

toppoolleague

SPELREGELS

Versie 15 september 2013

1.	<i>Algemene regels</i>	4
2.	<i>Nine Ball</i>	10
3.	<i>Eight Ball</i>	13
4.	<i>Eight Ball Scottisch Doubles</i>	17
5.	<i>Ten Ball</i>	18
6.	<i>Fouls</i>	22
7.	<i>Gebruikte definities</i>	27
8.	<i>Bijlagen</i>	33

1. ALGEMENE REGELS

De hieronder genoemde Algemene Regels gelden bij alle gebruikelijke spelsoorten, met uitzondering van gevallen waarbij dit door de specifieke spelregels van de spelvorm wordt tegengesproken. Daarnaast gelden de bepalingen van de WPA, die aspecten van het spel omschrijven die niet direct aan de spelregels gerelateerd zijn, zoals specificaties omtrent materiaal en het organiseren van evenementen.

De spelsoorten van poolbiljart worden gespeeld op een platte tafel, bedekt met laken en begrensd met rubberen banden. De speler gebruikt een biljartkeu om de speelbal te stoten, welke vervolgens een objectbal raakt. Het doel van het spel is om de diverse objectballen weg te spelen in de zes pockets, welke zich in de hoeken van de tafel en in het midden van de twee lange banden bevinden. De spelsoorten verschillen wat betreft welke ballen legale objectballen zijn en wat de eisen zijn om een wedstrijd te winnen.

1.1 VERANTWOORDELIJKHEID VAN DE SPELER

Het is te allen tijde de verantwoordelijkheid van de speler om op de hoogte te zijn van de spelregels, bepalingen en speelschema's, die van toepassing zijn op de competitie. Waar toernooi- of wedstrijdorganisatie zich te allen tijde zullen inzetten om naar behoren te voorzien in de gevraagde informatie, ligt de eindverantwoordelijkheid bij de speler.

1.2 LAGGEN VOOR DE BREAK

De lag is het eerste shot in de wedstrijd. De winnaar van de lag kiest de speler die het eerste rack zal breaken. Bij de lag worden twee ballen op de hoofdlijn geplaatst, ongeveer twee diamonds uit elkaar. Indien aanwezig gebeurt dit door de scheidsrechter. De spelers stoten ongeveer tegelijkertijd hun speelbal naar de voetband met als doel hun speelbal zo dicht mogelijk bij de hoofdband te doen eindigen. De lag is illegaal en niet-winnend indien de speelbal:

- (a) de lengteas kruist
- (b) de voetband meer of minder dan één maal raakt

- (c) van tafel gespeeld wordt (in een pocket of op andere wijze)
- (d) de lange band raakt
- (e) de bal in de corner pocket eindigt, waarbij het middelpunt van de bal verder ligt dan de buitenkant van de hoofdband

Verder is de lag illegaal als er een foul plaatsvindt, m.u.v. regel 6.9 *Nog in beweging zijnde ballen*.

Er zal opnieuw worden gelagd, indien

- (a) een speler zijn bal speelt, terwijl de bal van de tegenstander de voetband al heeft geraakt
- (b) de spelers (of scheidsrechter) niet kunnen (of kan) bepalen welke bal dichterbij de hoofdband ligt
- (c) beide spelers een illegale lag hebben gespeeld.

1.3 GEBRUIK VAN HET MATERIAAL

Het materiaal moet voldoen aan de huidige WPA-specificaties. Het is spelers niet toegestaan nieuwe accessoires te gebruiken bij het spel. Onderstaande vormen van gebruik worden beschouwd als normaal. Indien een speler niet zeker is over het gebruik van een specifiek materiaalstuk, behoort hij dit te bespreken met de toernooi- of wedstrijdorganisatie voordat de wedstrijd wordt aangevangen. Het materiaal mag alleen gebruikt worden waarvoor het gemaakt is (zie 6.16 *Onsportief gedrag*).

- (a) Keu: het is de speler toegestaan verschillende keuen te gebruiken tijdens een wedstrijd, zoals reguliere keu en breakkeu. Hij mag een verlengstuk gebruiken om de keu te verlengen.
- (b) Krijt: het is de speler toegestaan krijt te gebruiken op zijn pomerans om een miscue te voorkomen. De speler mag zijn eigen krijt gebruiken, mits in overeenstemming met de kleur van het laken.
- (c) Mechanische brug: het is de speler toegestaan om maximaal twee mechanische bruggen te gebruiken om de keu tijdens het shot te ondersteunen. Een speler mag zijn eigen mechanische brug gebruiken, mits niet afwijkend van de standaard mechanische bruggen.

- (d) Handschoen: het is de speler toegestaan een handschoen te gebruiken om de grip te vergroten of de functie van de brughand te verbeteren
- (e) Poeder: het is de speler toegestaan poeder te gebruiken, mits dit in redelijke mate gebeurt.

1.4 BALLEN SPOTTEN

Ballen worden gespot (terug in het spel gebracht) door deze op de lengteas van de tafel te plaatsen, zo dicht mogelijk bij de voetspot en tussen de voetspot en de voetband, zonder in de weg liggende ballen te verplaatsen.

Als de terug te plaatsen bal niet op de voetspot geplaatst kan worden, zou deze geplaatst moeten worden in contact (indien mogelijk) met de obstruerende (in de weg liggende) bal. Echter, als deze obstruerende bal de cue ball is, mag de te spotten bal niet in contact worden gelegd met de cue ball, maar zal een kleine marge moeten worden gehandhaafd. Als de gehele zone op de lengteas tussen de voetspot en de voetband niet beschikbaar is voor het spotten van ballen door reeds obstruerende ballen, zal de te spotten bal boven de voetspot worden gespot, zo dicht mogelijk bij de voetspot.

1.5 CUE BALL-IN-HAND

Als een speler cue ball-in-hand heeft, mag de speler de bal op het gehele speelveld plaatsen (zie 7.1 *Onderdelen van de tafel*) en mag hij de bal verplaatsen totdat een legaal shot is gemaakt (zie 7.2 *Shot*). Spelers mogen elk deel van de keu gebruiken om de cue ball te bewegen, inclusief de pomerans, maar niet met een voorwaartse stroke beweging. Bij sommige spelsoorten en bij break shots bij de meeste spelsoorten, kan de plaatsing van de cue ball beperkt worden tot het speelveld in het hoofdveld, afhankelijk van de regels van het specifieke spelsoort, waarbij regel 6.10 *Foutieve cue ball plaatsing* en 6.11 *Foutieve stoot in het hoofdveld* van toepassing zijn.

