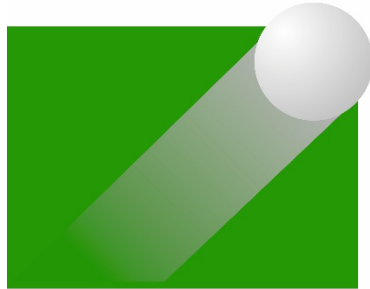


DBU



Deutsche
B i l l a r d
U n i o n

Deutsche Billard-Union e.V.

Spielregularien Pool

Stand: 01.08.2026

Version 1.2

INHALTSVERZEICHNIS

1	Administratives Ermessen	1
2	Ausnahmen von den Spielregeln	1
3	Kleiderordnung.....	1
3.1	Männer	1
3.2	Frauen	1
4	Aufbau-Schablone	2
4.1	Positionierung der Aufbau-Schablone	2
4.2	Entfernen der Aufbau-Schablone	2
4.3	Spezifikation der Aufbau-Schablone.....	2
5	Spiel mit einem Area-Schiedsrichter	2
6	Bestrafung unsportlichen Verhaltens	3
7	Einspruch gegen Schiedsrichterentscheidungen.....	3
8	Anweisungen für Schiedsrichter	3
9	Reaktionsverhalten für Schiedsrichter	3
10	Zusatzregeln für 8-Ball	4
11	Wiederherstellen einer Position	4
12	Akzeptanz der Ausrüstung	4
13	Leeren der Taschen.....	4
14	Time Out	4
15	Reihenfolge für den Anstoß.....	5
16	Aufbau beim 9-Ball.....	5
17	Besondere Anforderungen für den Anstoß	5
18	Die Drei-Kugel-Regel beim Anstoß	5
19	Ablenken der Spielkugel beim Anstoß	5
20	Shot Clock	6
21	Entfernt	6
22	Verspäteter Spielbeginn.....	6
23	Störung von außen.....	6
24	Coaching	6
25	Höhere Gewalt („Act of God“).....	6
26	Sitzpflicht für den nicht aufnahmeberechtigten Sportler.....	7
27	Unklarheit des Schiedsrichters.....	7
28	Ansage press liegender Kugeln	7
29	Doppel.....	7
30	Regeln für das Aufbauen	8
31	Sportler in der Rolle des Schiedsrichters	8
32	Parasport-Pool	8
32.1	Teilnahmeberechtigung der Sportler	8
32.2	Teilnahmeberechtigung der Athleten	8
32.3	Verwendung medizinischer Hilfsmittel	9
32.4	Standardfouls	9

32.5	Regeln für Rollstuhlwettbewerbe der Gruppen 1 bis 5	9
32.5.1	Teilnahmeberechtigung	9
32.5.2	Gruppen 1 und 2 – Zusätzliche Klassifizierungskriterien	9
32.5.3	Gruppen 3 bis 5 – Zusätzliche Klassifizierungskriterien	10
32.6	Verstöße, die zu Fouls führen	10
32.6.1	Sitzpflicht	10
32.6.2	Kein Bodenkontakt	10
32.6.3	Verwendung von Hilfsgeräten.....	10
32.6.4	Keine Unterstützung erlaubt.....	10
32.7	Anforderungen an Rollstühle.....	10
32.8	Teilnahmeberechtigung	11
32.9	Gruppen 6 bis 8 – Zusätzliche Klassifizierungskriterien	11
32.10	Gruppen 9 und 10 – Zusätzliche Klassifizierungskriterien	11
32.11	Anforderungen für stehende Athleten	11

1 Administratives Ermessen

Diese Vorschriften betreffen Bekleidungsanforderungen, Proteste, Terminplanung und andere Punkte, die nicht Teil der eigentlichen Spielregeln sind, aber für das jeweilige Turnier geregelt werden müssen. Einige Bestimmungen können je nach Turnier unterschiedlich ausfallen, z. B. die Anzahl der Sätze pro Spiel oder wer nach dem ersten Rack den Anstoß hat. Die Turnierleitung ist berechtigt, eigene Vorschriften für das Event zu erlassen. Diese Regularien haben nicht die gleiche Verbindlichkeit wie die offiziellen Spielregeln; letztere haben Vorrang.

2 Ausnahmen von den Spielregeln

Die eigentlichen Spielregeln dürfen nur geändert werden, wenn eine ausdrückliche Ausnahmegenehmigung vom WPA-Sportdirektor oder einem anderen WPA-Offiziellen für das jeweilige Turnier erteilt wird (gilt für WPA-Turniere). In ihrem Geltungsbereich kann die DBU Ausnahmeregelungen festlegen. Eine schriftliche Erläuterung solcher Regeländerungen soll in der jeweiligen Ausschreibung / bei der Sportlersitzung zur Verfügung stehen.

