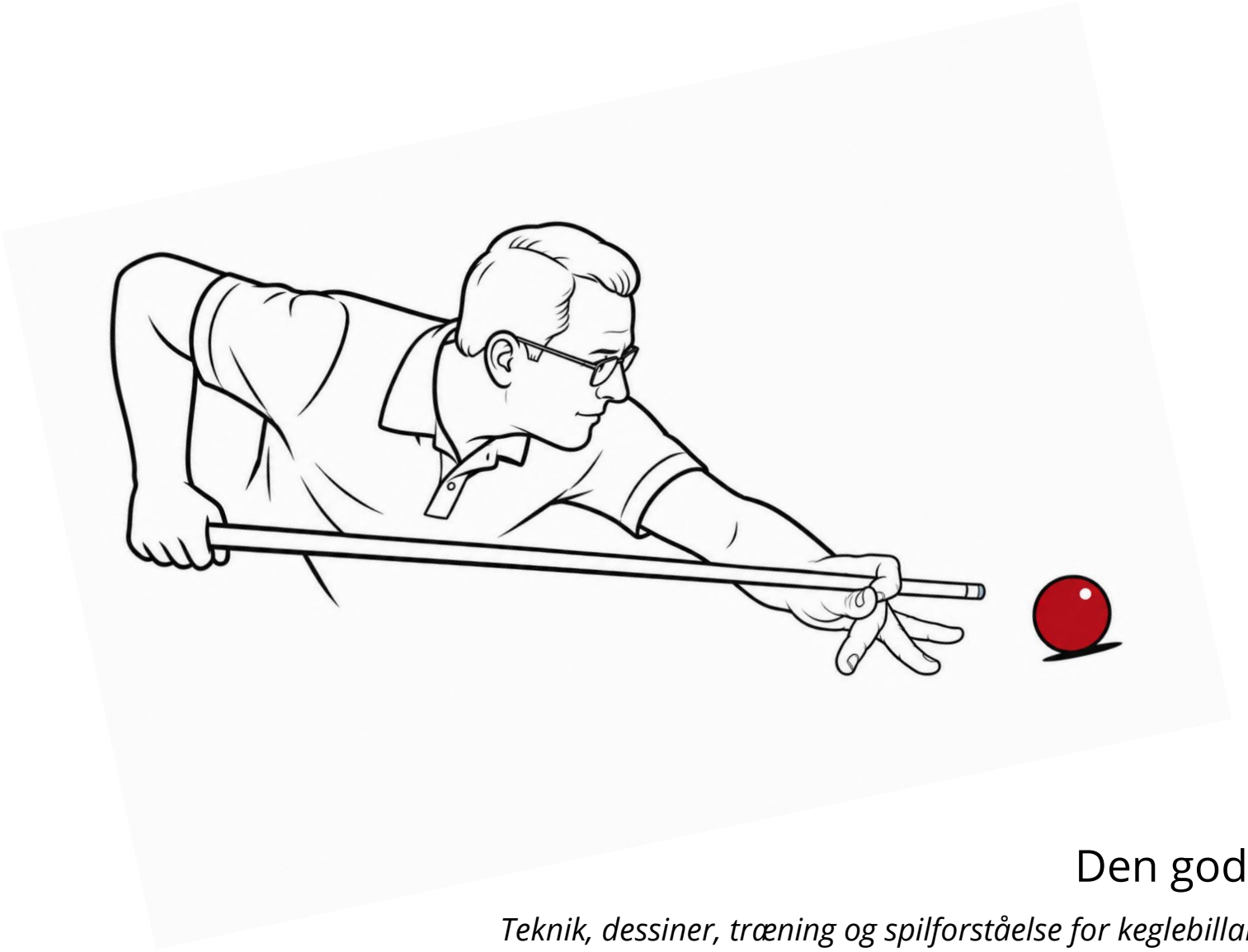


Dansk keglebillard

Den gode tilgang til bordet

Teknik, dessiner, træning og spilforståelse for keglebillard- og skomarbillardspillere

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

Forord, anerkendelse og tak! ... 3
1. Den gode tilgang til bordet ... 4
1.1 Fra oplæg til dessin og stødvalg ... 5
2. Kegledessiner ... 6
2.1 Udlægsbal ... 7
2.2 Tværbal ... 10
2.3 Spids ... 12
2.4 Kvart ... 14
2.5 Langbal: 5-fjerdelssystemet ... 16
2.6 Højspids: 1 til 4, 2 til 7 systemet ... 17
2.7 Medløbskvart ... 18
2.8 5-bande nakkebal ... 19
2.9 Spil rundt om keglerne ... 20
3. Stødteknik ... 21
3.1 Køtippens træfpunkter på rød bal ... 21
3.2 Det gennemførte stød ... 22
3.3 Vejrtrækning og ro i stødet ... 23
3.4 Stød med effekt ... 24
3.5 Medløbsstød ... 28
3.6 Stopstød ... 29
3.7 Trækstød ... 30
3.8 Prikstød ... 31
3.9 Kiksestød ... 32
4. Sigte og træfning ... 33
4.1 Sigtebalmetoden ... 33
4.2 Snitbal ... 34
4.3 Hvid bals løbelinje ved snittræfning ... 34
4.4 Rød bals løbelinje ved snittræfning ... 35
5. Kropsstilling, greb og broer ... 36
5.1 Baghånden: greb om køen ... 37
5.2 Broer: forhånden ... 38
6. Billardudstyr ... 41
6.1 Keglebillardbordet ... 41
6.2 Keglebillardkøen ... 42
6.3 Ballerne ... 43
7. Udvikling som billardspiller ... 44
7.1 Hvordan bliver du en bedre spiller ... 44
7.2 Mentaltræning af Lars Øder ... 45
8. Klubinstruktør og træning ... 50
8.1 Klubinstruktørens rolle ... 50
8.2 Træningens tilrettelæggelse ... 50
9. Øvelser og skabeloner ... 51
9.1 Øvelser og træningsmateriale ... 51
9.2 Sigtebalsskabelon ... 51
9.3 Skabeloner til egne dessiner og noter ... 52
10. Ordforklaring ... 53

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

Forord, anerkendelse og tak!

Dette dokument henvender sig til nye spillere i keglebillard og skomarbillard samt klubinstruktører. Formålet er at samle og formidle teori og praksis til inspiration og støtte for både læring og undervisning.

Selv om de to billardspil har hver deres regler og spillemæssige mål, spilles begge på et keglebillardbord med fem kegler, én rød spillebal og to hvide baller. Meget af den teori og praksis, som spillerne anvender, er fælles for begge spil.

Den røde spillebal er stødballen, som du støder til med køen. Den bruges til at træffe de hvide baller og lave point. Herefter anvendes som udgangspunkt betegnelserne **rød bal**, **hvid bal** og **de hvide baller**.

Dokumentet gennemgår grundlæggende begreber, teknikker, dessiner, taktiske overvejelser, materiel og spillets mentale aspekter. Materialet er samlet, bearbejdet og tilpasset med henblik på at skabe et letforståeligt og praktisk undervisningsmateriale, men udgør ikke et samlet træningsprogram med øvelser.

Eventuelle fejl, mangler eller unøjagtigheder er alene mit ansvar.

Under arbejdet med dokumentet er der hentet inspiration, viden og vejledning fra materiale udarbejdet af andre personer og Den Danske Billard Union (DDBU). Materialet er anvendt med deres tilladelse, og jeg vil gerne rette en særlig tak til dem for deres bidrag, ekspertise og velvillige støtte.

- **Torsten Danielsen**, DDBU's formand, for at have godkendt brugen af materiale, som DDBU har været inde over.
- **Jimmy Lauridsen**, formand for DDBU's Keglebillardudvalg, DDBU instruktør og ejer af hjemmesiden *Billardskolen*, www.billardskolen.dk.
  Leverandør af inspirerende kurser, instruktion samt materiale fra DDBU Klubinstruktøruddannelse Modul 1 og 2 (2026).
- **Kasper Norden**, skaber af hjemmesiden *SirNordenBillard* (https://sirnordenbillard.github.io/), for udviklingen af flere af de dessinsystemer, der beskrives i dokumentet.
- **Carsten Andersen** for afsnittet *Hvordan bliver du en bedre spiller*.
- **Lars Øder** for afsnittet *Mentaltræning*.

Kritik, forslag til forbedringer og rettelser er du velkommen til at sende til mig på e-mailadressen: dkb-dgttb@outlook.dk

Tak, fordi du læser med, og god fornøjelse ved keglebillardbordet!

Anders G. Christiani, forfatter og redaktør

Del bare!

Tryk her på link for at hente den nyeste udgave af dokumentet.

Keglebillard og skomarbillard er spil, hvor vores erfaring, forståelse og færdigheder udvikles gennem træning og videndeling.

Du er meget velkommen til at dele dokumentet med andre. Medmindre andet er angivet, udgives dokumentets originale indhold under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0. Materiale, der er krediteret særskilt, anvendes med rettighedshavernes tilladelse og er ikke nødvendigvis omfattet af denne licens.

Deling og bearbejdning skal ske i overensstemmelse med Creative Commons-licens:

Dokumentet er licenseret under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0).

Det betyder, at du må dele og bearbejde materialet, så længe du krediterer forfatterne, ikke anvender materialet kommercielt og distribuerer eventuelle bearbejdninger under samme licens. Licensen kan læses her: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

1. Den gode tilgang til bordet

1. **Gå roligt hen til bordet**, rundt om det, og læs oplægget.
2. Kridt køen, vælg dessin og beslut stødtype, bro, effekter og hastighed.
3. Fastlæg sigteballens midte, og placer den bagerste fod i forhold til sigtelinjen.
4. Træd frem i kropstillingen, og placer forhånden på spillefladen.
5. Placer køtippen bag rød bal, kontrollér sigtet, og udfør prøvestødene.
6. **Evaluer:** Føles noget forkert, skal du rejse dig og begynde forfra.
7. Hold kort pause, ånd naturligt ud.
8. Aflever stødet.
9. **Bliv stående** i stillingen efter stødet og følg ballernes bevægelse.
10. Vurder stødets udførelse og overvej, hvad resultatet kan lære dig.

Billardstødet begynder længe før du støder med køen til rød bal, som derefter træffer en hvid bal eller rammer en bande.

Du skal først læse bordet, vælge et dessin og beslutte, hvordan stødet skal udføres. Derefter følger sigte, kropsstilling, prøvestød, aflevering og til sidst en vurdering af resultatet.

Dette dokuments faglige hovedforløb er bygget op omkring Den gode tilgang til bordet.

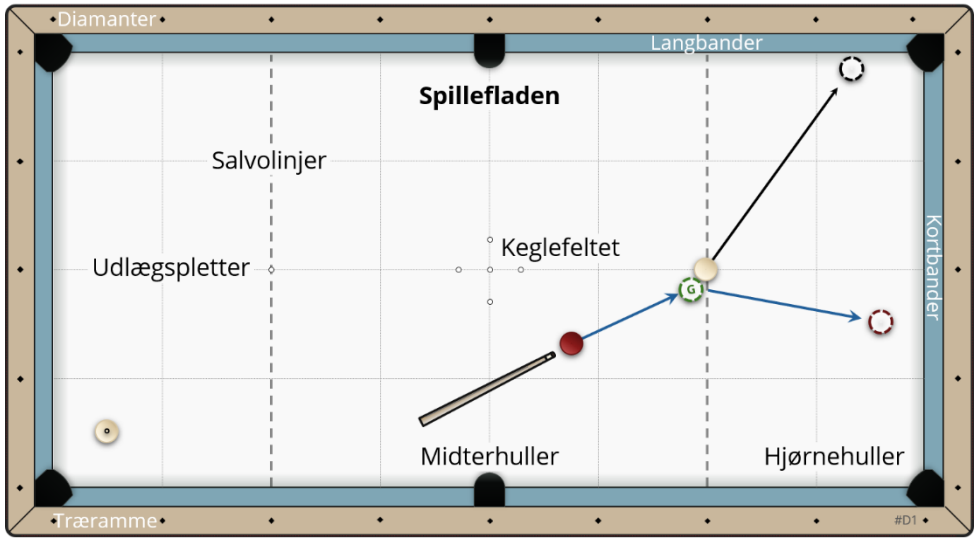
Emnerne præsenteres så vidt muligt i den rækkefølge, du møder dem ved bordet: fra den første vurdering af oplægget over valg af dessin, stødtype, effekt og sigte til det udførte stød og den efterfølgende evaluering.

Test bordet før spil

Inden et spil begynder på et billardbord, du ikke kender, er det en god idé at teste bordet med et par dessiner, som du kender godt og ved, hvordan de bør forløbe.

På den måde kan du vurdere, hvor hurtigt ballerne løber på klædet, og hvordan de reagerer på banderne. Derefter kan du justere dit sigte og din stødhastighed efter bordets egenskaber.

Test for eksempel dessinerne kvart, spids og tværbal.



Ved DDBU's hold- og individuelle turneringskampe er der normalt fem minutters opvarmning før kampen, medmindre turneringsledelsen har oplyst andet.

Kridt køtippen

For at sikre tilstrækkelig friktion mod ballen skal køtippen kridtes før stødet.

Kontrollér først, at læderet er i god stand. Påfør derefter kridt, mens køen drejes, så hele tippen dækkes helt ud til kanten.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

Mangelfuld kridtning øger risikoen for et kiksestød, hvor læderet glider på rød bal.

1.1 Fra oplæg til dessin og stødvalg

Når du har læst oplægget, altså ballernes placering, skal du omsætte oplægget til en konkret plan.

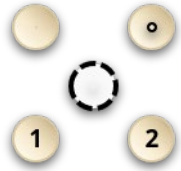
Et stødvalg består ikke kun i at finde et dessin, der kan give point. Du skal også tage stilling til træfning, effekt, hastighed og ballernes placering efter stødet.

Overvej derfor:

1. Hvad er stødets primære formål?
2. Hvilken af de hvide baller skal rød bal træffe først?
3. Skal hvid bal træffes direkte, tykt, halvt eller tyndt?
4. Hvor skal køtippen støde til rød bal?
5. Hvilken stødstyrke kræver stødet?
6. Hvor forventes alle tre baller at løbe hen?
7. Hvilke placeringer ønsker du efter stødet?
8. Hvad er konsekvensen, hvis stødet ikke lykkes som planlagt?

I keglebillard skal stødvalget blandt andet vurderes ud fra muligheden for point og fortsat seriespil. I skomarbillard skal du vurdere, hvilke muligheder placeringen giver modstanderen.

I materialet er anvendt følgende grafiske symboler

Rød bals startplacering vises med fuld farve og den forventede slutplacering med en bal med en rød, stiplet kontur.	
Sigtebal er en tænkt bal, der viser rød bals placering i det øjeblik, den træffer en hvid bal. På engelsk kaldes den en *ghost ball*. Se afsnit 4.1.	
Hvide ballers startplacering vises med fuld farve og deres slutplacering med en bal med en sort, stiplet kontur. Ballerne angives eventuelt med et referencenummer.	
Sigtelinjen viser den linje, du sigter langs i tegningerne.	
Stødlinjen viser den retning, som rød bal stødes i.	
Rød bals løbebane vises på tegningerne med forskellige farver afhængigt af, hvordan rød bal er blevet stødt.	
Medløbsstød vist med blå pil	
Stopstød vist med rød pil	
Trækstød vist med lilla pil	
Hvide ballers løbebaner vist med sort pil	

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

2. Kegledessiner

Et kegledessin er et planlagt spillemønster, hvor rød bal følger en bestemt bane. Dessinet beskriver den ønskede rækkefølge af bande-, bal- og eventuelle kegletræf samt ballernes ønskede slutplacering.

Det ønskede resultat kan være at vælte kegler med de hvide baller, lave rødt eller blegt eller opnå en fordelagtig placering af ballerne til det videre spil.

I keglebillard gælder det også om at opnå en fordelagtig position til dit næste stød, mens det i skomarbillard gælder om at placere ballerne i en ufordelagtig position til modstanderens næste stød.

Til dessiner kan der anvendes en eller flere sigtemetoder, som hjælper med at finde den ønskede træfning og løbebane.

Vær opmærksom på, at alle dessiner forudsætter, at du tester bordet, der spilles på, idet baller opfører sig forskelligt afhængigt af:

- om der er varme i bordet
- om klædet på bordet er nyt eller brugt
- om ballerne er nye eller brugte

Se Test bordet før spil på side 4.

Betegnelserne for de enkelte dessiner varierer i ældre undervisningsmateriale. I dette dokument anvendes **tværbal**, **dobbelttværbal, spids** og **dobbeltspids** som de primære navne.

Udtrykkene **første gang** og **anden gang** beskriver, på hvilket gennemløb den hvide bal går i keglerne. Ved en spids eller tværbal går den hvide bal i keglerne på første gennemløb. Ved en dobbeltspids eller dobbelttværbal fortsætter den forbi keglefeltet og går i keglerne på andet gennemløb. Udtrykkene anvendes derfor som supplerende forklaringer og ikke som dessinernes primære navne.

For de viste dessinsystemer gælder det, at de giver et geometrisk udgangspunkt. Det præcise sigtepunkt skal tilpasses bordet, hastigheden og en eventuel rotation.

Grundballer er ofte forekommende og genkendelige oplæg med et eller flere tilhørende dessiner. De danner grundlag for, at du kan lære at læse spillet, vælge det rette dessin og tilpasse stødet til ballernes placering.

Start med disse dessiner for grundballer:

- **Udlægsbal:**

  Keglebillard, blød spids.

  Skomarbillard, forbande- eller underhåndenstød.

- **Tværbal:** 1-bandestød
  Først langbande og derefter mod keglerne.
- **Spids:** 2-bandestød
  Først kortbande, langbande og derefter mod keglerne.
- **Kvart:** 3-bandestød
  Først langbande, kortbande, langbande og derefter mod keglerne.

Fortsæt med disse dessiner:

- **Langbal:** 1-bandestød
  Først kortbande og derefter mod keglerne.
- **Dobbelttværbal:** 2-bandestød
  Først langbande, derefter modsatte langbande og så mod keglerne.
- **Højspids:** 2-bandestød
  Først langbande, kortbande og derefter mod keglerne.
- **Medløbskvart:** 3-bandestød
  Enten langbande, kortbande, langbande eller kortbande, langbande, kortbande og derefter mod keglerne.
- **Dobbeltspids:** 4-bandestød
  Først kortbande, langbande, kortbande, langbande og derefter mod keglerne.
- **5-bande nakkebal:** 5-bandestød
  Først langbande, kortbande, langbande, kortbande, langbande og derefter mod keglerne.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

2.1 Udlægsbal

Ved spillets begyndelse placeres de to hvide baller på udlægspletterne. Den, der har udlægget, får rød bal i hånden og skal placere den bag salvolinjen inden stødet.

Du støder til rød bal, som først enten skal træffe den hvide bal i den modsatte ende eller ramme en bande på bordets modsatte halvdel.

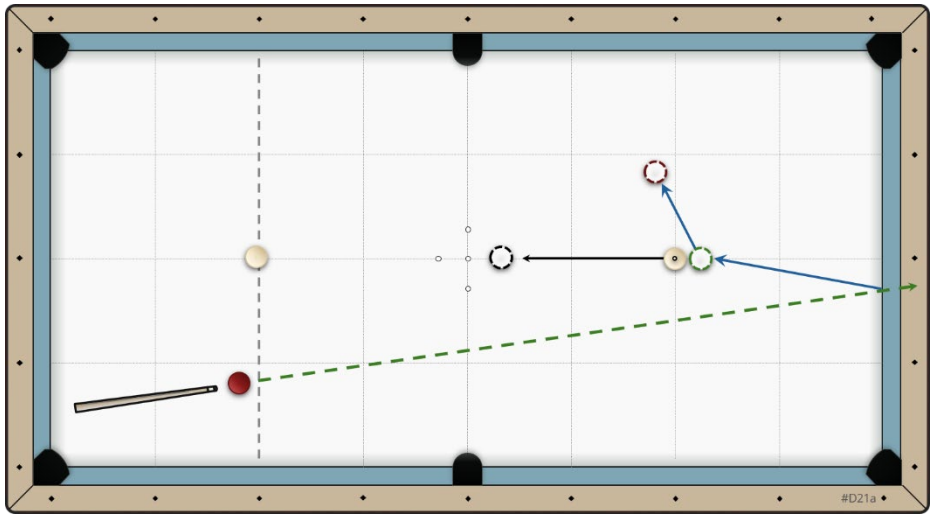
De samme regler gælder, når du får rød bal i hånden, efter at den har været i hul: Den skal placeres bag salvolinjen, og stødet skal gå mod bordets modsatte halvdel.

Forbandeudlæg

> **Forbande,** også kaldet en nakkebal, er et dessin, hvor rød bal rammer en bande, før den træffer hvid bal.

Et forbandeudlæg kan være et offensivt valg i keglebillard, hvis stødet giver point og samtidig efterlader den røde bal og de hvide baller i gode positioner til det fortsatte seriespil.

I skomarbillard kan du lægge sort op til modstanderen ved at placere rød bal bag keglerne på den modsatte side af keglefeltet i forhold til de to hvide baller.

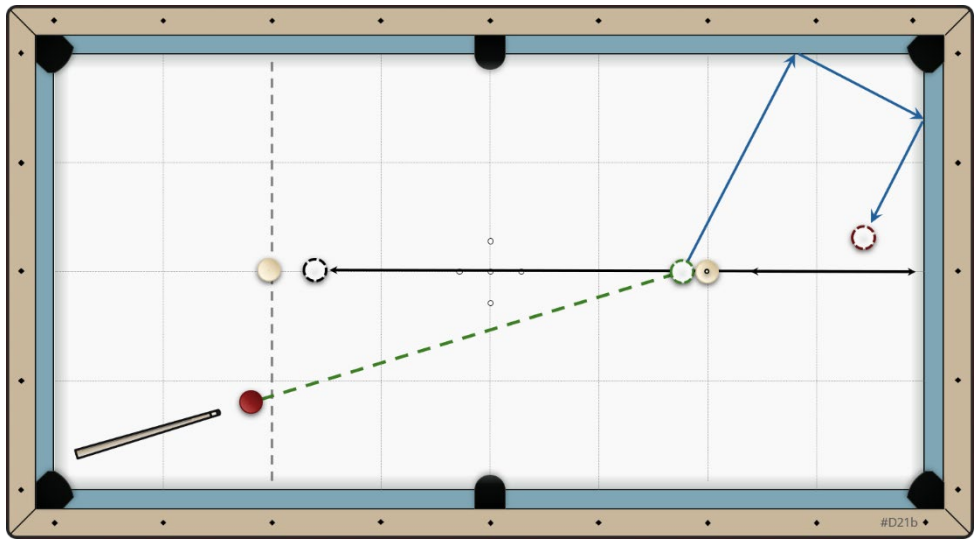


Underhåndenudlæg, skomarbillard

> **Underhånden** er et dessin, hvor rød bal først krydser hvid bals kommende løbebane.

