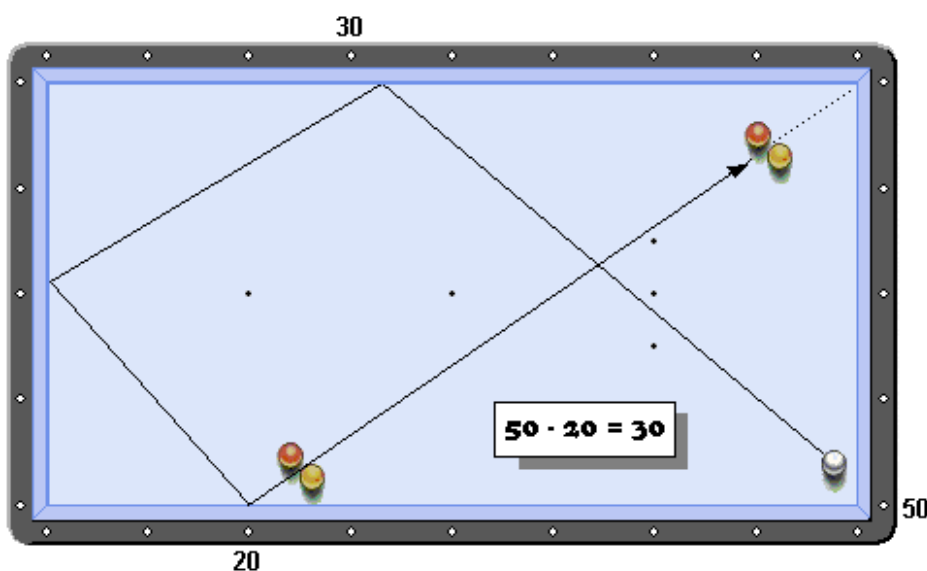


Uitvoering van de stoot

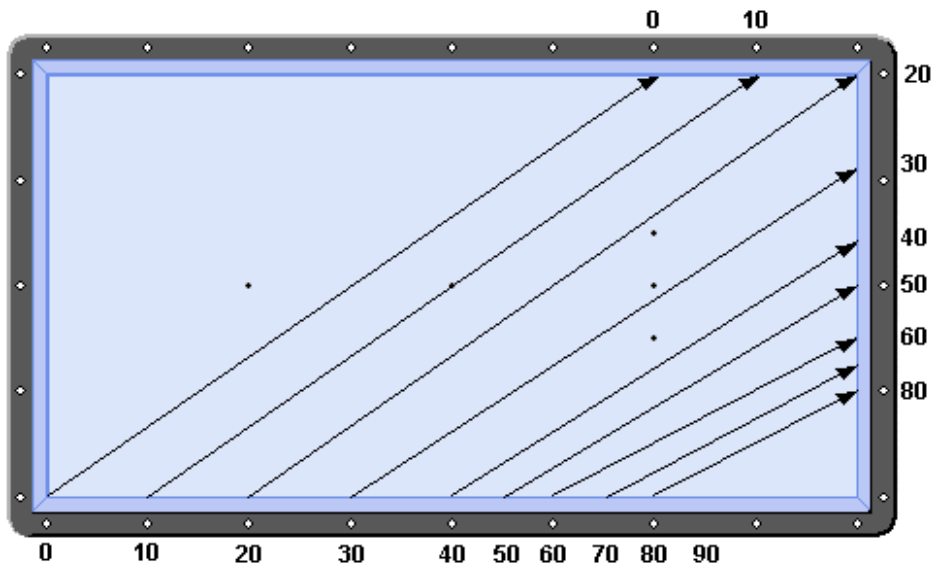
Uitvoering van de stoot

De afstoot :	-
De Stoothoogte :	Midden bal
Effect :	Maximaal loopeffect
Stand van de keu :	Horizontaal
Opmerking :	Dit is een aanvulling op het Diamondsysteem
Met dank aan :	Billard Club de Sottevillais



Als men alle berekeningen goed toepast, zoals aangegeven in het hoofdstuk [«Diamond systeem - de basis»](#) en men **niet** van punt 50 vertrekt, zal men ontdekken dat het aankomstpunt een afwijking zal vertonen van het berekende punt. In feite is het zo dat de geldigheid van het systeem zoals geleerd beperkt is voor vertrekpunten rond de waarde **50**, dus vanuit de hoek van het biljart.

Als men de gekozen punten waarden op de korte band verbindt met die op de lange band ziet men géén evenwijdige lijnen.



