

## OFFICIËLE REGELS VAN CUESPORTS INTERNATIONAL

## REGELS SECTIE 6

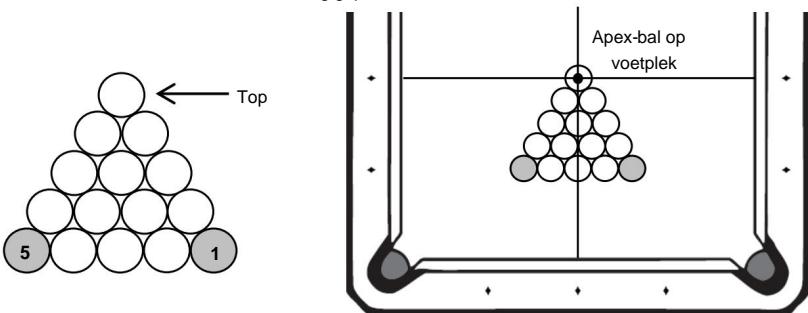
**14.1 CONTINU****6-1 Het spel**

14.1 Continuous (ook wel "Straight Pool" genoemd) is een spel waarbij je een bepaalde stoot moet geven. Het spel wordt gespeeld met een speelbal en vijftien objectballen, getallen van 1 tot en met 15. Je mag de eerste 14 ballen van de rack in de pocket spelen, maar voordat je de 15e bal stoot, worden de 14 eerder in de pocket gespeelde ballen opnieuw gepositioneerd, waardoor de bovenste ruimte leeg blijft. Nadat de 14 ballen opnieuw zijn gepositioneerd, ga je verder met stoten door te proberen de 15e bal in de pocket te spelen, terwijl je tegelijkertijd een aantal van de 14 eerder gepositioneerde ballen uitspeelt, zodat je reeks kan doorgaan. Het doel van het spel is om een vooraf bepaald puntentotaal te behalen voordat je tegenstander dat doet. Het spel wordt gespeeld door twee spelers of één speler.

**6-2 Het rek**

Voor de openingsbreak worden de ballen als volgt opgesteld (zie afbeelding 6-1):

- A. in een driehoek met de topbal op de voetplek (AR p. 84);
- b. de rijen achter de top zijn parallel aan de voetlijn; c. op de rij achterin het rek moet de 1-bal in de hoek rechts van u staan en de 5-bal in de hoek links van u;
- d. alle andere ballen worden willekeurig geplaatst.



Figuur 6-1

**6-3 Openingspauzevereisten**

1. Je begint de openingsstoot met de speelbal in je hand achter de koplijn. Je moet:
  - a. een aangewezen bal in een aangewezen pocket stoten of;
  - b. de speelbal in contact brengen met een objectbal en, na dat contact, ervoor zorgen dat de speelbal en ten minste twee objectballen in contact komen met een of meer banden.

## OFFICIËLE REGELS VAN CUESPORTS INTERNATIONAL

2. Het niet voldoen aan de openingspauze-eis is een overtreding van de openingspauze-regels.

### 6-4 Overtreding bij openingsbreak – Straf

1. Als je een openingsfout maakt, krijg je 2 strafpunten. Je tegenstander mag:

a. de tafel in de huidige positie accepteren,

of; b. u verzoeken alle 15 ballen opnieuw op te stellen en de openingsbreak te herhalen.

Deze procedure wordt voortgezet totdat je aan de openingsbreakvereiste voldoet of je tegenstander de tafel in positie accepteert.

2. Een overtreding bij de openingsbreak telt niet als een fout volgens de regel voor opeenvolgende fouten.

### 6-5 Schop of overtreding bij openingsaanval - Strafschop

Als je aan de openingsvereiste voldoet en een fout maakt of een overtreding begaat, krijg je een strafpunt.

Alle ballen die in de pockets terechtkomen, worden teruggeplaatst. Als je een fout maakt of de speelbal over de tafel springt, krijgt je tegenstander de speelbal in de hand achter de koplijn, met de objectballen op hun plaats. Als je een andere fout maakt dan een fout of een overgesprongen speelbal, neemt je tegenstander de tafel in de oorspronkelijke positie over. Deze fout telt als de eerste fout volgens de regel voor opeenvolgende fouten.

