

Pool Billard – Spilleregler – Version 1.1

(Gældende fra 15/3/16)

Indhold

Indholdsfortegnelse

Pool Billard – Spilleregler	1
(gældende fra 15/3/16)	1
Indhold	1
1. Generelle regler	4
1.1 Spillernes ansvar	4
1.2 Trille for at afgøre spillets rækkefølge	4
1.3 Spillernes brug af udstyr	5
1.4 Tilbagelægning af baller	5
1.5 Stødbal i hånd	5
1.6 Standard meldte stød	5
1.7 Baller der finder sig til rette	6
1.8 Genskabelse af en position	6
1.9 Forstyrrelse udefra (outside interference)	6
1.10 Appel og protest regler	6
1.11 Opgivet spil	6
1.12 Spilstilstand	6
2. 9-ball	7
2.1 Afgørelse af det første break	7
2.2 9-ball rack	7
2.3 Lovligt break	7
2.4 Push out	7
2.5 Fortsat spil	8
2.6 Tilbagelægning af baller	8
2.7 Generelle fejl	8
2.8 Alvorlige fejl	8
2.9 Spilstilstand	8
3. 8-ball	9
3.1 Afgørelse af det første break	9
3.2 8-ball rack	9
3.3 Breaket	9
3.4 Åbent bord / valg af balgruppe	10
3.5 Fortsat spil	10
3.6 Stød der skal meldes	10
3.7 Tilbagelægning af baller	10
3.8 Tab af rack	10
3.9 Generelle fejl	11
3.10 Alvorlige fejl	11

3.11	Spilstilstand	11
4.	Straight Pool / 14.1	11
4.1	Afgørelse af det første break	11
4.2	Straight pool rack	11
4.3	Det første break	12
4.4	Spilletets gang og vundet spil	12
4.5	Stød der skal meldes	12
4.6	Tilbagelægning af baller	12
4.7	Point	12
4.8	Særlige rack situationer	12
4.9	Generelle fejl	13
4.10	Break fejl	14
4.11	Alvorlige fejl	14
4.12	Spilstilstand	14
5.	Fejl	14
5.1	Stødbal i hul eller ud over bordet	14
5.2	Forkert bal først	14
5.3	Ingen bande efter kontakt	14
5.4	Ingen fod på gulvet	14
5.5	Bal stødt udover bordet	15
5.6	Berøring af bal	15
5.7	Double hit / baller der ligger klods	15
5.8	Push shot	15
5.9	Baller stadig i bevægelse	15
5.10	Dårlig placering af stødbal	15
5.11	Dårligt spil fra bag break-linjen	16
5.12	Kø på bordet	16
5.13	Spil udenfor tur	16
5.14	Tre fejl i træk	16
5.15	Langsomt spil	16
5.16	Template fejl	16
5.17	Usportslig opførsel	16
6.	Definitioner brugt i reglerne	17
6.1	Bordets opdeling	17
6.2	Stød	18
6.3	Bal i hul	18
6.4	Kontakt til banden	19
6.5	Bal stødt af bordet	19
6.6	Stødbal i hul	19
6.7	Stødbal	19
6.8	Objekt baller	19
6.9	Sæt	19
6.10	Rack	19
6.11	Break	20
6.12	Tur	20
6.13	Ballernes placering	20
6.14	Tilbageoplægning af baller	20

6.15	Gendannelse af position	20
6.16	Jump	20
6.17	Safe	20
6.18	Miscue	20
7.	10-ball	21
7.1	Det første break	21
7.2	10-ball rack	21
7.3	Lovligt break	21
7.4	Første stød efter breaket (push out)	22
7.5	Meldte stød og potning af baller	22
7.6	Safety	22
7.7	Forkert pottede baller	22
7.8	Fortsat spil	22
7.9	Tilbagelægning af baller	22
7.10	Generelle fejl	23
7.11	Alvorlige fejl	23
7.12	Spil stilstand	23

1. Generelle regler

De følgende generelle regler gælder for alle discipliner dækket af disse bortset fra specifikke spilregler som modsiger disse. Derudover dækker reglerne for pool billard aspekterne for spillet, som ikke er direkte relateret til spilregler, såsom materiale specifikationer og organisering af begivenheder.

Dette er en oversættelse af de officielle regler fra WPA.

WPA regler findes her: <https://wpapool.com/rules/>

Billard spilles på et fladt bord dækket af et klæde og afgrænset med gummi bander. Spilleren bruger en kø (pool kø) til at ramme den hvide stødbal, som til gengæld rammer objekt baller. Målet er at få objekt ballerne i seks huller, som er placeret hvor banderne møder bordet. Spillet varierer i forhold til hvilke baller der på lovlig vis er stødt i hul og kravene for at vinde en kamp.

(Redaktionel bemærkning til den U.S. engelske version: Det maskuline køn er blevet brugt til at enkeltgøre formulering og er ikke ment for at specificere kønnet af spillerne eller officials. Ordet "spil" er brugt for at referere til en disciplin såsom 9-ball og ikke til et enkelt spil eller en kamp).

1.1 Spillernes ansvar

Det er spillernes ansvar at kende til regler, regulativer og skemaer der hører til turneringer. Turnering officials vil yde enhver passende indsats for at have den slags informationer tilgængelige for spillerne, som det hører sig til, men det endelige ansvar ligger hos spillerne selv.

1.2 Trille for at afgøre spillets rækkefølge

Udlægget er det første stød i kampen og afgør spillets rækkefølge. Spilleren der vinder udlægget, vælger hvem der skal støde først.

Dommeren placerer en bal på hver side af bordet bagved break-linjen og tæt på break-linjen. Spillerne vil støde nogenlunde samtidig for at få deres bal til at ramme den øverste korte bande med det formål at returnere deres bal tættere på den nederste korte bande end modstanderen.

Et udlæg er med fejl og kan ikke vindes, hvis spillerens bal:

- (a) krydser midterlinjen
- (b) rammer den nederste bande mere end én gang
- (c) pottes i hul eller skydes udover bordet
- (d) rammer banderne i siderne af bordet; eller
- (e) ballen lander i hullet forbi starten på den øverste korte bande

Ydermere vil et udlæg være fejlagtigt, såfremt der sker fejl med andre baller udover den hvide stødbal bortset fra "5.9 - Baller stadig i bevægelse".

Spillerne må lave et nyt udlæg, hvis:

- (a) en spillers bal bliver ramt efter den anden bal har ramt den nederste bande
- (b) dommeren ikke kan afgøre hvilken bal er stoppet tættest på den nederste bande; eller
- (c) begge udlæg er dårlige

1.3 Spillernes brug af udstyr

Udstyret skal leve op til WPAs specifikationer herfor. Overordnet set, må spillerne ikke bruge ukendt udstyr. Hvis en spiller er usikker på en bestemt brug af udstyret, bør han tale om dette med turneringslederen før kampstart. Udstyret må kun bruges til det formål eller på den måde udstyret er tiltænkt (se "5.17 - Usportslig opførsel").

