Omvendt, hvis serien er for »stor«. Ballerne ligger for langt fra banden (fig. 73 b). Her støder man meget dybt i ballen, hvis

man spiller først på den hvide. Den hvide skal efter afslaget fra banden ramme bal I og støde den længere bort fra banden. Næste stød udføres højt for pâny at drive ballerne nærmere banden (fig. 73 c). Man må stadig huske på, at *inderstilling* (bal I ligger mellem II og III) gør stillingen »større«, medens *yderstilling* (bal I ligger længere fra banden end de to andre baller) gør *oplægget* »mindre«.

Som det fremgår af fig. 72, er det den gunstigste position, når bal II og III's indbyrdes retning danner en vinkel på 45° med banden. Man må stadig arbejde på at bevare denne stilling, eventuelt tilvejebringe den ved at drive den ene bal længere end den anden.

Om amerikansk serie efter første metode gælder følgende:

Hos begyndere ser man stadig, at bal III (her den røde) efter nogle få stød drives for langt bort fra banden. Det kommer af, at bal I ikke får tilstrækkelig afslag til siden fra bal II og derfor

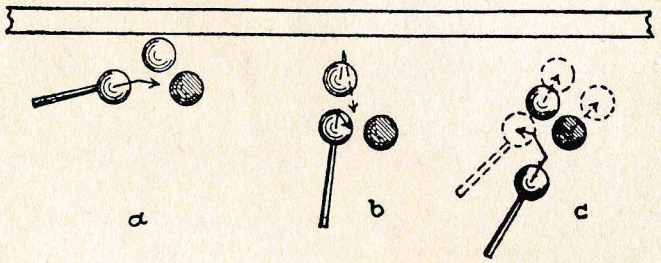


Fig. 73.

rammer bal II indvendig i stedet for foran. (Det er ingen skade til, at bal I efter stødet kommer til at ligge en ubetydelighed længere borte fra banden end bal III). På grund af tempoet går det ikke an at trække bal I til siden. »Bidestød« kommer derimod til anvendelse. *Så længe vi driver* ballerne, støder vi derfor *højt i højre side.* Der holdes langt nede på køen, stødet er kort,

hurtigt med en kort vippen af køspidsen fra oven nedad. Virkningen af stødet skal være så hård som mulig. Klangen ved sammenstødet levende og smældende. Bal I skal så at sige kastes mod *begge* baller.

Også denne serie kan i virkeligheden kun spilles, når man besidder den fornødne selvtillid og en vis grad af frækhed. Den kræver også en slags mekanisering af stødbevægelsen. Der gøres kun en lille, men *ensartet* pause mellem stødene. Der spilles temmelig hurtigt, mulig med en kort vippende markering af næste stød, altså i en slags totaktstempo. Alt det gælder kun, når serien forløber normalt.

I det følgende skal korrekturstødene behandles; ved disse kommer alle stødvariationer i betragtning.

Fig. 74 a: Ved at ramme den røde *ganske fint* og give den hvide et ret levende stød på midten opnås en kontra, der medfører stilling c. Enhver form for »bid« må undgås, altså stødes der ikke for højt, men lidt i højre side. Hvis den røde lå en smule længere til venstre, ville det være umuligt at nå bal III med kontra. Vi må stadig forsøge at ramme den hvide så tykt som muligt, men med et så lille stød, at spilleballen bliver liggende lidt til venstre for den (omtrent som stilling b). Kraftigere stød vil give maskeret stilling. Ligger den røde endnu længere til venstre (stilling l), snittes ballerne således, at den røde rammes tykkere end den hvide for at opnå 45 graders retningen. Bal I spilles mod banden med lidt venstreeffet og langt stød og skal blive liggende 1 à 2 balbredder fra denne.