### 6-6 Schrap of overtreding en openingsbreakovertreding - Straf

1. Als je bij de openingsaanval een fout maakt of een overtreding begaat en daardoor niet aan de openingsaanvalvereiste voldoet, krijg je 2 strafpunten. Je tegenstander mag:

a. de speelbal in de hand nemen achter de koplijn terwijl de tafel in positie staat, of; b. u verplichten

alle 15 ballen opnieuw op te stellen en de openingsaftrap te herhalen.

2. Deze situatie wordt alleen bestraft als een openingsfout. Je krijgt twee strafpunten, maar de overtreding telt niet als een fout volgens de regel voor opeenvolgende fouten.

### 6-7 Het spel wordt voortgezet.

Alle objectballen zijn toegestaan. Als je een bal op legale wijze in de pocket speelt, mag je je beurt voortzetten. Je beurt eindigt als je de bal niet op een reglementaire manier in de pocket speelt.

### 6-8 Volgende rekken

Nadat je de 14e bal van een rack hebt gepot, wordt het spel even onderbroken terwijl je de eerder gepotte 14 ballen opnieuw opstelt. Je stelt de ballen op zoals voorheen, maar met de apex (voetplek) leeg en alle ballen willekeurig geplaatst. Je beurt gaat dan verder. Je hoeft niet op de 15e bal te schieten. (AR p. 104)

**OFFICIËLE REGELS VAN CUESPORTS INTERNATIONAL****6-9 Volgende racks - Positie en plaatsing van de speelbal en het 15e objectbal  
Bal**

Bij het voorbereiden van volgende racks bepalen de posities van de speelbal en de 15e objectbal hun plaatsing. Figuur 6-2 geeft de vereiste plaatsing van de speelbal en de 15e objectbal aan in situaties waarin een of beide zich in het rack bevinden of het laten zakken van de driehoek of het spotten belemmeren.

<b>De speelbal ligt</b>	<b>In het rek of in de weg zitten bij het laten zakken van de driehoek</b>	<b>Niet in het rek of op de hoofdsteun.</b>	<b>Op de kopspot staan of het plaatsen van een bal op de kopspot belemmeren.</b>
<b>De 15e bal ligt</b>			
<b>In het rek of in de weg zitten bij het laten zakken van de driehoek</b>	<b>15e bal: voetpositie. Biljartbal: in de keuken</b>	<b>15e bal: koppositie. Speelbal: in positie</b>	<b>15e bal: middenpositie. Speelbal: in positie</b>
<b>In de zak</b>			<b>15e bal: voetplaatsing Speelbal: in positie</b>
<b>In de keuken, maar niet op het hoofd van de zaak.</b>	<b>15e bal: in positie. Speelbal: koppunkt</b>		
<b>Niet in de keuken of op het rek</b>	<b>15e bal: in positie. Biljartbal: in de keuken</b>		<b>GEEN INTERFERENTIE - DE BALLEN BLIJVEN OP HUN PLAATS</b>
<b>Op de kopspot staan of het plaatsen van een bal op de kopspot belemmeren.</b>	<b>15e bal: in positie. Speelbal: middenpunt</b>		

Figuur 6-2

**6-10 Illegaal in de pocket gestopte bal**

Alle ballen die onreglementair in de pocket worden gespeeld, worden gemarkerd. Er staat geen straf op het onreglementair in de pocket spelen van een bal. Ballen die in een safety worden gepot, zijn illegaal gepotte ballen. (AR p. 101)

**6-11 Veiligheidsspel**

Je mag op elk moment tijdens je inning een safety aangeven. Het is een fout als een safety shot niet voldoet aan de eisen van een geldige shot. Elke objectbal die in de pocket belandt na een safety shot, wordt teruggeplaatst. De safety play beëindigt je inning.

**6-12 Score**

1. Om de score bij te houden, moet je twee aparte tellingen bijhouden: een telling voor elke rack en een doorlopende totaalscore voor het spel. Telkens wanneer een rack gespeeld wordt, houd je de score voor die rack bij. Aan het einde van de rack wordt de score van die rack bij de totale score van het spel opgeteld en wordt de score van de rack gereset naar nul voordat de volgende rack begint.

