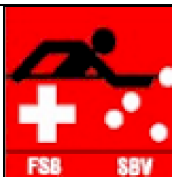


Section Carambole

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

Règlement technique

Edition mars 2007

(avec les modifications jusqu'au 20 novembre 2011)

CONTENU

I Abréviations - Définitions (01.01.2009)

Abréviations - Définitions

II Application des règles

- Art. 1 Règles générales - Application (30.06.2011)
- Art. 2 Prescriptions organisationnelles pour les tournois
- Art. 3 Autorisation à l'organisation de tournois
- Art. 4 Jeux interdisciplinaires du biathlon
- Art. 5 Systèmes de jeux, distances, limites de reprises et dates de jeux (30.06.2009)
- Art. 6 Principes de compétences
- Art. 7 Entrée en vigueur et abrogation

III Règles d'arbitrage

- Art. 11 Règles applicables en matière d'arbitrage

IV Règles générales de jeu

- Art. 21 Définitions du billard
- Art. 22 Tirage à la bande
- Art. 23 Coup de départ
- Art. 24 Bille de jeu
- Art. 25 Carambolages
- Art. 26 Billes en contact, contact avec la bande
- Art. 27 Les billes sortent du billard
- Art. 28 Queutage
- Art. 29 Fautes
- Art. 30 Fautes qui n'ont pas été constatées ou qui ont été commises par des tierces personne

V Règles de jeu des différentes disciplines

- Art. 41 Définitions des zones avec restrictions (coin, carré de cadre, ancre)
- Art. 42 Conséquences des zones avec restrictions
- Art. 43 Partie libre
- Art. 44 Cadre
- Art. 45 A la bande
- Art. 46 Trois bandes
- Art. 47 Autres disciplines de jeu

VI Déroulement d'une partie

- Art. 71 Début de la partie
- Art. 72 Fin de partie et fin de set
- Art. 73 Pause et interruption pendant la partie et renonciation à la partie
- Art. 74 Feuille de match, tableau de marquage

VII Evaluation des parties et du classement

- Art. 81 Evaluation des parties jouées
- Art. 82 Classement des joueurs individuels et des équipes (20.11.2011)
- Art. 83 Evaluation des parties à forfait des joueurs individuels
- Art. 84 Evaluation des rencontres d'équipes à forfait
- Art. 85 Faute au tableau officiel des résultats ou sur la feuille de match

VIII Conditions de participation et d'inscription, annulation de tournois, renonciation à des tournois, disqualifications

- Art. 91 Conditions générales de participation
- Art. 92 Club d'origine - Club de jeu
- Art. 93 Licence de joueur (30.06.2011)
- Art. 94 Licence perdue, oubliée
- Art. 95 Joueur sans licence ou sans licence valable (01.01.2009)
- Art. 96 Inscription de joueurs à des compétitions internationales (30.06.2011)
- Art. 100 Inscription et calendrier sportif
- Art. 101 Participation minimale
- Art. 102 Annulation de tournois par la CT
- Art. 103 Annulation de tournois par un club
- Art. 104 Renonciation des joueurs ou des équipes
- Art. 105 Arrivée tardive et absence
- Art. 106 Forfaits, disqualifications et radiations de la liste de participants
- Art. 107 Remboursement des taxes d'inscription

IX Disciplines de carambole, catégories, facteurs de conversion

- Art. 111 Modes de jeu de carambole et classement des joueurs par catégories
- Art. 112 Moyenne annuelle (01.01.2009)
- Art. 113 Liste des joueurs
- Art. 114 Appartenance à différentes catégories
- Art. 115 Conséquences des améliorations de MG (30.06.2009)
- Art. 116 Facteurs de conversion pour les disciplines de jeu
- Art. 117 Autre organisation des compétitions et autre répartition dans les catégories

X Prescriptions générales pour les championnats individuels

- Art. 121 Systèmes de jeu
- Art. 122 Réalisation des tournois
- Art. 123 Systèmes de tournois
- Art. 124 Informations données par la direction du tournoi
- Art. 125 Compétences quant au choix des systèmes de jeu
- Art. 126 Répartition des joueurs sur les groupes éliminatoires et ordre de priorité des parties (30.06.2011)
- Art. 127 Qualification pour le/les tours suivants et pour la finale (30.06.2011)
- Art. 128 Attribution des lieux de jeux
- Art. 129 Plan de tournois
- Art. 130 Classement d'entrée

XI Direction du tournoi

- Art. 141 Prescriptions spéciales d'organisation
- Art. 142 Feuille des parties et liste des résultats
- Art. 143 Local du tournoi
- Art. 144 Informations obligatoires de la CT à l'adresse de la direction du tournoi (30.06.2011)
- Art. 145 Plan du tournoi et responsabilité de la direction du tournoi (30.06.2011)
- Art. 146 Changements de programme

XII Règles générales de tournois

- Art. 151 Tenue
- Art. 152 Fumée
- Art. 153 Alcool
- Art. 154 Publicité

XIII Matériel de jeu

- Art. 161 Draps et billes
- Art. 162 Inspection des billards

XIV Règles spéciales pour les championnats d'équipes

- Art. 171 Réalisation
- Art. 172 Modalités de jeux
- Art. 173 Modalités de tournois
- Art. 174 Catégories et groupes (01.01.2009)
- Art. 175 Promotion et relégation
- Art. 176 Classement (30.06.2011)
- Art. 177 Inscription des équipes
- Art. 178 Remplacement des joueurs
- Art. 179 Plan du tournoi
- Art. 180 Détermination de l'ordre des rencontres et de l'avantage du jeu à domicile
- Art. 181 Information pour les équipes invitées (30.06.2011)
- Art. 182 Jour de jeu
- Art. 183 Détermination de l'ordre des parties (juin 2008)
- Art. 184 Validité de la MG individuelle
- Art. 185 Forfait
- Art. 186 Annonce des résultats
- Art. 187 Diplôme et médailles
- Art. 188 Club momentanément sans local

XV Titres, prix et records

- Art. 201 Titres
- Art. 202 Médailles, prix
- Art. 203 Joueurs de nationalités étrangères
- Art. 204 Records

XVI Lutte contre le dopage - Traitement des affaires disciplinaires - Protêt

- Art. 211 Obligation de se soumettre au contrôle
- Art. 212 Lutte contre le dopage (01.01.2009)
- Art. 213 Traitement des affaires disciplinaires
- Art. 214 Protêt

XVII Publication

- Art. 221 Exigences minimales

XVIII Plans de tournois pour les compétitions individuelles

- 4 à 12 joueurs

XIX Plans pour les compétitions par équipes

- 3 et 4 joueurs par équipe (30.06.2009)

XX : Produits, dimensions et tolérances du matériel de jeu de carambole

- Billes
- Draps
- Billards
- Eclairage

XXI Prescriptions détaillées des articles 111 à 117

- Disciplines et classement de catégories
- Facteurs de conversion d'après les dimensions des tables

XXII Règlement du Carambole-Open (30.10.2011)

- Art. 1 Définition, participation
- Art. 2 Buts
- Art. 3 Déroulement
- Art. 4 Prix et médailles
- Art. 5 Tenue
- Art. 6 Cas spéciaux

XXIII Règlement de la Coupe des Vétérans

- Art. 1 Droit de participation
- Art. 2 Modalités de jeux
- Art. 3 Nombre de participants
- Art. 4 Plan de jeu
- Art. 5 Classement d'entrée
- Art. 6 Inscription
- Art. 7 Tenue
- Art. 8 Classement
- Art. 9 Prix
- Art. 10 Cas spéciaux

Illustrations A à H..... Annexe au règlement

Règles européennes d'arbitrage (01.01.2009) Annexe au règlement

Remarques Pour une simplification linguistique, nous employons souvent dans le texte la forme masculine des expressions comme joueur, adversaire etc. ; cela est toutefois valable aussi bien pour les dames que pour les hommes.