3 Kleiderordnung

Das Outfit jedes Sportlers muss dem Niveau des Wettbewerbs entsprechen und stets sauber, ordnungsgemäß und in gutem Zustand sein. Ist sich ein Sportler unsicher, ob seine Kleidung regelkonform ist, sollte er vor dem Spiel die Turnierleitung konsultieren. Die Turnierleitung trifft die endgültige Entscheidung über die Zulässigkeit der Kleidung. In Ausnahmefällen, z. B. bei verlorenem Fluggepäck, kann die Turnierleitung ein Abweichen von der Kleiderordnung gestatten. Ein Sportler kann wegen eines Verstoßes gegen die Kleiderordnung disqualifiziert werden.

Wird im Vorfeld des Turniers keine gesonderte Ankündigung gemacht (z.B. durch die STO, Ausschreibung, etc.), gilt der WPA-Dresscode. Die folgenden Vorgaben gelten derzeit für Weltmeisterschaften und die World Tour:

3.1 Männer

Männer dürfen ein langärmliges Hemd mit Weste oder ein normales Hemd mit Kragen bzw. ein Polohemd in beliebiger Farbe tragen. Hemd oder Polo müssen in die Hose gesteckt, sauber und in gutem Zustand sein. T-Shirts sind nicht erlaubt. Das Oberteil muss mindestens kurze Ärmel haben.

Die Stoffhose muss sauber und in gutem Zustand sein, Farbe beliebig. Jeansstoffe/Bluejeans sind untersagt. Stoffhosen im Jeansdesign sind erlaubt.

Die Schuhe müssen elegante Anzugsschuhe sein, die zum Outfit passen. Turnschuhe oder Sandalen sind nicht erlaubt. Sportschuhe mit dunklem Obermaterial aus Leder oder lederähnlichem Stoff sind erlaubt, aber unterliegen dem Ermessen der Turnierleitung.

3.2 Frauen

Frauen dürfen ein Hemd, ein elegantes Oberteil, ein Kleid, eine Bluse oder ein Polohemd tragen, das die Schultern bedeckt. T-Shirts sind nicht erlaubt.

Die Stoffhose muss sauber und in gutem Zustand sein, Farbe beliebig. Jeansstoffe/Bluejeans sind untersagt. Stoffhosen im Jeansdesign sind erlaubt. Weibliche Athletinnen dürfen einen Rock oder ein Kleid tragen, diese müssen jedoch die Knie bedecken.

Die Schuhe müssen elegante Anzugsschuhe sein, die zum Outfit passen. Turnschuhe und Sandalen sind nicht erlaubt. Sportschuhe mit dunklem Obermaterial aus Leder oder lederähnlichem Material sind zulässig, unterliegen jedoch dem Ermessen der Turnierleitung.

4 Aufbau-Schablone

Die Aufbau-Schablone darf in den Disziplinen 8-Ball, 9-Ball, 10-Ball und Heyball verwendet werden. Bei 14/1 ist die Verwendung der Aufbau-Schablone nicht erlaubt.

4.1 Positionierung der Aufbau-Schablone

Der Tisch muss vor Beginn des Turniers markiert werden. Eine vertikale Linie muss gezeichnet werden, um die Position der Aufbau-Schablone anzugeben. Diese Linie muss lang genug sein, um durch die oberen und unteren Löcher der Schablone zu verlaufen.

4.2 Entfernen der Aufbau-Schablone

Nach dem Break muss die Aufbau-Schablone so schnell wie möglich vom Schiedsrichter entfernt werden, ohne dabei Kugeln zu verschieben.

Ist kein Schiedsrichter anwesend und verhindern Kugeln das Entfernen, muss der Gegner die Schablone entfernen. Gibt es keine Hindernisse, darf der am Tisch befindliche Sportler die Schablone selbst entfernen – ohne Einmischung durch den Gegner.

Unabhängig von der Anwesenheit eines Schiedsrichters darf die Schablone nur entfernt werden, wenn nicht mehr als zwei Kugeln die Entfernung behindern. Eine Ausnahme gilt, wenn ein oder mehrere Kugeln „frozen“ sind (press aneinander), dann bleibt die Schablone liegen, bis diese keine Behinderung mehr darstellen.

Beim Entfernen dürfen der Schiedsrichter oder Gegner mit Kugelmarkern oder Kreide die Position der hinderlichen Kugeln kennzeichnen. Die Schablone ist an einem geeigneten Ort außerhalb der Spielfläche (auch nicht auf den Banden) zu platzieren, und alle markierten Kugeln sind zurück in ihre ursprüngliche Lage zu bringen.

Verbleibt die Schablone auf der Spielfläche, so ist es kein Foul, wenn im weiteren Spielablauf Kugeln über die Schablone gespielt werden.

4.3 Spezifikation der Aufbau-Schablone

Die Schablone soll aus Kunststoff bestehen, nicht dicker als 0,14 mm sein und den Tisch in keiner Weise beeinflussen. Sie darf nicht auf die Spielfläche geklebt werden.

5 Spiel mit einem Area-Schiedsrichter

Es kann vorkommen, dass ein Turnier mit sogenannten „Area-Schiedsrichtern“ gespielt wird, die jeweils für mehrere Tische zuständig sind – ohne ständige Anwesenheit eines Schiedsrichters an jedem Tisch. In diesem Fall sind die Sportler dennoch verpflichtet, alle Spielregeln einzuhalten.

