



World Pool-billiard Assosiation spelregels met aanpassing voor de Top Pool League



Poolbiljart spelregels

1. Algemene regels	2
2. Eight Ball	8
3. Nine Ball	12
4. Ten Ball	15
5. Fouls	19
6. Gebruikte definities	24

Poolbiljart bepalingen	29
-------------------------------------	-----------

Bijlagen

Begrippenlijst	39
Pooltafelbegrippen	40

Aanpassing voor de TPL:

1. Jumpen is niet toegestaan
2. Losband spelen op de 8-ball of seriebal van de tegenstander is toegestaan bij de spelsoorten 8-ball en 8-ball Scottisch double
3. Bij ieder spelsoort is “om-en-om” breaken.

Waar in deze spelregels de term “speler” of “hij” of elke andere taalkundige uitdrukking die een man omschrijft, wordt gebruikt, is dit puur om de spelregels zo duidelijk mogelijk te omschrijven en niet om het geslacht van spelers of scheidsrechters te benadrukken.

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 [5.9 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 de 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 5.17 Onsportief gedrag](#)).

- (a) Keu: het is de speler toegestaan verschillende keuen te gebruiken tijdens een wedstrijd, zoals reguliere keu, breakkeu en jumpkeu. 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 zoals door de scheidsrechter is bepaald.

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 [6.1 Onderdelen van de tafel](#)) en mag hij de bal verplaatsen totdat een legaal shot is gemaakt (zie [6.2 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 [5.10 Foutieve cue ball plaatsing](#) en [5.11 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 dichtstbij 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 gepot 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 ballen

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 6.3 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 voor komt 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 [5.17 Onsportief Gedrag](#)). Fouls moeten direct gecalld worden (zie [5. 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. Eight Ball

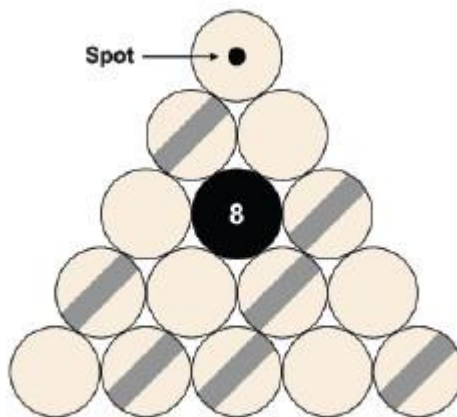
Eight Ball wordt gespeeld met vijftien objectballen en de cue ball. Alvorens de winnende 8-ball te potten, moeten alle objectballen van zijn groep (heel, van 1 t/m 7 of half, van 9 t/m 15) reeds van tafel zijn. Elk shot dient te worden gecalld.

2.1 Laggen voor de break

De winnaar van de lag heeft de keuze te bepalen wie het eerste rack breakt (zie [1.2 Laggen voor de break](#)). Het standaard-format voor een wedstrijd is “alternate breaks” (zie [bepaling 15. Volgorde van breken](#)). TPL is “om-en-om” breken.

2.2 Eight Ball rack

De vijftien 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 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.



Eight Ball Rack

2.3 Break shot

De volgende regels gelden bij de break:

- (a) de speler heeft cue ball-in-hand in het hoofdveld
- (b) er hoeft niet gecalld te worden, en elke bal mag als eerste geraakt worden
- (c) als de breaker een bal pot en hierbij geen foul maakt, blijft hij aan de beurt en is de tafel “open” (zie [2.4 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 [6.6 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 2.3d, 2.3e, 2.3f en 2.3g, 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

2.4 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.

2.5 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.

2.6 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 [6.17 Safety shot](#)).

2.7 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 [2.3 Break shot](#) en [1.4 Ballen spotten](#)). Geen enkele andere objectbal wordt bij Eight Ball gespot.

2.8 Verlies van het rack

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

Deze regels gelden niet bij het break shot (zie [2.3 Break shot](#)).