I - Abréviations - Définitions

Abréviations (01.01.2009)

ADS	Agence antidoping Suisse
CEB	Confédération Européenne de Billard
CS	Comité de section
CT	Commission technique
FSB	Fédération Suisse de Billard
MG	Moyenne générale
MA	Moyenne annuelle
Mgprop	Moyenne générale proportionnelle
MP	Moyenne particulière
MS	Meilleure série
SOA	Swiss Olympic
UMB	Union Mondiale de Billard

Définitions (01.01.2009)

Arrondissement de la MP et de la MG

Les valeurs ne doivent jamais être arrondies. Exemple : une moyenne (MP, MG ou bien MG de tournois etc.) de 14.389 et une de 14.381 donnent dans les deux cas 14.38 (voir aussi "Chiffres après la virgule").

Billes de l'adversaire

La bille rouge et la bille de l'adversaire sont appelées billes de l'adversaire (voir aussi "Bille de jeu").

Bille de jeu

La bille avec laquelle le joueur doit jouer est sa bille pendant toute la partie, prolongations incluses.

Chiffres après la virgule

Trois bandes : MP et MG toujours avec 3 chiffres après la virgule (aussi les zéros).

Toutes les autres disciplines : MP et MG toujours avec deux chiffres après la virgule (aussi les zéros) (voir aussi "Arrondissement").

Club de jeu

Le club de jeu est le club pour lequel un joueur joue. Il peut être différent du club d'origine.

Club d'origine

Le club d'origine est celui chez qui le joueur est administrativement membre. Il peut être différent du club de jeu.

Coin

Dans la partie libre le coin désigne une zone dans laquelle les points ne peuvent être exécutés que selon les positions des billes d'après les article 42 et 43 et l'illustration G (grandeur du coin voir illustration B).

Distance unique

Dans les parties avec distance unique, on ne joue qu'une fois jusqu'au nombre déterminé de points respectivement de reprises.

Egalité de reprises

Lorsque le deuxième joueur a le droit de jouer la dernière reprise dans la position du début. Ainsi les deux joueurs ont joué le même nombre de reprises.

Jeu de classement

Tous les jeux d'un tournoi final qui comptent pour les places derrière les 4 premiers rangs.

Limite d'âge

Junior : qui a 20 ans + 364 jours au plus le 1er septembre de la saison concernée peut jouer dans la catégorie juniors pendant la saison à venir.

Senior : Qui a atteint la 60^{ème} année le 1er septembre de la saison concernée peut jouer dans la catégorie seniors pendant la saison à venir.

Limite de reprises

La limite de reprises délimite une partie ou un set à un nombre défini de reprises. Si le nombre de points n'est atteint par aucun des joueurs, la partie, respectivement le set sera terminé quand les deux joueurs auront atteint le nombre déterminé de reprises (en cas de match nul, le jeu peut éventuellement être terminé par des règles spéciales).

Meilleure série (MS)

La meilleure série est le nombre de points le plus haut qu'un joueur atteint pendant une reprise, sans tenir compte du fait que cette partie ait été gagnée ou perdue.

Moyenne annuelle (MA)

La MA est la MG la plus haute atteinte en cours de saison dans une compétition officielle au cours de laquelle un joueur a joué au moins trois parties.

Moyenne générale (MG)

Principe : une MG ou bien MGprop (MG proportionnelle) est seulement valable si elle résulte du résultat d'au moins 3 parties pendant un tournoi.

Joueur individuel : La MG est établie avec toutes les parties jouées lors d'un tournoi ; le total de tous les points atteints est divisé par le nombre de toutes les reprises. Des prolongations afin d'éviter des matches nuls ne sont pas prises en considération.

Equipe : Si une équipe joue une seule discipline sur une grandeur de table, la MG de cette équipe se calcule ainsi : le total de tous les points de tous les membres de l'équipe est divisé par le total de toutes les reprises de tous les membres de l'équipe. S'il a été joué de façon multidisciplinaire ou sur diverses grandeurs de tables au sein de l'équipe, la MGprop (MG proportionnelle) de l'équipe sera établie d'après des directives spéciales de la CT.

Moyenne générale proportionnelle (MGprop)

La MGprop doit toujours être établie quand, lors d'un tournoi, diverses disciplines sont disputées ou qu'il a été joué sur diverses grandeurs de tables. Les règles de conversion pour les différentes disciplines ou grandeurs de tables relèvent de directives spéciales de la CT (chapitre XXI).

Moyenne particulière (MP)

La moyenne particulière est la moyenne d'une partie : nombre de points divisé par le nombre de reprises. Dans le cas de prolongations, ils ne comptent pas pour la MP. La moyenne particulière indiquée dans la table des résultats est la MP la plus haute atteinte lors du tournoi. Elle ne peut provenir que d'une partie gagnée ou d'un match nul.

Rencontre

Une rencontre contient toutes les parties prescrites qui sont à jouer entre deux équipes à un tournoi.

Reprise

Pour un joueur une reprise dure dès le moment où l'arbitre lui donne le droit de jeu jusqu'à ce qu'il le perde en faveur de son adversaire par une faute, par l'inexécution du point ou parce qu'il a atteint le nombre de points nécessaire.

Système de sets

Une partie en système de sets est partagée en divers sets. Aussitôt que le joueur a atteint le nombre de points déterminé, le set est terminé. Le joueur qui a, en premier, gagné le nombre déterminé de sets a gagné la partie. Le tirage à la bande (voir la définition) n'est effectué qu'avant le premier set. Quand le joueur qui commence le premier set est déterminé, les sets suivants sont commencés à tour de rôle.

Tour

Pendant un tournoi, un tour est une partie pour tous les joueurs. Pour un championnat d'équipes un tour représente toutes les rencontres qui ont été fixées à une date.

Zone de restriction (coin, carré de cadre, ancrés)

Dans la partie libre et dans les disciplines de cadre des zones sont dessinées (coin, carré de cadre, évent. ancrés) dans lesquelles des carambolages ne sont permis qu'avec restriction (voir règles de jeux des disciplines).

II Application des règles

Art. 1 Règles générales - Application (30.06.2011)

1. Les règles de jeux sont obligatoires pour toutes les compétitions de la section et tous les engagements nationaux. Les règles européennes d'arbitrage en vigueur à la CEB sont reprises au chapitre III.
2. Le présent règlement est applicable à toutes les personnes touchées par l'organisation ou la participation à des compétitions autorisées par la section, ou organisées sous l'égide de la section ou par un club ou tout autre organisateur autorisé. Personne ne peut se prévaloir de l'ignorance des règles en vigueur à la section et dans les autres organes ou associations dont elle dépend ou avec lesquels elle est en relation.
3. En annonçant sa participation à une compétition le joueur autorise automatiquement le CS à communiquer ses coordonnées personnelles, reprises de la demande de licence, à tous les clubs de la fédération. Cette autorisation a une validité de trois ans depuis la dernière participation à une compétition de la section.