Underhånden er særlig anvendelig i skomarbillard, hvis rød bal efter stødet placeres sort og dermed vanskeliggør modstanderens næste stød.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

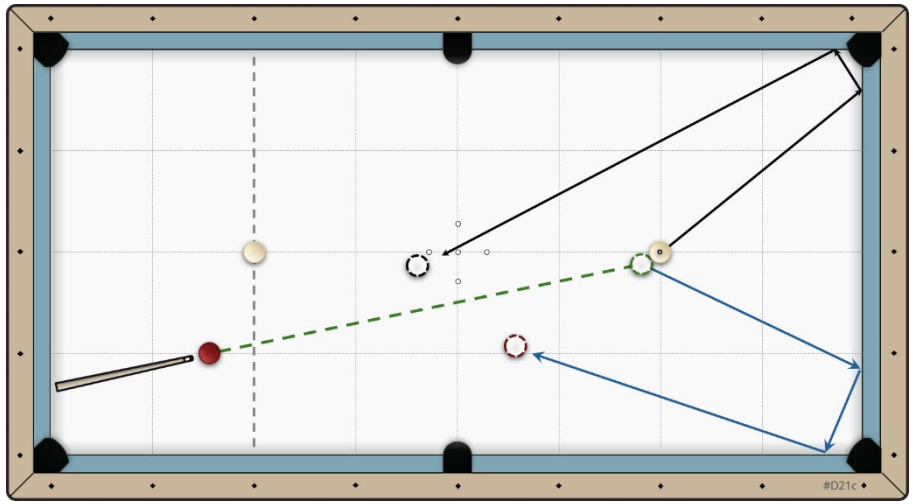


Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

Udlæg med blød spids i keglebillard

Stødet spilles uden skævt og lidt over centrum. Hvid bal går i keglerne som en spids ved første gennemløb.

Tilpas hastigheden, så begge hvide baller løber ned på bordets modsatte halvdel og efterlader mulighed for tværbal, direktør eller en ny blød spids på den anden hvide bal.

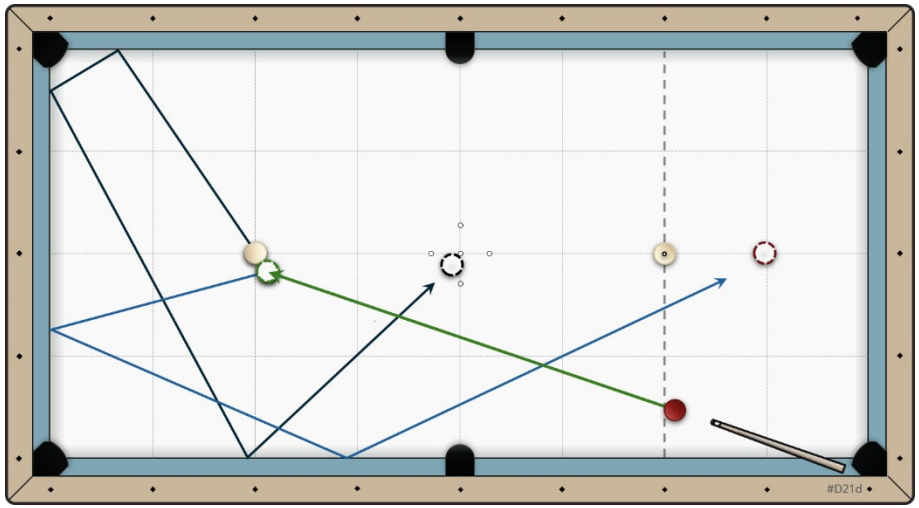


Udlæg med kvart i keglebillard

Placér rød bal omtrent 10 cm fra langbanden, og sigt til en halvbalstræfning på den hvide bal i den modsatte ende.

Stød lidt over centrum på rød bal. Hvid bal løber i en kvart, mens rød bal løber via kortbanden og langbanden ned bag den anden hvide bal.

Med korrekt hastighed kan stødet efterlade en direktør på den anden hvide bal og eventuelt også på den bal, der blev spillet i kvart.



Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

2.2 Tværbal

Tværbal er et dessin, hvor hvid bal spilles via langbanden ind mod keglerne.

Ved beregningen af en tværbal anvendes som udgangspunkt det teoretiske vinkelprincip, indfaldsvinkel = udfaldsvinkel.

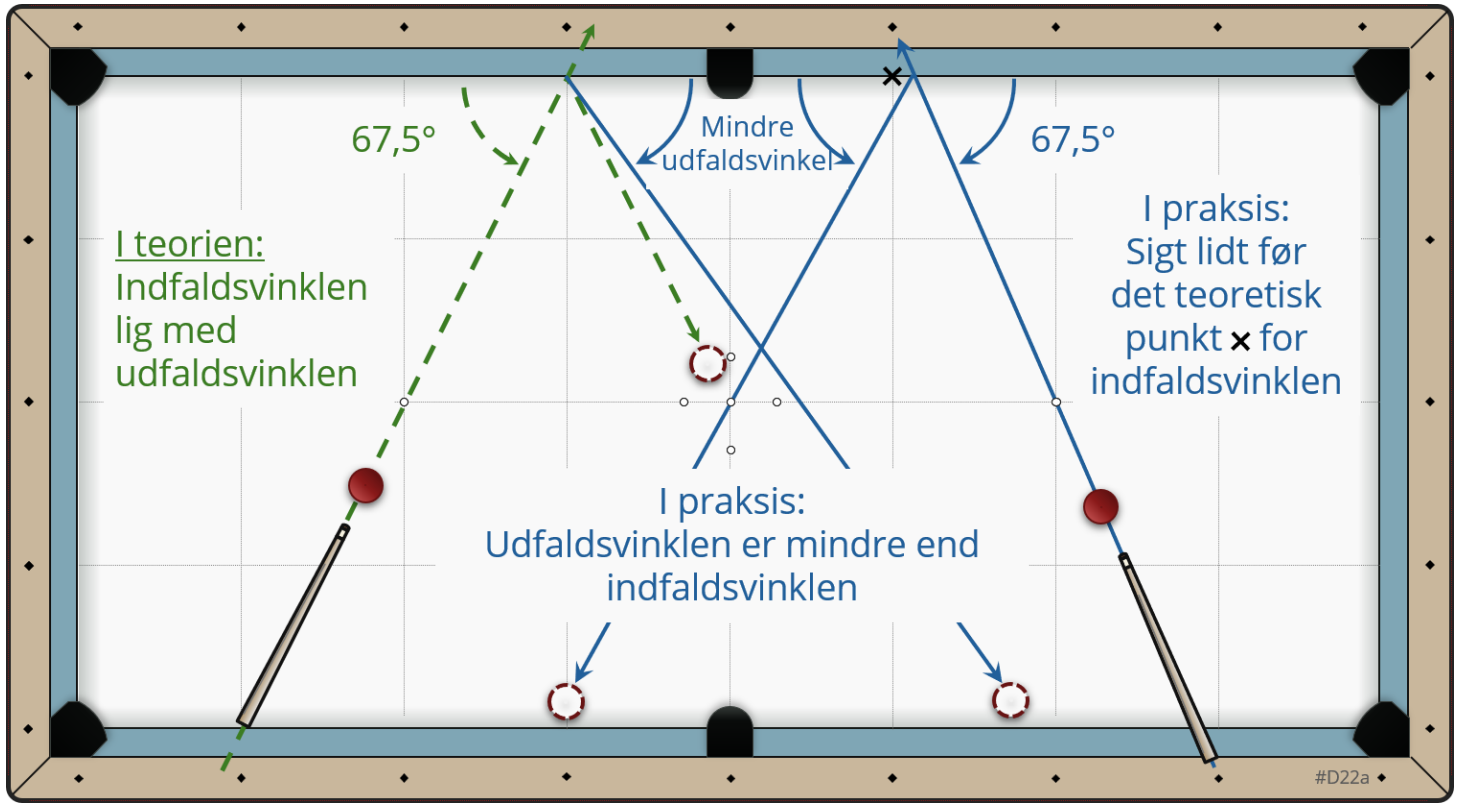
På et billardbord vil udfaldsvinklen ofte afvige fra den geometriske spejlvinkel. Afvigelsen afhænger blandt andet af ballens rotation og hastighed samt af klædets og bandens egenskaber.

Derfor er udfaldsvinklen som regel mindre end indfaldsvinklen, når vinklerne måles i forhold til banden.

Afvigelsen skyldes samspillet mellem ballens rotation og hastighed, friktionen i kontakten samt bandens deformation og elastiske egenskaber. Det samme gælder som udgangspunkt også for rød bal. Dens udfaldsvinkel kan dog blive både større og mindre end indfaldsvinklen, især på grund af **hastighed**, **højdeeffekt** og **sideeffekt**.

Det er vigtigt at træne og spille tværballerne uden brug af skævt, da skævt er en af de hyppigste årsager til fejl. Selv en begrænset sideeffekt kan ændre især rød bals udfaldsvinkel ved banden markant.

Stød blødt: En tværbal bør som udgangspunkt spilles med en lav til mellem hastighed. En tværbal, hvor hvid bal ligger i pres mod eller meget tæt på en bande, skal spilles blødt, ellers skal du kompensere for, at hvid bal får ekstra effekt fra banden.



Ballen synker ind i banden

Når ballen rammer banden, deformeres gummiet kortvarigt omkring kontaktområdet.

Når ballen forlader banden igen, kan den derfor blive sendt ud i en mere vinkelret retning end planlagt.

Ved højere hastighed kan bandeafslaget ændre sig mærkbart.

Brug derfor som udgangspunkt en moderat hastighed på tværballer, og tilpas efter det konkrete bord.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

Tværbal: 8-tredjedelssystemet

Her gennemgås en sigtemetode til tværbal og dobbelttværbal.

På den modsatte langbande opdeles strækningen fra diamant 0 til den næste diamant mod venstre i tre lige store dele. Gentag inddelingen mellem de næste diamanter. Derved får du sigtepunkterne 1/3–8/3, som svarer til udgangstallene 1–8

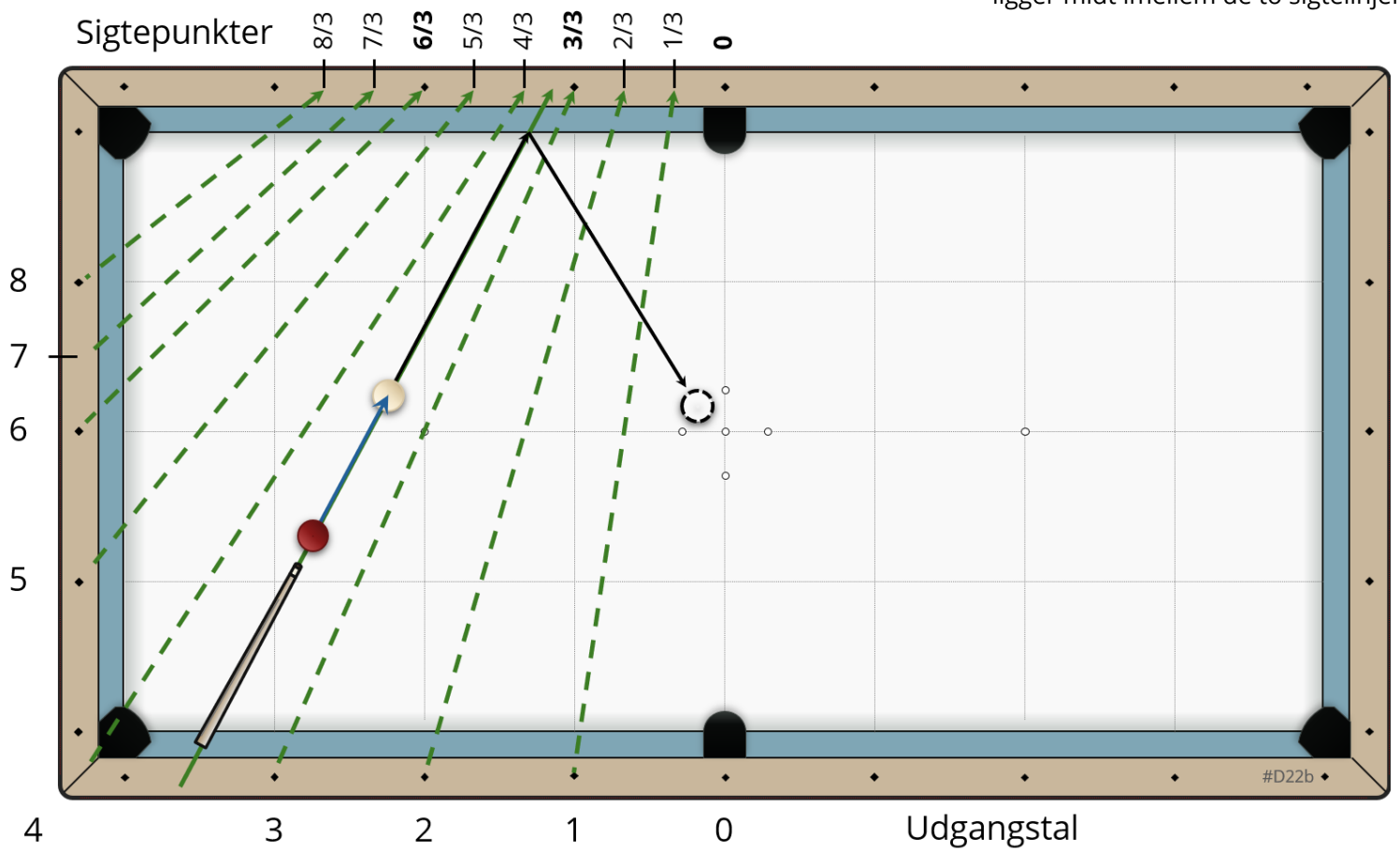
Så får du otte tredjedelssigtepunkter. Bemærk, at udgangstal 7 ligger midt mellem to diamanter.

Fra et udgangstal finder du det sigtepunkt ovenfor, der svarer til dit udgangstal på den sigtelinje, som passer bedst med den bal, du vil spille mod midterkeglen.

F.eks. går der en sigtelinje fra udgangstal 1 til sigtepunkt 1/3 og en fra udgangstal 5 til sigtepunkt 5/3 osv.

En bal, der stødes fra et udgangstal via en af sigtelinjerne, vil løbe til midterkeglen.

I eksemplet er sigtelinjerne fra udgangstal 4 og 3 forskudt til hvid bal, der ligger midt imellem de to sigtelinjer.



Dobbelttværbal findes ved at gange et udgangstal med 2 og derefter finde det sigtepunkt på langbanden, der svarer til det dobbelte udgangstal.

Eksempel: 2 × udgangstal 4 giver en sigtelinje til sigtepunktet 8/3.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

2.3 Spids

Spids og **dobbeltspids** spilles stående fra en langbande over to eller fire bander ind mod keglefeltet.

Her gennemgås to sigtemetoder, som kan anvendes hver for sig eller i kombination:

- Sigtelinje fra udlægsplet til kortbanden lige før hjørnehullet
- Diamant sigtelinjer

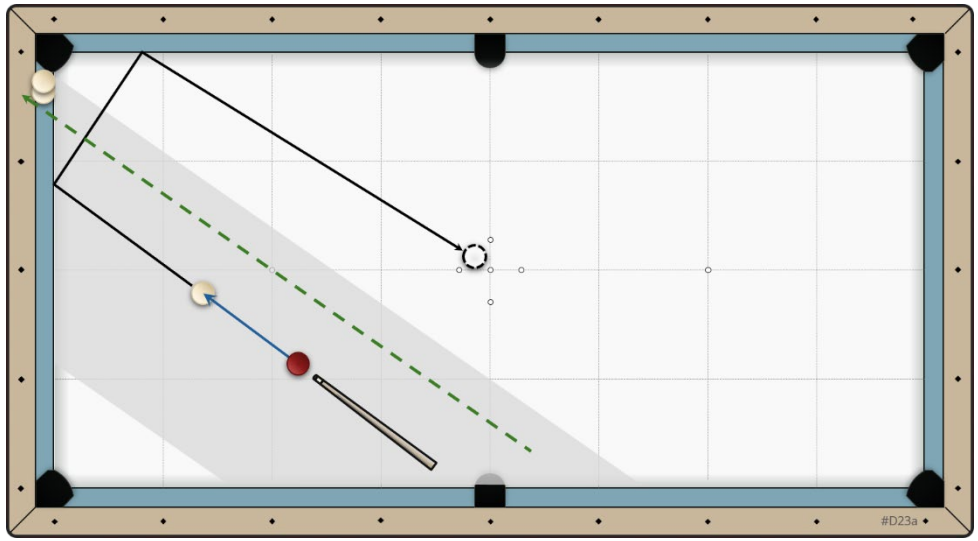
Spids og dobbeltspids ved hjælp af udlægsplet

Metoden benyttes, når hvid bal ligger i det grå område på tegningen.

Fra udlægspletten vises sigtelinjer for spids og dobbeltspids.

Spids: Sigtelinje fra udlægsplet til **1½ bal fra hjørnehullet**.

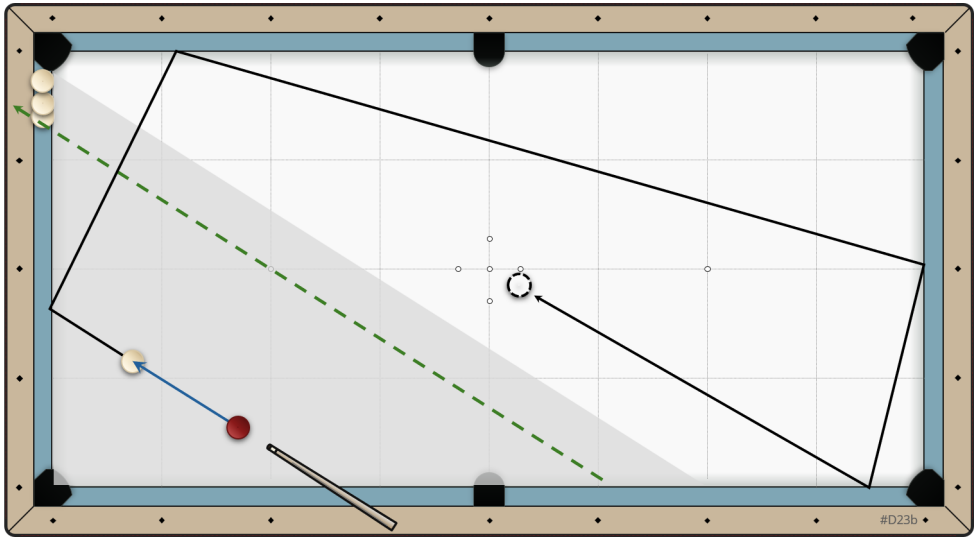
1. Træk en sigtelinje fra udlægspletten til et punkt 1½ bals bredde fra hjørnehullet.
2. Parallelforskyd sigtelinjen til midten af hvid bal.



Dobbeltspids: Sigtelinje fra udlægsplet til **2½ bal fra hjørnehullet**.

1. Træk en sigtelinje fra udlægspletten til et punkt 2½ bals bredde fra hjørnehullet.
2. Parallelforskyd sigtelinjen til midten af hvid bal.

Du får nu et sigtepunkt på banden for dobbeltspids.



Spidstaktik i keglebillard

Om du vælger spids eller dobbeltspids, afhænger af bandt andet den anden hvide bals position. Hvis den anden hvide bal ligger i en dårlig position, vil du ofte vælge at spille en dobbeltspids, idet dette dessin i de fleste tilfælde kan spilles tilbage som en direktør og dermed et godt oplæg til det videre spil.

Ligger begge hvide baller derimod på samme halvdel, kan det måske være en fordel at spille spidsen første gang og dermed placere den i en god position til næste stød på den anden halvdel af bordet. Som ved alle andre grundballer er det vigtigt, at du afprøver bordet, så du er sikker på, om spidserne løber på samme måde, som du er vant til, eller om du skal lave små korrektioner.

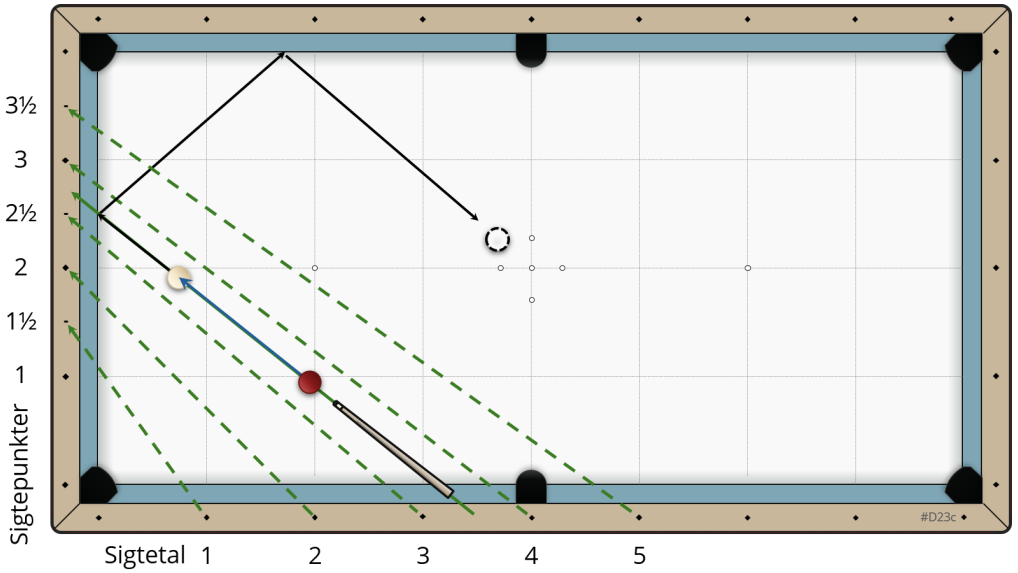
Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

Spids ved hjælp af diamanterne

Diamant 1→ 1½, 2→ 2, 3→ 2½, 4→ 3, 5→ 3½

Find den sigtelinje, der ligger tættest på hvid bal og parallelforskyd den til hvid bal. Så har du sigtepunktet på banden for spidsen.

1. Træk en sigtelinje fra diamanten på langbanden til diamanten på kortbanden.
2. Parallelforskyd sigtelinjen til midten af hvid bal.

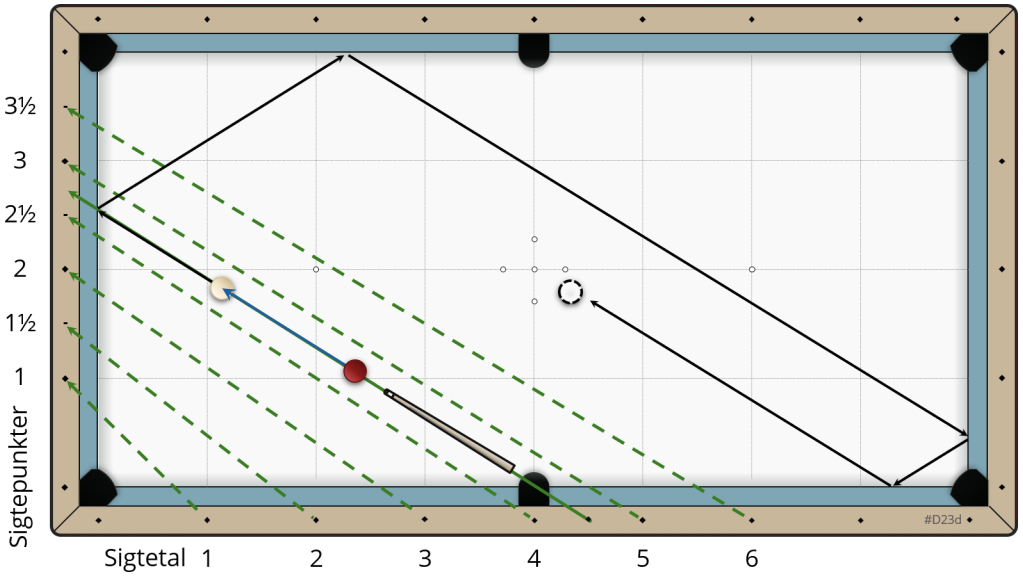


Dobbeltspids ved hjælp af diamanterne

Diamant 1→ 1, 2→ 1½, 3→ 2, 4→ 2½, 5→ 3, 6→ 3½

Find den sigtelinje, der ligger tættest på hvid bal og parallelforskyd den til hvid bal. Så har du sigtepunktet på banden for dobbeltspidsen.

