

Vrij spel

Dit spel is, hetgeen reeds uit de naam blijkt, aan geen beperkende bepalingen onderworpen. Men kan de carambole maken zoals men wil, direct of over één of meer banden.

Slechts bij officiële wedstrijden worden aan de vier hoeken door een krijtlijn driehoeken afgebakend en de aldus ontstane vakken zijn aan de volgende regel onderworpen: wanneer de beide ballen, waarop gecaramboleerd moet worden, binnen een gemarkeerde driehoek komen te liggen, annonceert de arbiter "entree".

Wanneer na de eerste carambole, genoemde ballen zich nog in dat vak bevinden, is de positie "dedans" ontstaan en moet bij de volgende carambole één der ballen het vak verlaten, mag echter in het zelfde vak terugkomen.

Bij uitspringen van ballen of bij vastliggen, dat wil zeggen wanneer de speelbal vastligt tegen één der beide andere ballen, of tegen beide, worden de ballen, althans op het grote biljart, weer in de aanvangspositie geplaatst.

Op klein biljart mag men bij het vastliggen van de ballen ook van losse band spelen, dan wel gebruik maken van een kopstoot (piqué), mits men de andere vastliggende bal onbewogen laat.

Aanvangsstoot :

Men mag eerst op rood ofwel bricole spelen. Rood moet echter geraakt worden voor de tweede bal.

De speler die vertrekt speelt de hele wedstrijd met de niet getekende bal.(wit)

De Partij :

Elke wedstrijd wordt met een gelijk aantal beurten betwist

Fouten :

Indien 1 of meerdere ballen uit het biljart springen worden de ballen op de acquitpunten (aanvangsstoot) geplaatst.

Bij een fout worden de ballen niet opgezet.

Fouten zijn:

Indien men speelt voordat de ballen stil liggen

Indien met de ballen aanraakt met hand, kledingsstuk etc...

Indien men met de verkeerde bal speelt.

Indien men bij het afstoten niet met minstens een voet de grond raakt.

Indien men een carambole maakt met het achtereinde van de biljartkeu.

Indien men op banden zichtbare richtpunten aanbrengt

Indien men doorstoot

Fout door derde persoon; een fout die door een derde persoon wordt veroorzaakt, mag niet aan de speler worden aangerekend. De ballen worden zo nauwkeurig mogelijk in voorgaande positie terug gezet.

Bandstoten

Voor het bandstoten gelden de zelfde regels als bij het vrij spel, echter met de uitzondering dat 'n carambole pas geldig is als voor het raken van de derde bal minimaal één band is geraakt.



Drieband

De speelbal moet, alvorens de derde bal te raken, minstens driemaal één of meer banden geraakt hebben om een carambole geldig te doen zijn

Uitspringende ballen :

alleen de uitgesprongen bal of ballen worden herplaatst op de acquit.

Vastliggende ballen:

De speler heeft het recht om:

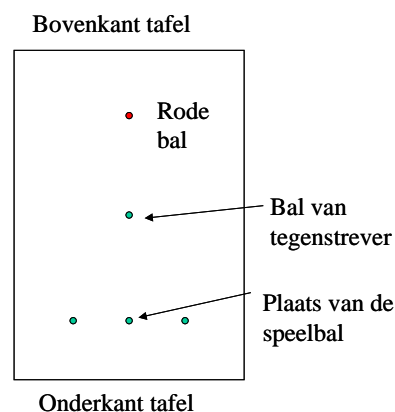
- * De ballen op de voorziene acquit te laten plaatsen.
Alleen de vastliggende ballen worden op de acquit geplaatst.
- * Te spelen op de bal die los ligt of op de band met een losse kopstoot toch op de eerste bal te spelen. Er is geen fout als de vastliggende bal beweegt omdat hij zijn steunpunt verliest dat hem door de speelbal bezorgd werd.

De losse-bandstoot is geoorloofd.

Bij vastliggen mag de speler kiezen tussen het aanspelen van een niet vastliggende bal of van de losse band, of uitsluitend de vastliggende ballen te doen plaatsen op de acquit volgens de geldende regels: bij vastliggen (van speelbal) of bal eruit alleen de betreffende ballen verplaatsen (dus alleen de vastliggende ballen of de bal(len) op de grond): Speelbal op benedenMIDDENacquit.

De andere speelbal helemaal in het midden van het biljart en de rode bal op het bovenacquit. Als een speler zijn stootbal uit het speelveld stoot (het hout raakt of op de grond, niet de groene band!) is dit natuurlijk fout.

De volgende speler is aan de beurt. De bal (die op de grond ligt) wordt geplaatst in het midden van het biljart. Het is immers niet de speelbal van de speler die nu aan de beurt is.



Andere spelsoorten

Naast bovengenoemde, meest populaire, spelsoorten, bestaat ook nog het door gevorderden gespeelde (Anker)kaderspel (met diverse afgekaderde vakken op het laken), maar ook de Klassieke Fantasie of het Artistiek Biljarten.