Art. 2 Prescriptions organisationnelles pour les tournois

Les prescriptions organisationnelles internationales de la CEB et/ou de l'UMB sont valables pour toutes les compétitions de la section, sous réserve des prescriptions qui sont expressément mentionnées dans le présent règlement.

Art. 3 Autorisation à l'organisation de tournois

1. Dans le respect des règles de la FSB, la Section carambole organise des tournois nationaux et internationaux. Le CS ou la CT approuve les règlements respectifs ou détermine quels règlements existants sont applicables.
2. La section n'encourt aucune responsabilité pour les compétitions officielles et/ou amicales organisées par les membres et dépassant ou non le cadre du club.
3. Sous peine de sanctions, les membres de la section et/ou toute personne concernée par les règles de la section, ne peuvent mettre sur pied des compétitions dépassant le cadre du club, auxquelles les joueurs licenciés de la section sont admis à participer, sans qu'elles aient au préalable été autorisées par la CT.
4. Tout joueur licencié de la section participant à une compétition, dépassant le cadre de son club, qui n'a pas été autorisé par la CT, commet une infraction passible de sanctions.

Art. 4 Jeux interdisciplinaires du biathlon

Les règles pour les jeux interdisciplinaires du biathlon, qui contiennent les 3 bandes et les 5 quilles, sont établies et/ou précisées lorsque cela est nécessaire.

Art. 5 Systèmes de jeux, distances, limites de reprises et dates de jeux (30.06.2009)

1. Dans une partie avec limitation des reprises, l'arbitre annonce "dernière reprise" quand le joueur qui a commencé la partie ou le set vient à la table pour jouer sa dernière reprise.
2. Tous les détails concernant les championnats d'une saison sont mentionnés dans le calendrier sportif édité par la CT.

Art. 6 Principes de compétences

1. Si les compétences ne sont pas expressément mentionnées dans les articles du présent règlement, c'est la CT qui est compétente et qui décide.
2. Les cas concernant des suspensions et disqualifications de personnes individuelles, d'équipes ou de clubs sont traités conformément aux règles en la matière.
3. Tous les cas non prévus sont traités en application des dispositions du règlement de gestion de la section.

Art. 7 Entrée en vigueur et abrogation

Le présent règlement a été adopté par le CS lors de sa séance du 18 mars 2007. Il entre en vigueur avec effet au début de la saison sportive 2007/2008 et dès cet instant il annule et remplace toutes les dispositions antérieures ou contraires. Les clubs affiliés et les personnes concernées s'engagent à le respecter, à le porter à la connaissance de leurs membres et joueurs et à le faire respecter.

Art. 8 à 10 néant

III Règles d'arbitrage

Article 11 Règles applicables en matière d'arbitrage

1. Les règles européennes d'arbitrage en vigueur à la CEB sont intégralement reprises et applicables par analogie aux compétitions concernées par les règles de la section.
2. Lorsque dans les règles européennes il est fait mention d'organes ou de personnes de la CEB, cette référence est adaptée aux organes et personnes de même échelon de la section ou de la fédération.
3. Les règles européennes d'arbitrage en vigueur constituent une annexe au présent règlement.

Art. 12 à 20 néant

IV Règles générales de jeu

Art. 21 Définitions du billard

Les expressions employées, les mesures, etc. sont expliquées dans l'illustration A.

Art. 22 Tirage à la bande

1. Les billes des deux joueurs (voir art. 24) sont placées sur la ligne de jonction de leurs places lors du tirage de départ dans les zones de jeu selon illustration A.
2. Les règles suivantes sont valables pour le tirage à la bande :
 - Le tirage à la bande est effectué sur la courte bande éloignée
 - Les deux billes doivent être en mouvement avant que la première ait touché la courte bande. En cas d'une première faute, le tirage à la bande est répété ; avec une deuxième faute, la personne fautive a perdu
 - Les deux billes ne doivent pas se caramboler, sans quoi le joueur fautif a perdu
 - Si la faute ne peut pas être constatée avec exactitude, le tirage est répété
 - Celui qui a touché la bille rouge ou une longue bande a perdu
 - Celui qui a touché deux fois la courte bande éloignée avec la bille a perdu
 - Lorsque les deux billes sont à la même distance de la bande inférieure après un tir correct, on le répète
 - Le joueur dont la bille est le plus près de la bande inférieure a gagné et décide qui commence la première reprise.

Art. 23 Coup de départ

La position du coup de départ est indiquée dans l'illustration A. Il est obligatoire pour cette position que la bille rouge soit touchée en premier. Le placement de la bille de jeu, à gauche ou à droite, est décidé par le joueur.

Art. 24 Bille de jeu

La bille de jeu blanche sans marque est celle du joueur qui commence la partie. Le deuxième joueur a la bille blanche avec marque ou la bille jaune. La bille de jeu reste la même pendant toute la partie, prolongations comprises. Dans la partie par sets, le joueur qui commence la 1^{ère} manche joue avec la bille blanche non marquée, bille qu'il conserve tout au long de la partie. En cas d'utilisation pour les trois bandes des billes "Pro Cup", la bille blanche et la bille jaune ont des pois de couleur rouge.

Art. 25 Carambolages

Un carambolage valable est atteint :

- Lorsque aucune faute selon articles 26 à 29 n'a été faite et :
- lorsque la propre bille de jeu a touché les deux billes adverses sur son trajet et
- lorsque les conditions supplémentaires selon les règles des diverses disciplines ont été remplies.

Dans les disciplines libre, cadre, à la bande et trois bandes chaque carambolage compte 1 point. A l'exception du coup de départ (art. 23), il ne joue aucun rôle qu'une ou plusieurs bandes soient touchées en premier ou qu'une des billes adverses soit touchée.

Art. 26 Billes en contact, contact avec la bande

1. Billes en contact est atteint lorsque la bille de jeu touche au moins une des billes adverses.
2. On parle de billes en contact avec la bande lorsque la bille de jeu touche une ou plusieurs bandes. Il n'est pas autorisé de jouer sur la bande avec laquelle la bille est en contact.
3. Dans la partie libre, uniquement sur billard match, les billes doivent être placées dans la position de départ. A la partie libre sur les billards de plus petites dimensions et dans les autres disciplines, on peut choisir entre le coup détaché ou le coup de départ. Pour le coup de départ, il est à considérer :
 - Dans la partie libre, toutes les disciplines de cadre et à la bande, toutes les trois billes sont placées dans la position initiale de départ
 - Dans les trois bandes, seules les billes qui se touchent sont placées dans la position, comme si elles quittaient le billard (art. 46.5 et illustration F).
4. Lorsque le coup détaché est permis, il s'agit de jouer détaché de la bille ou de la bande de contact.

Art. 27 Les billes sortent du billard

On parle de "bille hors du billard" dans tous les cas où une bille au moins touche le bois de l'encadrement ou quitte réellement le billard. "Bille hors du billard" est une faute.

Art. 28 Queutage

Le queutage est atteint lorsque :

- le procédé touche la bille de jeu plus d'une fois lors d'un coup
- le procédé est encore en contact avec la bille de jeu alors que celle-ci touche déjà la deuxième bille ou une bande.

