



Technisches Reglement

(Ausgabe Juli 2021)

INHALT

I. Abkürzungen und Definitionen

Abkürzungen und Definitionen

II. Anwendung der Regeln

- Art. 1 Allgemeine Regeln - Anwendung
- Art. 2 Organisationsvorschriften für Turniere
- Art. 3 Berechtigung zur Turnierorganisation
- Art. 4 Das Zwei-Disziplinspiel des Biathlon
- Art. 5 Spielsystem, Distanzen, Aufnahmenbegrenzung und Spieldaten
- Art. 6 Prinzipien bezüglich der Kompetenzen
- Art. 7 Besondere Regeln von Swiss Olympic (April 2021)
- Art. 8 Inkraftsetzung und Aufhebung

III. Schiedsrichterregeln

- Art. 11 Schiedsrichterregeln
- Art. 12 Durchführung eine Partie mit Zeitlimit (August 2020)

IV. Allgemeine Spielregeln

- Art. 21 Definitionen am Billard
- Art. 22 Bandenabstoss
- Art. 23 Anfangsstoss
- Art. 24 Spielball
- Art. 25 Karambolage
- Art. 26 Pressbälle, Bandenpress
- Art. 27 Bälle verlassen das Billard
- Art. 28 Durchstoss
- Art. 29 Fehler
- Art. 30 Nicht festgestellte Fehler oder durch Drittpersonen verursachte Fehler

V. Spielregeln zu den einzelnen Disziplinen

- Art. 41 Definitionen der Zonen mit Beschränkungen (Eckenabstrich, Cadrefelder, Anker)
- Art. 42 Auswirkungen der Zonen mit Beschränkungen
- Art. 43 Freie Partie
- Art. 44 Cadre
- Art. 45 Einband
- Art. 46 Dreiband
- Art. 47 Andere Spieldisziplinen

VI. Ablauf einer Partie

- Art. 71 Beginn der Partie
- Art. 72 Ende der Partie und Ende eines Satzes
- Art. 73 Pause und Unterbrüche während der Partie und Aufgabe der Partie
- Art. 74 Matchblatt, Anzeigetafel

VII. Wertung von Partien und Rangierung

- Art. 81 Wertung von gespielten Partien
- Art. 82 Rangierung von Einzelspielern und Mannschaften
- Art. 83 Wertung von Forfait-Partien zwischen Einzelspielern
- Art. 84 Wertung von Forfait-Begegnungen zwischen Mannschaften
- Art. 85 Fehler in der offiziellen Resultattabelle oder auf dem Matchblatt

VIII. Teilnahme- und Anmeldebedingungen, Turnierabsagen, Disqualifikationen

- Art. 91 Allg. Teilnahmeberechtigung
- Art. 92 Stammklub - Spielklub
- Art. 93 Spielerlizenz
- Art. 94 Kontrolle der Lizenzen, verlorene Lizenz
- Art. 95 Spieler ohne Lizenz an einer Mannschaftsmeisterschaft
- Art. 96 Anmeldung von Spielern an internationalen Meisterschaften
- Art. 100 Anmeldungen und Sportkalender
- Art. 101 Minimalbeteiligung
- Art. 102 Turnierabsage durch die TK
- Art. 103 Turnierabsage durch einen Klub
- Art. 104 Abmeldung durch Spieler oder Mannschaften
- Art. 105 Verspätetes Erscheinen und Fernbleiben
- Art. 106 Disqualifikationen und Streichung von der Teilnehmerliste
- Art. 107 Rückerstattung von Einschreibgebühren

IX. Caramboledisziplinen, Kategorien, Umrechnungsfaktoren

- Art. 111 Spielarten im Carambole und Kategorien der Spieler
- Art. 112 Jahresdurchschnitt
- Art. 113 Spielerliste
- Art. 114 Auswirkung der Kategorienzugehörigkeit
- Art. 115 Auswirkungen von GD-Verbesserungen
- Art. 116 Umrechnungsfaktoren für Spieldisziplinen
- Art. 117 Andere Organisationsformen der Meisterschaft und andere Kategorien-Einteilungen

X. Allgemeine Bestimmungen zu den Einzelmeisterschaften

- Art. 121 Spielsysteme
- Art. 122 Durchführung der Turniere
- Art. 123 Turniersysteme
- Art. 124 Informationen von der Turnierleitung
- Art. 125 Kompetenzen zur Bestimmung der Spielsysteme
- Art. 126 Verteilung auf die Ausscheidungsgruppen und Reihenfolge der Partien
- Art. 127 Qualifikation für die folgende(n) Runde(n) und den Final
- Art. 128 Zuteilung der Spielorte
- Art. 129 Turnierpläne - Billards

XI. Turnierleitung

- Art. 141 Spezielle Organisationsvorschriften
- Art. 142 Partienblätter und Resultattabellen
- Art. 143 Turnierlokal
- Art. 144 Obligatorische Angaben der TK zuhanden der Turnierleitung
- Art. 145 Turnierplanung und Verantwortung der Turnierleitung (Juni 2020)
- Art. 146 Programmänderungen

XII. Allgemeine Turniervorschriften

- Art. 151 Tenues
- Art. 152 Rauchen
- Art. 153 Alkohol
- Art. 154 Werbung (Juli 2013)

XIII. Spielmaterial

- Art. 161 Material
- Art. 162 Inspektion der Billards

XIV. Spezialregeln für die Mannschaftsmeisterschaften

- Art. 171 Durchführung
- Art. 172 Spielmodi
- Art. 173 Turniermodi
- Art. 174 Kategorien und Gruppen
- Art. 175 Auf- und Abstieg
- Art. 176 Klassierung
- Art. 177 Anmeldung der Mannschaften - Neue Mannschaft (März 2021)
- Art. 178 Spielerersatz
- Art. 179 Turnierplan
- Art. 180 Begegnungsabfolge, Heimvorteil
- Art. 181 Einladung der Gastmannschaften (Juni 2020)
- Art. 182 Spieltermin (März 2020)
- Art. 183 Partienabfolge (Juli 2021)
- Art. 184 Gültigkeit des Einzel-GD's
- Art. 185 Forfait
- Art. 186 Resultatsmeldung
- Art. 187 Diplom, Medaillen
- Art. 188 Club vorübergehend ohne Lokal
- Art. 189 Ausländische Spieler
- Art. 190 Bidisziplinäre Mannschaftsmeisterschaft Serienspiele

XV. Titel, Preise und Rekorde

- Art. 201 Titel
- Art. 202 Medaillen, Preise
- Art. 203 Spieler ausländischer Nationalität
- Art. 204 Rekorde

XVI. Dopingbekämpfung, Behandlung von Disziplinarfällen, Protest

- Art. 211 Verpflichtung des Zulassens von Dopingkontrollen
- Art. 212 Kampf gegen das Doping
- Art. 213 Behandlung von Disziplinarfällen
- Art. 214 Protest

XVII. Berichterstattung

- Art. 221 Minimalanforderungen

XVIII. Turnierpläne für Einzel-Meisterschaften

- 4 - 12 Spieler

XIX. Turnierpläne für Mannschaftsmeisterschaften

- 2 / 3 / 4 Spieler pro Mannschaft

XX. Masse und Toleranzen für das Spielmaterial im Carambole

- Bälle - Tücher - Billards - Beleuchtung

XXI. Detailbestimmungen zu den Artikeln 111 und 117

- Disziplinen und Kategorieneinteilung
- Umrechnungsfaktoren nach Tischengrößen

XXII. Reglement des Carambole-Open (März 2021)

Wird derzeit nicht mehr nach dieser Regel gespielt - Regeln werden von Fall zu Fall festgelegt

Art. 1 Bezeichnung, Teilnahmeberechtigung

Art. 2 Ziele

Art. 3 Abwicklung

Art. 4 Preise und Medaillen

Art. 5 Tenue

Art. 6 Nicht geregelte Fälle

XXIII. Reglement des Veteranen-Cups

Art. 1 Spielberechtigung

Art. 2 Spielart

Art. 3 Teilnehmerzahl

Art. 4 Spielplan

Art. 5 Eingangsklassierung

Art. 6 Anmeldung

Art. 7 Tenue

Art. 8 Rangierung

Art. 9 Preise

Art. 10 Nicht geregelte Fälle

XXIV. Reglement für Carambole 4 Bälle (März 2021)

XXV. Reglement für Biathlon (März 2021)

Abbildungen A bis HAnhang

Europäische Schiedsrichter-RegelnSiehe Artikel 11

Bemerkung Für eine sprachliche Vereinfachung benützen wir im Text oft die männliche Form, z.B. Spieler, Gegner etc.; alles ist natürlich sowohl für Frauen wie für Männer gültig.

I. Abkürzungen und Definitionen

Abkürzungen

AAS	Agentur Antidoping Schweiz
CEB	Confédération Européen du Billard
ED	Einzeldurchschnitt
GD	Generaldurchschnitt
GDprop	proportionaler Generaldurchschnitt
HS	Höchstserie
JD	Jahresdurchschnitt
SBV	Schweizerischer Billardverband
SK	Sektions-Komitee
SOA	Swiss Olympic
SV	Sektionsversammlung
TK	Technische Kommission
UMB	Union Mondiale du Billard

Definitionen

Altersgrenzen

Junior: Wer am 1. September der betroffenen Saison höchstens ein Alter von 20 Jahren plus 364 Tage erreicht hat, kann in der bevorstehenden Saison in der Kategorie der Junioren mitspielen.

Senior: Wer am 1. September der betroffenen Saison das 60. Altersjahr erreicht hat, kann während der bevorstehenden Saison in der Kategorie der Senioren mitspielen.

Aufnahme

Eine Aufnahme für einen Spieler dauert vom Zeitpunkt, in dem ihm der Schiedsrichter die Spielberechtigung zuteilt bis er durch einen Fehler oder das Auslassen des Punktes die Spielberechtigung an den Gegenspieler abtreten muss, resp. die Punktzahl erreicht hat.

Aufnahmenbegrenzung

Die Aufnahmenbegrenzung limitiert eine Partie oder einen Satz auf eine bestimmte Anzahl Aufnahmen. Wird die Punktzahl von keinem Spieler erreicht, wird die Partie resp. der Satz nach Erreichung der festgelegten Anzahl Aufnahmen beider Spieler beendet (evtl. bei Unentschieden nach speziellen Regeln noch ausgespielt).

Aufnahmengleichheit

Wenn der zweite Spieler das Recht hat, die letzte Aufnahme aus der Anfangsposition zu spielen. So haben die beiden Spieler die gleiche Anzahl Aufnahmen gespielt.

Begegnung

Eine Begegnung beinhaltet sämtliche vorgeschriebenen Partien zwischen zwei Mannschaften, die an einem Turnier zu spielen sind.

Eckenabstrich

In der Freien Partie bezeichnet der Eckenabstrich eine Zone, in der die Punkte nur je nach Ballpositionen gemäss Art. 42 und 43 und Abbildung G erzielt werden dürfen. (Grösse des Eckenabstrichs siehe Abb. B).

Einzeldurchschnitt (ED)

Der Einzeldurchschnitt ist der Durchschnitt einer Partie: Anzahl Punkte dividiert durch Anzahl Aufnahmen. Im Falle von Verlängerungen werden die Verlängerungen selbst nicht berücksichtigt. Der in den Resultattabellen angegebene Einzeldurchschnitt ist der höchste am Turnier erzielte ED. Er kann nur aus einer gewonnen oder unentschiedenen Partie stammen.

Gegnerbälle:

Als Gegnerbälle werden der Rote und der Spielball des Gegners bezeichnet (siehe auch Spielball).

Generaldurchschnitt (GD)

Grundsatz: Ein GD oder GDprop ist nur gültig, wenn er aus mindestens 3 Partien während eines Turniers zustande kommt.

Einzelspieler: Der GD wird aus allen an einem Turnier gespielten Partien ermittelt: Total aller erzielten Punkte dividiert durch die Anzahl aller gespielten Aufnahmen. Verlängerungen zur Verhinderung von Unentschieden werden nicht berücksichtigt. Bei multidisziplinären Turnieren, ergibt sich ein GDprop (proportionaler GD), bei welchem Punkte und/oder Aufnahmen je nach Disziplin zuerst umgerechnet werden.

Generaldurchschnitt (GD) - (Fortsetzung)

Mannschaften: Wird innerhalb einer Mannschaft nur eine Disziplin auf einer Brettgrösse ausgetragen, so errechnet sich der GD einer Mannschaft: Total aller Punkte aller Mannschaftsmitglieder dividiert durch das Total aller Aufnahmen aller Mannschaftsmitglieder. Wird innerhalb der Mannschaft multidisziplinär oder auf verschiedenen Brettgrössen gespielt, ist der GDprop (proportionaler GD) der Mannschaft nach speziellen Anweisungen der TK zu ermitteln.

Generaldurchschnitt proportional (GDprop)

Der GDprop muss immer dann ermittelt werden, wenn innerhalb eines Turniers entweder verschiedene Disziplinen ausgetragen oder auf verschiedenen Brettgrössen gespielt wird. Die Regeln für die Umrechnung einzelner Disziplinen oder Brettgrössen geschieht nach speziellen Anweisungen der TK (Kapitel XXI).

Höchstserie

Die Höchstserie ist die grösste Punktzahl, die ein Spieler im Turnier während einer Aufnahme erzielt, unabhängig davon, ob die entsprechende Partie gewonnen oder verloren wurde.

Jahresdurchschnitt (JD)

Der JD ist der höchste GD, der ein Spieler im Laufe einer Saison in einem Turnier, bei dem er mindestens drei Partien gespielt hat, erreicht hat.

Klassierungsspiele

Alle Spiele eines Finalturniers, die zur Klassierung hinter den ersten vier Plätzen ausgetragen werden.

Kommastellen

Dreiband: ED und GD immer mit drei Stellen nach dem Komma (auch bei Nullen). Alle übrigen Disziplinen: ED und GD immer mit zwei Stellen nach dem Komma (auch bei Nullen). (Siehe auch Rundung)

Runde

Innerhalb eines Turniers umfasst eine Runde jeweils 1 Partie für alle Spieler. Bei einer Mannschaftsmeisterschaft umfasst eine Runde alle gemäss Einteilung auf ein Datum festgelegte Begegnungen.

Rundung von ED und GD

Die Werte werden nie gerundet. Beispiel: Ein Durchschnitt (ED, GD oder Turnier-GD, etc.) von 14.389 und ein solcher von 14.381 ergibt in beiden Fällen 14.38 (siehe auch Kommastellen).

Satzsystem

Eine Partie im Satzsystem ist in einzelne Sätze geteilt. Sobald ein Spieler in einem Satz die festgesetzte Punktzahl erreicht hat, ist der Satz zu Ende. Der Spieler, welcher zuerst die vorgeschriebene Anzahl Sätze gewonnen hat, hat die Partie gewonnen. Der Bandenabstoss (siehe dort) wird nur vor dem ersten Satz gespielt. Nachdem für den ersten Satz der beginnende Spieler bestimmt ist, wird für die folgenden Sätze jeweils abwechselnd begonnen.

Spielball

Der Ball, mit welchem der Spieler spielen muss, ist sein Spielball für die ganze Partie, inkl. Verlängerung.

Spielclub (Dezember 2013)

Der Spielclub ist der Club, für den ein Spieler lizenziert ist. Er muss nicht dem Stammclub entsprechen.

Stammklub

Der Stammklub ist derjenige Klub, bei dem eine Person Mitglied ist. Er muss nicht dem Spielclub entsprechen.

Ungeteilte Distanz

Partien mit ungeteilter Distanz werden auf einmal auf die festgelegte Punktzahl, oder die festgesetzte Anzahl Aufnahmen

Zone mit Einschränkung (Eckenabstrich, Cadrefeld, Anker)

In der Freien Partie und in den Cadre-Disziplinen sind Zonen eingezeichnet (Eckenabstrich, Cadrefelder, event. Anker), in welchen nur mit Einschränkungen Karambolagen erzielt werden dürfen (siehe Spielregeln zu den Disziplinen).

II. Anwendung der Regeln

Art. 1 Allgemeine Regeln - Anwendung

1. Die Spielregeln sind für alle Meisterschaften der Sektion und für alle nationalen Veranstaltungen obligatorisch. Die aktuellen Schiedsrichter-Regeln der CEB sind im Kapitel III aufgeführt.
2. Das vorliegende Reglement ist für alle, welche mit der Organisation oder der Teilnahme an erlaubten Sektions-Meisterschaften zu tun haben, bindend. Es gilt auch für Turniere, welche im Namen der Sektion durch einen Club oder einen autorisierten Organisator durchgeführt werden. Die Unkenntnis dieser Regeln kann von niemandem in der Sektion und den anderen von ihr abhängigen oder mit ihr in Verbindung stehenden Organen oder Verbänden geltend gemacht werden.
3. Mit der Erklärung der Teilnahme an einer Meisterschaft ermächtigt der Spieler das SK automatisch, seine persönlichen Angaben auf dem Lizenzantrag allen Klubs des Verbandes mitzuteilen. Diese Ermächtigung ist bis drei Jahre nach der Teilnahme des Spielers am letzten Wettkampf der Sektion gültig.

Art. 2 Organisationsvorschriften für Turniere

Die internationalen Organisationsvorschriften der CEB und/oder der UMB sind für alle Sektions-Meisterschaften gültig, unter Vorbehalt der ausdrücklich in diesem Reglement festgelegten Vorschriften.

Art. 3 Berechtigung zur Turnierorganisation

1. Gemäss den Regeln des SBV organisiert die Sektion Carambole nationale und internationale Turniere. Der SV oder die TK genehmigt die entsprechenden Reglemente oder legt fest, welche bestehenden Reglemente angewendet werden.
2. Die Sektion übernimmt keine Verantwortung für offizielle und/oder Freundschaftsturniere, welche von Mitgliedern organisiert werden und über den Klubrahmen hinausgehen.
3. Die Organisation solcher Turniere, bei denen die Lizenzspieler der Sektion mitspielen können, braucht vorgängig eine Bewilligung durch die TK. Zuwiderhandlungen der Sektionsmitglieder können bestraft werden.
4. Jeder Lizenzspieler der Sektion, welcher an einem Turnier teilnimmt, welches den Club-Rahmen sprengt, und welches von der TK nicht bewilligt wurde, muss mit Sanktionen rechnen.

Art. 4 Das Zwei-Disziplinspiel des Biathlon

Die Regeln für den Biathlon, welcher das 3-Band-Spiel und das 5-birilli-Spiel kombiniert, werden aufgestellt und präzisiert, wenn dies notwendig wird.

Art. 5 Spielsystem, Distanzen, Aufnahmenbegrenzung und Spieldaten

1. In einer Partie mit Aufnahmenbegrenzung meldet der Schiedsrichter "letzte Aufnahme", wenn der Spieler der die Partie oder den Satz begonnen hat an den Tisch bekommt um seine letzte Aufnahme zu spielen.
2. Alle Details zu den Meisterschaften einer Saison werden im Sportkalender festgelegt, der von der TK erstellt wird.

Art. 6 Prinzipien bezüglich der Kompetenzen

1. Sofern bei den nachfolgenden Artikeln dieses Reglements die Kompetenzen nicht ausdrücklich angegeben sind, liegen sie bei der TK.
2. Sperren und Disqualifikationen von Einzelspielern, Mannschaften oder Klubs werden gemäss den vorliegenden Reglementen behandelt.
3. Alle nicht vorhergesehenen Fälle werden gemäss dem Geschäftsreglement der Sektion Carambole behandelt.

Artikel 7 Besondere Regeln von Swiss Olympic (09.04.2021)

- a) Ethik-Prinzipien (09.04.2021)
Der Verband setzt sich für einen gesunden, respektvollen, fairen und erfolgreichen Sport ein. Er lebt Fairplay vor, indem er - sowie seine Organe und Mitglieder - dem Gegenüber mit Respekt begegnet, transparent handelt und kommuniziert. Zu diesem Zweck der Verband anerkennt und unterstützt die "Ethik-Charta" von Swiss Olympic und fördert deren Grundsätze und deren Anwendung bei seinen Mitgliedern, Vereinen und Spielern.
- b) Code of Conduct - Massnahmen zum Schutz der Athleten-innen (09.04.2021)
Der Verband setzt sich für den Respekt der Athleten/-innen und für den Kampf gegen missbräuchliches und/oder unangemessenes Verhalten ein. Zu diesem Zweck anerkennt und unterstützt der Verband den "Code of Conduct" von Swiss Olympic und fördert dessen Grundsätze und dessen Anwendung bei seinen Mitgliedern, Vereinen und Spielern.

Art. 8 Inkraftsetzung und Aufhebung

Das vorliegende Reglement wurde durch das SK an seiner Sitzung vom 18. März 2007 genehmigt. Es tritt auf Beginn der Sportsaison 2007/08 in Kraft und ersetzt alle bisherigen, oder anders lautenden Regeln. Die Clubs der Sektion und betroffene Personen bemühen sich, die Regeln zu respektieren und sie ihren Mitgliedern und Spielern vertraut zu machen.

Art. 9 bis 10 leer

III. Schiedsrichterregeln

Art. 11 Schiedsrichterregeln

1. Die gültigen Schiedsrichter-Regeln der CEB sind auch für die Meisterschaften der Sektion anwendbar. Sie sind integraler Bestandteil des jetzigen Reglements.
2. Wenn in den europäischen Regeln Organe oder Personen erwähnt werden, gelten sie für die entsprechenden Organe und Personen der Sektion oder der Föderation.
3. Die Clubs sind dafür verantwortlich, diese Regeln in ihrem Club zugänglich zu machen. Dazu konsultieren sie regelmässig die internetseite des CEB (Link verfügbar auf www.billard-carambole.ch) und laden die geltenden Regeln herunter.