- (a) Pool kø: Spilleren må gerne skifte kø under kampen, såsom break, jump og normale køer. Han må enten bruge en indbygget forlænger eller et forlængerstykke for at øge længden af køen
- (b) Kridt: Spilleren må bruge kridt til læderet for at forhindre dårlig kontakt til stødballen (miscues) og må bruge hans eget kridt, såfremt farven er kompatibel med klædet
- (c) Mekaniske forlængere: Spilleren må bruge op til to mekaniske forlængere for at støtte køen under stødet. Opbygningen af forlængerne er op til spilleren selv. Han må gerne bruge sin egen forlænger, hvis den er ligner standard forlængere
- (d) Handsker: Spilleren må bruge handsker for at forbedre grebet og/eller spillehåndens bro
- (e) Pudder: Spilleren må bruge pudder i en rimelig mængde fastsat af dommeren

1.4 Tilbagelægning af baller

Baller bliver tilbagelagt (returneret til spillet på bordet) ved at placere dem på den lange midterlinje (bordets lange akse) så tæt som muligt på pletten og mellem pletten og den øverste korte bande, uden at ramme en mellemliggende bal. Men, hvis stødballen er ved siden af den tilbagelagte bal, skal den tilbagelagte bal ikke placeres i kontakt med stødballen; der skal opretholdes et lille mellemrum. Såfremt hele den lange midterlinje under pletten er blokeret af andre baller, skal ballen tilbagelægges over pletten og så tæt på pletten som muligt.

1.5 Stødbal i hånd

Når der er bal i hånd, må spilleren placere stødballen overalt på bordet (se "6.1 - Bordets opdeling") og må fortsætte med at flytte stødballen indtil han udfører et stød (se definitionen "6.2 – Stød"). Spilleren må bruge alle dele af køen til at flytte stødballen, inklusiv læderet, men ikke med en fremadrettet stød bevægelse. I nogle spil og i de fleste breaks, begrænser placering af stødballen sig til området bag break-linjen afhængig af spillets regler og så kan "5.10 - Forkert placering af stødbal" og "5.11 - Dårligt spil fra bag break-linjen" træde i kraft.

Når spilleren har stødbal i hånd bag break-linjen og alle de legale objekt baller er bagved break-linjen, må han kræve at den nærmeste legale objekt bal tættest på break-linjen bliver tilbagelagt. En objekt bal der ligger præcis på break-linjen må gerne spilles.

1.6 Standard meldte stød

I spil hvor den indkomne spiller skal melde sit stød, skal den tilsigtede bal og det tilsigtede hul indikeres for hvert stød, hvis ikke disse er åbenlyse. Detaljer om stødet, såsom at der er kontakt med en bande eller om andre baller bliver ramt, er irrelevante. Der må kun meldes én bal for hvert stød. For at en meldt bal tæller, skal dommeren være tilfreds med at det var det tilsigtede stød der blev udført, så hvis der er nogen chance for misforståelser, f.eks. med en bank-shot, kombinationer eller lignende stød, så skal

spilleren melde ballen og hullet. Hvis dommeren eller modstanderen er usikker på stødet der skal foretages, må denne spørge om hvad der meldes.

I spil hvor der meldes baller, må spilleren gerne vælge at melde "safe" i stedet for en bal og et hul, hvorefter det er modstanderens tur ved bordet efter endt stød. Om der skal lægges baller tilbage efter der er spillet safe, afhænger af reglerne for det specifikke spil.

1.7 Baller der finder sig til rette

En bal skal indimellem finde sig til rette efter den egentlig var stoppet på grund af små uregelmæssigheder i ballen eller bordet. Med mindre det får ballen til at gå i hul, ses dette som en normal risiko ved spillet og ballen vil ikke blive lagt tilbage. Hvis en bal går i hul som et resultat af dette, bliver den lagt tilbage så tæt på den oprindelige position. Hvis en bal, der finder sig til rette, går i hul under eller lige inden et stød, og dette har indflydelse på stødet, vil dommeren genfinde positionen og stødet vil blive genspillet. Spilleren bliver ikke straffet for at støde, mens en bal finder sig til rette. Se også "6.3 - Bal i hul".

1.8 Genskabelse af en position

Når det er nødvendigt at baller lægges tilbage eller gøres rene, vil dommeren lægge implicerede baller tilbage til deres oprindelige position efter hans bedste evner. Spillerne skal acceptere dommerens dømmekraft i forhold til tilbagelægningen.

1.9 Forstyrrelse udefra

Når der, under et stød, er tale om forstyrrelse udefra som har indflydelse på resultatet af stødet, vil dommeren lægge ballerne tilbage til de positioner de havde før stødet og stødet vil blive spillet igen. Hvis forstyrrelsen ikke havde nogen effekt på stødet, vil dommeren lægge de forstyrrede baller tilbage og spillet vil fortsætte. Hvis ballerne ikke kan lægges tilbage til deres oprindelige positioner, skal situationen håndteres som stilstand i spillet.

1.10 Appel og protest regler

Hvis en spiller føler at dommeren har lavet fejl i hans bedømmelse, må han spørge dommeren om at genoverveje hans beslutning, eller mangel herpå, men dommerens beslutning om dommen er endegyldig. Men, hvis spilleren føler at dommeren ikke anvender reglerne korrekt, må denne spørge om afgørelse hos den udpegede appelmyndighed. Dommeren vil standse spillet mens appellen er i gang. (Se også del (d) af "5.17 - Usportslig Opførsel".) Fejl skal meldes straks (se "5. – Fejl").

1.11 Opgivet spil

Hvis en spiller trækker sig tilbage, taber han kampen. Hvis en spiller for eksempel skiller hans spille-kø ad, mens modstanderen er ved bordet, og under modstanderens afgørende spil i kampen, vil det blive anset som en opgivelse af kampen.

1.12 Spilstilstand

Hvis en dommer observerer, at der ikke er blevet lavet nogen fremgang mod en afslutning i et spil eller en kamp, vil han meddele hans beslutning og hver spiller vil få tre ture mere ved bordet. Hvis dommeren beslutter at der stadig ikke er nogen fremgang, vil han erklære spilstilstand. Såfremt begge spillere er enige, må de acceptere spilstilstanden uden at

udføre deres tre ekstra ture. Proceduren for spiltilstand er specificeret under reglerne for de enkelte spil.

2. 9-ball

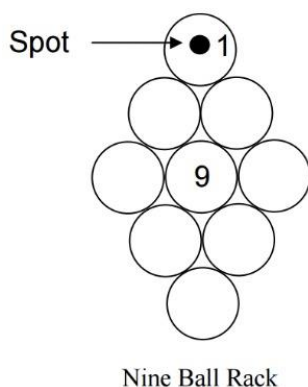
9-ball spilles med ni objekt baller nummereret et til ni og den hvide stødbal. Ballerne spilles i stigende nummer rækkefølge. Den spiller der på lovlig vis støder 9'eren i hul vinder spillet.

2.1 Afgørelse af det første break

Den spiller der vinder udlægget, vælger hver der skal lave det første break (se "1.2 - Trille for at afgøre spillets rækkefølge".)