Als de speler cue ball-in-hand heeft in het hoofdveld en alle legaal aan te spelen objectballen liggen ook in het hoofdveld, mag de speler de dichtst bij de hoofdlijn liggende legaal aan te spelen objectbal laten spotten. Als

twee of meer legaal aan te spelen objectballen exact even ver van de hoofdlijn liggen, mag de speler uit die ballen kiezen welke hij wil laten spotten. Een objectbal die exact op de hoofdlijn ligt, is direct legaal aanspeelbaar.

1.6 STANDAARD CALL SHOT

In spelsoorten waarbij de speler verplicht is shots te callen, moet hij hierbij de te spelen objectbal en pocket aankondigen voor elke shot waarbij dit niet vanzelfsprekend is. Details over het shot, zoals de te gebruiken banden of contacten met andere ballen die al dan niet gespot worden, zijn irrelevant.

Per shot kan slechts één bal worden gecalld. Een gecallde bal is pas geldig, indien de scheidsrechter akkoord gaat dat de bal op bedoelde wijze is gespeeld. Indien van enige twijfel sprake kan zijn, zoals met bank shots, combinatie shots of hiermee te vergelijken shots, is de speler verantwoordelijk voor het callen van de bal en pocket. Indien het de scheidsrechter of tegenstander niet duidelijk is welk shot gespeeld gaat worden, mag hij de spelende speler verzoeken te callen.

Bij call-shot spelsoorten kan de speler ervoor kiezen een "safety" te callen in plaats van een specifieke bal en pocket, waarna de beurt na afloop van het gespeelde shot aan de tegenstander is. Of na deze gespeelde safety nog ballen behoren te worden gespot, hangt af van de spelregels van de specifieke spelvorm.

1.7 UIT ZICHZELF BEWEGENDE EN ZICH NESTELENDE BALLE

Een bal kan na tot stilstand te zijn gekomen uit zichzelf bewegen en zich nestelen, mogelijk door kleine onvolkomenheden aan de tafel of de bal. De bal zal niet worden teruggeplaatst, met uitzondering van ballen die hierdoor in een pocket vallen, omdat dit wordt gezien als een normale factor binnen het spel. Als een bal in een pocket valt als gevolg van het zich nestelen, wordt deze zo nauwkeurig mogelijk teruggeplaatst op zijn originele positie.

Als een zich nestelende bal vlak voor of tijdens een shot in een pocket valt, waarbij dit een gevolg heeft voor dit shot, zal de scheidsrechter alle

ballen zo nauwkeurig mogelijk terugplaatsen zoals ze voor het nestelen lagen, waarna de speler het shot opnieuw zal spelen. De speler zal geen straf krijgen voor het spelen van een zich nestelende bal (zie ook 7.3 *Gepotte bal*).

1.8 EEN POSITIE HERSTELLEN

Als het noodzakelijk is om ballen terug te plaatsen of schoon te maken, zal de scheidsrechter alles in het werk stellen de ballen terug te plaatsen op de juiste, originele positie. De spelers moeten hierin de beoordeling van de scheidsrechter m.b.t. de plaatsing accepteren.

1.9 INMENGING VAN BUITENAF

Als inmenging van buitenaf voorkomt tijdens een shot, waarbij dit invloed heeft op de uitkomst van dat gespeelde shot, zal de scheidsrechter alle ballen terugplaatsen op hun originele positie van voor het gespeelde shot, waarna het shot opnieuw zal worden gespeeld. Als de inmenging geen invloed had op het shot, zal de scheidsrechter de situatie herstellen en zal het spel verder gaan. Als de ballen niet op hun originele positie kunnen worden teruggeplaatst, zal de situatie worden behandeld als patstelling (zie 1.12 *Patstelling*).

1.10 VRAGEN OM EEN CALL EN PROTESTEREN TEGEN SCHEIDSRECHTERBESLISSINGEN

Als een speler van mening is dat de scheidsrechter een vergissing heeft gemaakt bij een beslissing, heeft hij het recht de scheidsrechter om een herziening van zijn uitspraak te vragen, waarbij het herziende oordeel van de scheidsrechter definitief is. Echter, indien de speler van mening is dat de scheidsrechter de regels niet correct toepast, kan hij om uitspraak vragen van een aangewezen beroepgezag. De scheidsrechter zal het spel hierbij stilleggen en opschorten voor zolang het beroep dient (zie ook deel (d) van 6.16 *Onsportief Gedrag*). Fouls moeten direct gecalld worden (zie 7. *Fouls*).

1.11 OPGAVE

Als een speler opgeeft, verliest hij de wedstrijd. Bijvoorbeeld, als de speler zijn speelkeu uit elkaar draait, terwijl de tegenstander aan de beurt is in het winnende rack van een wedstrijd, zal dit worden beschouwd als opgave van de wedstrijd.

1.12 PATSTELLING

Als de scheidsrechter van mening is dat er geen vooruitgang wordt geboekt in het beslissen van het rack, zal hij dit bekend maken. Beide spelers krijgen hierna nog drie beurten aan tafel. Indien de scheidsrechter hierna nog steeds van mening is, dat er geen vooruitgang wordt geboekt, zal hij het rack verklaren tot patstelling. Indien beide spelers hiermee akkoord gaan, kunnen ze deze patstelling accepteren zonder gebruik te willen maken van nog drie beurten. De procedures voor een patstelling staan beschreven bij de regels van ieder specifiek spelsoort.

2. NINE BALL

Nine Ball wordt gespeeld met de cue ball en negen objectballen, genummerd 1 tot en met 9. De ballen worden aangespeeld in oplopende volgorde. De speler die op legale wijze de 9-ball pot, wint het rack.

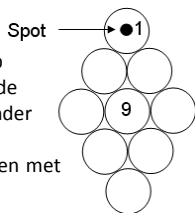
2.1 LAGGEN VOOR DE BREAK

De speler die de lag wint, kiest wie het eerste rack breakt (zie 1.2 *Laggen voor de break*). Het standaard-format voor een wedstrijd is “winner breaks”.