Art. 12 Durchführung eine Partie mit Zeitlimit (August 2020)

1. Für Partien mit einer Begrenzung der Spielzeit sind zwei Systeme zugelassen: das "Internationale" System ausschliesslich für Dreibandepartien und das "Schachuhr"-System für Dreibandepartien und klassische Disziplinen.
In einem Wettbewerb darf nur eines der beiden Systeme verwendet werden.
2. Auf den Einladungen für die Meisterschaften, die mit fakultativer Zeitbegrenzung gespielt werden, muss dies auf der Einladung nach Art. 145.1 und 181 obligatorisch vermerkt werden. Andernfalls darf nur mit Einwilligung aller Spieler mit Zeitbegrenzung gespielt werden. Die Wahl des Systems bleibt dem organisierenden Club überlassen, ohne dass dies auf der Einladung vermerkt werden muss.
3. "Internationale" System
 - a) Dieses System besteht aus einer für diesen Zweck geeigneten Uhr, die an jedem Tisch installiert und für die Athleten, den Schiedsrichter und die Zuschauer gut sichtbar ist. Sie darf nur verwendet werden, wenn der Veranstalter über die Ausrüstung, die Schiedsrichter und das kompetente Personal für alle für den Wettbewerb erforderlichen Tische und für die Dauer des Wettbewerbs verfügt.
 - b) Unter der Kontrolle des Schiedsrichters wird das System von der oder den dafür vorgesehenen Personen oder vom Schiedsrichter selbst bedient. Sie darf von keinem der Spieler im Spiel bedient werden.
 - c) Die Spielzeit pro Stoss ist auf 40 Sekunden begrenzt (vorzugsweise in einer Countdown-Anzeige signalisiert). Das Signal für das Ende des Zeitlimits sollte so laut wie möglich gegeben werden. Wenn dies nicht der Fall ist, ist es Sache des Schiedsrichters, diese Ankündigung zu machen.
 - d) Die Spielzeit wird ab dem Zeitpunkt gemessen, an dem die Bälle stillstehen oder vom Schiedsrichter platziert oder ersetzt werden.
 - e) Bei Überschreitung des Zeitlimits verliert der betreffende Spieler sein Recht auf den Stoss, und die Bälle werden vom Schiedsrichter für den gegnerischen Spieler in ihre Ausgangsposition gebracht.
 - f) In einem Spiel sind 3 Time-Out pro Spiel möglich. Die Time-Out können nacheinander beim gleichen Punkt genommen werden. Ein Time-Out kann jederzeit während des Zeitlimits genutzt werden. Wenn der Athlet ein Time-Out ankündigt, wird die anfängliche Zeitbegrenzung verdoppelt (z.B. bei 40 Sekunden beträgt die Zeit dann 80 Sekunden). Nicht genutzte Time-Out verfallen nach dem Ende des Spiels. Das genommene und genutzte Timeout muss auf der Anzeigetafel für die Athleten, den Schiedsrichter und die Zuschauer deutlich sichtbar angezeigt werden. Sobald der Spieler ein Time-Out verlangt, wird diese vom Schiedsrichter angekündigt und die Uhr entsprechend eingestellt.
 - g) Für die Reinigung der Bälle oder des Tisches oder durch den Einfluss von äusseren Faktoren wird das Spiel unterbrochen und die Zeitählung gestoppt. In solchen Fällen stoppt der Schiedsrichter persönlich die Zeitählung oder ordnet dies an.
 - h) Wenn der Spieler ein spezielles Gerät benötigt, sei es persönlich oder nicht (Brücke, Queueverlängerung usw.), wird die laufende Zeit nicht gestoppt.
 - i) Tritt im Laufe des Spiels ein Problem auf, entscheidet der Schiedsrichter allein oder, je nach freier Wahl, nach Rücksprache mit dem/den betroffenen Spieler(n) und/oder der Turnierleitung. Die Entscheidung des Schiedsrichters ist endgültig und ohne Rekursmöglichkeit.
 - j) Tritt ein Problem ausserhalb eines Spiels auf, entscheidet die Turnierleitung allein oder nach freier Wahl nach Rücksprache mit dem/den betroffenen Spieler(n) und/oder dem Schiedsrichter. Die Entscheidung der Turnierleitung ist endgültig und ohne Rekursmöglichkeit.

Art. 12 Durchführung eine Partie mit Zeitlimit (Fortsetzung - August 2020)

4. "Schachuhr"-System

- a) Dieses System besteht aus einer Uhr, die mit der für das Schachspiel verwendeten identisch ist, an jedem Tisch installiert ist und für die Athleten und den Schiedsrichter deutlich sichtbar ist. Sie kann nur dann verwendet werden, wenn der Veranstalter über die notwendige Ausrüstung für alle für den Wettbewerb verwendeten Tische und für die gesamte Dauer des Wettbewerbs verfügt.
- b) Unter der Kontrolle des Schiedsrichters wird das System in erster Linie von den Spielern selbst bedient, andernfalls von einer zu diesem Zweck bestimmten dritten Person.
- c) Das Zeitlimit ist die Zeit, die jedem Spieler zur Verfügung steht, um alle Punkte oder festgelegten Wiederaufnahmen eines Spiels zu erreichen. Die zulässige Zeit wird vom Sektionsvorstand für jede Disziplin und jede Kategorie festgelegt.
- d) Die Aufwärmzeit und die Pause während des Spiels werden nicht als Spielzeit gezählt.
- e) Wenn ein Spieler zum festgelegten Zeitpunkt des Spielbeginns abwesend ist, wird die Uhr auf seine Kosten gestartet. Der nach 15 Minuten immer noch abwesende Spieler verliert das Spiel durch Forfait. Kommt ein Spieler zu spät, aber immer noch innerhalb von 15 Minuten, wenn er sich aufwärmen möchte, dann geht die verbrauchte Zeit auf seine Kosten.
- f) Der Beginn der Spielzeit für den Spieler, der das Spiel beginnt, erfolgt, sobald der Schiedsrichter die Bälle für den Anfangsstoss platziert und dem ersten Spieler die Ausführung seines Stosses gestattet hat.
- g) Sobald der Spieler, der seine Aufnahme beendet hat, seinen Platz wieder einnimmt, startet er die Zeitzählung seines Gegners. Dafür hat der Spieler, der seine Aufnahme beendet, Vorrang vor seinem Gegner, um seinen Platz einzunehmen. Die Praxis ist die gleiche, wenn die Uhr durch eine dritte Person aktiviert wird.
- h) Wenn die Uhr von den Spielern aktiviert wird und einer von ihnen vergisst, in die Zeitzählung seines Gegners einzugreifen:
 - Wenn es zum Nachteil des schuldigen Spielers ist, gibt es keine Korrektur,
 - Wenn sie zugunsten des fehlbaren Spielers ausfällt, versucht der Schiedsrichter, wenn möglich, den Fehler zu korrigieren.Wenn die Uhr von einer dritten Person bedient wird und ein Fehler gemacht wird, versucht der Schiedsrichter, wenn möglich, den Fehler zu korrigieren.
- i) Das Spiel kann in der Halbzeit (Punkte oder Aufnahmen) unterbrochen und die Uhr angehalten werden. Diese Unterbrechung ist nur zulässig, wenn der Spieler, der das Spiel nicht begonnen hat, seine Aufnahme beendet. Bei jeder anderen gewünschten persönlichen Unterbrechung darf der Spieler den Raum verlassen, aber seine Spielzeit wird nicht unterbrochen.
- j) Für die Reinigung der Bälle oder des Tisches oder durch den Einfluss von äusseren Faktoren wird das Spiel unterbrochen und die Zeitzählung gestoppt. In solchen Fällen befiehlt der Schiedsrichter, die Uhr anzuhalten, oder er tut es persönlich.
- k) Wenn der Spieler ein spezielles Gerät benötigt, sei es persönlich oder nicht (Brücke, Queueverlängerung usw.), wird die laufende Zeit nicht gestoppt.
- l) Alle Spiele werden auf Aufnahmengleichheit gespielt, es sei denn, der Spieler, der das Spiel beginnt, verliert durch Überschreiten der zulässigen Zeit.
- m) Sobald ein Spieler die ihm zugeteilte Spielzeit überschritten hat, wird das Spiel sofort abgebrochen und gilt für ihn als verloren, unabhängig vom Spielstand und unabhängig vom Ergebnis zum Zeitpunkt des Spielabbruchs. Im einem solchen Fall werden die während des Spiels erzielten Punkte und Aufnahmen gezählt, unabhängig davon, wer der Gewinner oder Verlierer des Spiels ist. Trifft das Zeitlimit ein, während der betreffende Spieler im Spiel ist, muss er das Spiel sofort abbrechen (die im Verlauf Serie wird mit der in diesem Moment erreichten Zahl validiert) und den Tisch verlassen.
- n) Tritt im Laufe des Spiels ein Problem auf, entscheidet der Schiedsrichter allein oder, je nach freier Wahl, nach Rücksprache mit dem/den betroffenen Spieler(n) und/oder der Turnierleitung. Die Entscheidung des Schiedsrichters ist endgültig und ohne Rekursmöglichkeit.
- o) Tritt ein Problem ausserhalb eines Spiels auf, entscheidet die Turnierleitung allein oder nach freier Wahl nach Rücksprache mit dem/den betroffenen Spieler(n) und/oder dem Schiedsrichter. Die Entscheidung der Turnierleitung ist endgültig und ohne Rekursmöglichkeit,

Art. 12 Durchführung eine Partie mit Zeitlimit (Fortsetzung - August 2020)

5. Zeitlimit für jeden Spieler, um alle fixen Punkte oder Neustarts eines Spiels zu absolvieren

<u>Disziplinen und Kategorien</u>	<u>Punkte oder Aufnahmen</u>	<u>Zulässige Zeit in Minuten</u>
Frei LNA Match	300/15	75
Frei LNB ½-match	120/15	50
Frei LR 1 ½-match	90/15	45
Frei LR 2 ½-match	60/20	40
Cadre 47/2 LNA Match	300/10	75
Cadre 71/2 LNA Match	150/20	55
Cadre LNB ½-match	100/15	50
Cadre LR ½-match	80/20	45
Mannschaften Cadre LNA ½-match	120/15	50
Mannschaften Frei ½-match	80/20	45
A la bande LNA Match	150/20	60
A la bande LNB ½-match	50/20	40
A la bande LR ½-match	40/20	35
3 banden LNA Match	35/40	50
3 banden LNB Match	25/40	45
3 banden LR Match	20/40	40
3 banden LNA ½-match	30/40	45
3 banden LNB ½-match	25/40	45
Mannschaften 3 banden LNA Match oder ½-match	35/40	50
Mannschaften 3 banden LNA 2 Tischen Match oder ½-match	30/40	45
Mannschaften 3 banden LNB Match oder ½-match	25/40	45
Mannschaften 3 banden LNB 2 Tischen Match oder ½-match	20/40	40

Wenn das so genannte "internationale" System für die Dreibanden verwendet wird, wird das Zeitlimit auf 40 Sekunden pro Stoss festgelegt.

Gegenwärtig gilt das Zeitlimit für offizielle Meisterschaften der Sektion nur für die Schweizer 3-Band-Einzelmeisterschaft LNA auf Match und nur wenn die Meisterschaft medial übertragen wird.

Art. 13 à 20 leer

IV. Allgemeine Spielregeln

Art. 21 Definitionen am Billard

Die verwendeten Begriffe, Masse etc. sind in der Abbildung A erklärt.

Art. 22 Bandenabstoss

1. Die Bälle der beiden Spieler (Art. 24) werden auf der Verbindungslinie ihrer Plätze beim Anfangsstoss, in den Abspielzonen gemäss Abbildung A aufgestellt.
2. Für den Bandenabstoss gilt :
 - Der Bandenabstoss wird auf die entfernte kurze Bande ausgeführt.
 - Beide Bälle müssen in Bewegung sein, bevor der erste die entfernte kurze Bande berührt. Im Falle eines erstmaligen Fehlers wird der Bandenabstoss wiederholt, beim zweiten Fehler hat die schuldige Person verloren.
 - Die beiden Bälle dürfen nicht karambolieren, ansonsten hat der schuldige Spieler verloren.
 - Kann der Fehler nicht eindeutig zugeordnet werden, wird wiederholt.
 - Wer die rote Kugel oder eine lange Bande trifft, hat verloren.
 - Wer die entfernte kurze Bande mit seinem Ball zweimal berührt, hat verloren.
 - Liegen nach korrekter Ausführung beide Bälle gleich nahe an der unteren Bande, wird wiederholt.
 - Wessen Ball näher an der unteren Bande liegen bleibt, hat gewonnen und bestimmt, wer mit der ersten Aufnahme beginnt.

Art. 23 Anfangsstoss

Die Aufstellung des Anfangsstosses ist in Abbildung A aufgezeichnet. Nur für diese Position ist vorgeschrieben, dass zuerst der rote Ball getroffen werden muss. Die Aufstellung des Spielballes, links oder rechts, kann der Spieler wählen.

Art. 24 Spielball

Spielball des beginnenden Spielers ist der Weisse ohne Kennzeichnung. Der zweite Spieler hat den weissen Ball mit Kennzeichnung oder den gelben Ball. Der Spielball bleibt während der ganzen Partie derselbe, inkl. Verlängerung, bei ungeteilter Distanz oder im Satzsystem. Werden im Dreiband die Bälle "Pro Cup" verwendet, sind der weisse und der gelbe Ball mit roten Punkten versehen.

Art. 25 Karambolage

Eine gültige Karambolage ist erzielt :

- wenn kein Fehler gemäss Art. 26 bis 29 begangen wird und
- wenn der eigene Spielball beide Gegnerbälle aus dem Lauf berührt hat und
- wenn die zusätzlichen Bedingungen gemäss Regeln der einzelnen Disziplinen erfüllt wurden.

In den Disziplinen Frei, Cadre, Einband und Dreiband zählt jede Karambolage einen Punkt. Mit Ausnahme des Anfangsstosses (Art. 23) spielt es keine Rolle, ob zuerst eine oder mehrere Banden oder einer der Gegnerbälle berührt werden.

Art. 26 Pressbälle, Bandenpress

1. Pressball ist gegeben, wenn der Spielball mindestens einen der Gegnerbälle berührt.
2. Man spricht von Bandenkontakt, wenn die Spielkugel eine oder zwei Banden berührt. Man darf nicht gegen die Bande spielen, mit der der Spielball in Kontakt ist.
3. In der Freien Partie, nur auf den Matchtischen müssen die Bälle in die Anfangsstellung gebracht werden. In der Freien Partie auf den kleineren Brettgrössen und in den anderen Disziplinen kann zwischen Wegspielen und Aufstellen gewählt werden. Für das Aufstellen gilt :
 - In der Freien Partie, allen Cadredisziplinen und im Einband werden alle drei Bälle in ihre Anfangsstellung gebracht.
 - Im Dreiband werden nur die sich berührenden Bälle aufgestellt und zwar in gleicher Art ,wie wenn sie das Billard verlassen (Art. 46.5 und Abbildung F).
4. Ist das Wegspielen erlaubt, so muss von der Kontaktstelle weggespielt werden.

Art. 27 Bälle verlassen das Billard

Als "Ball aus dem Billard".werden alle Fälle gewertet, in denen mindestens ein Ball die Holzumrandung berührt oder das Billard ganz verlässt. Ball aus dem Billard" ist ein Fehler.

Art. 28 Durchstoss

Durchstoss ist gegeben, falls :

- das Leder (procédé) den Spielball beim Stoss mehr als einmal berührt,
- das Leder (procédé) noch mit dem Spielball in Berührung ist, während dieser bereits den zweiten Ball oder eine Bande berührt.

Art. 29 Fehler

Alle nachfolgenden Aktionen werden als Fehler gewertet (fett und in Klammern die Ansagen des Schiedsrichters) :

1. Ball aus dem Billard (siehe auch Art. 27) (**billes dehors / Ball aus dem Billard**).
2. Falls bei der Stossausführung noch nicht alle Bälle ruhen (**billes en mouvement / Ball in Bewegung**).
3. Falls zum Spiel ein anderer Queueteil als das Leder der Queuespitze (Procédé) benutzt wird (**procédé**).
4. Ein Spieler berührt auf irgend eine Art irgend eine Kugel, ohne die Absicht einen korrekten Stoss auszuführen. (**touché**).
5. Durchstoss (Art. 26 et 28) (**queuté / Durchstoss**).
6. Unkorrektes Wegspielen bei Pressbällen oder Bandenpress (Art. 26 et 28) (**billes en contact / Durchstoss**).
7. Falls bei der Stossausführung nicht mindestens ein Fuss den Boden berührt (**pied pas au sol / Fussfehler**).
8. Falls der Spieler in irgendeiner Art eine sichtbare Marke anbringt (**marque / Marke**).
9. Falls nicht der eigene Spielball verwendet wird (Art. 24) (**mauvaise bille / falscher Ball**).
10. Falls der Stoss nicht innerhalb der erlaubten Zeit ausgeführt wird (**pas joué / nicht gespielt**).
11. Regelverstoss je nach Regeln der verschiedenen Spielmodi.

Art. 30 Nicht festgestellte Fehler oder durch Drittpersonen verursachte Fehler

1. Eine trotz eines nicht festgestellten Fehlers erzielte Karambolage ist gültig und hat keine weiteren Folgen, wenn danach bereits weiter gespielt wurde.
2. Alle durch eine Drittperson, inkl. Schiedsrichter, verursachten Fehler, die eine Veränderung der Ballposition zur Folge haben, können nicht dem Spieler angelastet werden. Der Schiedsrichter rekonstruiert die Ballpositionen so gut als möglich.

Art. 31 bis 40 leer

V. Spielregeln zu den einzelnen Disziplinen

Art. 41 Definitionen der Zonen mit Beschränkungen (Eckenabstrich, Cadrefelder, Anker)

Die Definitionen der Zonen mit Einschränkungen sind in den Abbildungen B bis E sowie G und H beschrieben :

- Freie Partie, Abbildungen B und G
- Cadre auf Halbmatch, Abbildungen E und G.
- Cadre auf Match, Abbildungen C, D und H

Art. 42 Auswirkungen der Zonen mit Beschränkungen

1. Die möglichen Ballpositionen bezüglich der Zonen sind: "**à cheval**", "**entré**", "**dedans**" und "**resté dedans**". Letztes ist immer ein Fehler gemäss Art. 29.11.
2. Die Situation "**entré**" ist gegeben, wenn die Gegnerbälle nach einer Karambolage in derselben Zone anhalten und in der Situation davor höchstens einer der Gegnerbälle bereits in derselben Zone lag oder während der Karambolage wenigstens einer der Gegnerbälle die Zone verlassen hat.
3. Die Situation "**dedans**" ist gegeben, wenn aus der Situation "**entré**" beide Gegnerbälle während der Karambolage dieselbe Zone nie verlassen und auch in derselben Zone anhalten.
4. Die Situation "**resté dedans**" ist gegeben, wenn aus der Situation "**dedans**" beide Gegnerbälle während der Karambolage dieselbe Zone nie verlassen und auch in derselben Zone anhalten.
5. Die Situation "**à cheval**" ist gegeben, wenn die Gegnerbälle in verschiedenen aber benachbarten Zonen liegen. Die Situation "**à cheval**" darf sich unbegrenzt wiederholen.
6. Verlässt mindestens einer der Gegnerbälle auch nur für einen Moment die Zone, wird die vorherige Ballposition bezüglich der Zone sofort hinfällig.
7. Eine Ballposition exakt auf der Zonengrenze wird immer zuungunsten des Spielers gewertet.
8. In der **Freien Partie** und in allen Cadredisziplinen mit der Bezeichnung "**/2**" werden die Ballpositionen gemäss 2. bis 4. gewertet.
9. Im Cadre mit der Bezeichnung "**/1**" wird die Ballposition unter 2. direkt mit "**dedans**" gewertet.
10. In Cadredisziplinen mit Anker wird vom Schiedsrichter die Ballposition in der Reihenfolge Cadrefeld - Anker gemeldet. Ist die Ballposition bezüglich beider Zonen identisch, meldet der Schiedsrichter die Ballposition mit der Ergänzung "**partout**".

Art. 43 Freie Partie

1. Grosse Eckenabstriche für die Freie Partie werden nur auf Matchtischen oder 1/2-Mp-Tischen eingezeichnet.
2. Im Rahmen der allgemeinen Regeln und der Vorschriften bezüglich des Eckenabstriches, kann der Spieler die Karambolagen auf beliebige Art erzielen.
3. Bei Pressbällen geht man nach den Bestimmungen des Art. 26 vor.
4. Nach dem Fehler "Ball aus dem Billard" werden alle drei Bälle in die Anfangsstellung gelegt.

Art. 44 Cadre

1. Die Spielfläche ist vollständig in Zonen mit Beschränkung aufgeteilt.
2. Im Rahmen der allgemeinen Regeln und der Einschränkungen bezüglich Cadrefelder und Anker kann der Spieler die Karambolagen auf beliebige Art erzielen.
3. Nach Pressball kann der Spieler zwischen der Anfangsstellung und dem Wegspielen von der Kontaktstelle wählen.
4. Bei "Ball aus dem Billard" werden alle drei Bälle in die Anfangsstellung gelegt.

Art. 45 Einband

1. Im Einband sind keine Zonen mit Beschränkung definiert.
2. Der Spielball muss vor dem ersten Kontakt mit dem zweiten zu treffenden Ball mindestens eine Bande berührt haben.
3. Im Rahmen der allgemeinen Regeln kann der Spieler die Karambolagen auf beliebige Art erzielen.
4. Nach Pressball kann der Spieler zwischen der Anfangsstellung und dem Wegspielen von der Kontaktstelle wählen.
5. Bei "Ball aus dem Billard" werden alle drei Bälle in die Anfangsstellung gelegt.

Art. 46 Dreiband

1. Im Dreiband sind keine Zonen mit Beschränkung definiert.
2. Der Spielball muss vor dem ersten Kontakt mit dem zweiten zu treffenden Ball mindestens drei Banden berührt haben.
3. Im Rahmen der allgemeinen Regeln kann der Spieler die Karambolagen auf beliebige Art erzielen.
4. Nach Pressball kann der Spieler zwischen Aufstellen und dem Wegspielen von der Kontaktstelle wählen. Das Aufstellen ist unter 5. beschrieben.
5. Bei "Ball aus dem Billard" oder "Pressball" werden nur diejenigen Bälle aufgestellt, die das Billard gemäss Art. 27 verlassen haben resp. press stehen :
 - Rot: auf den Platz seiner Anfangsstellung.
 - Spielball: auf den mittleren Punkt der Abspiellinie.
 - Gegnerball: auf den Mittelpunkt des Billards.
 - Kann ein Ball wegen eines anderen Balles nicht auf seinen vorgesehenen Platz gesetzt werden, wird er auf jene Marke gesetzt, den der versperrende Ball einnehmen würde.

Art. 47 Andere Spieldisziplinen

Für alle weiteren Disziplinen erlässt das SK spezielle Reglemente oder gibt an, welche bestehenden anzuwenden sind.