Stilling d: Den røde drives lidt fremad, indtil den ligger halvt til venstre for den hvide, således at stilling b fremkommer. (Så snart der er tale om at drive ballerne, benyttes korte stød). Stilling e: Ballerne kan ikke drives, da bal I ligger for langt fra banden i forhold til bal III, og en kontra må forudses. I sådanne og lignende tilfælde, hvor en kontra forudses som uundgåelig eller dog sandsynlig, vil man forsætlig fremkalde den, idet man rammer den hvide særlig tykt og støder højt i bal I. Er stillingen allerede for »stor«, stødes der kort, lidt lavere, er

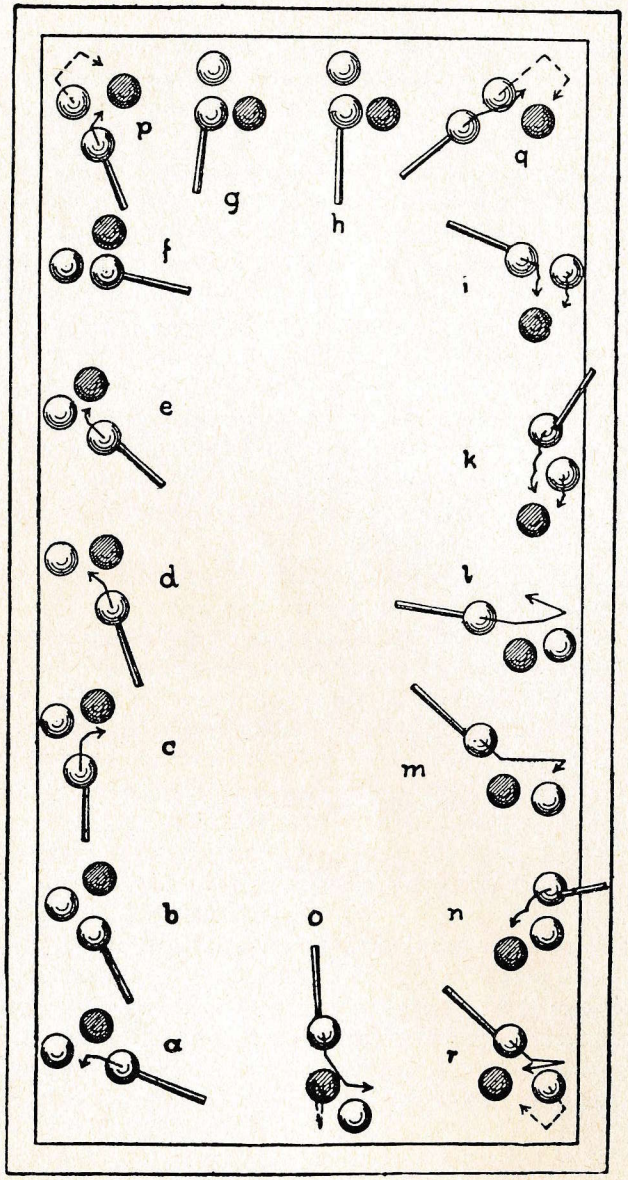


Fig. 74.

den derimod meget »lille«, benyttes langt, blødt stød. Med udpræget tryk kan man efter behov få den hvide længere eller kortere til højre. Ved stillinger som e og navnlig b må man *forud gør sig klart*, om der skal spilles med eller uden kontra. Man kunne i tilfældet b, hvor en kontra endnu kan undgås, forsøge at drive ballerne fremad. Midlet er dog usikkert og uhensigtsmæssigt. Resultatet bliver en ikke tilsigtet kontra og følgelig forkert »oplæg«; i de fleste tilfælde ville bal I ligge klos til bal II.