2.9 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:

5.1 *Cue ball scratch of van tafel af*

5.2 *Verkeerde bal eerst - de eerste bal die met de cue ball in contact komt, moet behoren bij de groep van de speler, behalve wanneer de tafel nog open is (zie [2.4 Open tafel/keuze groep](#)) of bij de TPL wanneer eerst een voorband wordt gespeeld alvorens men een bal van de andere groep of de 8-ball aanspeelt*

5.3 *Geen band na balcontact*

5.4 *Geen voet op de grond*

5.5 *Bal van tafel af (zie [2.7 Ballen spotten](#))*

5.6 *Het aanraken van ballen*

5.7 *Dubbele hit/vastliggende ballen*

5.8 *Duw-stoot*

5.9 *Nog in beweging zijnde ballen*

5.10 *Foutieve cue ball plaatsing*

5.11 *Foutieve stoot in het hoofdveld*

5.12 *Keu op tafel*

5.13 *Niet aan de beurt*

5.15 *Langzaam spel*

2.10 Ernstige fouls

De fouls genoemd onder [2.8 Verlies van het rack](#) worden bestraft met verlies van het huidige rack. Voor regel [5.17 Onsportief gedrag](#), zal de scheidsrechter een toepasselijke straf bepalen, afhankelijk van de ernst van de overtreding.

2.11 Patstelling

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

3. Nine Ball

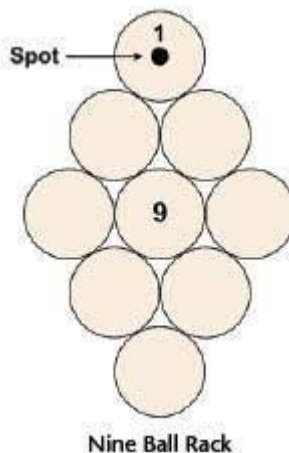
Nine Ball wordt gespeeld met de cue ball en negen objectballen, genummerd 1 tot en met 9. De ballen worden aangespeeld in oplopende volgorde. De speler die op legale wijze de 9-ball pot, wint het rack.

3.1 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 “alternate breaks” (zie [bepaling 15. Volgorde van breaken](#)). TPL is “om-en-om” breaken.

3.2 Nine Ball rack

De objectballen worden gerackt 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 (zie [bepaling 4. Racken/tappen van de ballen](#)).



3.3 Break shot

De volgende regels gelden bij de break:

- (a) de speler heeft cue ball-in-hand in het hoofdveld
- (b) 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 (zie [bepaling 17. Eisen aan de open break](#)).

3.4 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 scheidsrechter, waarbij vervolgens regel [5.2 Verkeerde bal eerst](#) en regel [5.3 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.

3.5 Voortgang van het spel

Als de speler op legale wijze welke objectbal dan ook pot (behalve bij een push out, zie [3.4 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.

3.6 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.

3.7 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:

- 5.1 *Cue ball scratch of van tafel af*
- 5.2 *Verkeerde bal eerst - de laagst genummerde bal op tafel moet bij elk shot als eerst worden geraakt, m.u.v. een push out*
- 5.3 *Geen band na balcontact*
- 5.4 *Geen voet op de grond*
- 5.5 *Bal van tafel af – De enige van tafel gespeelde bal die gespot wordt, is de 9-ball*
- 5.6 *Het aanraken van ballen*
- 5.7 *Dubbele hit/vastliggende ballen*
- 5.8 *Duw-stoot*
- 5.9 *Nog in beweging zijnde ballen*
- 5.10 *Foutieve cue ball plaatsing*
- 5.12 *Keu op tafel*
- 5.13 *Niet aan de beurt*
- 5.15 *Langzaam spel*

3.8 Ernstige fouls

Voor regel [5.14 Drie opeenvolgende fouls](#) is de straf verlies van het huidige rack. Voor regel [5.17 Onsportief gedrag](#), zal de scheidsrechter een toepasselijke straf bepalen, afhankelijk van de ernst van de overtreding.

3.9 Patstelling

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

4. Ten Ball

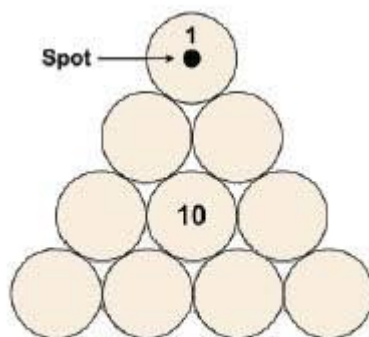
Ten Ball is een call-shot spelsoort, dat wordt gespeeld met de tien laagst genummerde ballen en de cue ball. De ballen worden aangespeeld in oplopende volgorde, de laagst genummerde bal op tafel moet als eerst geraakt worden om een legale stoot te bewerkstelligen. De speler die op legale wijze de 10-ball als laatste maakt, wint het rack. Als de 10-ball wordt gepot bij een legale break, zal de 10-ball worden gespot en speelt de brekende speler verder. Per shot mag slechts één bal gecalld worden (zie [4.5 Shots callen en ballen potten](#)), behalve bij de break, waar geen bal mag worden gecalld.

