

Section Carambole

www.billard-carambole.ch



**Fédération Suisse de Billard
Federazione Svizzera di Biliardo
Schweizerischer Billard Verband**

Membre de la CEB - Confédération européenne de billard et de l'UMB - Union mondiale de billard

Technisches Reglement

Ausgabe März 2007

(mit Änderungen bis 20. November 2011)

INHALT

I. Abkürzungen und Definitionen (01.01.2009)

Abkürzungen und Definitionen

II. Anwendung der Regeln

Art. 1 Allgemeine Regeln - Anwendung(30.06.2011)

Art. 2 Organisationsvorschriften für Turniere

Art. 3 Berechtigung zur Turnierorganisation

Art. 4 Das Zwei-Disziplinspiel des Biathlon

Art. 5 Spielsystem, Distanzen, Aufnahmenbegrenzung und Spieldaten (30.06.2009)

Art. 6 Prinzipien bezüglich der Kompetenzen

Art. 7 Inkraftsetzung und Aufhebung

III. Schiedsrichterregeln

Art. 11 Schiedsrichterregeln

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 (20.11.2011)
- 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 (30.06.2011)
- Art. 94 Verlorene, vergessene Lizenz
- Art. 95 Spieler ohne Lizenz, oder mit ungültiger Lizenz (01.01.2009)
- Art. 96 Anmeldung von Spielern an internationalen Meisterschaften (30.06.2011)
- 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 (01.01.2009)
- Art. 113 Spielerliste
- Art. 114 Auswirkung der Kategorienzugehörigkeit
- Art. 115 Auswirkungen von GD-Verbesserungen (30.06.2009)
- 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 (30.06.2011)
- Art. 127 Qualifikation für die folgende(n) Runde(n) und den Final (30.06.2011)
- Art. 128 Zuteilung der Spielorte
- Art. 129 Turnierpläne
- Art. 130 Eingangsklassierung

XI. Turnierleitung

- Art. 141 Spezielle Organisationsvorschriften
- Art. 142 Partienblätter und Resultattabellen
- Art. 143 Turnierlokal
- Art. 144 Obligatorische Angaben der TK zuhanden der Turnierleitung (30.06.2011)
- Art. 145 Turnierplanung und Verantwortung der Turnierleitung (30.06.2011)
- Art. 146 Programmänderungen

XII. Allgemeine Turniervorschriften

- Art. 151 Tenues
- Art. 152 Rauchen
- Art. 153 Alkohol
- Art. 154 Werbung

XIII. Spielmaterial

- Art. 161 Tücher und Bälle
- Art. 162 Inspektion der Billards

XIV. Spezialregeln für die Mannschaftsmeisterschaften

- Art. 171 Durchführung
- Art. 172 Spielmodi
- Art. 173 Turniermodi
- Art. 174 Kategorien und Gruppen (01.01.2009)
- Art. 175 Auf- und Abstieg
- Art. 176 Klassierung (30.06.2011)
- Art. 177 Anmeldung der Mannschaften
- Art. 178 Spielerersatz
- Art. 179 Turnierplan
- Art. 180 Begegnungsabfolge, Heimvorteil
- Art. 181 Einladung der Gastmannschaften (30.06.2011)
- Art. 182 Spieltermin
- Art. 183 Partienabfolge (Juni 2008)
- Art. 184 Gültigkeit des Einzel-GD's
- Art. 185 Forfait
- Art. 186 Resultatsmeldung
- Art. 187 Diplom, Medaillen
- Art. 188 Club vorübergehend ohne Lokal

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 (01.01.2009)
- 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

- 3 und 4 Spieler pro Mannschaft (30.06.2009)

XX. Produkte, 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 Brettgrößen und Spielarten

XXII. Reglement des Carambole-Open (30.10.2011)

- 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

Abbildungen A bis HAnhang

Europäische Schiedsrichter-Regeln (01.01.2009).....Anhang

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 (01.01.2009)

ADS	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
TK	Technische Kommission
UMB	Union Mondiale du Billard

Definitionen (01.01.2009)

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

Der Spielclub ist der Club, für den ein Spieler spielt. 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 (30.06.2011)

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 (30.06.2009)

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.

Art. 7 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. 8 bis 10 leer

III. Schiedsrichterregeln

Art. 11 Schiedsrichterregeln

1. Die gültigen Schiedsrichter-Regeln der CEB sind auch für die Meisterschaften der Sektion anwendbar.
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 europäischen Schiedsrichter-Regeln sind in einem Anhang des vorliegenden Reglements enthalten.