Dit is een zeer aparte vorm van biljarten waarbij men een aantal vastgestelde figuren moet trachten te maken. Dit zijn allemaal ingewikkelde stoten die veel stootbeheersing vragen en die ook aangepast materiaal vragen.

Daarnaast zijn er in de loop van tijd (meestal vanuit het café) andere spelsoorten ontstaan, zoals het overbekende 'tien over rood', enz. Hieronder kunt U van een aantal van deze, meestal voor recreatieve doeleinden bestemde, spelsoorten een korte beschrijving vinden.

- Tien over rood: Zoals de naam al aangeeft is het de bedoeling om 10 caramboles te maken, waarbij een carambole pas wordt geteld als eerst de rode bal wordt aangespeeld. Als een speler tijdens zijn stoot de rode bal mist, dan wordt zijn eerder behaalde puntentotaal weer op 0 (nul) teruggesteld. Heeft iemand echter 7 of meer caramboles, dan is deze laatste regel niet meer van toepassing.

Alle spelers spelen trouwens met de zelfde bal

- Spel met vier ballen: Hier gebruikt men naast de 3 normale ballen ook nog een vierde (blauwe of, als U die niet heeft, een rode) bal.

Ook hier spelen alle spelers met dezelfde speelbal.

Maakt men een carambole door de witte bal en de rode OF blauwe bal te raken krijgt men 1 punt, een carambole op de rode EN blauwe bal levert 4 punten op en indien men erin slaagt een carambole te maken op alle 3 de ballen verdient men 20 punten.

Men spreekt op voorhand af naar hoeveel punten men speelt (100, 150, 200, ...). Een extra variant is dat men juist op dit aantal moet eindigen, vb men speelt naar 100 punten, iemand heeft 90 punten en heeft in zijn huidige reeks reeds 8 punten. Indien hij nu een carambole maakt op rood en blauw zou hij 4 punten bij krijgen, zo komt hij echter op 102 dus word de laatste reeks niet geteld (hij blijft op 90).

De rode en blauwe bal dient U overigens op het linker en rechter bovenacquit te plaatsen, de witte bal op het middenacquit en tenslotte de gele of witte stootbal op acquit.

Succes, want verlies betekent meestal een rondje geven, Proost :-)

Een variant op het vorige spel: echter wordt dit gespeeld met ZES ballen.

Welke op de volgende wijze op de tafel komen: de speelbal komt op de benedenacquit en een van de andere ballen op de bovenacquit, daarna worden de andere vier op ongeveer de baldikte van elkaar af neer gelegd onder de eerste.

Nu is het de bedoeling om met de speelbal twee ballen te raken, net zolang tot hij mist. Dan mag de volgende speler. Indien er meer dan twee ballen worden geraakt dan telt dit nog steeds voor één punt.

- Tien van de gemakkelijke: klinkt eenvoudig, maar kan af en toe flink tegenvallen. Het is de bedoeling om in 1 (één) beurt 10 caramboles te maken, waarbij men gebruik mag maken van alle ballen. Dit houdt in dat men ook met de rode bal mag spelen, als de spelsituatie daarmee makkelijker lijkt.

Het mooie van dit spel is dat men vaak vergeet om de makkelijkste bal te nemen, omdat men gewend is om altijd met dezelfde bal te spelen. Probeer het maar eens uit. Wedden, dat als U Uw medestander laat beginnen, dat hij dan vanaf acquit zal afstoten en niet de rode bal zal nemen.

- Barakken: Dit is een biljartspel waarbij maar één bal mee speelt. Een schuin oplopend plankje met gaten erin wordt in een hoek van het biljart gelegd. Ieder gat vertegenwoordigt een aantal punten.

De speelbal komt te liggen naast de barakplank.

Nu speelt men eerst de korte band, waarna de bal op weg gaat naar het plankje. Als te zacht wordt gestoten dan komt de bal niet bij het plankje, stoot men te hard dan rolt de bal er even hard weer af.

Als de bal in een gat terecht komt dan levert dit punten op.

Van te voren moet men afspraken maken, wanneer er een winnaar is, is dit na een aantal beurten degene met de meeste punten of is dit degene die als eerst een aantal punten heeft behaald.

In andere delen van Nederland noemt men dit spel "de Vlotbrug".

- 2 Ballen en 'n telefoonboek: 'n spel dat met 3 tot 6 mensen gespeeld kan worden.

Elke speler zet 5 munten in, dit mogen eurocenten, 5 eurocent of (maar dan is het wel erg extreem) euro's of meer. In het midden van het biljart wordt een telefoonboek geplaatst, welke tijdens het gehele spel niet meer aangeraakt mag worden.

Op het boven- en benedenacquit worden de gele (of witte) en rode bal geplaatst. Iedereen speelt met de gele of witte bal en probeert, rechtstreeks of via 1 of meerdere banden, de rode bal te raken.