4.1 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 “alternate breaks” (zie [bepaling 15. Volgorde van breken](#)). **TPL is “om-en-om” breken.**

4.2 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.



Ten Ball Rack

4.3 Break shot

De volgende regels gelden bij de break:

- (a) de cue ball wordt bij de break in het hoofdveld geplaatst
- (b) 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.

4.4 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 [5.2 Verkeerde bal eerst](#) en regel [5.3 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.

4.5 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](#).

4.6 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 [4.7 Verkeerd gemaakte objectballen](#)).

4.7 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.

4.8 Voortgang van het spel

Als de speler op legale wijze een gecallde objectbal pot (behalve bij een push out, zie [4.4 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 wordt deze altijd gespot. 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.

4.9 Ballen spotten

Indien de 10-ball wordt gepot bij een foul, bij een push out, bij de break, bij een combinatie stoot of wanneer deze van tafel wordt gespeeld, wordt deze gespot (zie [1.4 Ballen spotten](#)). Geen enkele andere objectbal wordt bij Ten Ball gespot.

4.10 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 plaatsen (zie [1.5 Cue ball-in-hand](#)). De volgende fouls zijn standaard-fouls bij Ten Ball:

- 5.1 *Cue ball scratch of van tafel af*
- 5.2 *Verkeerde bal eerst - de laagst genummerde bal op tafel moet bij elk shot als eerst worden geraakt, m.u.v. een push out*
- 5.3 *Geen band na balcontact*
- 5.4 *Geen voet op de grond*
- 5.5 *Bal van tafel af – De enige van tafel gespeelde bal die gespot wordt, is de 10-ball*
- 5.6 *Het aanraken van ballen*
- 5.7 *Dubbele hit/vastliggende ballen*
- 5.8 *Duw-stoot*
- 5.9 *Nog in beweging zijnde ballen*
- 5.10 *Foutieve cue ball plaatsing*
- 5.12 *Keu op tafel*

5.13 Niet aan de beurt

5.15 Langzaam spel

4.11 Ernstige fouls

Voor regel *5.14 Drie opeenvolgende fouls* is de straf verlies van het huidige rack. Voor regel *5.17 Onsportief gedrag*, zal de scheidsrechter een toepasselijke straf bepalen, afhankelijk van de ernst van de overtreding.

4.12 Patstelling

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

5. 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”.

5.1 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 [6.3 Gepotte bal](#) en [6.5 Bal van tafel af](#)).

5.2 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.

5.3 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 [6.4 Een band raken](#)).

5.4 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.

5.5 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 [6.5 Bal van tafel af](#)).

5.6 Het aanraken van ballen

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 *5.17 Onsportief gedrag* van toepassing.

5.7 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.

5.8 Duw-stoot

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

5.9 Nog in beweging zijnde ballen

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

5.10 Foutieve cue ball plaatsing

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.

5.11 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 [5.17 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.

5.12 Keu op tafel

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

5.13 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 [5.17 Onsportief gedrag](#)).

5.14 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 en Ten 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.

5.15 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, 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 [5.17 Onsportief gedrag](#) kan ook van toepassing zijn.

5.16 Magic rack foul

Het is een foul wanneer het Magic rack, nadat het verwijderd is van het speelveld, het spel beïnvloed. Bijvoorbeeld wanneer het Magic rack op de band ligt en de cueball of een objectball het magic rack dat op de band ligt raakt.

5.17 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 [5.14 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

6. Gebruikte definities

De volgende definities zijn van toepassing bij de spelregels.

6.1 Onderdelen van de tafel

De volgende definities zijn van toepassing op het schema op pagina 44.

Details over exacte afmetingen en plaatsing zijn terug te vinden in de WPA Equipment Specifications, op www.wpa-pool.com.

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 verdeeld
- (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 verdeeld

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
- (e) de lengteas tussen de voetspot en de voetband
- (f) de driehoek markering

6.2 Shot

Een shot begint bij het contact tussen de pomerans 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.