Art. 12 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 (**ped 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 Partieneende	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 (20.11.2011)

- Die in einem Turnier aufeinander getroffenen Einzelspieler und Mannschaften werden klassiert : Matchpunkte, Satzpunkte, direkten Begegnung, Generaldurchschnitt, Matchpunkte aus den direkten Begegnungen, Satzpunkte aus den direkten Begegnungen, Einzeldurchschnitt, (bester, zweitbester, etc.), Höchstserie, Losentscheid.
- Die in einem Turnier aufeinander getroffenen Mannschaften werden klassiert : Begegnungspunkte, Matchpunkte, Satzpunkte, Mannschaften-GD aller Begegnungen, Bester Mannschaften-GD einer Begegnung, Zweitbester Mannschaften-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 plazierte. : Generaldurchschnitt, Einzeldurchschnitt, (bester, zweitbester, etc.), Höchstserie.
- 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 e) anwenden. Ein Unentschieden wird nicht als gewonnene Partie gewertet.
(Wenn diese direkte Begegnung mit einem Unentschieden geendet hat, erhält derjenige Spieler, der die meisten Satzpunkte in der Gesamtheit der Partien besitzt, den vorderen Platz im Klassement. Sollte dann immer noch ein Gleichstand bestehen, so erhält derjenige Spieler den vorderen Platz im Klassement, der den besten Generaldurchschnitt besitzt. Falls der Gleichstand weiter besteht sollte, wird man die Bestimmungen des untenstehenden Punktes e) anwenden.)
 - Im Falle eines Gleichstandes dreier Spieler wird derjenige, der die anderen beiden geschlagen hat, an die Spitze des Klassements gesetzt, bei den beiden anderen wird dann nach Punkt a) oben verfahren. Wenn sich drei Spieler in einer identischen Situation befinden und sie sich untereinander besiegt haben, so wird derjenige Spieler an die Spitze des Klassements gesetzt, der den besten Generaldurchschnitt besitzt. Wenn zwei Spieler einen identischen Generaldurchschnitt besitzen, gibt Punkt a) oben den Ausschlag. Wenn drei Spieler sich im Gleichstand hinsichtlich des Generaldurchschnittes befinden, werden die Bestimmungen von Punkt e) unten angewendet.

Art. 82 Rangierung von Einzelspielern und Mannschaften (Fortsetzung) - (20.11.2011)

(Wenn sich drei Spieler in einer identischen Situation befinden und sie sich untereinander besiegt haben, so wird derjenige Spieler an die Spitze des Klassements gesetzt, der die meisten Satzpunkte in der Gesamtheit der gespielten Partien erzielt hat. Wenn sich zwei Spieler im Gleichstand hinsichtlich der Satzpunkte befinden, dann gibt Punkt a) oben den Ausschlag. Wenn sich die drei Spieler im Gleichstand hinsichtlich der Satzpunkte befinden, wird derjenige Spieler an die Spitze des Klassements gesetzt, der den besten Generaldurchschnitt in der Gesamtheit der gespielten Partien aufweist. Wenn zwei Spieler einen identischen Generaldurchschnitt besitzen, gibt Punkt a) oben den Ausschlag. Wenn drei Spieler sich im Gleichstand hinsichtlich des Generaldurchschnittes befinden, werden die Bestimmungen von Punkt e) unten angewendet.)

- 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. Wenn keiner der Spieler alle anderen geschlagen hat, wird nach den obenstehenden Bestimmungen hinsichtlich der Ausscheidung verfahren.
- d) Wenn erst der erste Spieler gemäss den Punkten b) und c) oben bestimmt ist, wird dann nach Punkt a) oben für die anderen Spieler verfahren.
- e) Falls es einen Gleichstand der Generaldurchschnitte gibt, so wird man in folgender Reihenfolge auf den besten Einzeldurchschnitt, falls notwendig auf den zweiten, etc. zurückgreifen.

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 Gesamttrangliste, 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), ungeachtet der Staatsbürgerschaft.
2. Vorweisen einer gültigen Lizenz.
3. 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 spielt. 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.
4. Wenn in einem Club keine Mannschaft gemeldet werden kann, ist es Spielern erlaubt die Meisterschaft mit einem anderen Club zu spielen. Dies bedeutet keinen Spielclub-Wechsel.