Art. 48 bis 70 leer

VI. Ablauf einer Partie

Art. 71 Beginn der Partie

1. Die Partie beginnt mit dem Einspielen. Falls sich die beiden Spieler nicht einigen können, wer mit dem Einspielen beginnt, entscheidet der Schiedsrichter. Nach dem Einspielen des zweiten Spielers wird sofort der Bandenabstoss ausgeführt.
2. Die Einspielzeit beträgt 5 Minuten pro Spieler und 3 Minuten, falls er auf dem Tisch schon gespielt hat.
3. In einer Partie mit Satzsystem wird mit dem Bandenabstoss der Spieler bestimmt, welcher den 1. Satz beginnt. Der Gewinner kann auch den Gegner beginnen lassen. Je nach Anzahl Sätze beginnt derjenige, welcher den 1. Satz begonnen hat, auch den 3. und den 5. Satz.

Art. 72 Ende der Partie und Satzende

Die Partie ist zu Ende :

- a) Bei ungeteilter Distanz :
 - a) Wenn mindestens einer der Spieler die vorgeschriebene Punktzahl erreicht hat und beide Spieler gleich viele Aufnahmen gespielt haben. Oder wenn beide Spieler die maximale Aufnahmenzahl gespielt haben. Wenn bei unentschiedenen Partien ein Sieger bestimmt werden muss, gibt es eine Verlängerung.
- b) Im Satzsystem :
 - I. Satzende :
 1. Der Satz ist zu Ende, wenn ein Spieler die vorgeschriebene Punktzahl erreicht hat. Es gibt keine Aufnahmengleichheit.
 2. Wenn mit Aufnahmenbegrenzung gespielt wird, und niemand die geforderte Punktzahl erreicht hat, ist der Satz zu Ende, wenn beide die letzte Aufnahme gespielt haben. Bei unentschieden wird der Satz, ohne neu aufzustellen, fortgesetzt, bis ein Spieler einen Punkt erzielt(ohne Aufnahmengleichheit).
 - II. Ende der Partie :

Die Partie ist zu Ende, sobald der Entscheidungssatz nach obigen Regeln zu Ende ist.
Wenn im letzten Satz (3. oder 5.) der erste Spieler in der 1. Aufnahme das Punktetotal erreicht, darf der 2. Spieler den Nachstoss spielen. Falls der 2. Spieler ebenfalls das Punktetotal erreicht, bekommen beide Spieler 2 Matchpunkte.
Im KO-System gelten die Bestimmungen von Art. 121.1.
Bei Aufnahmenbegrenzung sind die Punkte 1.-2. oben anzuwenden.
- c) Die Partie oder der Satz ist immer zu Ende, wenn dies der Schiedsrichter angesagt hat ("Set/ Match"), auch falls sich nachträglich ein Zähl- oder Schreibfehler herausstellen sollte.

Art. 73 Pause und Unterbrüche während der Partie und Aufgabe der Partie

1. Eine Pause während der Partie dauert maximal 5 Minuten.
2. Ein Spieler kann eine Pause in der Mitte der Partie verlangen. Er muss dies tun, bevor er seinen Stoss macht. Die Mitte der Partie ist erreicht, wenn ein Spieler ca. die Hälfte der Punktzahl erzielt hat, oder die Hälfte der Aufnahmen gespielt sind. Im Satzsystem kann normalerweise nach dem zweiten und vierten Satz eine Pause verlangt werden. Der genaue Moment für diese Pause wird vom Schiedsrichter bestimmt.
3. Der Spielende kann nicht zu einem Unterbruch gezwungen werden.
4. Wer sich weigert, eine Partie fortzusetzen, hat forfait verloren. Die Turnierleitung ist verpflichtet, den Vorfall im Matchblatt festzuhalten. Die TK, resp. das SK, wird über zusätzliche Sanktionen beschliessen.

Art. 74 Matchblatt, Anzeigetafel

1. Bei jeder Partie wird ein Matchblatt ausgefüllt und das Punktetotal bei jeder Aufnahme auf der Anzeigetafel nachgeführt. Der Schiedsrichter kontrolliert das Nachführen der Matchblätter und der Anzeigetafel.
2. Nach Match-Ende bestätigen die Spieler mit ihrer Unterschrift auf dem Matchblatt die Richtigkeit des Punktetotals.

Art. 75 bis 80 leer

VII. Wertung von Partien und Rangierung

Art. 81 Wertung von gespielten Partien

Grundsatz : Wer mindestens 1 Punkt mehr erzielt, ist Sieger der Partie bzw. des Satzes.

Ungeteilte Distanz :

Situation bei Partienende	Verteilung der Matchpunkte	
	Spieler A	Spieler B
Punktzahl von A und B in der ersten Aufnahme erreicht	2	2
Alle übrigen Fälle von Unentschieden	1	1
A hat mindestens 1 Punkt mehr als B	2	0

Satzsystem :

Situation bei Partieende	Verteilung der Matchpunkte und Satzpunkte			
	Spieler A		Spieler B	
	Matchpunkte	Satzpunkte	Matchpunkte	Satzpunkte
Bei 2 Gewinnsätzen siegt A mit 2 : 0 Sätzen	2	3	0	0
Bei 2 Gewinnsätzen siegt A mit 2 : 1 Sätzen	2	2	0	1
Bei 3 Gewinnsätzen siegt A mit 3 : 0 Sätzen	2	5	0	0
Bei 3 Gewinnsätzen siegt A mit 3 : 1 Sätzen	2	4	0	1
Bei 3 Gewinnsätzen siegt A mit 3 : 2 Sätzen	2	3	0	2

Für Partien mit Satzsystem Art. 72 anwenden. Wird später einmal ein Satzsystem benötigt, in welchem auch Unentschieden zugelassen sind, wird es von der SK ausgearbeitet

Art. 82 Rangierung von Einzelspielern und Mannschaften

- (Juni 2016) - Die in einem Turnier aufeinander getroffenen Einzelspieler werden klassiert : Matchpunkte, Satzpunkte, direkten Begegnung, Generaldurchschnitt, Matchpunkte aus den direkten Begegnungen, Satzpunkte aus den direkten Begegnungen, Einzeldurchschnitt, (bester, zweitbester, usw.), Höchstserie, Losentscheid.
- Die in einem Turnier aufeinander getroffenen Mannschaften werden klassiert : Begegnungspunkte, Matchpunkte, Satzpunkte, Mannschafts-GD aller Begegnungen, Bester Mannschafts-GD einer Begegnung, Zweitbester Mannschafts-GD einer Begegnung, etc., Losentscheid.
- Für die Erstellung von Gesamtranglisten für Einzelspieler und Mannschaften aus verschiedenen Turnieren gilt zusätzlich : Wird eine Gesamtrangliste aller Spieler erstellt, werden die unten stehenden Kriterien bei den direkt qualifizierten für jeden Rang getrennt gewertet, d.h. alle Erstklassierten vor allen Zweitklassierten etc. Die nicht direkt qualifizierten werden gesamthaft ebenfalls nach den untenstehenden Rangierungskriterien hinter den direkt qualifizierten plaziert. : Generaldurchschnitt ,Einzeldurchschnitt, (bester, zweitbester, etc.), Höchstserie.
- (Juli 2012) - Am Ende des Wettkampfes werden die Spieler gemäss der Anzahl der erreichten Matchpunkte in das Klassement eingeordnet. Im Falle eines Gleichstandes der Matchpunkte im Abschlussklassement wie folgt :
 - Im Falle eines Gleichstandes zweier Spieler gibt das Ergebnis der direkten Begegnung den Ausschlag gibt. Wenn diese direkte Begegnung mit einem Unentschieden geendet hat, erhält den vorderen Platz im Klassement derjenige Spieler der den besten Generaldurchschnitt besitzt. Falls der Gleichstand weiter besteht sollte, wird man die Bestimmungen des untenstehenden Punkt d) anwenden.
 - Im Falle eines Gleichstandes dreier Spieler wird derjenige, der die anderen beiden geschlagen hat, an die Spitze des Klassements gesetzt, die beiden anderen Spieler werden nach ihrem Generaldurchschnitt klassiert. Im Falle eines Gleichstandes beim Generaldurchschnitt werden sie gemäss dem untenstehenden Punkt d) klassiert.
Wenn sich drei Spieler in einer identischen Situation befinden und sie sich untereinander besiegt haben, werden die Spieler nach der Höhe des Generaldurchschnitts klassiert. Im Falle eines Gleichstandes beim Generaldurchschnitt werden sie gemäss dem untenstehenden Punkt d) klassiert.

Art. 82 Rangierung von Einzelspielern und Mannschaften (Fortsetzung)

- c) Wenn sich mehr als drei Spieler im Gleichstand befinden, so wird derjenige an die Spitze des Klassements gesetzt, der sich gegen alle anderen durchsetzen konnte. Die anderen Spieler werden nach ihrem Generaldurchschnitt klassiert. Im Falle eines Gleichstandes beim Generaldurchschnitt werden sie gemäss dem untenstehenden Punkt d) klassiert. Wenn keiner der Spieler alle anderen geschlagen hat, werden die Spieler nach der Höhe des Generaldurchschnitts klassiert. Im Falle eines Gleichstandes beim Generaldurchschnitt werden sie gemäss dem untenstehenden Punkt d) klassiert.
- d) Falls es einen Gleichstand der Generaldurchschnitte gibt, so wird man in folgender Reihenfolge auf den besten Einzeldurchschnitt, falls notwendig auf den zweiten, etc. zurückgreifen.

Ein Unentschieden wird nicht als gewonnene Partie gewertet.

Art. 83 Wertung von Forfait-Partien zwischen Einzelspielern

1. Siehe auch die Bestimmungen über Disqualifikationen in Art. 106.
2. Wird eine Partie forfait gewertet, so gilt :
 - a) bei ungeteilter Distanz erhält der Forfait-Sieger 2 Matchpunkte, der Forfait-Verlierer 0 Matchpunkte
 - b) im Satzsystem erhält der Forfait-Sieger 2 Matchpunkte und, je nach Anzahl Gewinnsätzen, das Maximum an Satzpunkten, der Forfait-Verlierer erhält 0 Matchpunkte und 0 Satzpunkte.
3. Aus Forfait-Partien ergibt sich weder ein GD, ED noch eine HS.

Art. 84 Wertung von Forfait-Begegnungen zwischen Mannschaften

1. Gehen bei einer Begegnung zwischen Mannschaften mindestens die Hälfte der Partien für eine Mannschaft forfait verloren, ist die ganze Begegnung forfait verloren.
2. Werden weniger als die Hälfte der Partien für eine Mannschaft forfait gewertet, werden die einzelnen Partien gemäss Art. 83 gewertet.
3. Wird eine ganze Begegnung forfait gewertet, erhält der Forfait-Sieger 2 Begegnungspunkte, das Maximum an Match- und evtl. auch das Maximum an möglichen Satzpunkten. Der Forfait-Verlierer erhält 0 Begegnungs-, 0 Match- und evtl auch 0 Satzpunkte.
4. Aus einer forfait verlorenen Partie resultieren keine GDs, EDs und HS.

Art. 85 Fehler in der offiziellen Resultattabelle oder dem Matchblatt

1. Wer einen Fehler feststellt, hat dies so rasch als möglich mitzuteilen und zwar :
 - während oder bis Abschluss des Turniers der Turnierleitung,
 - bei späterer Feststellung sofort der TK.
2. Hat der Fehler Auswirkungen auf die Qualifikationsberechtigung, sind die Qualifizierten neu zu bestimmen, falls die Meisterschaft nicht bereits fortgesetzt wurde. Wenn möglich sind fälschlicherweise qualifizierte Spieler, die eingeladen würden, ebenfalls noch zu qualifizieren. Dies vor allem dann, wenn der Fehler weniger als eine Woche vor Fortsetzung der Meisterschaft erkannt wird.
3. Hat der Fehler Auswirkungen bezüglich des gültigen GD, ist die TK zur Korrektur verpflichtet.
4. Hat der Fehler lediglich Auswirkungen auf die Gesamtrangliste, ohne dass Punkt 2 oder 3 zutrifft, wird nichts unternommen.

Art. 86 bis 90 leer

VIII. Teilnahme- und Anmeldebedingungen, Turnierabsagen, Disqualifikationen

Art. 91 Allg. Teilnahmeberechtigung

1. Mitgliedschaft in einem Klub der Sektion Carambole (oder Sektion 5-birilli für den Biathlon). Unter Vorbehalt von Punkt 2 unten und Art. 203 des TR ungeachtet der Staatsbürgerschaft.
2. Unter der Bedingung, dass der Haupt- und Steuerwohnsitz des Spielers sich in der Schweiz befindet, kann ein Spieler ohne Schweizer Nationalität an allen Meisterschaften teilnehmen. Ein Spieler ohne Schweizer Nationalität und ohne Haupt- und Steuerwohnsitz in der Schweiz kann nicht an den Einzel Meisterschaften der höchsten Kategorie (LNA) teilnehmen. Für die Teilnahme an Mannschaftsmeisterschaften siehe TR Art. 189. Durch Unterzeichnung des Lizenzantrags bestätigen die Clubs die Richtigkeit der Angaben zum Wohnsitz.
3. Vorweisen einer gültigen Lizenz.
4. Ordnungsgemässe Anmeldung

Art. 92 Stammklub - Spielclub

1. Der Stammklub ist der Club, bei dem der Spieler Mitglied ist. Dies kann ein anderer sein als der Spielclub.
2. Der Spielclub ist der Club für den der Spieler lizenziert ist. Er kann ein anderer sein als der Stammklub.
3. Mit Ausnahme von Punkt 4 (siehe unten) ist ein Spielclub-Wechsel während der gleichen Saison nur in gerechtfertigten Fällen und mit der Erlaubnis der TK möglich. In diesem Fall muss der Spieler mindestens 30Tage vor dem entsprechenden Meisterschaftsbeginn die TK um Erlaubnis fragen und eine neue Lizenz beantragen.
4. In den Mannschaftsmeisterschaften kann ein Spieler für einen anderen als seinen Spielclub spielen, ohne dass dies als ein Clubwechsel angesehen wird, für die Mannschaft eines anderen Clubs spielen, wenn, ohne Unterscheidung der Kategorie, sein Spielclub keine Mannschaft einschreibt. Ein Mannschaftswechsel während der Meisterschaft ist nicht möglich. In keiner Begegnung darf einer Mannschaft mehr als ein Spieler eines anderen Clubs angehören.
5. Sie auch Artikel 178.

Art. 93 Spielerlizenz

1. Um eine Spielerlizenz der Sektion zu erhalten, muss ein Lizenzantrag nach den Vorschriften der TK und entsprechend den Richtlinien des SOA und des ADS eingereicht werden. Der Sektionsvorstand bestimmt die Bedingungen für die Erneuerung der Lizenz.
2. Der Lizenz-Antrag kann beim Stamm- oder beim Spielclub gestellt werden.
3. Bei einem Wechsel des Spielclubs innerhalb einer Saison ist es nicht nötig, eine neue Lizenz zu lösen.
4. Mit dem Einreichen eines Lizenzantrags ermächtigt der Spieler das SK automatisch, seine persönlichen Angaben auf dem Lizenzantrag allen Klubs des Verbandes mitzuteilen. Diese Ermächtigung ist bis drei Jahre nach der Teilnahme des Spielers am letzten Wettkampf der Sektion gültig.

Art. 94 Kontrolle der Lizenzen, verlorene Lizenz

1. Für die Einzelmeisterschaften werden die Lizenzen durch den Sportchef bei Eingang der Anmeldung kontrolliert. Eine Anmeldung für eine Einzelmeisterschaft durch nicht lizenzierte Spieler ist nicht erlaubt. Für Mannschaftsmeisterschaften obliegt die Kontrolle der Lizenzen dem organisierenden Club.
- 2.. Für den Verlust einer Lizenz haftet die betroffene Person vollumfänglich.
3. Kann ein Spieler an einer Mannschaftsmeisterschaft keine Lizenz vorweisen, wird nach Art. 95 verfahren.

Art. 95 Spieler ohne Lizenz an einer Mannschaftsmeisterschaft

Kann ein Spieler an einer Mannschaftsmeisterschaft keine Lizenz vorweisen, wird dies auf dem Resultatblatt vermerkt. Er kann jedoch unter Vorbehalt folgender Bestimmungen trotzdem mitspielen:

Der Spieler muss schnellstmöglich einen Lizenzantrag ausfüllen und einsenden, so dass dieser spätestens sieben Tage nach dem Turnier beim Sportchef eintrifft. Andernfalls werden seine Resultate annulliert und seine Partien als verloren gewertet.

Art. 96 Anmeldung von Spielern an internationalen Meisterschaften

- 1- Die Anmeldung von Spielern oder Mannschaften an internationalen Meisterschaften wird von den Regeln der UMB, der CEB sowie den Artikeln im Sektionsreglement, welche die Teilnahme von Spielern oder Mannschaften an internationalen Turnieren betreffen, geregelt
2. Wenn sich Spieler bei internationalen Einzel- oder Mannschaftsmeisterschaften anmelden oder für eine Anmeldung angefragt worden sind, muss das entsprechende Anmeldeformular vom Präsident (oder seinem Stellvertreter) des oder der Stammklubs der betreffenden Spieler gegengezeichnet werden.

Art. 96 Anmeldung von Spielern an internationalen Meisterschaften (Fortsetzung)

3. Die CEB hat eine Europameisterschaft auf kleinen Tischen (internationales Halbmatch) eingeführt. Sofern diese Meisterschaft weiterhin stattfindet, der Schweizermeister auf ½-Match für eine Teilnahme qualifiziert ist.
4. Bei allen internationalen Meisterschaften ist der zum Zeitpunkt der Anmeldefrist amtierende Titelhalter zuerst zur Anmeldung berechtigt. Falls dieser ablehnt, können andere Spieler angemeldet werden, und zwar in der Reihenfolge, in der sie beim Verantwortlichen für internationale Spieler ihr Interesse bekundet haben (siehe. TR Art. 203).

Art. 97 bis 99 leer

Art. 100 Anmeldungen und Sportkalender

Die Anmeldebedingungen sind im Sportkalender festgelegt. Der Sportkalender wird durch den TD spätestens 3 Wochen vor Ablauf der ersten Anmeldefrist publiziert. Er muss enthalten :

- Einschreibgebühren
- Namen der durchführenden Klubs, soweit bereits bekannt.
- Bezeichnung der Meisterschaften (Spielart)
- Daten der Austragungen
- Anmeldefristen
- Spieldistanzen
- Aufnahmenzahlen
- evtl. die Anzahl Gewinnsätze
- alle weiteren, nötigen Angaben.

Art. 101 Minimalbeteiligung

1. Ein Meisterschaftsturnier, für das bei Anmeldeschluss nicht mindestens 4 Einschreibungen vorliegen oder auch nach Art.128 kein Spielort bestimmt werden kann, wird von der TK abgesagt.
2. Die Klubs angemeldeter Spieler oder Mannschaften sind sofort über eine Absage zu unterrichten, falls dies beschlossen wurde.
3. Wenn sich wegen aussergewöhnlicher Umstände nur 3 Spieler zum Turnier einstellen, wird die Meisterschaft mit Hin- und Rückrunde gespielt.
4. Wenn sich wegen aussergewöhnlicher Umstände weniger als 3 Spieler zum Turnier einfinden, wird das Turnier abgesagt. Die TK entscheidet über die Folgen.

Art. 102 Turnierabsage durch die TK

Neben der in Art. 101.1 umschriebenen Bedingung zur Absage eines Turniers, kann die TK Turniere wegen aussergewöhnlicher Umstände absagen.

Art. 103 Turnierabsage durch einen Klub

Ist ein Klub nicht in der Lage, ein zugeteiltes Turnier durchzuführen, hat er die Pflicht:

- sofort die TK zu orientieren, mindestens 4 Wochen vor dem Turnier-Datum.
- zusammen mit der TK einen Ersatzklub zu finden und
- alle für das Turnier gemeldeten Spieler oder Mannschaften so rasch als möglich über die Orts-Verschiebung oder die Absage zu orientieren.

Art. 104 Abmeldung durch Spieler oder Mannschaften

1. Eine Abmeldung ist immer an die TK und den Turnierorganisator zu richten. Eine telefonische Abmeldung muss schriftlich, per Fax oder E-Mail bestätigt werden.
2. Bis spätestens eine Woche nach Ablauf der Anmeldefrist kann sich ein Spieler ohne weitere Folgen abmelden.
3. Bis spätestens eine Woche nach Ablauf der Anmeldefrist, kann sich eine Mannschaft ohne weitere Folgen abmelden.
4. Im Falle einer Abmeldung nach der unter Punkt 2 erwähnten Frist wird der Spieler oder die Mannschaft, ausser im Fall durch die TK anerkannter höherer Gewalt, automatisch für die Dauer eines Jahres, im Wiederholungsfall innerhalb von drei Jahren für die Dauer von zwei Jahren gesperrt. Als höhere Gewalt gilt Krankheit oder Unfall gemäss ärztlichem Attest.
5. Spieler, welche aus entschuldbaren Gründen im letzten Moment, nicht an einem Turnier teilnehmen können, sind verpflichtet, durch rasche Information des Organisers für minimale Umtriebe zu sorgen. Als entschuldbare Gründe gelten Krankheit oder Unfall gemäss ärztlichem Attest.
6. Die Eröffnung eines Disziplinarverfahrens bleibt der TK vorbehalten.

Art. 105 Verspätetes Erscheinen und Fernbleiben

1. Als verspätet gilt das Erscheinen, wenn die betreffende Person oder Mannschaft bei Turnierbeginn nicht anwesend ist.
2. Als Entschuldigung für zu spätes Erscheinen gelten grundsätzlich nur Verspätungen der öffentlichen Verkehrsmittel oder unvorhersehbare Ereignisse auf der Anreiseroute. In Sonderfällen entscheidet die Turnierleitung endgültig.
3. Als ferngeblieben gilt, wer mehr als 15 Minuten nach Beginn des Turniers oder seiner Partie erscheint.
4. Gut begründet und im Einverständnis mit der Turnierleitung, kann ein Spieler erst auf Beginn seiner 1. Partie erscheinen.

Art. 105 Verspätetes Erscheinen und Fernbleiben (Fortsetzung)

5. Die Turnierleitung regelt die Erschwernisse, die sich aus 1. bis 3. ergeben, möglichst mit organisatorischen Dispositionen. Sie entscheidet alleine, was für alle Beteiligten am angebrachten ist. Bevor sie entscheidet, kann sie die Spieler jedoch konsultieren.
6. Können Spieler und Mannschaften absehen, dass sie nicht bis zum Turnierbeginn eintreffen werden, müssen sie alle Vorkehrungen treffen, um dem durchführenden Klub die Verspätung so rasch als möglich mitzuteilen und auch das zu erwartende Ausmass der Verspätung zu nennen.
7. Die Eröffnung eines Disziplinarverfahrens bleibt der TK vorbehalten.
8. Verspätungen sind durch die Turnierleitung zu behandeln. Die TK muss auf dem Resultatblatt über Vorfälle und Entscheide informiert werden.
9. Der verspätete Spieler oder die verspätete Mannschaft verlieren das Recht sich einzuspielen, wenn die anderen Spieler schon am Einspielen sind.