Die empfohlene Vorgehensweise ist wie folgt: Der nicht am Stoß befindliche Sportler übernimmt alle Aufgaben eines Schiedsrichters. Hält der in der Aufnahme befindliche Sportler vor einem bestimmten Stoß seinen Gegner für ungeeignet, die Situation korrekt zu beurteilen, sollte er den Area-Schiedsrichter bitten, den Stoß zu beobachten. Auch der nicht am Stoß befindliche Sportler kann dies tun, wenn er sich außerstande sieht oder nicht willens ist, eine Entscheidung zu treffen. Beide Sportler haben das Recht, das Spiel zu unterbrechen, bis sie mit der Schiedsführung zufrieden sind.

Kommt es zu einem Disput in einer nicht aktiv geleiteten Partie und soll der Area-Schiedsrichter eine Entscheidung treffen, ohne den Vorfall selbst gesehen zu haben, sollte er alle Umstände so gut wie möglich klären – etwa durch Aussagen verlässlicher Zeugen, Sichtung von Videoaufnahmen oder Nachstellen des Stoßes.

Wenn keine Beweise vorliegen und es Aussage gegen Aussage steht, gilt: **Ein Foul liegt nicht vor.**

6 Bestrafung unsportlichen Verhaltens

Die Regeln geben dem Schiedsrichter und anderen Offiziellen erheblichen Spielraum bei der Ahndung unsportlichen Verhaltens. Dabei sollten mehrere Faktoren berücksichtigt werden: früheres Verhalten, vorherige Verwarnungen, die Schwere des Verstoßes sowie Informationen, die bei der Sportlersitzung vermittelt wurden.

Auch das Spielniveau spielt eine Rolle: Top-Sportler sollten mit Regeln und Regularien vertraut sein, während Anfängern ein gewisser Spielraum zugestanden werden kann.

7 Einspruch gegen Schiedsrichterentscheidungen

Benötigt ein Sportler eine Entscheidung, ist zunächst der Schiedsrichter zu kontaktieren. Dieser trifft seine Entscheidung nach eigenem Ermessen. Möchte der Sportler dagegen protestieren, kann er sich an den Oberschiedsrichter und anschließend an die Turnierleitung wenden. Bei regulären Turnieren ist die Entscheidung der Turnierleitung bindend und endgültig. Ein Sportler darf nur **einmal** eine Tatsachenentscheidung des Schiedsrichters zur Überprüfung stellen. Eine erneute Nachfrage zur gleichen Situation gilt als unsportliches Verhalten.

8 Anweisungen für Schiedsrichter

Der Schiedsrichter entscheidet über alle Tatsachen im Zusammenhang mit den Regeln, sorgt für faire Spielbedingungen, ruft Fouls aus und trifft alle weiteren Maßnahmen, die durch das Regelwerk erforderlich sind. Er unterbricht das Spiel, wenn die Bedingungen kein faires Spiel ermöglichen oder wenn eine Entscheidung oder Regelauslegung angefochten wird. Er verkündet Fouls und andere Regelereignisse gemäß den Vorgaben. Er beantwortet regelbezogene Fragen, z. B. zur Anzahl der Fouls. Er darf jedoch keine Ratschläge zur Anwendung der Regeln geben oder zu Spielsituationen Stellung nehmen, wenn dies nicht ausdrücklich durch das Regelwerk vorgeschrieben ist. Er darf den Sportlern helfen, indem er z. B. das Hilfsqueue holt oder zurücklegt. Falls nötig, darf der Schiedsrichter oder sein Assistent auch eine Lichtquelle zur Seite halten (z.B. bei einem Jump-Shot).

Gilt im Spiel die Drei-Foul-Regel, muss der Schiedsrichter den Sportler auf zwei bestehende Fouls hinweisen, wenn er wieder an die Aufnahme kommt. Eine Warnung das zwei Fouls zu Buche stehen in dem Moment wenn das Foul passiert ist nicht vorgesehen, hilft aber, Missverständnisse zu vermeiden. Ein sichtbar einsehbares Foul-Zählwerk erfüllt diese Warnfunktion.

9 Reaktionsverhalten für Schiedsrichter

Der Schiedsrichter soll objektive Anfragen der Sportler beantworten, z. B. ob eine Kugel im Rack liegt, sich über der Kopflinie befindet, welcher Spielstand vorliegt, wie viele Punkte zum Sieg nötig sind, ob ein Sportler ein Foul hat oder welches Regelwerk bei einem bestimmten Stoß greifen würde. Bei Regelklärungen erklärt der Schiedsrichter die geltenden Regeln nach bestem Wissen – eine fehlerhafte Aussage schützt jedoch den Sportler nicht vor der tatsächlichen Regelanwendung.

Subjektive Einschätzungen, die das Spiel beeinflussen könnten, darf der Schiedsrichter nicht äußern – etwa ob ein Stoß gelingen kann, eine Kombination machbar ist oder wie sich der Tisch „spielt“.