2.2 NINE BALL RACK

De objectballen worden gerack in een ruitvorm, waarbij de ballen zo dicht mogelijk bij elkaar geplaatst worden. De 1-ball ligt als voorste bal op de voetspot en de 9-ball ligt in het midden van de ruit. De andere ballen worden willekeurig en zonder vast patroon in het rack geplaatst.

Om een consistent vast rack te garanderen is racken met behulp van de Ultimate Breakmaster verplicht.



Figuur 1 – Nine Ball Rack

2.3 BREAK SHOT

De volgende regels gelden bij de break:

- de speler heeft cue ball-in-hand in het hoofdveld
- als bij de break geen bal wordt gepot, moeten ten minste vier objectballen ten minste één band raken, anders resulteert de break in een foul.

2.4 TWEDE SHOT VAN HET RACK / PUSH OUT

Als bij de break geen foul is gemaakt, mag de speler die direct na de break aan de beurt is, kiezen een “push out” te spelen. Hierbij maakt hij dit kenbaar aan de scheidsrechter, waarbij vervolgens regel 6.2 *Verkeerde*

bal eerst en regel 6.3 Geen band na balcontact voor dat shot komen te vervallen.

Als bij de push out geen andere foul wordt gemaakt, mag de inkomende speler kiezen wie de volgende bal zal spelen.

2.5 VOORTGANG VAN HET SPEL

Als de speler op legale wijze welke objectbal dan ook pot (behalve bij een push out, zie 2.4 *Tweede shot van het rack / push out*), blijft deze speler aan tafel voor het volgende shot. Indien hij op legale wijze de 9-ball pot (behalve bij een push out), wint hij het rack. Als de speler geen bal pot, of een foul maakt, gaat de beurt naar de tegenstander. Indien geen foul was gemaakt, zal de tegenstander hierbij moeten verder spelen vanuit de positie waar de cue ball was blijven liggen bij het vorige shot.

2.6 BALLEN SPOTTEN

Indien de 9-ball wordt gepot bij de push out of bij een foul, of van tafel is gespeeld, wordt deze gespot (zie 1.4 *Ballen spotten*). Geen enkele andere objectbal wordt bij Nine Ball gespot.

2.7 STANDAARD-FOULS

Indien de speler een standaard-foul maakt, gaat de beurt naar de tegenstander. Deze heeft dan cue ball-in-hand, waarbij de speler de bal op het gehele speelveld mag plaatsen (zie 1.5 *Cue ball-in-hand*). De volgende fouls zijn standaard-fouls bij Nine Ball:

- 6.1 *Cue ball scratch of van tafel af*
- 6.2 *Verkeerde bal eerst - de laagst genummerde bal op tafel moet bij elk shot als eerst worden geraakt, m.u.v. een push out*
- 6.3 *Geen band na balcontact*
- 6.4 *Geen voet op de grond*
- 6.5 *Bal van tafel af - De enige van tafel gespeelde bal die gespot wordt, is de 9-ball*
- 6.6 *Het aanraken van ballen*
- 6.7 *Dubbele hit / vastliggende ballen*
- 6.8 *Duw-stoot*

6.9 *Nog in beweging zijnde ballen*

6.10 *Foutieve cue ball plaatsing*

6.12 *Keu op tafel*

6.13 *Niet aan de beurt*

6.15 *Langzaam spel*

2.8 ERNSTIGE FOULS

Voor regel 6.14 *Drie opeenvolgende fouls* is de straf verlies van het huidige rack. Voor regel 6.16 *Onsportief gedrag*, zal de scheidsrechter een toepasselijke straf bepalen, afhankelijk van de ernst van de overtreding.

2.9 PATSTELLING

Bij een patstelling zal de oorspronkelijke breaker van het rack opnieuw breaken (zie 1.12 *Patstelling*).

3. EIGHT BALL

Eight Ball wordt gespeeld met vijftien objectballen en de cue ball. Alvorens de winnende 8-ball te potten, moeten alle objectballen van zijn groep (heel, van 1 t/m 7 of half, van 9 t/m 15) reeds van tafel zijn. Elk shot dient te worden gecalld.

3.1 LAGGEN VOOR DE BREAK

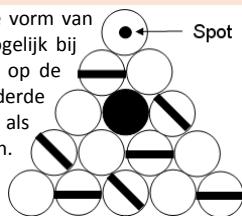
De winnaar van de lag heeft de keuze te bepalen wie het eerste rack breekt (zie 1.2 *Laggen voor de break*). Het standaard-format voor een wedstrijd is “winner breaks”.

3.2 EIGHT BALL RACK

De vijftien objectballen worden gerack in de vorm van een driehoek, waarbij de ballen zo dicht mogelijk bij elkaar geplaatst worden. De voorste bal ligt op de voetspot en de 8-ball in het midden van de derde rij. Van zowel heel als half ligt één bal als buitenste bal op de onderste rij van vijf ballen.

De andere ballen worden willekeurig en zonder vast patroon in het rack geplaatst.

Om een consistent vast rack te garanderen is racken met behulp van de Ultimate Breakmaster verplicht.



Figuur 2 - Eight Ball Rack

3.3 BREAK SHOT

De volgende regels gelden bij de break:

- de speler heeft cue ball-in-hand in het hoofdveld
- er hoeft niet gecalld te worden, en elke bal mag als eerste geraakt worden
- als de breaker een bal pot en hierbij geen foul maakt, blijft hij aan de beurt en is de tafel “open” (zie 3.4 *Open tafel / keuze van groep*)