2.2 9-ball rack

Objekt ballerne lægges op, så tæt som muligt, i form af en diamand, med bal nr.1 øverst i diamanden på pletten af den korte midterlinje og bal nr. 9 i midten af diamanden. De andre baller placeres i diamanden uden bevidst eller forsætlig mønster.



2.3 Lovligt break

De følgende regler gælder for break stødet:

- (a) Stødballen tages i hånden og lægges bag break-linjen;
- (b) Hvis der ikke pottes nogen bal i hul, skal minimum fire objekt baller have ramt en eller flere bander, ellers er der fejlstød
- (c) Endvidere, og kun når "Tre points reglen" bliver brugt, hvis ingen bal ryger i hul, skal tre baller have rørt break-linjen, ellers anses breaket som et "illegalt break" (Se sektion 18 for beskrivelse af "Tre points reglen" på <https://wpapool.com/rules/>)

2.4 Push out

Hvis der ikke er lavet fejl i breaket, må spilleren vælge at spille "push out" som hans næste stød. Han skal gøre hans intention herom klart overfor dommeren, og så er regel "5.2 - Forkert bal først" og "5.3 – Ingen bande efter kontakt" suspenderet for stødet. Hvis der ikke laves fejl i en push out, vælger den anden spiller hvem der skal støde næste gang.

2.5 Fortsat spil

Hvis en spiller på lovlig vis pletter baller i hul under et stød (bortset fra en push out, se "2.4 - Push out"), fortsætter han ved bordet med næste stød. Hvis han på lovlig vis pletter bal nummer ni under hvilket som helst stød (bortset fra push out), vinder han spillet. Hvis spilleren ikke pletter en bal eller laver fejl, går turen videre til den anden spiller, og hvis der ikke var lavet nogen fejl, skal den indkomne spiller spille stødballen fra den position den blev efterladt i af den anden spiller.

2.6 Tilbagelægning af baller

Hvis 9'eren er pottet i hul ved en fejl eller under en push out, eller spillet af bordet, skal den lægges tilbage (se "1.4 - Tilbagelægning af baller"). Ingen anden objekt bal bliver nogensinde lagt tilbage.

2.7 Generelle fejl

Hvis spilleren indrømmer en standard fejl, går turen videre til hans modstander. Stødballen er i hånd og den indkomne spiller må placere den overalt på spillefladen (se "1.5 - Stødbal i hånd"). De følgende fejl er standard fejl i 9-ball:

5.1 Stødbal i hul eller udover bordet

5.2 Forkert bal først (den første objekt bal der rammes af stødballen under hvert stød skal være den lavest nummererede bal på bordet)

5.3 Ingen bande efter kontakt

5.4 Ingen fod på gulvet

5.5 Bal stødt udover bordet (den eneste bal stødt udover bordet der lægges tilbage er bal nr. 9)

5.6 Berøring af bal

5.7 Dobbelt hit / baller der ligger klods

5.8 Push shot

5.9 Baller stadig i bevægelse

5.10 Dårlig placering af stødbal

5.12 Kø på bordet

5.13 Spil udenfor tur

5.15 Langsomt spil

5.16 Template fejl

2.8 Alvorlige fejl

For "6.14 - Tre fejl i træk", er straffen tab af det igangværende spil. Ved "6.17 - Usportslig opførsel", vil dommeren vælge en passende straf efter overtrædelsens art.

2.9 Spilstilstand

Hvis der opstår stilstand i spillet, vil den spiller der foretog breaket i dette spil skulle foretage et nyt break (se "1.12 – Spilstilstand").

3. 8-ball

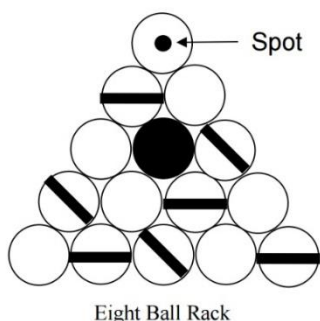
8-ball spilles med femten nummererede objekt baller og stødballen. Spillerens gruppe af syv baller (en til syv eller ni til femten) skal alle være ryddet af bordet, før han forsøger at potte 8'eren for at vinde. Stød skal meldes.

3.1 Afgørelse af det første break

Den spiller der vinder udlægget har muligheden for at bestemme, hvem der skal udføre det første break (se "1.2 - Trille for at afgøre spillets rækkefølge.") Det almindelige format er skiftende break.

3.2 8-ball rack

De femten baller lægges op så tæt muligt i en trekant, med den øverste bal på pletten af racklinjen og 8'eren, som den midterste. I de to underste hjørner af trekanten placeres en bal fra hver balgruppe (en til syv eller ni til femten). De andre baller placeres i trekanten uden bevidst eller forsætlig mønster.



3.3 Breaket

De følgende regler gælder for breaket:

- (a) Der begyndes med stødbal i hånden bag break-linjen
- (b) Ingen baller meldes og stødballen er ikke påkrævet at ramme nogen specifik bal først
- (c) Hvis den spiller som foretager et break, pottes en bal og ikke laver fejl, fortsætter han ved bordet og bordet er åbent (se "3.4 - Åbent bord / Valg af balgrupper").
- (d) Hvis ingen objekt bal pottes i hul, skal mindst fire objekt baller have ramt én eller flere bander, ellers resulterer stødet i et illegalt break og den indkomne spiller har muligheden for at:
 - (1) Acceptere bordet som det er, eller
 - (2) Genoplægge ballerne og foretage nyt break, eller
 - (3) Genoplægge ballerne og lade modstanderen foretage et nyt break
- (e) At potte 8'eren under et lovligt break er ikke en fejl. Hvis 8'eren er gået i hul, har spilleren som breakede muligheden for at:

- (1) Genoplægge 8'eren og acceptere ballernes position, eller
- (2) Foretage nyt break
- (f) Hvis spilleren der breakede, pottede 8'eren og også skød stødballen i hul (se definition "6.6 - Stødbal i hul), har modstanderen muligheden for at
 - (1) Genoplægge 8'eren og tage stødbal i hånd bag break-linjen; eller
 - (2) Foretage nyt break
- (g) Hvis en objekt bal er skudt udover bordet under et break, er det en fejl; disse baller udebliver fra spillet (bortset fra 8'eren som lægges tilbage); og den indkomne spiller har muligheden for at:
 - (1) Acceptere bordet som det er, eller
 - (2) Tage stødbal i hånden bag break-linjen
- (h) Hvis spilleren som breakede laver fejl på en måde, som ikke er beskrevet ovenfor, har den indkomne spiller muligheden for at:
 - (1) Acceptere bordet som det er, eller
 - (2) Tage stødbal i hånden bag break-linjen.

3.4 Åbent bord / valg af balgruppe

Før grupperne er besluttet, siges bordet at være "åbent", og før hvert stød, skal spilleren melde hans tilsigtede bal. Hvis spilleren pletter hans meldte bal på lovlig vis, bliver den tilhørende gruppe hans og modstanderen har den anden gruppe. Hvis han ikke får pottet sin meldte bal på lovlig vis, er bordet fortsat åbent og turen overgår til den anden spiller. Når bordet er "åbent", må enhver objekt bal blive ramt først bortset fra 8'eren.