Art. 29 Fautes

Toutes les actions suivantes provoquent une faute (les annonces de l'arbitre sont écrites en caractères gras et entre parenthèses) :

1. Bille hors du billard (voir aussi art. 27) (**bille dehors**).
2. Les billes ne sont pas toutes immobiles lors du coup (**billes en mouvement**).
3. Au lieu du procédé du bout de la queue, une autre partie de la queue est employée pour jouer (**procédé**).
4. Un joueur touche une bille quelconque d'une façon quelconque et pour une raison quelconque, au lieu de la toucher pour jouer un coup correctement (**touché**).
5. Queutage (voir aussi art. 26 et 28) (**queuté**).
6. Coup de tirage incorrect lors de billes en contact ou en contact avec la bande (voir aussi art. 26 et 28) (**queuté**).
7. Exécution du coup sans qu'au moins un pied touche le sol (**pied pas au sol**).
8. Lorsque le joueur fait une marque visible sur le billard d'une façon quelconque (**marque**).
9. Lorsque le joueur ne joue pas avec sa propre bille (art. 24) (**mauvaise bille**).
10. Lorsque le joueur n'effectue pas le coup dans le temps imparti, (**pas joué**).
11. Infractions aux règles des différents modes de jeu.

Art. 30 Fautes qui n'ont pas été constatées ou qui ont été commises par des tierces personnes.

1. Un carambolage qui a été effectué malgré une faute non constatée est valable et n'a aucune conséquence si le jeu a déjà continué.
2. Le joueur n'est pas responsable des fautes commises par des tierces personnes, arbitre compris et qu'il en résulte un changement de position de billes. L'arbitre reconstruit la position des billes aussi bien que possible.

Art. 31 à 40 néant

V Règles de jeu des différentes disciplines

Art 41 Définitions des zones avec restrictions (coin, carré de cadre, ancre)

Les définitions des zones avec restrictions sont décrites dans les illustrations B à E ainsi que G et H :

- Partie libre : illustrations B et G
- Cadre sur demi-match : illustrations E et G
- Cadre sur match : illustrations C, D et H.

Art. 42 Conséquences des zones avec restrictions

1. Les positions de billes possibles relatives aux zones sont : "à cheval", "entré", "dedans" et "resté dedans". Cette dernière position est toujours une faute selon l'article 29.11.
2. La situation "**entré**" est atteinte, lorsque les billes adverses s'arrêtent dans la même zone après un carambolage tandis qu'aucune ou qu'une seule bille adverse se trouvait dans cette même zone dans la situation précédente ou lorsqu'au moins une bille adverse quitte la zone pendant le carambolage.
3. La situation "**dedans**" est réalisée lorsque les deux billes adverses ne quittent pas la même zone dans la situation "entré" pendant le carambolage et s'arrêtent également dans cette même zone.
4. Dans la situation "dedans", la situation "**resté dedans**" est atteinte lorsqu'une des deux billes adverses ne quittent pas la même zone pendant le carambolage et s'arrête également dans cette zone.
5. La situation "**à cheval**" signifie que les billes adverses se trouvent dans des zones diverses mais voisines. La situation "à cheval" peut se répéter sans limites.
6. Au cas où au moins une des billes adverses quitte la zone, même pour un instant, la position de billes précédente relative à la zone est aussitôt périmée.
7. Une position de bille exactement sur la limite des zones est toujours au préjudice du joueur.
8. Dans la **partie libre** et dans toutes les disciplines de cadre désignées par "**/2**" les positions de billes sont annoncées selon les points 2 à 5.
9. Dans le cadre avec mention "**/1**", la position des billes selon point 2 est annoncée directement "dedans".
10. Dans les disciplines de cadre avec ancre, la position de billes est annoncée par l'arbitre dans l'ordre de priorité carré de cadre puis ancre. Lorsque la position de billes est identique au point de vue zones, l'arbitre annonce la position de billes avec le complément "**partout**".

Art. 43 Partie libre

1. On marque les grands coins pour la partie libre seulement sur billard match et sur billard ½-Mp.
2. Dans le respect des règles générales et des prescriptions relatives au coin, le joueur peut effectuer les carambolages comme il le désire.
3. Après billes en contact on procède selon les dispositions de l'article 26.
4. Après la faute "bille hors du billard", toutes les trois billes sont remises dans la position de départ.

Art. 44 Cadre

1. La surface de jeu est entièrement partagée en zones avec restrictions.
2. Dans le respect des règles générales et des restrictions relatives au carré de cadre et ancre, le joueur peut effectuer les carambolages comme il le désire.
3. Après billes en contact, le joueur peut choisir entre la position de départ et le coup détaché de la bille de contact.
4. Lors de "bille hors du billard" toutes les trois billes sont remises dans la position de départ.

Art. 45 A la bande

1. Dans le jeu à la bande, aucune zone avec restriction n'est définie.
2. La bille de jeu doit avoir touché au moins une bande avant le premier contact avec la deuxième bille.
3. Dans le respect des règles le joueur peut effectuer les carambolages comme il le désire.
4. Après billes en contact, le joueur peut choisir entre la position de départ ou le coup détaché de la bille de contact.
5. Lors de "bille hors du billard", toutes les trois billes sont remises dans la position de départ.

Art. 46 Trois bandes

1. Dans les trois bandes aucune zone avec restriction n'est définie.
2. La bille de jeu doit avoir touché au moins trois bandes avant le premier contact avec la seconde bille.
3. Dans le respect des règles le joueur peut effectuer les carambolages comme il le désire.
4. Après billes en contact, le joueur peut choisir entre la position selon point 5 et le coup détaché de la bille de contact.
5. Lors de "bille hors du billard" ou "billes en contact", seules les billes qui ont quitté le billard, selon l'article 27, respectivement celles qui sont en contact sont remises en position, comme suit :
 - la bille rouge à l'endroit de sa position de départ
 - la bille de jeu sur le point du milieu de la ligne de départ
 - la bille du joueur adverse sur le point du milieu du billard
 - Lorsqu'une bille ne peut pas être placée à l'endroit prévu, parce qu'occupé par une autre bille, elle sera mise sur la marque que la bille encombrante devrait occuper.

Art. 47 Autres disciplines de jeu

Le CS édicte des règlements spéciaux pour toutes les autres disciplines, ou il communique lesquels sont applicables.

Art. 48 à 70 néant

VI Déroulement d'une partie

Art. 71 Début de la partie

1. La partie débute avec l'entraînement. Lorsque les joueurs ne peuvent pas se mettre d'accord sur le joueur qui le commence, c'est l'arbitre qui décide. Le tirage à la bande s'effectue tout de suite après l'entraînement du deuxième joueur.
2. L'entraînement est limité à 5 minutes par joueur, et à 3 minutes s'il a déjà joué sur cette table de jeu.
3. Dans la partie par sets, le tirage à la bande désigne le joueur qui décide de commencer la 1^{ère} manche ou de laisser son adversaire commencer. Le joueur qui commence la 1^{ère} manche commence également, selon le nombre de sets, la 3^{ème} et la 5^{ème} manche, tandis que l'autre joueur commence la 2^{ème} et la 4^{ème} manche.