1. Træk en sigtelinje fra diamanten på langbanden til diamanten på kortbanden.
2. Parallelforskyd sigtelinjen til midten af hvid bal.



Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

2.4 Kvart

Her gennemgås tre sigtemetoder, som kan anvendes hver for sig eller i kombination:

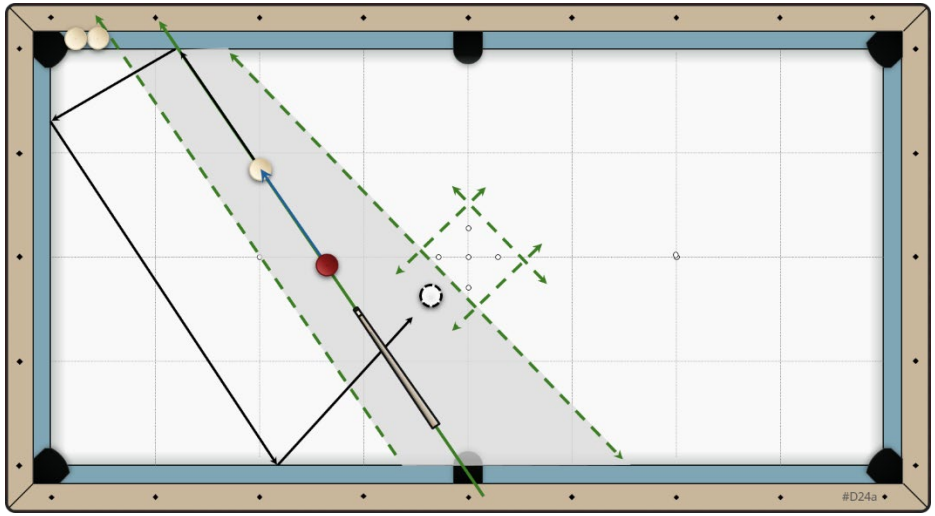
A. Sigtelinje fra udlægsplet til lige efter hjørnehul eller før midterhul på langbanden.

B. Parallelle linjer gennem yderkeglerne

C. Diamant sigtelinjer

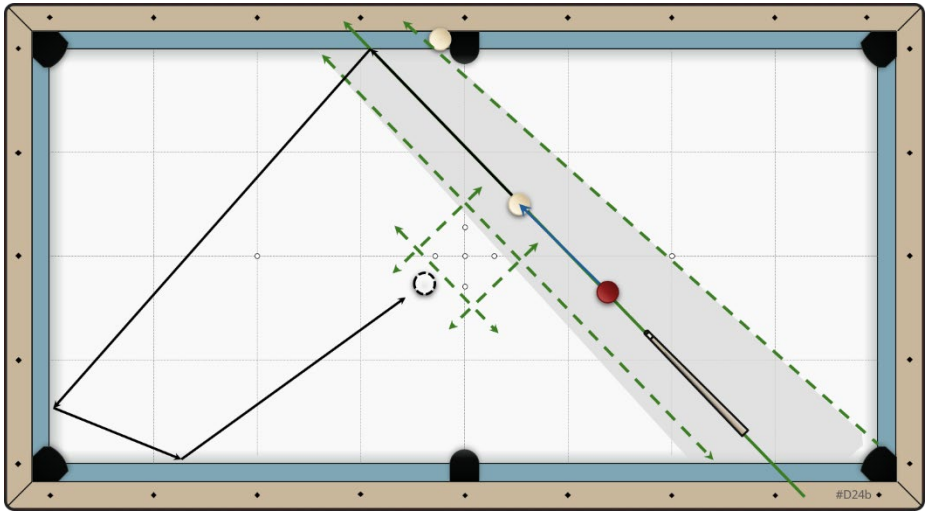
A og B: Lille kvart spilles over den ene halvdel af bordet. Enten ved hjælp af sigtelinje fra udlægsplet til to ballers bredde før hjørnehullet eller ved hjælp af sigtelinje parallelt med to yderkegler.

Inden for det grå område kan sigtelinjen parallelforskydes til centrum af hvid bal.



A og B: Stor kvart spilles over begge halvdele af bordet. Enten ved hjælp af sigtelinje fra udlægsplet til en bals bredde før midterhullet eller ved hjælp af sigtelinje parallelt med 2 yderkegler.

Inden for det grå område kan sigtelinjen parallelforskydes til centrum af hvid bal.

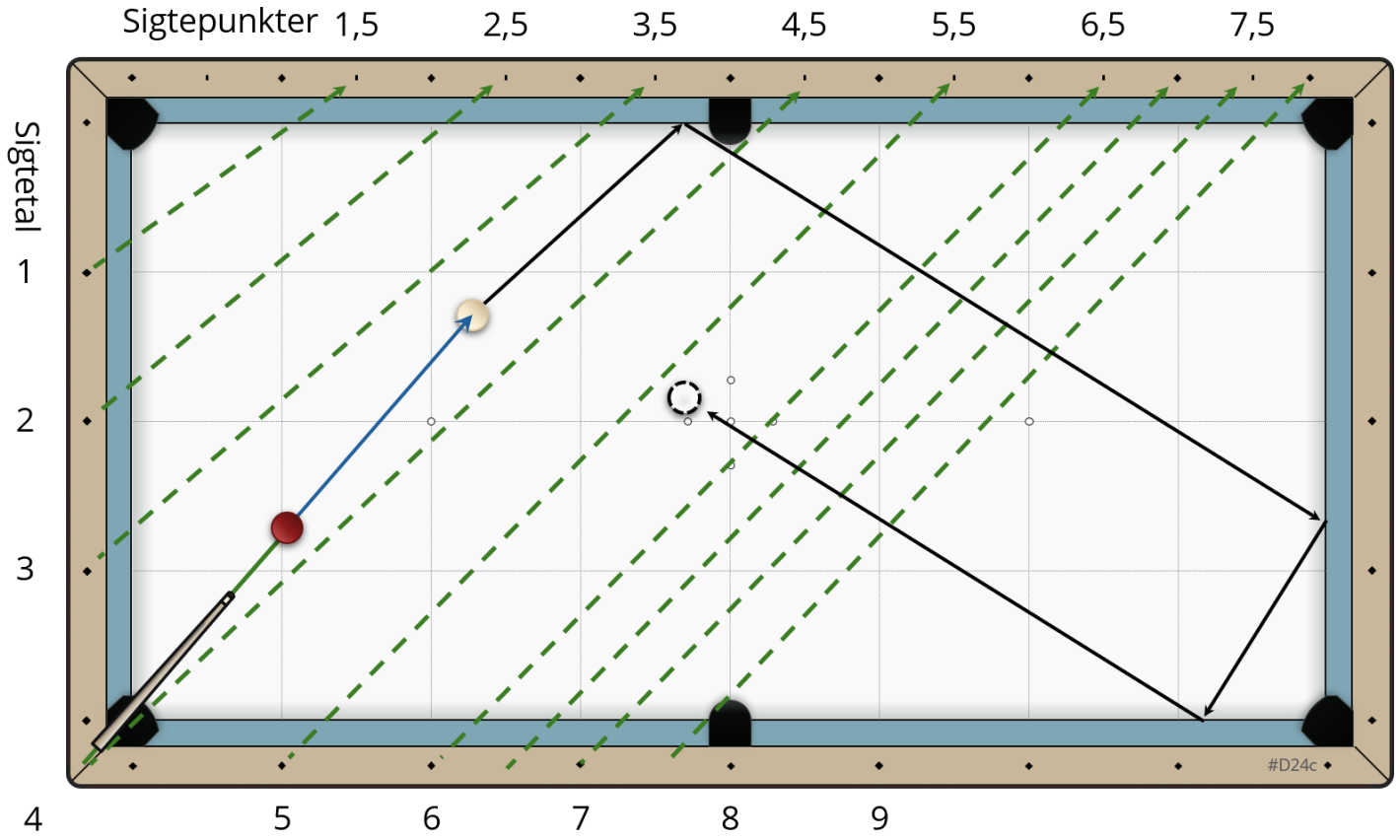


Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

C. Kvart – Diamant 1 til 1½, 2 til 2½, 3 til 3½ osv.

Sigtemetoden kan benyttes alene eller som supplement til en af de to andre metoder, for at kontrollere, om det fundne sigtepunkt er korrekt.

Parallelforskyd sigtelinjen til midten af hvid bal



Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

2.5 Langbal: 5-fjerdelssystemet

Fra kortbande med udgangstallene 0, 1, 2, deler du den modsatte kortbande fra diamant nr. 0 til næste diamant i fire lige store dele og så lige en kvart mere efter den næste diamant.

Så får du de fem fjerdedelssigtepunkter: 1/4, 2/4, 3/4, 4/4 og 5/4.

Fra et udgangstal på den nederste kortbande eller langbanden til højre, finder du det sigtepunkt, der svarer til dit udgangstal på den sigtelinje, som passer bedst med den bal, som du vil spille mod keglefeltet.

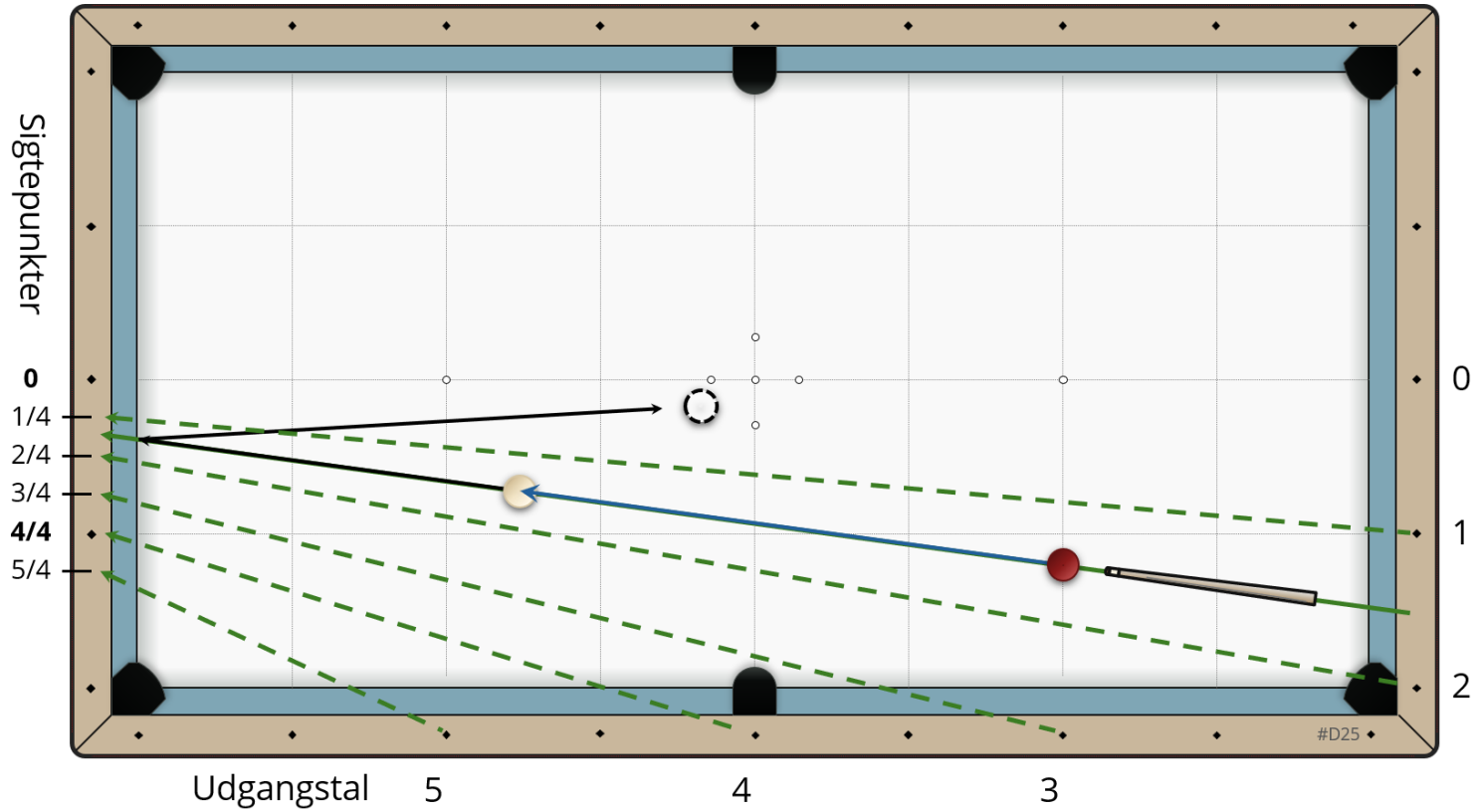
F.eks. går der en sigtelinje fra udgangstal 1 til sigtepunkt 1/4 og en fra udgangstal 4 til sigtepunkt 4/4 osv.

En bal, der stødes fra et udgangstal via en af sigtelinjerne ovenfor, vil løbe til den første kegle i keglefeltet.

Klapbal

Når du spiller en langbal, kan rød bal og hvid bal træffe hinanden igen, efter at hvid bal har ramt banden. Det kaldes en klapbal.

Det kan ske, fordi rød bal ofte er tæt på hvid bals løbebane. Kompenser for det ved at bruge en snitbal, så rød bal placeres uden for hvid bals løbebane.

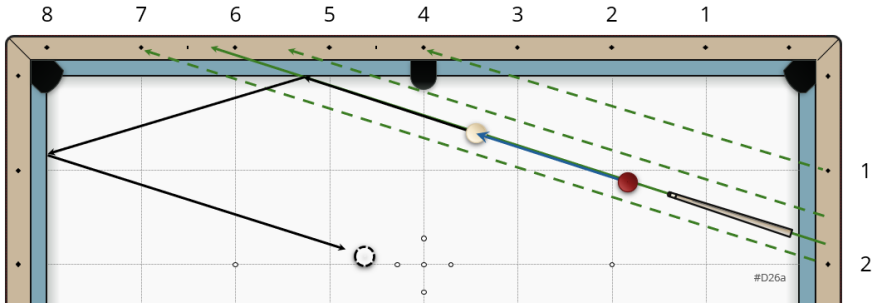


Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

2.6 Højspids: 1 til 4, 2 til 7 systemet

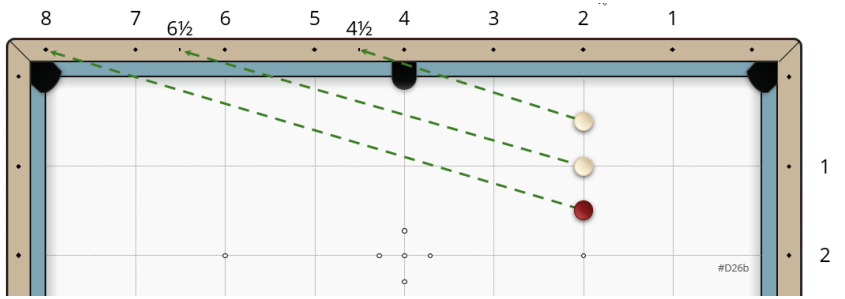
Højspids spilles stående fra en kortbande mod en langbande og derefter over en kortbande og ind mod keglefeltet. Højspids er ligesom kvarten én af de vigtige grundballer, som benyttes til at samle ballerne omkring keglefeltet i keglebillard.

Fra kortbanden går sigtelinjerne fra diamant 1 til diamant 4 og fra diamant 2 til diamant 7 på langbanden.



For at lære dig vinklerne på højspidsen kan du gøre følgende under træning. Placér ballerne som vist på billedet nedenfor, tre baller mellem udlægspletten og langbanden.

- 1. bal skal ramme lige efter kanten af midterhullet, dvs. en lige linje direkte mod diamant nr. 4,5.
- 2. bal skal ramme direkte mod diamant nr. 6,5.
- 3. bal skal ramme direkte mod diamant nr. 8.



Som udgangspunkt bør højspidsen spilles uden sideeffekt. Det gør løbebanen mere reproducerbar og gør det lettere at lære systemet. Det skyldes, at der er meget stor risiko for, at udfaldsvinklen på højspidsen bliver for smal eller for bred, når du spiller med sideeffekt.

Uden sideeffekt er der større mulighed for at styre både rød bal og hvid bal.

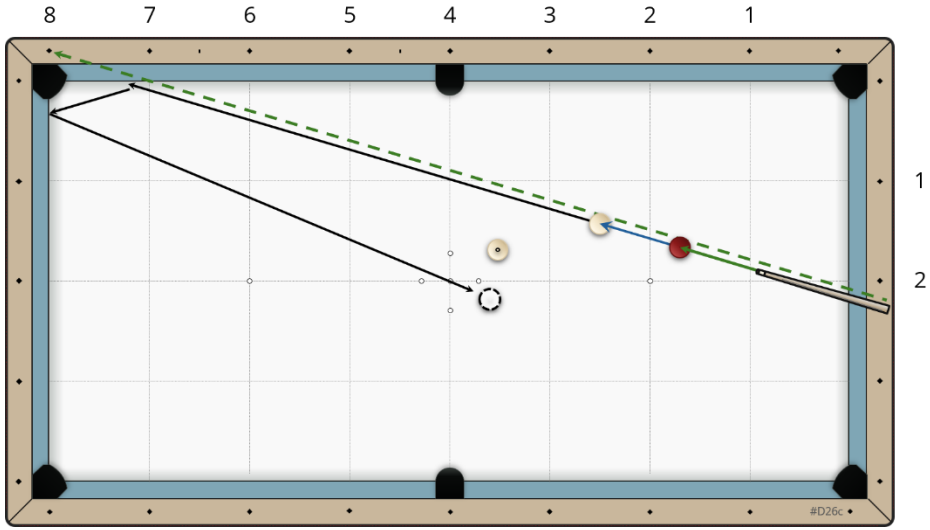
Eksempel på højspids i keglebillard

De to hvide baller ligger begge som en direktør, men de ligger i vejen for hinanden. Du kunne godt spille på den midterste hvide bal, sådan at den klapper den anden hvide bal ind i keglerne, men det er et usikkert stød.

Spil i stedet en højspids. Den grønne linje markerer din sigtelinje for højspidsen, som er den sigtelinje, der ligger nærmest hvid bal.

Denne sigtelinje parallelforskydes til hvid bal, og du har dermed sigtepunktet for højspidsen ved den første sorte linje.

Spil rød bal med en hastighed, der får den til at stoppe lige efter keglefeltet. Så får du to gode direkte baller til det fortsatte spil rundt om keglerne.



Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

2.7 Medløbskvart

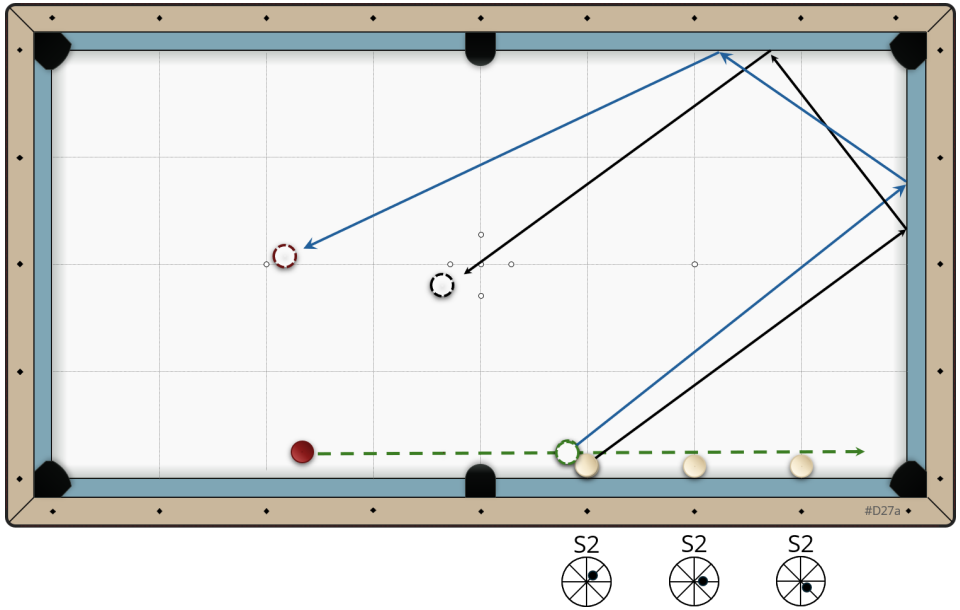
Denne situation opstår ofte, når rød bal er gået i hul og skal lægges op, mens en hvid bal ligger ved banden på den modsatte halvdel af bordet.

Placér rød bal på linje med hvid bal, så hvid bal kan træffes ½ bal ind mod bordet.

Hvid bal ligger ved langbanden

Spil medløbskvart, når hvid bal ligger ved langbanden ud for:

- **Nærmeste diamant**: Sigt til et ½-balstræf ind mod bordet. Stød til rød bal én tip over centrum og én tip skævt væk fra bordet.
- **Midterste diamant**: Sigt til et ½-balstræf ind mod bordet. Stød til rød bal én tip over centrum uden skævt.
- **Fjerneste diamant**: Sigt til et ½-balstræf ind mod bordet. Stød til rød bal én tip over centrum og én tip skævt ind mod bordet.

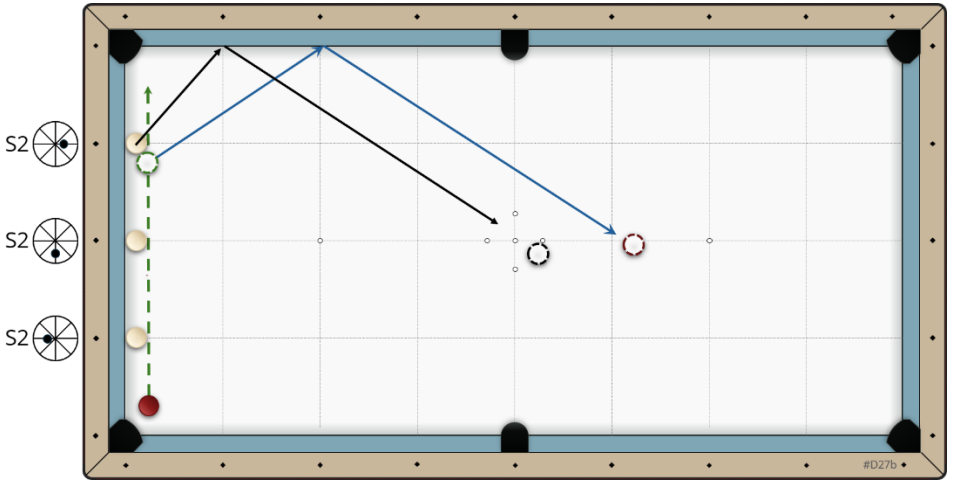


Hvid bal ligger ved kortbanden

Spil medløbskvart, når hvid bal ligger ved kortbanden ud for:

- **Nærmeste diamant:** Sigt til et ½-balstræf ind mod bordet. Stød til rød bal i centrum med skævt væk fra bordet.
- **Midterste diamant:** Sigt til et ½-balstræf ind mod bordet. Stød til rød bal én tip under centrum uden skævt.
- **Fjerneste diamant:** Sigt til et ½-balstræf ind mod bordet. Stød til rød bal i centrum med skævt ind mod bordet.

Ligger hvid bal væk fra banden, anvendes samme metode som ved en almindelig kvart.



Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

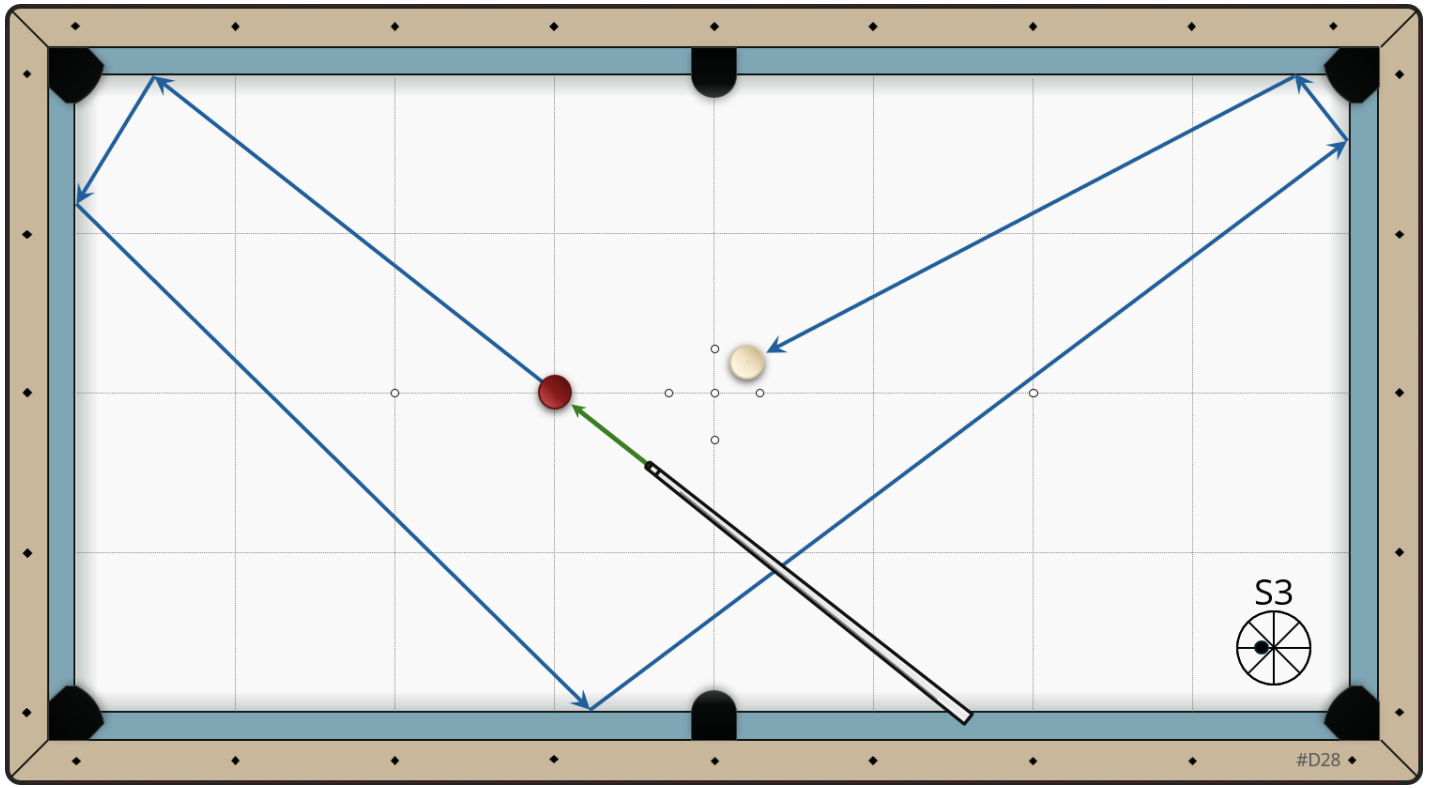
2.8 5-bande nakkebal

Et 5-bandestød er her et stød, hvor rød bal rammer fem bander, inden den træffer hvid bal. Stødet bruges ofte til at komme uden om keglerne, når rød bal ligger på den ene side af keglefeltet og én af de hvide baller ligger på den anden side af keglefeltet.

I den viste opstilling kan stødet spilles som et gennemført centrumstød med høj hastighed og omkring én tip venstreskævt.

- Stød til rød bal i centrum med én tip venstreskævt, så rød bal rammer den nederste del af langbanden i en vinkel på ca. 45 grader.

Høj hastighed er nødvendig for at nå alle fem bander før hvid bal.



Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

2.9 Spil rundt om keglerne

Afsnittet er kun relevant for dem, der spiller keglebillard!

Spillet rundt om keglerne er her beskrevet ganske kort. Læs mere udførligt i *Instruktion i keglebillard* af Instruktør Jimmy Lauridsen, som ligger på nettet. Tegninger er gengivet med tilladelse.

Næst efter grundballerne er selve keglespillet noget af det vigtigste i keglebillard. Det indebærer, at du kan spille rundt om keglefeltet og holde de to hvide baller tæt på keglerne.

For at mestre dette skal du kunne spille blødt, spille tynde snitballer og lære at placere ballerne på linje, så du hele tiden har mulighed for at snitte en af de hvide baller, hvis du skal i bande, eller spille blødt, hvis du har haft bande.

Ved keglescoring skal mindst én af ballerne have været i bande hver anden gang. Rødt alene uden kegler tæller som bande.

Det betyder, at du f.eks. kan lave rødt første gang, rødt anden gang og vælte en kegle og herefter lave rødt igen, uden at nogen af ballerne rammer en bande.

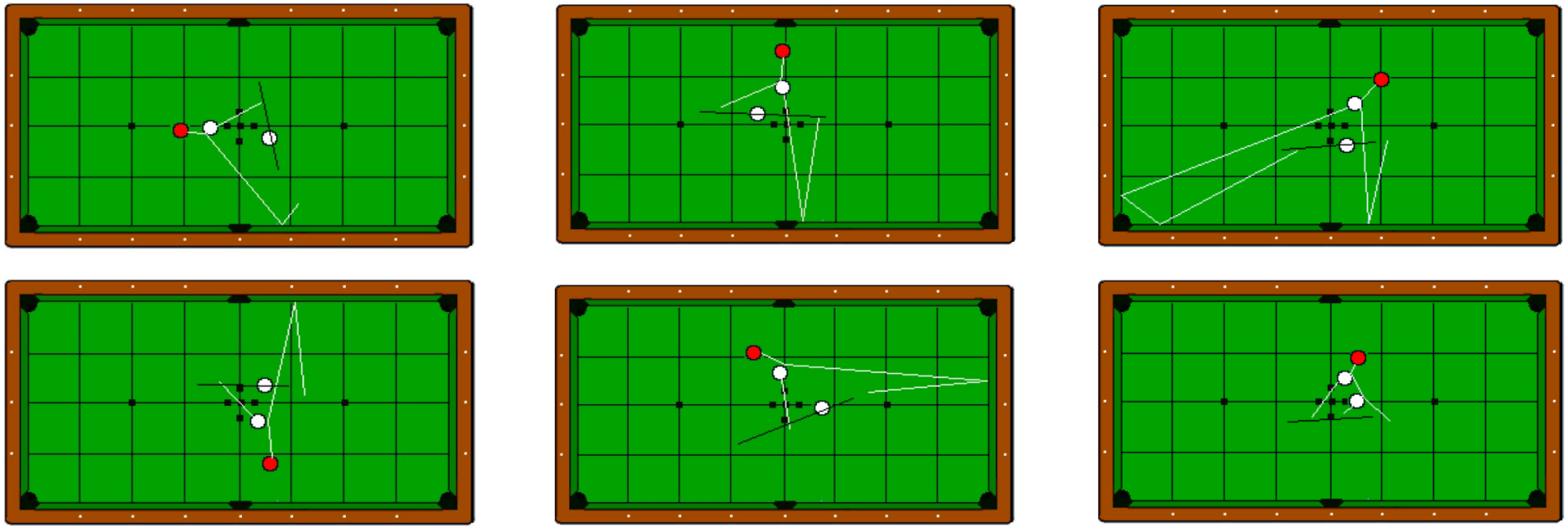
Det kan ind imellem godt give lidt ekstra point, hvis det kan udnyttes.

Kig på principperne i de enkelte dessiner nedenfor, og lær af dem.

De **hvide linjer** viser rød bals og hvid bals løbebaner, mens den sorte linje viser den linje, som alle tre baller ligger på efter stødet.

Den **sorte linje** viser et vigtigt princip, når du snitter rundt om keglerne. Læg mærke til det, når du træner keglespillet; så bliver princippet i linjespillet hurtigt tydeligt.

Bemærk, hvordan det oplæg, der opstår efter ét stød, danner udgangspunkt for det næste, når ballerne ligger på linje. Forsøg hele tiden at være et til tre stød foran i spillet.



Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

3. Stødteknik

I dette kapitel gennemgås elementer i et kontrolleret stød:

1. Køtippens træfpunkt og stød med effekt.
2. Det gennemførte stød, der bør anvendes på næsten alle stød!
3. Den rytmiske bevægelse og vejrtrækning.

Husk!

En rolig og fuld gennemførelse af stødet er afgørende for præcision, kontrol og ønsket effekt.

Stød bør udføres med en rolig og naturlig gennemføring. Prikstød og enkelte specialstød kræver en kortere bevægelse.

Ved almindelige stød skal køens bevægelse **gennemføres helt** og udføres i en fast rytme: **1… 2… Stød…**

3.1 Køtippens træfpunkter på rød bal

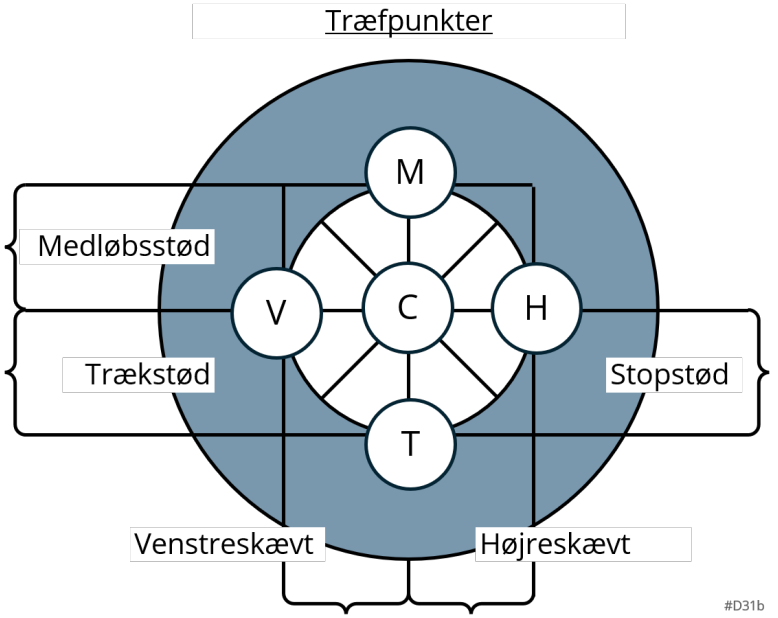
Køtippens træfpunkt på **rød bal** er ikke alene bestemmende for resultatet. Stødhastigheden, afstanden til hvid bal og klædets friktion har også betydning for rød bals rotation, når den træffer **den hvide bal** eller rammer en bande.

Det er vigtigt at kende virkningen af de forskellige træfpunkter på rød bal. Træfpunktet bestemmer rød bals **højdeeffekt** og **sideeffekt** og påvirker sammen med **hastighed** rød bals bevægelse efter træfningen. Stød med alle tre faktorer gennemgås i afsnit 3.4.

Inden du afleverer stødet, skal du have en klar plan for, hvad der skal ske med alle ballerne efter stødet.

Her beskrives træfpunkterne for højdeeffekt.

- **Medløbsstød:** Stød over centrum giver: Medløb C→M
  Stød lidt over centrum giver: Begrænset medløb C+
- **Stopstød:** Stød i centrum eller lidt under.
  Giver stopeffekt ved helbaltræfning: Rød bal stopper C
  Stød lidt under centrum giver: Begrænset returløb C-
- **Trækstød:** Stød under centrum giver: Returløb C→ T



Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

3.2 Det gennemførte stød

Næsten alle stød bør være **gennemførte stød**.

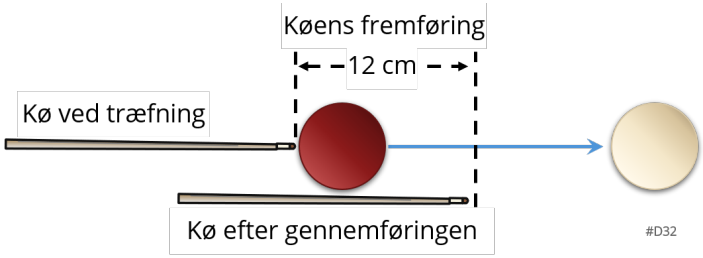
Det kaldes også *at støde langt* eller *at støde igennem*.

Forestil dig, at rød bal er så blød, at køens spids kan fortsætte direkte igennem den. I så fald ville køen bevæge sig fremad, indtil underarmen naturligt stopper bevægelsen. Det er netop denne fornemmelse, du ønsker at skabe ved et korrekt gennemstød.

Nogle spillere laver korte stød, hugstød, hvor de trækker køen hurtigt tilbage lige efter stødet. En brat opbremsning omkring det øjeblik, hvor køtippen rammer rød bal, gør træfpunkt og hastighed mindre stabile og gør det svært at kontrollere ballernes hastighed.

Ved det gennemførte stød udføres køens bevægelse med underarmen, mens overarmen holdes i ro. Køen føres roligt og kontrolleret gennem stødøjeblikket og bremses ikke, når køtippen rammer rød bal.

Efter kontakten med rød bal fortsætter køen omtrent 10–15 cm fremad, før købevægelsen standser naturligt.



At støde med fokus på forbevægelsen

Et vigtigt teknikpunkt er **køens bevægelse, før stødet udføres**.

Hvis du trækker køen med små, hurtige ryk eller med varierende hastighed og længde, vil stødet næsten altid blive ukontrolleret. Dette gør det svært at styre ballernes hastighed.

Fremgangsmåde

1. **Gå hen til rød bal:** Inden du går ned i stilling, har du valgt stødtype, bro, effekter og hastighed.
2. **Sigtefasen:** Hold køen helt i ro, mens du sigter. Træk ikke køen frem og tilbage samtidig med, at du sigter.
3. **Evaluering:** Føles noget forkert, rejser du dig og starter forfra.

Når sigtet er på plads, kan du begynde at bevæge køen for at finde den ønskede rytme og den ønskede hastighed.

Aflever stødet efter **tre rytmiske bevægelser**:

4. Træk køen helt tilbage til forhånden og før den roligt frem igen.
5. Gentag den forrige bevægelse.

Med samme hastighed som ved de to første bevægelser:

6. Træk køen helt tilbage og stød igennem.

   Efter at køtippen har ramt rød bal, fortsætter køen fremad, indtil underarmen og albuen standser naturligt.

Et gennemstød fungerer bedst, når der er omkring **6 cm** (ca. én bals bredde) eller mere mellem rød bal og hvid bal. Er afstanden mindre, er der risiko for **touche** (to berøringer).

Stødet skal være en **lang, blød bevægelse**.

For begyndere anbefales en afstand på 20–30 cm mellem ballerne for at mindske risikoen for touche og opbygge grundteknikken.

Et godt gennemstød kan være svært at lære, men når teknikken først beherskes, bliver det langt lettere at **kontrollere hastigheden** og dermed forbedre dit spil.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

3.3 Vejrtrækning og ro i stødet

Vejrtrækningen er en del af en rolig og ensartet stødafvikling. Hurtig eller anspændt vejrtrækning kan skabe unødige spændinger i skuldre, arm og greb og dermed forstyrre køføringen og den faste rytme.

Målet er ikke at holde vejret så længe som muligt, men at finde en naturlig og gentagelig rytme, som hjælper kroppen med at forblive afslappet.

Før du går ned til stødet

Mens du står og læser bordet, skal du trække vejret roligt. Når du har valgt dit dessin og din sigtelinje, kan du bruge en stor, rolig udånding til at løsne spændinger i skuldre, arm og greb.

Når du står ved bordet

Fortsæt med at trække vejret roligt og naturligt, mens du indtager din position og laver prøvestød. Undgå at gøre vejrtrækningen til en kompliceret, bevidst øvelse, som fjerner opmærksomheden fra stødet.

Ved det sidste prøvestød og den efterfølgende pause kan du lade udåndingen slutte naturligt. Selve stødet kan derefter udføres i den korte og behagelige pause efter udåndingen.

Nogle spillere foretrækker i stedet at ånde ganske let ud under stødet. Det vigtigste er, at vejrtrækningen ikke bliver forceret, og at du anvender den samme rolige rytme fra stød til stød.

En enkel vejrtrækningsrutine

- **Stående**: Træk vejret roligt, mens du læser bordet og vælger dit dessin.
- **Nede ved bordet**: Bevar en naturlig vejrtrækning under sigtning og prøvestød.
- **Ved den sidste pause**: Lad udåndingen slutte, og find ro i kroppen.
- **Under stødet**: Hold kroppen stille, og stød igennem i den faste rytme.
- **Efter stødet**: Bliv stående i stillingen, og genoptag den naturlige vejrtrækning.

Firkantet vejrtrækning kan anvendes som en særskilt øvelse før en kamp eller mens du venter på din tur:

1. Træk vejret ind i fire sekunder.
2. Hold vejret i fire sekunder.
3. Pust ud i fire sekunder.
4. Hold en pause i fire sekunder.

Øvelsen skal først afprøves under træning. Den er et hjælpemiddel til at genfinde ro og koncentration, ikke en nødvendig del af selve stødet.

Vejrtrækning under pres

Under pres bliver vejrtrækningen ofte hurtigere og mere overfladisk. Det kan øge spændingerne i kroppen, gøre grebet om køen fastere og føre til en forhastet aflevering af stødet.

Hvis du mærker uro, skal du blive stående oprejst og tage en eller to langsomme, rolige vejrtrækninger, før du går ned til stødet. Træk vejret ind gennem næsen, og ånd langsomt ud gennem munden. Gennemfør derefter din normale stødrutine uden at forcere stødet.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

3.4 Stød med effekt

Rød bals bevægelse styres især gennem en kombination af tre faktorer: **hastighed**, **højdeeffekt** og **sideeffekt**.

Højdeeffekt og sideeffekt beskriver rød bals rotation, mens hastigheden blandt andet har betydning for, hvordan rotationen udvikler sig, og hvor meget rotation der er tilbage, når rød bal træffer en hvid bal eller rammer en bande.

Stødstyrken og den deraf følgende hastighed har ikke kun betydning for, om stødet lykkes. Hastigheden påvirker også ballernes bevægelse og placering efter stødet og er derfor afgørende for positionsspillet.

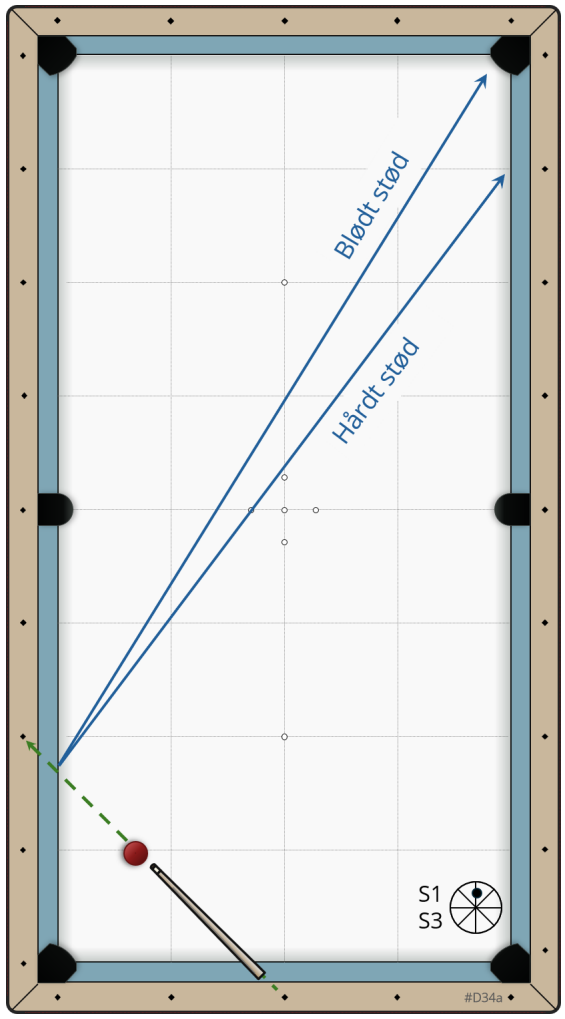
Stødstyrken angives med **S0–S3**, hvor et højere tal angiver et hårdere stød og dermed højere hastighed.

S0 **Meget blødt stød**
Anvendes typisk ved et **prikstød**.
Ballens udfald følger som udgangspunkt det teoretiske vinkelprincip, indfaldsvinkel ≈ udfaldsvinkel, men påvirkes relativt meget af skævt, rotation og friktion.

S1 **Blødt stød**
Ballens udfald følger omtrent det teoretiske vinkelprincip: indfaldsvinkel ≈ udfaldsvinkel.
Udfaldet er følsomt over for skævt, rotation og friktion.

S2 **Mellem stød**
Svarer til et mellemstød og anvendes som materialets normale referencehastighed.

S3 **Hårdt stød**
Ved høj hastighed deformeres gummibanden mere, og udfaldsvinklen kan derfor blive mindre.
Det vil sige, at ballen forlader banden mere vinkelret, end det teoretiske vinkelprincip angiver.



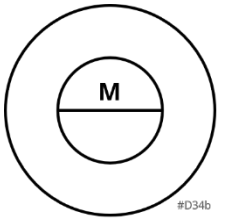
Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

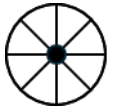
Stødets højdeeffekt får rød bal til at rotere fremad eller bagud omkring en vandret akse på tværs af ballens bevægelsesretning, mens **stødets sideeffekt**, også kaldet **skævt**, får rød bal til at rotere mod højre eller venstre omkring en lodret akse gennem ballens centrum.

Højdeeffekt og sideeffekt kan kombineres. Et stød kan spilles med venstreskævt og medløb eller med højreskævt og træk samt med alle de variationer, der ligger imellem.

Stød med højdeeffekt: Træfpunktets højde på rød bal bruges til at frembringe medløbsstød, stopstød og trækstød.

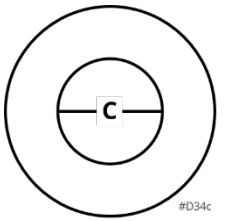
Medløbsstød → medløbseffekt
Køtippen rammer rød bal over den vandrette midterlinje og tilfører fremadrettet rotation.
M angiver det område på rød bal, hvor der skal stødes i for at tilføre medløbseffekt.
Ved helbaltræfning fortsætter rød bal fremad efter sammenstødet. Ved snittræfning bevæger rød bal sig først i retning af tangentlinjen til hvid bals løberetning og bøjer derefter fremad.



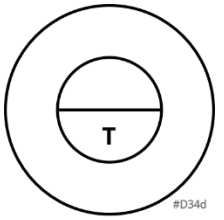


Centrumstød
Når rød bal stødes præcist i centrum, starter den uden rotation og glider hen over klædet. Træffer den en hvid bal, mens den stadig glider uden fremad- eller bagudrettet rotation, virker stødet som et stopstød. Er afstanden tilstrækkelig, kan friktionen nå at bringe rød bal over i naturligt medløb før træfningen.