Art. 93 Spielerlizenz (30.06.2011)

1. Um eine Spieler-Lizenz der Sektion zu erhalten, muss laut Vorschriften der TK ein Lizenz-Antrag ausgefüllt werden. Gemäss SOA und ADS muss für jede neue Sportsaison ein neuer Antrag ausgefüllt werden.
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 Verlorene, vergessene Lizenz

1. Für den Verlust einer Lizenz haftet die betroffene Person vollumfänglich.
2. Kann ein Spieler an einem Turnier die Lizenz oder eine gültige Lizenz nicht vorweisen, wird nach Art. 95 verfahren.

Art. 95 Spieler ohne Lizenz oder ohne gültige Lizenz (01.01.2009)

1. Ein Spieler, der keine Lizenz oder keine gültige Lizenz vorweisen kann, darf die Meisterschaft mitspielen, falls folgende Bedingungen erfüllt sind :
Der Spieler muss einen neuen Antrag ausfüllen und unterschreiben, falls der Organisator ihm einen zur Verfügung stellen kann, und damit bestätigen, dass er alle Regeln und Vorschriften zur Kenntnis genommen hat. Falls der Organisator keinen Lizenz-Antrag vorlegen kann, oder falls der Spieler sich weigert, diesen auszufüllen, darf er nicht spielen. Der Antrag muss zusammen mit den Resultaten der TK geschickt werden.
2. Ein Organisator, welcher diese Regeln nicht respektiert, macht sich gegenüber der Sektion, dem Verband und SOA und ADS schuldig. Er muss ev. Bussen, die der Sektion oder dem Verband entstehen, übernehmen.

Art. 96 Anmeldung von Spielern an internationalen Meisterschaften (30.06.2011)

- 1- Die Anmeldung von Spielern oder Mannschaften an internationalen Meisterschaften wird von den Regeln der UMB, der CEB sowie den Artikeln im Sektionsglement, 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. 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 :

- Einschreibengebühren
- 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 8 Tage vor Beginn des Turniers kann sich ein Spieler ohne weitere Folgen abmelden.
3. Bis längstens 1 Woche nach Ablauf der Anmeldefrist, kann sich eine Mannschaft ohne weitere Folgen abmelden.
4. Werden Abmeldefristen nicht eingehalten, kann die TK Sanktionen beschliessen.
5. Spieler, welche aus entschuldbaren Gründen, im letzten Moment, nicht an einem Turnier teilnehmen können, sind verpflichtet, durch rasche Information des Organistors für minimale Umtriebe zu sorgen. Entschuldbare Gründe sind insbesondere : Krankheit, Unfall, nicht vorhersehbare, wichtige berufliche oder familiäre Verpflichtungen.
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 (01.01.2009)

1. Der höchste Generaldurchschnitt, der ein Spieler im Laufe einer Saison in einem offiziellem Turnier, bei dem er mindestens drei Partien 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 mit dem kleineren JD der zwei vorhergehenden Saisons 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. Jedes Jahr erstellt die TK, wenn nötig, eine Liste von Spielern, welche nicht der höchsten Kategorie in den verschiedenen Spieldisziplinen angehören, jedoch in der höchsten Kategorie mitspielen dürfen, falls sie sich ordnungsgemäss und rechtzeitig anmelden. Neben sportlichen Kriterien kann der Entscheid der TK auch durch Kriterien der Förderung und Ermutigung der Jugend beeinflusst sein.

Art. 115 Auswirkungen von GD-Verbesserungen (30.06.2009)

1. Wer durch eine GD-Verbesserung in einem Einzel- oder Mannschaftswettkampf mit mindesten drei Partien, die Kategoriengrenze erreicht, der kann unter Einhaltung der Anmeldebedingungen ab sofort in der entsprechenden Kategorie spielen.
2. GD-Verbesserungen, die in einem Einzel- oder Mannschaftswettkampf mit nur zwei Partien erzielt wurden, wirken sich erst in der folgenden Saison aus.
3. 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 Spielerzuteilung 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. 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. Die TK legt von Fall zu Fall fest, ob eine Partie oder alle Runden für das Endklassement herangezogen werden. 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 auf die Ausscheidungsgruppen und Reihenfolge der Partien (30.06.2011)

1. Ausser der Nationalliga A, 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.
2. In der höchsten Kategorie und in der ersten Nationalliga, 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.

3. Für alle Kategorien gilt innerhalb einer Ausscheidungsgruppe :
 - 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.
4. 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 (30.06.2011)

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 Gesamtrangliste 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.