Art. 72 Fin de partie et fin de set

La partie est finie :

- a) Lors de distance unique :
Lorsqu'au moins un des joueurs a atteint le nombre prescrit de points et les deux joueurs ont joué le même nombre de reprises. Ou si les deux joueurs ont joué le nombre maximum de reprises. Quand des parties à score nul doivent désigner un vainqueur, on a toujours recours aux prolongations.
- b) Dans le système de sets :
 - I. Fin de set
 1. Le set est terminé lorsqu'un joueur a atteint le nombre prescrit de points. Il n'y a pas d'égalité de reprises.
 2. Si l'on joue avec une limitation des reprises, lorsque le nombre de reprises est atteint, mais pas le nombre prescrit de points et que le score n'est pas nul, le set est fini. Dans le cas précité, le second joueur joue également la dernière reprise du set, les billes restant à leurs places. En cas de score nul, le set est continué, les billes restant à leurs places, jusqu'à ce qu'un joueur réalise un seul point et ce sans égalité de reprises.
 - II. Fin de la partie
La partie est terminée aussitôt que le set définitif est terminé d'après les règles ci-dessus.
Si à la dernière manche (3^{ème} ou 5^{ème}) le premier joueur réalise la totalité des points à la première reprise, le second joueur joue la reprise. Si le second joueur réalise également la totalité des points, les deux joueurs recevront chacun 2 points de match.
S'il s'agit d'un match par KO, on applique les dispositions de l'article 121.1.
Si on joue avec une limitation des reprises, les dispositions du point I.-2. ci-dessus sont applicables.
- c) La partie ou le set est toujours terminé lorsque l'arbitre l'annonce (set/match), même si une faute de compte ou une erreur d'écriture se révélait plus tard.

Art. 73 Pause et interruption pendant la partie et renonciation à la partie

1. Une pause pendant la partie dure 5 minutes au maximum.
2. Un joueur peut demander une pause au milieu de la partie. La demande doit intervenir avant que le joueur ne débute sa reprise. Le milieu de la partie est atteint lorsqu'un joueur a dépassé la moitié des points ou bien lorsque la moitié des reprises est jouée.
Dans la partie par sets la pause intervient normalement après la 2^{ème} et la 4^{ème} manche.
Le moment exact de cette pause est déterminé par l'arbitre.
3. Le joueur qui est en train de jouer ne peut pas être contraint à faire une pause.
4. Un joueur qui refuse de continuer la partie a perdu par forfait. La direction du tournoi est obligée de mentionner l'incident sur la feuille de match. La CT, respectivement le CS, pourront prendre des sanctions supplémentaires.

Art. 74 Feuille de match, tableau de marquage

1. Au cours de chaque partie une feuille de match sera remplie et le total des points est à noter sur le tableau de marquage à chaque reprise. L'arbitre contrôle la notation sur la feuille de match et sur le tableau de marquage.
2. Après la fin du match les joueurs confirment par leurs signatures sur la feuille de match l'exactitude du total des points.

Art. 75 à 80 néant

VII Evaluation des parties et du classement

Art 81 Evaluation des parties jouées

Principe : Celui qui atteint au moins un point de plus gagne la partie ou le set.

Distance unique :

Situation à la fin de la partie	Distribution des points de match	
	Joueur A	Joueur B
A et B finissent à la première reprise	2	2
Tous les autres cas de match nul	1	1
A réalise au minimum 1 point de plus que B	2	0

Système de sets :

Situation à la fin de la partie	Distribution des points de match et points de set			
	Joueur A		Joueur B	
	de match	de set	de match	de set
En cas de 2 sets à gagner : A gagne avec 2 sets à 0	2	3	0	0
En cas de 2 sets à gagner : A gagne avec 2 sets à 1	2	2	0	1
En cas de 3 sets à gagner : A gagne avec 3 sets à 0	2	5	0	0
En cas de 3 sets à gagner : A gagne avec 3 sets à 1	2	4	0	1
En cas de 3 sets à gagner : A gagne avec 3 sets à 2	2	3	0	2

Pour les parties par sets voir précisions à l'article 72. Si un système de sets avec la possibilité de match nul est une fois nécessaire, alors le CS rédigera une règle.

Art. 82 Classement des joueurs individuels et des équipes - (20.11.2011)

1. Classement des joueurs individuels qui ont joué les uns contre les autres à un tournoi : points de match, points de set, rencontre directe, moyenne générale, points de match des rencontres directes, points de set des rencontres directes, moyenne particulière (meilleure seconde, etc., meilleure série, tirage au sort).
2. Classement des équipes qui ont joué les unes contre les autres à un tournoi : points de rencontre, points de match, points de set, moyenne générale de l'équipe sur toutes les rencontres, meilleure moyenne générale de l'équipe sur une rencontre, seconde meilleure moyenne générale de l'équipe d'une rencontre, etc., tirage au sort.
3. Pour le classement général des joueurs individuels et des équipes comprenant divers tournois, les règles suivantes sont à suivre : lorsqu'on fait un classement général de tous les joueurs, les critères ci-dessous sont retenus séparément pour chaque rang des joueurs qualifiés directement, c'est-à-dire que tous les premiers rangs sont placés avant tous les deuxièmes rangs. Les joueurs qui ne sont pas qualifiés directement sont rangés collectivement derrière ceux qui sont qualifiés directement, d'après les critères suivants : moyenne générale, moyenne particulière (meilleure seconde, etc., meilleure série).
4. A l'issue de la compétition les joueurs sont classés en fonction du nombre de points de match obtenus. En cas d'égalité de points de match au classement final d'une compétition individuelle on procède comme suit :
 - a) En cas d'égalité entre deux joueurs, c'est le résultat de la rencontre directe qui départage.

Si cette rencontre directe s'est terminée par un match nul, le joueur possédant la meilleure moyenne générale est classé devant. Si l'égalité subsiste on appliquera les dispositions du point e) ci-dessous). Un match nul n'est pas considéré comme une partie gagnée.

(Si cette rencontre directe s'est terminée par un match nul, le joueur possédant le plus de points de manche, sur l'ensemble des parties jouées, est classé devant. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur possédant la meilleure moyenne générale qui est classé devant. Si l'égalité subsiste on appliquera les dispositions du point e) ci-dessous.)
 - b) En cas d'égalité entre trois joueurs, celui qui a battu les deux autres est classé en tête, les deux autres étant ensuite départagés selon le point a) ci-dessus.

Si les trois joueurs se trouvent dans une situation identique, à savoir qu'ils se sont battus entre eux, celui possédant la meilleure moyenne générale est classé en tête.

Si deux joueurs se trouvent à égalité de moyenne générale, ils sont départagés selon le point a) ci-dessus. Si les trois joueurs sont à égalité de moyenne générale, on appliquera les dispositions du point e) ci-dessous.

Art. 82 Classement des joueurs individuels et des équipes (suite) - (20.11.2011)

(Si les trois joueurs se trouvent dans une situation identique, à savoir qu'ils se sont battus entre eux, le joueur possédant le plus de points de manche, sur l'ensemble des parties jouées, est classé en tête. Si deux joueurs se trouvent à égalité de points de manche, ils sont départagés selon le point a) ci-dessus. Si les trois joueurs sont à égalité de points de manche, celui possédant la meilleure moyenne générale, sur l'ensemble des parties jouées, est classé en tête.)

- c) Si plus de trois joueurs sont à égalité, celui qui s'est imposé sur tous les autres est classé en tête. Si aucun des joueurs n'a battu tous les autres, on procède par élimination, en appliquant les dispositions ci-dessus.
- d) Une fois le premier joueur désigné, selon points b) et c) ci-dessus, les autres joueurs sont ensuite départagés selon le point a) ci-dessus.
- e) S'il y a égalité de moyenne générale, on retiendra, dans l'ordre, la meilleure moyenne particulière, la deuxième si nécessaire, etc.