10 Zusatzregeln für 8-Ball

Wenn die Kugelgruppen festgelegt wurden und ein Sportler versehentlich eine Kugel der gegnerischen Gruppe einlocht, muss das Foul vor dem nächsten Stoß angezeigt werden. Wird durch einen der Sportler oder den Schiedsrichter erkannt, dass die Gruppen vertauscht wurden, wird das Rack gestoppt und neu begonnen. Der ursprüngliche Anstoß-Sportler hat den Anstoß.

11 Wiederherstellen einer Position

Muss die Position von Kugeln korrigiert werden, ist ausschließlich der Schiedsrichter dafür verantwortlich. Er darf sich seine Einschätzung auf beliebigem Wege bilden. Die Meinung eines oder beider Sportler kann einbezogen werden, ist jedoch nicht bindend.

Jeder beteiligte Sportler darf die Einschätzung des Schiedsrichters **einmalig** anfechten – danach liegt die Entscheidung zur Wiederherstellung allein beim Schiedsrichter.

12 Akzeptanz der Ausrüstung

Nach Beginn des Turniers oder eines bestimmten Spiels hat ein Sportler kein Anrecht mehr, die Qualität oder Regelkonformität der gestellten Ausrüstung anzuzweifeln – es sei denn, der Schiedsrichter oder die Turnierleitung unterstützt den Protest. Einwände müssen **vorab** geltend gemacht werden.

13 Leeren der Taschen

Damit eine Kugel als versenkt gilt, muss sie alle Anforderungen aus Regel 2.3 „Versenkte Kugel“ erfüllen. Zwar gehört das Leeren der Taschen zu den Aufgaben des Schiedsrichters, jedoch trägt **der Sportler letztlich die Verantwortung** für jegliche Fouls, die aus unsachgemäßer Ausführung entstehen. Ist kein Schiedsrichter anwesend, etwa im Fall eines Area-Schiedsrichters, darf der an der Aufnahme befindliche Sportler diese Aufgabe selbst übernehmen – sofern er seine Absicht klar und für den Gegner ersichtlich macht.

14 Time Out

Sofern vom Turnierveranstalter nicht anders festgelegt, steht jedem Sportler **ein fünfminütige Time Out** zu – bei Spielen über 9 (für 8-Ball und Heyball) oder 13 (für 9-Ball und 10-Ball) Gewinnspiele. Bei kürzeren Matches gibt es **kein Time Out**.

Um ein Time Out zu nehmen, muss der Sportler:

1. den Schiedsrichter über seine Absicht informieren,
2. sicherstellen, dass der Schiedsrichter dies im Spielprotokoll vermerkt
3. und veranlassen, dass der Tisch als „pausiert“ markiert wird (üblich ist das Ablegen eines Queues auf dem Tisch).

Der Gegner muss während des Time Out an seinem Platz sitzen bleiben; beteiligt er sich an anderen Aktivitäten als dem üblichen Spielverhalten, gilt dies als sein eigenes Time Out – ein Weiteres wird ihm dann nicht gewährt.

In den Disziplinen 8-Ball, 9-Ball, 10-Ball und Heyball wird das Time Out **zwischen zwei Racks** genommen. Im 14.1 beginnt das Time Out ebenfalls zwischen zwei Racks; der Sportler am Tisch darf jedoch weiterspielen, wenn der Gegner sein Time Out nimmt.

Der Sportler, der in sein Time Out geht, muss dafür sorgen, dass ein Schiedsrichter den Tisch während seiner Abwesenheit überwacht – andernfalls kann er keine Einwände gegen potenzielle Fehler des Gegners erheben.

Verhält sich der Sportler während seines Time Outs nicht im Geiste des Sports, kann dies als unsportliches Verhalten gewertet und sanktioniert werden.

Bei medizinischer Notwendigkeit kann die Turnierleitung die Anzahl der Time Outs anpassen.

15 Reihenfolge für den Anstoß

Welcher Sportler wann und in welchem Rack anstößt kann die Turnierleitung festlegen. Beispielsweise kann festgelegt werden, dass der Gewinner des letzten Racks erneut anstößt (Winner break) oder das abwechselnd angestoßen wird (Wechsel-Break), oder dass sich die Sportler mit jeweils drei aufeinanderfolgenden Anstößen abwechseln.

16 Aufbau beim 9-Ball

Laut Regel 5.2 werden alle Kugeln **außer der Eins und der Neun** zufällig im Rack platziert – eine gezielte Anordnung ist unzulässig. Wenn der Schiedsrichter das Rack nicht aufbaut und ein Sportler den Verdacht hat, dass sein Gegner die Kugeln absichtlich in bestimmter Weise platziert, kann er dies einem Turnieroffiziellen melden.

Wird festgestellt, dass ein Sportler absichtlich Kugeln im Rack positioniert, erhält er eine **offizielle Verwarnung**. Wiederholt er dieses Verhalten, wird er wegen **unsportlichen Verhaltens** bestraft.

17 Besondere Anforderungen für den Anstoß

Die Turnierleitung kann zusätzliche Bedingungen an den Anstoß stellen. Beispielsweise kann verlangt werden, dass die Spielkugel für den Anstoß innerhalb eines oder mehrerer festgelegter Bereiche hinter der Kopflinie („Breakbox“) platziert wird (Heyball, 9-Ball oder 10-Ball).

