

5. Ten Ball

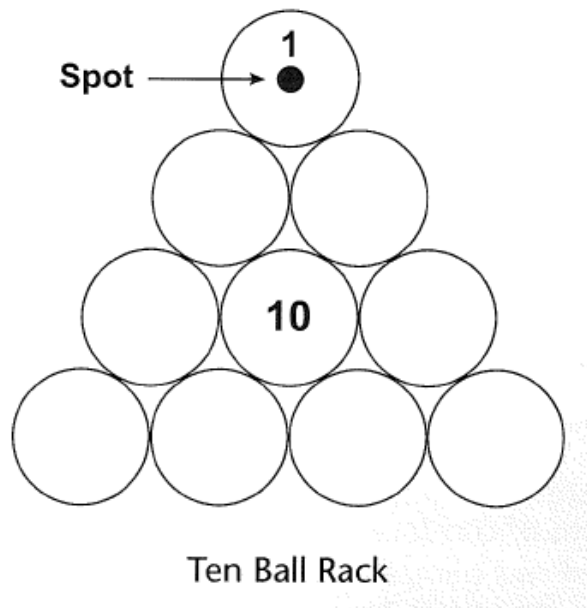
Ten Ball is een call-shot spelsoort, dat wordt gespeeld met de tien laagst genummerde ballen en de cue ball. De ballen worden aangespeeld in oplopende volgorde, de laagst genummerde bal op tafel moet als eerst geraakt worden om een legale stoot te bewerkstelligen. De speler die op legale wijze de 10-ball 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 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 verwijzing 1. *Laggen voor de break*, pagina 3). Het standaard-format voor een wedstrijd is "alternate breaks" doch kan er ook steeds gekozen worden voor de format "winner breaks".

5.2 Ten Ball rack

De 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 10-ball ligt in het midden van de driehoek. De andere ballen worden willekeurig en zonder vast patroon in het rack geplaatst.



5.3 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.

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 *Verkeerde bal eerst* (zie verwijzing 2. Verkeerde bal eerst, pagina 4) en regel *Geen band na balcontact* (zie verwijzing 3. Geen band na balcontact, pagina 4) 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 verwijzing 6. *Standaard call shot*, pagina 4).

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 een foul, bij een push out, bij de break, zonder te zijn gecalld, of wanneer deze van tafel wordt gespeeld, wordt deze gespot](#) (zie verwijzing 7. *Ballen spotten*, pagina 4). 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 plaatsen (zie verwijzing 8. *Cue ball-in-hand*, pagina 5). De volgende fouls zijn standaard-fouls bij Ten Ball:

- 7.1 *Cue ball scratch of van tafel af*
- 7.2 *Verkeerde bal eerst - de laagst genummerde bal op tafel moet bij elk shot als eerst worden geraakt, m.u.v. een push out*
- 7.3 *Geen band na balcontact*
- 7.4 *Geen voet op de grond*
- 7.5 *Bal van tafel af - De enige van tafel gespeelde bal die gespot wordt, is de 10-ball*
- 7.6 *Het aanraken van ballen*
- 7.7 *Dubbele hit / vastliggende ballen*
- 7.8 *Duw-stoot*
- 7.9 *Nog in beweging zijnde ballen*
- 7.10 *Foutieve cue ball plaatsing*
- 7.12 *Keu op tafel*
- 7.13 *Niet aan de beurt*
- 7.15 *Langzaam spel*

5.11 Ernstige fouls

Bij drie opeenvolgende fouls is de straf verlies van het huidige rack. Bij 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 breken (zie verwijzing 9. *Patstelling*, pagina 5).

5.13 Verwijzingen

1. **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 breken. Bij de lag worden twee ballen op de hoofdlijn geplaatst, ongeveer twee diamonds uit elkaar. Indien aanwezig gebeurt dit door een 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

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 dicht bij de hoofdband ligt
- c. Beide spelers een illegale lag hebben gespeeld

-
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.
 3. **Geen band na contact:** 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 ook verwijzing 4. *Een band raken*).
 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 verwijzing 5. *Callen van vastliggende ballen*).
 5. **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.
 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.
 7. **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 de 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 en 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.

- 8. Cue ball-in-hand:** Als een speler cue ball-in-hand heeft, mag de speler de bal op het gehele speelveld plaatsen en mag hij de bal verplaatsen totdat een legaal shot is gemaakt. Spelers mogen elk deel van de keu gebruiken om de keu bal 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. 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 dichtsbij 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.
- 9. 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 een 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.