Art. 127 Qualifikation für die folgende Runde und den Final (fortsetzung) - (30.06.2011)

5. Im Sportkalender werden die Qualifikationskriterien für die Fortsetzung der Meisterschaft nach den ¼-Finals, ½-Finals, den Ausscheidungs- und den Qualifikationsrunden präzisiert. Sind bei Meisterschaften mit Ausscheidungsrunden im Sportkalender ½-Finals vorgesehen, dann sind die Gewinner der Qualifikationsrunden automatisch für die ½-Finals qualifiziert.
6. Die Bestimmungen in Art. 117 bleiben vorbehalten.

Art. 128 Zuteilung der Spielorte

1. Spätestens 2 Wochen vor Beginn des Sportjahres werden möglichst alle Finals einzelnen Klubs zugewiesen. Dabei sind folgende Gesichtspunkte zu berücksichtigen :
 - 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 aus diesem Kreis der Anwärter den organisierenden Klub folgendermassen:
 1. Die Belastung der Klubs durch andere SBV- oder Sektionsturniere 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.
2. Gleichzeitig mit der Suche nach den Spielorten für die Finals, können die Klubs Wünsche zur Austragung von Ausscheidungen anbringen. Dabei gilt folgendes :
 - a) Nach der Zuteilung wird ein Wunsch zur Pflicht, auch wenn aus dem betreffenden Klub kein Spieler teilnimmt. Falls ein anderer Klub sich freiwillig für die Übernahme bereit erklärt, wird die Verpflichtung aufgehoben.
 - b) Die TK kann den Spielort ändern, wenn der vorgesehene Club keinen Spieler anmeldet und ein anderer Club bereit ist, die Organisation zu übernehmen.
3. Eine Um- oder Zuteilung gemäss 1. und 2. muss bis spätestens 3 Wochen vor Durchführung allen betroffenen Klubs mitgeteilt werden, den Spielern gemäss Vorschriften für die Einladungen.
4. Abtausch zwischen Klubs sind immer möglich. Voraussetzung dafür ist das Einverständnis beider Klubs und der TK.

Art. 129 Turnierpläne

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.

Art. 130 Eingangsklassierung

Für eine erste Ausscheidung oder einen direkten Final gilt die Rangierung gemäss Spielerliste. Für alle folgenden Runden gelten die Resultate der vorherigen Runden.

Art. 131 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 (30.06.2011)

Nach Ablauf der Anmeldefrist, mindestens aber 10 Tage vor Beginn des Turniers, stellt die TK 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 (30.06.2011)

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 und die einzelnen Runden. 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 direktes Hochladen im "PDF"-Format auf die Webseite der Sektion gemäss den auf oben genannter Webseite publizierten Anweisungen.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
 - 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

Spezielle Reglemente betreffend Werbung werden durch die zuständigen Organe der Federation und/oder der Sektion erstellt.

Art. 155 bis 160 leer

XIII. Spielmaterial

Art. 161 Tücher und Bälle

1. Meisterschaften dürfen nur mit von der TK anerkannten Marken von Tüchern und Bällen gespielt werden. Verbindliche Vorschriften und Empfehlungen sind im Kapitel XX erwähnt.
2. Es ist ausdrücklich erwünscht, dass die organisierenden Clubs jedes Jahr für Meisterschaften neue Bälle zur Verfügung stellen, mit Ausnahme der unter Punkt 4 erwähnten Bedingungen.
3. Turniere der Regional-Liga :
 - a) Die Tische sollen mit dem Staubsauger gereinigt, die Bälle sauber, frisch poliert und der Temperatur der Tische angepasst sein
 - b) Beheizbare Tische sind mindestens drei Stunden vor Turnierbeginn zu beheizen
 - c) Die Tücher müssen so beschaffen sein, dass ein normales Spiel möglich ist.
4. Turniere der National-Liga :

Die im Abschnitt 3 erwähnten Punkte gelten ebenfalls für diesen Abschnitt 4. Des Weiteren gelten die folgenden Bestimmungen für die Finale der Einzel-Meisterschaften der höchsten Kategorie.

 - a) Die Bälle müssen neu sein
 - b) Das Tuch soll, wenn möglich, nicht älter als ein Jahr alt sein, aber auf jeden Fall so beschaffen sein, dass ein normales Spiel möglich ist.

Ausnahmen bedürfen der Bewilligung durch die TK.