18 Die Drei-Kugel-Regel beim Anstoß

1. Beim Anstoß müssen mindestens **drei Objektkugeln** entweder versenkt, die Kopflinie überquert oder eine Kombination aus beidem erfüllen. Zum Beispiel: Wird eine Objektkugel versenkt, müssen mindestens zwei weitere die Kopflinie überqueren; werden zwei versenkt, muss mindestens eine weitere die Linie überqueren. Als Überschreiten gilt, wenn der Mittelpunkt (bzw. Ruhepunkt) der Kugel jenseits der Linie liegt.
2. Verfehlt ein Sportler diese Vorgabe, führt aber ansonsten einen legalen Anstoß aus (kein Foul), hat der GegenSportler die Wahl, das Spiel in der bestehenden Lage fortzusetzen oder den Stoß zurückzugeben.
3. Nimmt der Sportler den Tisch in der vorhandenen Lage an, darf er **keinen Push-Out** spielen.
4. Gibt er den Tisch an den ursprünglichen AnstoßSportler zurück, darf dieser **einen Push-Out** spielen. Danach entscheidet der Gegner, ob er weiterspielt oder den Stoß zurückgibt.
5. Wird beim ansonsten korrekten Anstoß die 9-Kugel versenkt, ohne die Vorgaben aus (1) zu erfüllen, wird die 9-Kugel **aufgesetzt**, bevor der nächste Stoß erfolgt.

19 Ablenken der Spielkugel beim Anstoß

Kommt es beim Anstoß zu einem Fehlstoß (Abrutschen) und versucht der Sportler anschließend, den Weg der Spielkugel durch Ablenken mit dem Queue oder andere Mittel absichtlich zu beeinflussen, ist dies nach Regel 3.6 (2) **streng verboten** und gilt als unsportliches Verhalten. Sportler dürfen niemals absichtlich eine Kugel im Spiel berühren, es sei denn durch einen Vorwärtstoß mit der Queue-Spitze auf die Spielkugel.

Die Strafe für ein solches Foul wird vom Schiedsrichter gemäß den Vorgaben für unsportliches Verhalten in Regel 3.17 festgelegt.

20 Shot Clock

Eine Shot Clock kann jederzeit während eines Spiels von einem Turnieroffiziellen oder einem der beteiligten Sportler beantragt werden. Ob eine Shot Clock zum Einsatz kommt, entscheidet die Turnierleitung oder eine andere bevollmächtigte Person.

Wird eine Shot Clock eingeführt, gelten für **beide Sportler** zeitliche Vorgaben, und ein offizieller Zeitnehmer überwacht das Match.

Empfehlung: Den Sportlern stehen **35 Sekunden pro Stoß** zur Verfügung, mit einem akustischen oder visuellen Hinweis bei verbleibenden 10 Sekunden. Jeder Sportler darf pro Rack **eine 25-sekündige Verlängerung** in Anspruch nehmen.

Die Shot Clock beginnt, sobald **alle Kugeln stillstehen**, einschließlich rotierender Kugeln. Sie endet, sobald die Queue-Spitze die Spielkugel berührt oder sobald die Zeit abläuft. Überschreitet ein Sportler die vorgegebene Zeit, zählt dies als **Standard Foul**.

Nach dem Eröffnungsstoß kann das Zeitlimit **verlängert** werden – jedoch **nicht über 60 Sekunden hinaus**.

21 (nicht besetzt)

22 Verspäteter Spielbeginn

Sportler müssen zum angesetzten Spielbeginn am Tisch bereit sein. Ist ein Sportler zu spät, hat er **fünfzehn Minuten** Zeit, sich spielbereit am zugewiesenen Tisch einzufinden – andernfalls verliert er das Spiel.

Empfohlene Hinweise:

- nach 5 Minuten: erste Ansage
- nach 10 Minuten: zweite Ansage
- nach 14 Minuten: letzte Warnung mit Hinweis „eine Minute verbleibend“

Wiederholungstäter dürfen strengeren Regelungen unterliegen.

23 Störung von außen

Siehe Regel 1.9 „Einwirkung von außen“. Der Schiedsrichter hat sicherzustellen, dass es zu keiner Beeinträchtigung kommt, z. B. durch Zuschauer oder Sportler an benachbarten Tischen. Spielunterbrechung ist bei Bedarf zulässig.

Störungen können sowohl **physischer** als auch **verbaler** Natur sein.

24 Coaching

Ein Sportler darf während des Spiels Ratschläge von einem Coach erhalten – **nicht jedoch fortlaufend Stoß für Stoß**, da dies das Spiel verfälscht. Der Schiedsrichter und die Turnierleitung können zusätzliche Einschränkungen festlegen.

Ein Time Out kann zur Beratung mit dem Coach genutzt werden.

Der Coach **darf sich nicht dem Tisch nähern**. Wird durch den Schiedsrichter festgestellt, dass ein Coach das Spiel stört, kann dieser angewiesen werden, sich fernzuhalten.