Ved stilling f ligger den hvide for langt tilbage (d. v. s. til venstre). Her, hvor den ligger så nær banden, vil man altid spille på kontra, men støde bal I noget dybere. Ligger bal II mindst 1,5 cm fra banden, vil man trække bal II hen ved siden af den røde og dér afvente kontra med bal II. Stilling g ligeledes, kun at venstre tryk er nødvendigt. Stilling h: Det samme. Der stødes højere på bal I for derved at opnå en dobbelt kontra. Ved dette gentagne sammenstød bliver der to gange givet bal II tryk til højre. Stilling i: Bal I stødes højt i venstre side. Stødet må være langt og blødt for at gøre dens berøring med bal II så langvarig som mulig, skrue den tilhøjre og gøre kontravirkningen mindst mulig. Bal II skal selvfølgelig rammes så tykt som muligt. Stilling k og n: Lidt *massé*, hvorved i første tilfælde bal II ved at rammes tykt tages med. Stilling m: Den røde drives ved at ramme tykt. For alligevel at opnå car. må der spilles med højre effet fra banden. Stilling o: Medløb, hvorved den røde bringes tilbage til sin oprindelige plads. Tillige højere tryk.

Drejningen i hjørnet udføres som ved stregserie og må forberedes gennem de foregående stød ved at drive den hvide noget længere frem end den røde. Der gives forskellige drejningsstillinger. Stilling p: Normal drejning med kort »bidestød«. Stilling q: Drejning med *medløb*. Stilling r: Drejning ved *medløb* og over en bande, lidt *højre effet*. Alle stød udføres hårdt.

Spilles den amerikanske serie fra højre mod venstre, og vil man vende om, drives ballen nærmest banden stadig længere frem og lader bal I passere mellem bal II og III. Det gælder

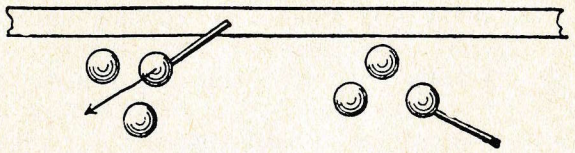


Fig. 75.

om stadig at holde den indre bal så nær banden som muligt, da *oplægget* ellers bliver for »stort« som vist på fig. 75.

Den amerikanske series betydning for opnåelsen af et korrekt cadrespil er ofte blevet bestridt. Mange gode spillere er direkte modstandere af den. For mindre gode cadrespillere, som ikke er i stand til at udføre større serier, er den amerikanske serie i hvert fald af meget stor betydning, da de herved stadig tvinges til at anvende pinlig nøjagtigt tempo ved alle stød og gennemprøve sideeffet'ens virkning på spilleballen og bal II. Den amerikanske serie styrker sådanne spilleres nerver og gør dem skikket til den vanskelige opgave, cadrespillet, ved at give dem både det teoretiske og praktiske grundlag for det fine seriespil. Masser af faktorer ved opbygning af store serier i det frie parti kan på tilsvarende måde anvendes i cadrespillet.

Cadrespillets taktik

Cadrespillet er hovedsagelig et angrebsspil med det endelige formål at tilvejebringe større serier. Ren forsvarstaktik bestående i at *lægge modparten dårligt op* duer ikke som grundprincip. Resultatet er nemlig tvivlsomt, og tilfældet spiller mere ind her end under forsøg på større seriespil. En svag spiller kan ikke i længden præstere kraftige stød og lange baller uden samtidig at svække sin evne til korte og lette stød, som også er nødvendige for spillet. Det kan gå så vidt, at han ikke længere er i stand til at spille en almindelig trækbal; spilleballen bliver liggende. I begyndelsen af et parti kan der ofte forekomme en

længere række dårlige positioner, begge spillere er nervøse og kan ikke finde deres egen stødmekanik. Men her gælder det om at bevare fatningen og stadig stole på, at man til syvende og sidst genfinder sin sædvanlige stødsikkerhed. Den, der behersker sig længst, og ikke viser sin nervøsitet, vil oftest få lykken på sin side. Selvfølgelig finder man fra tid til anden sin overmand, men også i så tilfælde skal man forsøge at spille jævnt og naturligt og tabe med anstand.

Bevidst forsvar, altså dårligt oplæg til modparten, kan undertiden være af virkning, når ballen faktisk ikke kan laves, eller der hen mod partiets slutning er fare for, at modparten spiller sig ud.