2. Een correct in de pocket gespeelde bal telt als één punt. Alle objectballen die naast een correct in de pocket worden gespeeld, tellen ook mee.

## **OFFICIËLE REGELS VAN CUESPORTS INTERNATIONAL**

De ballen die bij hetzelfde schot worden geroepen, tellen ook elk voor één punt.

### **6-13 Overtreding Straf**

Voor elke stoot waarbij een fout wordt gemaakt, wordt één punt afgetrokken. Je tegenstander accepteert de speelbal in positie, tenzij de fout het gevolg was van een scratch, een gemiste speelbal, een opzettelijke fout of een derde fout op rij.

### **6-14 Punten aftrekken**

Als je een fout maakt maar de bal niet in de pocket speelt, wordt de straf voor de fout afgetrokken van je totale score. Als je een fout maakt en de bal in dezelfde stoot in de pocket speelt, wordt de bal teruggelegd, telt deze niet mee en wordt de straf voor de fout afgetrokken van je totale score. Het aftrekken van strafpunten kan resulteren in een negatieve score.

### **6-15 Een kras of de speelbal sprong van de tafel.**

Een kras of een gemiste speelbal is een fout. Je tegenstander ontvangt de bal in de hand achter de koplijn.

### **6-16 De bal sprong van de tafel.**

Een gesprongen objectbal is een fout. De gesprongen bal wordt teruggelegd en je tegenstander neemt de speelbal in positie.

### **6-17 Opzettelijke overtreding – Speciale straf**

1. Als je regel 1-40 overtreedt, krijg je één punt aftrek voor de overtreding en nog eens vijftien punten voor de opzettelijke handeling, voor een totaal van zestien punten. Je tegenstander mag:

a. accepteer de tafel in de juiste positie; b.

neem de speelbal in de hand achter de koplijn met de objectballen erin.

positie, of; c.

vereisen dat u alle 15 ballen opnieuw opstelt en de openingsbreak herhaalt.

2. Een opzettelijke overtreding telt niet als een overtreding in het kader van de straf voor opeenvolgende overtredingen (Regel 1-22), en het reset ook niet de teller voor opeenvolgende fouten, indien aanwezig.

### **6-18 Drie opeenvolgende overtredingen, strafschop**

1. Als je een derde opeenvolgende overtreding begaat:

a. Je krijgt een straf van het juiste aantal punten voor de fout, plus een extra straf van 15 punten; b. Je moet alle 15 ballen opnieuw opstellen en

voldoen aan de openingsbreak-eis; c. De punten die tot dat moment in het frame zijn gescoord, worden bij het lopende totaal opgeteld.  
totalen, en de tellingen voor een nieuw rek beginnen.

## **OFFICIËLE REGELS VAN CUESPORTS INTERNATIONAL**

### **Vereiste sprongschot voor personen van 6-19 jaar**

Sprongschoten mogen alleen worden geprobeerd met je speelkeu.

#### **6-20 Alle resterende ballen achter de koplijn met de keu Bal in de hand achter het hoofd touwtje**

Wanneer u de speelbal in uw hand achter de koplijn heeft en alle overige objectballen zich ook achter de koplijn bevinden, mag de objectbal die zich het dichtst bij de koplijn bevindt op uw verzoek worden geplaatst. Als twee of meer ballen op gelijke afstand van de koplijn zich het dichtst bij de koplijn bevinden, mag u kiezen welke bal u wilt plaatsen.

#### **6-21 Patstelling**

1. Als een scheidsrechter oordeelt dat er geen vooruitgang wordt geboekt in de richting van een conclusie, zal hij zijn beslissing bekendmaken en speelt elke speler nog drie beurten. Als de scheidsrechter daarna nog steeds vaststelt dat er geen vooruitgang is, verklaart hij de wedstrijd tot een patstelling.

2. Als er een patstelling wordt uitgeroepen, worden alle 15 ballen opnieuw opgesteld en bepalen de spelers wie de openingsstoot mag uitvoeren. De punten die in de patstelling zijn behaald, worden geteld en bij de tussenstand opgeteld. Vervolgens begint de telling voor een nieuwe sessie.

(AR blz. 103, 104)