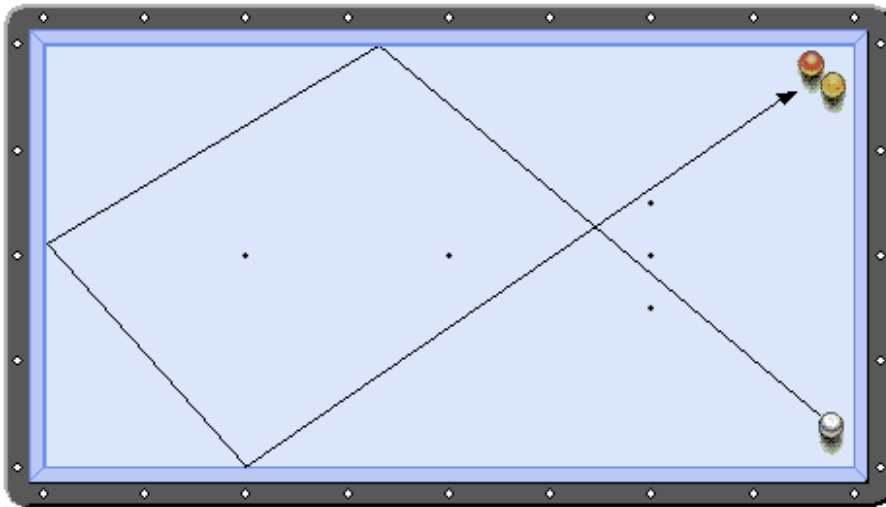


## « Diamondsysteem » - de basis

### Uitvoering van de stoot

<b>De afstoot:</b>	-
<b>De Stoothoogte :</b>	Midden bal
<b>Effect :</b>	Maximaal loopeffect
<b>Stand van de keu :</b>	Horizontaal
<b>Met dank aan</b>	<a href="#"><u>Billard Club de Sottevillais</u></a>

Dit systeem wordt als het universele systeem voor het driebandenspel beschouwd. Het is niet ongewoon dat tijdens een partij meer dan 30% van de stootbeelden in aanmerking komen voor deze techniek. De voorbeelden hieronder zijn slechts een kleine greep uit patronen die voor deze methode in aanmerking komen.



*Het is niet moeilijk om de volgende formule te onthouden:*

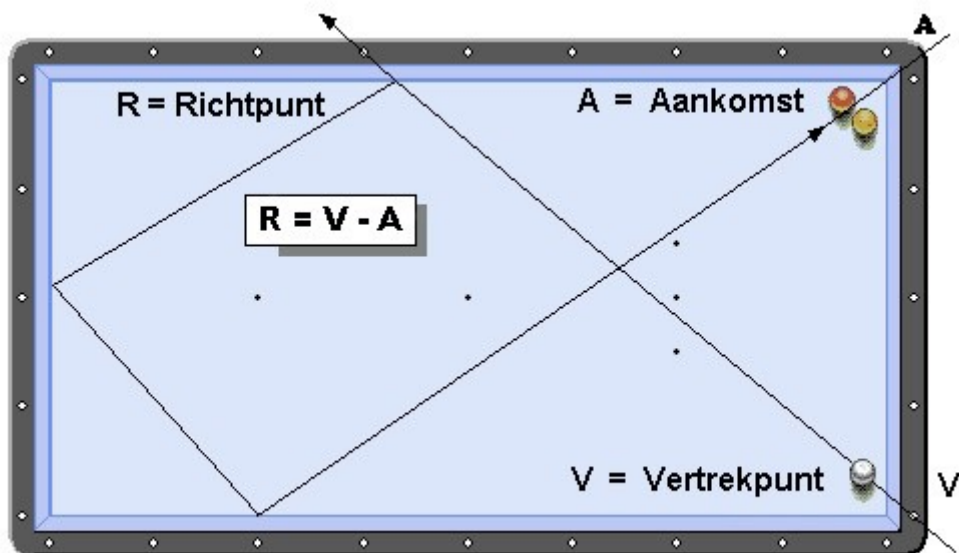
$$\mathbf{Richtpunt = Vertrekpunt - Aankomstpunt}$$

Het onthouden van de tellingen voor de verschillende referentiepunten: vertrek- , richt- en aankomstpunt, in de tekeningen (V, R, A), kosten wat meer tijd. De waarden van die punten is voor elke band verschillend en niet regelmatig verdeeld.