6.3 Gepotte bal

Een bal is gepot indien hij het bal-terugloopsysteem inloopt of onder het speeloppervlak tot rust komt in een pocket. Wanneer twee ballen in de kaken van de pocket geklemd zitten, waarbij het middelpunt van één van de ballen zich niet meer op het speelveld bevindt, geldt deze als gepot (wanneer het verwijderen van de ene bal zou leiden tot het potten van de andere). 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.

6.4 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 (zie ook [bepaling 27. Callen van vastliggende ballen](#)).

6.5 Bal van tafel af

Een bal wordt beschouwd als van tafel afgespeeld, 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.

6.6 Scratch

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

6.7 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.

6.8 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.

6.9 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.

6.10 Rack

Het rack is een groepeer-instrument, normaal gesproken een driehoek, 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 driehoek.

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.

6.11 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.

6.12 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).

6.13 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.

6.14 Ballen respotten

Bij sommige spelsoorten worden objectballen teruggeplaatst op het speelveld zonder een nieuw rack te vormen. In dat geval worden zij ge-respot (zie [1.4 Ballen spotten](#)).

6.15 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.

6.16 Een jump shot (niet toegestaan bij de TPL)

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. Of een dergelijk shot legaal is, hangt af van de uitvoering en de intentie van de speler. 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.

6.17 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 tegenstander of scheidsrechter alvorens het shot te spelen. De beurt gaat aan het einde van het shot naar de tegenstander.

6.18 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 krijgt op de pomerans. De miscue kan worden herkend aan het snerpende geluid en achteraf door het gebrek aan krijgt 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 schepshot, 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 [5.17 Onsportief gedrag](#).

Bepalingen

1. Administratieve discretie

Deze bepalingen omschrijven kledingvoorschriften, protesten, schemaprocedures en andere zaken die niet bij de spelregels horen maar wel vast dienen te staan voor ieder evenement. Sommige aspecten uit deze bepalingen variëren van toernooi tot toernooi, zoals bijvoorbeeld het aantal te spelen racks/sets en de breakvolgorde bij 9-ball. De toernooileiding heeft het recht deze bepalingen te hanteren. Wanneer de bepalingen en de spelregels niet overeenstemmen, hebben de spelregels altijd voorrang.

2. Uitzonderingen op de regels

De oorspronkelijke spelregels mogen niet worden gewijzigd, tenzij een officiële verklaring wordt afgegeven door de WPA Sports Director of een andere WPA-official voor het specifieke evenement. Een geschreven verklaring aangaande een regelwijziging dient inzichtelijk te zijn tijdens de spelersbijeenkomst.

3. Kledingvoorschriften

De kleding van elke speler moet altijd in overeenstemming zijn met het toernooi of de wedstrijd en behoort schoon, gepast en in goede staat te zijn. Indien een speler onzeker is over het voldoen aan de voorschriften, dient hij dit voor aanvang van de wedstrijd of het toernooi te vragen aan de toernooileiding. Het oordeel van deze toernooileiding is hierbij bindend. In uitzonderlijke gevallen kan de toernooileiding een speler die niet voldoet aan de kledingvoorschriften toestaan te spelen. Een speler kan voor het overtreden van de kledingvoorschriften gediskwalificeerd worden. Indien geen specifieke aankondiging is gedaan voor het toernooi, is de WPA Dress Code van toepassing. De huidige eisen voor het wereldkampioenschap en de World Tour-evenementen zijn als volgt:

3.1 Heren

Heren mogen een regulier shirt met kraag of poloshirt dragen in elke willekeurige kleur. Het shirt dient in de broek te worden gedragen en dient

schoon en in goede conditie te zijn. T-shirts zijn niet toegestaan en het shirt moet ten minste korte mouwen hebben.

De pantalon dient schoon en in goede conditie te zijn en mag elke willekeurige kleur zijn. Het dragen van denim/jeansstof is niet toegestaan, jeansdesign wel. De schoenen moeten in goede conditie zijn en bij de outfit passen.

Sneakers en sandalen zijn niet toegestaan. Sportschoenen met een donkere (kunst-)lederen afwerking zijn toegestaan, maar de toernooileiding heeft hierin het beslissende oordeel.

3.2 Dames

Dames mogen een shirt, jurk, blouse of polo shirt dragen. T-shirts zijn niet toegestaan.

De pantalon dient schoon en in goede conditie te zijn en mag elke willekeurige kleur zijn. Het dragen van denim/jeansstof is niet toegestaan, jeansdesign wel. Dames mogen een rok dragen die ten minste over de knie moet vallen.

