



Spelregels Chinese 8-ball pool (2018)*

**Vertaling van de officiële spelregels zoals vastgesteld door ICEA, zie www.icea-pool.com*

1. Spelers verantwoordelijkheid

Het is voor de deelnemers van belang kennis te hebben van de huidige regels en regelementen van het spel. Mochten er wijzigingen in de regelgeving en/of voorschriften zijn, dan zal de wedstrijdleiding deze voorafgaand het toernooi melden.

2. De manier van spelen

Chinese 8-ball wordt gespeeld met 15 objectballen genummerd van 1 tot en met 15 en een speelbal/cue ball. Indien één van de twee spelers kiest voor de nummers 1 tot 7 (hele ballen), dan krijgt de andere speler automatisch de nummers 9 tot 15 (halve/gestreepte ballen) en vice versa. De speler blijft aan tafel zolang hij/zij zijn groep objectballen correct blijft spelen/potten. De winnaar van het spel is de speler die als eerst zijn/haar objectballen heeft weggespeeld en vervolgens de 8-ball wegspeelt/pot.

3. Materiaal

(a) Tafel: het officiële formaat van de binnenrandafmeting is 2540 x 1260 mm (afw. \pm 9 mm) en de hoogte vanaf de grond tot de rand is 800 – 850 mm.

(b) Keu: niet kleiner dan 101,6 cm en het materiaal en de vorm moet volgens de standaard zijn van het internationaal Chinese 8-ball comité zijn.

(c) Ballen: diameter van 57,15 mm (\pm 0,05 mm) en een gewicht van 156 – 170 gram.

(d) Voetspot: 635 mm van het bovenste band op de lange zijde lijn.

(e) Hoofdlijn: 450 mm van de onderzijde en parallel van de onderzijde.

(f) Openingsgebied/Kitchen: tussen het bovenste hoofdband en de hoofdlijn.

4. De objectballen opleggen/racken

De objectballen moeten zo strak mogelijk worden opgesteld in een driehoek. De voorste bal moet op de voetstip en de 8-ball dient zich in het midden van het driehoek te bevinden. Er dient één hele bal in de onderste hoek van het driehoek te zijn en één halve bal in de andere onderste hoek. De andere hele en halve ballen moeten zo ver mogelijk worden gescheiden, maar wel zo strak mogelijk tegen elkaar aan worden geplaatst.

Spelers mogen controleren of de objectballen juist zijn geplaatst en strak genoeg tegen elkaar aan liggen. Beide spelers mogen pleiten voor een aanpassing door de scheidsrechter (indien aanwezig).

5. Bepalen van de beginnende speler / De lag

De lag is het eerste afstoot van de wedstrijd en bepaalt de volgorde van het spel. De speler die de lag wint mag kiezen wie er als eerst afstoot/breakt.

De scheidsrechter plaatst een bal aan beide zijden van de tafel achter de hoofdlijn of tegen de hoofdlijn aan. Nadat de scheidsrechter het startsein heeft gegeven, schieten beide deelnemers de bal tegelijk vooruit met als doel de bal zo dicht mogelijk tegen de rand waar je vandaan af schoot te krijgen.. Indien geen scheidsrechter aanwezig is, doen de spelers dit zelf.

De lag is niet correct en wordt ongeldig verklaard indien de bal van de speler:

(a) de lange/midden lijn kruist;

(b) de onderste band meer dan één (1) keer raakt;



- (c) in één van de pockets valt of van de tafel valt;
- (d) de zijbanden raakt; of
- (e) de bal stopt bij de hoekpocket en de voorzijde van het hoofdband passeert.

De spelers moeten de lag overdoen als:

- (a) De bal van de speler nog niet is gespeeld nadat de tegenstander met zijn/haar bal de onderste band al heeft aangeraakt.
- (b) De scheidsrechter niet kan bepalen welke bal dichterbij het hoofdband ligt; of
- (c) beide lags zijn ongeldig.

6. Openingsstoot / De break

De volgende regels gelden bij de break:

- (a) de cue ball begint met bal in de hand en ligt achter de hoofdlijn
- (b) er is geen bal aangewezen en de cue ball is niet verplicht om één bepaalde bal als eerst te raken
- (c) Voor de heren geldt dat de break moet voldoen aan de minimumeisen “de hoofdlijn moet vier (4) keer overschreden zijn door objectballen”. Dit kan door*:
 - (1) de hoofdlijn moet vier keer gepasseerd worden door objectballen (een objectbal dat half op of over de hoofdlijn ligt wordt beschouwd als gepasseerd), dus niet de cue ball.
 - (2) één objectbal gepot en drie of meer objectballen passeren de hoofdlijn is een geldige break,
 - (3) twee objectballen gepot en twee of meer objectballen passeren de hoofdlijn is een geldige break,
 - (4) drie objectballen gepot en één of meer objectballen passeren de hoofdlijn is een geldige break,
 - (5) vier of meer objectballen zijn gepot.