Af andre partier nævnes:

Trebandeparti, hvor bal I skal berøre mindst tre bander, inden den carambolerer med bal III.

Rødt parti: Den røde bal gælder altid som bal II og skal derfor altid rammes først.

Direkte parti: Kun direkte carambolage.

Indirekte parti: Kun indirekte stød kommer i betragtning.

Fremdeles nævnes følgende, som navnlig spilles her, nemlig:

4 bals carambole,

som spilles med to røde og to hvide baller, hvoraf de hvide baller er spilleballerne. Når man begynder spillet, lægges den røde bal på pletten foroven og den hvide bal på pletten forneden, og her lægges en balbredde fra, den anden røde. Der lægges så *acquit* ligesom i almindelig carambole. Spillet tæller således: fra hvid til rød eller omvendt tæller 2 points, fra rød til rød bal tæller 4 og carambole på alle tre baller 20 points. Gøres spillet med forbande, tælles alt dobbelt således 4, 8 og 40 points. Efter at den første spiller har lagt *acquit* og har spillet færdig, lægges ballerne igen på plads. Modspilleren lægger så *acquit,* og spillet fortsættes derefter som almindelig carambole.

Til slut følgende almindelige bemærkninger om carambole,

der spilles på et billard *uden* huller, og hvortil bruges tre baller. Når det spilles mellem to personer, har hver sin bal, men spilles det af flere, må man enten have fælles spillebal, eller der veksles mellem 1- og 2-ballen. Kun carambolage tæller, og den, der er i stød, vedbliver at spille, så længe han carambolerer.

Særlige bemærkninger

Endnu et par bemærkninger angående overvejelserne inden stødet for at opnå den gunstigst mulige fortsættelse efter car.'en. Der kunne skrives tykke bind derom. Vi må indskrænke os til det væsentligste.

Bygger man en serie op, er samlingsfeltet ikke ligegyldigt. Midterfeltet og de to lange felter er de uheldigste. Derfor samler man så vidt muligt spillet ved de korte bander og holder ballerne i felterne langs disse. Ved frit spil kan man også, når lejligheder byder sig, benytte de lange bander til den amerikanske serie.

Ved cadrespillet langs de korte bander skal bal II og III helst placeres à cheval og i nærheden af en bande. Spil til og fra den lange bande er det fordelagtigste. Ved cadrespil er hjørnerne mindre godt spillefelt end ved frit parti.

Selvom den korteste vej (særlig for bal I) er den sikreste, har reglen dog under hensyntagen til det i det foregående sagte sine undtagelser.

Placering og yderstilling

Ligger de to baller ikke for langt fra hinanden, og er det ikke muligt eller praktisk at samle dem ved at »hente« den ene, så er der tit mulighed for et »mellemstød«. Man indstiller bal I således på en af de to andre baller (mest bal III), at man ved næste stød får en gunstig position til at hente.

Derved inddrages der en ny faktor. I almindelighed er vi for carambolagens sikkerheds skyld interesseret i at ramme bal III så tykt som muligt, men her retter vi opmærksomheden på at

ramme den et ganske bestemt sted og desuden derpå, at bal I efter car.'en indtager en bestemt plads (bal I's tempo).

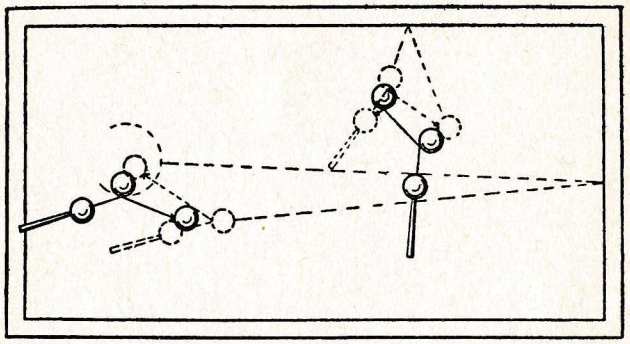


Fig. 76.