De schoenen moeten in goede conditie zijn en bij de outfit passen. Sneakers en sandalen zijn niet toegestaan. Sportschoenen met een donkere (kunst-)lederen afwerking zijn toegestaan, maar de toernooileiding heeft hierin het beslissende oordeel.

4. Racken/tappen van de ballen

Het tappen van het rack houdt in dat de ballen in de gaten van een template worden gelegd en dan op vaste posities in het laken wordt 'getapt' (getikt). Deze procedure vervangt het gebruik van een traditionele driehoek en bewerkstelligt een snel, strak rack. De keuze voor het tappen of traditioneel racken is een keuze van de toernooileiding. Spelers mogen nooit ballen tappen, alleen toernooileiding of toernooiofficials mogen het rack-gebied tappen of opnieuw tappen. Meer informatie over tappen en templates is verkrijgbaar bij de WPA Sports Director.

5. Spelen met een 'area'-scheidsrechter

Er kan bij een toernooi sprake zijn van een area-scheidsrechter (gedeelde scheidsrechter), die de verantwoordelijkheid heeft over meerdere tafels en derhalve niet continu bij één tafel aanwezig kan zijn. In een dergelijke situatie is het de verantwoordelijkheid van de spelers om toe te zien op het naleven van de regels. De aanbevolen wijze om met een dergelijke situatie om te gaan, is als volgt:

De wachtende speler vervult alle taken van de scheidsrechter. Indien de spelende speler bij een specifiek shot van mening is dat de wachtende speler geen correct oordeel kan vellen over het shot, dient hij de area-scheidsrechter te vragen dit te doen. De wachtende speler mag ditzelfde doen, indien hij van mening is dat hij zelf geen correct oordeel kan vellen over het shot.

Beide spelers hebben het recht het spel tijdelijk stil te leggen, totdat hij instemt met de manier waarop de arbitrage geschiedt.

Indien er onenigheid is tussen twee spelers in een wedstrijd zonder scheidsrechter, waarbij de area-scheidsrechter wordt gevraagd te oordelen over een situatie die hij niet heeft gezien, dient hij zichzelf hierover zo zorgvuldig mogelijk te informeren. Onafhankelijke getuigen, videobeelden of de situatie reconstrueren zijn hierbij mogelijkheden. Indien de area-scheidsrechter wordt gevraagd te oordelen over het al of niet plaatsvinden van een foul, waarbij één speler claimt dat er wel een foul werd gemaakt en de andere claimt dat er geen foul werd gemaakt, wordt aangenomen dat er geen foul is gemaakt.

6. Bestrafen van onsportief gedrag

De regels en bepalingen bieden de scheidsrechters en andere toernooi officials voldoende mogelijkheden in het bestraffen van onsportief gedrag. Verscheidene factoren moeten in overweging worden genomen bij zulke straffen, zoals eerdere vergelijkwaardige gedragingen, eerdere waarschuwingen, ernst van de overtreding en eventueel medegedeelde informatie bij de spelersbijeenkomst voorafgaand aan het toernooi. Tot slot zal ook het niveau van de speler overwogen moeten worden, omdat van professionele spelers verwacht kan worden dat de regels hun volkomen

bekend zijn, waar relatieve beginners onbekend kunnen zijn met de toepassingen van diverse regels.

7. Protest aantekenen

Indien een speler een besluit wil laten nemen, dient hij dit te laten doen door de scheidsrechter. De scheidsrechter zal zijn besluit baseren op elk gegeven dat hij daarvoor geschikt acht. Indien de speler hier protest tegen wil aantekenen, kan hij contact opnemen met de hoofdscheidsrechter en hierna bij de toernooi-director. Bij elk regulier toernooi is het besluit van de toernooi-director bindend. Bij het WPA Wereldkampioenschap is een hoger beroep mogelijk bij de WPA Sports Director, indien aanwezig. Een borg van \$100,- van de persoon die beroep aantekent, is hierbij noodzakelijk en deze zal aan de WPA komen te vervallen indien de betreffende speler in het ongelijk wordt gesteld.

Een speler heeft bij een bepaalde beslissing eenmaal het recht een scheidsrechter te vragen zijn oordeel te herzien. Een tweede verzoek over dezelfde situatie zal worden beschouwd als onsportief gedrag.