Als dit lukt, gaat de beurt over naar de volgende speler. Wordt de rode bal niet geraakt, dan dient de speler 1 munt op het telefoonboek te laten vallen. Tijdens Uw beurt is het zaak om, uiteraard, de rode bal te raken en, als het even kan, de ballen zo te plaatsen dat er voor de volgende speler een moeilijke spelsituatie overblijft.

De winnaar van het spel is degene die als laatste overblijft en vaak wordt afgesproken dat de winnaar de overigen een rondje bier schenkt.

Het spel wordt op allerlei manieren bemoeilijkt, bijv. door het feit dat men zelf het telefoonboek op geen enkele manier mag aanraken, niet met de hand en ook niet met de keu. Daarnaast moeten munten die van het telefoonboek vallen (bijv. doordat er ballen tegenaan worden gestoten) blijven liggen, waardoor de speelbal van richting veranderd zou kunnen worden. Een spel met veel aspecten dus.

- Annonceetje: Bij het volgende spel wordt vooraf afgesproken hoeveel caramboles op welke wijze gemaakt moeten worden. Om een voorbeeld te geven:

10 caramboles zonder beperking, 5 over één band, 5 over twee banden, 5 over drie banden en 5 'losse' banders.

Hierin kan natuurlijk naar wens afspraken over worden gemaakt. De moeilijkheid van dit spel is niet om de afgesproken caramboles te maken, maar het feit dat vooraf bekend moet worden gemaakt hoe de bal gespeeld zal worden (over één, twee, ... band). Zegt een speler een speler dat hij de carambole over twee banden zal spelen, dus dat er twee banden zijn geraakt voordat de laatste de derde bal geraakt wordt, en de bal raakt drie banden.

Dan telt de carambole niet, ook niet als de speler nog een aantal drieband caramboles moet maken. Net als bij tien over rood geldt ook hier dat als een speler zijn caramboles heeft gemaakt, hij afvalt.

Dan speelt de rest verder totdat er één speler overblijft, de verliezer.



- Kistje biljart: Bij het kistje biljarten speelt men met twee ballen, een witte (de speelbal) en een rode. De speler probeert met de witte bal de rode te raken, meer niet. De moeilijkheid hier is dat er op het midden van het biljart een kistje staat met aan iedere zijde een opening waar doorheen gespeelt kan worden.

Heeft men de rode bal geraakt dan is de volgende speler aan de beurt om de rode bal te raken. Mist de speler dan krijgt hij een strafpunt, na het behalen van een vooraf afgesproken aantal strafpunten ligt de speler uit het spel. Krijgt een speler het voor elkaar beide ballen binnen het kistje te krijgen dan wordt een strafpunt weg gescholden.

- Het kurkspel (met dobbelstenen): Iedere speler speelt met dezelfde bal. Op het middenacquit wordt de kurk geplaatst met drie dobbelstenen er bovenop.

De rode bal moet eerst worden geraakt, altijd. Indien rood wordt gemist dan gaan de eventueel behaalde punten naar de tegenpartij(en).

Nadat men de rode bal heeft geraakt heeft men de keuze om of de andere witte bal te raken of de kurk omver te spelen.

Indien dit lukt mag men door blijven spelen. Wordt echter de kurk omgeworpen door een andere bal dan de speelbal, dan zijn de behaalde punten voor de tegenpartij(en). Als de speler alleen de rode bal raakt en verder niets, dan is de beurt voorbij de punten kunnen dan bij worden geschreven.

De omgevallen kurk wordt indien mogelijk weer recht op gezet op de plaats waar zij is omgevallen, lukt dit niet omdat bijvoorbeeld de kurk onder de band ligt of zelfs van het biljart af is, dan begint de kurk weer op het middenacquit.

De puntentelling: Als de rode en de witte bal zijn geraakt dan telt dit voor 2 punten. Wanneer de kurk wordt omgeworpen dan tellen de punten van de dobbelstenen, waarbij geldt dat de 1 telt voor 10 punten en de rest behoudt zijn eigen waarde. Degene die als eerst 100 punten heeft gehaald, is winnaar.

Deze regel is natuurlijk ook zo om te buigen dat men door speelt tot dat er een verliezer is. Een speler die 100 punten heeft volgemaakt moet de rode bal nog één keer raken, als dit niet lukt of er worden meer punten gehaald dan gaan alle punten van die beurt naar de tegenstander(s).

Komt een speler boven de 100 punten door verkregen strafpunten dan hoeft hij niet meer de rode bal te raken.

De strafmaatregelen: Als een speler niets raakt, gaan 2 punten naar de tegenpartij(en). Wordt de kurk met de rode of de witte bal omver geworpen, dan gaan alle punten van die beurt (inclusief de laatste stoot) naar de tegenpartij(en).

Wordt door de speler de kurk omver geworpen voordat rood is geraakt, dan gaan weer de punten naar tegenpartij(en).

Raakt de speelbal eerst de witte bal voordat rood is geraakt dan gaan 2 punten naar de anderen. Worden de dobbelstenen of kurk van het speelvlak af gestoten, dan gaan de punten van de beurt naar de tegenpartij(en).