Art. 83 Evaluation des parties à forfait des joueurs individuels

1. Voir aussi les prescriptions concernant les disqualifications selon l'article 106.
2. Les règles suivantes sont valables pour une partie déclarée forfait :
 - a) dans le système à distance unique, le joueur gagnant par forfait reçoit 2 points de match, le joueur perdant par forfait reçoit 0 point de match ;
 - b) dans le système par sets, le joueur gagnant par forfait reçoit 2 points de match et, suivant le nombre de sets à gagner, le maximum de points de set, le joueur perdant par forfait reçoit 0 point de match et 0 point de set.
3. Aucune MG, MP et MS ne peut résulter des parties forfait.

Art. 84 Evaluation des rencontres d'équipes à forfait

1. Au cas où lors d'une rencontre d'équipes au moins la moitié des parties sont déclarées "forfait" par une des équipes, la rencontre totale est perdue par forfait.
2. Au cas où moins de la moitié des parties sont déclarées forfait par une des équipes, les parties sont taxées individuellement selon l'article 83.
3. Au cas où une rencontre totale est déclarée forfait, l'équipe gagnante par forfait reçoit 2 points de rencontre, le maximum de points de match et éventuellement aussi le maximum possible de points de set. L'équipe perdante par forfait reçoit 0 point de rencontre, 0 point de match et éventuellement aussi 0 point de set.
4. Aucune MG, MP et MS ne peut résulter des rencontres forfait.

Art. 85 Faute au tableau officiel des résultats ou sur la feuille de match

1. Lorsqu'une faute est constatée, celle-ci doit être communiquée aussitôt que possible :
 - pendant ou jusqu'à la fin du tournoi à la direction du tournoi
 - lors d'une constatation ultérieure, immédiatement à la CT.
2. Lorsque la faute a des incidences sur la qualification de joueurs, les joueurs qualifiés sont à définir à nouveau au cas où le championnat n'a pas encore continué. Les personnes qui ont été mal qualifiées et qui seraient exclues, sont si possible qualifiées à nouveau. Ceci est surtout le cas si la faute a été constatée moins d'une semaine avant la poursuite du championnat.
3. Lorsque la faute se répercute sur la MG valable, la CT fait ultérieurement la correction.
4. Au cas où la faute se répercute seulement sur la liste générale de rangs, sans que les points 2 ou 3 ne soient touchés, rien ne sera corrigé.

Art. 86 à 90 néant

VIII Conditions de participation et d'inscription, annulation de tournois, renonciation à des tournois, disqualifications

Art. 91 Conditions générales de participation

1. Appartenance à un club de la Section carambole (ou 5 quilles pour le biathlon) ; la nationalité du joueur est sans importance.
2. Présentation d'une licence valable.
3. Inscription réglementaire.

Art. 92 Club d'origine - Club de jeu

1. Le club d'origine est le club dont le joueur est administrativement membre. Il peut être différent du club de jeu.
2. Le club de jeu est celui pour lequel une personne joue. Il peut être différent du club d'origine.
3. Sous réserve du point 4 ci-dessous, un changement de club de jeu en cours de saison n'est possible que cas par cas, pour une raison justifiée et avec l'autorisation préalable de la CT. Lorsqu'un joueur veut jouer pour un autre club en cours de saison il doit présenter une demande à la CT au moins 30 jours avant sa participation à une compétition.
4. Si dans un club il n'y a pas la possibilité de constituer une équipe pour les compétitions par équipes, un ou des joueurs de ce club peuvent jouer de telles compétitions avec un autre club, sans que cela soit considéré comme un changement de club de jeu.

Art. 93 Licence de joueur (30.06.2011)

1. Pour obtenir une licence de joueur de la section, il faut déposer une demande de licence selon les prescriptions fixées par la CT. Conformément aux directives de SOA et de ADS, une nouvelle demande de licence doit être établie pour chaque nouvelle saison.
2. La demande de licence est à faire par le joueur auprès de son club de jeu ou de son club d'origine.
3. Un changement de club de jeu en cours de saison ne nécessite pas l'établissement d'une nouvelle licence.
4. En présentant une demande de licence le joueur autorise automatiquement le CS à communiquer ses coordonnées personnelles, reprises de la demande de licence, à tous les clubs de la fédération. Cette autorisation a une validité de trois ans depuis la dernière demande de licence

Art. 94 Licence perdue, oubliée

1. La responsabilité d'une perte de licence en incombe entièrement à son titulaire.
2. L'article 95 est applicable lorsqu'un joueur ne peut pas présenter de licence ou de licence valable à un tournoi.

Art. 95 Joueur sans licence ou sans licence valable (01.01.2009)

1. Un joueur ne pouvant présenter de licence ou de licence valable, peut être autorisé à jouer pour autant que les dispositions suivantes soient respectées :
Le joueur doit obligatoirement remplir et signer une nouvelle demande de licence, pour autant que l'organisateur soit en mesure de la lui fournir, attestant par cela son engagement à respecter toutes les règles applicables en la matière. Si l'organisateur n'est pas à même de lui fournir un document de demande de licence ou que le joueur refuse de le remplir, il n'est pas autorisé à jouer. Ce document est à envoyer à la CT avec les résultats de la compétition.
2. Un organisateur qui ne respecte les dispositions ci-dessus commet une infraction passible de sanctions, tant de la part des organes de la section, de la FSB, que de SOA et ADS. Il peut être tenu de supporter d'éventuels dommages que la section ou la fédération aurait à subir.

Art. 96 Inscription de joueurs à des compétitions internationales (30.06.2011)

- 1- L'inscription de joueurs ou d'équipes à des compétitions internationales est régie par les règles de l'UMB, de la CEB et le règlement de la section concernant la participation de joueurs ou d'équipes à des compétitions internationales.
2. Lorsque des joueurs s'annoncent ou sont sollicités pour être inscrits à une compétition internationale individuelle, par équipes nationales ou par équipes de clubs, le document d'annonce doit être contresigné par le président (ou son remplaçant) du ou des clubs d'appartenance des joueurs.

Art. 97 à 99 néant

Art. 100 Inscription et calendrier sportif

Les conditions d'inscription sont notées dans le calendrier sportif. Le calendrier sportif est publié par la CT au moins trois semaines avant le premier délai d'inscription. Il doit contenir :

- Taxes d'inscription
- Noms des clubs organisateurs, s'ils sont déjà connus
- Modes de jeu des championnats
- Dates des jeux
- Délais d'inscription
- Distances de jeu
- Nombre des reprises
- Eventuellement nombre de sets de match
- Toutes les autres informations nécessaires.

Art. 101 Participation minimale

1. Un tournoi de championnat qui n'a pas au moins 4 inscriptions à la fin du délai d'inscription ou pour lequel aucune place de jeu selon l'article 128 n'a pu être trouvée est annulé par la CT.
2. Les clubs des joueurs ou des équipes inscrits sont à informer de l'annulation aussitôt qu'elle a été décidée.
3. Lorsque, pour des raisons extraordinaires de dernière heure ou non connues, 3 joueurs seulement se présentent au tournoi, le championnat sera joué en matches aller et retour.
4. Lorsque, pour des raisons extraordinaires, de dernière heure ou non connues, moins de 3 joueurs se présentent au tournoi, celui-ci sera annulé. La CT décide des conséquences de cette annulation.