**Opmerking:** Bij problemen met het onthouden van de verschillende tellingen van het systeem, wordt aangeraden om de eerste keer de methode alleen te gebruiken voor gebieden:

- Aankomst tussen 0 en 40.
- Vertrek tussen 35 en 60.

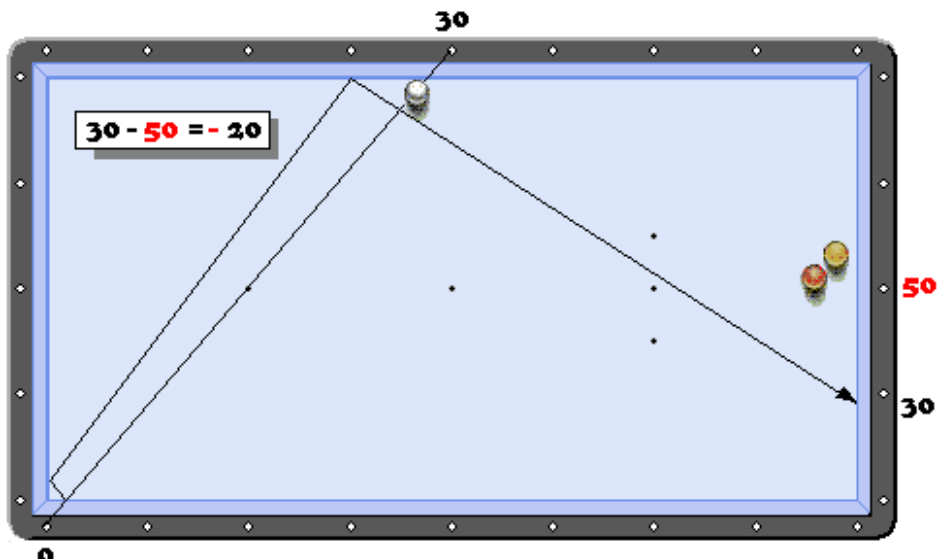
Als deze berekeningen geen problemen meer geven dan kan het gehele bereik van het systeem benut worden.



## Beperking van de geldigheid

Deze methode is geldig voor alle stoten via de lange band naar de korte band, waarvan de waarde van het vertrekpunt groter is dan de waarde van het aankomstpunt.

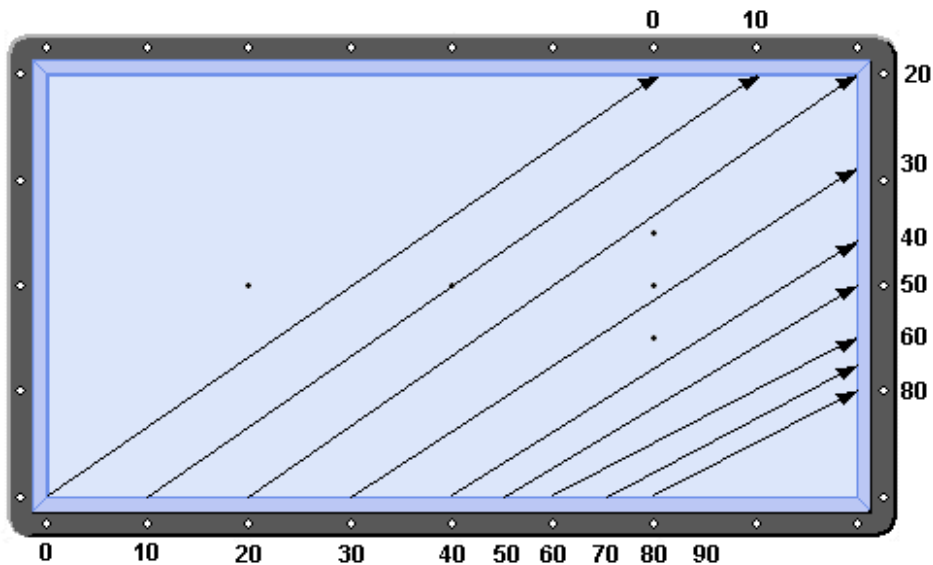
Bij het onderstaande schema is goed te zien dat het systeem hier niet geldig is. Het vertrekpunt ligt op 30 en het aankomstpunt op 50. Het maximale bereikbare punt is 30 als op het punt 0 gemikt wordt.