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 SK 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 (01.10.2009)

1. - Nationalliga A : 1 oder mehrere nationale oder regionale 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 Mannschaftsmeisterschaft im Dreiband NLA muss ein Club mindestens 2 Match-Billards haben. Falls ein Club sich für den Aufstieg qualifiziert hat und nicht über die vorgeschriebenen Tischgrössen verfügt, kann er trotzdem unter folgender Bedingung in der NLA mitspielen. Er muss der TK einen entsprechenden Club melden, bei dem er alle Heimspiele austrägt. Diese Meldung muss jedes Jahr erfolgen, ansonsten steigt der Club in die NLB ab. Für die unteren Kategorien muss ein Club entweder 2 Match-Billards, oder 2 Halbmatch-Tische haben.

Art. 175 Auf- und Abstieg

1. Die letztklassierte Mannschaft der Nationalliga A steigt in die Nationalliga B ab. Unter Vorbehalt von Punkt 2 oder Art. 183.4 steigt die erstplatzierte Mannschaft der Nationalliga B in die Nationalliga A auf. Auf- und Abstieg zwischen Nationalliga B und Regionalliga werden gleich gehandhabt.
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. Ein Club kann auf den Aufstieg verzichten. Er muss dies spätestens auf das Einschreibedatum für die Mannschaftsmeisterschaft der kommenden Saison der TK mitteilen. In diesem Fall ist die nächstmögliche Mannschaft der letzten Saison aufstiegsberechtigt. Falls alle in Frage kommenden Mannschaften der Liga auf einen Aufstieg verzichten, gibt es weder Auf- noch Abstieg.
4. Bei zu wenig Anmeldungen kann die TK den Abstieg rückgängig machen. Ausser unter speziellen Umständen wird die Priorität derjenigen Mannschaft eingeräumt, die abgestiegen wäre.
5. Für spezielle Umstände hat die TK die Kompetenz, andere Entscheide zu treffen, auch solche, welche den oben erwähnten Bestimmungen widersprechen.

Art. 176 Klassierung (30.06.2011)

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 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.

Art. 176 Klassierung (Fortsetzung) - (30.06.2011)

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

1. Die Clubs sind frei in der Zusammenstellung ihrer Mannschaften. Innerhalb der Mannschaft sind die Spieler nach ihrem GD der offiziellen Spielerliste klassiert. Falls ein Spieler keinen offiziellen GD hat, kann, im Einverständnis mit der TK, der Club-GD beigezogen werden.
2. Falls ein Club nicht in der Kategorie der letzten Saison spielen möchte, (z.B. wegen Weggang von Spielern etc.) muss er seine Spieler namentlich und mit GD's anmelden. Die TK entscheidet über die Spiel-Kategorie. Der Entscheid der TK ist definitiv.
3. 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.
4. Wenn ein Club mehr als eine Mannschaft einschreibt, werden sie durch die TK anhand der Spielerliste klassiert, dies auch wenn die Clubs ihre Mannschaften laut Punkt 1 oben frei zusammenstellen dürfen.

Art. 178 Spielerersatz

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. Innerhalb der gleichen Liga, mit Ausnahme von Punkt 4 unten, gibt es keine Einschränkungen für den Spielerersatz der Mannschaften.
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.

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 Einzelspieler 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.
3. Für die Begegnungen gemäss Art. 176, ist die TK dafür besorgt, dass der Heimvorteil für die Finalsspiele 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 (30.06.2011)

Die Heimklubs sind gehalten, die Gastklubs mindestens 6 Tage vor der Begegnung einzuladen und ihnen die Anfangszeit mitzuteilen. Die Einladung erfolgt per E-Mail an die Gastklubs und durch direktes Hochladen im "PDF"-Format auf die Webseite der Sektion gemäss den auf oben genannter Webseite publizierten Anweisungen.

In jedem Fall liegt es in der Verantwortung der Klubs, sich selbst zu informieren, falls sie die Einladung nicht erhalten haben.

Art. 182 Spieltermin

1. Die Begegnung findet normalerweise am Samstag statt.
Ausnahmsweise kann, im Einverständnis beider Mannschaften, am Sonntag, an einem anderen Wochenende oder unter der Woche gespielt werden.
Verschiebungen sind der TK zu melden und dürfen den Meisterschaftsablauf nicht tangieren.
2. Wenn sich zwei Mannschaften nicht einig werden können, gilt Samstag, 13.00 Uhr als Spielbeginn.
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 die 1. Mannschaft am Samstag und die 2. Mannschaft am Sonntag um 13.00 Uhr.