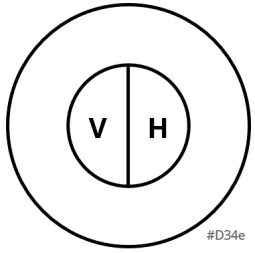
Stopstød → stopeffekt
Ved et stopstød har rød bal hverken fremadrettet eller bagudrettet rotation, når den træffer en hvid bal.
Træfpunktet afhænger af afstanden til hvid bal og stødhastigheden. Rød bal stødes derfor i centrum eller lidt under centrum.
Ved en helbaltræfning overføres rød bals fremadgående bevægelse til hvid bal, og rød bal stopper.
Ved en snittræfning fortsætter rød bal omtrent langs tangenten til hvid bals løberetning efter sammenstødet.



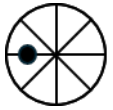
Trækstød → trækeffekt
Køtippen rammer rød bal under den vandrette midterlinje og tilfører bagudrettet rotation.
T angiver det område på rød bal, hvor der skal stødes i for at tilføre trækeffekt.
Ved helbaltræfning løber rød bal tilbage efter sammenstødet. Ved snittræfning bevæger rød bal sig først i retning af tangentlinjen til hvid bals løberetning og bøjer derefter bagud.



Stød med sideeffekt: Sideeffekten er en rotation om ballens lodrette akse og opdeles i venstreskævt og højreskævt.



1. Venstreskævt: Køtippen rammer rød bal til venstre for den vertikale midterlinje.
V-området er den del af rød bal, som skal stødes i med køtippen for at opnå venstreskævt.



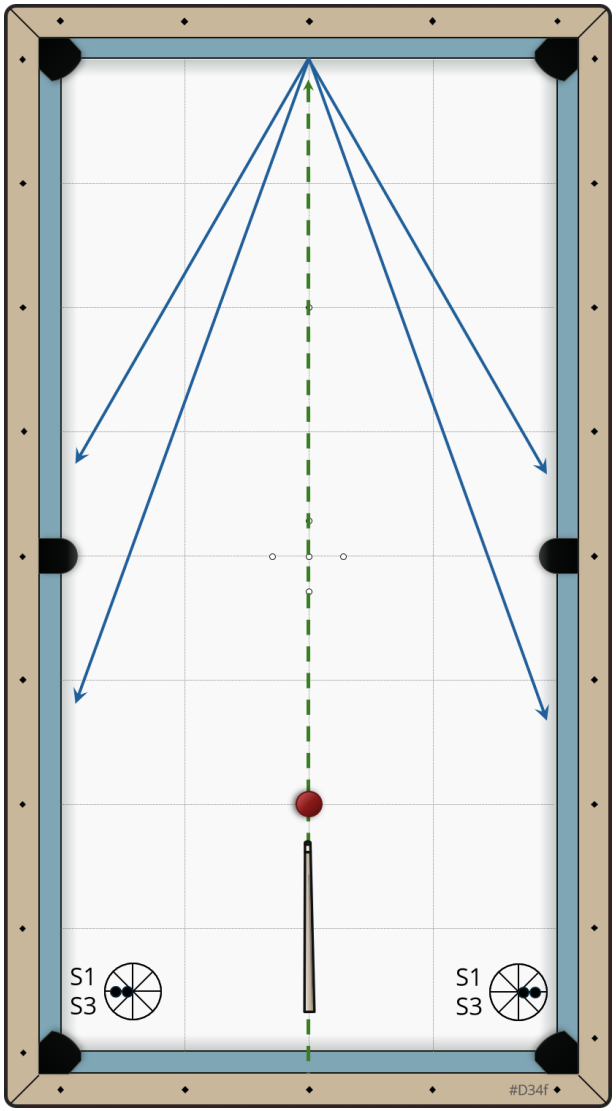
2. Højreskævt: Køtippen rammer rød bal til højre for den vertikale midterlinje.
H-området er den del af rød bal, som skal stødes i med køtippen for at opnå højreskævt.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

Rød bal rammer kortbanden vinkelret med skævt

Mellem medløbsstød vist med lidt/meget højre- og venstreskævt

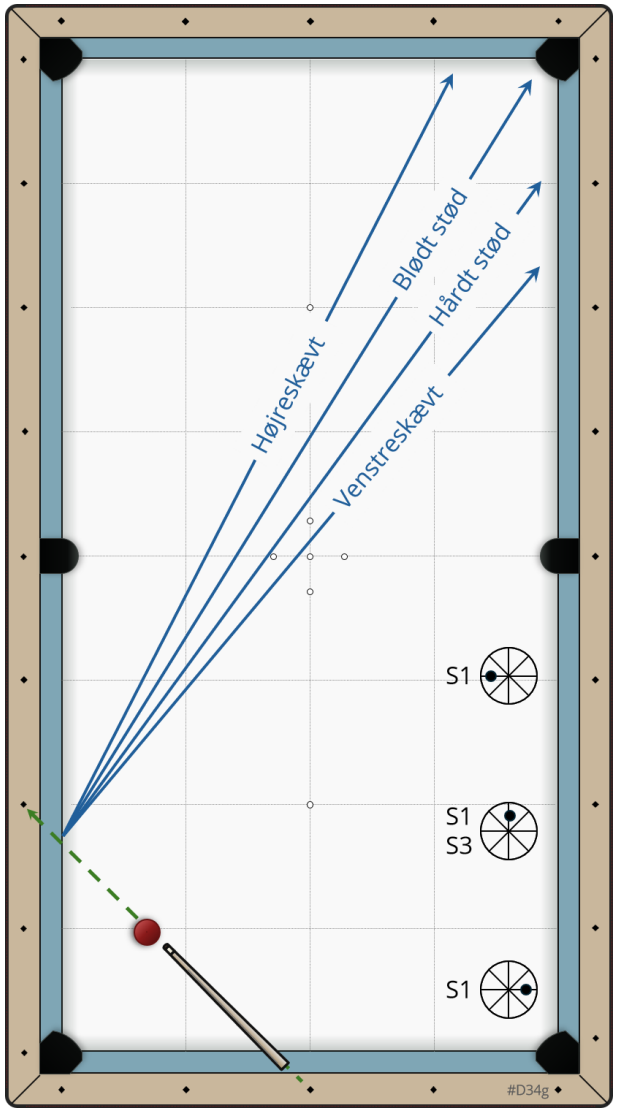
Rød bal rammer kortbanden vinkelret og løber mere eller mindre til venstre/højre, afhængigt af hastighed og mængden af skævt.



Rød bal rammer langbanden i 45-graders vinkel

Blødt medløbsstød vist med meget højre- og venstreskævt

Medløbsstød vist med hårdt og blødt

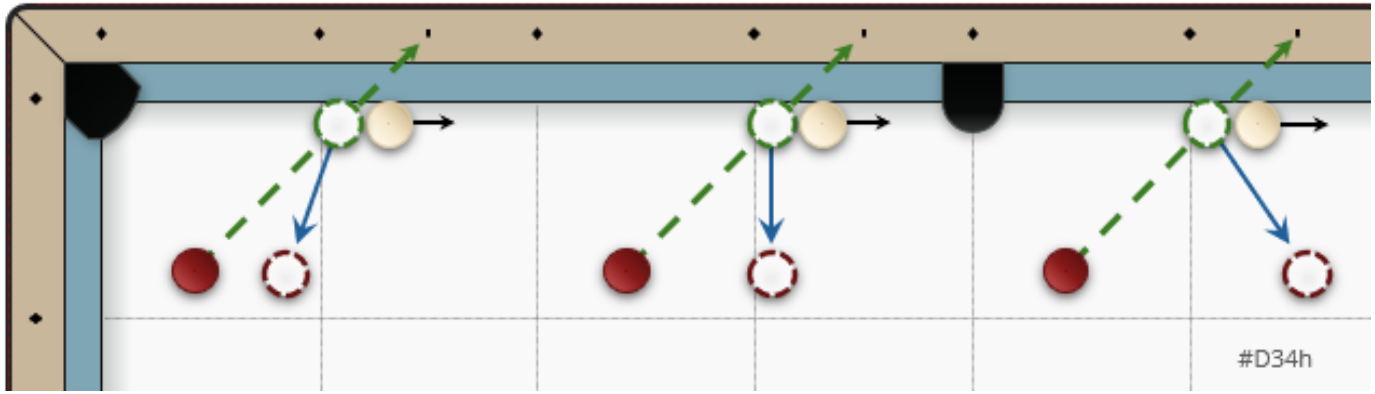


Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

Rød bal rammer en bande og træffer en hvid bal tæt ved banden

I de viste opstillinger påvirker skævt rød bals løberetning efter at den har ramt banden og truffet hvid bal. Virkningen afhænger blandt andet af træfningens tykkelse og retning, stødhastigheden samt den sideeffekt, rød bal har tilbage ved kontakten med banden og hvid bal.

Tegningerne viser derfor rød bals tendens i den viste opstilling og ikke en regel, der gælder for alle træfninger.



Stød med venstreskævt

I den viste opstilling afbøjes rød bal mod venstre.

Stød uden skævt

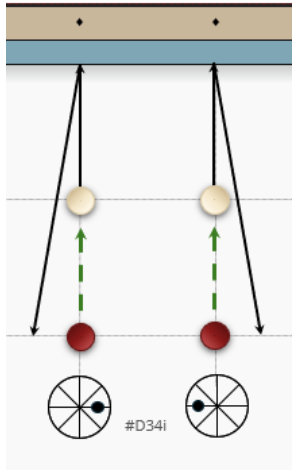
I den viste opstilling løber rød bal omtrent vinkelret ud fra banden efter træfningen.

Stød med højreskævt

I den viste opstilling afbøjes rød bal mod højre.

Tandhjulseffekt mellem rød bal og hvid bal

Når rød bal træffer hvid bal, opstår der kortvarig friktion mellem ballernes overflader. Har rød bal sideeffekt, kan friktionen overføre en mindre rotation i modsat retning til hvid bal. Ballerne roterer dermed i hver sin retning som to tandhjul.



Friktionen kan samtidig give hvid bal et mindre kast, så dens løberetning afviger lidt fra den retning, som sammenstødsgeometrien ellers ville give. Hovedretningen bestemmes dog fortsat af træfningen, mens kastets størrelse og retning blandt andet afhænger af snitretningen, træfningens tykkelse, hastigheden og rød bals resterende sideeffekt.

Ved en lige eller næsten lige træfning med højreskævt vil rød bal typisk beholde noget højrerotation, mens hvid bal tilføres en svagere venstrerotation. Ved venstreskævt bliver rotationerne modsat rettet.

Ved en snittræfning kan friktionen fra selve træfningen forstærke eller mindske denne virkning. Ballernes løberetning kan derfor ikke bestemmes ud fra sideeffekten alene.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

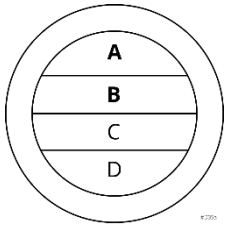
3.5 Medløbsstød

Et medløbsstød er, når rød bal fortsætter sit løb fremad **efter** sammenstød med en hvid bal.

A. Bro og udførelse

Ved et højt træfpunkt på rød bal anvendes en håndstilling, der tager udgangspunkt i grundstillingen, men med en **højere bro**. Stødet udføres med mellem hastighed.

B. Køtippens træfpunkt og stødhastighed



Stød højt på rød bal i zone A eller B med mellem hastighed, så rød bal har tilstrækkelig fremadrettet rotation, når den træffer hvid bal.

C. Hvid bals løbebane

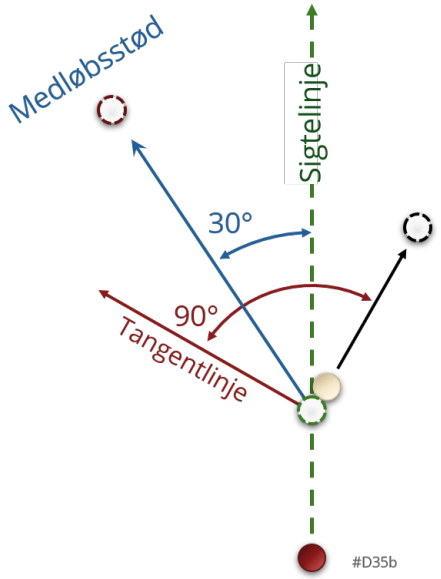
Ved helbaltræfning løber hvid bal lige frem efter sammenstødet.

Ved snittræfning bevæger hvid bal sig som vist i afsnit 4.3.

D. Rød bals løbebane

Ved helbaltræfning fortsætter rød bal fremad efter sammenstødet.

Ved snittræfning bevæger rød bal sig først i retning af tangentlinjen til hvid bals løberetning og bøjer derefter fremad.



Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

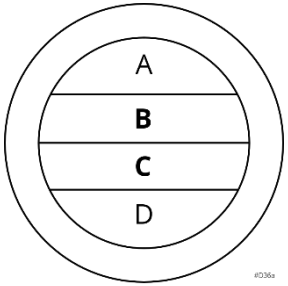
3.6 Stopstød

Et stopstød er, når rød bal glider uden fremadrettet eller bagudrettet rotation i sammenstødsøjeblikket med en hvid bal.

A. Bro og udførelse

Grundstillingen anvendes, og der stødes med mellem hastighed.

B. Køtippens træfpunkt og stødhastighed



For at lægge rød bal **helt død** skal du støde **præcist i centrum**, altså midt mellem **zone B** og **zone C**.

For at få rød bal til at løbe **begrænset frem eller tilbage**, støder du **tæt på centrum** i henholdsvis:

- **Zone B** (let medløb)
- **Zone C** (let træk)

Det nødvendige træfpunkt afhænger af afstand, hastighed og klæde.

Ved et stopstød skal rød bals hastighed **dæmpes** efter sammenstødet med hvid bal. Dette kan ske på tre måder:

1. Rød bal løber tilbage med begrænset hastighed
2. Rød bal løber fremad med begrænset hastighed
3. Rød bal lægges helt "død" (ingen bevægelse efter sammenstødet)

For at få rød bal til at standse efter sammenstødet skal den træffe hvid bal i eller meget tæt på centrum og ved træfningen være uden medløb eller træk.

Ved en snittræfning går stopvirkningen tabt, men ikke nødvendigvis stopeffekten; se punkt D.

C. Hvid bals løbebane

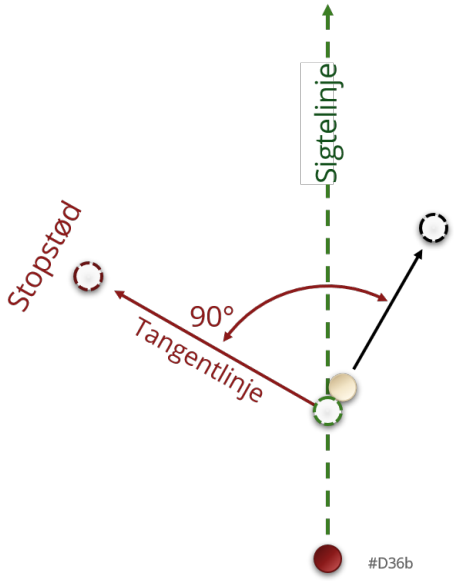
Ved helbaltræfning løber hvid bal lige frem efter sammenstødet.

Ved snittræfning bevæger hvid bal sig som vist i afsnit 4.3.

D. Rød bals løbebane

Ved en helbaltræfning stopper rød bal.

Ved en snittræfning stopper rød bal ikke. Den fortsætter i stedet omtrent langs tangentlinjen, der står vinkelret på hvid bals løberetning.



Begrænset medløb

- Skal rød bal løbe ca. ½ bal frem, støder du ca. ½ tip over centrum i zone B.

Begrænset returløb

- Skal rød bal løbe ca. ½ bal tilbage, støder du ca. ½ tip under centrum i zone C.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

3.7 Trækstød

Et trækstød er, når rød bal løber tilbage efter at have truffet en hvid bal.

A. Bro og udførelse

Ved udførelse af et trækstød kan du anvende flere forskellige broer. Den mest almindelige er den **flade grundstilling**. Denne broform er en af de letteste af de lukkede håndstillinger, da den primært består af at forme en stabil løkke til køen.

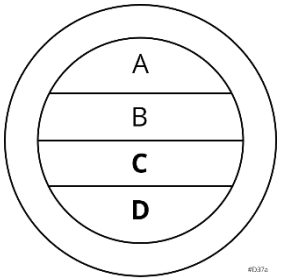
For at øge stabiliteten kan du bøje **pegefingeren** let, så den berører **indersiden af tommelfingeren**, uden at den løftes fra bordet. Dette giver ekstra støtte og gør det lettere at kontrollere køens bevægelse.

Fordelen ved den flade grundstilling er, at den giver et **meget roligt, stabilt og virkningsfuldt trækstød**. Effekten af trækstødet kan øges yderligere ved at placere forhånden **tættere på ballen**, så du får bedre kontrol over køens træfpunkt og køføring.

B. Køtippens træfpunkt og stødhastighed

Ved udførelsen af et trækstød er det vigtigt at fokusere på følgende:

- Stød dybt på rød bal i zone C eller D, så rød bal har tilstrækkelig bagudrettet rotation til at løbe tilbage efter træfningen.



C. Hvid bals løbebane

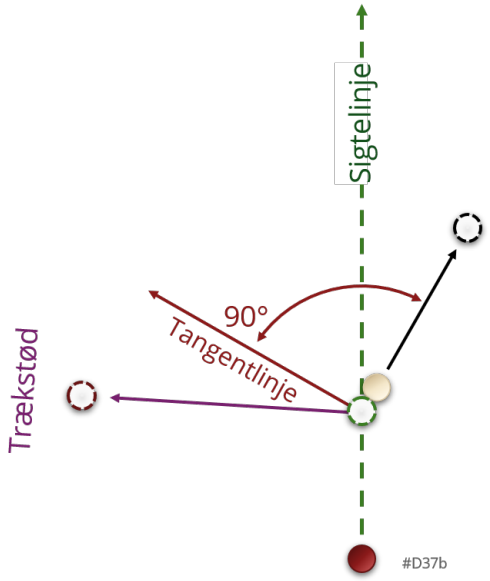
Ved helbaltræfning løber hvid bal lige frem efter sammenstødet.

Ved snittræfning bevæger hvid bal sig som vist i afsnit 4.3.

D. Rød bals løbebane

Ved helbaltræfning løber rød bal tilbage efter sammenstødet.

Ved snittræfning bevæger rød bal sig først i retning af tangentlinjen til hvid bals løberetning og bøjer derefter bagud.



Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

3.8 Prikstød

Et prikstød er et kort præcisionsstød, hvor rød bal ruller mindre end en omgang.

Prikstød anvendes blandt andet i keglebillard ved spil rundt om keglerne, når minimal bevægelse af rød bal er nødvendig for at holde positionen.

A. Bro og udførelse

Prikstødet er et kort og kontrolleret stød, hvor rød bal kun bevæger sig ganske lidt. Formålet er præcision, stabilitet og minimal fremdrift.

Ved prikstød holdes baghånd og underarm i cirka 45° i forhold til køen, og selve stødet udføres primært med håndleddet, ikke med hele armen. Grebet på køen tages længere fremme, svarende til armens position i 45 grader, så bevægelsen bliver kort og kompakt. Samtidig flyttes broen tæt på rød bal, så du får så kort køføring som muligt.

Træning af prikstød

Prikstødet kan trænes ved at lægge et stykke kridt oppe på langbanden eller køkkenbordet og så prikstøde til kridtet med køen.

En klassisk øvelse er at udføre et prikstød på en hvid bal fra bordets midte mod banden og forsøge at støde til ballen flest mulige gange, før den rammer banden.

Prikstødet kan også trænes på bordet mellem to spillere, hvor I konkurrerer om sidst at ramme langbanden. Læg to baller op på bordets langsgående midterlinje og skiftes til at støde til hver deres bal. Den, der først rammer langbanden med sin bal, har tabt. Dette træner kontrol, præcision og stabil køføring.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

3.9 Kiksestød

Et kiksestød opstår, når køtippen glider eller smutter på rød bal i kontaktøjeblikket, så kraft og effekt ikke overføres som tilsigtet. Nedenstående forhold kan øge risikoen for et kiksestød.

Typiske årsager til kiksestød

1. Mangelfuld kridtning
   Tippen er ikke kridtet nok eller korrekt.
   Kridtet fordeles ujævnt, eller kridtet glider af en hård eller tør lædertip.
2. For hård eller slidt tip
   Tippen er blevet så hård, at kridtet ikke binder.
   Tippen er flad eller nedslidt og har svært ved at gribe fat i ballen.
3. Skæv køføring
   Køen føres ikke i en helt lige linje frem mod ballen.
   Underarmen svinger ikke som et pendul, eller skulderen bevæger sig i tilløbet.
4. For høj hastighed i tilløbet
   Du accelererer for tidligt og mister kontrol over spidsens kontaktpunkt.
   Særligt problematisk ved effekter og stød med skævt.
5. Ustabil forhånd (bro)
   Løkken er for løs, så køen bevæger sig sidelæns.
   Brohånden står ustabilt på bordet, eller fingrene er placeret uhensigtsmæssigt.
6. For lille afstand mellem køtippen og ballen
   Du kommer for tæt på ballen, så køen ikke får et jævnt tilløb.
   Risikoen for et upræcist træfpunkt øges.
7. For stor afstand mellem køtippen og ballen
   En for lang afstand gør det svært at styre køens retning og højden på spidsen.
8. Manglende fokus på kontaktpunktet
   Du støder ikke i det tiltænkte punkt på ballen, ofte pga. uopmærksomhed eller dårlig sigtelinje.
9. Kroppen bevæger sig i stødet
   Bevægelser i skuldre, hofter eller hoved forstyrrer det lige pendulsving i armen.
   Forhånden kan blive belastet, hvilket skubber køen ud af linjen.
10. Overdreven effekt
    For meget sideeffekt, højt eller dybt stød uden korrekt bro og teknik.
    Køtippen kan glide på ballen, fordi træfpunktet ligger for langt fra centrum.

Hugstød, nej tak!

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

4. Sigte og træfning

De fleste af os kan nok finde ud af at støde til en hvid bal med køen, så den løber derhen, hvor vi gerne vil have den. Men det må du ikke. Du må kun få de hvide baller til at bevæge sig ved at træffe dem med rød bal.