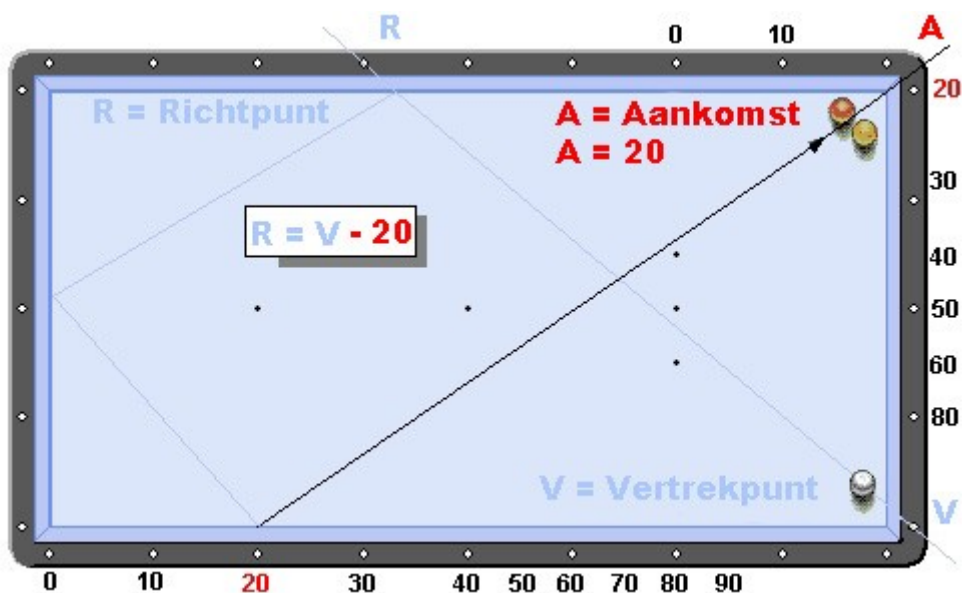
## De eerste stap: bepaling van het aankomstpunt

Het is noodzakelijk de looplijnen, zoals op het onderstaande figuur aangegeven, uit het hoofd te kennen. De waardepunten zijn tegenover de merktekens op de band aangegeven.

Opgelet: vanaf het aankomstpunt met de waarde 40 aan de lange band(3e band), is de afstand tussen 2 merktekens, tot de waarde 90, 20 punten!



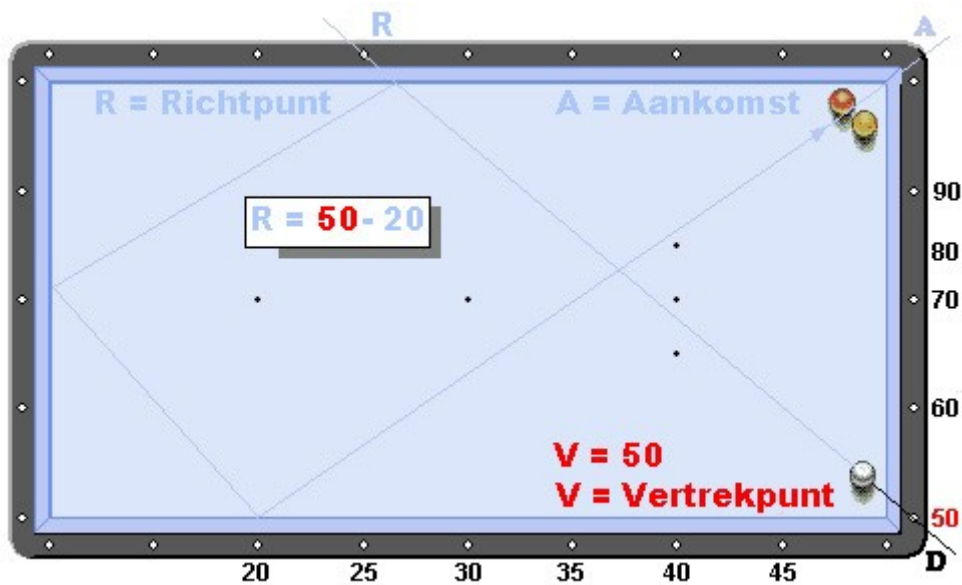
In onderstaand voorbeeld heeft het aankomstpunt de waarde 20. Het is belangrijk te beseffen dat de aankomstwaarde 20 geldt voor elk punt op die lijn. Er is geen verschil in berekening tussen onderstaand voorbeeld en die daar onderstaan.