3.5 Fortsat spil

Spilleren bliver ved bordet så længe han fortsætter med at potte baller på lovlig vis, eller til han vinder spillet ved at potte 8'eren.

3.6 Stød som skal meldes

Ved hvert stød, bortset fra et break, skal stød meldes som forklaret i "1.6 - Standard meldte stød". 8'eren må kun meldes efter det stød, hvor spillerens gruppe er ryddet fra bordet. Spilleren må melde "safe", hvorefter turen fortsætter til modstanderen efter endt stød og enhver objekt bal som blev pottet under safe-stødet forbliver i hul (se "6.17 - Safe").

3.7 Tilbagelægning af baller

Hvis 8'eren er pottet eller skudt udover bordet under en spillers break, skal den lægges tilbage eller ballerne vil blive genoplagt i trekanten på ny (se "3.3 – Breaket" og "1.4 - Tilbagelægning af baller"). Ingen anden objekt bal lægges nogensinde tilbage.

3.8 Tab af rack

Spilleren taber hvis han

- (a) Potter 8'eren og laver fejl;
- (b) Potter 8'eren før hans balgruppe er ryddet fra bordet;
- (c) Potter 8'eren i et ikke meldt hul; eller
- (d) Støder 8'eren udover bordet.

Disse gælder ikke for et break stød (se "3.3 – Breaket").

3.9 Generelle fejl

Hvis spilleren laver fejl, går turen videre til hans modstander. Stødbal er i hånd og den indkomne spiller må placere den overalt på bordets spilleflade (se "1.5 - Stødbal i hånd").

De følgende er standard fejl i 8-Ball:

5.1 Stødbal i hul eller udover bordet

5.2 Forkert bal først (den første bal der har kontakt med stødballen ved hvert stød skal tilhøre spillerens gruppe, bortset fra når bordet er åbent (se "3.4 - Åbent bord / Valg af balgruppe").

5.3 Ingen bande efter kontakt

5.4 Ingen fod på gulvet

5.5 Bal stødt udover bordet (se 3.7 tilbagelægning af baller)

5.6 Berøring af bal

5.7 Double hit / baller der ligger klods

5.8 Push shot

5.9 Baller stadig i bevægelse

5.10 Dårlig placering af stødbal

5.11 Dårligt spil fra bag break-linjen

5.12 Kø på bordet

5.13 Spil udenfor tur

5.15 Langsomt spil

5.16 Template Fejl

3.10 Alvorlige fejl

Fejl beskrevet under "3.8 - Tab af rack" bliver straffet ved tab af det igangværende spil. Ved "6.17 - Usportslig opførsel", vil dommeren vælge en passende straf efter overtrædelsens art.

3.11 Spilstilstand

Hvis der opstår stilstand i spillet (se "1.12 - Spilstilstand"), vil den spiller der oprindeligt breakede i spillet, foretage et nyt break.

4. Straight Pool / 14.1

14.1 - også kendt som straight pool - spilles med femten nummererede baller og stødballen. Hver pottet bal under et lovligt stød, tæller ét point og den første spiller der når den krævede score, vinder kampen. 14.1 er uafbrudt fordi efter fjorten baller er pottede, bliver de genoplagt i trekanten og spilleren fortsætter sin tur.

4.1 Afgørelse af det første break

Spillerne triller for at afgøre hvem der skal støde først (se "1.2 - Trille for at afgøre spillets rækkefølge").

4.2 Straight Pool rack

Til det første break stød, bliver de femten baller lagt op i en trekant med den øverste bal på pletten. Når ballerne genoplægges, efter at være pottet i hul, inddrages den øverste bal ikke idet der kun lægges fjorten baller op. Det markerede omrids af trekanten bruges til at afgøre om den tilsigtede break bal er i rack området. Når der bruges en rack skabelon til straight pool, tegnes omridset af trekanten fortsat med det formål at beslutte om en bal er i rack området.

4.3 Det første break

Følgende regler gælder for det første break stød:

- (a) Stødballen er i hånd bag break-linjen
- (b) Hvis ingen meldt bal er pottet, skal stødballen og to objekt baller ramt en bande efter at stødballen har ramt racket, ellers er der fejl i breaket (se "6.4 – Kontakt til banden"). Dette straffes ved at trække to point fra spillerens score (se "4.10 - Break fejl"). Modstanderen må vælge at acceptere ballernes position eller kræve at spilleren skal foretage et nyt break, indtil han lever op til reglerne for et første break eller til modstanderen accepterer bordet som det er (se "4.11 - Alvorlige fejl").

4.4 Spillets gang og vundet spil

Spilleren bliver ved bordet så længe han, på lovlig vis, fortsætter med at potte baller eller vinder spillet ved at score det påkrævede antal point. Når fjorten baller fra et rack er blevet pottet på lovlig vis, holdes der pause indtil ballerne er lagt op igen.

4.5 Stød der skal meldes

Stød skal meldes som forklaret i "1.6 - Standard meldte stød". Spilleren må melde "safe" hvor turen går videre til modstanderen efter stødet er udført. En eventuel pottet objekt bal lægges tilbage.

4.6 Tilbagelægning af baller

Alle baller der pottes under en fejl / under safe, og alle baller stødt udover bordet, lægges tilbage (se "1.4 - Tilbagelægning af baller"). Hvis den femtende bal i et rack skal lægges tilbage og de fjorten andre baller ikke er blevet rørt, skal den femtende bal lægges på pletten i racket og dommeren må bruge trekanten for at sikre et rack der er pres.

4.7 Point

Spilleren scorer et point når han på lovlig vis pottes en meldt bal. Hver ekstra bal pottet på den måde tæller også for et point. Fejl straffes ved at trække et point fra spillerens score. Scorer kan blive negative på grund af straf ved fejl.

4.8 Særlige rack situationer

Når stødballen eller den femtende objekt bal forstyrrer ved oplægningen af de øvrige fjorten baller ved et nyt rack, gælder følgende specielle regler: En bal vurderes at forstyrre

racket, hvis det er indenfor eller overlapper omridset af trekanten.

(a) Hvis den femtende bal blev pottet under et stød der scorede den fjortende bal, skal alle femten baller genoplægges

(b) Hvis begge baller forstyrrer, skal alle femten baller genoplægges og stødballen er i hånd bag break-linjen

(c) Hvis kun objekt ballen forstyrrer, placeres den på pletten ved break-linjen eller på midterpletten, såfremt stødballen blokerer pletten på break-linjen.

(d) Hvis kun stødballen forstyrrer, så placeres den som følgende: Hvis objekt ballen er foran eller på break-linjen, er stødballen i hånd bag break-linjen; hvis objekt ballen er bag break-linjen, placeres stødballen på bordets midterplet såfremt pletten på break-linjen er blokeret.

Under alle omstændigheder, er der ingen restriktioner om hvilken objekt bal spilleren må støde til som hans første stød i det nye rack.