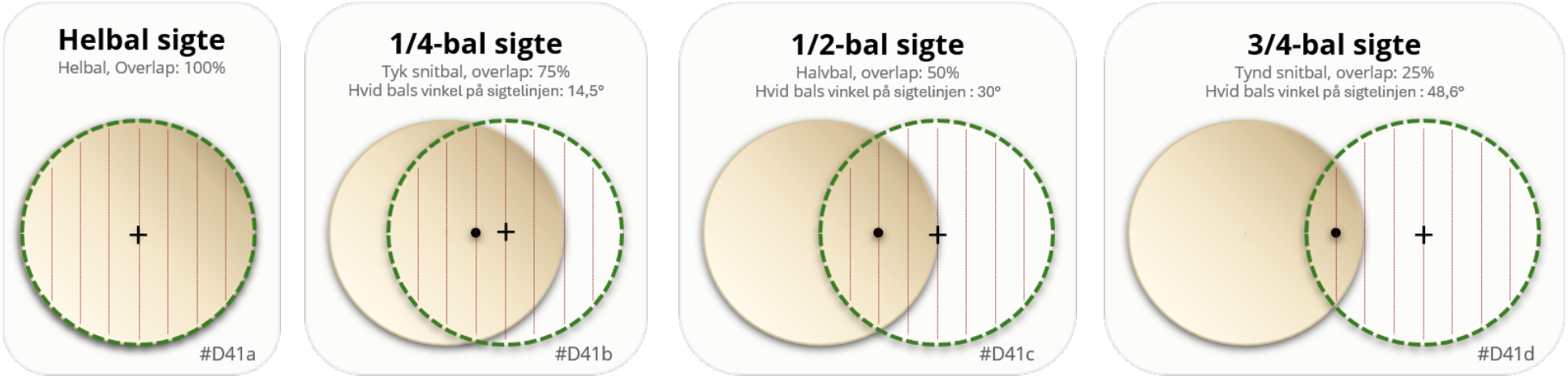
Betegnelserne 1/4-bal, 1/2-bal og 3/4-bal beskriver, hvor langt sigtet forskydes fra den hvide bals centrum, målt som en del af ballens diameter. Ikke at forveksle med betegnelser for ballernes synlige overlap. Brøken beskriver således sigtet, ikke ballernes overlap. Et 1/4-bal-sigte giver derfor 75 % overlap, mens et 3/4-bal-sigte giver 25 % overlap.

4.1 Sigtebalmetoden

Sigtebalmetoden bruges til at få rød bal til at træffe hvid bal på det punkt, der sender den videre i den ønskede retning. Forestil dig en usynlig bal, som ligger lige bag hvid bal på dens ønskede løbelinje. Sigteballens centrum viser, hvor rød bals centrum skal befinde sig i træføjeblikket.

Sigt derefter gennem rød bals centrum mod sigteballens centrum. Når stødet udføres korrekt, træffer rød bal hvid bal i det punkt, der er markeret med et lille +, og sender hvid bal i den ønskede retning.

Metoden er her illustreret med en helbal og tre snitballer. Den hvide bals vinkel er angivet i forhold til sigtelinjen. Se sigtebalskabelon i afsnit 9.2.



Tyk eller tynd træfning. Snittets tykkelse beskrives ud fra ballernes overlap set langs sigtelinjen. Jo større overlap mellem ballerne, desto tykkere er træfningen. Jo mindre overlap, desto tyndere er træfningen.

Ved en **tyk snitbal** er ballernes overlap større end ved en halvbal. Ved **en halvbal** overlapper rød bal halvdelen af hvid bal. Ved en **tynd snitbal** er ballernes overlap mindre end ved en halvbal.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

4.2 Snitbal

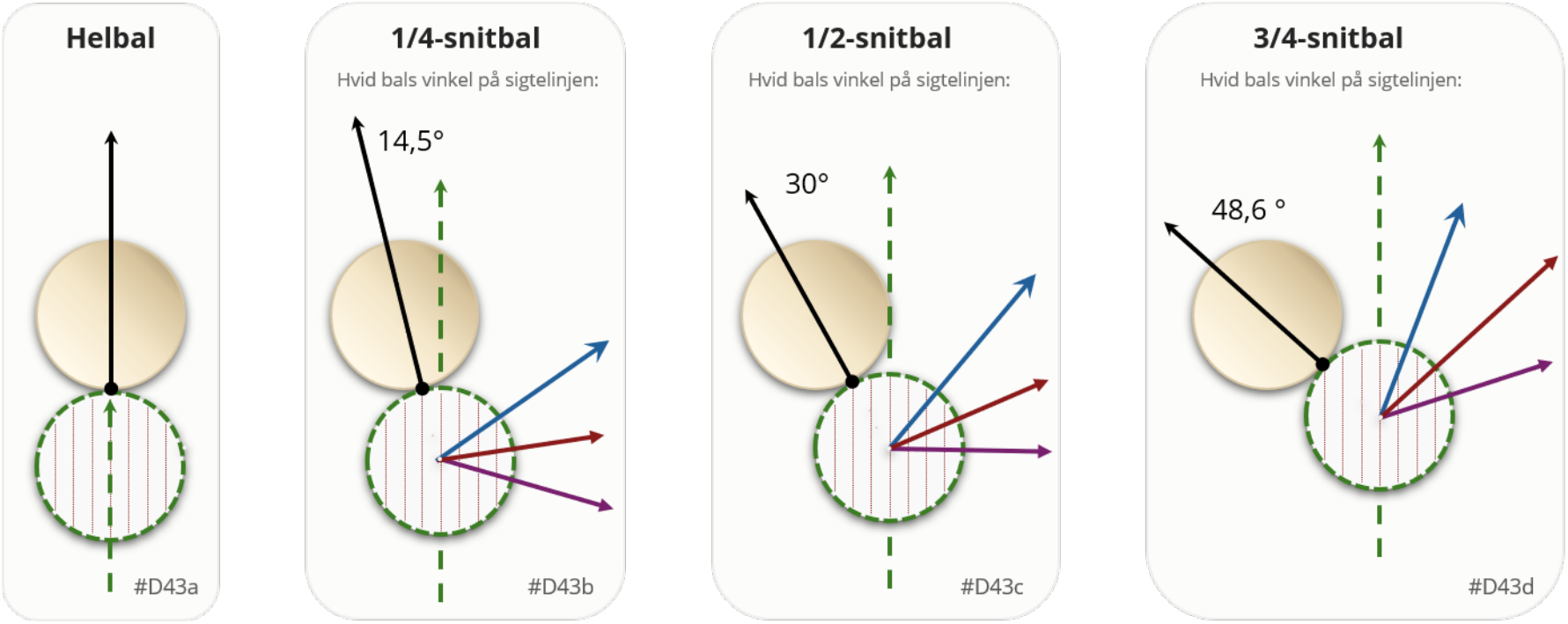
Ved en snitbal træffer rød bal hvid bal forskudt fra centrum, til forskel fra en helbaltræfning, hvor rød bal træffer hvid bal i centrum.

Snittet beskriver, hvor rød bal træffer hvid bal. Det beskriver ikke selve stødtypen. En snitbal kan derfor spilles som medløbsstød, stopstød eller trækstød og med eller uden skævt.

Som praktisk sigtehjælp kan sigtepunktet også angives som én tip eller flere tipbredder til siden for hvid bals centrum.

4.3 Hvid bals løbelinje ved snittræfning

Når rød bal træffer en hvid bal lige på, fortsætter hvid bal lige frem. Når rød bal snitter hvid bal, fortsætter hvid bal i en vinkel i forhold til sigtelinjen afhængigt af rød bals træfpunkt. Det er vist nedenfor. De tre fuldfarvede linjer viser rød bals mulige løbelinjer og forklares i afsnit 4.4.



Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

4.4 Rød bals løbelinje ved snittræfning

Ved en snittræfning bestemmes ballernes hovedretninger først og fremmest af sammenstødsgeometrien. Friktionen i træfpunktet kan desuden overføre en mindre mængde sideeffekt mellem ballerne og give hvid bal et mindre kast.

Rød bals præcise løbelinje afhænger derfor af træfningens tykkelse, hastigheden og rød bals rotation ved sammenstødet.

Rød bals videre løb efter en snittræfning kan sammenfattes således:

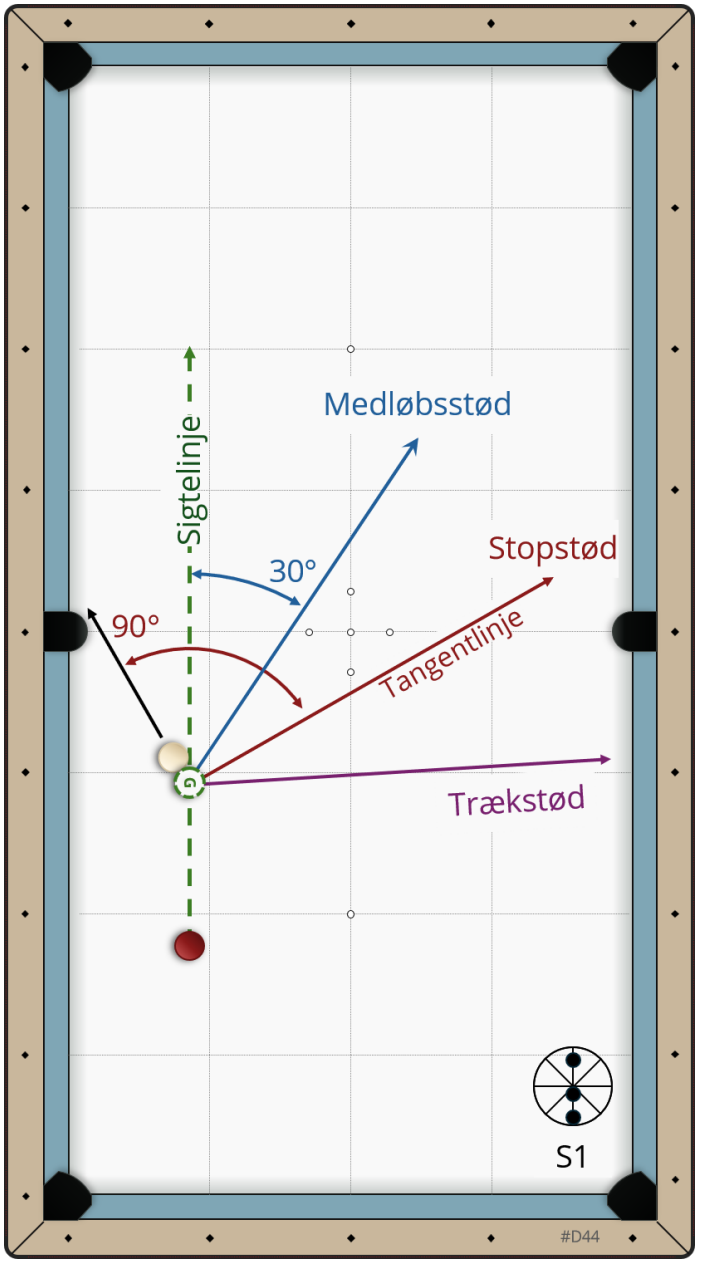
- **Stopstød:** Når rød bal ved træfningen glider uden medløb eller træk, følger den omtrent tangentlinjen. Tangentlinjen står vinkelret på hvid bals løbelinje, så ballernes løbelinjer danner en vinkel på omtrent 90°.
- **Medløbsstød:** Rød bal bevæger sig først i retning af tangentlinjen og bøjer derefter fremad.

  For en naturligt rullende rød bal kan 30-gradersreglen anvendes som en tilnærmelse ved snittræfninger fra omtrent 1/4-bal til 3/4-bal. Rød bals løberetning efter træfningen ligger da omtrent 30° fra sigtelinjen.
- **Trækstød:** Rød bal bevæger sig først i retning af tangentlinjen og bøjer derefter bagud.

En snittræfning betyder derfor ikke automatisk, at rød bal følger tangentlinjen. Det sker omtrent ved et stopstød, hvor rød bal træffer hvid bal uden medløb eller træk.

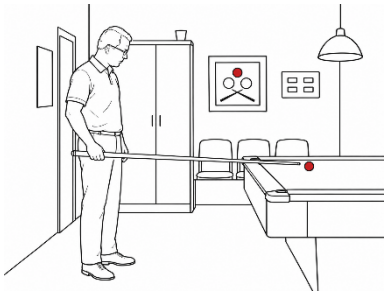
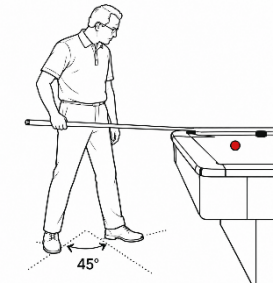
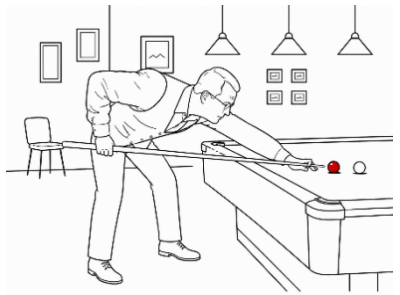
Til sammenligning standser rød bal ved en helbaltræfning, hvis den træffer hvid bal uden medløb eller træk.

Skrå bandetræfninger er beskrevet i afsnittet om tværballer.



Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

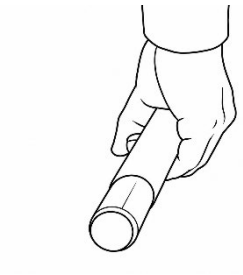
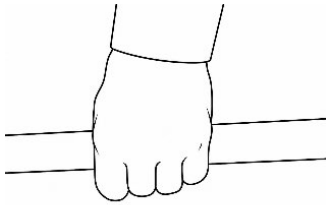
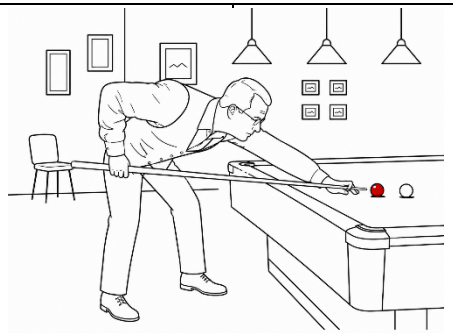
5. Kropsstilling, greb og broer

			
1. Placér baghånden 30–40 cm fra bagenden af køen. Hold armen ned langs med kroppen, med køen i 90 grader ud fra kroppen, i samme højde som bordet. 2. Stå foran den røde bal, i stødretningen, med højre fod ud for rød bal. Fødderne placeres over for hinanden, med ca. 40 cm imellem. 3. Læg køen på bordkanten som vist på billedet.	4. Tag et skridt frem på venstre fod. Det er vigtigt at stå i den korrekte afstand til ballen. Det opnås ved at gå frem mod ballen, indtil køtippen er lige bagved ballen. Det er vigtigt at armen stadig holdes langs kroppen.	5. Løft hælene, og drej på tåspidserne. Drejningen skal være sådan, at fødderne står i en vinkel på 45 grader i forhold til stødretningen. Hælene skal vende en anelse udad og tåspidserne indad. Drejes mindre end 45 grader, vil dette bevirke, at du får et forringet overblik, og højre hånd vil komme for langt fra kroppen, og håndleddet vil dreje udad. Drejes mere end 45 grader, vil højre hånd blive låst mod kroppen, sigtet vil blive dårligt, og det vil være meget svært at udføre et gennemstød.	6. Bøj derefter let i knæ og hofter, og hold ryggen stabil og bøj fremover. Albuen bør som udgangspunkt ikke være højere end skulderen. Når den korrekte fod- og benstilling er opnået, er baghånden placeret lige over højre knæ, så arm, hånd og kø danner en lige linje, og næsen er lige over køen, så du har et øje på hver side af køen.

Den beskrevne kropsstilling er en grundmodel, vist for en højrehåndet spiller. Kropstillingen bør tilpasses din kropsbygning og stød. Det er en meget almindelig fejl, at du står for langt nede over køen, og her vil albuen altid være højere end skulderen. Et gennemstød er meget svært at udføre i denne stilling, og overblikket forringes væsentligt. Du skal dog samtidig passe på ikke at stå for højt, idet dette også kan forringe overblikket og træfsikkerheden. Hvis du kan mærke, at det strammer eller gør ondt i ben eller rygmuskler, er det vigtigt at finde en anden stilling eller ændre på stillingen, da musklerne kan blive trætte eller ømme, og det kan påvirke evnen til at koncentrere sig.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

5.1 Baghånden: greb om køen

			
1. Placér baghånden 30–40 cm fra køens bagende. Placeringen er vigtig for at undgå lodrette bevægelser i køen, kaldet at "**pumpe**". Pumpende bevægelser skyldes ofte, at baghånden er placeret enten for langt fremme eller for langt tilbage. Ved stød over en større afstand placeres baghånden ca. én håndsbredde bag køens balancepunkt. Holdes hånden for langt tilbage, øges risikoen for at "**skovle**", fordi det bliver sværere at kontrollere køens retning. Placeres hånden for langt fremme, bliver det svært at skabe tilstrækkelig fremdrift, medmindre kroppen bevæger sig unødigt med.	2. Hold om køen med tommelfinger og ringfinger, mens køen hviler på de øvrige fingre oven på deres midterste fingerled, fingerled nr. 2. Baghånden skal holdes afslappet, men stadig fast nok til at give kontrol, typisk mere fast ved kraftige stød end ved lette. Køen hviler især på lang- og ringfingrenes midterste led med støtte fra de andre fingre. Tommelfingerens inderside har kontakt med og støtter langfingeren. Håndleddet skal være afslappet, grebet skal føles som at holde et taskehåndtag og være så let, at en finger kan føres ind mellem hånden og køen, uden at kontrollen forsvinder.	3. Lad underarmen hænge lodret ned fra albuen, som aldrig må befinde sig højere end skulderen. I 1-2-3-stødet svinger underarmen frem og tilbage som et pendul, og håndleddet følger naturligt med. Hånd og underarm skal være i lige linje uden rotation udad eller indad, så køen kan bevæges frit og lige i dens længderetning.	4. Hold underarm og overarm i en vinkel mellem 70 og 90 grader i stødøjeblikket. Det er afgørende, at baghånden placeres sådan, at køens bevægelse forbliver lige. Under selve stødet holdes kroppen i ro, mens bevægelsen primært udføres med underarmen og håndleddet. Køen skal ved alle stød så vidt muligt holdes vandret.

På samme måde som kroppen skal være i balance i forhold til fødderne, skal over- og underarmen være det i forhold til køen.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

5.2 Broer: forhånden

De forskellige håndstillinger til forhånden kaldes *broer*. De kan være en udfordring for begyndere og virker i starten alt andet end naturlige, især når det gælder placeringen af fingrene. Alligevel er korrekt broteknik afgørende for stabilitet, præcision og kontrol i alle typer stød.

Forhånden: funktion og grundprincipper

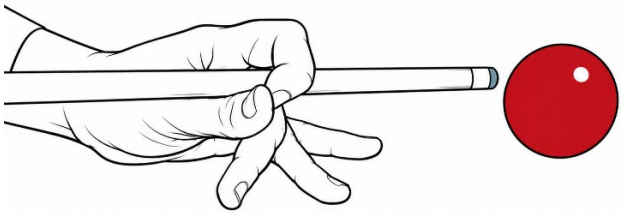
Forhånden er den hånd, der hviler på billardbordet og fungerer som styrepunkt for køen. Dens eneste formål er at stabilisere og styre køen, ikke at bære kropsvægt. Du må derfor ikke læne dig frem, så forhånden bliver et støttepunkt. Kropsvægten skal fordeles jævnt på benene.

Køen skal i næsten alle stød holdes vandret. Dette gælder, uanset om du planlægger at ramme rød bal højt eller dybt. Selve træfpunktet reguleres gennem valg af bro, ikke ved at vippe køen.

Grundstillingen, høj lukket bro

Den lukkede bro er grundstillingen, hvor pegefinger og tommelfinger danner en løkke omkring køens spids. Den danner fundamentet for de fleste standardstød og er beskrevet på næste side.

Grundstillingen bruges til stopstød, centrumstød og medløbsstød og til lette stød med skævt omkring ballens lodrette akse.

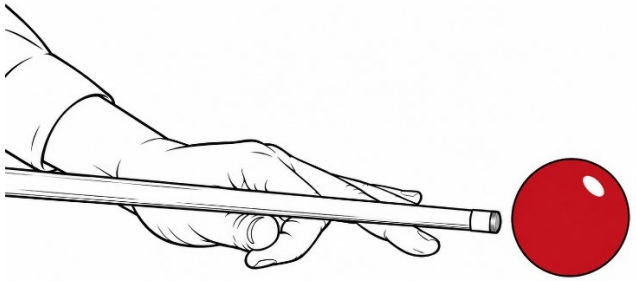


Åben bro

Ved den åbne bro ligger køen frit i en åben rille mellem tommel- og pegefinger. Ingen finger lukker omkring køen.

Den åbne bro bruges blandt andet til trækstød. Når ballerne ligger meget tæt, eksempelvis ved små placeringsstød eller i amerikanerserien, vælger mange spillere også en åben bro.

Her er der sjældent behov for at fastholde køen med en løkke, da stødet kræver minimal kraft. Samtidig kan en lukket bro føles for stram, når alle tre baller ligger samlet. I sådanne stød bør forhånden placeres **meget tæt på rød bal** for at opnå fuld kontrol over hastigheden. Det er dog helt korrekt også at anvende en lukket bro, så længe du går tæt nok på ballen.

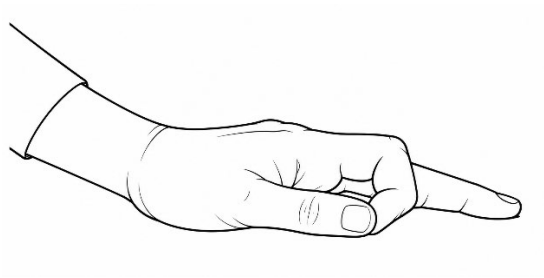


Den åbne bro bruges også ved større afstand mellem ballerne, når der skal spilles en **tynd snitbal**, hvor hvid bal træffes langt fra dens centrum. Her vil løkken i en almindelig bro ofte ligge i sigtelinjen og forstyrre sigtet.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

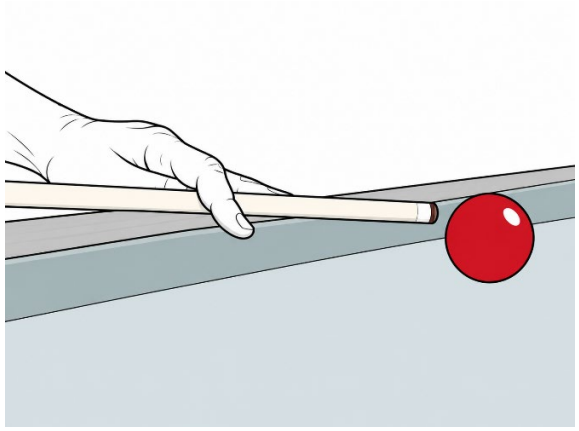
Hævet eller sænket bro

Både den åbne og den lukkede bro kan tilpasses i højden ved at hæve eller sænke håndens knoer. Ved den lukkede bro kan ringfingeren desuden føres ind under langfingeren, så tommelfingeren og løkken løftes til den ønskede højde.



Bro på rammen

Når rød bal ligger tæt på den bande, du støder fra, må forhånden placeres på trærammen. For at sikre et stabilt stød anvendes en håndstilling, der minder om den lave bro i trækstødet: Tommelfingeren placeres på den ene side og støtter køens spids, mens de øvrige fingre støtter på den modsatte side. Denne håndstilling egner sig til mindre kraftige stød og stød, hvor køen ligger skråt på banden. Bemærk, at køen stadig skal føres lige hen over trærammen.



Kort, normalt og langt stød

Ved korte og bløde stød kan broen placeres tættere på rød bal. Ved længere og kraftigere stød kan en større broafstand give plads til et længere tilbagesving. Afstanden skal stadig føles stabil og naturlig.

Vigtige opmærksomhedspunkter

- Grundstillingen er velegnet til stød omkring ballens centrum; til høje stød anvendes hævet grundstilling og til dybe stød anvendes den flade grundstilling.
- Køen må aldrig bevæge sig sidelæns, heller ikke ved afslutningen af et skævt stød.
- Broens afstand til ballen samt afstanden mellem tippen og ballen er afgørende for kontrol og præcision.
- En stabil bro forbedrer kontrollen over træfpunkt, køføring, hastighed og effekt.