De basisformule : **Richtpunt = Vertrekpunt - Aankomstpunt** moet gewijzigd worden in:

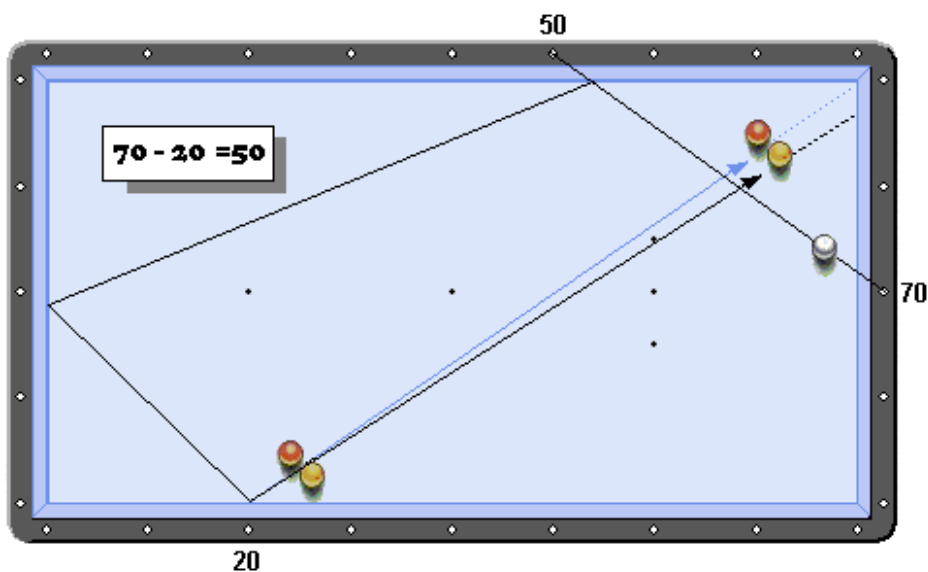
$$\mathbf{Richtpunt = Vertekpunt - Aankomstpunt + compensatie}$$

Opmerking: De compensaties die toegepast zullen worden houden géén rekening met de kwaliteit van het biljart.

Ze zijn gerelateerd aan de geometrie van de stoot en de positie van de speelbal op het biljart. Als het biljart “kort” of “lang” is, moet dat eerder gecompenseerd worden.

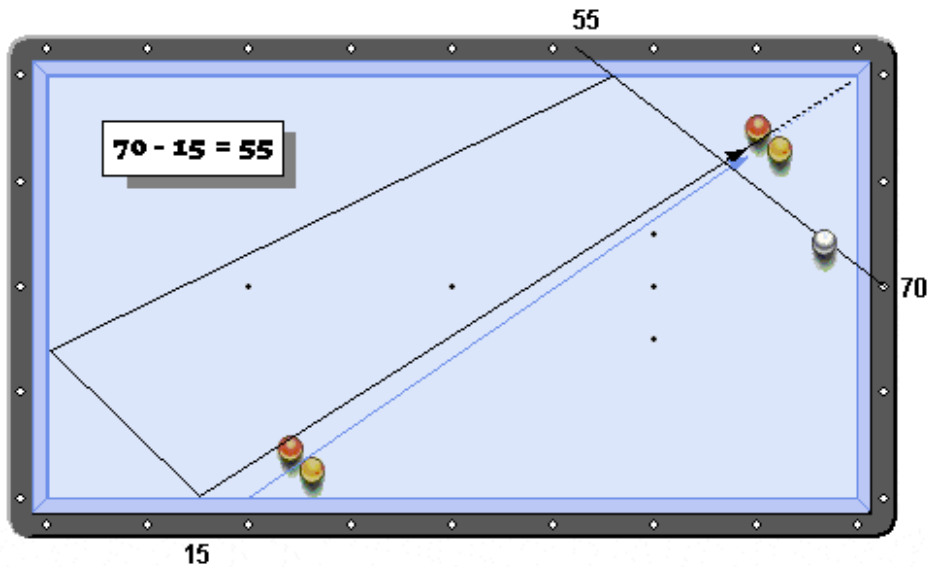
Vertrek van de korte band

Bij onderstaande tekening is het resultaat van de berekening bij een vertrekpunt van 70 en een aankomstpunt van 20 een mikpunt op 50, zoals altijd op het merkteken gericht. De blauwe pijl geeft de theoretische looplijn van de speelbal weer, terwijl de zwarte pijl de effectieve lijn weergeeft.



De speelbal komt bij de derde band nog steeds bij het berekende punt, maar hoe dichterbij de vierde band hoe meer de lijn gaat afwijken van het berekende aankomstpunt in de hoek.