Art. 106 Disqualifikation und Streichung von der Teilnehmerliste

1. Die Partien eines Spielers, welcher nach oben erwähntem Art 105.3 zu spät kommt, gehen forfait verloren. Falls organisatorisch möglich, und im Einverständnis mit den anderen Spielern, kann eine Partie mit Verspätung beginnen. Bei wiederholter Verspätung im gleichen Turnier wird der Spieler ausgeschlossen und alle seine Partien werden annulliert.
2. Nach einer 2. Verwarnung während einer Partie, sei es durch den Schiedsrichter oder die Turnierleitung, geht die Partie forfait verloren. Nach einer dritten Verwarnung im gleichen Turnier, wird der Spieler für das ganze Turnier disqualifiziert. Mit folgenden Konsequenzen:
 - Alle Partien des betreffenden Spielers sind forfait verloren.
 - Alle gespielten Resultate sind ungültig.
3. Wenn ein Spieler aus gesundheitlichen Gründen eine Partie nicht beenden kann, muss er forfait geben. Danach muss folgendermassen vorgegangen werden:
 - Der Spieler kann das Turnier nicht fortsetzen, falls er die nächste Partie nicht spielen kann.
 - Falls ein Spieler ein Turnier nicht fortsetzen kann, werden alle seine Partien für forfait erklärt, und das Turnier geht weiter, als ob er nicht mitgespielt hätte.
 - Falls der betreffende Spieler mindestens eine Partie fertig gespielt hat, können die entsprechenden Rekorde homologiert werden. Falls er mindestens 2 Partien beendet hat, ist auch der GD gültig.
4. Bei Nichtbeachtung der Vorschriften für die Teilnahme laut Art. 91 bis 95 ist ein Spieler nicht berechtigt ein Turnier zu spielen, oder es führt zu seiner Disqualifikation.
5. Disqualifikationen bedeuten immer eine Forfait-Wertung nach sich (siehe Art. 83 und 84).
6. Alle Disqualifikationen müssen durch die Turnierleitung auf dem Matchblatt erwähnt sein und der TK gemeldet werden.
7. Die TK kann Spieler, welche Turnier-Änderungen laut Art. 128 nicht akzeptieren können, von der Teilnehmerliste streichen.
8. Eine Eröffnung eines Strafverfahrens bleibt offen.

Art. 107 Rückerstattung von Einschreibgebühren

1. Im Prinzip besteht kein Recht auf Rückerstattung der Einschreibgebühr, auch wenn die Anmeldung rechtzeitig rückgängig gemacht wurde. Die TK entscheidet in besonderen Fällen.
2. Die Einschreibgebühr wird zurückbezahlt, wenn Turniere abgesagt werden mussten (laut Art. 101.1, 102 und 103).
3. Die Einschreibgebühren werden nicht zurückbezahlt bei Abmeldung laut Art. 104, ebenfalls bei Verspätung und/oder Absenz laut Art. 105, bei Forfait, Disqualifikation, und/oder Streichung von der Teilnehmerliste laut Art. 106.

Art. 108 bis 110 leer

IX. Caramboledisziplinen, Kategorien, Umrechnungsfaktoren

Art. 111 Spielarten im Carambole und Kategorien der Spieler

Die von der Sektion Carambole anerkannten Spielarten, samt Kategorieneinteilung sind im Kapitel XXI aufgeführt. Multidisziplinäre Spielarten wie Biathlon und Triathlon und evtl. weitere sind auch anerkannt. Die Art der Umrechnung bei multidisziplinären Spielarten ist im Kapitel XXI geregelt. Für jede Spielart und Kategorie sowie zusätzlich für Altersklassen oder speziell für Damen kann das SK die Austragung von Wettkämpfen beschliessen. Ist ein Wettkampf nicht ausdrücklich für eine bestimmte Altersklasse oder die Damen reserviert, sind alle teilnahmeberechtigt.

Art. 112 Jahresdurchschnitt

1. Der höchste Generaldurchschnitt, der ein Spieler im Laufe einer Saison in einem offiziellem Turnier, bei dem er mindestens drei Partien – zwei Partien in internationalen Meisterschaften gespielt hat, erreicht hat, ist als Jahresdurchschnitt - JD massgebend für die Erstellung der Spielerliste für die nächste Saison.
2. Der JD ist massgebend für die Spielerliste der kommenden Saison.
3. Wenn ein Spieler der Spielerliste in der kommenden Saison in einer Disziplin keine Meisterschaften spielt, wird er ein weiteres Jahr aufgeführt. Wenn er ein weiteres Jahr nicht spielt, wird er in der entsprechenden Disziplin, oder ev. ganz gestrichen. Falls er später wieder spielen will, wird er gemäss Punkt 4 und 5 unten klassiert.
4. Besitzt jemand für eine Spielart keinen gültigen JD, muss er in der untersten Kategorie beginnen. Über Ausnahmen beschliesst die TK in eigener Kompetenz, oder auf Antrag des Betroffenen bzw. dessen Klub. Die TK soll wenn möglich den gültigen JD einer verwandten Disziplin gemäss Art. 116 umrechnen und zur Einteilung in die Kategorie verwenden. Die Einteilung gemäss dieser Bestimmung behält ohne Bestätigung nur für die erste Saison Gültigkeit.
5. Die TK kann anstelle der JD nationaler Turniere auch GD von Turnieren der CEB oder der UMB als gültig anerkennen.
6. Für den Kunststoss gilt bezüglich der erreichten Punktzahlen dasselbe wie für den JD.
7. Die Spielerliste entspricht der nationalen Klassierung für Einzelspieler.

Art. 113 Spielerliste

Nach jeder Sportsaison wird eine offizielle Spielerliste erstellt. Sie enthält das Klassement nach Spielarten mit den zusätzlichen Angaben :

- Name, Vorname, Klubzugehörigkeit. Bei Junioren ist zusätzlich das Geburtsdatum anzugeben.
- Die Schweizer Meister.
- Alle gültigen Rekorde mit den oben aufgeführten Personenangaben.

Art. 114 Spielberechtigung für verschiedene Kategorien

1. Ein Spieler ist für die Kategorie und die Spieldisziplin gemäss Rangierung nach seinem JD spielberechtigt.
2. Ein Spieler, der in einer Disziplin der höchsten Kategorie angehört, kann in derselben Kategorie einer anderen Disziplin nur dann teilnehmen, wenn er dafür qualifiziert ist.
3. Jedes Jahr, wenn nötig, erstellen der Verantwortliche für die Jugend und die internationalen Spieler und die TK, eine Liste von Spielern, welche nicht der höchsten Kategorie angehören, jedoch in der höchsten Kategorie in allen Disziplinen mitspielen dürfen, falls sie sich ordnungsgemäss und rechtzeitig anmelden. Neben sportlichen Kriterien kann die Auswahl der Spieler auch durch Kriterien der Förderung und Ermutigung der Jugend beeinflusst sein.

Art. 115 Auswirkungen von GD-Verbesserungen

1. Wer durch eine GD-Verbesserung die Kategoriengrenze erreicht, der kann unter Einhaltung der Anmeldebedingungen ab sofort in der entsprechenden Kategorie spielen. In diesem Fall kann er nicht mehr in der unteren Kategorie spielen, mit Ausnahme eines Halbfinals oder Finals.
2. Die Bestimmungen des Art. 117 sind vorbehalten und werden im Falle einer anderen Organisationsform der Meisterschaft und einer anderen Kategorieneinteilung angewendet.

Art. 116 Umrechnungsfaktoren für die Spieldisziplinen

Die Umrechnungsfaktoren für die Spieldisziplinen und die Tischgrössen sind im Kapitel XXI erwähnt.

Art. 117 Weitere Wettkampf-Organisation und Kategorien-Zuteilung

1. Bezogen auf die Anzahl Spieler, die in der vergangenen Saison an Wettkämpfen teilgenommen haben, kann das SK für die folgende Saison eine andere Organisation der Einzel-Meisterschaften und eine andere Kategorien-Zuteilung festlegen. Dabei kann sie teilweise oder gänzlich abweichen von den in den Art. 111 bis 116, im Art. 127 und im Kapitel XXI des vorliegenden Reglements festgehaltenen Bestimmungen.
2. In jeder Disziplin werden die Spieler gemäss ihrem JD absteigend vom höchsten in der Spielerliste klassiert.
3. Für die Durchführung der Einzel-Meisterschaften wird für jede Disziplin ein einziger Anmeldetermin festgelegt.
4. Nach Ablauf der Anmeldefrist werden die Kategorien gemäss der JDs aller angemeldeten Spieler erstellt. Je nach Anzahl der eingegangenen Anmeldungen bildet die TK so viele Kategorien wie nötig. Diese umfassen 6 bis 24 Spieler, wobei die letzte Kategorie eine nicht festgelegte Anzahl Spieler aufweisen kann. Die Spieler werden jeweils entsprechend ihrem JD unter Berücksichtigung des Kategorien-Schnitts einer Kategorie zugewiesen. Die ...x... besten Durchschnitte der angemeldeten Spieler bilden die oberste Kategorie und so weiter bis zur untersten Kategorie.
5. Die TK erstellt und veröffentlicht jedes Jahr eine Liste von Spielern, die zur Teilnahme an den Turnieren der höchsten Kategorie aller oder bestimmter Disziplinen berechtigt sind. Voraussetzung dafür ist eine Anmeldung innerhalb der im Sportkalender gesetzten Frist. Die Kriterien für die Entscheidung der TK können neben sportlichen auch solche der Werbung, der Unterstützung oder der Juniorenförderung, usw. sein.
6. Ein Kategorienwechsel nach oben oder nach unten innerhalb einer Saison kann nur mit der Einwilligung der TK erfolgen, speziell im Falle eines Verzichts oder dem Ausfall (oder Nichterfüllung einer Verpflichtung) eines Spielers oder aus einem anderen in diesem Reglement nicht vorgesehenen Grund.
7. Abhängig von der Anzahl Spieler in einer Kategorie organisiert die TK eine oder mehrere Spielrunden.
 - a) Erlaubt es die Anzahl Spieler nicht Ausscheidungs-Runden zu spielen, kann wie folgt vorgegangen werden :
 - a) 1. direkt und ausschliesslich ein Final
 - a) 2. mehrere Spielrunden, wobei das Schlussklassement aus den Resultaten aller Spielrunden resultiert und zwar gemäss den von der TK festgelegten Kriterien.
 - b) Erlaubt es die Anzahl Spieler Ausscheidungs-Runden zu spielen, kann wie folgt vorgegangen werden :
 - b) 1. Ausscheidungs-Runden und ein Final mit den 4 bis 8 Spielern mit dem höchsten GD, unabhängig davon, ob sie an einer oder mehreren Ausscheidungs-Runden teilgenommen haben.
 - b) 2. Zwei Halbfinale unter Berücksichtigung der Spielerezuteilung nach dem „Schlangen-System“ (Art. 126) und ein Final mit den ...x... besten Spielern der beiden Halbfinale.

Art. 118 bis 120 leer

X. Allgemeine Bestimmungen zu den Einzelmeisterschaften

Art. 121 Spielsysteme

Möglich sind :

1. Ungeteilte Distanz:
 - a) Festgesetzte Punktzahl, ohne Aufnahmenbegrenzung
 - b) Festgesetzte Punktzahl, mit Aufnahmenbegrenzung
 - c) Legt die TK fest, dass jede Partie einen Sieger haben muss, wird wie folgt verfahren :

Partien mit und ohne Aufnahmenbegrenzung - Alle Verlängerungen werden mit Aufnahmengleichheit gespielt
1. Verlängerung um max. 10% der Punktzahl, Beginn mit Bandenabstoss
2. Bei Gleichstand: Verlängerung auf max. 10% der Distanz, Beginn mit Bandenabstoss, nur 1 Aufn. Bei neuerlichem Gleichstand: Wiederholung gemäss Punkt 2 (ohne neuen Bandenabstoss) bis der Sieger feststeht.

2. Satzsystem :
 - a) 2 Gewinnsätze, ohne Aufnahmenbegrenzung
 - b) 3 Gewinnsätze, ohne Aufnahmenbegrenzung
 - c) 2 Gewinnsätze, mit Aufnahmenbegrenzung
 - d) 3 Gewinnsätze, mit Aufnahmenbegrenzung
3. Für Ausscheidungsrunden, die Finalrunde resp. die Final- und Klassierungsspiele im Finaldurchgang können unterschiedliche Systeme vorgeschrieben werden.
4. Für jede Spielart kann ein eigenes System festgelegt werden. Für die Nationalliga A, soll wenn möglich das an den internationalen Meisterschaften übliche System bevorzugt werden.

Art. 122 Durchführung der Turniere

1.

Anzahl Spieler	Art der Durchführung	Entscheidungskompetenz
3	jeder gegen jeder, Hin- und Rückrunde	TK
4	jeder gegen jeden, evtl. Hin- und Rückrunde	TK
5	jeder gegen jeden, nur Hinrunde	TK
6	jeder gegen jeden	TK
7	jeder gegen jeden bei 3 Billards, in zwei Gruppen bei 2 Billards	TK
8	in zwei Gruppen oder gemäss spez. Regeln	TK
mehr als 8	gemäss spez. Regeln	TK und Turnierleitung im Einverständnis mit der TK

2. Anzahl der Teilnehmer in Ausscheidungsrunden:

Klub mit 2 Billards	Klub mit 3 Billards	Klub mit 4 od. mehr Billards
4 bis 5	4 bis 7	4 bis 12

3. Finals ausschliesslich mit 4 - 8 Teilnehmern, unabhängig von der Anzahl Billards.
4. Finden sich zum Turnier weniger Spieler als gemeldet ein, wird wenn irgend möglich das Turnier nach derselben Art durchgeführt, die gemäss Anmeldezahlen zur Anwendung gekommen wäre.

Art. 123 Turniersysteme

Das anzuwendende System kann für jede Disziplin und jede Kategorie gesondert festgelegt werden. Der Entscheid liegt bei der TK. Die Rangierungen erfolgen nach Art. 82. Nachfolgende Möglichkeiten stehen zur Auswahl :

1. Nur ein Final, oder Ausscheidungsgruppen (¼-Finals, ½-Finals, usw.) vor dem Final.
2. Mehrere Runden, bei denen kein Spieler eliminiert wird, mit einem Klassement nach gespielten GD am Schluss der letzten Runde oder Qualifikation für ein Finale. Ein Spieler kann sich nur für eine, oder für mehrere Runden anmelden. Für jede Runde muss er sich separat einschreiben.

Art. 124 Angaben durch die Turnierleitung

Es ist zwingend vorgeschrieben, dass vor dem Beginn eines Wettkampfes in einer Disziplin bekannt ist :

- nach welchem Turniersystem gespielt wird,
- Wie viele Spieler für den Final zugelassen sind.
- Welche Rangierungen zur Qualifikation für die nächste Runde berechtigen.

Art. 125 Kompetenzen zur Bestimmung der Spielsysteme

1. Das SK beschliesst für die einzelnen Spielarten, ob im Satzsystem oder mit ungeteilter Distanz gespielt wird.
2. Die TK legt die Anzahl Gewinnsätze, Punktzahlen und Aufnahmen fest und versucht je nach Anzahl Meldungen, das vom SK bestimmte Turniersystem so gut als möglich anzuwenden.

Art. 126 Verteilung der Spieler, Eingangsklassierung, Reihenfolge der Partien

1. Ausser der Nationalliga A (LNA), wird ausschliesslich auf die Minimierung der Reisedistanzen und die zahlenmässig ausgeglichene Zusammensetzung geachtet. Können die beiden Ansprüche nicht vereinbart werden, geniessen die gemäss Klassierung schwächeren Spieler den Vorteil der kurzen Reisedistanzen. Meisterschaften. Mit Ausnahme der höchsten Kategorie Dreiband Halbmatch, gemäss Punkt 2 unten, werden die anderen Wettbewerbe auf Halbmatch nicht zur LNA gerechnet.
2. Für eine erste Ausscheidung oder einen direkten Final werden die Spieler nach Reihenfolge der Spielerliste klassiert. Für die folgenden Runden werden die Spieler nach Klassierung der letzten vorhergehenden Runde eingeteilt, nach Rang und GD.
Beispiel : Mit zwei Gruppen in den Vorrunden : 1 = 1. Rang und bester GD, 2 = 1. Rang und zweitbesten GD ; 3 = 2. Rang und bester GD, 4 = 2. Rang und zweitbesten GD ; usw. Mit drei Gruppen in den Vorrunden : 1 = 1. Rang und bester GD, 2 = 1. Rang und zweitbesten GD, 3 = 1. Rang und drittbesten GD ; 4 = 2. Rang und bester GD, 5 = 2. Rang und zweitbesten GD, 6 = 2. Rang und drittbesten GD ; usw.
3. In der höchsten Kategorie, in der ersten Nationalliga und in der höchsten Kategorie Dreiband Halbmatch, werden die Ausscheidungsgruppen nach nationaler Klassierung zusammengestellt und zwar :
Bei 2 Gruppen : Ausscheidungsgruppe 1 die Rangnummern 1, 4, 5, 8, 9 usw. (Schlange)
 Ausscheidungsgruppe 2 die Rangnummern 2, 3, 6, 7, 10 usw.
Bei 3 Gruppen : Ausscheidungsgruppe 1 die Rangnummern 1, 6, 7, 12 usw.
 Ausscheidungsgruppe 2 die Rangnummern 2, 5, 8, 11 usw. (Schlange)
 Ausscheidungsgruppe 3 die Rangnummern 3, 4, 9, 10 usw.
Für mehr als 3 Ausscheidungsrunden wird die Einteilung sinngemäss vorgenommen.
4. Für alle Kategorien und alle Turnieren :
 - a) Stellt ein Klub alle Spieler oder kein Klub mehr als einen, wird streng nach Rangierung gespielt.
 - b) Stellt ein Klub mehr als einen Spieler, aber nicht alle, werden die Partien zwischen Angehörigen desselben Klubs an den Anfang verlegt, anschliessend die restlichen Partien gemäss Turnierplan gespielt. Dazu kann es notwendig sein, die Rangnummern der Spieler zu ändern. In diesem Fall wird mit den letzten Spielern begonnen, die als erste zurückversetzt werden.
5. Je nach Spielerzahl und Anzahl Billards sollten die letzten 2 Runden so umgestellt werden, dass das Spiel um Platz 1 in die letzte Runde fällt.

Art. 127 Qualifikation für die folgende Runde und den Final

1. Die Rangierungen erfolgen nach Art. 82.
2. Direkt qualifiziert ist, wer den dazu erforderlichen Rang in der Ausscheidungsrunde erreicht. Auf eine Qualifikation kann innerhalb von 2 Tagen nach Turnierabschluss freiwillig verzichtet werden.
3. Sind in der kommenden Runde noch Plätze frei, sind die gemäss Gesamttrangliste der Ausscheidungsrunde nächst folgenden indirekt qualifiziert.
4. Ein Spieler, der wegen eines besonderen Einsatzes für die Sektion oder den Verband nicht an Qualifikationsrunden teilnehmen kann, darf gemäss Entscheid der TK am Final mitspielen. Diese Möglichkeit soll jedoch ein Ausnahme sein.
5. Im Sportkalender werden die Qualifikationskriterien für die Fortsetzung der Meisterschaft nach den ¼-Finals, ½-Finals, den Ausscheidungs- und den Qualifikationsrunden präzisiert.

Art. 127 Qualifikation für die folgende Runde und den Final - (Fortsetzung)

6. Wenn in einer Meisterschaft Ausscheidungsrunden gespielt werden, sind die Sieger jedes Turniers automatisch für Fortsetzung der Meisterschaft qualifiziert. ½-Finals werden nur ausgetragen, wenn mindestens 4 Ausscheidungsrunden gespielt worden sind und die Zahl der qualifizierten Spieler gleich oder kleiner ist als die Zahl der ausgeschiedenen Spieler
7. Die Bestimmungen in Art. 117 bleiben vorbehalten.

Art. 128 Zuteilung der Spielorte

1. Jedes Jahr wird an der Generalversammlung der Sektion der Sportkalender der neuen Saison erstellt und genehmigt.
2. Die Wettbewerbe, die keinen Ausrichter finden, werden durch die TK zu gegebener Zeit wie folgt zugeteilt :
 - a) durch freiwillige Übernahme der Klubs
 - b) nach Herkunft der Spieler
 - c) Entscheidung der TK
3. Unter Vorbehalt von Punkt 4 unten darf ein Klub ohne Gründe höherer Gewalt die Organisation eines Turniers, das im offiziellen Sportkalender aufgeführt oder im Verlaufe der Saison durch die TK zugeteilt worden ist, nicht verweigern. Verstösse werden sanktioniert.

Gründe höherer Gewalt sind Unzugänglichkeit und Schliessung des Lokals infolge eines Brandes, einer Überschwemmung oder eines anderen schweren, von der TK anerkannten Ereignisses.

Im Fall einer Sanktion werden der Club und seine Spieler vom Meisterschaftsbetrieb der Sektion bis Ende der nächsten Saison ausgeschlossen. Im Wiederholungsfall wird zusätzlich zum Ausschluss von den Meisterschaften eine Busse durch die TK ausgesprochen, die allerdings die Höhe des Jahresbeitrags des Clubs an die Sektion nicht übersteigt.