- (d) als bij de break geen bal wordt gepot, moeten ten minste vier objectballen ten minste één band raken, anders resulteert de break in een illegale break, waarbij de inkomende speler de volgende opties heeft:
 - 1) de tafel accepteren en verder spelen
 - 2) opnieuw racken en zelf breaken
 - 3) opnieuw racken en de andere speler opnieuw laten breaken
- (e) het potten van de 8-ball op een legale break is geen foul en geeft de breaker de volgende opties:
 - 1) de 8-ball spotten en de tafel accepteren en verder spelen
 - 2) opnieuw breaken
- (f) het potten van de 8-ball, waarbij de breakende speler scratcht (zie 7.6 *Scratch*), geeft de tegenstander de volgende keuzes:
 - 1) de 8-ball spotten en de tafel accepteren en verder spelen met ball-in-hand vanuit het hoofdveld
 - 2) zelf opnieuw breaken
- (g) als een objectbal van tafel af wordt gespeeld bij de break, is dat een foul. De van tafel gespeelde bal blijft van tafel, m.u.v. de 8-ball welke zal worden gespot, waarbij de inkomende speler de volgende keuzes heeft:
 - 1) de tafel accepteren en verder spelen
 - 2) cue ball-in-hand in het hoofdveld nemen en verder spelen
- (h) als de breaker een andere foul maakt dan omschreven in regels 3.3d, 3.3^e, 3.3f en 3.3g, heeft de inkomende speler de volgende keuzes:
 - 1) de tafel accepteren en verder spelen
 - 2) cue ball-in-hand in het hoofdveld nemen en verder spelen

3.4 OPEN TAFEL / KEUZE VAN GROEP

Voordat bepaald is welke speler welke groep heeft, wordt de tafel "open" genoemd. Voor elk shot zal de speler zijn bal moeten callen. Indien de speler op legale wijze deze gecallde bal pot, behoort de bijbehorende groep bij die speler, en heeft zijn tegenstander de andere groep. Indien de speler zijn gecallde bal niet op legale wijze pot, blijft de tafel open en gaat de beurt naar zijn tegenstander. Zolang de tafel open is, mag elke bal als eerste worden aangespeeld, m.u.v. de 8-ball.

3.5 VOORTZETTING VAN HET SPEL

De speler blijft aan de beurt, zolang hij op legale wijze gecallde ballen van zijn groep blijft potten, tot het moment dat hij de 8-ball pot.

3.6 SHOTS DIE GECALLD MOETEN WORDEN

Ieder shot in het spel, m.u.v. de break, behoort te worden gecalld zoals omschreven in *1.6 Standaard call shot*. De 8-ball mag pas worden gecalld op het moment dat geen enkele van de ballen van de groep van de speler die aan de beurt is nog op tafel liggen. De speler mag een "safety" callen, waarbij aan het eind van dat shot de beurt naar de tegenstander gaat. Eventuele gepotte objectballen bij dat shot blijven van tafel (zie *7.17 Safety shot*).

3.7 BALLEN SPOTTEN

Indien de 8-ball bij de break wordt gepot of van tafel wordt gespeeld, zal deze worden gespot of zal een nieuwe break plaatsvinden (zie *3.3 Break shot* en *1.4 Ballen spotten*). Geen enkele andere objectbal wordt bij Eight Ball gespot.

3.8 VERLIES VAN HET RACK

Deze regels gelden niet bij het break shot (zie *3.3 Break shot*). De speler verliest, indien hij

- (a) een foul maakt, terwijl hij de 8-ball pot
- (b) de 8-ball pot, terwijl er nog ten minste één bal van zijn groep op tafel ligt
- (c) de 8-ball pot in een niet-gecallde pocket pot
- (d) hij de 8-ball van tafel speelt

3.9 STANDAARD-FOULS

Indien de speler een standaard-foul maakt, gaat de beurt naar de tegenstander. Deze heeft dan cue ball-in-hand, waarbij de speler de bal op het gehele speelveld mag plaatsen (zie *1.5 Cue ball-in-hand*). De volgende fouls zijn standaard-fouls bij Eight Ball:

6.1 Cue ball scratch of van tafel af

- 6.2 *Verkeerde bal eerst – de eerste bal die met de cue ball in contact komt, moet behoren bij de groep van de speler, behalve wanneer:*
- (a) *de tafel nog open is (zie 3.4 Open tafel / keuze groep)*
 - (b) *de cue ball voor het eerste balcontact een band heeft geraakt*
- 6.3 *Geen band na balcontact*
- 6.4 *Geen voet op de grond*
- 6.5 *Bal van tafel af (zie 3.7 Ballen spotten)*
- 6.6 *Het aanraken van ballen*
- 6.7 *Dubbele hit / vastliggende ballen*
- 6.8 *Duw-stoot*
- 6.9 *Nog in beweging zijnde ballen*
- 6.10 *Foutieve cue ball plaatsing*
- 6.11 *Foutieve stoot in het hoofdveld*
- 6.12 *Keu op tafel*
- 6.13 *Niet aan de beurt*
- 6.15 *Langzaam spel*

3.10 ERNSTIGE FOULS

De fouls genoemd onder 3.8 *Verlies van het rack* worden bestraft met verlies van het huidige rack. Voor regel 6.16 *Onsportief gedrag*, zal de scheidsrechter een toepasselijke straf bepalen, afhankelijk van de ernst van de overtreding.

3.11 PATSTELLING

Bij een patstelling zal de oorspronkelijke breaker van het rack opnieuw breken (zie 1.12 *Patstelling*).

4. EIGHT BALL SCOTTISCH DOUBLES

De Algemene regels en de spelregels 8-Ball zijn van toepassing, behalve als ze in tegenspraak zijn met de volgende spelregels.

4.1 AANTAL SPELERS

Bij een 8-Ball Scottisch Doubles partij bestaat ieder team uit 2 spelers.

4.2 WINNAAR BREAKEN

De winnaar van de lag (zie *1.2 Laggen voor de break*) kiest of hij zelf breakt of de tegenspeler laat openen. Tijdens een wedstrijd breakt het team dat de laatste partij gewonnen heeft waarbij de stootwissel behouden blijft (zie *4.3 Stootwissel*).

4.3 STOOTWISSEL

De beurt van een speler wisselt na elke stoot. Wanneer een bal geldig gepot wordt is de beurt aan de volgende speler van dat team. Mist een speler dan is de volgende speler van het andere team aan de beurt. Stootwissel en de spelersvolgorde van het wedstrijdformulier blijft gehandhaafd bij opeenvolgende games.

4.4 OVERLEG

Overleg tussen teamspelers is zowel aan als buiten de tafel niet toegestaan en resulteert na een gegeven waarschuwing in een foul. Het enige overleg dat is toegestaan mag gaan over wie er aan de beurt is.

4.5 SPELER AAN TAFEL

Alleen de speler die op dat moment de stootbeurt heeft mag aan tafel staan. De overige spelers dienen de tafel zoveel mogelijk vrij te houden wanneer zij niet aan de beurt zijn. De speler die de laatste bal heeft gestoten dient de tafel zo snel mogelijk weer te verlaten.