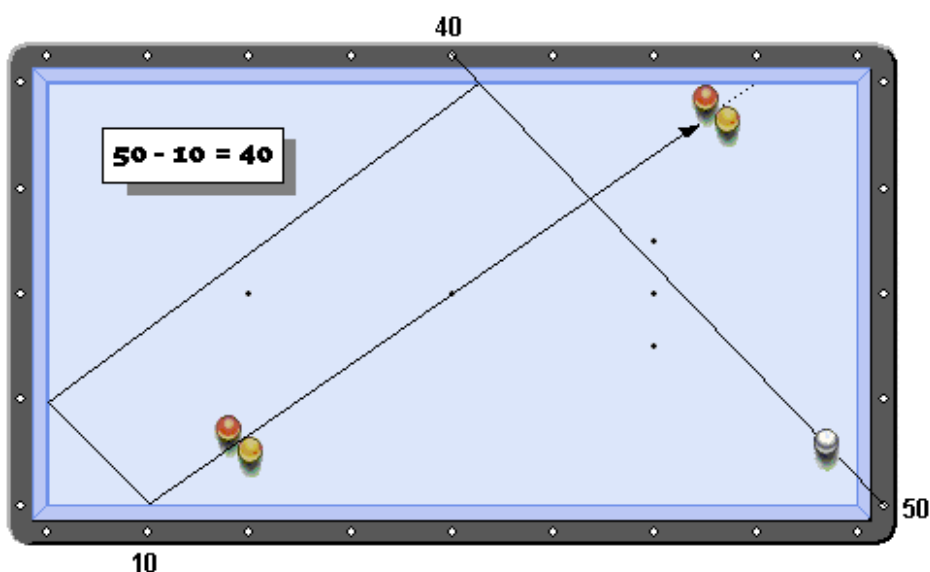
Om de hoek te bereiken en dus het punt te maken, leert de praktijk dat het nodig is op 55 te mikken in plaats van op 50. Alleen $70 - 55 = 15$...



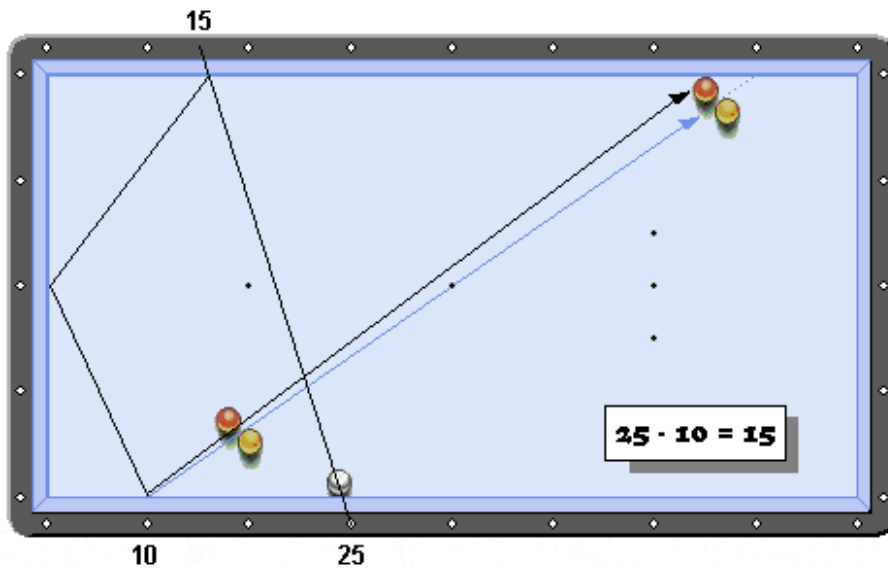
...De vergelijking tussen de twee pijlen laat zien dat de toegepaste compensatie ons in staat stelt het punt vlak bij de vierde band te maken, maar gemist zal worden bij de derde band.

Vertrek vanaf de lange band

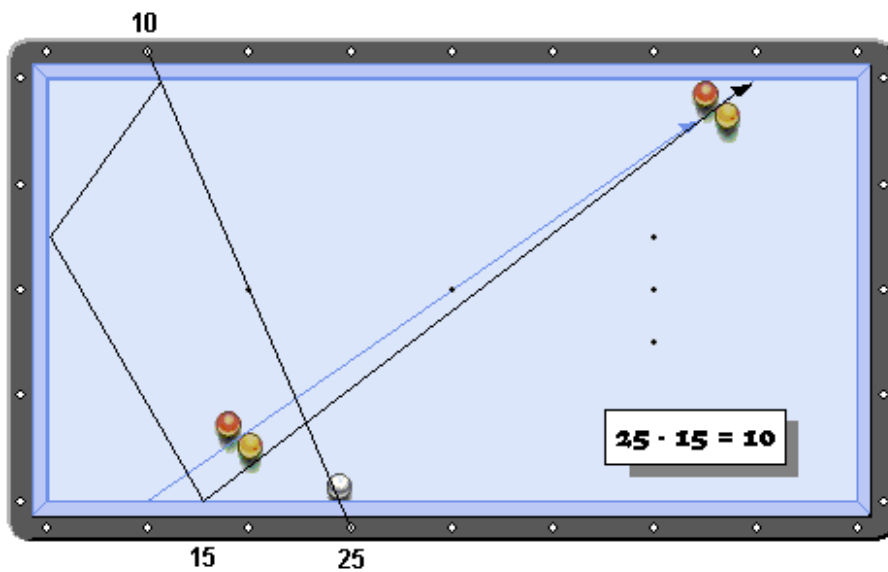
Vertrek vanuit punt 50:



In onderstaande afbeelding levert de berekening voor een aankomstpunt op 10 met een vertrekpunt op 25 een mikpunt van 15 op. Opnieuw blijkt dat de berekende looplijn afwijkt van de werkelijke looplijn bij nadering van de vierde band. Deze keer gaat de lijn verder van de hoek af.