## De tweede stap: bepaling van het vertrekpunt

Als de speelbal langs de band ligt dan gelden de in onderstaande tekening aangegeven waarden.

Bij de originele site staat een tabel die gemakkelijk uit de tekening af te leiden is.



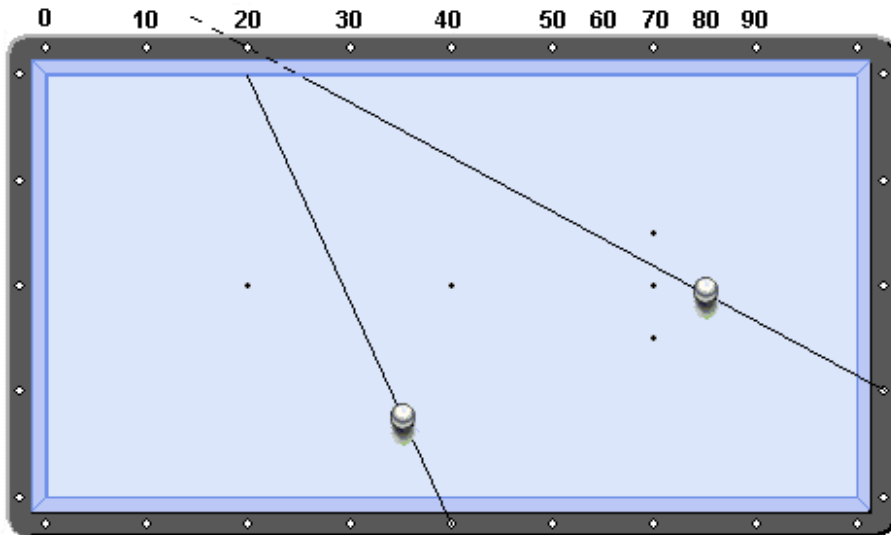
## De derde stap: bepaling van het richtpunt

Bij toepassing van de formule: Mikt punt = Vertrekpunt - Aankomstpunt.

$$\text{Richtpunt} = 50 - 20$$

$$\text{Richtpunt} = 30$$

Opgelet: bij onderstaande afbeelding wordt vanaf het richtpunt met de waarde 50 steeds met dubbele punten gerekend.

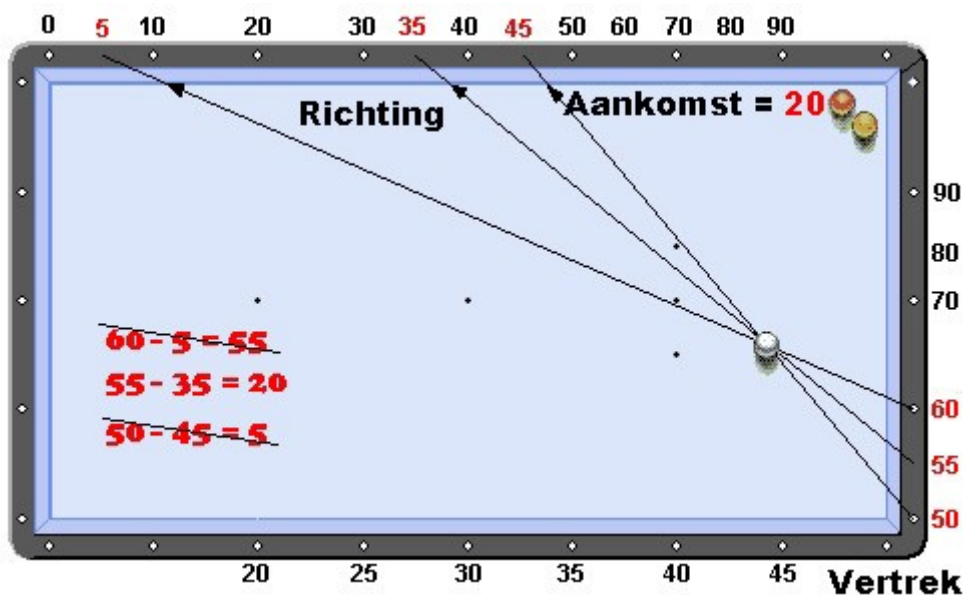


**Opmerking (zie bovenstaande afbeelding):** Als het vertrekpunt aan de korte band de waarde 50 of meer heeft moet er op het merkteken gemikt worden. Dus **niet** op het punt tegenover het merkteken.