Fig. 76 til venstre: Vi indstiller på bal III ved at snitte bal II. Da kun bal I skal løbe, bruger man roligt, langt stød.

Fig. 76 til højre: Her som i så mange andre tilfælde har vi foruden indstillingen på bal III også den mulighed at drive bal II mere eller mindre frem under anvendelse af forskellig stødstyrke, henholdsvis ved at træffe den mere eller mindre tykt.

Fig. 77 a: Indstilling med en bande på bal II, som rammes fint, derfor højreeffet. Derved opnås stilling b.

Denne placering forekommer særlig hyppig ved cadrespil langs den korte bande, når man vil opnå en yderstilling i den position, hvor bal I er længere borte fra den korte bande end de to andre. Den ligger udvendig.

Anker- eller pendulstød

Har man samlet ballerne i en lille trekant (målet for vore bestræbelser) *à cheval* eller i midterfeltet, skal man udnytte stillingen mest muligt.

Fig. 78. Det drejer sig om at føre bal I så fint forbi de to andre, at man opnår en lige så god eller bedre stilling på modsat side. Det er vigtigt, at bal II og III bevæger sig i samme retning, og at bal I efter at have ramt bal III kun fjerner sig en halv à halvanden balbredde.

Ligger bal II og III i slet forhold til bal I, er der fare for dårligt efterstød. Ved at ramme bal II *meget fint* og med nøjagtigt tempo, må man søge at opnå, at bal I og III bliver liggende tæt sammen, og stillingen dermed åbner sig lidt. Men er den for åben, kan det befrygtes, at bal I ikke får tilstrækkelig

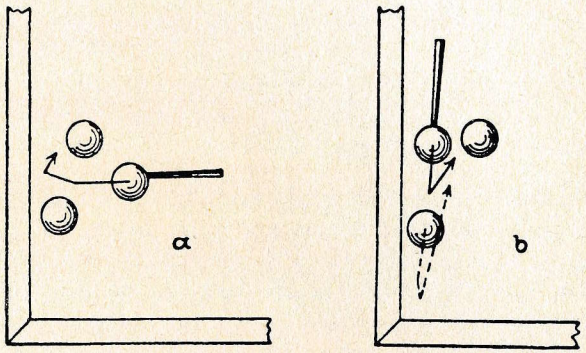


Fig. 77.

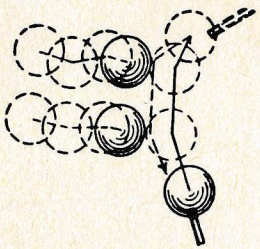


Fig. 78.

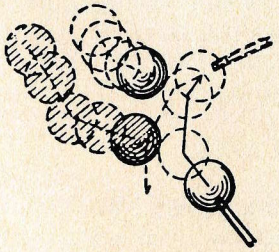


Fig. 79.

udvendig stilling, henholdsvis at bal II og III bliver drevet for langt fra hinanden. Her hjælper et lille træk og at ramme bal II tykt. I meget ugunstige tilfælde hjælper et stejlstød med lidt massévirkning. Med tilstrækkelig dygtighed kan man også ændre bal II og III's retning, altså dreje stillingen (fig. 79). Rød skal altid rammes lidt tykkere end hvid.

AFSLUTTENDE BETRAGTNINGER.

Selvom man behersker alle de vanskelige stød, bør man dog i det store og hele økonomisere med dem – man bør placere sine baller således, at man undgår de store korrektørstød: *massé, piquéstød* og *passager,* der altid rummer mange fejlkilder. Man skal følge sin spilleplan så strengt som muligt og holde ballerne samlet på det mindst mulige område. Øvelsen gør mesteren. Det gælder om at indøve hvert enkelt stød således, at man opnår det ønskede resultat så bevidst som muligt, og dette forberedende præcisionsarbejde *må* gøres, hvis man vil hæve sig over den jævne og almindelige middelmådighed.