8. Instructies voor scheidsrechters

De scheidsrechter zal alle feiten die betrekking hebben op de spelregels vaststellen, voorwaarden voor eerlijk spel garanderen, fouls callen en hierbij aanvullende acties ondernemen. Indien eerlijk spel niet gegarandeerd kan worden, zal de scheidsrechter het spel stilleggen. Het spel zal ook stilgelegd worden indien protest tegen een scheidsrechtersbeslissing aangetekend is. De scheidsrechter callt fouls en andere specifieke situaties zoals omschreven in de regels. Hij zal antwoord geven bij bepaalde vragen zoals op hoeveel fouls hij staat. De scheidsrechter mag geen antwoord geven op vragen over het toepassen van de regels en andere aspecten waarvan de regels niet stellen dat hij verplicht is antwoord te geven. Hij mag de speler assisteren met het pakken en wegnemen van de mechanische brug. Indien nodig kan de scheidsrechter assisteren met het aan de kant houden van de verlichting. Indien het betreffende spelsoort een drie-foulregel kent, zal de scheidsrechter bij de tweede foul van een speler dit direct na het maken van

de foul moeten aangeven aan die speler, alsmede bij het terug aan tafel keren van de betreffende speler.

Het geven van de eerste waarschuwing is niet verplicht volgens de regels, maar is bedoeld om eventuele latere misverstanden te voorkomen. Indien gebruik wordt gemaakt van een (voor de spelers zichtbaar) scorebord waarop de fouls worden bijgehouden, is dit afdoende voor het voldoen aan de waarschuwingseis.

9. Scheidsrechters antwoordverplichting

De scheidsrechter zal vragen van de spelers beantwoorden met betrekking tot objectieve feiten, zoals of een bal in de rack area ligt, of een bal in het hoofdveld ligt, wat de score is, hoeveel punten nog benodigd zijn voor de winst, of hijzelf of zijn tegenstander op één of twee fouls staat, welke regel van toepassing is bij het maken van een bepaald shot, enz. Indien gevraagd naar uitleg van een bepaalde regel, zal de scheidsrechter die regel zo goed mogelijk uitleggen, maar er kunnen alleen rechten worden ontleend aan de feitelijke regels en niet aan de gegeven informatie door de scheidsrechter. De scheidsrechter mag geen subjectieve informatie geven die invloed heeft op het spel, zoals hoe de tafel speelt, of een bepaalde combinatie gemaakt kan worden, of een legale hit kan worden gemaakt op een bepaald shot, enz.

10. Eight Ball toevoeging

Indien de tafel niet meer open is en een speler per ongeluk een bal van zijn tegenstander aanspeelt en pot, dient de foul te worden gecalld vóór het spelen van het volgende shot. Na erkenning van beide spelers of de scheidsrechter dat de groepen zijn verruild, zal het spel worden gestopt en zal het rack opnieuw worden gespeeld, waarbij de originele breaker opnieuw breakt.

11. Een positie herstellen

Bij elke situatie waar een bepaalde positie hersteld moet worden, is dit de taak en verantwoordelijk van de scheidsrechter. Hij mag zijn mening baseren op elke, naar zijn mening toepasselijke manier. Hij mag één of beide spelers naar hun mening vragen, maar de mening van de betreffende speler is niet

bindend en kan van worden afgeweken. Beide spelers mogen het oordeel van de scheidsrechter eenmaal ter discussie stellen, maar daarna is het aan de scheidsrechter om de positie te herstellen.

12. Akkoord gaan met het materiaal

Na de start van een toernooi of bepaalde wedstrijd heeft de speler geen recht meer de kwaliteit of legaliteit van het materiaal onder de verantwoordelijkheid van de toernooileiding aan de orde te stellen, tenzij hij hierbij wordt gesteund door de scheidsrechter of Tournament Director. Elk protest dient vooraf ingediend te worden.

13. Het leegmaken van pockets

Een bal is pas gepot, indien hij voldoet aan alle voorwaarden zoals beschreven bij definitie 6.3 *Gepotte bal*. Hoewel het de taak is van de scheidsrechter om de pockets tijdig leeg te maken, ligt de eindverantwoordelijkheid voor het niet maken van fouls bij de speler. Indien geen scheidsrechter aanwezig is, bijvoorbeeld bij een area-scheidsrechter, mag de speler deze taak zelf op zich nemen, mits hij zijn bedoeling kenbaar maakt aan zijn tegenstander.

