

Gaußsche Billardregeln

Stand: 26. Januar 2008

Die Grundprinzipien des Billards werden vorausgesetzt. Ich fange jetzt nicht an, hier zu erklären, wie die weiße Kugel mit dem Queue zu stoßen ist. Das Folgende ist also nicht als prima ausformuliertes Regelwerk zu verstehen, sondern als Leitfaden, der Fragen klärt, die beim laienhaften Billardspielen sehr verschieden gehandhabt werden oder die den Turniermodus betreffen.

Abschnitt 1 – Grundregeln

- (1) Beim Gaußschen Billardtturnier wird nicht zu ernst gespielt.
- (2) Eingesetzt wird ein Euro, der Turniersieger bekommt alles eingesetzte Geld.
- (3) Es gibt eine Gruppenphase und eine K.O.-Phase, der genaue Modus hängt von der Teilnehmerzahl ab. In der Gruppenphase können gesetzt Gruppenköpfe aufgrund des Abschneidens vergangener Turniere bestimmt werden.
- (4) Verdirbt jemand vorsätzlich das Turnier, fliegt er raus.
- (5) Versenkt jemand mit dem ersten Stoß eines Spieles alle Kugeln außer der Weißen, hat er sofort das Turnier gewonnen.
- (6) Bei Regelunklarheit, -widerspruch oder -vakuum entscheidet vor Ort Holger oder jemand anderes, wenn er selbst betroffen ist.
- (7) Sieger im Einzelspiel ist, wer alle seine Kugeln – die halben oder vollen – und regulär die schwarze Kugel versenkt hat oder wer aufgrund einer vorzeitigen Niederlage des Gegners gewonnen hat.
- (8) Wer unbedingt möchte, darf die weiße Kugel von der Bande ein Stück entfernen.
- (9) Man erhält eine Sorte von Kugeln zugeordnet, wenn man als erstes und als erster eine Kugel dieser Sorte versenkt. Der Kontrahent bekommt die entsprechend andere Sorte zugeordnet. Allerdings gilt Abschnitt 3, Absatz 5.

Abschnitt 2 – Foul

- (1) Ein Foul ist, wenn
 - man mit der Weißen keine Kugel trifft oder als erstes eine solche des Gegners
 - die Weiße versenkt oder außerhalb des Tisches bringt
 - eine farbige Kugel außerhalb des Tisches bringt
 - die weiße Kugel mit dem Queue zweimal berührt wird
 - mit der Kleidung, dem Queue oder sonst wie eine farbige Kugel berührt wird
 - man beim Stoß mit keinem Fuß den Boden berührt
 - sonst irgendwie groben Unfug betreibt.
- (2) Trifft keiner dieser Punkte zu, jedoch wird mindestens eine Kugel des Gegners versenkt, so ist das kein Foul, doch der Kontrahent ist an der Reihe.
- (3) Nach einem Foul ist der Gegner an der Reihe und darf die weiße Kugel an einem beliebigen Ort platzieren. Beim Eröffnungstoß siehe Abschnitt 3.

Abschnitt 3 – Eröffnung

- (1) Die Kugeln werden zu einem Dreieck am Fußende des Tisches aufgebaut, wobei die "8" in der Mitte des Dreiecks, die vorderste Kugel auf dem Fußpunkt und an den hinteren Ecken jeweils eine Volle und eine Halbe liegt.
- (2) Der Beginnende wird ausgelost oder ausgestoßen, darauf einigen sich die Kontrahenten.
- (3) Wird beim Eröffnungstoß ein Foul begangen, so ist der Gegner an der Reihe, dieser darf die Weiße an einem beliebigen Ort im Kopffeld platzieren und darf dann keine Kugel direkt anspielen, die im Kopffeld liegt.
- (4) Wird beim Eröffnungstoß die Acht versenkt oder vom Tisch gebracht, eröffnet der andere Spieler mit neuem Aufbau.
- (5) Beim Eröffnungstoß versenkte Kugeln ordnen noch nicht die Kugelsorten den Kontrahenten zu.

Abschnitt 4 – Spielende

- (1) Hat man nur noch die Schwarze zu versenken, so darf man dies bei einem beliebigen Loch versuchen, allerdings muss man jeweils ansagen, welches Loch man sich vornimmt.
- (2) Versenkt man die Schwarze vorzeitig oder rechtzeitig, jedoch in ein Loch, das man nicht angesagt hat oder versenkt man die Weiße oder irgendeine andere Kugel mit, hat man sofort verloren.

Abschnitt 5 – Unentschieden

- (1) Bei einem Unentschieden wird das Spiel einmal wiederholt, beim zweiten Mal wird gelost, es sei denn, beide Kontrahenten sind mit Armdrücken einverstanden.
- (2) Ein Unentschieden liegt vor, wenn beide Kontrahenten feststellen oder fünf andere feststellen, dass ein Unentschieden vorliegt.
- (3) Bei einem spürbaren Erdbeben wird ein Spiel von Neuem begonnen.

Abschnitt 6 – Ermittlung der Platzierungen in den Gruppen

- (1) In der Gruppenphase werden nach Spielende neben Sieg und Niederlage auch die Anzahl der von beiden Kontrahenten versenkten Kugeln notiert nach dem Schema m:n. Die schwarze Kugel wird bei keinem mitgezählt. Der Sieger bekommt in jedem Falle 7 versenkte Kugeln notiert, auch bei einer außerordentlichen Niederlage nach Abschnitt 4, Absatz 2.
- (2) Ein Unentschieden ist ein halber Siegpunkt, man bekommt so viele Kugeln notiert, wie dann von einem noch da sind.
- (3) Die Tabelle in den Gruppen berechnet sich in der Reihenfolge
 - a) Anzahl der Siege
 - b) Größe der Differenz m-n, wobei m die Anzahl der eigenen versenkten und n die Anzahl der versenkten Kugeln der Gegner ist,
 - c) Anzahl m der eigenen versenkten Kugeln,
 - d) bei Gleichstand der direkte Vergleich aller Gleichstehenden,
 - e) das Los.