*Indien een objectbal de hoofdlijn passeert en vervolgens in een pocket valt, telt dit als twee keer de hoofdlijn gepasseerd.

Voor vrouwen en kinderen onder 14 jaar moeten voldoen aan de minimumeisen “de hoofdlijn moet drie keer overschreden zijn door objectballen”. Daarnaast krijgen zij de laatste objectbal als voordeel* tegen de heren. Dat betekent dat de laatste objectbal wordt weggehaald, zodat zij vervolgens de zwarte 8-ball kunnen potten.

**Dit voordeel staat niet in de ICEA-spelregels aangegeven, maar wordt wel gehanteerd in de Qualifiers en het WeMasters.*

Indien de break niet aan deze minimumeisen voldoet, wordt dit gezien als een “gemiste kans” en heeft de tegenstander de volgende opties:

- (1) de positie van de ballen accepteren en verder spelen;
- (2) opnieuw de ballen opleggen/re-racken en breaken;
- (3) opnieuw re-racken en opnieuw door de tegenstander laten breaken

Bij drie achtereenvolgende “gemiste kansen” resulteert dat in verlies van het rack.

(d) Zachte/soft-breaks zijn niet toegestaan. Indien er minder dan vier objectballen één of meer banden hebben geraakt wordt dit gezien als vertraging van het spel (dus geen “gemiste kans” of ongeldige break) en wordt dit beschouwd als een bewuste soft-break wat direct resulteert in verlies van het rack.

(e) De 8-ball potten tijdens de break wordt niet gezien als een overtreding. Indien dit gebeurt heeft de speler de volgende opties:



- (1) opnieuw de 8-ball op de voetspot respotten en de positie van de andere ballen accepteren; of
(2) opnieuw re-rack en breaken.
- (f) Als er bij de break de 8-ball wordt gepot én de cue ball valt weg/scratched is het een overtreding/foul. De tegenstander heeft dan de volgende keuzes:
(1) de 8-ball wordt (op de voetspot) respot en hij/zij speelt verder met de ball-in-hand achter de hoofdlijn/in de kitchen; of
(2) opnieuw re-rack en breaken.
- (g) Als er bij de break een objectbal van de tafel af vliegt is het een foul. De objectballen blijven buiten spel (behalve de 8-ball, die wordt respot) en de tegenstander heeft dan de volgende keuzes:
(1) accepteer de tafel zoals het is en speel verder; of
(2) neem ball-in-hand achter de hoofdlijn.

7. Een positie herstellen

Wanneer het nodig is om de positie van ballen te herstellen of schoon te maken, zal de scheidsrechter de desbetreffende bal(len) zo goed mogelijk terugleggen op de oorspronkelijke positie. De spelers moeten het oordeel van de scheidsrechter over herplaatsing accepteren.

8. Cue ball in de hand achter de hoofdlijn

Wanneer de break leidt tot een foul krijgt de tegenstander ball-in-hand achter de hoofdlijn. Als de cue ball in de hand achter de hoofdlijn contact maakt met een objectbal achter de hoofdlijn is het een foul. Dit geldt niet als de cue ball de hoofdlijn heeft gepasseerd en vervolgens een objectbal raakt of een objectbal raakt op de hoofdlijn.

Wanneer de speler een ball-in-hand heeft en alle legale objectballen zich achter de hoofdlijn bevinden, mag de speler vragen om de dichtsbijzijnde legale bal bij de hoofdlijn te respotten. Als er twee of meer ballen op dezelfde afstand van de hoofdlijn zich bevinden, mag de speler één van die ballen kiezen om te respotten. Een objectbal dat precies op de hoofdlijn ligt mag gespeeld worden.

9. Cue ball in hand

Wanneer de cue ball in hand is, kan de speler de cue ball overal op het speeloppervlak plaatsen en doorgaan met verplaatsen totdat hij/zij de bal daadwerkelijk heeft gespeeld. Spelers mogen elk deel van de keu gebruiken om de cue ball te verplaatsen, inclusief de tip van de keu, maar niet met een voorwaartse beweging. Bij de break is het plaatsen van de cue ball beperkt tot het gebied achter de hoofdlijn.

10. Open tafel

Een open tafel betekent dat het nog niet vaststaat wie welke groep (hele of halve ballen) heeft. Voordat deze groepen zijn besloten is de tafel "open". Als de speler legaal een bal pot wordt dat automatisch zijn groep en de tegenstander de andere groep. Als hij niet slaagt om legaal een bal te potten, blijft de tafel open en is de tegenstander aan de beurt. Wanneer de tafel open is mag elke objectbal als eerst geraakt worden, behalve de 8-ball.