Hvis stødballen eller objekt ballen kun lige er udenfor det markerede rack område og det er tid til at lægge baller op, bør dommeren markere ballens position for at tillade den at blive nøjagtigt genoplagt, hvis den uheldigvis rammes af dommeren under oplægningen.

Cue Ball Lies \ 15 th Ball Lies	In the rack	Not in the rack and not on the head spot*	On the head spot*
In the rack	15 th Ball: foot spot Cue Ball: behind head string	15 th Ball: head spot Cue Ball: in position	15 th Ball: center spot Cue Ball: in position
Pocketed	15 th Ball: foot spot Cue Ball: behind head string	15 th Ball: foot spot Cue Ball: in position	15 th Ball: foot spot Cue Ball: in position
Behind the head string but not on the head spot*	15 th Ball: in position Cue Ball: head spot		
Below the head string and not in the rack	15 th Ball: in position Cue Ball: behind head string		
On the head spot *	15 th Ball: in position Cue Ball: center spot	*On the head spot means to interfere with spotting a ball on the head spot.	

Table 1. Summary of the Rules for 14.1 Racking Situations

4.9 Generelle fejl

Hvis spilleren laver en standard fejl, trækkes et point fra hans score, baller lægges tilbage hvis nødvendigt og turen går over til modstanderen. Stødballen forbliver i position bortset fra som nedenfor. De følgende er standard fejl i 14.1:

5.1 Stødbal i hul eller udover bordet. Stødballen er i hånd bag break-linjen (se "1.5 - Stødbal i hånd")

5.3 Ingen bande efter kontakt

5.4 Ingen fod på gulvet

5.5 Bal stødt udover bordet (alle objekt baller skudt udover bordet tilbagelægges)

5.6 Berøring af bal

5.7 Double hit / baller der ligger klods

5.8 Push shot

5.9 Baller stadig i bevægelse

5.10 Dårlig placering af stødbal

5.11 Dårligt spil fra bag break-linjen. Ved fejl er stødballen i hånd bag break-linjen for den indkomne spiller

5.12 Kø på bordet

5.13 Spil udenfor tur

5.15 Langsomt spil

5.16 Template fejl

4.10 Break fejl

En fejl i breaket straffes ved tab af to point, som nævnt under "4.3 - Det første break", og eventuelt et nyt break. Hvis både en generel fejl og en break fejl sker under ét stød, anses det som en break fejl.

4.11 Alvorlige fejl

For regel "5.14 - Tre fejl i træk", tæller kun standard fejl, derfor tæller en break fejl ikke som en af de tre fejl. Et point trækkes fra den tredje fejl som sædvanligt og så trækkes de ekstra femten-point fejl fra og spillerens antal fejl i træk nulstilles. Alle femten baller genoplægges og spilleren er påkrævet at spille videre efter han har lavet et nyt break. Ved "5.17 - Usportslig opførsel", vil dommeren vælge en passende straf efter overtrædelsens art.

4.12 Spilstilstand

Hvis der opstår stilstand i spillet (se "1.12 – Spilstilstand"), skal spillerne igen trille om udlægget for at afgøre hvem der skal foretage et nyt break.

5. Fejl

Følgende handlinger betragtes som fejl i pool, når de inkluderes i de specifikke regler af det spil der spilles. Hvis flere fejl opstår under ét stød, håndhæves kun den mest alvorlige. Hvis en fejl ikke annonceres inden det næste stød begynder, antages fejlen ikke at have fundet sted.

5.1 Stødbal i hul eller udover bordet

Hvis stødballen går i hul eller udover bordet, er stødet en fejl. Se "5.3 – Bal i hul" og "5.5 – Bal stødt udover bordet".

5.2 Forkert bal først

I de spil som kræver at den objekt bal der rammes først, skal være en specifik bal eller en bal fra en balgruppe, er det fejl hvis stødballen først rammer en anden bal.

5.3 Ingen bande efter kontakt

Hvis ingen bal er pottet under et stød, skal stødballen ramme en objekt bal og bagefter skal mindst én bal (stødbal eller en vilkårlig objekt bal) ramme en bande, ellers er der fejl (se "6.4 – Kontakt til banden).

5.4 Ingen fod på gulvet

Hvis spilleren ikke har mindst én fod der rører gulvet i det øjeblik køen har kontakt med stødballen, er der fejl.

5.5 Bal stødt udover bordet

Det er en fejl at støde en bal udover bordet. Om ballen skal lægges tilbage, kommer an på spillets regler (se "5.5 – Bal stødt udover bordet").

5.6 Berøring af bal

Det er en fejl at røre, bevæge eller ændre retningen af enhver objekt bal bortset fra den normale bal-til-bal kontakt under et stød. Det er en fejl at røre, bevæge eller ændre retningen af stødballen, bortset fra når den er i hånd eller ved normal læder-til-bal fremadrettet kontakt under et stød. Spilleren er ansvarlig for det udstyr han bruger ved bordet, som kan blive involveret i fejl såsom kridt, forlængere, tøj, hans hår, hans krop og stødballen når den er i hånd.

Hvis sådan en fejl er et uheld, er det en generel fejl, men hvis den er forsætlig, er det "5.17 - Usportslig Opførsel".

5.7 Double Hit / baller der ligger klods

Hvis køen har kontakt med stødballen mere end én gang under et stød, er det en fejl. Hvis stødballen er tæt på en objekt bal men ikke rører den og læderet stadig er på stødballen når denne kontakter objekt ballen, er det fejl. Hvis stødballen er meget tæt på en objekt bal og spilleren kun lige rører objekt ballen under stødet, anses stødet som ikke at krænke det første afsnit af denne regel, selvom læderet uden tvivl stadig er på stødballen når der er bal-til-bal kontakt.

Imidlertid, hvis stødballen rører en objekt bal ved begyndelsen af stødet, er det lovligt at støde hen imod eller delvist ind i den bal (såfremt det er en lovlig bal at støde til ifølge spillets regler) og hvis objekt ballen flyttes ved sådan et stød, anses den som at være ramt af stødballen (selvom det måske er tilladt at støde hen imod sådan en bal der er frosset med en anden bal, skal der udvises forsigtighed for ikke at bryde reglerne i det første afsnit hvis der er ekstra baller tæt på).

Stødballen antages for ikke at røre nogen bal med mindre den er erklæret til at ligge pres af dommeren eller modstanderen. Det er spillerens ansvar at få erklæring herom inden stødet. At støde væk fra en bal der ligger pres betyder ikke at den bal er ramt med mindre det er specificeret i spillets regler.

5.8 Push shot

Det er en fejl at forlænge den kontakt der er mellem læder-til-stødbal, udover hvad der ses ved normale stød.

5.9 Baller stadig i bevægelse

Det er en fejl at begynde et stød imens hvilken som helst bal fra spillet bevæger sig eller snurrer rundt.

5.10 Dårlig placering af stødbal

Når stødballen er i hånd og begrænset til området bag break-linjen, er det en fejl at spille bal i hånd fra på eller over break-linjen. Hvis spilleren er usikker på om stødballen er blevet placeret bagved break-linjen, må han spørge dommeren om en afgørelse.