25 Höhere Gewalt („Act of God“)

Unvorhergesehene Ereignisse, die nicht durch das Regelwerk abgedeckt sind, können während eines Spiels auftreten. In einem solchen Fall entscheidet der Schiedsrichter nach bestem Ermessen, um faire Bedingungen zu wahren.

*Beispiel: Ein laufendes Rack muss auf einen anderen Tisch verlegt werden – wenn die Positionen nicht übertragbar sind, kann ein **Unentschieden** erklärt werden.*

26 Sitzpflicht für den nicht aufnahmeberechtigten Sportler

Der Sportler, der nicht an der Aufnahme ist, muss in seinem vorgesehenen Stuhl sitzen bleiben.

Wenn er den Spielbereich verlassen möchte, muss er vorher die **Erlaubnis des Schiedsrichters** einholen. Verlässt ein Sportler den Spielbereich ohne Zustimmung, gilt dies als **unsportliches Verhalten**.

27 Unklarheit des Schiedsrichters

Kann der Schiedsrichter nicht eindeutig feststellen, ob ein Foul vorliegt, wird der Stoß als **regulär** gewertet.

28 Ansage press liegender Kugeln

Der Schiedsrichter sollte sorgfältig prüfen und den Zustand jeder Objektkugel ansagen, die möglicherweise an eine Bande press ist, sowie die Spielkugel, wenn sie möglicherweise an einer anderen Kugel press anliegt. Der nicht aufnahmeberechtigte Sportler darf den Schiedsrichter daran erinnern, dass solch eine Ansage erforderlich ist.

Der aufnahmeberechtigte Sportler muss dem Schiedsrichter ausreichend Zeit geben, eine solche Ansage vorzunehmen, und darf sie selbst anfordern.

29 Doppel

Beim Doppel treten zwei Sportler pro Team an, die sich innerhalb eines Spiels mit den Stößen abwechseln. Es gelten folgende Regeln:

1. Beim ersten Anstoß eines Teams darf dieses entscheiden, welcher Sportler anstößt.
2. Die Anstoßsportler der Teams wechseln sich danach unabhängig vom letzten Stoß ab.
3. Das nicht anstoßende Team benennt seinen ersten Sportler eines Racks, sobald es am Tisch ist.
4. Jeder Anstoß, reguläre Stoß oder Push-Out zählt als Spielzug. Ein zurückgegebener Push-Out zählt **nicht** als Zug.
 - Standardregel: Beim „Push-Out für den Partner“ spielt der Partner den nächsten Stoß.
 - Alternative Turnierregel: Beim „Push-Out für sich selbst“ spielt derselbe Sportler weiter.
5. Diskussionen über Stoßwahl und Ausführung innerhalb eines Teams sind **kein Foul**.
6. Ein Stoß in falscher Reihenfolge ist ein **Foul**; absichtliches Vergehen gilt als **unsportlich**.
7. Bei Unklarheit, wer als Nächstes spielt, darf das Team den Gegner oder Offizielle fragen – die gemeinsam getroffene Entscheidung gilt, auch wenn sie nachträglich falsch ist.
8. Beim 10-Ball: Wird nach einer nicht angesagten versenkten Kugel ein Stoß zurückgegeben, spielt der andere Sportler im Team weiter. Diese Übergabe gilt **nicht** als Spielzug.
9. Beim 14.1 endlos ist strenge Wechselflicht einzuhalten. Der Break beim neuen Rack wird stets vom nächsten Sportler in der Rotation ausgeführt – nicht nach Wahl. Ein Foul beim Eröffnungsstoß zählt als Spielzug, auch wenn ein Re-Break erlaubt wird.

30 Regeln für das Aufbauen

Wenn Sportler selbst aufbauen (ohne Schiedsrichter), können sie sich darauf einigen, ob sie für sich selbst oder für den Gegner aufbauen.

Gibt es keine Einigung, baut jeder für **den Gegner** auf – und das **nach bestem Können**. Unterlassen dies die Sportler absichtlich, gilt es als **unsportliches Verhalten**.

Wenn ein Schiedsrichter aufbaut, darf der anstoßende Sportler das Rack **weder inspizieren noch berühren** und muss es kommentarlos akzeptieren, sofern es regelkonform ist. Zuwiderhandlungen gelten ebenfalls als unsportliches Verhalten.

Einsprüche sind **nur** bei objektiv fehlerhaftem Aufbau zulässig – etwa bei falscher Kugelplatzierung oder höherer Gewalt **nach** dem Aufbau.

31 Sportler in der Rolle des Schiedsrichters

In Partien ohne aktiven Tischschiedsrichter kann **jeder Sportler das Spiel unterbrechen**, wenn er meint, dass ein Turnieroffizieller konsultiert werden sollte.

Solange **beide Sportler einverstanden sind**, kann jeder Sportler vorübergehend schiedsrichterähnliche Aufgaben für außerordentliche Maßnahmen übernehmen – etwa beim Aufbauen, Entfernen einer Schablone, Reinigen oder Aufsetzen von Kugeln oder beim Bewegen von Kugeln in speziellen Aufbau-Situationen.

