

Regels voor recreatief gebruik.

SPELREGELS POOL





SPELREGELS RECREATIEF POOL (8-BALL)

1. De tafel, de ballen en wie begint

Pool speel je op een pooltafel met zes zakken. De meest gekozen formaten zijn 7ft en 8ft, met een speelveld van circa 200 x 100 cm en 224 x 112 cm; 9ft is het officiële wedstrijdformaat. Je speelt met zestien ballen van 57,2 mm: de witte speelbal, de zwarte 8 en veertien gekleurde ballen in twee groepen, de hele ballen 1 tot en met 7 en de halve ballen 9 tot en met 15.

Wie breekt, bepaal je met loting of met een afstoot: allebei stoot je een bal naar de verre band, en wie zijn bal het dichtst bij de band aan de eigen kant laat terugkomen, kiest. Daarna breken jullie om de beurt.

2. De opstelling en de breekstoot

Leg de vijftien gekleurde ballen strak tegen elkaar in de driehoek, met de punt op de voetstip, het stipje op de onderste helft van het speelveld. De zwarte 8 ligt in het midden van de derde rij, in de twee achterste hoeken ligt één hele en één halve bal. De rest verdeel je willekeurig.

De witte bal leg je achter de koplijn en stoot je in de driehoek. De break is geldig als er een bal valt of minstens vier gekleurde ballen een band raken. Pot je bij de break de witte bal, dan legt je tegenstander hem achter de koplijn en speelt verder. Valt de 8 bij de break, dan heb je niet gewonnen of verloren: je stelt opnieuw op of legt de 8 terug op de voetstip.

3. Open tafel: welke groep speel jij?

Na de break is de tafel open, ook als er al ballen zijn gevallen. Je groep ligt pas vast zodra je in een gewone beurt een aangekondigde bal pot: pot je een hele bal, dan speel jij vanaf dat moment de hele ballen en je tegenstander de halve. Zolang de tafel open is, mag je elke bal als eerste raken, behalve de 8.

Voorbeeld:

Vallen er bij de break twee halve ballen, dan heb je nog geen groep. Pot je daarna een hele bal, dan zijn de hele ballen van jou en blijven die twee halve ballen gewoon in de zak.

4. Je beurt, aankondigen en fouten

Je blijft aan de beurt zolang je een bal van je eigen groep pot. Zeg bij een stoot die niet voor zich spreekt welke bal je in welke zak speelt. Mis je, dan is je tegenstander aan de beurt. Bij elke stoot moet de witte bal eerst een bal van je eigen groep raken, en daarna moet er een bal vallen of een band geraakt worden.

Een fout maak je als je de witte bal pot of van tafel stoot, eerst een verkeerde bal raakt, geen bal raakt, geen band haalt, een bal met je hand, keu of kleding aanraakt, of stoot terwijl er nog een bal rolt. Na een fout krijgt je tegenstander bal in hand: hij legt de witte bal waar hij wil en speelt verder. Een per ongeluk gepotte bal van je tegenstander blijft in de zak.

5. De zwarte 8: winnen en verliezen

Pas als al je eigen ballen weg zijn, mag je op de 8 spelen. Kondig de zak aan en pot de 8 daarin: dan heb je gewonnen. Je verliest direct als je de 8 te vroeg pot, in een andere zak dan aangekondigd, van tafel stoot, of tegelijk met de witte bal pot. Maak je een fout op de 8 zonder dat de 8 valt, dan is dat een gewone fout: bal in hand voor je tegenstander en het spel gaat door.

6. Tot slot

Wil je sneller spelen, probeer dan 9-ball: de ballen 1 tot en met 9 in een ruit, de 1 vooraan en de 9 in het midden. Je raakt altijd eerst de laagst genummerde bal, en wie de 9 pot, wint, ook via een combinatiestoot.

Deze regels zijn bedoeld voor recreatief gebruik, in de kantine, op kantoor of thuis, en volgen de regels van de World Pool-Billiard Association (WPA). In competitie geldt het reglement van de Koninklijke Nederlandse Biljartbond (KNBB), dat op dezelfde WPA-regels is gebaseerd. Dit blad is vrij te printen en te delen, bijvoorbeeld in je clubhuis, kantine of poolruimte.