5. TEN BALL

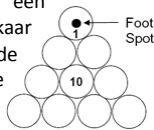
Ten Ball is een call-shot spelsoort, dat wordt gespeeld met de tien laagst genummerde ballen en de cue ball. De ballen worden aangespeeld in oplopende volgorde, de laagst genummerde bal op tafel moet als eerst geraakt worden om een legale stoot te bewerkstelligen. Als de 10-ball wordt gepot bij een legale break, zal de 10-ball worden gespot en speelt de breakende speler verder. Per shot mag slechts één bal gecalld worden (zie 5.5 *Shots callen en ballen potten*), behalve bij de break, waar geen bal mag worden gecalld.

5.1 LAGGEN VOOR DE BREAK

De speler die de lag wint, kiest wie het eerste rack breakt (zie 1.2 *Laggen voor de break*). Het standaard-format voor een wedstrijd is “winner breaks”.

5.2 TEN BALL RACK

De objectballen worden gerackt in de vorm van een driehoek, waarbij de ballen zo dicht mogelijk bij elkaar geplaatst worden. De voorste bal ligt op de voetspot en de 10-ball ligt in het midden van de driehoek. De andere ballen worden willekeurig en zonder vast patroon in het rack geplaatst.



Figuur 3 - Ten Ball Rack

Om een consistent vast rack te garanderen is racken met behulp van de Ultimate Breakmaster verplicht.

5.3 BREAK SHOT

De volgende regels gelden bij de break:

- de cue ball wordt bij de break in het hoofdveld geplaatst
- als bij de break geen bal wordt gepot, moeten ten minste vier objectballen ten minste één band raken, anders resulteert de break in een foul.

5.4 TWEEDE SHOT VAN HET RACK / PUSH OUT

Als bij de break geen foul is gemaakt, mag de speler die direct na de break aan de beurt is, kiezen een “push out” te spelen. Hierbij maakt hij dit kenbaar aan de tegenstander of indien aanwezig de scheidsrechter, waarbij

vervolgens regel 6.2 *Verkeerde bal eerst* en regel 6.3 *Geen band na balcontact* voor dat shot komen te vervallen. Als bij de push out geen andere foul wordt gemaakt, mag de inkomende speler kiezen wie de volgende bal zal spelen.

Indien bij de push out de 10-ball wordt gepot, wordt deze gespot zonder verdere consequenties.

5.5 SHOTS CALLEN EN BALLEN POTTEN

Ieder shot in het spel, m.u.v. de break, behoort te worden gecalld zoals omschreven in 1.6 *Standaard call shot*.

5.6 SAFETY

Met uitzondering van de break kan de speler bij elk shot in het spel “safety” callen, waarbij hij na legaal contact met de objectbal zijn beurt beëindigt.

Echter, indien de speler hierbij de betreffende objectbal pot, heeft de inkomende speler de keuze om de tafel te accepteren en verder te spelen of de beurt terug te geven aan zijn tegenstander (zie 5.7 *Verkeerd gemaakte objectballen*).

5.7 VERKEERD GEMAAKT OBJECTBALLEN

Indien een speler het door hem gecallde shot mist, maar wel een objectbal pot, is zijn beurt beëindigd en heeft de inkomende speler de keuze om de tafel te accepteren en verder te spelen of de beurt terug te geven aan zijn tegenstander.

5.8 VOORTGANG VAN HET SPEL

Als de speler op legale wijze een gecallde objectbal pot (behalve bij een push out, zie 5.4 *Tweede shot van het rack / push out*), blijft deze speler

aan tafel voor het volgende shot en blijven eventuele andere gepotte ballen van tafel (m.u.v. de 10-ball, welke zal worden gespot). Indien hij op legale wijze de 10-ball pot (behalve bij een push out), wint hij het rack. Als de speler geen gecallde bal pot of een foul maakt, gaat de beurt naar de tegenstander. Indien geen foul was gemaakt, zal de tegenstander hierbij moeten verder spelen vanuit de positie waar de cue ball was blijven liggen bij het vorige shot.

5.9 BALLEN SPOTTEN

Indien de 10-ball wordt gepot bij de push out, bij een foul, bij de break, zonder te zijn gecalld, of van tafel is gespeeld, wordt deze gespot (zie 1.4 *Ballen spotten*). Geen enkele andere objectbal wordt bij Ten Ball gespot.

5.10 STANDAARD-FOULS

Indien de speler een standaard-foul maakt, gaat de beurt naar de tegenstander. Deze heeft dan cue ball-in-hand, waarbij de speler de bal op het gehele speelveld mag plaatsens (zie 1.5 *Cue ball-in-hand*). De volgende fouls zijn standaard-fouls bij Ten Ball:

- 6.1 *Cue ball scratch of van tafel af*
- 6.2 *Verkeerde bal eerst - de laagst genummerde bal op tafel moet bij elk shot als eerst worden geraakt, m.u.v. een push out*
- 6.3 *Geen band na balcontact*
- 6.4 *Geen voet op de grond*
- 6.5 *Bal van tafel af – De enige van tafel gespeelde bal die gespot wordt, is de 10-ball*
- 6.6 *Het aanraken van ballen*
- 6.7 *Dubbele hit / vastliggende ballen*
- 6.8 *Duw-stoot*
- 6.9 *Nog in beweging zijnde ballen*
- 6.10 *Foutieve cue ball plaatsing*
- 6.12 *Keu op tafel*
- 6.13 *Niet aan de beurt*
- 6.15 *Langzaam spel*

5.11 ERNSTIGE FOULS

Voor regel 6.14 *Drie opeenvolgende fouls* is de straf verlies van het huidige rack. Voor regel 6.16 *Onsportief gedrag*, zal de scheidsrechter een toepasselijke straf bepalen, afhankelijk van de ernst van de overtreding.

5.12 PATSTELLING

Bij een patstelling zal de oorspronkelijke breaker van het rack opnieuw breaken (zie 1.12 *Patstelling*).

6. FOULS

De volgende overtredingen zijn “fouls” bij pool, mits ze genoemd worden in de spelregels van het betreffende spelsoort. Indien meerdere fouls op één shot worden gemaakt, wordt alleen de meest ernstige bestraft. Indien een foul niet wordt gecalld voordat het volgende shot wordt gespeeld, zal de foul worden behandeld als “niet gebeurd”.