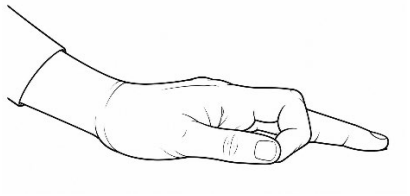
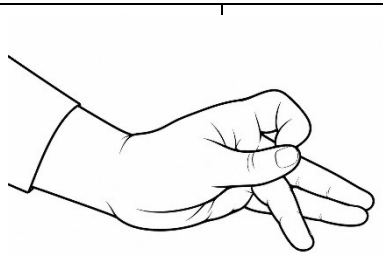
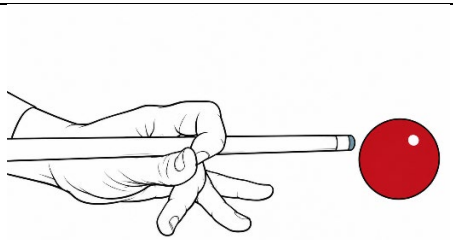
Udstyr, der kan hjælpe

- En spillehandske giver ensartet glid, især ved fugtige hænder.
- Kø med gummigreb giver et stabilt greb for baghånden.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

Grundstillingen, lukket bro

Sådan formes broen til grundstillingen

			
1. **Start med en flad hånd** Læg forhånden fladt på bordet. Dette giver den rigtige udgangsposition. **Dannelsen af løkken** Bøj pegefingeren, så den får kontakt med indersiden af tommelfingerens yderste led. Denne løkke skaber en smal passage, som spidsen skal glide igennem.	2. **Placering af langfingeren** Bøj langfingeren, så tommelfingeren hviler på langfingerens inderste led. Dette kontaktpunkt øger stabiliteten i broen.	3. **Ring- og lillefinger** Spred ring- og lillefinger i den grad, der giver maksimal støtte. De udgør bropunktets fundament.	4. **Afstand og pasform** Løkken må kun give spidsen en smal og lige passage. ○ For meget plads → køen kan bevæges sidelæns → ustabilt stød ○ For lidt plads → køens bevægelse hæmmes Målet er en lige linje med minimal friktion og maksimal kontrol!

Flad og hævet grundstilling

Til trækstød sænkes grundstillingen, så den bliver fladere, som på det første billede. Til medløbsstød hæves grundstillingen og dermed spidsens og tippens højde, som på det tredje billede. Højden reguleres ved at hæve eller sænke håndens knoer; fingerplaceringen kan bruges som supplerende støtte. Den lukkede bro anvendes som grundstilling ved mange stød, mens den åbne bro vælges, når den giver bedre sigte, plads eller kontrol.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

6. Billardudstyr

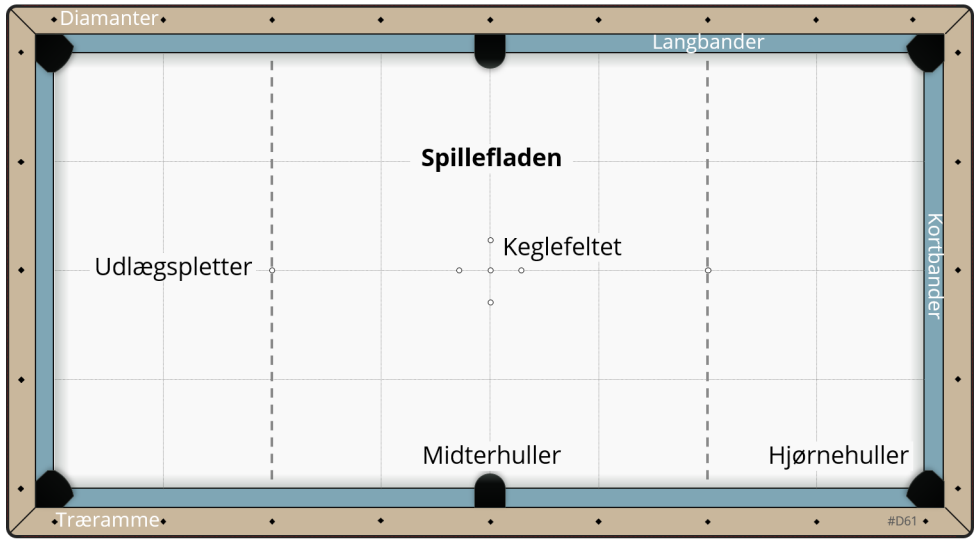
6.1 Keglebillardbordet

Et billardbord består af en tyk skiferplade, der hviler på en træramme, som er understøttet af konsoller eller ben.

Spillefladen består af et klæde, som er spændt stramt over skiferpladen. For at bevare klædets egenskaber længst muligt skal det holdes rent og bør støvsuges før brug, så kridt ikke arbejder sig ind i fibrene. En spillers følsomhed for bordets tilstand gør, at du tydeligt kan mærke forskel på ballernes løb afhængigt af, om bordet er støvsuget eller ej.

Selv et velplejet klæde slides, især på grund af det kridt, der er nødvendigt i spillet, og det må derfor udskiftes efter behov, når det er slidt eller ikke længere opfylder spillekravene.

På et helt nyt klæde opfører ballerne sig anderledes end på et tilspillet. Det ses især ved, at ballen får mindre afslag fra banden; det kaldes, at ballen "skrider". Årsagen er den lavere friktion på et nyt klæde, hvor kridt og andre urenheder endnu ikke har sat sig fast.



Trærammen rundt om banderne er forsynet med markeringer kaldet diamanter.

Diamanterne er placeret med samme indbyrdes afstand: tre diamanter på hver kortbande og syv på hver langbande. På nogle borde er der også to diamanter ved hjørnehullerne. Diamanterne kan bruges som faste referencepunkter i systemer for ballernes forventede løbebaner. Systemerne giver et geometrisk udgangspunkt, som må tilpasses hastighed, rotation samt bordets klæde og bander.

Kort- og langbanderne er lavet af en særlig type gummi, hvis profil skal være udformet, så ballernes afslag bliver korrekte.

I Danmark spilles der billardspil på fire typer borde: keglebillard, pool, carambole og snooker. De væsentligste forskelle mellem disse borde er blandt andet, at keglebordet har mindre huller end poolbordet. Snookerbordet er det største og spilles, ligesom pool, med hulpotning som formål. Carambolebordet har derimod slet ingen huller.

Der kommer ikke noget godt ud af at spille keglebillard på et poolbord!

Her vises et **keglebillardbord** og en oversigt over de fire kendte bordstørrelser. DDBU's materialereglement angiver helmatch og kleinmatch som turneringsstørrelser til keglebillard. Kleinmatch har samme spillefladem ål som kvartmatch.

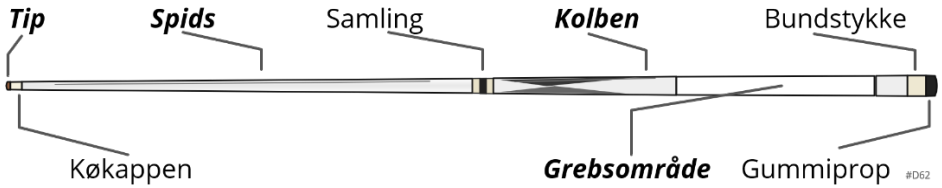
Skomarbillard spilles traditionelt på halvmatch, men kan spilles på alle fire bordstørrelser. Det er typisk pladsen, der afgør valget, og ude i byen spilles der oftest på halvmatch og kvartmatch.

Bordstørrelse	Indvendig spilleflade	Udvendigt mål
Helmatch (1/1 match)	142 × 284 cm	167 × 310 cm
Trekvartmatch (3/4 match)	127 × 254 cm	152 × 280 cm
Halvmatch (1/2 match)	115 × 230 cm	140 × 255 cm
Kvartmatch (1/4 match)	105 × 210 cm	130 × 235 cm

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

6.2 Keglebillardkøen

En typisk keglekø er omkring 140–142 cm lang, vejer cirka 460–480 g og har en diameter ved køkappen på 10,7–11,0 mm. Fra køens forreste ende til den bagerste består den af flere dele, som hver har deres funktion. En salonkø har de samme grundelementer, men ingen samling.



Tippen sidder forrest og er lavet af læder, der er limet på køkappen. Lædertippen rammer rød bal og overfører kraft og effekt.
Tippen er køens vigtigste del!

Hvis **læderet** på tippen ikke er i orden, kan selv den bedste kø ikke levere resultater. Det eneste krav, DDBU stiller til køen, er, at tippen er af læder.

Læderet findes i mange former og kvaliteter. Det bør ikke være for blødt eller 'svampet', da det gør det vanskeligt at give ballen den ønskede effekt. Læderet skal have en let ru overflade, så det kan optage kridtet korrekt.

Til vedligeholdelse bruger de fleste en klods med sandpapir. Det er vigtigt, at læderet flugter med køkappen. Et nyt læder kan hurtigt komme til at ligne en paddehat, hvis du ikke skærer eller sliber kanten til.

Spidsen er køens tynde og tilspidsede forreste del, som føres gennem forhånden. Den fremstilles ofte af ahorntræ. Ved overgangen til resten af køen sidder en pyntering eller samlingsring, der både beskytter spidsen omkring samlingen og kan have en dekorativ funktion.

Samlingen (jointen) forbinder spidsen med bagstykket. **Bagstykket** udgør køens tykkere bagerste hoveddel og bidrager med vægt, balance og stabilitet.

Kolben: Af praktiske grunde er de fleste køer todelte: en kolbe og en spids. Du bør være særligt opmærksom på gevindet, der forbinder de to dele. Det skal sidde stramt og slutte helt tæt. Inde i kolben kan der desuden være en vægtbolt eller vægtringe, som bestemmer køens vægt og balance, gevind til en køforlænger og indvendige stabiliserende materialer eller konstruktioner.

Grebsområdet er den del af kolben, hvor baghånden holder om køen. Dette område kan bestå af glat træ eller være forsynet med læder, gummi eller en særlig vikling for at forbedre grebet.

Køkappen (ferrulen) sidder bag tippen og er det korte, ofte hvide stykke mellem tippen og spidsen. Køkappen understøtter tippen og beskytter spidsen. Køen afsluttes med et **bundstykke**, som beskytter kolben, og yderst sidder en **gummiprop**, der beskytter køens nederste ende, når den sættes mod gulvet.

Valg af keglebillardkø. Det er afgørende for din succes ved billardbordet, at du har en god kø, som du har tillid til. Køen bør føles som en forlængelse af armen. Du bør anskaffe dig din egen kø, så snart du beslutter dig for at spille mere seriøst.

Når du overvejer at købe en kø, skal du huske, at pris og kvalitet ikke nødvendigvis følges ad. Forsiringer og udsmykning kan gøre køen pænere, men de forbedrer ikke dens spillemæssige egenskaber. En kø er først og fremmest et redskab, som skal omsætte din intention med stødet til præcis bevægelse i ballen. Den skal kunne give maksimal effekt med minimal kraft.

Balancen i køen er vigtig. Der anvendes typisk en "fortung" kø, hvor balancepunktet ligger langt fremme (over 40 cm fra bunden).

Køen skal naturligvis også være helt lige, hvilket du let kontrollerer ved at lade den rulle hen over bordet.

Til transport bruges et billardkøetui eller en billardkøtaske med plads til flere køer, ekstraspidser samt tilbehør som kridt og sandpapir. Ekstraspidser er særligt vigtige i turneringer. Ingen modstander vil vente på, at du sætter nyt læder på midt i et parti.

Ved længere tids opbevaring skal du sikre, at køen ikke står fugtigt eller læner op ad en væg, da den kan blive skæv. For flerdelte køer har gevindet bedst af, at køen ikke opbevares helt samlet.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

6.3 Ballerne

Der spilles med tre baller på et keglebillardbord. Til DDBU-turneringsbrug anvendes baller med en diameter på 61,5 mm og en vægt på ca. 207 g, uanset bordstørrelsen. Der spilles med én **rød bal** og to **hvide baller**, hvoraf den ene hvide bal skal have et farvet mærke.

Ballerne blev tidligere fremstillet af elfenben, men i dag anvendes udelukkende syntetiske baller lavet af støbt kunstharpiks. I modsætning til elfenben er moderne kvalitetsballer fremstillet med høj ensartethed, så massefordeling, diameter og rundhed ligger inden for små tolerancer. Det sikrer, at ballerne løber særdeles stabilt og forudsigeligt.

Selv om materialet er ekstremt holdbart og kan modstå store trykpåvirkninger, udsættes ballerne for kraftige stød, og det medfører naturlig slitage. Kridt, der sætter sig på ballerne, fremskynder også denne proces. Forskellen mellem nye og brugte baller kan være markant.

Selv nye baller kan dog ikke undgå at samle kridt eller fnug. Det kan føre til en situation, som alle billardspillere frygter: at ballen under sammenstødet med en anden bal hopper eller "springer" og dermed får et helt andet afslag end forventet. Dette fænomen kaldes *butage*. Det er derfor ikke usædvanligt at se spillere anmode dommeren om at tørre ballerne undervejs i et parti. Dommeren markerer da ballernes placering med en kridtblyant eller et stykke kridt, så dommeren efter rensningen kan lægge dem nøjagtigt tilbage.

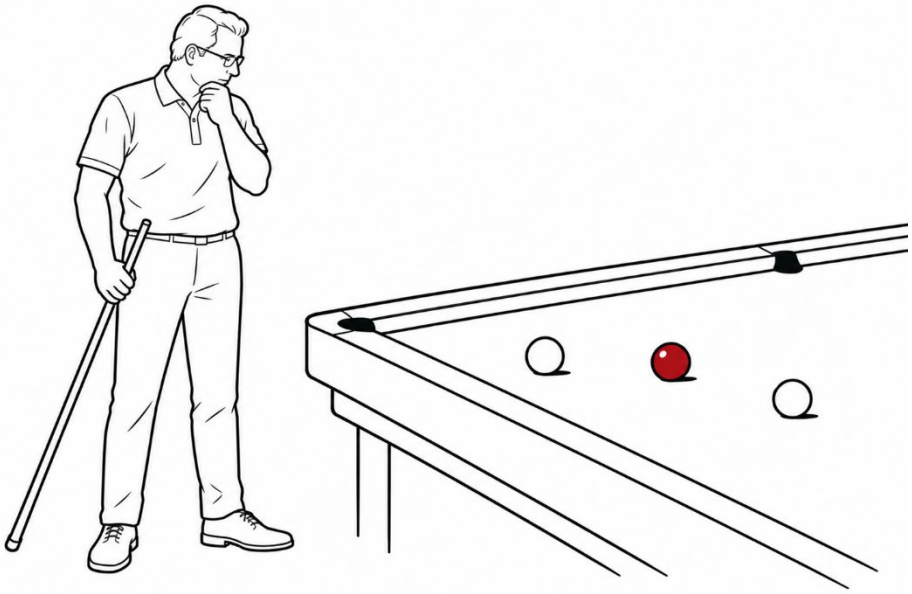
Ballerne holder længere, når de vedligeholdes korrekt. Polering kan rense overfladen, men kan ikke ophæve slitage, ændret diameter eller vægtforskel. Der findes forskellige poleringsmidler i handelen, som kan friske ballerne betydeligt op. Vær dog opmærksom på, at DDBU forbyder silikoneholdige produkter på baller og klæde. Oftest er det dog tilstrækkeligt at have en ren, fnugfri klud liggende ved bordet og bruge den jævnligt, hver gang du opdager kridt eller snavs på ballerne.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

7. Udvikling som billardspiller

At udvikle sig som billardspiller handler ikke kun om teknik og kendskab til dessiner. Det kræver også lysten til at lære, evnen til at vurdere dit eget spil og viljen til at arbejde med både styrker og fejl.

Dette kapitel handler om den enkelte spillers udvikling og om, hvordan målrettet træning, refleksion og mental styrke kan bidrage til større sikkerhed, bedre resultater og mere glæde ved spillet.



7.1 Hvordan bliver du en bedre spiller

Af Carsten Andersen

Billard er et spørgsmål om holdning, især hvis du har ambitioner om at blive topspiller. Træning og talent er ikke nok. Talent, evnen til at lære, er intet værd uden viljen til at lære.

Denne vilje drejer sig om anerkendelse af, at ønsket om at komme til tops indebærer, at du begiver dig ind i et indlæringsforløb, der aldrig stopper.

Spillere, der ønsker at udvikle sig optimalt, må hele tiden spørge sig selv:

- Hvordan bliver jeg bedre?
- Hvem kan jeg lære af?
- Hvordan?

Det nødvendige udgangspunkt er at erkende dine fejl. Vil du ikke se dine egne fejl eller lytte til andre, ved du ikke, hvad du skal rette. Dynamikken går fløjten, og udviklingen stopper.

- Nøgleordet er selvkritik
- Erkend dine fejl og arbejd med dem
- Erkend, når andre er bedre og lær af dem
- Selvtilfredshed er en hindring for fremtiden

Som en god og ambitiøs spiller er du aldrig tilfreds, men arbejder konstant med dit spil, lytter til andre, analyserer, finpudser og udvikler dine dessinvalg, din teknik, koncentrationsevne og konkurrencepsyke.

Lige så vigtigt er det at respektere din personlige stil, for så vidt den ikke rummer elementære fejl, der kan hæmme din fremgang.

Den personlige stil er stærkt knyttet til faktorer som kropsbygning, temperament m.v. og bør derfor ikke med vold og magt skilles fra alt dette.

Du skal først og fremmest befinde dig godt ved det, du gør og selv føle det naturligt. Selvtillid er ikke det samme som selvtilfredshed.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

7.2 Mentaltræning af Lars Øder

Teksten af Lars Øder er sprogligt bearbejdet og moderniseret, mens det oprindelige indhold og budskab er bevaret.

Du kan sagtens være eller blive en rigtig god billardspiller gennem hård træning og en god portion talent. Træner du målrettet og har talentet, kan mentaltræning øge sandsynligheden for, at du udnytter dine evner fuldt ud – også i konkurrencesituationer.

Det mentale arbejde foregår hele tiden. Tankerne bevæger sig uafbrudt gennem hjernen, og når du mentaltræner, forsøger du bevidst at styre dem i den retning, du ønsker.

Du bruger sandsynligvis allerede en form for mental forberedelse i hverdagen. På vej til skole eller arbejde tænker du måske over dagens opgaver, en præsentation eller noget, du senere skal forklare for læreren, kollegerne eller chefen. Du forestiller dig, hvordan situationen kan forløbe, og hvordan du vil handle. Det er en form for bevidst eller ubevidst mentaltræning.

Ved bevidst mentaltræning sætter eller lægger du dig godt til rette, slapper af og retter tankerne mod et bestemt mål. Denne form for mentaltræning bruges i stigende grad i sportens verden, fordi den kan hjælpe idrætsudøveren med at præstere bedre.

Mentaltræning omfatter teknikker til bevidst at rette og fastholde opmærksomheden og et konstruktivt fokus før og under en konkurrence. Jo mere du træner teknikken, desto hurtigere kan du finde den ønskede koncentration og håndtere vanskelige situationer.

Spænding

Når du skal spille en vigtig kamp, er det vigtigt, at du er mentalt klar. Vær opmærksom på to modsatrettede fælder, som begge kan medføre, at dit spændingsniveau bliver forkert:

1. "Jeg vinder uden problemer."
2. "Åh nej, denne kamp taber jeg stort."

Ved den første tanke kan du mangle den nødvendige respekt for modstanderen. Det kan føre til nederlag i alle sportsgrene. I billard har du ingen indflydelse på spillet, mens modstanderen er ved bordet. Du kan ikke som i en kontaktsport gå ind og tackle modstanderen – og du kan naturligvis heller ikke knække modstanderens kø uden konsekvenser.

Den anden tanke taler næsten for sig selv. Hvis du på forhånd har overbevist dig selv om, at kampen er tabt, kan du lige så godt ønske modstanderen tillykke med sejren, når I giver hånd inden trilningen om udlægget.

I stedet kan du tænke:

1. "Jeg kan vinde denne kamp stort, hvis jeg koncentrerer mig."
2. "Min modstander er favorit, men jeg kan og vil vinde."

Så går du ind til kampen med en følelse af at være klar i stedet for at være ligeglad eller opgivende. Spændingen skal være passende. Det kaldes en grundspænding. I begge tilfælde handler det om at regulere spændingsniveauet, så det understøtter din koncentration og præstation.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

Frygt

Frygten for at tabe kan blive stærkere end ønsket om at vinde. Spændingsniveauet bliver for højt, og du bliver nervøs. Det kan føre til umotiverede fejl, touche, klikstød og brændte lette baller.

Frygten viser sig ofte gennem den indre samtale:

- "Hvis jeg taber denne kamp, mister jeg vigtige point på ranglisten."
- "De holder alle sammen med min modstander og håber, at jeg taber."
- "Alle forventer, at jeg vinder kampen og bliver mester."
- "Jeg er helt alene."
- "Har jeg nu trænet nok?"
- "Jeg taber altid til denne modstander."
- "X, Y eller Z kigger på mig. Nu må jeg ikke tabe."
- "Jeg når alligevel aldrig længere end hertil."

Det er vigtigt, at du accepterer, at du godt må tabe en kamp. Et nederlag er en del af sporten.

Du kan eksempelvis erstatte de negative tanker med:

- "Jeg må godt tabe denne kamp."
- "Jeg må godt vinde denne kamp."
- "Det er i orden."
- "Det er i orden at være bedre end min modstander."
- "Det er sjovt at spille billard."

De tanker, der opstår, skal så vidt muligt vendes i en konstruktiv retning. Det ideelle ville være at kunne slippe den indre samtale under kampen og udelukkende koncentrere sig om det enkelte stød. Så enkelt er det imidlertid ikke altid. Når tankerne alligevel opstår, bør de derfor være positive og handlingsorienterede.

I keglebillard kan en spiller sidde i 20 minutter eller længere og vente på at komme til bordet, mens modstanderen laver en stor serie. I den situation er det særligt vigtigt at bevare et positivt fokus. Ellers risikerer du at være mentalt slået allerede inden du igen skal til bordet.

Forventninger

Forventningspresset kan være stort og uoverskueligt. Det gælder ikke kun dine egne forventninger, men også forventningerne fra træneren, familien og omgivelserne.

Alle omkring dig bør være realistiske og arbejde ud fra en fælles målsætning, der passer til dine ambitioner og aktuelle muligheder. Udviklingen må ikke forceres. Hvis spilleren er ung, kan et urimeligt pres få alvorlige konsekvenser.

Der findes eksempler fra billardsporten, hvor træneren og spilleren ikke har haft samme målsætning. Spilleren er blevet presset for hårdt og har efter kort tid forladt sporten.

En ung billardspiller kan eksempelvis sige, at målet er at blive dansk mester inden for få år, uden fuldt ud at være klar over, hvad det kræver. Det må ikke føre til, at træneren udarbejder et urimeligt hårdt træningsprogram uden hensyn til spillerens trivsel. Begrundelsen "Det var jo spillerens egne ambitioner" fritager ikke træneren for ansvar.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

For stort pres kan give dig en vedvarende følelse af ikke at slå til, både i sporten og senere i livet. Derfor er det vigtigt, at træneren arbejder bevidst med målsætninger og mentaltræning.

Hvis du har et realistisk potentiale til en dag at blive danmarksmester, bør en stor del af vejen stadig være præget af glæde og leg ved bordet. Der bør opstilles en langsigtet målsætning med mange overskuelige delmål. Samtidig skal der være god dialog mellem træneren, spilleren og spillerens familie.

Metode til mentaltræning

For at kunne yde dit bedste i konkurrencesituationer bør du arbejde med mentaltræning i hverdagen og ikke kun umiddelbart før en konkurrence.