Die Sanktion eines Clubs entbindet ihn nicht von der Pflicht zur Durchführung von Meisterschaften.
4. Wenn ein Club aus anderen als den in Punkt 3 oben angeführten Gründen eine im Sportkalender aufgeführte oder ihm durch die TK zugeteilte Meisterschaft nicht organisieren kann, ist er selbst dafür verantwortlich, einen Ersatzclub zu finden. Andernfalls kommt Punkt 3 oben zur Anwendung. Der Ersatzclub ist der TK bis spätestens eine Woche vor der Einschreibefrist der betreffenden Meisterschaft zu melden.
5. Wenn besondere Umstände es erfordern, kann die TK entscheiden, einen Austragungsort zu ändern. Wenn ein Club, dem eine Meisterschaft entzogen wird, sich diesem Entscheid widersetzt, fällt die TK eine Entscheidung, gegen die innerhalb von 24 Stunden beim Vorstand der Sektion Einspruch erhoben werden kann.
6. Für die Zuteilung der Finals sind die folgenden Bestimmungen gültig :
 - a) Die Austragung wird von mehreren Klubs beansprucht :
 - Je kürzer die gleiche Finalübernahme innerhalb der letzten 3 Jahre eines Klubs zurückliegt, desto geringer ist sein neuerlicher Anspruch.
 - Unter den Klubs gleichen Anspruchs entscheidet das Los.
 - b) Die Austragung wird von keinem Klub freiwillig übernommen :
 - Jeder Klub, der einen Spieler in den Final bringt, kann zur Durchführung verpflichtet werden.
 - Die TK bestimmt den organisierenden Klub folgendermassen : 1) Die Belastung der Klubs durch andere Turniere ist zu berücksichtigen. 2) Waren bereits in den vergangenen 3 Jahren Zuteilungen durch die TK nötig, ist nach Möglichkeit ein Klub zu wählen, der noch nicht zu einer Übernahme überredet werden musste. 3) Die Zuteilung erfolgt nach freiem Ermessen der TK.
7. Jeder Wechsel des Austragungsorts ist unverzüglich der TK, allen Clubs und den direkt betroffenen Spielern zu melden.

Art. 129 Turnierpläne - Billards

1. Im Kapitel XVIII sind Turnierpläne nach Anzahl Spieler und Billards aufgeführt. Die Abfolge der Partien nach Rangnummern ist dabei bindend (Ausnahme Art. 126.3). Die Verteilung auf die Billards ist als Richtlinie in dem Sinne aufzufassen, als möglichst jeder Spieler etwa gleich viele Partien auf allen Billards austrägt. Der jeweilige Abschluss jeder Runde muss nicht abgewartet werden. Unter Einhaltung der Pausenregelung gemäss Art. 145.3 kann auf freien Billards weitergespielt werden, auch wenn dadurch die Reihenfolge der Partien geändert wird. Die Finalrunde in einem Turnier kann jedoch erst begonnen werden, wenn die Vorrunde vollständig abgeschlossen ist.
2. In den klassischen Disziplinen ist es, ausser in der LNA Einzelmeisterschaft, nicht gestattet, Partien auf Matchbrett auszutragen. Andernfalls werden die entsprechenden Partien ohne Berücksichtigung des Resultats annulliert.

Art. 130 bis 140 leer

XI. Turnierleitung

Art. 141 Spezielle Organisationsvorschriften

Im Turnierlokal muss der Turnierleiter bekannt sein und folgende Informationen müssen den Spielern zur Verfügung stehen:

- die Reglemente der Sektion und der Föderation.
- das Zeitprogramm der Partien
- die stets nachgeführte Resultattabelle des Turniers

Art. 142 Partienblätter und Resultattabellen

1. Die Spieler erhalten, wenn sie es vor Turnierbeginn wünschen, ein Doppel ihrer Partienblätter. Jedem vertretenen Klub wird eine Kopie der Resultattabelle mitgegeben oder bis spätestens 3 Tage nach Turnier-Ende per E-Mail oder per Post zugestellt.
2. Zur Festhaltung der Resultate sind die von der TK dazu bestimmten Formulare vollständig auszufüllen und gemäss Weisung zu verteilen.

Art. 143 Turnierlokal

Die Teilnehmer müssen mindestens 30 Minuten vor dem offiziellen Turnierbeginn Zugang zum Turnierlokal haben. Den Spielern darf an den Turniertagen ab einer Stunde vor offiziellem Turnierbeginn bis zum Turnier-Ende kein Spielgeld abverlangt werden.

Art. 144 Obligatorische Angaben der TK zuhanden der Turnierleitung

Nach Ablauf der Anmeldefrist, mindestens aber 10 Tage vor Beginn des Turniers, stellt die TK, per E-Mail, dem organisierenden Klub folgende Unterlagen zu :

- die Teilnehmerliste, samt Rangnummern der Spieler. Falls nötig kann die TK die Rangnummern gemäss Art. 126.3 abändern. Der Hinweis «Art. 126.3» muss bei jedem betroffenen Spieler separat angefügt werden.
- alle nötigen Angaben zum Spielsystem gemäss Art. 121
- für Ausscheidungen die Art der Durchführung gemäss Art. 122
- Bedingungen für die direkte und indirekte Qualifikation für die folgende Runde oder den Final gemäss Art. 127.

Art. 145 Turnierplanung und Verantwortung der Turnierleitung (Juni 2020)

1. Die Turnierleitung muss die angemeldeten Spieler mindestens 6 Tage vor Turnierbeginn aufbieten. Das Aufgebot muss mindestens folgende Elemente enthalten : die Spielerliste, der Zeitplan des Turniers, die einzelnen Runden, sowie wenn es ein Zeitlimit für das Spiel gibt wenn es optional ist (siehe Art. 12). Dieses Aufgebot muss wie folgt verschickt werden:
 - a) per E-Mail an die Adressen der Stammclubs der betreffenden Spieler sowie an die persönlichen E-Mail Adressen der Spieler, sofern sie auf der Liste der lizenzierten Spieler aufgeführt sind. Für Spieler, deren E-Mail-Adresse nicht auf der Liste der lizenzierten Spieler vermerkt ist, sorgt der jeweilige Stammclub für die Weitergabe der Einladung.
 - b) durch senden des Aufgebots im PDF-Format an den Webmaster der Sektion, welcher dieses auf der Webseite der Sektion veröffentlichen wird. Adresse : **webmaster@billard-carambole**In jedem Fall liegt es in der Verantwortung der Spieler, sich selbst zu informieren, falls sie die Einladung nicht erhalten haben.
2. Der Turnierplan muss enthalten :
 - die Namen der Teilnehmer samt Rangnummern
 - die Adresse des durchführenden Klubs
 - ein detaillierter Zeitplan der Spielrunden und der Pausen
3. Der Zeitplan muss jedem Teilnehmer für eine Hauptmahlzeit mindestens 1 Stunde Zeit einräumen. Alle Spieler haben zwischen zwei Partien ein Anrecht auf eine Pause von mindestens 10 Minuten.
4. Ohne Einverständnis aller Spieler bzw. Mannschaften und der Turnierleitung kann nicht :
 - vor Samstag, 13.00 h begonnen werden (11:00 Uhr wenn der Wettbewerb auf zwei Billards gespielt wird.
 - nach 21.00 h abends noch eine Runde begonnen werden
 - am Sonntag vor 10.00 h das Turnier fortgesetzt oder begonnen werden
 - am Sonntag nach 16.00 h eine andere als die Finalpartie begonnen werden.
5. Allfällige Einwände gegen das Turnierprogramm müssen spätestens 3 Tage vor Turnierbeginn erhoben werden.
6. Die Turnierleitung muss alle geltenden Bestimmungen durchsetzen, ist jedoch verpflichtet, den gewährten Spielraum für eine gütliche Lösung in allen Streitfällen zu nutzen, insbesondere zugunsten nicht schuldhafter Spieler und Mannschaften und im Interesse eines sportlich fairen Wettkampfes.
7. Werden die Resultate der offiziellen Turniere in einer von der Sektion anerkannten Publikation veröffentlicht, ist die Turnierleitungen verpflichtet, alle Resultate sofort an die zuständige Adresse zu verschicken.

Art. 146 Programmänderungen

Allfällige Programmänderungen können notwendig werden und erlaubt sein gemäss den Bestimmungen in den Art. 101-106 und 128.

Art. 147 bis 150 leer

XII. Allgemeine Turniervorschriften

Art. 151 Tenues

1. Für die Einzelmeisterschaften sind folgende Tenues in allen Fällen korrekt :
 - a) Weisses oder schwarzes Hemd mit Clubsignet, lange schwarze Hosen, schwarze Schuhe
 - b) Clubtenue, welches von der TK vorgängig akzeptiert wurde (Rekursmöglichkeit beim SK)
 - c) Tenue, welches an internationalen Anlässen getragen wird. Muss vorgängig von der TK akzeptiert werden (Rekursmöglichkeit beim SK).
2. Bei Mannschaftsmeisterschaften gelten die oben erwähnten Vorschriften (Punkt 1). Alle Spieler einer Mannschaft müssen das gleiche Tenue tragen.
3. In gewissen Fällen ist die TK ermächtigt, andere Tenues als oben erwähnt zuzulassen.

Art. 152 Rauchen

An offiziellen Turnieren ist das Rauchen während der Spielzeit in der Spielzone für alle Anwesenden untersagt. Die Spielzone wird von den Klubs entsprechend ihren räumlichen Verhältnissen definiert und gekennzeichnet.

Art. 153 Alkohol

Über die im Reglement der Dopingbekämpfung umschriebenen Bestimmungen hinaus (momentan ist maximal 0.5 ‰ Alkohol erlaubt), ist der Konsum von Alkohol während der Partie für alle Spieler und Schiedsrichter untersagt.

Art. 154 Werbung

1. Ein Sportler (Spieler, Schiedsrichter, Offizieller) hat das Recht, persönliche Werbung auf seinem Tenue zu tragen, inbegriffen das Clubabzeichen oder das nationale Abzeichen. Club- und/oder nationale Abzeichen müssen auf der linken Brustseite des Tenues getragen werden. In diesem Bereich ist keine andere Werbung erlaubt.
2. Erlaubt sind einzig Werbungen im Einklang mit den bestehenden Regeln des FSB und der Sektionen, welche die unten erwähnten ethischen Grundsätze sowie die Ethik-Charta von Swisssolympic respektieren (Sportethik: Entwicklung einer sportlichen Mentalität, Sorge um geeignete Werbung, enge Verbundenheit mit der Idee des Sportes, Kampf gegen Missbrauch wie auch gegen Gewalt und gegen den nicht genehmigten Einfluss auf die Leistungen usw.)
Streng verboten sind insbesondere Werbungen mit politischer, rassistischer, ethisch diskriminierender und/oder religiöser Tendenz. Jegliche Werbung muss anständig und angemessen sein. Lokale Vorschriften bezüglich Werbung oder verbotenen Produkten wie Tabak, Alkohol, leistungsbeeinflussende Substanzen u.a. sind ebenfalls einzuhalten.
3. Die von einem Sportler getragene Werbung darf eine Gesamtfläche von 300 cm² nicht übersteigen; eine einzelne Werbung darf nicht mehr als 80 cm² gross sein. Die Werbebanner können auf der rechten Brustseite oder auf dem linken oder rechten Ärmel des Tenues getragen werden.
Ein Werbeplatz von 80cm² auf dem rechten oder linken Ärmel ist dem Organisator vorbehalten. Der Sportler darf diesen nur nutzen, wenn der Organisator ihn nicht beansprucht.
Der Werbeplatz ist die rechteckige Zone, welche die Werbung vollständig umfasst. Die Originalmarke der Bekleidung gilt nicht als Werbung, wenn der Schriftzug eine Grösse von 6 cm² nicht übersteigt.
4. Verträge zwischen den Clubs und Sponsoren oder Werbern sind für die Sektion und den Verband nur bindend, wenn sie ebenfalls Vertragspartei des entsprechenden Vertrags sind. Im anderen Fall erwachsen für sie keinerlei Verpflichtungen oder Konsequenzen aus diesen Verträgen.
Verträge zwischen Sportlern, Sponsoren oder Werbern sind für die Clubs, die Sektion und den Verband nur bindend, wenn sie ebenfalls Vertragspartei des entsprechenden Vertrags sind. Im anderen Fall erwachsen für sie keinerlei Verpflichtungen oder Konsequenzen aus diesen Verträgen.
5. Verfügt ein Club über eigene Werbeverträge, welche seinen Spielern gewisse Vorteile einräumen, kann der Club seine Spieler zum Tragen der mit dem Sponsor vereinbarten Werbung verpflichten. Das Recht der Spieler auf eigene Werbung wird dadurch nicht tangiert, auch wenn es sich um Konkurrenzfirmen handelt. Verfügt die Sektion über eigene Werbeverträge, welche ihren Spielern gewisse Vorteile einräumen, kann die Sektion ihre Spieler zum Tragen der mit dem Sponsor vereinbarten Werbung verpflichten. Das Recht der Spieler auf eigene Werbung wird dadurch nicht tangiert, auch wenn es sich um Konkurrenzfirmen handelt. Verfügt der Verband über eigene Werbeverträge, welche seinen Spielern gewisse Vorteile einräumen, kann der Verband seine Spieler zum Tragen der mit dem Sponsor vereinbarten Werbung verpflichten. Das Recht der Spieler auf eigene Werbung wird dadurch nicht tangiert, auch wenn es sich um Konkurrenzfirmen handelt.

Art. 154 Werbung (Fortsetzung)

6. Die Teilnahme eines Sportlers an einem Wettkampf des Clubs, der Sektion oder des Verbandes schliesst das Ablehnen eventueller Verträge dieser Parteien aus, sofern deren Bedingungen zum Zeitpunkt des Engagements bereits bekannt sind. In diesem Fall und kann er ohne Gegenleistung dazu verpflichtet werden, die Werbung des Organisators zu tragen. Falls der Spieler das Tragen der Werbung nicht akzeptieren kann, muss er auf die Teilnahme am Wettkampf verzichten.
7. Im Rahmen von Mannschaftsmeisterschaften können Spieler verschiedene Werbungen tragen. Ein Spieler mit einer persönlichen Werbung kann seine Mitspieler nicht dazu verpflichten, diese Werbung ebenfalls zu tragen, wenn sie nicht Partner des entsprechenden Vertrags sind.
8. Ein Club beziehungsweise die Sektion oder der Verband kann einem seiner Spieler nicht verbieten, eine den geltenden Regeln entsprechende Werbung zu tragen, und zwar weder in Einzel- noch in Mannschaftsmeisterschaften. Wenn aber ein Spieler mit dem Tragen einer persönlichen Werbung von seinem Club, der Sektion oder dem Verband finanzielle Vorteile oder Entschädigungen gewährt wird, können finanzielle Vorteile oder Entschädigungen reduziert oder gestrichen werden, sofern der Club, die Sektion oder der Verband nicht Partei des entsprechenden Vertrags sind.
9. Bei internationalen Wettkämpfen sind prioritär die von den betreffenden Verbänden und vom Organisator erlassenen Regeln anzuwenden.

Art. 155 bis 160 leer

XIII. Spielmaterial

Art. 161 Material

1. Für alle Meisterschaften des FSB sind die von der UMB und CEB offiziell anerkannten Marken und Arten von Tüchern und Bällen frei verwendbar. Zur Zeit sind das Tücher von Gorina und Simonis sowie die Bälle Super Aramith.
2. Die Generalversammlung kann, mit doppelter Mehrheit der Stimmen und Clubs, die Verwendung die nicht gemäss Punkt 1 offiziell anerkannten Materials zulassen. Diese Zulassung bedeutet weder eine Anerkennung des betreffenden Materials noch eine Beurteilung der Qualität oder Technik.
3. Die technischen Kriterien der offiziell anerkannten oder tolerierten Materialien sind im Kapitel XX des TR erwähnt.
4. Es ist ausdrücklich erwünscht, dass die organisierenden Clubs jedes Jahr für Meisterschaften neue Bälle zur Verfügung stellen. Für die LNA-Finals müssen die Bälle neu sein.
5. Die Tische sollen so beschaffen sein, dass ein normales Spiel möglich ist, mit dem Staubsauger gereinigt und mindestens drei Stunden vor Meisterschaftsbeginn geheizt. Die Tischheizung an Meisterschaften ist für alle Tuchmarken und Typen obligatorisch.
6. Die Bälle sollen sauber, frisch poliert und der Temperatur der Tische angepasst sein.
7. Das Spielmaterial (Tisch- und Bandentuch, Bälle) muss für alle in einer Meisterschaft verwendeten Tische identisch sein.

Art. 162 Inspizierung der Tische

1. Die TK entscheidet darüber, ob Tische bespielbar sind.
2. Auf Verlangen eines Clubs, der Spieler für ein Turnier stellt, kann bis spätestens 8 Wochen vor dem Turnier eine Inspektion durch eine von der TK bevollmächtigte Person erfolgen. Diese Inspektion erfolgt in Anwesenheit zweier vom organisierenden Club beauftragter Vertreter, dies bis spätestens 4 Wochen vor Turnierbeginn.
3. Der Entscheid der von der TK bevollmächtigten Person ist definitiv. Es besteht keine Rekurs-Möglichkeit.
4. Sollte das Material als unspielbar taxiert werden, gilt das weitere Vorgehen :
 - Der Club hat die Möglichkeit, das Material in Ordnung zu bringen und das Turnier durchzuführen.
 - Ist der Club nicht in der Lage dies zu tun, tritt Art. 103 in Kraft.
 - Für eine neue Zuteilung tritt der Art. 128 in Kraft.
5. Falls die Inspektion der Billards für die Sektion Kosten verursacht, werden sie folgendermassen übertragen :
 - a) an den Club, welcher die Inspektion verlangt hat, falls das Material als spielbar taxiert wurde
 - b) an den organisierenden Club, falls das Material als nicht spielbar taxiert wurde.

Art. 163 bis 170 leer

XIV. Mannschaftsmeisterschaften

Art. 171 Durchführung

In den Serienspielen und im 3-Band werden jährlich Mannschaftsmeisterschaften organisiert. Das TK beschliesst über Turniermodi, Spieldisziplinen und Spieldistanzen.

Art. 172 Spielmodi

1. Es muss festgelegt werden :
 - a) Wie viele Spieler eine Mannschaft insgesamt aufweist
 - b) Welche Disziplinen von wie vielen Spielern ausgetragen werden.
2. Die Austragung der einzelnen Partien wird gemäss Art. 121 festgelegt.

Art. 173 Turniermodi

1. Jeder gegen jeden, nur Hinrunde, bei Gruppen evtl. mit Halbfinal und Final oder Finalrunde für qualifizierte Mannschaften.
2. Jeder gegen jeden, Hin- und Rückrunde, bei Gruppen evtl. mit Halbfinal und Final oder Finalrunde für qualifizierte Mannschaften.
3. Für die Qualifikation und Bestimmung der Paarungen im Falle von Halbfinal- und Finalspielen werden von der TK vor Beginn der Meisterschaft die Regeln bekannt gegeben.
4. KO-Systeme.

Art. 174 Kategorien und Gruppen

1. - Nationalliga A : 1 oder mehrere nationale Gruppen. Sie werden von der TK bestimmt.
- Nationalliga B : 1 oder mehrere regionale Gruppen. Sie werden von der TK bestimmt.
- Regionalliga : restliche Mannschaften in einer oder mehreren Gruppen, wie oben erwähnt.
2. In der Nationalliga A dürfen höchstens 2 Mannschaften des selben Clubs spielen.
3. Für die Mannschaftsmeisterschaften müssen mindestens zwei Tische gleicher Grösse zur Verfügung stehen: für die klassischen Disziplinen zwei identische Halbmatchtische, für Dreiband zwei Match- oder zwei identische Halbmatchtische. Falls ein Club nicht über genannte Tische verfügt, kann er trotzdem teilnehmen, wenn bei der Anmeldung an die TK gemeldet wird, dass er seine Begegnungen in einem anderen Club austrägt, der diese Bedingungen erfüllt. Diese Meldung muss jedes Jahr neu erfolgen, sonst ist eine Einschreibung nicht möglich.

Art. 175 Auf- und Abstieg

1. Die letztklassierte Mannschaft der LNA steigt in die LNB ab. Unter Vorbehalt von Punkt 2 unten steigt die erstklassierte Mannschaft der LNB in die LNA auf.
Auf- und Abstieg erfolgen auf gleiche Weise zwischen der LNB und der LR.
2. Falls eine Mannschaft eines Clubs, welcher schon 2 Mannschaften in der Nationalliga A hat, erster der NLB wird, steigt die nächstmögliche Mannschaft in die NLA auf. Falls alle in Frage kommenden Mannschaften auf einen Aufstieg verzichten, gibt es weder Auf- noch Abstieg.
3. Unter Vorbehalt von Punkt 2 oben und Punkt 4 unten kann ein Club den Aufstieg einer seiner Mannschaften nicht ablehnen, andernfalls ist den betreffenden Mannschaften die Teilnahme an der Meisterschaft in anderen Kategorien untersagt.
1. Ein Aufstieg kann einzig abgelehnt werden unter der Bedingung, dass die Mannschaftsmitglieder oder die Spieler auf der Spielerliste in der betreffenden Meisterschaft nicht mehr für den Club spielen, auch nicht als Ersatzspieler. Die TK muss spätestens bis zum Anmeldetermin darüber informiert werden, unter Nennung der Spieler, die die Mannschaft bilden. Als Ersatzspieler kommen für diese Mannschaft nur Spieler in Frage, die einen niedrigeren Jahresdurchschnitt haben als der letzte der angemeldeten Spieler. Auf Grundlage dieser Informationen entscheidet die TK über die Spielkategorie. Der Entscheid der TK ist definitiv, ohne Rekursmöglichkeit.
5. Bei zu wenig Anmeldungen kann die TK den Abstieg rückgängig machen. Ausser unter speziellen Umständen wird die Priorität derjenigen Mannschaft eingeräumt, die abgestiegen wäre.
6. Für spezielle Umstände hat die TK die Kompetenz, andere Entscheide zu treffen, auch solche, welche den oben erwähnten Bestimmungen widersprechen.

Art. 176 Klassierung

1. Bei 2 Gruppen kann die TK die Klassierung mit einem der folgenden Systeme erstellen :
 - Begegnung der beiden Gruppensieger für die Plätze 1 und 2; dritter wird der Gruppenzweite mit dem besseren Mannschafts-GD.
 - Begegnung der beiden Gruppensieger für die Plätze 1 und 2 und eine Begegnung der beiden Gruppenzweiten für Platz 3 und 4.
 - Halbfinal und Final zwischen den ersten und zweiten; jeden Gruppen; Platz 3 und 4 durch eine Begegnung

Art. 176 Klassierung (Fortsetzung)

zwischen den beiden Verlierern der Halbfinals oder gemäss dem GD, der über alle Partien der entsprechenden Meisterschaft erzielt worden ist.

- Die Mannschaft mit dem schlechtesten Mannschafts-GD beider Gruppen steigt ab.
 - Der Abstieg wird durch eine Begegnung zwischen den beiden Gruppenletzten bestimmt.
2. Bei 3 Gruppen wird der Sieger in einem Final der drei Gruppensieger ermittelt. Dieser Final kann nur in einem Club mit 3 Halbmatch-Tischen ausgetragen werden. Zuerst spielen die beiden Auswärtsmannschaften gegeneinander.(1 gegen 1, 2 gegen 2, 3 gegen 3). Anschliessend spielt analog der Verlierer, und danach der Gewinner gegen die Mannschaft des Organizers. Bei Gleichheit der Begegnungspunkte entscheiden die Partien-Punkte. Bei weiterer Gleichheit entscheidet der Mannschafts-Generaldurchschnitt des Finals. Das gleiche gilt, um die absteigende Mannschaft zwischen den 3 Gruppenletzten zu bestimmen.