5.11 Dårlig spil fra bag break-linjen

Når stødballen er i hånd bag break-linjen og den første bal stødballen rammer også er bag break-linjen, er der fejl med mindre stødballen krydser break-linjen før kontakten finder sted. Hvis et sådant stød foretages bevidst, er det usportslig opførsel.

Stødballen skal enten krydse break-linjen eller ramme en bal foran eller på break-linjen, ellers er der fejl og modstanderen har stødballen i hånd ifølge reglerne for det specifikke spil. Hvis et sådant stød foretages bevidst, er det også usportslig optræden.

5.12 Kø på bordet

Hvis spilleren bruger sin kø for at kunne justere et stød ved at placere den på bordet uden at have en hånd på køen, er det en fejl.

5.13 Spil udenfor tur

Det er en general fejl at støde utilsigtet udenfor ens tur. Normalt vil ballerne blive spillet fra den position de blev efterladt i af spilleren der lavede fejl. Hvis spilleren bevidst spiller uden for tur, skal det anses som "5.17 - Usportslig opførsel".

5.14 Tre fejl i træk

Hvis en spiller laver fejl tre gange i træk uden at lave et legalt stød i mellemtiden, er det en alvorlig fejl. I discipliner hvor man scorer point efter endt spil, så som 9-ball, skal fejlene være indenfor samme rack. Nogle spil, såsom 8-ball, inkluderer ikke disse regler.

Dommeren skal advare en spiller, som har lavet to fejl, når han kommer til bordet om at han har to fejl. Ellers vil en mulig tredje fejl anses til kun at være den anden fejl.

5.15 Langsomt spil

Hvis dommeren føler at en spiller er for langsom, må han råde spilleren til at spille hurtigere. Hvis spilleren derefter ikke spiller hurtigere, må dommeren indføre et shot clock i kampen som så gælder for begge spillere. Hvis en spiller overstiger tidsgrænsen der gør sig gældende for turneringen, vil der blive meldt fejl og den indkomne spiller belønnes efter de regler der gælder for den disciplin der spiller (regel "5.17 - Usportslig opførsel" kan også gøre sig gældende).

5.16 Template fejl

Der er fejl når en template, som er fjernet fra spillefladen, forstyrrer spillet f.eks. hvis templatens ligger på banden og en bal (stød- eller objektbal) rører templatens som ligger på banden.

5.17 Usportslig opførsel

Den normale straf for usportslig opførsel er den samme som for en alvorlig fejl, men dommeren kan pålægge straf afhængig af hans vurdering af adfærden. Blandt mulige straffe er en advarsel; en standard-fejl straf, som vil tælle med som del af tre fejl i træk

sekvensen, hvis dette gør sig gældende; en alvorlig fejl straf; tab af et rack, sæt eller kamp; udelukkelse fra turneringen eventuelt med tab af alle præmier, trofæer og opnåede point.

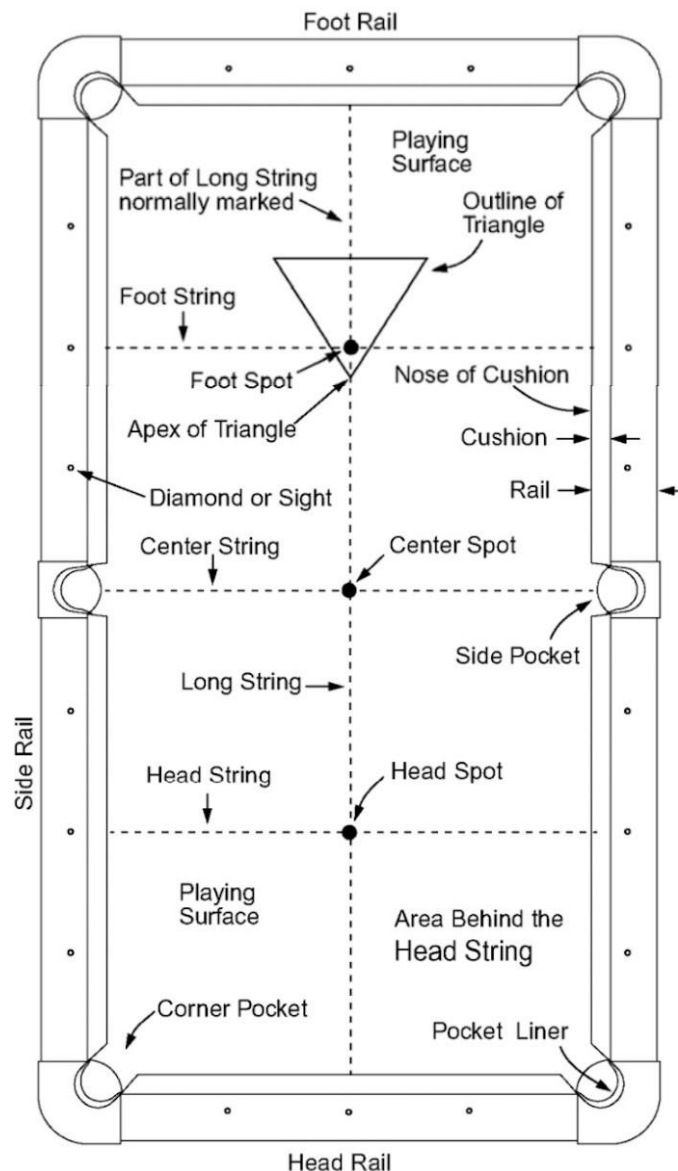
Usportslig opførsel er enhver form for bevidst opførsel der bringer vanærelse til sporten eller som forstyrrer eller ændrer spillet på en måde, så det ikke kan spilles retfærdigt. Det inkluderer:

- (a) Distrahere modstanderen;
- (b) Ændre ballernes placeringer andet end ved et stød;
- (c) Foretage et stød ved bevidst miscue;
- (d) Fortsætte med at spille efter der er meldt fejl eller efter spillet er blevet suspenderet;
- (e) Træne under en kamp;
- (f) Lave markering på bordet
- (g) Forsinke spillet; og
- (h) Bruge udstyr upassende

6 Definitioner brugt i reglerne

De følgende definitioner gælder hele vejen igennem for reglerne.

6.1 Dele af bordet



De følgende definitioner af dele af bordet refererer til det ledsagende diagram. Nogle detaljer af eksakte størrelser og placeringer er at finde i WPA Equipment Specifications. Se WPA website www.wpa-pool.com for de gældende informationer.

Bordet omfatter bander, inder- og yder, en spilleflade og huller. Den øverste del (foot end) af bordet er hvor objektballerne som udgangspunkt begynder, hvor den øverste del (head end) som regel er hvor stødballen begynder. Bagved rack-linjen (head string) er området mellem den øverste bande og rack-linjen, ikke inklusiv selve linjen.

Indersiden af banderne (cushions), toppen af ydersiden af banderne (tops of the rails), hullerne (pockets) og hullernes inderside (pocket liner) er dele af banderne.