Für **jede einzelne Maßnahme** muss die gegenseitige Zustimmung sichergestellt sein. In der Rolle des temporären Schiedsrichters muss der Sportler **nach bestem Wissen und Gewissen handeln**. **Unabsichtliche Fehler** werden **nicht als Foul** gewertet.

Kommt es zu einer Positionsveränderung von Kugeln durch einen solchen Fehler, soll die Position **wiederhergestellt** werden; ist dies nicht möglich, gilt die Situation als **unentschieden (Patt)**.

Absichtliche Fehler, etwa das bewusste Verändern der Kugelposition, gelten als **unsportliches Verhalten**.

32 Parasport-Pool

32.1 Teilnahmeberechtigung der Sportler

Zusätzlich zu den offiziellen Poolbillard-Regeln unterliegen Athleten bei der Teilnahme an internationalen, regionalen oder nationalen WPA-Wettbewerben den jeweils gültigen WPA-Standardbedingungen für die Teilnahme. Athleten unterliegen außerdem den gegebenenfalls veröffentlichten „WPA Event Rules Adaptations“, die zusätzliche, speziell für Parasport-Turniere geltende Regelungen enthalten.

32.2 Teilnahmeberechtigung der Athleten

Diese Regeln gelten für Athleten mit Erkrankungen oder Beeinträchtigungen des Bewegungs- und Stützapparates und unterscheiden zwei Kategorien:

- a) Rollstuhlsportler (Gruppen 1 bis 5)
- b) Stehende Athleten mit muskuloskelettalen Beeinträchtigungen (Gruppen 6 bis 10)

Die Beeinträchtigung muss dauerhaft sein und für alle Gruppen 1 bis 10 gelten. Die nachfolgend genannten Funktionen und Einschränkungen müssen von medizinischem Fachpersonal bestätigt werden. Dabei muss sichergestellt sein, dass die Beeinträchtigung durch Rehabilitation nicht wesentlich verbessert werden kann.

32.3 Verwendung medizinischer Hilfsmittel

Spezielle Implantate, Bioprothesen und technische Hilfsmittel zur Kompensation körperlicher Beeinträchtigungen, welche die Fortbewegung am Tisch oder die Stoßausführung beeinflussen, sind zulässig, sofern sie nicht gegen die WPA-Regularien zur Verwendung von Hilfsgeräten und Hilfsmitteln verstoßen. Zielhilfen sind verboten.

Schiedsrichter dürfen Athleten beim Aufbau und bei der Positionierung von Ausrüstung unterstützen, nicht jedoch beim Zielen oder bei der Ausführung eines Stoßes.

32.4 Standardfouls

Für Parasport-Pool gelten die Standardfouls der jeweils gespielten Disziplin.

REGELN FÜR ROLLSTUHLSPORTLER

32.5 Regeln für Rollstuhlwettbewerbe der Gruppen 1 bis 5

32.5.1 Teilnahmeberechtigung

Ein Athlet ist für einen Rollstuhlwettbewerb teilnahmeberechtigt, wenn er:

- a) ohne Unterstützung (Orthesen oder Krücken) nicht gehen kann,
- b) auch mit Unterstützung kein funktioneller Geher ist,
- c) nicht in der Lage ist, funktionell seitwärts zu gehen,
- d) eine Gliedmaßenfehlbildung aufweist, beispielsweise eine Oberschenkelamputation mit einer Stumpflänge von höchstens einem Drittel der ursprünglichen Länge (oder vergleichbare Dysmelie), und/oder
- e) eine Oberschenkelamputation an einem Bein sowie eine Unterschenkelamputation am anderen Bein (oder vergleichbare Dysmelie) aufweist.

Athleten, die nicht mindestens eines der oben genannten Kriterien und zusätzlich die nachfolgenden Anforderungen erfüllen, können nicht den Rollstuhlklassen zugeordnet werden:

- f) Der Athlet darf nicht in der Lage sein, zu gehen oder Sport im Stehen auszuüben.
- g) Der Athlet verwendet zur Fortbewegung einen Elektrorollstuhl oder einen manuellen Rollstuhl.

Zur Einstufung in die Gruppen 1 bis 5 ist ein ärztliches Attest vorzulegen.

32.5.2 Gruppen 1 und 2 – Zusätzliche Klassifizierungskriterien

Zusätzliche Kriterien gelten für Rollstuhlnutzer mit eingeschränkter Rumpfkontrolle und Beeinträchtigungen eines oder beider Arme:

- a) Mindestens drei Gliedmaßen sowie der Rumpf müssen betroffen sein.
- b) Es ist nicht möglich, auf dem Tisch eine normale Handbrücke zur Queueführung zu bilden.
- c) Eine Brücke kann gegebenenfalls nur mit eingeschränkter Armbeweglichkeit gebildet werden.

32.5.3 Gruppen 3 bis 5 – Zusätzliche Klassifizierungskriterien

Für Rollstuhlportler mit besserer Rumpf- und Armfunktion als in den Gruppen 1 bis 2 gelten zusätzlich folgende Kriterien:

- a) Sie können eine normale Handbrücke zur Queueführung bilden.
- b) Sie verfügen über ausreichende Armbeweglichkeit und Oberkörperkontrolle, um Richtung und Stoßstärke der Weißen angemessen zu kontrollieren.