11. Aankondigen van een stoot/call shot – NIET NODIG

Het is niet nodig om je stoot aan te kondigen/callen. Dit geldt ook voor de 8-ball.
(!) De speler kan geen "safety" callen.



12. Wanneer spelen

12.1. Groepen (hele of halve ballen) bepalen

Voordat besloten is wie hele of halve ballen heeft is de tafel open. Indien de speler de eerste bal wegspeelt op een legale wijze, wordt de groep van de eerst ingespeelde bal aan deze speler toegekend. Hierna is er sprake van een gesloten tafel. De speler blijft aan tafel zolang de speler zijn objectballen correct inspeelt en de 8-ball pot.

12.2. Wanneer er geen bal wordt gepot, moet de cue ball contact maken met een objectbal en hierna tenminste één bal (willekeurige objectbal of de cue ball) een band raken, anders is het een overtreding met ball-in-hand.

12.3. Na een stoot moeten zowel de objectballen als de cue ball zich op de tafel bevinden.

12.4. Het is een overtreding als er een bal wordt aangeraakt, bewogen of verwisseld, behalve bij het spelen van de cue ball. Het is een foul om het pad van de cue ball te veranderen door aanraking of verplaatsing, behalve als het cue ball in hand is en zonder voorwaartse bewegingen op de cue ball. De spelers zijn zelf verantwoordelijk voor hun eigen materiaal, e.g. keu, krijt, brug, kleding, e.d..

12.5. Dubbele treffer/hit

Indien de keu meer dan één keer contact maakt cue ball is het een foul. Als de cue ball zich dichtbij een objectbal bevindt en deze niet raakt, en de keu nog steeds op de cue ball zit wanneer de cue ball met dat objectbal in contact komt, is het een foul. Als de cue ball heel dicht bij een objectbal ligt en de speler schramt of raakt nauwelijks het objectbal, wordt de regel als niet geschonden beschouwd, ondanks dat de keutip betwistbaar op de cue ball zit wanneer de ballen in contact komen.

12.6. Duwschot/push shot

Het is een foul om het contact van keu tot cue ball langer te laten duren dan normaal. In andere woorden, het contact tussen de keu en cue ball moet een kortstondige stoot zijn en geen duw.

12.7. Alle overtredingen moeten worden beoordeeld voordat de volgende beurt is gestart, anders wordt dit beschouwd als geen foul.

13. Cue ball in contact met legale en illegale ballen tegelijkertijd

Als er na een stoot de cue ball zowel een legale (eigen groep) ballen als illegale ballen raakt op bijna hetzelfde moment en de scheidsrechter kan niet bepalen welke bal eerst was geraakt, wordt er beschouwd dat er eerst contact is gemaakt met een legale bal.

14. Ballen die “uit zichzelf bewegen”/settling

Een bal kan “uit zichzelf bewegen” nadat hij is gestopt, mogelijk als gevolg van lichte onvolkomenheden in de bal of de tafel. Tenzij dit ervoor zorgt dat een bal in een gat valt, wordt dit beschouwd als een normaal spelgevaar en wordt de bal niet teruggelegd. Als een bal in een pocket valt, wordt deze zo dicht mogelijk bij de oorspronkelijke positie gespot. Als een objectbal valt net voor of tijdens een schot en dit effect heeft op het stoot, zal de scheidsrechter de posities van de ballen herstellen en mag het stoot opnieuw worden genomen. De speler wordt niet gestraft voor het stoot tijdens het settling van een objectbal.



15. Vastliggende/Frozen ballen

15.1. Wanneer de cue ball vastligt aan een objectbal mag de speler vooruit stoten of deels naar de bal stoten (als dit een legale bal is). En als de objectbal hierdoor beweegt wordt dit beschouwd als geraakt door de cue ball. Wegspelen van een vastliggende bal wordt als niet geraakt beschouwd.

15.2. als een objectbal vastligt aan de band is het een legale stoot als:

- (a) nadat de cue ball het objectbal heeft geraakt nog een andere band raakt; of
- (b) andere ballen raken een band; of
- (c) één of meer ballen zijn gepot.

Schendingen zullen resulteren in een overtreding.

16. Jumpshot

Een jumpshot is een stoot waarbij de cue ball wordt gespeeld om over een tussenliggend obstakel, een illegale objectbal(len) of een band, te gaan. Of de stoot legaal is hangt af van hoe het is bereikt en de intentie van de schutter. Gewoonlijk wordt een toegestane jumpshot gespeeld door de keu omhoog te bewegen, de bovenste helft van de cue ball te raken en de cue ball naar beneden te duwen in het speeloppervlak van waar deze terugkaatst.