6.1 CUE BALL SCRATCH OF VAN TAFEL AF

Indien de cue ball wordt gepot of van tafel wordt gespeeld, is het shot een foul (zie ook 7.3 *Gepotte bal* en 7.5 *Bal van tafel af*).

6.2 VERKEERDE BAL EERST

Bij spelsoorten waarbij de eerst te raken objectbal een specifieke bal is, of één uit een bepaalde groep ballen, is het een foul als de cue ball als eerste contact maakt met een andere bal.

6.3 GEEN BAND NA BALCONTACT

Indien bij een shot geen bal wordt gepot, moet de cue ball een objectbal raken en moet daarna ten minste één bal een band raken. Gebeurt dit niet, is het shot een foul (zie 7.4 *Een band raken*).

6.4 GEEN VOET OP DE GROND

Indien de speler niet met ten minste één voet de grond raakt op het moment van contact tussen de keu en de cue Ball, is het shot een foul.

6.5 BAL VAN TAFEL AF

Een bal van tafel spelen, is een foul. Of de bal gespot wordt, hangt af van de specifieke regels van het betreffende spel (zie 7.5 *Bal van tafel af*).

6.6 HET AANRAKEN VAN BALLEEN

Het is een foul om een objectbal aan te raken, te bewegen of diens richting te veranderen indien dit niet met een regulier bal-balcontact gebeurt. Het is een foul om de cue ball aan te raken, te bewegen of diens

richting te veranderen, behalve als dit tijdens een ball-in-hand-situatie gebeurt, of met een regulier keu-cue ball contact in voorwaartse stootrichting. De speler is hierbij verantwoordelijk voor het materiaal wat hij gebruikt aan tafel, zoals

krijt, mechanische bruggen, kleding, haardracht, lichaamsdelen en een eventuele cue ball-in-hand. Indien een foul onopzettelijk wordt gemaakt, is dit een standaard-foul. Indien een foul opzettelijk wordt gemaakt, is regel 6.16 *Onsportief gedrag* van toepassing.

6.7 DUBBELE HIT / VASTLIGGENDE BALLEN

Indien de keu meer dan één maal contact maakt met de cue ball tijdens één shot, is dat shot een foul. Indien de cue ball dicht bij een objectbal ligt (maar deze niet raakt) en de pomerans van de keu maakt nog steeds contact met de cue ball op het moment dat deze de objectbal raakt, is dat shot een foul. Indien de cue ball dicht bij een objectbal ligt, en de speler schampt de objectbal tijdens het shot, zal het shot niet als overtreding van deze regel worden beschouwd.

Als de cue ball contact maakt met de objectbal voor het spelen van een shot, is het legaal om de cue ball in de richting van die bal te spelen (indien het volgens de specifieke regels van het betreffende spelsoort een legaal te raken bal is) en indien de objectbal bij een dergelijk shot beweegt, zal deze worden beschouwd als geraakt door de cue ball.

De cue ball wordt beschouwd als niet rakend aan een andere bal totdat dit wordt verklaard door de scheidsrechter of tegenstander. Het is de verantwoordelijkheid van de speler om die verklaring voor het spelen van een dergelijk shot te krijgen. Bij het van de bal af spelen bij een rakende bal situatie zal de objectbal worden beschouwd als niet geraakt, tenzij in de spelregels van het betreffende spelsoort iets anders wordt gespecificeerd.

6.8 DUW-STOOT

Het is een foul om langer contact te maken tussen de pomerans en de cue ball dan gebruikelijk is bij normale shots.

6.9 NOG IN BEWEGING ZIJNDE BALLEN

Het is een foul een shot te spelen terwijl er nog bewegende of spinnende ballen op tafel zijn.

6.10 FOUTIEVE CUE BALL PLAATSIING

Bij een cue ball-in-hand situatie met verplichte plaatsing in het hoofdveld, is het een foul om de cue ball vanaf de hoofdlijn of buiten het hoofdveld te spelen. Indien de speler onzeker is over de juiste plaatsing, kan hij de scheidsrechter om uitsluitel vragen.

6.11 FOUTIEVE STOOT IN HET HOOFDVELD

Bij een cue ball-in-hand situatie met verplichte plaatsing in het hoofdveld, is het een foul om een bal aan te spelen die ook in het hoofdveld ligt, tenzij de cue ball voor dat contact de hoofdlijn is gepasseerd. Indien een dergelijke foul opzettelijk wordt gemaakt, is dit onsportief gedrag (zie *6.16 Onsportief gedrag*).

De cue ball moet eerst voorbij de hoofdlijn worden gespeeld of contact maken met een bal voor of op de hoofdlijn, anders resulteert het shot in een foul. De tegenstander krijgt dan ball-in-hand volgens de regels van het specifieke spelsoort.

6.12 KEU OP TAFEL

Indien een speler zijn keu los op tafel legt om een shot te berekenen, is dat een foul.

6.13 NIET AAN DE BEURT

Het is een standaard-foul als een speler onopzettelijk voor zijn beurt speelt. Normaal gesproken blijven de ballen liggen zoals ze door de vergissende speler werden achtergelaten. Indien een speler opzettelijk voor zijn beurt speelt, is dit onsportief gedrag (zie *6.16 Onsportief gedrag*).

6.14 DRIE OPEENVOLGENDE FOULS

Indien een speler drie opeenvolgende fouls maakt (zonder tussen één van die fouls een legaal shot te hebben Gespeeld), is dit een ernstige foul. Bij spelsoorten met een score per rack (zoals Nine Ball), tellen de drie fouls alleen als ernstige foul indien ze binnen één rack worden gemaakt. Bij sommige spelsoorten (zoals Eight Ball) is deze regel niet van toepassing. De scheidsrechter moet de speler waarschuwen alvorens hij het shot aanvangt waarbij hij reeds op twee fouls staat. Indien dit niet gebeurt, zal de derde foul worden beschouwd als zijn tweede.

6.15 LANGZAAM SPEL

Indien de scheidsrechter van mening is dat een speler te langzaam speelt, zal hij dit kenbaar maken en zal de speler zijn speelsnelheid moeten aanpassen.