14. Time out

Tenzij door de toernooileiding iets anders wordt aangegeven, mag elke speler één time out nemen van maximaal vijf minuten voor negen racks per wedstrijd bij Eight Ball en dertien racks per wedstrijd bij Nine Ball. Bij kortere wedstrijden mag geen time out worden genomen. Om gebruik te maken van een time out, moet een speler:

- (1) dit kenbaar maken aan de scheidsrechter
- (2) opmerken dat de scheidsrechter dit heeft begrepen en dit op het wedstrijdformulier aangeeft
- (3) opmerken dat de scheidsrechter op de tafel aangeeft dat het spel tijdelijk is stilgelegd (gangbare procedure is het op tafel leggen van een keu).

De tegenstander dient in zijn stoel te blijven zitten tijdens de time out. Doet hij dit niet en geeft hij andere invulling aan de time out van zijn tegenstander, zal dit worden beschouwd als een time out voor de betreffende speler

en zullen geen verdere time outs worden toegestaan.

De time out bij Eight Ball en Nine Ball wordt genomen tussen racks door en het spel wordt stilgelegd. De time out bij 14.1 Continuous Pool begint tussen racks door. De speler aan tafel mag zijn beurt voortzetten indien de tegenstander zijn time out gebruikt. Indien de niet-speler zijn time out neemt, moet hij erop toezien dat er een scheidsrechter aanwezig is bij de tafel, anders geeft hij het recht op te protesteren tegen eventuele situaties op tafel. Een speler die gebruik maakt van zijn time out, moet zich ervan bewust zijn dat de invulling van zijn time out binnen zijn verantwoordelijkheid als speler valt en elke afwijking daarvan kan vallen onder onsportief gedrag.

Een speler kan op medische gronden aanspraak maken op meerdere time outs. Beslissingsbevoegdheid hierin ligt bij de Tournament Director.

15. Volgorde van breaken

Om te bepalen wie er mag breaken na het eerste rack, kan de toernooileiding ervoor kiezen af te wijken van de standaardprocedure uit de spelregels. Zo kan gekozen worden voor bijvoorbeeld “winner breaks” (de winnaar van het vorige rack breakt het volgende rack) of het afwisselen van drie opeenvolgende breaks per speler. **TPL is altijd “om-en-om” breaken.**

16. Rack bij Nine Ball

Regel 3.2 omschrijft het racken van de ballen bij Nine Ball, waarbij, behalve de 1 en de 9, de ballen willekeurig worden gerackt en geen vast patroon wordt aangehouden. Indien niet de scheidsrechter rackt en een speler van mening is dat de andere speler opzettelijk een bepaald patroon hanteert bij het racken van de ballen, mag hij dit aan de orde stellen bij een official (dit kan een toernooileider, (hoofd)scheidsrechter, Sports Director of een andere official zijn). Indien de betreffende official vaststelt dat de betreffende speler inderdaad een bepaald patroon hanteert, zal deze speler een officiële waarschuwing krijgen. Indien de speler na deze waarschuwing opnieuw een bepaald patroon hanteert, zal hij worden bestraft wegens onsportief gedrag.

17. Eisen aan de open break

De toernooileiding mag aanvullende eisen stellen aan een open break bij bepaalde spelsoorten zoals Nine Ball. Een voorbeeld hiervan is dat drie objectballen de hoofdlijn moeten passeren of gepot moeten worden.

18. Cue ball doen afwijken bij de break

Het kan zijn dat een speler bij een miscue op de break probeert de cue ball van pad te veranderen door middel van zijn keu of iets anders. Dit valt onder practice. Practice-overtredingen zijn absoluut verboden, en vallen onder [5.17 Onsportief gedrag \(b\)](#). Spelers mogen nooit met opzet een bal aanraken m.u.v. een voorwaartse stroke beweging bij de cue ball. De straf voor deze overtreding zal door de scheidsrechter worden bepaald in overeenstemming met regel [5.17 Onsportief gedrag](#).

19. Shot clock

Een shot clock kan op elk moment in een wedstrijd worden aangevraagd door een toernooiofficial of één van de spelers. De toernooileiding of een andere toernooiofficial neemt het besluit om de shot clock toe te passen. 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 35 seconden, waarbij een waarschuwing volgt als 10 seconden resteren. Beide spelers krijgen één extensie per rack van 25 seconden. De shot clock zal starten nadat alle ballen stilliggen en niet meer spinnen. De shot clock eindigt wanneer de pomerans 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.