Der er fire linjer (strings) på spillefladen som vist i diagrammet:

- Den lange centerlinje ned af midten af bordet (long string);
- Rack-linjen som afgrænser området af bordet i den fjerdedel tættest på den nederste bande (headrail);

- Break-linjen som afgrænser området af bordet i den fjerdedel tættest bundbanden; og
- Midterlinjen mellem de to midterhuller

Disse linjer er kun markerede som nævnt nedenfor.

Banderne kan have indlæg refereret til som diamanter eller punkter som markerer 1/4 del af bredden og markerer 1/8 del af længden af bordet målt mellem kanterne af de indvendige bander.

På spillefladen, som er den flade, klædedækkede del af bordet, er det følgende markeret hvis de bruges i den disciplin der spilles:

- Rack-pletten (foot spot), hvor rack-linjen og midterlinjen mødes;
- Break-pletten (head spot), hvor break-linjen og midterlinjen mødes;
- Midter-pletten (center spot), hvor den lange og den korte midterlinje mødes (center string og long string);
- Break-linjen (head string);
- Den lange linje (long string) mellem break-pletten (foot spot) og den øverste bande (foot rail); og
- Trekanten; enten som omrids eller ved justeringsmærker afhængig af spillet

6.2 Stød

Et stød begynder når toppen kontakter stødballen på grund af en fremad stød bevægelse af køen. Et stød stopper når alle baller i spillet er stoppet med at bevæge sig og snurre. Et stød siges at være legalt, hvis spilleren ikke lavede fejl undervejs.

6.3 Bal i hul

En bal er i hul når den ligger stille nede i hullet, det vil sige under spillefladen, eller kommer ind i bal returløbs systemet. En bal nær kanten af et hul, delvist understøttet af en anden bal, anses som pottet hvis fjernelse af den understøttende bal ville betyde at ballen ville falde i hul.

Hvis en bal stopper nær kanten af et hul, og tilsyneladende ligger stille i fem sekunder, anses den ikke som stødt i hul hvis den senere falder i hul af sig selv. Se "1.7 baller der finder sig tilrette" for flere detaljer. Under de fem sekunder, skulle dommeren gerne sørge for at der ikke foretages noget andet stød. En objektbal der springer tilbage til spillefladen fra et hul er ikke en pottet bal. Hvis stødballen rammer en allerede pottet bal, vil stødballen anses som værende pottet uanset om den springer tilbage fra hullet eller ej. Dommeren vil fjerne pottede objekt baller fra fulde eller næsten fulde huller, men det er spillerens ansvar at sørge for at dommerens pligt er udført.

6.4 Bande kontakt

En bal siges at være stødt i bande hvis den førstikke rører banden og derefter rører banden. En bal der rører en bande ved stødets begyndelse (siges at være "frosset til banden") anses ikke at have haft bandekontakt medmindre den forlader banden og vender tilbage. En bal som er pottet eller stødt udover bordet anses også som at have haft kontakt til en bande. En bal antages ikke at være frosset til nogen bande medmindre den er erklæret frosset af dommeren, eller modstanderen.

6.5 Bal stødt af bordet

En bal anses som stødt af bordet, når den ligger stille andre steder end spillefladen men ikke er pottet i hul. En bal anses også som stødt af bordet, når den ville have været stødt af bordet hvis ikke den havde ramt et objekt såsom et lampe armatur, et stykke kridt eller en spiller som forårsager at den vender tilbage til bordet.

En bal der kontakter toppen af en bande anses ikke som at være stødt af bordet, hvis den kommer tilbage til spillefladen eller går i hul.

6.6 Stødbal i hul

Et stød hvor stødballen går i hul kaldes et scratch.

6.7 Stødbal

Stødballen er den bal der rammes af spilleren i begyndelsen af et stød. Den er traditionelt hvid, men kan være markeret af et logo eller pletter. I billard spil med huller, bruges én enkelt stødbal af begge spillere.

6.8 Objekt baller

Objektballer rammes af stødballen med den sædvanlige hensigt at støde dem i hul. De er typisk nummeret fra et til det antal baller der bruges i spillet. Farver og markeringer af objektballerne er dækket af WPA Equipment Specifications.

6.9 Sæt

I nogle kampe er kampen opdelt i sæt, hvor der kræves et bestemt antal sæt for at vinde kampen. Her kræves et bestemt antal point eller vundne racks for at vinde hvert sæt.

6.10 Rack

Racket er den ramme, typisk trekantet, brugt til at lægge objekt ballerne klar til breaket i begyndelsen af spillet. Det refererer også til gruppen af baller der lægges op. At racke objekt ballerne er at gruppere dem med racket. Et rack er også en del af en kamp spillet med ét enkelt rack af objekt baller. Nogle discipliner, såsom 9-ball, scores med et point pr. rack.

6.11 Break

Et break er kampens eller rackets åbningsstød, afhængig af disciplinen. Det finder sted når objekt ballerne er racket og stødballen spilles fra bag break-linjen, som regel med intention om at sprede racket.

6.12 Tur

En inning er en spillers tur ved bordet. Det begynder når det er tilladt for ham at udføre et stød og ender ved stødets slutning, når det ikke længere er tilladt for ham at lave et stød. I nogle spil kan en spiller vælge ikke at komme til bordet i særlige situationer når turen normalt ville gå over til ham. Så fortsætter spilleren der er ved bordet med hans tur (f.eks. push-out i 9-ball). Spilleren, hvis tur det er til at spille, kaldes "den indkomne spiller".

6.13 Ballernes placering

En bals placering afgøres af retningen af dens center lodret nedad mod spillefladen. En bal siges at være placeret på linje eller pletten, når dens midte er placeret direkte over den linje eller plet.

6.14 Tilbagelægning af baller

I nogle discipliner kræves objektballer at blive placeret på spillefladen, udover når disse skal rackes på ny. De siges at være genoplagt når de placeres sådan. Se "1.4 – Tilbagelægning af baller".

6.15 Gendannelse af position

Hvis ballerne bliver forstyrret, kan spillets regler kræve at de lægges tilbage i den position hvor de lå. Dommeren vil lægge ballerne tilbage til deres oprindelige position så præcist som muligt.

6.16 Jump

Et jump er et stød, hvor stødballen spilles over en indgribende forhindring såsom en objekt bal eller en del af banden. Hvorvidt et sådant stød er lovligt, kommer an på hvordan det er udført og af spillerens hensigt. Normalt er et lovligt jump stød udført ved at hæve køen og støde stødballen ind i spillefladen, fra hvilken den springer op igen.

6.17 Safe

Et stød siges at være safe, hvis disciplinen der spilles er et spil hvor der skal meldes baller og spilleren har fortalt, at han spiller safe til dommeren eller hans modstander før han udfører dette. Turen går videre til den anden spiller efter endt safe.