Indien de speler naar de mening van de scheidsrechter niet sneller speelt, kan hij een shot clock inschakelen (zie 7.19 *Shot clock*), die van toepassing is op beide spelers. Indien een speler de tijdslimiet overschrijdt, zal een standaard-foul worden gecalld en er zal worden gehandeld naar de specifieke regels van het betreffende spelsoort. Regel 6.16 *Onsportief gedrag* kan ook van toepassing zijn.

6.16 ONSPORTIEF GEDRAG

De normale straf bij onsportief gedrag is hetzelfde als bij een ernstige foul, maar de scheidsrechter kan een straf verkiezen afhankelijk van zijn inschatting van de overtreding. Mogelijkheden hierbij zijn:

- (a) een waarschuwing
- (b) een standaard-foul straf (die indien van toepassing kan gelden als foul in een serie van drie fouls volgens regel 6.14 *Drie opeenvolgende fouls*)
- (c) een ernstige foul straf
- (d) verlies van rack, set of gehele wedstrijd
- (e) diskwalificatie uit de competitievorm met opgave van eventuele ranglijstpunten, prijzengeld of trofeeën.

Onder onsportief gedrag wordt verstaan: elke vorm van opzettelijk gedrag welke de sport in diskrediet brengt of welke het spel zodanig verstoort dat het niet langer op eerlijke manier kan worden gespeeld.

Voorbeelden hiervan:

- (a) de tegenstander afleiden
- (b) de positie van de ballen veranderen op een andere manier dan door het spel te spelen
- (c) een shot spelen met een opzettelijke miscue
- (d) doorspelen na een foul of bij een tijdelijke opschorting van het spel
- (e) oefenen tijdens een wedstrijd
- (f) de tafel markeren
- (g) het spel vertragen
- (h) het materiaal op ongepaste manier gebruiken

7. GEBRUIKTE DEFINITIES

De volgende definities zijn van toepassing bij de spelregels.

7.1 ONDERDELEN VAN DE TAFEL

De volgende definities zijn van toepassing op het schema uit Bijlage 2.

De tafel bestaat uit banden, een speelveld en pockets. De voetkant van de tafel is waar normaal gesproken de objectballen beginnen, de hoofdkant van de tafel is waar de cue ball normaal gesproken begint.

Het hoofdveld is het gedeelte van de tafel tussen de hoofdband en de hoofdlijn, waar de hoofdlijn zelf niet bij hoort.

De banden, bovenkant van de randen, pockets en achterkant van de pockets zijn onderdeel van de randen.

De vier standaardlijnen op het speelveld zijn:

- (a) de lengteas, welke de tafel in de lengte in twee helften verdeelt
- (b) de hoofdlijn, welke het kwart van de tafel vanaf de hoofdband begrenst
- (c) de voetlijn, welke het kwart van de tafel vanaf de voetband begrenst
- (d) de middenlijn, welke de tafel in de breedte in twee helften verdeelt

De banden kunnen achttien diamonds hebben, welke een kwart van de breedte en een achtste van de lengte van de tafel markeren, gemeten tussen de buitenkant van de banden.

Op het speelveld, het vlakke gedeelte van de tafel dat is bedekt met een laken, zijn de volgende markeringen aanwezig:

- (a) de voetspot (het kruispunt van de lengteas en de voetlijn)
- (b) de hoofdspot (het kruispunt van de lengteas en de hoofdlijn)
- (c) de middenspot (het kruispunt van de lengteas en de middenlijn) (d) de hoofdlijn
- (d) de lengteas tussen de voetspot en de voetband
- (e) de driehoeksmarkering

7.2 SHOT

Een shot begint bij het contact tussen de pomers van de keu en de cue ball, als gevolg van een voorwaartse stootbeweging van de keu. Een shot

eindigt als geen enkele bal op tafel nog beweegt of spint. Een shot is legaal als de speler geen foul heeft gemaakt tijdens het shot.

7.3 GEPOTTE BAL

Een bal is gepot indien hij het bal-terugloopsysteem inloopt of onder het speeloppervlak tot rust komt in een pocket. Indien een bal tot rust komt in de buurt van een pocket, waarna hij ten minste vijf seconden stilligt, wordt deze beschouwd als niet gepot als hij later uit zichzelf alsnog in de pocket valt (zie ook *1.7 Uit zichzelf bewegende en zich nestelende ballen*). Gedurende die vijf seconden moet de scheidsrechter erop toezien dat het volgende shot nog niet wordt gespeeld. Een objectbal die uit een pocket terugkomt op de tafel is niet gepot. Als de cue ball contact maakt met een reeds gepotte bal, zal de cue ball worden beschouwd als gepot, ongeacht of deze terugkeert op tafel of niet. De scheidsrechter zal reeds gepotte ballen uit (bijna) volle pockets verwijderen, maar het is de verantwoordelijkheid van de speler om erop toe te zien dat dit daadwerkelijk gebeurt.

7.4 EEN BAND RAKEN

Een bal wordt beschouwd een band te hebben geraakt indien hij niet vastligt aan de betreffende band en vervolgens contact maakt met die band. Een bal die voor het shot vastligt aan een band, wordt niet beschouwd met die band contact te hebben gemaakt, tenzij de bal de band verlaat en weer terugkeert. Een bal die wordt gepot of van tafel wordt gespeeld, wordt beschouwd een band te hebben geraakt. Een bal wordt beschouwd niet vast te liggen aan een band totdat een scheidsrechter of een speler dit aankondigt.

7.5 BAL VAN TAFEL AF

Een bal wordt beschouwd als van tafel af gespeeld, indien hij op een andere plek eindigt dan op het speelveld, maar niet is gepot. Een bal wordt ook beschouwd van tafel af te zijn gespeeld, indien deze contact maakt met niet bij de tafel behorende objecten zoals bijvoorbeeld een lamp, krijtje of speler, waarna hij alsnog op het speelveld tot rust komt. Een bal die de bovenkant van de band raakt, wordt niet beschouwd als

van tafel gespeeld, mits deze terugkeert op het speelveld of in een pocket.

7.6 SCRATCH

Een shot waarbij de witte bal wordt gepot, wordt een scratch genoemd.

7.7 CUE BALL

De cue ball is de bal die door beide spelers wordt gebruikt als speelbal bij het spelen van een shot. Traditioneel gezien is de bal wit, maar deze kan gemarkeerd zijn met een logo of stippen.