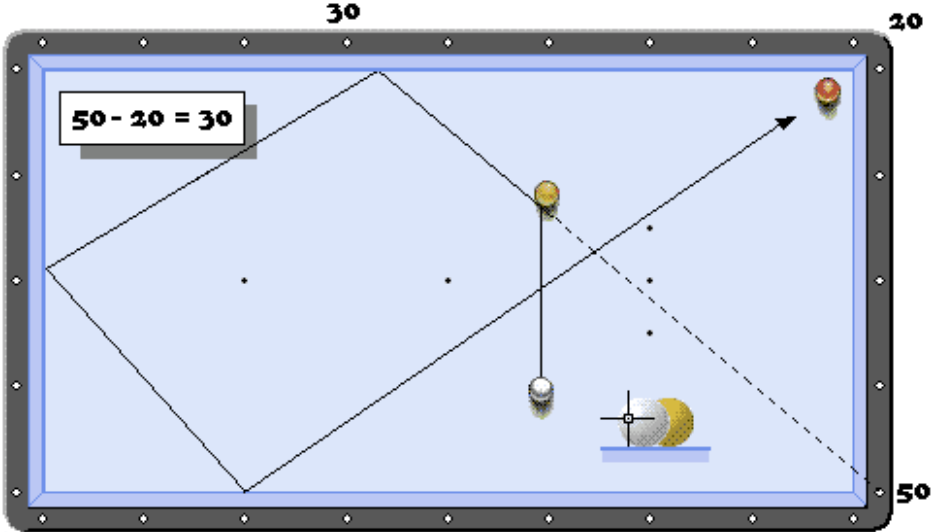
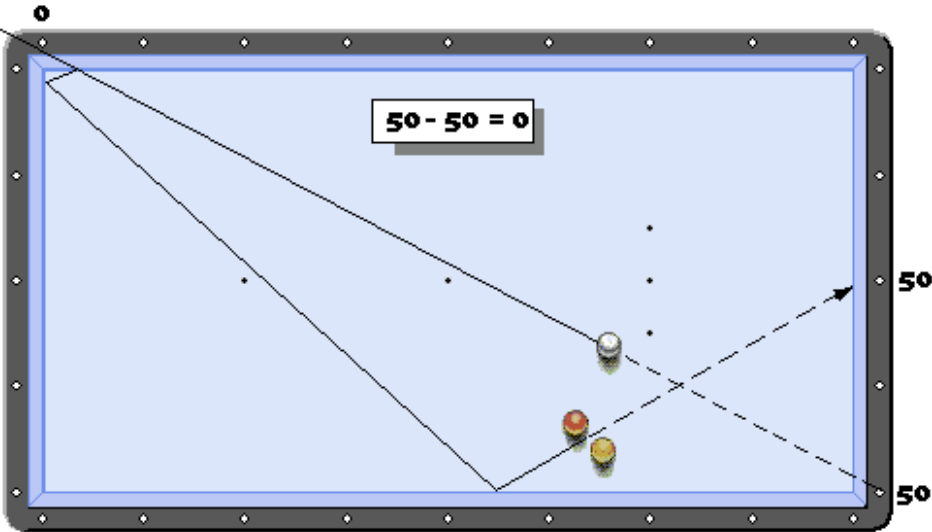
Als er vanaf de lange band gespeeld wordt, met de waarde minder dan 50, wordt op het punt dat tegenover het merkteken ligt gemikt. Bij de twee stootbeelden op bovenstaande afbeelding wordt in beide gevallen op 20 gemikt.

### Als de speelbal niet aan een band ligt

Als de speelbal niet aan een band ligt gebruik dan de keu om het vertrekpunt op de band te bepalen, zodat de formule **Richtpunt = Vertrekpunt - Aankomstpunt** toegepast kan worden. De speelbal is het draaipunt van de looplijn.