Art. 177 Anmeldung der Mannschaften - Neue Mannschaft (März 2021)

1. Die Anmeldung muss spätestens am Datum, das auf dem Sportkalender figuriert, bei der TK sein. Sie hat nur Gültigkeit, wenn die Einschreibgebühr fristgerecht einbezahlt wurde. In allen Disziplinen wird die Meisterschaft nur durchgeführt wenn mindestens zwei Mannschaften angemeldet sind (siehe Punkt 2 Einzeldisziplin Serienspiele).
2. Dreibanden - Nach Eingang der Anmeldungen, wenn nötig teilt die TK die Mannschaften in die verschiedenen Kategorien gemäss der offiziellen Spielerliste der betreffenden Disziplin ein, ob die Spieler in der einen oder anderen Mannschaft des Clubs spielen oder nicht, und zwar wie folgt: Die ersten drei Spieler in die erste Mannschaft, die nächsten drei in die zweite Mannschaft, usw. für die folgenden Mannschaften. Wenn Spieler sowohl auf der Liste für Match- und Halbmatchisch aufgeführt sind, wird die Klassierung auf Matchtisch berücksichtigt.
Bidisziplinäre Mannschaftsmeisterschaft der Serienspiele - Nach Eingang der Anmeldungen, wenn nötig teilt die TK die Mannschaften in die verschiedenen Kategorien gemäss der offiziellen Spielerliste in der Reihenfolge Einband, Cadre, Freie Partie, ob die Spieler in der einen oder anderen Mannschaft des Clubs spielen oder nicht, und zwar wie folgt: Die ersten beiden Spieler in die erste Mannschaft, die nächsten zwei in die zweite Mannschaft usw. für die folgenden Mannschaften.
Einzeldisziplin Mannschaftsmeisterschaft der Serienspiele - Unter Einzeldisziplinen-Serienspielen verstehen wir zwei verschiedene Wettbewerbe : das Cadre ½-Match und Freie ½-Match. Wenn eine Mannschaft aufgrund mangelnder Anmeldungen in einer Disziplin in einer anderen Disziplin spielen möchte, muss es dies in seiner Anmeldung erwähnen, ansonsten wird seine Anmeldung in dieser anderen Disziplin nicht akzeptiert. Nach Eingang der Anmeldungen teilt die TK die Mannschaften in die verschiedenen Kategorien der betreffenden Disziplin gemäss der offiziellen Spielerliste ein, ob die Spieler in der einen oder anderen Mannschaft des Clubs spielen oder nicht, und zwar wie folgt: Die ersten drei Spieler in die erste Mannschaft, die nächsten drei in die zweite Mannschaft, usw. für die folgenden Mannschaften. Für die Einteilung in die diversen Kategorien der Disziplin Cadre wird zuerst die Spielerliste Cadre, danach Freie Partie berücksichtigt. Für die Einteilung in die diversen Kategorien der Freie Disziplin die Spielerliste Freie Partie berücksichtigt
3. Wenn eine vorgängige Klassierung existiert, muss eine neue Mannschaft je nach Anzahl der Anmeldungen in einer niedrigeren Kategorie spielen.
4. Unter Vorbehalt von Punkt 5 unten muss die Einteilung der Mannschaften in die verschiedenen Kategorien vom Club eingehalten werden, andernfalls darf eine betroffene Mannschaft in keiner anderen Kategorie teilnehmen.
5. Falls ein Club aus dem Grund, dass die Spieler auf der offiziellen Spielerliste nicht an der Meisterschaft der betreffenden Kategorie teilnehmen, weder als Spieler noch als Ersatzspieler, oder weil sie den Club verlassen haben, nicht in einer zugewiesenen Kategorie spielen will, muss dies der TK spätestens bis zum Einschreibetermin bekannt gegeben werden, mit Meldung der Namen der betroffenen Spieler. Eventuelle Ersatzspieler in dieser Kategorie müssen einen tieferen Jahres-GD als der letzte gemeldete Spieler haben. Auf Basis der erhaltenen Informationen entscheidet die TK über die Spielkategorie. Die Entscheidung der TK ist definitiv, ohne Rekursmöglichkeit.
6. Nach Erstellung des Spielplans für die Meisterschaft, unter Vorbehalt von Punkt 5 oben, teilen die Clubs ihre Spieler nach eigenem Ermessen in ihre Mannschaften ein. Innerhalb der Mannschaften werden die Spieler nach Jahres-GD der offiziellen Spielerliste rangiert. Wenn sie noch keinen Jahres-GD haben, wird der Club-GD in Absprache mit der TK herangezogen.

Art. 178 Spielerersatz

Unter Vorbehalt der Ausnahmen unter Punkt 5 unten

1. Sobald ein Spieler mit einer Mannschaft mehr als eine Begegnung in einer höheren Liga gespielt hat, darf er in der gleichen Saison nicht mehr in einer tieferen Liga spielen.
2. Ein Spieler der tieferen Liga darf in einer Mannschaft der höheren Liga spielen. Falls er nur einmal in der oberen Liga gespielt hat, ist er wieder in der tieferen Liga spielberechtigt.
3. In derselben Liga kann ein Spieler, der bereits in einer Mannschaft gespielt hat, nur einmal in einer anderen Mannschaft spielen.

Art. 178 Spielerersatz (Fortsetzung)

4. Ein Spieler darf am gleichen Wochenende nicht in zwei verschiedenen Mannschaften mitspielen, ausser bei Ersatz wegen höherer Gewalt und nur wenn die zweite Begegnung eine höhere Liga betrifft.
5. In den letzten beiden Runden einer Meisterschaft eine Gruppe, oder ½-Final und Final darf ein Spieler aus einer höheren Liga nicht in einer tieferen Liga spielen. Das gleiche gilt für Mannschaften der gleichen Liga, ein Spieler der ersten Mannschaft darf nicht in die zweite Mannschaft wechseln usw.
6. Siehe auch Artikel 92 und 177.

Art. 179 Turnierplan

Je nach Turniermodus und den Anmeldungen entsprechend erstellt die TK einen Turnierplan und schickt ihn mindestens 10 Tage vor Meisterschaftsbeginn den teilnehmenden Clubs.

Art. 180 Begegnungsabfolge, Heimvorteil

1. Wird nach einem Meisterschaftsmodus gemäss Art. 173.1 gespielt, legt die TK die Begegnungen zum voraus nach Rangnummern wie bei Einzelspielen fest. Der Heimvorteil wird von der TK folgendermassen zugeordnet :
 - Alle Mannschaften tragen möglichst gleich viele Auswärts- wie Heimspiele aus
 - Kann Gleichheit nicht erreicht werden, sind die nach Eingangsrangierung schwächeren mit Heimvorteil zu begünstigen
 - Es ist zu verhindern, dass Mannschaften den Heimvorteil ausschliesslich gegenüber Mannschaften ähnlicher Stärke geniessen.
2. Bei KO-Systemen spielen in der 1. Runde die schwächeren Mannschaften gegeneinander, bis ein 8-er, oder 16-erFeld erreicht ist.

Die schwächere Mannschaft hat normalerweise Heimvorteil. Trotzdem sollte darauf geachtet werden, dass alle Mannschaften etwa gleichviel Auswärts- und Heimspiele haben.

 2. Für die Begegnungen gemäss Art. 176, ist die TK dafür besorgt, dass der Heimvorteil für die Finalspleie regelmässig wechselt und dass, wenn möglich eine Mannschaft nicht zweimal zu Hause spielt. In gewissen Fällen kann sie auch mit Losentscheid den Spielort bestimmen.

Art. 181 Einladung der Gastmannschaften (Juni 2020)

Die Heimklubs sind gehalten, die Gastklubs mindestens 6 Tage vor der Begegnung einzuladen und ihnen die Anfangszeit mitzuteilen. Das Aufgebot muss mindestens folgende Elemente enthalten : der Zeitplan des Turniers, die einzelnen Runden, sowie wenn es ein Zeitlimit für das Spiel gibt wenn es optional ist (siehe Art. 12). Die Einladung erfolgt per E-Mail an die Gastklubs und durch senden des Aufgebots im PDF-Format an den Webmaster der Sektion, welcher dieses auf der Webseite der Sektion veröffentlichen wird. Adresse : webmaster@billard-carambole
In jedem Fall liegt es in der Verantwortung der Klubs, sich selbst zu informieren, falls sie die Einladung nicht erhalten haben.

Art. 182 Spieltermin - Verschiebung einer Begegnung (März 2020)

1. Die Begegnung findet normalerweise am Samstag statt. Gemäss Spielmodus der Meisterschaft kann der Sportkalender auch Sonntagsbegegnungen vorsehen.

Für eine Verschiebung des Spieldatums und/oder Spielorts müssen beide Mannschaften einwilligen, der Ablauf der Meisterschaft darf nicht beeinträchtigt werden.

Verschobene Begegnungen der ordentlichen Runden müssen spätestens eine Woche vor dem letzten Datum des Spielkalenders ausgetragen werden, andernfalls gelten sie als Forfait verloren für die Mannschaft, die die Verschiebung verlangt.

Verschobene Begegnungen der Halbfinals müssen spätestens eine Woche vor dem letzten dafür vorgesehenen Datum des Spielkalenders ausgetragen werden, andernfalls gelten sie als Forfait verloren für die Mannschaft, die die Verschiebung verlangt.

Verschobene Begegnungen der Finals und allfälliger Auf- oder Abstiegsbegegnungen müssen spätestens eine Woche vor dem letzten dafür vorgesehenen Datum des Spielkalenders ausgetragen werden, andernfalls gelten sie als Forfait verloren für die Mannschaft, die die Verschiebung verlangt.

Verschiebungen müssen der TK und dem Webmaster mitgeteilt werden und werden auf der Webseite der Sektion veröffentlicht. Nicht angekündigte Verschiebungen gelten als Forfait verloren für die Mannschaft, die die Verschiebung verlangt.
2. Wenn sich zwei Mannschaften nicht einig werden können, gilt Samstag, 13.00 Uhr als Spielbeginn (11:00 Uhr wenn der Wettbewerb auf zwei Billards gespielt wird).
3. Wenn zwei Mannschaften eines Clubs am gleichen Datum Heimspiele haben, und die Anzahl Billards kein gleichzeitiges Spielen zweier Begegnungen erlauben, und falls sich die eine oder die andere Mannschaft mit ihren Gegnern über den Zeitpunkt, oder eine Verschiebung, oder den Spielort nicht einig werden konnten, spielt in den

Qualifikationsrunden die 1. Mannschaft am Samstag und die 2. Mannschaft am Sonntag um 13.00 Uhr.

Art. 182 Spieltermin - Verschiebung einer Begegnung (Fortsetzung) (März 2020)

4. Wenn in Halbfinals oder Finals Mannschaften eines Clubs am gleichen Datum Heimspiele haben, und die Anzahl Billards kein gleichzeitiges Spielen Begegnungen erlauben, wird der Austragungsort der schwächeren Mannschaft(en) getauscht.

Art. 183 Partienabfolge (Juli 2021)

1. Spielt jeder Spieler mehr als eine Partie, müssen die Begegnungen zwischen den gleich rangierten am Schluss ausgetragen werden.
2. Werden verschiedene Disziplinen ausgetragen : die Reihenfolge der Spieldisziplinen, welche im Kapitel XXI erwähnt ist, ist zu respektieren, falls jeder Spieler nur eine Partie spielt. Spielt jeder Spieler mehr als eine Partie, ist die Abfolge der Disziplinen nicht zu beachten.
3. Bei Meisterschaften in den klassischen Disziplinen (3 Spieler, jeder gegen jeden) in Clubs, die über zwei ½-Matchtische gleicher Abmessungen und einen ½-Matchtisch anderer Abmessung verfügen, wird in jeder Runde auf allen drei Tischen gespielt. Im Fall des Gebrauchs von Tischen unterschiedlicher Abmessungen wird die Partie zwischen den erstklassierten Spielern auf grossem ½-Matchtisch gespielt, die Partie zwischen den drittplatzierten Spielern auf kleinem ½-Matchtisch.
4. Für den Mannschaftsmeisterschaft in den klassischen Disziplinen mit zwei Spielern, spielen diese zweimal im Wechsel gegeneinander.
5. In der Mannschaftsmeisterschaft Dreiband (3 Spieler, jeder gegen jeden), wenn der Club über Tische verschiedener Abmessungen verfügt, gelten folgende Bestimmungen :
 - 1 M + 2 ½-M es wird auf allen drei Tischen gleichzeitig gespielt
 - 1 M + 3 ½-M es wird nur auf den drei ½-M gespielt
 - 2M + 1 ½-M es wird auf allen drei Tischen gleichzeitig gespielt
 - 2M + 2 ½-M es wird gleichzeitig auf den 2 M und einem ½-M gespielt
 - 2M + 3 ½-M es wird gleichzeitig auf den 2 M und einem ½-M gespieltIm Fall des Gebrauchs von Tischen unterschiedlicher Abmessungen wird die Partie zwischen den erstklassierten Spielern auf Matchtisch gespielt, die Partie zwischen den drittplatzierten Spielern auf ½-Matchtisch.
6. Siehe Kapitel XIX Turnierpläne für Mannschaftsmeisterschaften.

Art. 184 Gültigkeit des Einzel-GD's

1. Der GD, welcher aus der Mannschaftsmeisterschaft resultiert, wird laut Verordnung in Artikel 112 gehandhabt.
2. Der GD ist nur gültig, wenn er aus mindestens 3 Partien erreicht wurde, 2 Partien in internationalen Meisterschaften.

Art. 185 Forfait

1. Fehlt bei einer Mannschaft ein Spieler, gehen seine Partien forfait verloren. Die TK entscheidet über eventuelle Sanktionen.
2. Fehlt bei einer Mannschaft mehr als ein Spieler, wird die Begegnung nicht gespielt und geht gesamthaft forfait verloren. Die TK entscheidet über eventuelle Sanktionen.
3. Falls sich eine Mannschaft zu einer Begegnung, deren Datum und Spielbeginn feststand, nicht einfindet, wird der Club dieser Mannschaft von der TK gebüsst. Der organisierende, geschädigte Club kann mit einer, von der TK bestimmten, Entschädigung durch den fehlbaren Club rechnen.

Art. 186 Resultatmeldung

1. Das Resultatblatt ist sofort der TK und dem "Webmaster" zu schicken. Zusätzlich zu den Einzel-GD's müssen auch die Mannschafts-GD's aufgeführt sein.
Das Resultatblatt muss vom Organisator und den beiden Captains unterschrieben sein.
Mit ihrer Unterschrift bestätigen die Mannschafts-Kapitäne die Richtigkeit des Resultats.
Ein eventueller Protest muss auf dem Resultatblatt vermerkt sein.
2. Bei Unklarheiten oder bei Protest einer Mannschaft müssen der TK auch alle Matchblätter zugeschickt werden.
3. Wenn das Tableau dem "Webmaster" elektronisch geschickt wird und somit auf der Internet-Seite publiziert werden kann, ist es nicht nötig den anderen Mannschaften der gleichen Gruppe eine Kopie des Resultat-Blattes zu schicken.
4. Alle unter Punkt 1,3 und 4 oben erwähnten Sendungen sollten, wenn immer möglich per E-Mail, ansonsten per Fax oder per Post verschickt werden. Per Post muss die Sendung spätestens am darauf folgenden Tag mit A-Post verschickt werden.
5. Das unterschriebene Resultatblatt gemäss Punkt 1 muss in jedem Fall der TK geschickt werden.

Art. 187 Diplom, Medaillen

1. Die Kategoriensieger erhalten ein Diplom.
2. Die ersten drei Mannschaften erhalten der Mannschaftsgrösse entsprechend (Art. 172) Medaillen. Zusätzlich gewünschte Medaillen können, gegen Rechnung, bei der TK bestellt werden.

Art. 188 Club, vorübergehend ohne Lokal

Ein Club, der laut den Bestimmungen des Sektions-Reglements momentan ohne Lokal ist, darf unter folgenden Bedingungen an den Mannschafts-Meisterschaften teilnehmen :

1. Für die höchste Kategorie - Wenn ein Club im Moment, da er ohne Lokal ist, der höchsten Kategorie angehört, kann er in der folgenden Saison in dieser Kategorie spielen. Seine "Heimspiele" muss er entweder beim Gegner austragen, oder in einem Club der Sektion, mit dem er sich geeinigt hat.
Wenn er im darauf folgenden Jahr noch immer in der höchsten Kategorie ist und noch immer kein eigenes Lokal hat, muss er seine "Heimspiele" in einem einzigen Club der Sektion spielen können. Ansonsten muss er in der nächst tieferen Kategorie spielen.
2. In einer anderen Kategorie - Wenn ein Club im Moment, da er ohne Lokal ist, nicht der höchsten Kategorie angehört, kann er in der folgenden Saison seine "Heimspiele" entweder beim Gegner spielen, oder in einem Club der Sektion, mit dem er sich geeinigt hat. Wenn er im darauf folgenden Jahr noch immer kein eigenes Lokal hat, kann er nicht in die höchste Kategorie aufsteigen.
Ein Aufstieg in eine andere Kategorie ist möglich, wenn er seine "Heimspiele" in einem einzigen Club der Sektion, mit dem er sich geeinigt hat, austragen darf.
In der darauf folgenden Saison muss er seine "Heimspiele", falls er noch immer ohne Lokal ist, in einem einzigen Club der Sektion spielen können, ansonsten wird die Mannschaft relegiert.
In der tiefsten Kategorie darf ein Club ohne Lokal höchstens zwei Saisons spielen. Die TK hat die Möglichkeit, in besonderen Fällen eine weitere Teilnahme zu erlauben.

Art. 189 Ausländische Spielern

1. In einer Begegnung einer Mannschaftsmeisterschaft mit zwei Spielern alle Disziplinen, muss in einer Mannschaft mindesten ein Spieler mit schweizerischer Nationalität oder ein ausländischer Spieler mit Haupt- und Steuerwohnsitz in der Schweiz mitspielen.
2. In einer Begegnung einer Mannschaftsmeisterschaft mit drei Spieler alle Disziplinen, muss in einer Mannschaft mindesten zwei Spielern mit schweizerischer Nationalität oder ausländischer Spielern mit Haupt- und Steuerwohnsitz in der Schweiz mitspielen.

Art. 190 Bidisziplinäre Mannschaftsmeisterschaft Serienspiele

1. Die bidisziplinäre Mannschaftsmeisterschaft Serienspiele auf Halbmatchtischen wird wie folgt gespielt:
LNA Cadre und Einband ; LNB Freie Partie und Einband. Die beiden Disziplinen werden direkt nacheinander gespielt, mit den gleichen Spielern und jedes Mal mit Bandenabstoss.
2. Die Mannschaften werden durch die Clubs aus 2 Spielern zusammengestellt.
3. Eine Begegnung der LNA sieht wie folgt aus (Beispiele):

1. Runde	Billard 1 : A1 - B2 cadre/bande	Billard 2 : A2 - B1 cadre/bande
2. Runde	Billard 2 : A1 - B1 cadre/bande	Billard 1 : A2 - B2 cadre/bande

Eine Begegnung der LNB wird gleich ausgetragen, aber in der Freien Partie (an Stelle des Cadre) und im Einband.
4. Ansonsten sind die anderen Bestimmungen für die Mannschaftsmeisterschaften auch für diese Meisterschaft gültig.

Art. 191 bis 200 leer

XV. Titel, Preise und Rekorde

Art. 201 Titel

Werden für Damen oder Junioren spezielle Meisterschaften organisiert, so werden die nachfolgend genannten Titel sinngemäss angepasst.

Kategorie	Genauere Bezeichnung des Titels
Titel für Einzelpersonen	
Nationalliga A	Schweizermeister(in) ... <i>(Disziplin und Jahr)</i>
Nationalliga B	" der Nationalliga B ... <i>(Disziplin und Jahr)</i>
1. Liga	" der 1. Liga ... <i>(Disziplin und Jahr)</i>
2. Liga	" der 2. Liga ... <i>(Disziplin und Jahr)</i>
Titel für Mannschaften	
Nationalliga A, nur 1 Disziplin	Schweizer Mannschaftsmeister ... <i>(Disziplin) ... (Jahr)</i>
Nationalliga A, mehrere Disz.	Schweizer Mannschaftsmeister ... <i>(Jahr)</i>
Nationalliga B, nur 1 Disziplin	" " ... <i>(Disziplin) der Nationalliga B ... (Jahr)</i>
Nationalliga B, mehrere Disz.	" " der Nationalliga B ... <i>(Jahr)</i>
Regionalliga, nur 1 Disziplin	" " ... <i>(Disziplin) der Regionalliga ... (Jahr)</i>
Regionalliga, mehrere Disz.	" " der Regionalliga ... <i>(Jahr)</i>

Wird ein Wanderpreis vergeben und besteht keine anders lautende Vereinbarung mit dem Stifter, graviert der Klub die Inschrift gemäss obiger Angabe auf eigene Kosten.

Art. 202 Medaillen, Preise

1. Die drei erstklassierten Spieler oder Mannschaften einer Schweizer Meisterschaft erhalten eine Gold-, Silber- und Bronzemedaille. Die Medaillen werden durch einen Vertreter der Sektion resp. des Verbandes, oder durch die Turnierleitung übergeben, oder per Post zugestellt.
2. Für die Mannschaftsmeisterschaften gibt es gleich viele Medaillen wie Spieler pro Mannschaft. (Art 172). Zusätzliche Médaillen können bei der TK, auf eigene Rechnung, bestellt werden.
3. Falls weitere Preise für bestimmte Wettkämpfe vorgesehen sind, müssen die Gewinnberechtigten und die für sie vorgesehenen Preise von Fall zu Fall präzisiert werden.