7.8 OBJECTBALLEN

De objectballen worden aangespeeld door de cue ball met normaal gesproken de bedoeling om deze in de pockets te doen belanden. Traditioneel gezien zijn ze genummerd van 1 tot en met 15, maar niet alle ballen worden bij elk spelsoort gebruikt. Kleuren en markeringen van de objectballen worden beschreven in de WPA Equipment Specifications.

7.9 SET

In sommige wedstrijden wordt de wedstrijd verdeeld in een aantal delen, welke sets worden genoemd. Hierbij moet een aantal gewonnen sets worden behaald om de wedstrijd te winnen. Voor elke set moet een aantal racks worden gewonnen.

7.10 RACK

Het rack is een groepeer-instrument, de Ultimate Breakmaster, welke wordt gebruikt om de objectballen klaar te leggen voor de openingsstoot bij een spel. Een rack refereert ook aan de groep ballen die klaargelegd zijn. De objectballen racken wil zeggen de objectballen groeperen met de Ultimate Breakmaster. Een rack is ook dat gedeelte van een wedstrijd wat wordt gespeeld met één rack objectballen. Bij de meeste spelsoorten is een gewonnen rack één punt waard.

7.11 BREAK

Een break shot is de openingsstoot van een wedstrijd of rack, afhankelijk van het spelsoort. Deze vindt plaats wanneer de objectballen gerackt zijn en de cue ball vanuit het hoofdveld wordt gespeeld met de bedoeling het rack open te spelen.

7.12 BEURT

Een beurt eindigt zodra een speler mist, een foul maakt, eventueel een safety callt, op niet-legale wijze een bal pot of de winnende bal van het rack of de wedstrijd pot. Hierna begint de beurt van de tegenstander. Bij sommige spelsoorten kan een speler kiezen niet naar de tafel te komen in situaties waarbij de beurt normaal gesproken wel naar hem zou gaan, waarbij de oorspronkelijke speler zijn beurt terugkrijgt (bijvoorbeeld push out bij Nine Ball).

7.13 POSITIE VAN DE BALLEN

De positie van een bal wordt bepaald door het centrum van die bal op het speelveld te bepalen. Een bal wordt beschouwd op een lijn of een spot te liggen, als het midden van die bal direct boven die lijn of spot ligt.

7.14 BALLEN RESPOTTEN

Bij sommige spelsoorten worden objectballen teruggeplaatst op het speelveld zonder een nieuw rack te vormen. In dat geval worden zij gespot (zie 1.4 *Ballen spotten*).

7.15 EEN POSITIE HERSTELLEN

Indien de positie van de ballen op niet legale wijze wordt verstoord, kunnen de regels van het betreffende spelsoort eisen dat deze worden teruggeplaatst zoals ze lagen. De scheidsrechter zal de ballen zo nauwkeurig mogelijk op hun originele positie terugplaatsen.

7.16 EEN JUMP SHOT

Jump shots zijn niet toegestaan. Een jump shot is een shot waarbij de cue ball over een blokkerend obstakel wordt gespeeld, zoals een objectbal of een gedeelte van een band. Normaal gesproken wordt een jump shot uitgevoerd door het optillen van de achterkant van de keu, waarbij de cue ball via het speelveld omhoog wordt gekaatst.

7.17 SAFETY SHOT

Een shot wordt beschouwd als safety shot indien het betreffende spelsoort een call shot spelsoort is en de speler de safety aankondigt aan de tegen-stander of scheidsrechter alvorens het shot te spelen. De beurt gaat aan het einde van het shot naar de tegenstander.

7.18 MISCUE

Een miscue komt voor bij het wegglijden van de pomerans van de cue ball, mogelijk als gevolg van een contact dat te veeleisend is voor de keu of wegens tekort aan krijt op de pomerans. De miscue kan worden herkend aan het snerpende geluid en achteraf door het gebrek aan krijt op een bepaald gedeelte van de pomerans. Hoewel bij sommige contacten bij miscues contact wordt gemaakt door de zijkant van de keu met de cue ball, kan dit alleen worden geconcludeerd indien dit duidelijk wordt gezien door de scheidsrechter, anders wordt dit behandeld als 'niet gebeurd'. Een schep-shot, waarbij de pomerans het speelveld en de cue ball tegelijk raakt, waarbij de cue ball los komt van het speelveld, wordt behandeld als miscue. Opzettelijke miscues worden behandeld in 6.16 *Onsportief gedrag*.

7.19 SHOT CLOCK

Een shot clock kan op elk moment in een wedstrijd worden aangevraagd door één van de spelers. Indien de shot clock wordt toegepast, geldt deze voor beide spelers, een officiële tijdwaarnemer zal gedurende het restant van de wedstrijd de tijd klokken. Als richtlijn geldt een shot clock van 60 seconden, waarbij een waarschuwing volgt als 10 seconden resteren. Beide spelers krijgen één extensie per rack van 30 seconden. De shot

clock zal starten nadat alle ballen stilliggen en niet meer spinnen. De shot clock eindigt wanneer de pomers van de keu de cue ball raakt als begin van een stoot of als de tijd voor de speler is verlopen. Indien de tijd is verlopen, is dat een standaard-foul.

8. BIJLAGEN

8.1 BIJLAGE 1. BEGRIPPENLIJST

Band (gedeelte rand)	Cushion
Binnenkant pocket	Pocket Liner
Contactpunt band	Nose of Cushion
Diamond	Diamond or Sight
Driehoeksmarkering	Outline of Triangle
Gemarkeerde gedeelte van de lengte-as	Part of Long String normally marked
Hoekpocket	Corner Pocket
Hoofdband	Head Rail
Hoofdlijn	Head String
Hoofdspot	Head Spot
Hoofdveld	Area Behind the Head String
Lange band	Side Rail
Lengte-as	Long String
Middenlijn	Center String
Middenpocket	Side Pocket
Middenspot	Center Spot
Rand (gedeelte van tafelconstructie)	Rail
Speelveld	Playing Surface
Toppunt driehoek	Apex of Triangle
Voetband	Foot Rail
Voetlijn	Foot String
Voetspot	Foot Spot

8.2 BIJLAGE 2. POOLTAFELBEGRIPPEN