Art. 102 Annulation de tournois par la CT

Exception faite des raisons décrites dans l'article 101.1 pour l'annulation d'un tournoi, des circonstances extraordinaires peuvent amener la CT à annuler des tournois.

Art. 103 Annulation de tournois par un club

S'il n'est pas possible à un club de réaliser un tournoi qui lui a été assigné, il doit, sous peine de sanctions :

- informer immédiatement la CT, mais au moins quatre semaines avant la date du tournoi
- collaborer avec la CT pour trouver un autre club et
- informer aussitôt tous les joueurs et équipes inscrits au tournoi, du changement du lieu de jeu ou de l'annulation.

Art. 104 Renonciation des joueurs ou des équipes

1. Une renonciation doit toujours être adressée à la CT et à l'organisateur du tournoi. Une information téléphonique doit être confirmée par écrit, par fax ou par e-mail, tant à la CT qu'à l'organisateur.
2. Le joueur peut renoncer à la participation jusqu'à 8 jours avant le début du tournoi sans subir de conséquences.
3. Une équipe peut renoncer à la participation jusqu'à une semaine après le délai d'inscription sans subir de conséquences.
4. Au cas où les délais de renonciation à la participation ne sont pas respectés, la CT peut prendre des sanctions.
5. Les joueurs qui au dernier moment ont des raisons majeures de ne pas participer à un tournoi doivent en informer sans délai la CT et l'organisateur. Par raisons majeures on entend : maladie, accident ou problèmes familiaux de dernière heure, ainsi que des engagements professionnels importants et imprévus.
6. L'ouverture d'une procédure disciplinaire reste réservée.

Art. 105 Arrivée tardive et absence

1. La personne ou l'équipe est en retard lorsqu'elle n'est pas présente au début du tournoi.
2. En principe les arrivées tardives ne sont admises que si les transports publics, ou un événement imprévisible survenant en cours de route, en sont la raison. La direction du tournoi décide définitivement dans des cas extraordinaires.
3. L'absence signifie qu'un joueur n'est pas présent dans les quinze minutes qui suivent le début du tournoi ou de sa partie. Le point 4 ci-dessous est réservé.
4. Pour de bonnes raisons et en accord avec la direction du tournoi, le joueur peut arriver au moment où il doit jouer son premier tour, si celui-ci n'est pas identique au début du tournoi.

Art. 105 Arrivée tardive et absence (suite)

5. La direction du tournoi règle, si possible avec des dispositions organisationnelles, les difficultés provoquées par les cas 1 à 3 ci-dessus. Elle décide seule ce qu'elle considère comme le plus convenable pour toutes les parties. Avant de prendre une décision elle peut consulter les joueurs.
6. Lorsque les joueurs ou les équipes se rendent compte qu'ils ne seront pas présents pour le début du tournoi, ils doivent prendre toutes dispositions pour informer le club organisateur aussi vite que possible du retard en mentionnant le temps approximatif de ce dernier.
7. L'ouverture d'une procédure disciplinaire reste réservée.
8. Les arrivées tardives sont à traiter par la direction du tournoi. Par mention, sur la feuille des résultats, elle doit informer la CT, des faits et de sa décision.
9. Le joueur ou l'équipe en retard perd son droit à l'entraînement s'il est seulement hors du temps d'entraînement.

Art. 106 Forfaits, disqualifications et radiations de la liste des participants

1. La ou les parties d'un joueur arrivant hors du délai mentionné à l'article 105.3 ci-dessus sont perdues par forfait. Si cela est possible du point de vue de l'organisation et avec l'accord des joueurs, le joueur peut être admis à jouer sa partie avec retard. En cas de récidive durant le même tournoi, le joueur est exclu et toutes ses parties sont annulées.
2. Après un deuxième avertissement pendant une partie, par l'arbitre ou par la direction du tournoi, le joueur perd celle-ci par forfait. Après le troisième avertissement pendant le même tournoi, le joueur fautif sera disqualifié pour tout le tournoi. Les conséquences seront les suivantes :
 - Toutes les parties du joueur en question sont déclarées perdues par forfait.
 - Aucun résultat du joueur en question n'est reconnu comme valable.
3. Si pour des raisons de santé un joueur est dans l'impossibilité de continuer une partie, il doit immédiatement la déclarer perdue par forfait. Le procédé à appliquer est le suivant :
 - Le joueur ne peut pas continuer le tournoi s'il n'est pas apte à jouer le prochain tour
 - Lorsque le joueur ne peut pas continuer le tournoi, toutes les parties qu'il a jouées sont ultérieurement déclarées comme perdues par forfait et le tournoi continue comme s'il n'était pas présent
 - Lorsque le joueur en question a joué au moins une partie régulière jusqu'à l'interruption, les records réalisés peuvent être reconnus. Lorsque deux parties régulières au moins ont été jouées, la MG est également valable.
4. L'inobservation des prescriptions pour la participation selon articles 91 à 95 amène la non possibilité de jouer le tournoi ou la disqualification pour tout le tournoi.
5. Les disqualifications sont toujours déclarées forfait. (voir art. 83 et 84).
6. Tous les cas de disqualifications sont mentionnés par la direction du tournoi sur la feuille de match et signalés à la CT.
7. La CT peut supprimer de la liste des participants des joueurs qui refusent ou ne peuvent accepter des modifications de tournois selon article 128.
8. L'ouverture d'une procédure disciplinaire reste réservée.

Art. 107 Remboursement des taxes d'inscription

1. En principe, il n'existe aucun droit au remboursement des taxes d'inscription même si la renonciation a été faite dans les délais prévus. La CT décide des cas particuliers qui pourraient se présenter.
2. Les taxes d'inscription sont remboursées lors de renonciation à des tournois selon articles 101.1, 102 et 103.
3. Les taxes d'inscription ne sont pas remboursées lors de renonciation selon article 104 ainsi qu'en cas d'arrivée tardive et/ou d'absence selon article 105, de forfait, disqualification et/ou de radiation de la liste des participants selon article 106.

Art. 108 à 110 néant

IX Disciplines de carambole, catégories, facteurs de conversion

Art. 111 Modes de jeux de carambole et classement des joueurs par catégories.

Les modes de jeux reconnus par la Section carambole, ainsi que leur classement par catégories, sont mentionnés au chapitre XXI. Les modes de jeux multidisciplinaires comme le biathlon et le triathlon ainsi qu'éventuellement d'autres, sont aussi reconnus. Le système de conversion des modes de jeux multidisciplinaires est réglé au chapitre XXI. Le CS peut décider la réalisation de championnats pour chaque mode de jeu, pour chaque catégorie ainsi que pour les différentes classes d'âges ou spécialement pour les dames. S'il ne s'agit pas d'un championnat réservé expressément à une classe d'âge ou aux dames, tous les joueurs peuvent y participer.