6.18 Miscue

Der er tale om miscue når køens top glider af på stødballen, muligvis på grund af en kontakt der er for excentrisk eller på grund af for lidt kridt på læderet. Det er som regel efterfulgt af en skarp lyd og bevist ved en misfarvning af læderet. Selveom nogle miscues involverer kontakt af stødballen med siden af køen, med mindre en sådan kontakt tydeligt er synlig, antages det ikke at have været sket. Et scoop stød, hvor læderet kontakter spillefladen og stødballen samtidigt og dette får stødballen at lette fra klædet, behandles ikke som en miscue. Læg mærke til at bevidste miscues dækkes under afsnittet 6.17 Usportslig Opførsel (c)

7. 10-ball

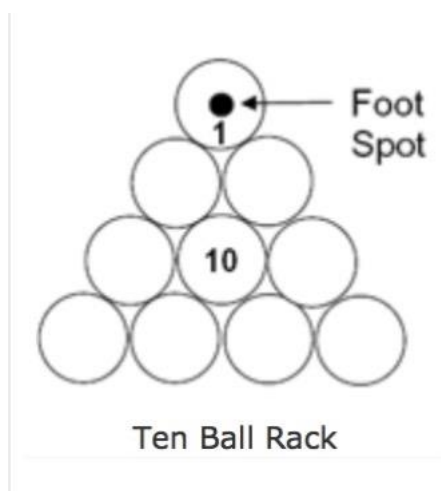
10-ball er et spil, hvor man skal melde baller og det spilles med ti objekt baller nummereret ét til ti og stødballen. Ballerne spilles i stigende nummerrækkefølge og den lavest nummererede bal skal rammes af stødballen for at etablere et lovligt stød. Hvis bal nummer ti er pottet, ved et lovligt break, vil den blive lagt tilbage og spilleren fortsætter hans tur. Der må kun meldes én bal ved hvert stød, bortset fra breaket hvor ingen baller skal meldes (se "7.5 - Meldte stød og potning af baller").

7.1 Det første break

Spilleren der vinder kampens udlæg, vælger hvem der skal breake i det første rack (se "1.2 - Trille for at afgøre spillets rækkefølge"). Det almindelige format er, at skiftes om at breake.

7.2 10-ball rack

Objekt ballerne rackes så tæt som muligt i en trekant, med 1'eren i toppen af trekanten på pletten ved rack-linjen og 10'eren i midten af trekanten. De andre baller placeres i trekanten uden målbevidst eller forsætligt mønster.



7.3 Lovligt break

Følgende regler gælder for breaket:

- (a) Der begyndes med stødbal i hånd bagved breaklinjen; og
- (b) Hvis ingen bal pottes, skal mindst fire objekt baller ramme en eller flere bander, ellers er der fejl.

7.4 Første stød efter breaket (push out)

Hvis der ikke er lavet fejl under breaket, må spilleren vælge at spille en "push out". Han skal bekendtgøre dette overfor dommeren og reglerne "5.2 - Forkert bal først" samt "5.3 - Ingen bande efter kontakt" gælder ikke for stødet. Hvis der ikke laves fejl under en push out, vælger den anden spiller hvem der skal støde næste gang. Hvis 10'eren pottes under en push out lægges denne tilbage, uden straf.

7.5 Meldte stød og potning af baller

Hver gang spilleren forsøger at potte en bal (bortset fra breaket) skal han melde stødet. Den tilsigtede bal og hul skal indikeres for hvert stød, såfremt de ikke er åbenlyse. Detaljer omkring stødet, såsom ramte bander, baller der rammes eller stødes i hul er irrelevante.

For at et meldt stød skal gælde, skal dommeren være tilfreds med at det var det tilsigtede stød der blev udført, så hvis der er nogen chance for forvirring, for eksempel med et bank-

shot, kombinationer og lignende stød, bør spilleren indikere ballen og hullet. Hvis dommeren eller modstanderen er usikker på det stød der skal spilles, må han spørge om hvad der er tilsigtet.

7.6 Safety

Spilleren må altid melde "safety" efter breaket, hvilket tillader ham at støde til en lovlig objekt bal uden at potte en bal og herefter slutter hans tur. Hvis spilleren imidlertid pottes en lovlig objekt bal, må den indkomne spiller vælge at spille videre som ballerne ligger eller give turen tilbage til hans modstander (se "7.7 - Forkert pottede baller", hvilket også gælder ved safety).

7.7 Forkert pottede baller

Hvis en spiller misser den tilsigtede bal og hul, og enten pottes den meldte bal i et forkert hul eller pottes en anden bal, slutter hans tur og den indkomne spiller må vælge at spille videre som ballerne ligger, eller give turen tilbage til hans modstander.

7.8 Fortsat spil

Hvis spilleren på lovlig vis pottes en meldt bal under et stød (bortset fra en push out, se "7.4 – Første stød efter breaket, Push out"), vil eventuelle ekstra baller der også blev stødt i hul forblive i hul (bortset fra 10'eren; se "7.9 – Tilbagelægning af baller") og han fortsætter hans tur ved bordet. Såfremt en spiller melder og på lovlig vis pottes 10'eren før den var den sidste bal der skulle pottes, bliver denne re-spottet og spilleren fortsætter hans tur, hvor det at potte 10'eren som den sidste objekt ball på bordet, betyder at han vinder raket. Hvis spilleren mislykkes i at potte en meldt bal eller laver fejl, går turen videre til hans modstander og hvis der ikke var lavet nogen fejl, skal den indkomne spiller støde til stødballen fra den position den blev efterladt i af den anden spiller.

7.9 Tilbagelægning af baller

Hvis 10'eren er pottet under en fejl eller en push out, eller ved en fejltagelse i det forkerte hul, eller stødt udover bordet, skal den lægges tilbage (se "1.4 - Tilbagelægning af baller"). Ingen anden objekt bal bliver nogensinde lagt tilbage.

7.10 Generelle fejl

Hvis spilleren foretager en generel fejl, overgår turen til hans modstander. Stødballen er i hånd og den indkomne spiller må placere den hvor som helst på spillefladen (se "1.5 - Stødbal i hånd").

Følgende er standard fejl i 10-ball:

5.1 Stødbal i hul eller udover bordet

5.2 Forkert Bal Først. Den første objekt bal der rammes af stødballen ved hvert stød skal være den lavest nummerrede bal som ligger på bordet. I de spil som kræver at den objekt bal der rammes først, skal være en specifik bal eller en bal fra en balgruppe, er det fejl hvis stødballen først rammer en anden bal

5.3 Ingen bande efter kontakt

5.4 Ingen fod på gulvet

5.5 Bal stødt udover bordet

5.6 Berøring af bal

- 5.7 Double Hit / baller der ligger klods
- 5.8 Push shot
- 5.9 Baller stadig i bevægelse
- 5.10 Dårlig placering af stødbal
- 5.12 Kø på bordet
- 5.13 Spil udenfor tur
- 5.14 Tre fejl i træk
- 5.15 Langsomt spil
- 5.16 Template fejl

7.11 Alvorlige fejl

Ved "5.14 - Tre fejl i træk" er straffen tab af det nuværende rack. Ved "5.17 - Usportslig opførsel", vil dommeren vælge en passende straf efter fejlens art.

7.12 Spilstilstand

Hvis der opstår stilstand undervejs i spillet, vil den spiller der foretog breaket ved begyndelsen af racket foretage et nyt break (se "1.12 – Spilstilstand").