17. Fouten/fouls

Als de speler een foul, krijgt de tegenstander cue ball-in-hand. De volgende zijn standaard fouls in Chinese 8-ball:

- (a) de cue ball is gepot/ge-scratched of van de tafel af gegaan;
- (b) de cue ball raakt eerst de verkeerde groep/een illegale objectbal;
- (c) het beginnen van een stoot terwijl een bal in het spel nog beweegt of draait;
- (d) de speler heeft niet tenminste één voet op de grond op het moment van een stoot;
- (e) de objectbal wordt van de tafel gestoten;
- (f) als er ballen illegaal worden aangeraakt;
- (g) dubbel hit;
- (h) duwschot/push shot - Het is een foul om het contact van keu tot cue ball langer te laten duren dan normaal;
- (i) Verkeerde bal eerst geraakt achter de hoofdlijn.

18. Opzettelijke fouls

Het is een opzettelijke foul om met de intentie de cue ball eerst met de andere groep objectballen te raken. Opzettelijke fouls worden als een ernstige overtreding beschouwd. De eerste opzettelijke foul van een speler resulteert in het verlies van een rack en een tweede opzettelijke foul resulteert in het verliezen van de hele wedstrijd.

19. Verwarring hele of halve ballen

Als het een gesloten tafel is en de speler de andere groep ballen ten onrechte raakt, moet de fout voor zijn volgende beurt worden uitgesproken. Wanneer een speler of scheidsrechter dit realiseert, dat de groepen verkeerd worden gespeeld, moet het spel onmiddellijk stoppen en opnieuw worden ge-rackt.



20. Verlies van rack

De speler verliest als hij/zij:

- (a) de 8-ball pot en een foul maakt;
- (b) de 8-ball pot tijdens zijn laatste stoot voor de 8-ball;
- (c) de 8-ball van de tafel af gaat;
- (d) de 8-ball pot, voordat alle ballen van zijn eigen groep zijn gepot;

Zolang de 8-ball op de tafel is, kunnen er alleen fouls worden gemaakt. Als de 8-ball echter van tafel af wordt gespeeld, is er sprake van verlies van het rack.

21. Impasse /Stalemate

Als de scheidsrechter opmerkt dat er geen vooruitgang wordt geboekt in de voortgang van het spel, zal dit door de scheidsrechter worden aangekondigd en mogen beide spelers daarna nog drie beurten aan tafel hebben. Als beide spelers akkoord zijn over de de impasse, wordt het rack beëindigd zonder de drie beurten te nemen waar zij recht op hebben. Bij impasse mag de speler die origineel het rack was begonnen, opnieuw breaken.

22. Externe interferentie/storingen

Wanneer er externe interferenties /storingen voordoen die een effect hebben op de uitkomst van een stoot, herstelt de scheidsrechter de ballen naar de originele posities en wordt er opnieuw gestoten. Als de storing geen effect had op de stoot, herstelt de scheidsrechter de verstoorde ballen en blijft het spel doorgaan. Als de ballen niet in hun originele posities kunnen worden hersteld, wordt de situatie als een impasse/stalemate behandeld.

23. Afzien

Spelers kunnen vrijwillig tijdens hun beurt afzien. Het afzien van hun beurt kan een rack of een wedstrijd zijn.

24. Onsportief gedrag

De normale straf voor onsportief gedrag is hetzelfde als voor een ernstige overtreding, maar de scheidsrechter kan een straf opleggen afhankelijk van zijn/haar oordeel over het gedrag. Mogelijke sancties zijn onder andere: een waarschuwing; een standaard foul penalty; een enstrige overtreding penalty; verlies van een rek, set of match; en diskwalificeren uit de competitie met mogelijke afname van alle prijzen, trofeeën en rankingspunten. Onsportief gedrag is met de intentie de sport in diskrediet brengen of dat het spel zodanig verstoort of verandert wordt dat het niet eerlijk gespeeld kan worden.

Dit kan zijn:

- (a) het afleiden van de tegenstander;
- (b) het veranderen van de positie van de ballen in het spel anders dan door een stoot;
- (c) opzettelijk de cue ball verkeerd raken/miss cue;
- (d) blijven spelen nadat een foul is geroepen of het spel is opgeschort (time-out);
- (e) oefenen tijdens een wedstrijd;
- (f) markeren van de tafel;
- (g) het spel vertragen;
- (h) materiaal verkeerd gebruiken;
- (i) Nederlaag toegeven voordat de tegenstander het rack heeft afgemaakt; en
- (j) stoten met slechts één hand (behalve de speler met een handicap).