Art. 183 Partienabfolge (Juni 2008)

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. In der Mannschaftsmeisterschaft in der Freien Partie oder im Cadre mit drei Spielern, wenn jeder gegen jeden spielt, und der Heimclub über zwei Halbmatch und einen Matchtisch verfügt, muss in jeder Runde eine Partie auf dem Matchtisch (Billard 3) ausgetragen werden.
4. Für die Mannschaftsmeisterschaft der höchsten Kategorie im Dreiband muss der Heimclub mindestens über zwei Matchtische verfügen. Falls die Meisterschaft dieser Kategorie mit drei Spielern, die jeder gegen jeden spielt, durchgeführt wird, und der Heimclub über zwei Matchtische und einen Halbmatch verfügt, muss in jeder Runde eine Partie auf dem Halbmatchtisch (Billard 3) ausgetragen werden, ausgenommen in der Finalbegegnung um die Plätze 1 und 2.
Für den Final um die Plätze 1 und 2 sind folgende Regeln anzuwenden, falls der Heimclub über zwei Matchtische und einen Halbmatch verfügt :
 - a) normalerweise wird die Begegnung nur auf den zwei Matchtischen ausgetragen
 - b) wenn beide Mannschaften einverstanden sind, kann in jeder Runde eine Partie auf dem Halbmatchtisch ausgetragen werden
 - c) wenn beide Mannschaften einverstanden sind, kann eine Partie der letzten Runde auf dem Halbmatchtisch gespielt werden ; gegebenenfalls kann die Partienabfolge, um dies möglich zu machen, geändert werden (Siehe Kapitel XIX).
5. In der Mannschaftsmeisterschaft im Dreiband in einer tieferen Kategorie, wenn der Heimclub über zwei Matchtische und einen Halbmatch, oder zwei Halbmatch und einen Matchtisch verfügt, muss in jeder Runde eine Partie auf dem dritten Billard (Billard 3) ausgetragen werden : Halbmatch oder Match.

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 2 Partien erreicht wurde.

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 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 <i>(in)</i> ... <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)</i> ... <i>(Jahr)</i>
Nationalliga A, mehrere Disz.	Schweizer Mannschaftsmeister ... <i>(Jahr)</i>
Nationalliga B, nur 1 Disziplin	" " ... <i>(Disziplin)</i> der Nationalliga B ... <i>(Jahr)</i>
Nationalliga B, mehrere Disz.	" " der Nationalliga B ... <i>(Jahr)</i>
Regionalliga, nur 1 Disziplin	" " ... <i>(Disziplin)</i> der Regionalliga ... <i>(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

Spieler ausländischer Nationalität, die gemäss Art. 91 spielberechtigt sind, können jeden in Art. 201 genannten Titel führen.

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 (01.01.2009)

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 (30.06.2009)

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

3 Spieler, jeder gegen jeden, 3 Billards

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

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 (30.06.2009)

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

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

Die Zuteilung der Matchtische ist nicht obligatorisch.

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

XX. Produkte, Masse und Toleranzen für das Spielmaterial im Carambole

Bälle :

- Erlaubte Produkte: Super Aramith de Luxe, Super Aramith Tournament, Super Aramith Pro-Cup (nur für 3-B)
- 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

Tücher :

- Empfohlen für Serienspiele: Simonis 300 internationale
- Empfohlen für Dreibanden: Granito A, Simonis rapide
- 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	wünschenswert, 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

Für die Umrechnung von GD, ED und HS sind nachstehende Faktoren verbindlich :

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													
L ½Mg		1,00	*0,80											
L ½Mp			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	
3B ½Mp												1,42		1,00

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

* Keine Umrechnung zwischen Libre 1/2Mg mit kleinen Ecken und Libre 1/2Mp mit grossen Ecken.

XXII. Reglement des Carambole-Open (30.10.2011)

Art. 1 Bezeichnung, Teilnahmeberechtigung

1. Unter der Bezeichnung Carambole-Open wird jährlich gegen Ende der Sportsaison 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-lizenziertes 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 Wettkampfmöglichkeit verschafft, sowie das Interesse zum Praktizieren des Carambole Billard verstärkt.

Art. 3 Abwicklung

Die Spielregeln für die Durchführung dieses Wettbewerbes sind in einem separaten Dokument als Anhang zu diesem Reglement beschrieben. Dieses wird zusammen mit den Ausgangsstellungen auf der Internetseite der Sektion publiziert und den Clubs zugeschickt.

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 Wettkampf-Saison.

Art. 5 Tenue

Es bestehen keine speziellen Tenue Vorschriften. 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 (30.10.2011)

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.