Art. 203 Spieler ausländischer Nationalität

1. Spieler ausländischer Nationalität, die gemäss Art. 91 spielberechtigt sind, können jeden in Art. 201 genannten Titel führen.
2. Bei internationalen Einzelmeisterschaften und Nationalmannschaftsbewerben nur Spieler mit Schweizer Staatsbürgerschaft die Schweiz vertreten können (DV 2013). Siehe TR Art. 96 und Reglement bezüglich Teilnahme von Spielern oder Mannschaften an internationalen Wettbewerben im Billard Carambole.
3. Dagegen erlaubt es die CEB, dass an internationalen Clubmeisterschaften Spieler verschiedener Nationalität in einer Mannschaft für einen Club spielen, unter folgenden Bedingungen :
Spieler, die nicht schweizerischer Nationalität sind, dürfen in einer Mannschaft unseres Verbandes spielen, wenn sie spätestens bis zum 15. August dem Sektionsvorstand eine Bescheinigung ihres Verbandes vorlegen, der sie ermächtigt, für einen bestimmten schweizerischen Club zu spielen. Eine Bescheinigung, die nach dieser Frist eintrifft, gilt erst für die darauffolgende Saison. Bei einem Clubwechsel ist eine neue Ermächtigung nötig.
Beispiel für eine Bescheinigung : *Der Billardverband ... ermächtigt der Spieler ... Nationalität ..., zur Teilnahme an internationalen Club-Meisterschaften der CEB und der UMB mit dem schweizer Club ... Die vorliegende Ermächtigung ist gültig von jetzt bis ... (maximal 5 Jahre).*
Ort, Datum und Unterschrift: ...

Art. 204 Rekorde

Als Schweizer Rekorde gelten die besten Resultate, die in jeder Spielart erzielt wurden. Diese Rekorde müssen in einem offiziellen Turnier der Sektion gespielt worden sein, oder an einem internationalen Turnier, das von der Sektion anerkannt wurde. Die TK prüft die Korrektheit eines Rekords und lässt ihn homologieren.

Art. 205 bis 210 leer

XVI. Dopingbekämpfung, Behandlung von Disziplinarfällen, Protest

Art. 211 Verpflichtung des Zulassens von Dopingkontrollen

Alle Föderationen, welche Mitglied von Swiss Olympic sind, sind der Doping-Kontrolle verpflichtet. Die Sportler, mit oder ohne Spielerlizenz, welche an Turnieren teilnehmen, die durch eine Föderation von Swiss Olympic, oder durch einen ihrer Clubs, oder mit deren Bewilligung, organisiert werden, sind der Doping-Kontrolle unterworfen. Das gleiche gilt für Spieler, die an Turnieren teilnehmen, welche von internationalen Föderationen organisiert werden.

Art. 212 Kampf gegen das Doping

1. Im Kampf gegen das Doping kommen die Bestimmungen des SBV zur Anwendung. Die Sektion kann strengere Bestimmungen vorschreiben, die jedoch sehr genau abgefasst sein müssen. Der Abschnitt XII des vorliegenden Reglements kommt ebenfalls zur Anwendung.
2. Das Doping widerspricht zutiefst den fundamentalsten Prinzipien des Sports und der sportlichen Ethik, daher ist es zu verbieten. Als Doping wird definiert der Einsatz eines Mittels (einer Substanz oder einer Methode), das die Gesundheit der Sportler möglicherweise beeinträchtigen und/oder dessen Leistung möglicherweise verbessern könnte. Als Doping gilt des weitern jede verbotene Substanz im Körper des Sportlers, die Feststellung der Anwendung einer solchen Substanz oder die Feststellung der Anwendung einer gemäss der Liste des SOA und ADS Doping-Statuts verbotenen Methode.

Weitere Details werden geregelt von den Bestimmungen im SOA und ADS Doping-Statut, den entsprechenden Ausführungsbestimmungen und sämtlichen Ergänzungen.

Verstösse gegen die Antidopingbestimmungen werden gemäss den Regeln der SOA-ADS beurteilt und sanktioniert.

Die Informationen und Regeln der SOA-ADS zur Dopingbekämpfung sind auf den diesbezüglichen Interneseiten verfügbar, deren Adressen bei Swiss Olympic erhältlich sind.

Sollten im Falle eines Verstosses gegen das Doping-Statut der Sektion Kosten entstehen (z.B. administrativer Art, Reisespesen etc.), so werden diese dem Fehlbaren belastet.

Art. 213 Disziplinarverfahren

Gemäss den Bestimmungen des SBV werden Disziplinarverfahren nach einem vom SK erlassenen Reglement durchgeführt.

Art. 214 Proteste

Ein Protest muss sofort auf dem Matchblatt notiert und unterschrieben werden, sobald der Kläger sich einer Situation bewusst wird, die ein solches Vorgehen rechtfertigt. Der Protestgrund muss schriftlich festgehalten werden. Beim Anmelden eines Protestes muss der Turnierleitung ein Vorschuss von CHF. 50.- geleistet werden, ohne den der Protest nicht anerkannt wird. Die Turnierleitung leitet den Protest zusammen mit dem Vorschuss unverzüglich an die TK weiter. Um von der TK akzeptiert zu werden, muss ein Protest innerhalb von drei Tagen vom Verursacher bei der TK bestätigt werden. Dabei soll das Disziplinar- und Sanktionen-Reglement entsprechend zur Anwendung kommen: Art. 5.3 in Bezug auf die Schilderung des Falls und Art. 6.2 im Zusammenhang mit der zu entrichtenden Kautions.

Art. 215 bis 220 leer

XVII. Berichterstattung

Art. 221 Minimalanforderungen

1. Eine offizielle Publikation der Sektion oder des Verbandes muss alle Angaben zu einem Turnier enthalten, die es erlauben, die Klassierung der Spieler oder Mannschaften nachzuvollziehen, zusätzlich den organisierenden Klub, die Bezeichnung des Turniers und das Datum der Austragung.
2. Alle übrigen statutarischen oder reglementarischen Bestimmungen sind durch den Herausgeber zu respektieren. Dies kann insbesondere die Einhaltung bestehender Verträge über Sponsoring und Werbung betreffen.
3. Der Herausgeber ist verpflichtet, offizielle Mitteilungen eines Organs der Sektion oder des Verbandes inhaltlich und in der Darstellung absolut unverändert zu veröffentlichen.
4. Der Herausgeber hat sich gegenüber allen Organen der Sektion oder des Verbandes loyal zu verhalten. Kritische, auch scharf formulierte Beiträge sind nach allgemein gültigen Regeln für den Journalismus und unter Respektierung der Persönlichkeitsrechte Betroffener abzufassen, insbesondere Kommentare sind als solche zu kennzeichnen.
5. Allenfalls festgelegte Bedingungen finanzieller Art, bezüglich Terminen und Erscheinungsrhythmus müssen vollumfänglich eingehalten werden.

Art. 222 bis 230 leer

XVIII. Turnierpläne für Einzelmeisterschaften

4 Spieler

Billard 1	Billard 2
1 - 4	2 - 3
2 - 4	1 - 3
3 - 4	1 - 2

5 Spieler

Billard 1	Billard 2	Pause
2 - 4	1 - 5	3
3 - 5	1 - 4	2
1 - 3	2 - 5	4
4 - 5	2 - 3	1
1 - 2	3 - 4	5

6 Spieler - 2 Billards

Billard 1	Billard 2	Pause
1 - 6	2 - 5	3, 4
2 - 4	3 - 6	1, 5
3 - 4	1 - 5	2, 6
3 - 5	2 - 6	1, 4
5 - 6	1 - 4	2, 3
4 - 6	2 - 3	1, 5
1 - 3	4 - 5	2, 6
1 - 2	-	3 à 6

6 Spieler - 3 Billards

Billard 1	Billard 2	Billard 3
1 - 6	3 - 5	2 - 4
2 - 5	1 - 4	3 - 6
4 - 6	2 - 3	1 - 5
1 - 3	2 - 6	4 - 5
3 - 4	5 - 6	1 - 2

7 Spieler - 2 Billards - Gruppen A+B

Billard 1	Billard 2	Pause
Vorrunde		
A1 - A4	A2 - A3	B1, B2, B3
A2 - A4	B1 - B3	A1, A3, B2
B2 - B3	A3 - A1	A2, A4, B1
	A3 - A4	A1, A2, B1, B2, B3
B1 - B2	A1 - A2	A3, A4, B3
Final		
4A - 3B	1A - 2B	1A, 2A, 4A, 1B, 2B
Sieger - 3A	1B - 2A	3A, 4A, 3B
Final 3/4	Final 1/2	3A, 4A, 3B

7 Spieler - 3 Billards - Gruppen A+B

Billard 1	Billard 2	Billard 3	Pause
Vorrunde			
A1 - A4	A2 - A3	B1 - B3	B2
A2 - A4	B2 - B3	A3 - A1	B1
B1 - B2	A3 - A4	A1 - A2	B3
Final			
4A - 3B	1A - 2B	1B - 2A	3A
Sieger-3A	Final 3/4	Final 1/2	Verlierer 4A - 3B

7 Spieler - 2 Billards

Billard 1	Billard 2	Pause
-	3 - 6 ou 2 - 7	1, 2, 4, 5, 7 ou 1, 3, 4, 5, 6
4 - 5	2 - 7 ou 3 - 6	1, 3, 6 ou 1, 2, 7
1 - 7	4 - 6	2, 3, 5
1 - 6	3 - 5	2, 4, 7
2 - 5	4 - 7	1, 3, 6
3 - 7	1 - 5	2, 4, 6
2 - 6	1 - 4	3, 5, 7
6 - 7	2 - 3	1, 4, 5
1 - 3	5 - 7	2, 4, 6
2 - 4	5 - 6	1, 3, 7
3 - 4	1 - 2	5, 6, 7

7 Spieler - 3 Billards

Billard 1	Billard 2	Billard 3	Pause
4 - 5	2 - 7	3 - 6	1
3 - 5	4 - 6	1 - 7	2
4 - 7	1 - 6	2 - 5	3
2 - 6	1 - 5	3 - 7	4
6 - 7	2 - 3	1 - 4	5
1 - 3	5 - 7	2 - 4	6
1 - 2	3 - 4	5 - 6	7

8 Spieler - 4 Billards

Billard 1	Billard 2	Billard 3	Billard 4
1 - 8	3 - 6	2 - 7	4 - 5
3 - 5	2 - 8	4 - 6	1 - 7
1 - 6	4 - 7	2 - 5	3 - 8
3 - 7	2 - 6	4 - 8	1 - 5
5 - 8	1 - 4	6 - 7	2 - 3
2 - 4	5 - 7	1 - 3	6 - 8
5 - 6	1 - 2	7 - 8	3 - 4

8 Spieler - 3 Billards - Gruppen A+B

Billard 1	Billard 2	Billard 3	Pause
Vorrunde			
A1 - A4	A2 - A3	B1 - B4	B2, B3
B1 - B3	B2 - B4	A1 - A3	A2, A4
B2 - B3	A3 - A4	A1 - A2	B1, B4
B1 - B2	B3 - B4	A2 - A4	A1, A3
Final			
4A - 4B	3A - 3B		1A, 2A, 1B, 2B
1A - 2B	2A - 1B		3A, 4A, 3B, 4B
Final 3/4	Final 1/2		3/4A, 3/4B

8 Spieler - 4 Billards - Gruppen A+B

Billard 1	Billard 2	Billard 3	Billard 4
Vorrunde			
A1 - A4	A2 - A3	B1 - B4	B2 - B3
B1 - B3	B2 - B4	A1 - A3	A2 - A4
B3 - B4	A1 - A2	A3 - A4	B1 - B2
Final			
4A - 4B	3A - 3B	1A - 2B	1B - 2A
Final 3/4	Final 1/2		

9 Spieler - 4 Billards - Gruppen A+B

Billard 1	Billard 2	Billard 3	Billard 4	Pause
Vorrunde				
A2 - A4	A1 - A5	B1 - B4	B2 - B3	A3
B1 - B3	B2 - B4	A3 - A5	A1 - A4	A2
A1 - A3	A2 - A5	B3 - B4	B1 - B2	A4
		A4 - A5	A2 - A3	A1
A1 - A2		A3 - A4		A5
Final				
4A - 4B	3A - 3B	1A - 2B	1B - 2A	5A
Final 3/4	Final 1/2			3/5A, 3/4B

9 Spieler - 4 Billards

Billard 1	Billard 2	Billard 3	Billard 4	Pause
2 - 8	5 - 9	3 - 6	4 - 7	1
3 - 7	6 - 8	4 - 5	1 - 9	2
4 - 9	2 - 7	1 - 8	3 - 5	6
4 - 8	2 - 6	3 - 9	1 - 7	5
1 - 6	7 - 9	2 - 5	3 - 8	4
2 - 9	1 - 5	7 - 8	4 - 6	3
5 - 6	1 - 4	8 - 9	2 - 3	7
1 - 3	2 - 4	5 - 7	6 - 9	8
3 - 4	6 - 7	1 - 2	5 - 8	9

10 Spieler - 3 Billards - Gruppen A+B

Billard 1	Billard 2	Billard 3	Pause
Vorrunde			
A1 - A5	A2 - A4	B1 - B5	A3, B2, B3, B4
B2 - B5	B1 - B3	A3 - A5	A1, A2, A4, B4
A2 - A5	A1 - A4	B2 - B4	A3, B1, B3, B5
B1 - B4	B3 - B5	A1 - A3	A2, A4, A5, B2
A4 - A5	A2 - A3	B3 - B4	B1, B2, B5, A1
B4 - B5	B2 - B3	A3 - A4	A1, A2, A5, B1
A1 - A2	B1 - B2		A3, A4, A5, B3, B4, B5
Final			
1A - 2B	1B - 2A	4A - 4.B	3/6 A et B
Final 3/4	Final 1/2	3A - 3B	4/6 A et B

10 Spieler - 4 Billards - Gruppen A+B

Billard 1	Billard 2	Billard 3	Billard 4	Pause
Vorrunde				
A 2- A4	A1 - A5	B2 - B4	B1 - B5	A3, B3
B3 - B5	B1 - B4	A3 - A5	A1 - A4	A2, B2
A1 - A3	A2 - A5	B1 - B3	B2 - B5	A4, B4
B4 - B5	B2 - B3	A4 - A5	A2 - A3	A1, B1
A1 - A2	A3 - A4	B1 - B2	B3 - B4	B5, A5
Final				
1A - 2B	1B - 2A	5A - 5B	4A - 4B	3A, 3B
Final 3/4	Final 1/2	3A - 3B		4/5A, 4/5B

11 Spieler - 3 Billards - Gruppen A+B+C

Billard 1	Billard 2	Billard 3	Pause
Vorrunde			
A1 - A4	A2 - A3	C1 - C3	B1 à B4, C2
B1 - B4	B2 - B3	A2 - A4	C1 à C3, A1, A3
A3 - A4	C2 - C3	B3 - B4	A1, A2, B1, B2, C1
B2 - B4	A1 - A3	B1 - B3	A1, A2, C1 à C3
C1 - C2	B1 - B2	A1 - A2	3/4 A, B et C

Final: Qualifiziert sind die drei Gruppensieger plus der beste Zweitklassierte nach Art. 82.2. Eingangsklassierung der 4 Spieler in die Finalrunde gemäss Art. 82.2. Finals: Verlierer 3./4. Platz, Sieger 1./2. Platz

1 - 3.	2 - 4.
Final 3/4	Final 1/2

11 Spieler - 4 Billards - Gruppen A+B

Billard 1	Billard 2	Billard 3	Billard 4	Pause
Vorrunde				
A1 - A6	A2 - A5	A3 - A4	B1 - B5	B2, B3, B4
B1 - B4	B2 - B5	A2 - A6	A3 - A5	A1, A4, B3
A2 - A4	A1 - A5	A3 - A6	B3 - B5	B1, B2, B4
B2 - B4	B1 - B3	A1 - A3	A4 - A6	A2, A5, B5
B4 - B5	B2 - B3	A5 - A6	A1 - A4	A1, A4, B1
A2 - A3	A4 - A5	B3 - B4		A1, A6, B1, B2, B5
B1 - B2	A1 - A2			A3 à A6, B3 à B5

Final

5A - 5B	4A - 4B	1A - 2B	1B - 2A	6A, 3A/B
3A - 3B	Final 3/4	Final 1/2		4A/B, 5A/B, 6A

12 Spieler - 3 Billards - Gruppen A+B+C

Billard 1	Billard 2	Billard 3	Pause
Vorrunde			
A1 - A4	B1 - B4	C1 - C4	2/3 A, B et C
B2 - B4	C2 - C4	A2 - A4	1/3 A, B et C
C1 - C3	A1 - A3	B1 - B3	2/4 A, B et C
A2 - A3	B2 - B3	C2 - C3	1/4 A, B et C
B3 - B4	C3 - C4	A3 - A4	1/2 A, B et C
C1 - C2	A1 - A2	B1 - B2	3/4 A, B et C

Final: Qualifiziert sind die drei Gruppensieger plus der beste Zweitklassierte nach Art. 82.2. Eingangsklassierung der 4 Spieler in die Finalrunde gemäss Art. 82.2. Finals: Verlierer 3./4. Platz, Sieger 1./2. Platz.

1 - 3	2 - 4
Final 3/4	Final 1/2

12 Spieler - 4 Billards - Gruppen A+B

Billard 1	Billard 2	Billard 3	Billard 4	Pause
Vorrunde				
A1 - A6	A2 - A5	B1 - B6	B2 - B5	A3, A4, B3, B4
B3 - B5	B4 - B6	A3 - A5	A4 - A6	A1, A2, B1, B2
A2 - A6	A1 - A5	B2 - B6	B1 - B5	A3, A4, B3, B4
B2 - B4	B1 - B3	A2 - A4	A1 - A3	A5, A6, B5, B6
A1 - A4	A3 - A6	B1 - B4	B3 - B6	A2, A5, B2, B5
B5 - B6	B2 - B3	A5 - A6	A2 - A3	A1, A4
A4 - A5	A2 - A3	B4 - B5	B2 - B3	A1, A6, B1, B6
A1 - A2	B1 - B2			A3 à A6, B3 à B6

Final

6A - 6B	5A - 5B	1A - 2B	1B - 2A	3/4 A et B
4A - 4B	3A - 3B	Final 3/4	Final 1/2	5/6 A et B

XIX. Turnierpläne für Mannschaftsmeisterschaften

2 Spieler, die zweimal gegeneinander spielen

Billard 1	Billard 2
A1 - B2	A2 - B1
A2 - B2	A1 - B1
A2 - B1	A1 - B2
A1 - B1	A2 - B2

3 Spieler, jeder gegen jeden, 3 Billards

Mit 2 Match- und 1 Halbmatchbrett, ist letzteres Tisch Nr 2

Mit 2 Halbmatch- und 1 Matchbrett, ist letzteres Tisch Nr 3

Billard 1	Billard 2	Billard 3
A1 - B3	A2 - B1	A3 - B2
A3 - B1	A1 - B2	A2 - B3
A2 - B2	A3 - B3	A1 - B1

3 Spieler, jeder gegen jeden, 2 Billards

Billard 1	Billard 2
A1 - B2	A2 - B1
A2 - B3	A3 - B2
A3 - B1	A1 - B3
A2 - B2	A3 - B3
A1 - B1 ou →	A1 - B1

3 Spieler, jeder gegen jeden (Beispiel 3-Band, Art.183.4)

2 Matchbillard und 1 Halbmatch

Billard 1 Match	Billard 2 Match	Billard 3 ½-match
A1 - B3	A3 - B1	
A2 - B1	A3 - B2	
A1 - B2	A2 - B3	
A2 - B2	A1 - B1	A3 - B3

oder

3 Spieler, jeder gegen jeden (Beispiel 3-Band, Art.183.4)

2 Matchbillard und 1 Halbmatch

Die Zuteilung der Matchtische ist nicht obligatorisch.

Billard 1 Match	Billard 2 Match	Billard 3 ½-match
A3 - B1	A1 - B3	
A2 - B3	A1 - B2	
A3 - B2	A2 - B1	
A1 - B1	A2 - B2	A3 - B3

**4 Spieler, die Nummern 1 und 2 resp. 3 und 4 spielen gegeneinander
4 Billards gleicher Grösse**

Mannschaften A und B. Die Zuteilung der Billards ist einzuhalten.

Billard 1	Billard 2	Billard 3	Billard 4
A1 - B2	A2 - B1	A3 - B4	A4 - B3
A3 - B3	A4 - B4	A2 - B2	A1 - B1

**4 Spieler, die Nummern 1 und 2 resp. 3 und 4 spielen gegeneinander
3 Billards gleicher Grösse**

Mannschaften A und B. Die Zuteilung der Billards ist nicht zwingend einzuhalten.

Billard 1	Billard 2	Billard 3
A2 - B1	A4 - B3	A3 - B4
A1 - B2	A3 - B3	A4 - B4
A2 - B2	A1 - B1	

**4 Spieler, die Nummern 1 und 2 resp. 3 und 4 spielen gegeneinander
2 Billards gleicher Grösse**

Mannschaften A und B. Die Zuteilung der Billards ist zwingend einzuhalten.

Billard 1	Billard 2
A3 - B4	A4 - B3
A1 - B2	A2 - B1
A4 - B4	A3 - B3
A2 - B2	A1 - B1

**4 Spieler, die Nummern 1 und 2 resp. 3 und 4 spielen gegeneinander
je 2 Billards gleicher Grösse**

Mannschaften A und B. Die Zuteilung der Billards ist zwingend einzuhalten.

Billard 1 Match	Billard 2 Match	Billard 3 ½ Match	Billard 4 ½ Match)
A1 - B2	A2 - B1	A3 - B4	A4 - B3
A2 - B2	A1 - B1	A4 - B4	A3 - B3

Bidisziplinäre Mannschaftsmeisterschaft Serienspiele

Siehe Artikel 190

XX.Masse und Toleranzen für das Spielmaterial im Carambole

Siehe Artikel 161

Bälle :

- Gewicht: von 205 g bis 220 g. In einem Satz: Schwerste minus leichteste Kugel maximal 2 Gramm
- Durchmesser: von 61.0 mm bis 61.5 mm
- Farben: 2 weisse und ein roter Ball oder ein weisser, ein gelber und ein roter Ball. Weisses Ball und gelber Ball mit roter pois, roter Ball ohne pois oder mit weisser pois

Tücher :

- Farben: grün und blau

Billards :

- Erlaubte Produkte: alle welche unten stehende Bedingungen erfüllen :

Merkmal	Matchbillard internationaler Standard	Halbmatchbillard Schweizer Standard (1/2-Mg)	Halbmatchbillard internationaler Standard (1/2-Mp)
Länge X Breite in cm	284 x 142	252 x 126	230 x 115
Toleranz bei Länge und Breite in cm	±0.5		
Toleranz (Länge dividiert durch Breite)	2.000 ±0.005		
Maximal zulässige Differenz der beiden Diagonalen über die Spielfläche in mm	4		
Höhe der Bandenumrandung ab Boden in cm	75 - 80		
Bandenkante über Spielfläche in mm	37 ± 1		
Anzahl der Beine	6 oder 8 oder 2 Sockel		
Mindeststärke der Schieferplatte in mm	45		
Anzahl der Schieferplatten	2 oder 3		
Toleranz im Planum einer Platte	0.2 mm		
Toleranz im Planum der ganzen Spielfläche	1.6 mm	1.4 mm	1.3 mm
Maximale zulässige Neigung auf der Spielfläche	0.5 mm pro 1 m = 0.5 ‰ = 0.03 Grad		
Tischbeheizung	siehe Art. 161		

Die TK empfiehlt, im Falle eines Ersatzes der Billards, auf die international üblichen Masse zu wechseln. In jedem Fall wird klar empfohlen, sich an die obigen Masse und Kriterien zu halten und sie anzuwenden. Bei Nicht-Einhaltung können die Tische nicht homologiert werden. In der Schweiz werden zur Zeit nur Meisterschaften auf den oben aufgeführten drei Billardgrössen ausgetragen.