20. Alleen cue ball fouls

Indien geen scheidsrechter aanwezig is, kan gespeeld worden met alleen cue ball fouls. Dat wil zeggen, het aanraken of doen bewegen van objectballen is geen foul, behalve wanneer het de uitkomst van het gespeelde shot beïnvloedt, de geraakte bal de positie van een andere bal verandert, of er een willekeurige bal over de positie rolt waar de bewogen bal eerst lag. Indien

dit niet gebeurt, krijgt de tegenstander de mogelijkheid de ballen te laten liggen zoals ze in de nieuwe situatie liggen, of de bewogen bal zo goed mogelijk terug te leggen op zijn oorspronkelijke plaats, in overleg met de speler aan tafel. Indien een speler verder speelt, zonder zijn tegenstander die mogelijkheid te geven, is dat een foul.

21. Late start

De spelers moeten op de aanvangstijd bij de tafel zijn en gereed om de wedstrijd aan te vangen. Indien een speler te laat is, heeft hij 15 minuten om zich wedstrijdklaar bij zijn toegewezen tafel te melden, anders verliest hij de wedstrijd. Het wordt aanbevolen na 5 minuten een tweede oproep te doen, na 10 minuten een derde oproep en na 14 minuten een laatste-minuut oproep. Voor spelers die herhaaldelijk te laat komen, kunnen striktere eisen worden gesteld.

22. Inmenging van buitenaf

De scheidsrechter moet er zorg voor dragen dat inmenging van buitenaf wordt voorkomen, zoals door een toeschouwer of speler van een andere tafel. Hierbij kan hij het spel stilleggen. Inmenging kan zowel verbaal als fysiek zijn.

23. Coachen

Het is een speler toegestaan advies van een coach te krijgen tijdens een wedstrijd. Dit mag niet op continue shot-by-shot basis, welke de aard van het spel beïnvloedt. Het is de taak van de scheidsrechter en toernooileiding om hier grenzen aan te stellen. Een time out kan gebruikt worden om hulp van de coach te krijgen. De coach mag niet in de buurt van de tafel komen. Indien de scheidsrechter van mening is dat de coach zich in de wedstrijd mengt of invloed uitoefent op het spel, kan hij de coach opdragen zich op afstand te houden van de wedstrijd.

24. Hand van God

Indien zich iets voordoet tijdens de wedstrijd, wat niet wordt omschreven in

deze regels en bepalingen, bepaalt de scheidsrechter hoe hier op eerlijke wijze mee om wordt gegaan. Het zou bijvoorbeeld noodzakelijk kunnen zijn een rack verder te spelen op een andere tafel, waarbij gehandeld kan worden volgens de regels van een patstelling, als de positie niet kan worden gereconstrueerd.

25. In de spelersstoel blijven zitten

De niet-speler dient in zijn stoel te blijven zitten als de tegenstander aan tafel is. Indien een speler tijdens de wedstrijd de tafel wil verlaten, dient hij te allen tijde toestemming te vragen en krijgen van de scheidsrechter. Het verlaten van de tafel zonder toestemming van de scheidsrechter zal worden behandeld als onsportief gedrag.

26. Split hits

Indien de cue ball een legaal aan te spelen bal en niet legaal aan te spelen bal tegelijkertijd raakt, waarbij niet kan worden bepaald of één van beide ballen eerder werd geraakt, zal worden aangenomen dat de legaal aan te spelen bal eerst was geraakt.

27. Callen van vastliggende ballen

De scheidsrechter dient zorgvuldig om te gaan met het onderzoeken en callen van het al of niet vastliggen van een bal aan een band of van de cue ball aan een andere bal. De niet-speler mag de scheidsrechter hieraan herinneren. De speler moet zijn tegenstander toestaan dit te verzoeken en moet de scheidsrechter tijd toestaan dit vast te stellen. Hij mag ook zelf om een call vragen.

Begrippenlijst

Band (gedeelte van de rand)	Cushion
Binnenkant van de pocket	Pocket Liner
Contactpunt van de band	Nose of Cushion
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	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 van de driehoek	Apex of Triangle
Voetband	Foot Rail
Voetlijn	Foot String
Voetspot	Foot Spot