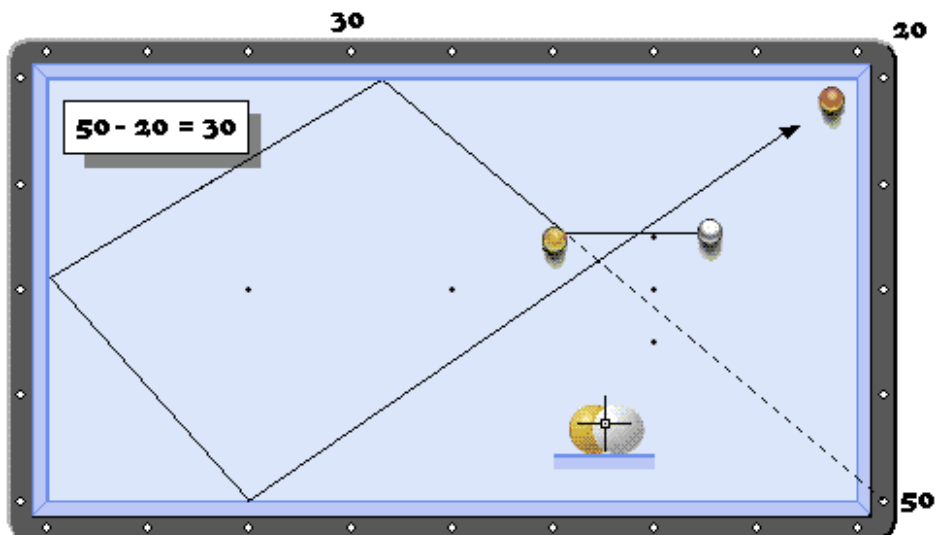
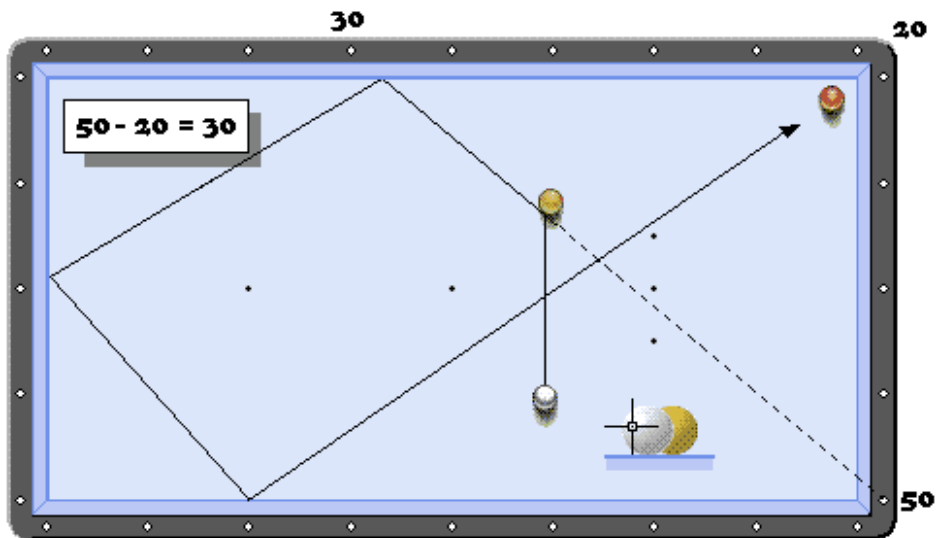


Nog een tweetal voorbeelden



## Uitbreiding van de methode voor « bal eerst » stoten

Het systeem is prima toepasbaar op zgn. “bal eerst” patronen. Om het mikpunt, of beter gezegd het raakpunt van de speelbal met de band, te vinden, moet dezelfde methode gebruikt worden om zowel een mik- als vertrekpunt te vinden dat aan de formule voldoet. Ditmaal is bal 2 het draaipunt van de raaklijn en niet de lijn door het centrum van de bal.



## Ballen over meer dan drie banden

Nadat de derde band geraakt is gaat de speelbal onder een hoek van 45 graden afslaan.

Zie hieronder een tweetal voorbeelden:

