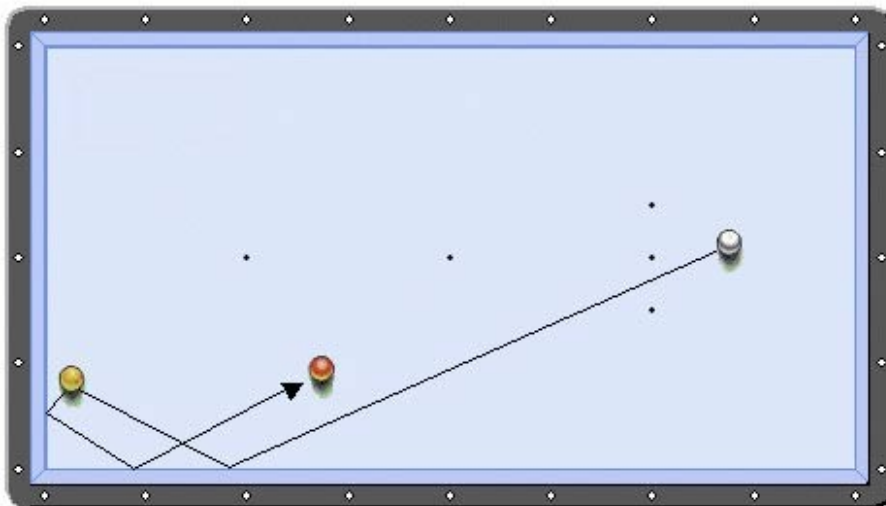


## « Voorband terug » ook wel « Schaefer » genoemd

### Uitvoering van de stoot

<b>De afstoot :</b>	-
<b>De Stoothoogte :</b>	Midden bal
<b>Effect :</b>	Een of twee pommerance-diktes tegeneffect
<b>Stand van de keu :</b>	Horizontaal
<b>Met dank aan :</b>	<a href="#"><u>Billard Club de Sottevillais</u></a>



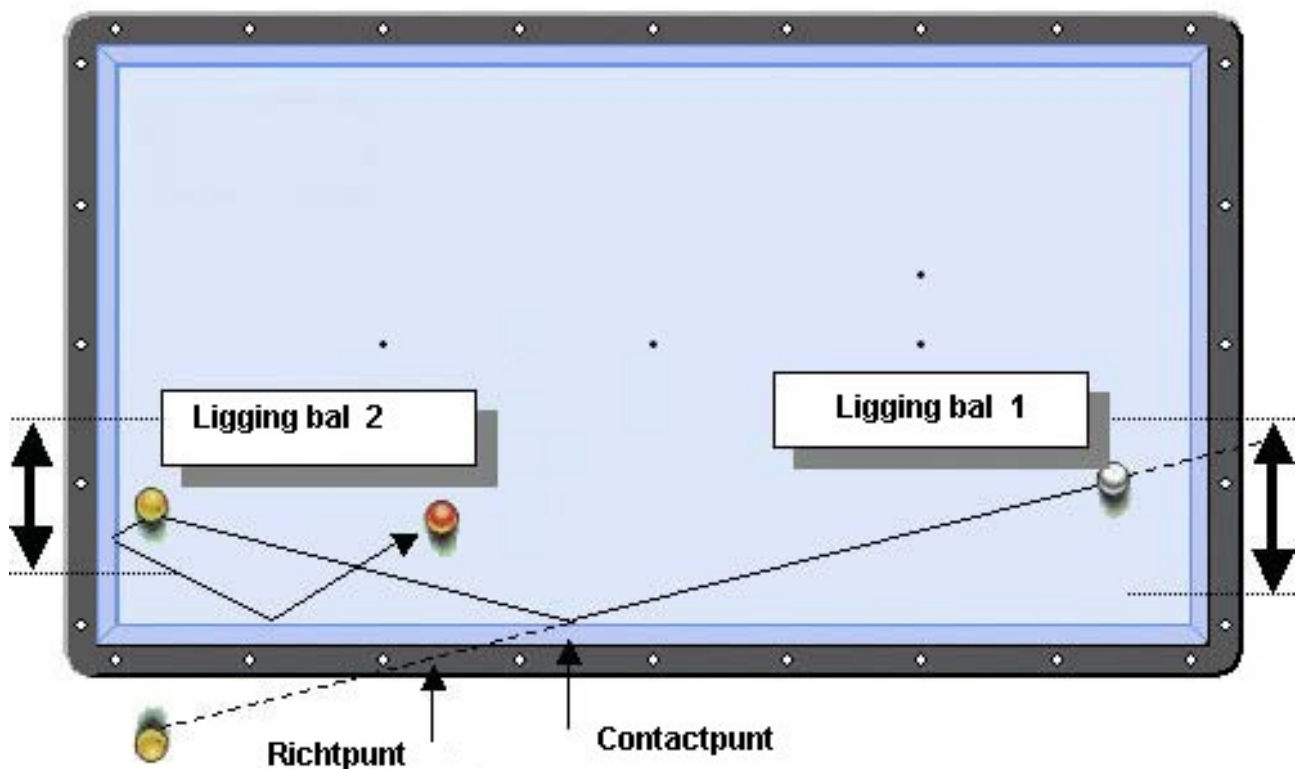
### Beperking van de geldigheid

De toe te passen methode is afhankelijk van de positie van de speelbal op het biljart. Ligt deze 0.5 en 1.5 diamondafstand vanaf de hoek van het biljart dan moet men de zgn. “spiegelmethode” gebruiken. Ligt de speelbal tussen 1.5 en 3 merktekens uit die hoek dan moet men de stoot berekenen.

De aanspeelbal moet tussen een 0.5 en 1.5 merkteken uit de bovenhoek liggen.

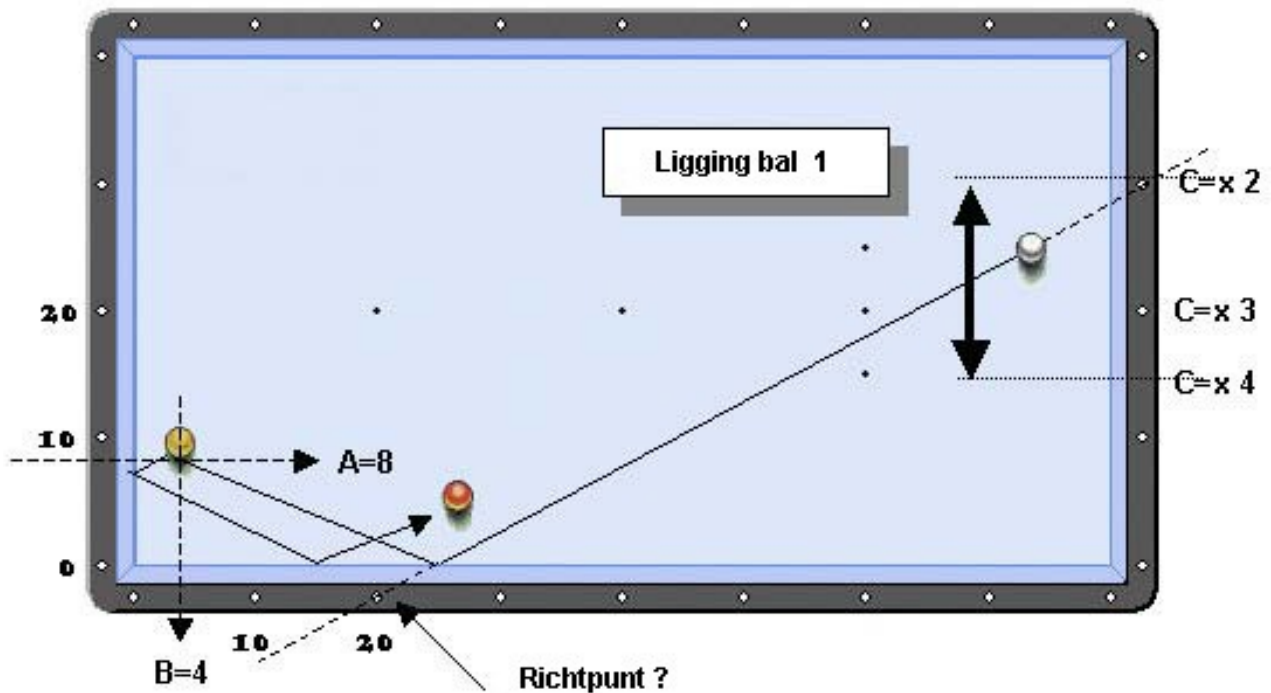
## De eerste methode: de “spiegelmethode”

1. Bepaal de afstand tussen het raakvlak van de lange band en de binnenkant van de aanspeelbal.
2. Meet/schat eenzelfde afstand vanaf de binnenkant van de lange band in tegenovergestelde richting. (Alsof er een spiegel tegen die band geplaatst is.)
3. Bepaal met behulp van de keu een lijn door het denkbeeldig gespiegelde punt en de speelbal. Bij het onderstaande voorbeeld moet men op ongeveer 2.5 merkteken uit de hoek richten. Het contactpunt van bal met de lange band ligt tussen het derde en vierde merkteken.



## De tweede methode: berekening

1. Bepaal de waarde van **A** door het verschil te bepalen tussen binnenkant lange band en binnenkant aanspeelbal
2. Bepaal de waarde van **B** door de afstand te bepalen tussen binnenkant korte band en het hart van de aanspeelbal
3. Schat zo goed mogelijk het punt **Richtpunt** op de lange band.
4. Bepaal de waarde van **C** op de korte band door een lijn door het geschatte punt V en de speelbal te trekken. Het snijpunt met die lijn en de korte band geeft de waarde van C



De werkelijke waarde van het punt V, het mikpunt op de lijn die door de merktekens getrokken kan worden en niet het raakpunt aan de binnenkant van de bal, is als volgt te berekenen:

$$V = C * A + B$$

$$V = 2 * 8 + 4 = 20$$

**Opmerking:** ondanks bovenstaande hulpmiddelen blijft een lastig patroon bij het driebanden te realiseren.

Vaak moet het een of ander aangepast worden in het diamondsysteem dan wel in het puntensysteem.