32.6 Verstöße, die zu Fouls führen

32.6.1 Sitzpflicht

Der Athlet muss während eines Stoßes sitzen bleiben (mindestens eine Gesäßhälfte auf dem Sitz oder Sitzkissen). Wird ein Sitzkissen verwendet, muss dieses flach aufliegen und die Sitzfläche gleichmäßig bedecken. Das Kissen darf nicht zusammengefaltet oder durch Beine oder Amputationsstümpfe fixiert werden. Der Athlet darf nicht auf dem Rad oder auf einer Armlehne sitzen. Der Auflagepunkt des Gesäßes darf nicht höher als 68,5 cm über der Fahrfläche des Rollstuhls liegen.

32.6.2 Kein Bodenkontakt

Athleten dürfen während der Stoßausführung die Füße nicht auf den Boden stellen und Beine oder Amputationsstümpfe nicht als Hebel oder Stütze gegen den Tisch oder Rollstuhl verwenden.

32.6.3 Verwendung von Hilfsgeräten

Athleten dürfen Hilfsmittel wie Queueverlängerungen, spezielle Brücken und ähnliche Hilfsmittel verwenden.

32.6.4 Keine Unterstützung erlaubt

Athleten dürfen während der Stoßausführung nicht unterstützt werden. Eine andere Person darf zwar eine Brücke halten, jedoch nicht bei der Stoßbewegung helfen. Benötigt ein Athlet Hilfe bei der Fortbewegung um den Tisch, darf eine andere Person unterstützen, den Rollstuhl während des eigentlichen Stoßes jedoch nicht berühren.

Verstöße gelten als Verstoß gegen Regel 3.17 Unsportliches Verhalten und werden in der Regel wie folgt bestraft:

1. Verstoß: Ball in Hand für den Gegner auf dem gesamten Tisch.
2. Verstoß: Verlust des laufenden Spiels.
3. Verstoß: Verlust des Matches.

Der Schiedsrichter kann abhängig von Art und Umständen des Verstoßes eine andere Sanktion verhängen.

32.7 Anforderungen an Rollstühle

Stehrollstühle dürfen nicht in aufgerichteter Position verwendet werden. Der Rollstuhl des Athleten muss sauber und technisch einwandfrei sein.

REGELN FÜR STEHENDE ATHLETEN

32.8 Teilnahmeberechtigung

Stehende Athleten sind Sportler mit muskuloskelettalen Beeinträchtigungen, die dennoch ohne Rollstuhl stehen und gehen können. Für die Einstufung in die Gruppen 6 bis 10 ist ein ärztliches Attest vorzulegen.

32.9 Gruppen 6 bis 8 – Zusätzliche Klassifizierungskriterien

- a) Lähmung oder schwere Parese der unteren Extremitäten, Tetraparese, Triparese oder Paraparese.
- b) Parkinson-Syndrom mit schweren motorischen und haltungsbezogenen Einschränkungen.
- c) Exartikulation einer oberen Extremität im Schultergelenk oder einer unteren Extremität im Hüftgelenk.
- d) Amputation oder Dysmelie mit verschiedenen schwerwiegenden Ausprägungen.
- e) Schwere Kontrakturen oder Ankylosen von Hüft- oder Kniegelenken oder Amputation auf Lisfranc-Gelenkhöhe.
- f) Lähmung einer Extremität in Verbindung mit weiteren schweren Beeinträchtigungen.
- g) Stark eingeschränkte passive Beweglichkeit größerer Gelenke.
- h) Erkrankungen oder Verletzungen des Nervensystems mit irreversiblen motorischen Einschränkungen.
- i) Beidseitiges Fehlen von drei oder vier Fingern einschließlich des Daumens.
- j) Handlähmung infolge nicht erfolgreich rehabilitierbaren Schädigungen.

32.10 Gruppen 9 und 10 – Zusätzliche Klassifizierungskriterien

- a) Mittlere Paresen der oberen oder unteren Extremitäten mit deutlicher Einschränkung der aktiven Beweglichkeit.
- b) Amputationen oder Dysmelien ab Handgelenkebene oder höher.
- c) Künstliche Gelenke im Schulter- oder Unterarmbereich.
- d) Fehlen von zwei bis fünf Fingergliedern oder schwere Fingerkontrakturen.
- e) Fehlen beider Daumen.
- f) Verschiedene schwerwiegende Beeinträchtigungen der unteren Extremitäten.
- g) Gelenkfehlfunktionen einschließlich Kontrakturen, Luxationen, Pseudarthrosen oder Beinverkürzungen von mindestens 7 cm.
- h) Endoprothesen von Knie, Hüfte oder langen Röhrenknochen.
- i) Skoliose oder Kyphoskoliose mit pulmonaler Insuffizienz oder schweren Gelenkbeeinträchtigungen.

32.11 Anforderungen für stehende Athleten

In der Kategorie der stehenden Athleten dürfen Stehrollstühle verwendet werden.