For at skabe gode forhold under træningen bør du være alene eller opholde dig et sted, hvor du ikke bliver forstyrret. Derfor er det vigtigt, at dine omgivelser ved, at du har brug for ro.

Når du begynder at mentaltræne, er resultatet ikke det vigtigste. I første omgang handler det om at lære og indøve selve teknikken.

Her følger en metode, som bruges inden for mange sportsgrene:

- Find beroligende musik, gerne instrumental, så du ikke ubevidst kommer til at lytte til en sangtekst. Det kan eksempelvis være musik af Jean-Michel Jarre.
- Læg eller sæt dig godt til rette, så dine muskler ikke er spændte.
- Ret opmærksomheden mod dit åndedræt. Træk vejret langsomt og dybt, så vejrtrækningen når ned i maven og ikke kun foregår i brystkassen. Læg eventuelt en hånd på maven, så du kan mærke den bevæge sig op og ned.
- Når åndedrættet er roligt, retter du opmærksomheden mod kroppen. Forestil dig, at venstre arm bliver varm og afslappet. Fortsæt derefter med de øvrige dele af kroppen, helt ned til tæerne. Mærk til sidst en behagelig varme brede sig gennem kroppen og op mod hovedet. Kroppen er nu afslappet.
- Forestil dig derefter, at du kan betragte dig selv fra forskellige vinkler omkring billardbordet. Se dig selv spille godt. Du træffer ballerne, som du ønsker, og dine handlinger ved bordet lykkes.
- Har du et dessin, som normalt giver dig problemer, forestiller du dig, at du spiller det sikkert og kontrolleret og opnår et godt oplæg bagefter. Mærk den gode følelse og oplevelsen af, at du tør spille for at vinde.
- Gennemgå forskellige spilsituationer med en følelse af, at de lykkes. Du er afslappet, tryg og tør handle.
- Vend derefter langsomt opmærksomheden tilbage til kroppen. Mærk kroppen og lemmerne i omvendt rækkefølge. Kroppen føles lettere, og du begynder at føle dig frisk. Giv dig god tid, og åbn først øjnene, når du er helt klar.

I begyndelsen kan det være svært at opnå denne tilstand. Mentaltræning kræver øvelse, så giv ikke op, hvis det ikke lykkes de første gange.

Du kan opleve, at du koncentrerer dig så meget om at koncentrere dig, at du mister fokus på kroppen og billarden. Du kan også blive forstyrret af

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

forhold i omgivelserne. Efterhånden som du bliver mere fortrolig med mentaltræningen, vil du hurtigere kunne finde den ønskede tilstand.

Med tiden kan du måske finde den lige før en kamp, efter opvarmningen eller mens modstanderen er ved bordet. Målet er, at du kan bevare din koncentration, selv når der er uro omkring dig.

At kunne slappe af

Som billardspiller er det vigtigt at kunne slappe af på de rigtige tidspunkter. Deltager du eksempelvis i et stævne, hvor du spiller flere kampe om dagen gennem en lang weekend, kan hjernen ikke arbejde på højtryk hele tiden. Du skal kunne koble af, så du ikke er udmattet, når det virkelig gælder.

Idrætsudøvere kan i tiden op til et stort stævne blive så anspændte og optagede af konkurrencen, at energien er brugt, når stævnet begynder. Derfor har du også brug for adspredelse inden konkurrencedagen. Der skal naturligvis trænes, men der skal også være plads til andet end billard.

Et ofte fremhævet eksempel er Danmarks sejr ved EM i fodbold i 1992. Tyskerne trænede hårdt for lukkede døre, mens danskerne blandt andet spillede minigolf og gik på McDonald's.

Eksemplet skal ikke forstås som en grundregel. Der er ingen tvivl om, at de danske spillere var velforberedte og i god fysisk form. Pointen er, at de også fik mulighed for at tænke på andet end selve konkurrencen.

Balancen mellem succes og fiasko kan være meget fin, og den er individuel. En gruppe, eksempelvis en ungdomsafdeling, kan arbejde med den samme grundlæggende mentaltræning. Træningen skal dog tilpasses den enkelte spillers behov og personlighed.

Det kan eksempelvis være:

- Spiller A har problemer med at spille en kvart.
- Spiller B har problemer med udlægget.
- Spiller C har problemer med at føre.
- Spiller D opgiver på forhånd.

Den grundlæggende metode kan være fælles, men den konkrete træning skal tilpasses den enkelte spiller.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

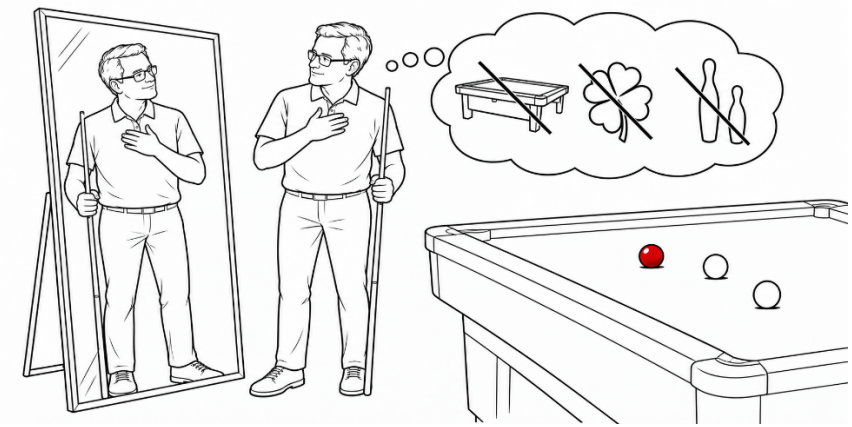
Selverkendelse

Der kan være mange årsager til, at du har problemer med bestemte dessiner eller situationer i en kamp.

Måske hører du en spiller sige:

- "Bordet er ringe."
- "Min modstander var heldig."
- "Spidserne bliver større eller mindre end på vores bord."

De ydre forhold kan være reelle, men du bør skelne mellem de forhold, du ikke kan ændre, og de forhold, du selv kan påvirke.



Problemet kan også have en mental side. Du kan ubevidst finde forklaringer uden for dig selv, når noget er gået eller er ved at gå galt. Her er det trænerens opgave gennem samtale og mentaltræning at hjælpe dig med at håndtere modgangen uden at udvikle fastlåste forestillinger som:

- "Jeg kan aldrig spille en kvart."
- "Jeg taber altid til den samme modstander."

Når du har lært at genkende og bearbejde sådanne tanker, er chancen for at komme godt gennem en ny krise betydeligt større.

Mentaltræning er en ofte overset del af billardsporten. Den kan være et værdifuldt redskab, men kræver, at du arbejder helhjertet med den.

Da næseplastre vandt frem blandt cykelryttere, var der mange, som tvivlede på virkningen. Bjarne Riis blev citeret for bemærkningen:

Det gør i hvert fald ingen skade, så hvorfor ikke bruge det?

Mentaltræning er i dag en anerkendt del af sportsverdenen. Derfor giver det god mening også at bruge den i billardsporten.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

8. Klubinstruktør og træning

I sport gælder det om at vinde, og konkurrence er en del af sporten. For de fleste spillere handler billard dog også om udvikling, fællesskab, glæde og gode oplevelser.

Breddesport handler om fællesskab, leg, glæde, sjov og underholdning. Elitesport er en helt anden sag.

8.1 Klubinstruktørens rolle

Som instruktør har du et stort ansvar for, at spillerne har glæde ved sporten og udvikler sig i forhold til deres talent, ambitioner og muligheder.

Mange spillere dyrker breddesport netop for fællesskabet, og ud af breddesporten vokser eliten. Som instruktør skal du støtte spillere med både store og små ambitioner.

Spillernes forhold til sporten kan ændre sig gennem livet. En ny spiller kan begynde for fællesskabets skyld, blive optaget af det faglige, få større ambitioner og senere igen lægge mere vægt på samværet og glæden ved spillet. Som instruktør er det vigtigt at møde spillerne dér, hvor de er, og støtte dem i den retning, de ønsker at udvikle sig.

Som instruktør er du rollemodel, og du er i høj grad med til at skabe miljøet omkring træningen. Er du glad og positiv, bliver mange af dine spillere også glade og positive. Skælder du meget ud, begynder spillerne også at skælde ud på hinanden. Når der er plads til at lave fejl i træningen, er der større sandsynlighed for, at spillerne bliver mere eksperimenterende og modige.

8.2 Træningens tilrettelæggelse

At undervise og træne er en fagdisciplin helt for sig. Her gives en overordnet introduktion til klubinstruktørens forberedelse og gennemførelse af undervisning og træning.

1. **Målstyring.** Undervisningen bør tage udgangspunkt i klare undervisningsmål. Undervisningen tilrettelægges i lektionsplaner, som styrer valg af indhold, metoder, hjælpemidler, tidsforbrug og evaluering.

2. **Helhedsprincippet.** Spillerne lærer bedst, når emnet præsenteres som en meningsfuld helhed, før det opdeles i enkeltelementer. Det giver forståelse for sammenhæng og formål.

3. **Aktivitetsprincippet.** Læring sker gennem aktivitet og træning. Spillerne skal være aktivt deltagende frem for blot passivt lyttende. Øvelser, opgaver og praktisk anvendelse er derfor centrale.

4. **Erfaringsprincippet.** Ny læring bygges på spillernes tidligere erfaringer og viden. Underviseren skal tage udgangspunkt i det, spillerne allerede kan og har oplevet.

5. **Det funktionelle princip.** Det, der læres, skal have en tydelig funktion og kunne anvendes i praksis. I billardundervisningen skal spilleren derfor kunne overføre det lærte direkte til træning og kamp.

6. **Motivation og feedback.** Spillerne lærer bedre, når de forstår formålet med undervisningen og får tilbagemelding på deres træning.

7. **Standardlektionens struktur.** Undervisningen organiseres typisk i fire faser:

- Præsentation
- Gennemgang
- Øvelse
- Kontrol/evaluering

Denne struktur skal sikre både forståelse, træning og kontrol af læringsudbyttet.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

9. Øvelser og skabeloner

9.1 Øvelser og træningsmateriale

Dette materiale indeholder ikke et egentligt øvelses- eller træningsprogram.

Hvis du vil træne de beskrevne teknikker og dessiner systematisk, kan du benytte følgende materiale:

- Den Danske Billard Union (DDBU) bronze-, sølv- og guldmærkeprøver i keglebillard:
  DDBU Teknikermærke - Bronzeprøve
  DDBU Teknikermærke - Sølvprøve
  DDBU Teknikermærke - Guldprøve
- Billard - Teknik Mesterskab - 20 prøver.
  https://www.youtube.com/@Billard-TeknikMesterskab

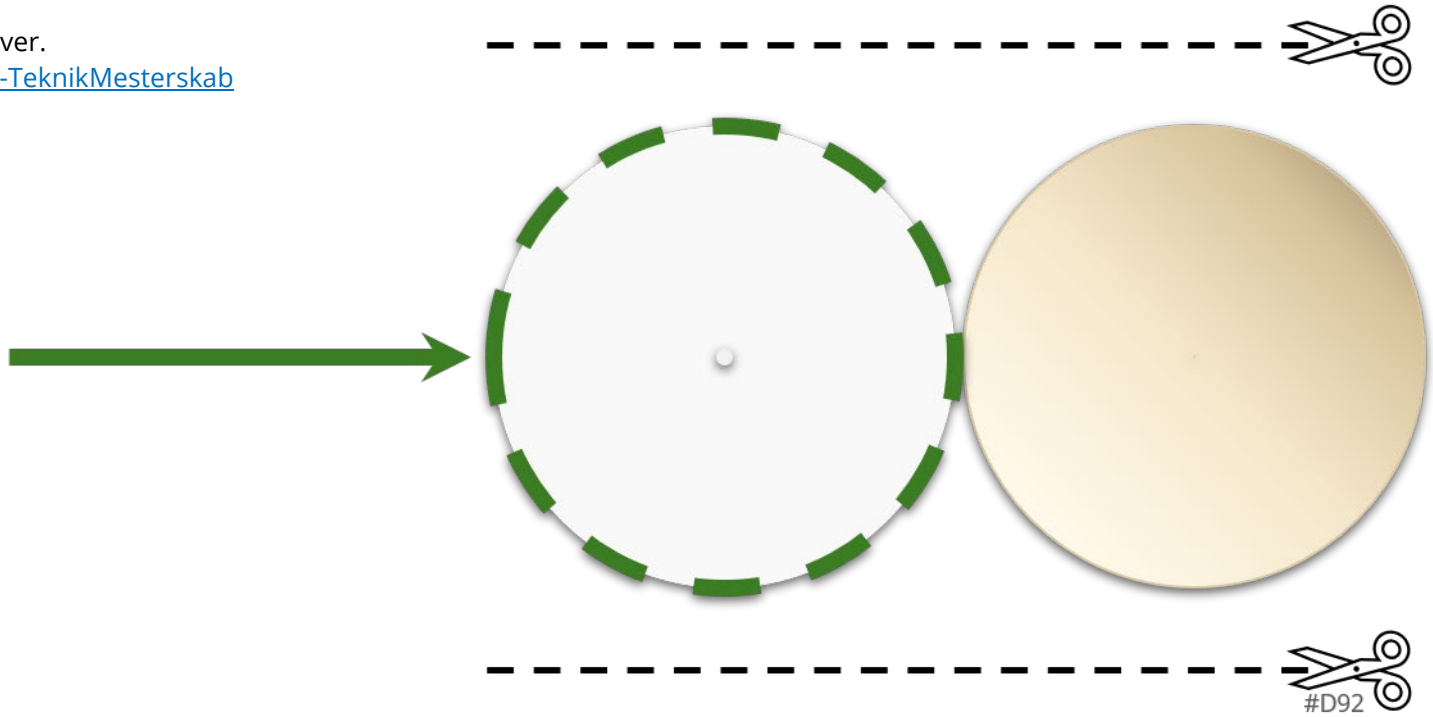
9.2 Sigtebalsskabelon

Skabelonen er lavet som hjælp til at træne evnen til at træffe præcist der, hvor du sigter, ved hjælp af sigtebalmetoden.

Klip ringene ud, så de fortsat hænger sammen i kanten.

Den grønne ring repræsenterer sigteballen og placeres der, hvor centrum af rød bal skal være i det øjeblik, den træffer den hvide bal.

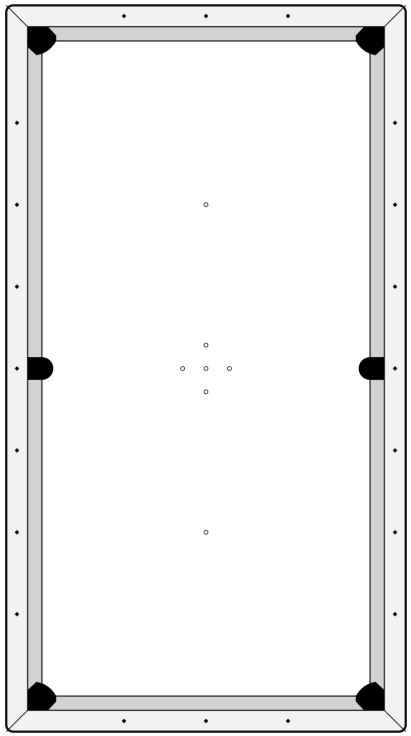
Ringene placeres således, at en ret linje går gennem begge ringes centrum og videre i den retning, du ønsker, at den hvide bal skal løbe. Det kan være direkte mod keglerne eller mod en bande som ved spids, kvart eller tværbal.

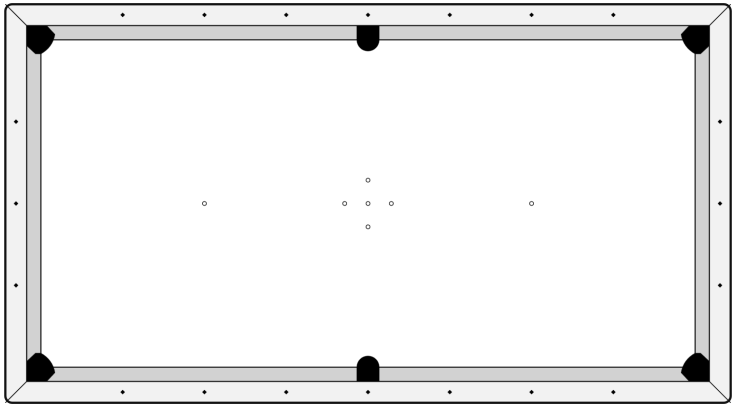


Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

9.3 Skabeloner til egne dessiner og noter

Blanke bordskabeloner, der kan bruges til at tegne egne dessiner, balplaceringer, sigtelinjer og løbebaner samt til at skrive noter til træning og undervisning.





Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

10. Ordforklaring

Ord med forklaring
Blegt: De to hvide baller træffer hinanden.
Butage: Et unormalt sammenstød mellem to baller, ofte forårsaget af kridt, fnug eller snavs. Ballerne griber fat i hinanden i stedet for at glide normalt, så en bal kan springe eller ændre retning uventet.
DDBU: Den Danske Billard Union
Dessin: I billard er et dessin et planlagt spillemønster, hvor rød bal følger en bestemt bane. Dessinet beskriver den ønskede rækkefølge af bande-, bal- og eventuelle kegletræf samt ballernes ønskede slutplacering.
Direktør: Et dessin i keglebillard, hvor rød bal træffer en hvid bal, der derefter går direkte i keglerne.
Forbande: Et dessin, hvor rød bal rammer en bande, før den træffer en hvid bal. Kaldes også en nakkebal.
Halvbal: En snittræfning, hvor rød bals sigtelinje går gennem kanten af hvid bal. Set langs sigtelinjen overlapper ballerne hinanden med en halv bals bredde.
Helbal: En central træfning, hvor rød bals sigtelinje går gennem centrum af hvid bal, og ballerne har fuldt overlap set langs sigtelinjen.
Højdeeffekt: Rød bals fremadrettede eller bagudrettede rotation omkring en vandret akse. Effekten frembringes ved at ramme rød bal over eller under centrum.
Højspids: En hvid bal spilles i kegler via to bander, først langbande, så kortbande. Kaldes også for omvendt spids.
Kiksestød: Et fejlstød, hvor køtippen glider eller preller af på rød bal, så træfningen og ballens retning ikke bliver som tilsigtet. Det kan blandt andet skyldes utilstrækkelig kridtning eller et træfpunkt for langt fra centrum.

Ord med forklaring
Klapbal: Et sammenstød, hvor rød bal og den samme hvide bal træffer hinanden to gange i det samme stød. Kaldes også et dobbeltkys.
Kortbande: En af de to bander, der er placeret for enderne af billardbordet.
Kvart: En hvid bal spilles i kegler via tre bander, langbande, kortbande og langbande igen. Kaldes også for en trebande.
Langbal: En hvid bal spilles i kegler via kortbanden på langs ad bordet.
Langbande: En af banderne langs billardbordets to lange sider. På et keglebillardbord er hver langside opdelt af et midterhul.
Løbebane: Den samlede vej, en bal bevæger sig over bordet, fra den sættes i bevægelse, til den standser eller går i hul. Løbebanen kan ændre retning, når ballen træffer en anden bal eller rammer en bande.
Løbelinje: Den linje og retning, en bal følger på en bestemt del af sin løbebane, for eksempel umiddelbart før eller efter en træfning. En løbebane kan bestå af flere løbelinjer.
Medløbsstød: Et stød, hvor rød bal har fremadrettet rotation, når den træffer en hvid bal. Ved en helbaltræfning fortsætter rød bal fremad, mens den ved en snittræfning bøjer fremad fra tangentlinjen.
Nakkebal: Se forbande.
Omvendt spids: Se højspids.
Prikstød: Et kort præcisionsstød, hvor rød bal kun bevæger sig ganske lidt, normalt mindre end én omgang. Stødet anvendes blandt andet ved spil tæt omkring keglerne.
Rødt: Rød bal træffer begge de hvide baller.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0

Ord med forklaring
Salvolinjen: En tænkt linje på tværs af bordet, der går gennem en udlægsplet og forbinder de to diamanter på langbanderne, som er placeret en fjerdedel af bordets længde fra hver kortbande. Salvolinjen angiver den grænse, som rød bal skal placeres bag ved udlæg. Rød bal skal altid ligge bag salvolinjen ved udlæg.
Sideeffekt: Rød bals rotation mod højre eller venstre omkring en lodret akse. Effekten frembringes ved at ramme rød bal til højre eller venstre for centrum.
Sigtebal: En tænkt bal, der viser rød bals placering i det øjeblik, den træffer en hvid bal. På engelsk kaldes den en *ghost ball*. Forestil dig, at sigteballen er placeret lige bag en hvid bal på den ønskede løbelinje for den hvide bal. Sigteballens centrum viser, hvor rød bals centrum skal befinde sig i træføjeblikket for at sende den hvide bal i den ønskede retning.
Sigtelinje: Den tænkte rette linje, som køen og rød bal rettes ind efter frem mod sigtepunktet.
Sigtepunkt: Det punkt, du retter sigtelinjen mod. Sigtepunktet kan ligge på en bal, en bande eller spillefladen.
Skævt: Det almindelige danske billardudtryk for sideeffekt. Der skelnes mellem venstreskævt og højreskævt.
Snitbal: En træfning, hvor rød bal træffer en hvid bal forskudt fra centrum, så hvid bal løber i en vinkel i forhold til rød bals indgående retning. En snitbal kan spilles med eller uden skævt. På engelsk kaldes det et *cut shot*.
Spids: En hvid bal spilles i keglerne via to bander, først kortbande, så langbande.
Stopeffekt: Den tilstand, hvor rød bal ved træfningen hverken har fremadrettet eller bagudrettet rotation. Rød bal kan derfor have stopeffekt ved en snittræfning, selv om den ikke standser.

Ord med forklaring
Stopstød: Et stød, hvor rød bal ved træfningen ikke har fremadrettet eller bagudrettet rotation. Ved en central helbaltræfning standser rød bal, mens den ved en snittræfning fortsætter omtrent langs tangentlinjen.
Stopvirkning: Det synlige resultat, hvor rød bal standser efter en central helbaltræfning. Stopvirkningen kræver, at rød bal har stopeffekt ved træfningen.
Stød med skævt: Køtippen rammer rød bal til højre eller venstre for dens centrum og tilfører ballen sideeffekt, også kaldet *English* eller *sidespin*.
Stødbal: Den røde bal, som spilleren støder til med køen.
Tangentlinje: En tænkt linje gennem ballernes kontaktpunkt, som står vinkelret på hvid bals løbelinje efter træfningen. Ved en snittræfning med stopeffekt fortsætter rød bal omtrent langs tangentlinjen.
Touche: Et regelbrud, hvor en bal berøres ulovligt før eller under stødet, for eksempel med hånden, tøjet eller en anden del af køen end tippen. Det er også touche, hvis køtippen stadig er i kontakt med rød bal, når den træffer en anden bal eller rammer en bande.
Trebande: Se kvart.
Trækstød: Et stød, hvor rød bal har bagudrettet rotation, når den træffer en hvid bal. Ved en helbaltræfning løber rød bal tilbage, mens den ved en snittræfning bøjer bagud fra tangentlinjen.
Tværbal: Et dessin, hvor hvid bal spilles via langbanden ind mod keglerne.
Udlægsplet: En af de to faste pletter på bordets spilleflade, hvor de hvide baller placeres ved spillets start og ved hvert nyt udlæg.
Underhånden: Et dessin, hvor rød bal først krydser hvid bals kommende løbebane.

Udgivet under Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0