Beleuchtung:

- Luxmeter auf der Spielfläche: Minimal 520 Lux, maximal 5000 Lux
- Minimaler Abstand der Lichtquelle von der Spielfläche 0.80 m
- Saalumgebung mindestens 50 Lux Helligkeit

XXI. Detailbestimmungen zu den Artikeln 111 und 117

Disziplinen und Kategorieneinteilung

Abkürzungen : M = Matchbrett, ½-M = Halbmatchbrett generell
 ½-Mg = Halbmatchbrett 252/126, ½-Mp = Halbmatchbrett 230/115

Spielart	Billard	Kategorien
		Nationalliga A - Nationalliga B - 1. Liga - 2. Liga - 3. Liga
Frei	Match	Für alle Disziplinen und Kategorien: Wenn die Kategorienzugehörigkeit auf dem jährlich errechneten General-Durchschnitt basiert, werden die Kategorien durch die TK festgelegt. Sie sind in der offiziellen Sportkalender präzisiert.
Frei	½-match/g+p	
Cadre 47/1	Match	
Cadre 47/2	Match	
Cadre 71/2	Match	
Cadre 41/2	½-match-g	
Cadre 38/2	½-match-p	
Einband	Match	
Einband	½-match/g+p	
Dreibanden	Match	
Dreibanden	½-match-g+p	
Kunststoss	Match	
4-Kugel-Carambole	½-match/g+p	

Umrechnungsfaktoren nach Brettgrössen und Spielarten

Abkürzungen : M = Matchbillard ½Mg = Halbmatch 252/126 ½Mp = Halbmatch 230/115
 L = Freie Partie 1B = Einband 3B = Dreiband

Wenn eine Umrechnung der Resultate angewendet wird, sind folgende Faktoren obligatorisch :

von ⇒ nach↓	LM	L½Mg	L½Mp	47/2	47/1	71/2	42/2	38/2	1B M	1B ½Mg	1B ½Mp	3B M	3B ½Mg	3B ½Mp
L M	1,00	0,80	0,70											
L ½Mg	1,25	1,00	0,875											
L ½Mp	1,42	1,143	1,00											
47/2				1,00	2,00	1,333	0,6667	0,5333						
47/1				0,50	1,00	0,6667	0,3333	0,2667						
71/2				0,75	1,50	1,00	0,50	0,40						
42/2				1,50	3,00	2,00	1,00	0,80						
38/2				1,875	3,75	2,50	1,25	1,00						
1B M									1,00					
1B ½Mg										1,00	0,80			
1B ½Mp										1,25	1,00			
3B M												1,00	0,80	0,70
3B ½Mg												1,25	1,00	0,875
3B ½Mp												1,42	1,143	1,00

Für das Cadre auf Halbmatch gelten die auf 42/2 umgerechneten GDs.

Umrechnung und/oder kein Umrechnung der Resultate

- mit Halbmatchtischen klein man macht immer die Umrechnung für Halbmatchtischen gross.
- Freie Partie auf grossen Halbmatchtischen wird gespielt mit kleinen Ecken, Freie Partie auf kleinen Halbmatchtischen wird gespielt mit grossen Ecken, in allen Kategorien.
- In Clubs mit zwei Match- und einem Halbmatchtisch (gross oder klein) werden die Resultate erfasst, wie wenn alle Partien auf Matchtischen gespielt worden wären ;
- In Clubs mit zwei Halbmatchtischen (gross oder klein) und einem Matchtisch werden alle erfasst, wie wenn alle Partien auf grossen Halbmatchtischen.

XXII. Reglement des Carambole-Open (März 2021)

Wird derzeit nicht mehr nach dieser Regel gespielt - Regeln werden von Fall zu Fall festgelegt

Art. 1 Bezeichnung, Teilnahmeberechtigung

1. Unter der Bezeichnung Carambole-Open wird eine Meisterschaft in der Freien Partie auf Halbmatch organisiert, die für Spieler reserviert ist, deren GD am Anmeldedatum unter 2.00 liegt.
2. Am Carambole Open dürfen sich auch Spieler ohne Spielerlizenz beteiligen. Ein nicht-lizenzierte Spieler muss aber vor dem Turnier beim Organisator eine Erklärung unterschreiben, in welcher er die Regeln von Swiss Olympic und Andidoping Schweiz betreffend den Kampf gegen das Doping im Sport akzeptiert.

Art. 2 Ziele

Das Carambole-Open soll den Billardsport bei den Anfängern fördern, indem er ihnen eine zusätzliche Wettkampf-möglichkeit verschafft, sowie das Interesse zum Praktizieren des Carambole Billard verstärkt.

Art. 3 Abwicklung

Das Carambole-Open wird wie folgt in der Disziplin "4-Ball klassisch" gespielt :

Um das Spiel zu beginnen, werden 3 Bälle wie für den Anfangsstoss in der Freien Partie aufgestellt, der vierte Ball kommt auf die noch freie linke oder rechte Marke.

Der Spieler bekommt einen Punkt, wenn er mit seinem Ball mindestens zwei der drei weiteren Bälle trifft. Die Farbe der getroffenen Bälle oder die Reihenfolge, in der sie getroffen werden, spielt keine Rolle.

Wenn der Spieler die drei anderen Bälle trifft, hat das keine Bedeutung, es werden keine Zusatzpunkte gutgeschrieben, der Spieler fährt fort, wie wenn nur zwei Bälle getroffen worden wären.

Wenn eine Karambolage erfolgreich ist, wird von der neuen Position weitergespielt.

Wenn der Spieler verfehlt, wechselt die Hand. Der nächste Spieler wiederum versucht, einen Punkt mit der vom Gegner hinterlassenen Position zu erzielen, und so weiter ...

Wenn die gegnerischen Bälle in die Beschränkungszone (Eckabstrich) eintreten, verfährt man den Cardre-Regeln entsprechend wie folgt: Wenn zwei gegnerische Bälle «Entré» und dann «Dedans» sind, muss einer dieser Bälle das Eckfeld verlassen; wenn alle drei gegnerischen Bälle «Entré» und dann «Dedans» sind, müssen zwei Bälle das Eckfeld verlassen.

Eine Partie wird auf 20 Aufnahmen gespielt, mit Nachstoss und ohne Beschränkung der Punktzahl. Sieger ist der Spieler, der nach 20 Aufnahmen mehr Punkte realisiert hat.

Ergänzend gelten die Regeln der Freien Partie.

Art. 4 Preise und Medaillen

1. Der Finalsieger erhält ein Diplom als "Sieger des Carambole-Open ..."
2. Die drei Erstklassierten des Finals erhalten in der Reihenfolge ihres Ranges eine Gold-, Silber- und Bronzemedaille.
3. Der Finalsieger erhält zudem gratis eine Spielerlizenz für die darauffolgende Wettkampfsaison.

Art. 5 Tenue

Es bestehen keine speziellen Tenuevorschriften. Trotzdem ist ein korrektes Tenue erwünscht.

Art. 6 Nicht geregelte Fälle

Spezialfälle die hier nicht beschrieben sind, werden in sinngemässer Anwendung des allgemeinen technischen Reglements behandelt.

Spielregeln zur Durchführung des Carambole Open

1. Das Carambole-Open wird in der Freien Partie auf Halbmatch gespielt. Im Unterschied zu allen anderen Turnieren wird jede Aufnahme von einer vorgegebenen Ausgangsstellung (AS) aus gespielt. Eine Sammlung von Ausgangsstellungen (AS), welche alle als Besammlungsbälle konzipiert sind und von der TK zusammengestellt werden, soll den interessierten Spielern zum Training und zur Vorbereitung dieses Wettbewerbes dienen. Sie wird über die Internetseite des Verbandes zur Verfügung gestellt und den Clubs zugeschickt.
2. Mit den Einladungen an die Organisatoren wird durch die TK jeweils eine Auswahl von AS definiert, welche während des Turniers zur Ausführung gelangt. Sie wird in einem verschlossenen Couvert dem Organisator des Turniers zugesandt und durch diesen erst zu Beginn des Turniers im Beisein der Teilnehmenden geöffnet. Diese AS Auswahl wird in jeder Partie eines Turniers in gleicher Abfolge wiederholt.
3. Die Platzierung der AS soll mit möglichst wenig Hilfsmittel und Markierungen möglich sein. Als Grundmarkierung dienen die Aufsetzmarken für die Billardbälle, die Sperrzonen in den Ecken (Halbmatch CH-Standard) sowie die Diamanten. Als Abstandshalter dienen zusätzliche Billardbälle oder eine "Aramith"-Schachtel.
4. Die AS sind im Massstab der Halbmatchtische CH (252x126cm) gezeichnet, mit einem weissen, gelben und roten Ball. Die gestrichelten farblosen Bälle weisen auf Abstandshalter hin (zum Positionieren der AS). Auf kleinen Halbmatchtischen (International 230x115cm) müssen für die Eckpositionen entsprechende Markierungen eingezeichnet werden.
5. Spielball ist immer der weisse Ball. Dieser muss beim ersten Stoss immer zuerst den gelben (oder weissen mit schwarzer Markierung) und erst danach den roten Ball berühren. Nach erfolgreichem Stoss kann der Spieler wie in der normalen freien Partie die Serie zu Ende spielen
6. Die Positionen werden in Kategorien eingeteilt und nummeriert : A-Nahe Stellungen, B-Weite Stellungen und Mehrbänder, C-Vorbänder und Einbänder, D-Rückzieher, E-Nachläufer, F-Amorti. Vorschläge für zusätzliche AS sind immer willkommen und an den TK zu richten.
7. Vor jedem Spiel entscheidet der Bandenabstoss, wer mit der ersten Aufnahme beginnen muss.
Beispiel für den Ablauf einer Partie nach dem Bandenstoss: Spieler 1 spielt den Anfangsstoss und fährt mit AS1 weiter. Spieler 2 spielt AS1 und AS2, Spieler 1 AS2 und AS3, Spieler 1 AS3 und AS4, usw. bis Spieler 2 nach der letzten AS die Partie mit dem Anfangsstoss abschliesst.
8. Für die Positionierung der AS, ist der Schiedsrichter verantwortlich. Die vorgegebenen AS können je nach Wunsch des Spielers (Links- oder Rechtshänder) spiegelbildlich aufgestellt werden. Vor dem Stoss kann der Spieler beim Schiedsrichter intervenieren, falls er meint, die AS sei nicht korrekt aufgestellt. Bei Meinungsverschiedenheiten entscheidet der Turnierdirektor über die AS. Nach Ausführung des ersten Stoss ist keine Reklamation mehr möglich. Der Spieler hat jeweils nur einen Versuch zugute, um einen Stoss erfolgreich abzuschliessen.
9. Wertung von Partien, Rangierung sowie Durchschnitte werden wie bei den anderen Carambole Disziplinen gemäss Technischem Reglement festgelegt. Der erzielte GD bei dieser speziellen Meisterschaft zählt jedoch nicht für die Spielerliste.
10. Ausrichter des Finals ist normalerweise der Club des vorjährigen Siegers.

XXIII: Reglement des Veteranen-Cups

Art. 1 Spielberechtigung

Spielberechtigt sind Senioren gemäss Definition der Altersgrenzen mit einer Spielerlizenz.

Art. 2 Spielart

1. Die Spielarten sowie Punkt- und Aufnahmenzahlen pro Spielart werden vom Organisator in Absprache mit der TK festgelegt und im Sportkalender angegeben.
2. Sind Umrechnungen von Disziplinen erforderlich, werden die offiziellen Faktoren verwendet.

Art. 3 Teilnehmerzahl

1. Damit der Wettkampf ausgetragen wird, müssen mindestens 4 Anmeldungen eingehen.
2. Die maximale Teilnehmerzahl wird vom Organisator in Absprache mit dem TD festgelegt.
3. Gehen mehr Anmeldungen ein, als festgelegt wurden, wird die Berechtigung nach folgenden Kriterien ermittelt :
 - a) Titelverteidiger
 - b) Das älteste Klubmitglied des organisierenden Klubs
 - c) Die übrigen Gemeldeten nach höherem Alter.Die Klubs aller gemeldeten Spieler sind über die Zulassung der Spieler zum Wettkampf schriftlich zu orientieren.

Art. 4 Spielplan

Der Spielplan ist zusammen mit der an die Klubs zu verschickenden Einladung bekanntzugeben. Der Spielplan kann je nach Teilnehmerzahl auch Vorrunde mit anschliessender Finalrunde enthalten. Die Abfolge der zu spielenden Disziplinen ist bekanntzugeben.

Art. 5 Eingangsklassierung

1. Der Organisator gibt bei der Einladung bekannt, nach welchen Kriterien die Spieler klassiert werden.
2. Sind Spieler wegen fehlender Klassierung in der Spielerliste nicht klassierbar, werden sie hinter den klassierten in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

Art. 6 Anmeldung

Die Spieler müssen sich, wie für die anderen Meisterschaften der Sektion, termingerecht anmelden.

Art. 7 Tenue

Es bestehen keine besonderen Tenuevorschriften. Trotzdem ist ein korrektes Tenue erwünscht.

Art. 8 Rangierung

Die Rangierung erfolgt gemäss dem Technischen Reglement.

Bei gleicher Punktzahl zweier oder mehrerer Spieler, und bei Ausgeglichenheit der direkten Begegnungen, werden die GDs im Cadre mit den GDs im Dreiband verglichen.

Beispiel : GD Cadre Spieler(1) durch GD Cadre Spieler (2) = $3.43 : 2.51 = 1.366$; GD 3-Band Spieler (2) durch GD 3-Band Spieler (1) = $0.409 : 0.327 = 1.250$. Spieler 1 ist vor Spieler 2 klassiert.

Um den Sieger in einem Halbfinal, oder einem Final zu bestimmen, wird gleich vorgegangen. Wenn beide Spieler eine Disziplin gewonnen haben, werden die Einzeldurchschnitte miteinander verglichen. Derjenige mit dem besseren Koeffizienten ist Sieger.

Art. 9 Preise

1. Der Sieger erhält ein Diplom als "Sieger des Veteranen-Cups ...".
2. Der Sieger erhält den gestifteten Wanderpreis, den er ein Jahr lang aufbewahren muss. Er hat auf seine Kosten seinen Namen und das Jahr eingravieren zu lassen. Er ist verantwortlich für die richtige Aufbewahrung und hat ihn dem Organisator des nächsten Finals spätestens bei Beginn des Finals zu übergeben.
3. Da dieser Wettkampf ganz besonders ist, und um das Andenken an unsere Sportveteranen zu erhalten, bleibt der Wanderpreis erhalten.
4. Über die Bedingungen zur Vergabe weiterer Preise, orientiert der Organisator mit der Einladung.

Art. 10 Nicht geregelte Fälle

Die hier nicht vorgesehenen Spezialfälle werden in sinngemässer Anwendung der Allgemeinen Technischen Reglemente behandelt.

XXIV. Reglement für Carambole 4 Bälle (März 2021)

(angepasst an die Regeln des französischen Billardverbandes)

Um das Spiel zu beginnen, werden 3 Bälle wie bei der Freipartie platziert, dann wird die vierte Ball auf die verbleibende freie Markierung links oder rechts gelegt.

Variante 1 - Der Spieler erhält einen Punkt, wenn er mit seinem Ball mindestens zwei der anderen drei Bälle karamboliert. Es spielt keine Rolle, welche Farbe die Bälle haben oder in welcher Reihenfolge sie getroffen werden.

Variante 2 - Der Spieler erhält einen Punkt, wenn er mit seinem Ball mindestens zwei der anderen drei Bälle karamboliert. Wenn der Spieler mit seiner Kugel die anderen drei Kugeln trifft, erhält er zehn Punkte. Die Farbe der getroffenen Kugeln oder die Reihenfolge, in der sie getroffen werden, spielt keine Rolle.

Wenn ein Karambolage erfolgreich ist, setzt der Spieler die Serie von der resultierenden Position fort.

Wenn der Spieler, der im Spiel ist, verfehlt, kommt es zum Spielerwechsel. Der nächste Spieler versucht, einen ersten Punkt von der vom Gegner überlassenen Position zu erzielen, und so weiter ...

Sieger ist derjenige, der zuerst die für das Spiel festgelegte Punktzahl erreicht (abhängig von der verfügbaren Spielzeit und der Stärke der Spieler). Man spielt ohne Nachstoss.

XXV. Reglement für Biathlon (März 2021)

1. Anwendung der Regeln

Das SBV-Regelwerk für Biathlon ergänzt die Statuten und Regeln des SBV. Es ist anwendbar bei allen nationalen Meisterschaften und Turnieren.

Biathlon ist eine Kombination der Disziplinen Karambolage-Dreiband und 5-Kegel, nach den gültigen SBV-Spielregeln.

2. Die Partie

Die Partie kann im Ein- bzw. Mehrsatsystem gespielt werden.

In einem Satz/Partie werden die Disziplinen aufeinander folgend gespielt, ohne Unterbruch die Partie. Die Aufnahmen im Dreiband können begrenzt werden.

Die Partie wird mit Bandenstoss begonnen und mit die Dreibanden. Der Spieler, der den Bandenstoss gewinnt, bestimmt wer anfängt (mit der weissen Kugel). Die Spieler behalten während der gesamten Partie den gleichen Ball.

Wenn der erste Spieler die festgelegte Punktzahl vor der Aufnahmenbegrenzung erreicht, ist das Spiel vorbei und es gibt keinen Nachstoss für den zweiten Spieler. Wenn nach dem Aufnahmenlimit beide Spieler punktgleich sind, wird das Spiel normal fortgesetzt, bis ein Spieler einen Punkt erreicht hat.

Nach Erreichen der Teildistanz bzw. Aufnahme- begrenzung in der Disziplin Dreiband wird auf die Disziplin 5-Kegel gewechselt.

Es wird ein neuer Bandenabstoss gespielt und der Spieler, der diesen gewinnt, entscheidet, wer anfängt zu spielen. Beim ersten Stoss im 5-Kegel aus der Startposition darf nicht gepunktet werden.

Der Spieler, der zuerst die Gesamtpunktzahl erreicht, gewinnt die Partie. Auch beim 5-Kegel es gibt keinen Nachstoss.

3. Zumessung der Punkte

Der Verrechnungsfaktor zwischen Dreiband und 5-Kegel beträgt 5.

Am Ende der Teildistanz Dreiband (Punkte oder Aufnahmen) werden die erzielten oder zugeteilten Dreibandpunkte sofort mit dem Verrechnungsfaktor multipliziert.

Nach dem Dreiband wird das Spiel mit dem 5-Kegel fortgesetzt, bis die verlangte Total-Punktzahl (Dreiband + 5-Kegel) erreicht ist. Eventuell überschüssige Punkte am Partieende werden dem Gewinner nicht angerechnet.

Der Partiesieger erhält einen Matchpunkt.

4. Klassement

1. Die in einem Turnier aufeinander getroffenen Einzelspieler werden klassiert: Matchpunkte, Satzpunkte, direkte Begegnung, Generaldurchschnitt (Differenz von total erreichten und total hingenommenen Punkten), Matchpunkte aus den direkten Begegnungen, Satzpunkte aus den direkten Begegnungen, Einzeldurchschnitt, (bester, zweitbester, etc.), Losentscheid.

2. Am Ende des Wettkampfes werden die Spieler gemäss der Anzahl der erreichten Matchpunkte in das Klassement eingeordnet. Im Falle eines Gleichstandes der Matchpunkte im Abschlussklassement wie folgt :

a) Im Falle eines Gleichstandes zweier Spieler gibt das Ergebnis der direkten Begegnung den Ausschlag gibt.

b) Im Falle eines Gleichstandes dreier Spieler wird derjenige, der die anderen beiden geschlagen hat, an die Spitze des Klassements gesetzt, die beiden anderen Spieler werden nach ihrem Generaldurchschnitt klassiert. Im Falle eines Gleichstandes beim General-durchschnitt werden sie gemäss dem untenstehenden Punkt d) klassiert.

Wenn sich drei Spieler in einer identischen Situation befinden und sie sich untereinander besiegt haben, werden die Spieler nach der Höhe des Generaldurchschnitts klassiert. Im Falle eines Gleichstandes beim Generaldurchschnitt werden sie gemäss dem untenstehenden Punkt d) klassiert.

c) Wenn sich mehr als drei Spieler im Gleichstand befinden, so wird derjenige an die Spitze des Klassements gesetzt,

der sich gegen alle anderen durchsetzen konnte. Die anderen Spieler werden nach ihrem Generaldurchschnitt klassiert. Im Falle eines Gleichstandes beim Generaldurchschnitt werden sie gemäss dem untenstehenden Punkt d) klassiert. Wenn keiner der Spieler alle anderen geschlagen hat, werden die Spieler nach der Höhe des Generaldurchschnitts klassiert. Im Falle eines Gleichstandes beim Generaldurchschnitt werden sie gemäss dem untenstehenden Punkt d) klassiert.

d) Falls es einen Gleichstand der Generaldurchschnitte gibt, so wird man in folgender Reihenfolge auf den besten Einzeldurchschnitt, falls notwendig auf den zweiten, etc. zurückgreifen.

5. Schlussbestimmungen

Das vorliegende Reglement (französischer Text massgebend) wurde am 10. März 2021 erstellt. Es tritt sofort in Kraft und ersetzt alle bisherigen oder anders lautenden Regeln. Die angeschlossenen Clubs und betroffene Personen bemühen sich, die Regeln zu respektieren und sie ihren Mitgliedern und Spielern vertraut zu machen.