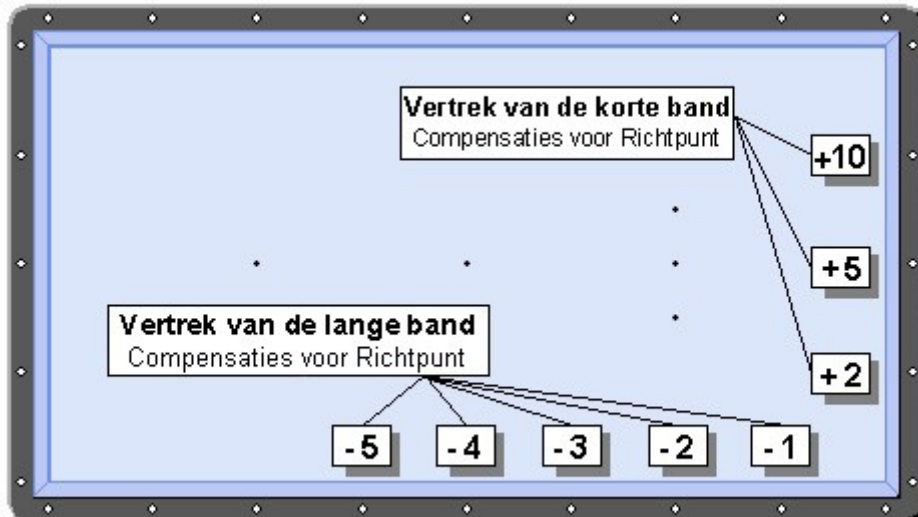
Bovenstaand figuur levert bij de vierde band een misser op. Het stoot moet gecorrigeerd worden:



Opmerking: Bij de behandeling van het «diamondsysteem» is aangegeven dat bij ballen die van de lange band vertrekken op het punt recht tegenover het merkteken gemikt moet worden. Bij het systeem met compensaties moet op het merkteken aangelegd worden.

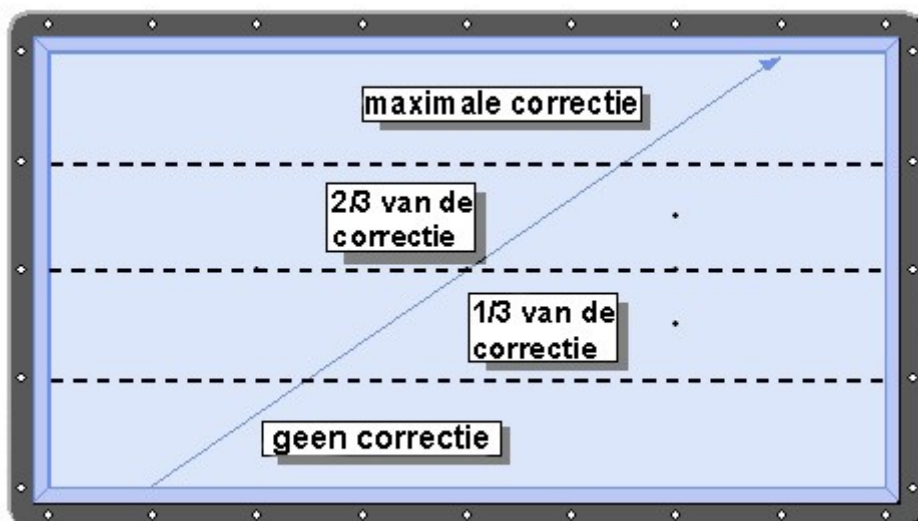
Toe te passen compensaties

Onderstaande afbeelding geeft een duidelijk overzicht van de compensaties.



Vervolgens is het nodig een balans te vinden tussen de compensatie als functie van de positie van de derde bal. In feite hebben we gezien dat als de laatste bal dicht bij de derde band ligt, er geen compensatie nodig is. Terwijl, hoe dichter de derde bal bij de vierde band hoe groter de compensatie.

Het eenvoudigste is dus het biljart, in de lengte, in 4 zones te verdelen, gescheiden door de merktekens op de korte band en de compensatie te berekenen aan de hand van de zone waarin de derde bal ligt.



Enkele voorbeelden