Art. 112 Moyenne annuelle (01.01.2009)

1. La moyenne générale la plus haute atteinte en cours de saison, dans une compétition officielle au cours de laquelle un joueur a joué au moins trois parties, est retenue comme moyenne annuelle - MA pour l'établissement de la liste officielle des joueurs.
2. La MA est valable pour les classements utiles de la nouvelle saison.
3. Si un joueur figurant sur la liste officielle des joueurs ne dispute pas une compétition la saison suivante dans une discipline, il continue à figurer sur la liste officielle des joueurs pour une nouvelle saison, mais avec sa plus petite MA des deux dernières saisons. Si cette nouvelle saison il ne joue toujours pas, alors il ne figurera plus sur la prochaine liste, dans la discipline concernée ou totalement. En cas de reprise ultérieure de la compétition, il sera classifié selon les points 4 et 5 ci-dessous.
4. Lorsqu'un joueur n'a pas de MA pour un mode de jeu, il doit commencer dans la catégorie la plus basse. Il relève de la compétence de la CT ou à la demande de l'intéressé, respectivement de son club, de prendre des décisions pour les cas exceptionnels. La CT doit, si possible, convertir selon article 116, la MA en vigueur d'une discipline la plus proche pour classer le joueur dans une catégorie. Sans confirmation, le classement d'après cette prescription n'est valable que pour la première saison.
5. En lieu et place de la MA des tournois nationaux, la CT peut reconnaître valable la MG des tournois de la CEB et de l'UMB.
6. Pour ce qui concerne les points nécessaires pour le billard artistique, les mêmes règles sont appliquées comme pour la MA.
7. La liste des joueurs donne le classement national individuel des joueurs.

Art. 113 Liste des joueurs

Une liste officielle des joueurs est établie à la fin de chaque saison sportive. Elle contient le classement d'après les modes de jeu et les catégories, ainsi que les informations suivantes :

- Nom, prénom, nom du club. Pour les juniors la date de naissance est également nécessaire
- Tous les champions suisses
- Tous les records et leurs détenteurs.

Art. 114 Appartenance à différentes catégories

1. L'autorisation de jeu est limitée à la catégorie et au mode de jeu selon classement d'après la MA.
2. Chaque année, si nécessaire, la CT établit une liste des joueurs n'appartenant pas à la plus haute catégorie, ou pas dans toutes les disciplines, et pouvant participer aux compétitions de la plus haute catégorie dans toutes ou certaines disciplines, cela pour autant qu'ils s'inscrivent dans le délai fixé par le calendrier sportif. La décision de la CT peut être basée non seulement sur des critères de performances sportives, mais aussi sur des critères de promotion, d'encouragement à la jeunesse, etc.

Art. 115 Conséquences des améliorations MG (30.06.2009)

1. Le joueur qui atteint la limite d'une catégorie supérieure lors d'une compétition individuelle ou par équipes comportant au moins trois parties, grâce à une MG améliorée, peut immédiatement, pour autant que cela soit possible en fonction du calendrier sportif, jouer dans la catégorie correspondante, s'il s'est inscrit dans cette dernière.
2. Des améliorations de MG qui ont été atteintes dans des compétitions individuelles ou par équipes ne comportant que deux parties se répercutent seulement la saison suivante.
3. Les dispositions de l'article 117 sont réservées et s'appliquent dans le cas d'une autre organisation des compétitions et/ou d'une autre répartition dans les catégories.

Art. 116 Facteurs de conversion pour les disciplines de jeu

Les facteurs de conversion pour les disciplines de jeu et les dimensions des tables sont indiqués au chapitre XXI.

Art. 117 Autre organisation des compétitions et autre répartition dans les catégories

1. En fonction du nombre de joueurs ayant participé aux compétitions de la saison précédente, le CS peut fixer, pour la prochaine saison, une autre organisation des compétitions individuelles et une autre répartition dans les catégories, dérogeant pour cela en tout ou partie aux dispositions des articles 111 à 116, à l'article 127 et au chapitre XXI du présent règlement, ainsi qu'aux autres articles éventuellement touchés, mais non mentionnés.
2. Pour chaque discipline les joueurs sont classés sur la liste des joueurs selon leur MA, de la plus haute à la plus basse.
3. Pour l'organisation des compétitions individuelles un seul délai d'inscription est fixé pour chaque discipline.
4. A l'issue du délai d'inscription les catégories sont établies sur la base des MA de tous les joueurs inscrits. Selon le nombre des inscriptions la CT constitue autant de catégories que nécessaire, pouvant comprendre chacune 4 à 24 joueurs et un nombre indéterminé pour la dernière catégorie. Les joueurs sont attribués à une catégorie selon leur MA et l'effectif arrêté pour la catégorie. Les ...x... meilleures moyennes des joueurs inscrits forment la catégorie supérieure et ainsi de suite jusqu'à la dernière catégorie.
5. Chaque année la CT établit et publie par la liste des joueurs, les noms des joueurs pouvant participer aux compétitions de la plus haute catégorie dans toutes ou certaines disciplines, cela pour autant qu'ils s'inscrivent dans le délai fixé par le calendrier sportif. La décision de la CT peut être basée non seulement sur des critères de performances sportives, mais aussi sur des critères de promotion, d'encouragement à la jeunesse, etc.
6. Un changement de catégorie en cours de saison (vers le haut ou vers le bas) ne peut intervenir que par décision de la CT, notamment en cas de renonciation ou de défaillance d'un joueur, ou pour une autre raison particulière non prévue aux présents règlements.
7. En fonction du nombre de joueurs de la catégorie il est organisé un ou plusieurs tours de jeu.
 - a) Si le nombre de joueurs ne permet pas de disputer ou ne justifie pas des éliminatoires, il peut être organisé :
 - a) 1. soit directement et seulement une finale ;
 - a) 2. soit plusieurs tours de jeu, le classement final intervenant alors sur la base des résultats de l'ensemble des tours, selon les critères fixés par la CT.
 - b) Si le nombre de joueurs permet de faire disputer ou justifie des éliminatoires, il peut être organisé :
 - b) 1. soit des tours éliminatoires et une finale réunissant les 4 à 8 joueurs possédant les meilleures MG, qu'ils aient participé à un ou plusieurs éliminatoires ;
 - b) 2. soit des demi-finales, avec répartition des joueurs selon le système du "serpent" (art. 126) et une finale réunissant les ...x... premiers classés de chaque demi-finale.

Art. 118 à 120 néant

X Prescriptions générales pour les championnats individuels

Art. 121 Systèmes de jeu

Possibilités :

1. Distance unique :
 - a) Nombre de points fixé, sans limite de reprises
 - b) Nombre de points fixé, avec limite de reprises
 - c) Lorsque la CT prescrit que chaque partie doit avoir un gagnant, le procédé est le suivant :

Parties avec et sans limitation de reprises - On joue toutes les prolongations avec égalité de reprises
1. Prolongation de 10 % du nombre de points, début avec le tirage à la bande.
2. Si égalité de points, prolongation de 10 % au maximum de la distance, début avec nouveau tirage à la bande, seulement 1 reprise. En cas de nouvelle égalité répétition selon point 2 (sans nouveau tirage à la bande) jusqu'à ce que le gagnant soit établi

2. Système de set:
 - a) 2 sets de match gagnés, sans limite de reprises
 - b) 3 sets de match gagnés, sans limite de reprises
 - c) 2 sets de match gagnés, avec limite de reprises
 - d) 3 sets de match gagnés, avec limite de reprises
3. Pour les tours éliminatoires, les derniers tours, respectivement les jeux de classement et de finale dans le tour final, des systèmes différents peuvent être prescrits.
4. Il est possible de fixer un système différent pour chaque mode de jeu.
5. Pour la LNA, on donnera si possible la préférence au système utilisé dans les championnats internationaux.

Art. 122 Réalisation des tournois

1.

Nombre de joueurs	Mode de déroulement	Compétence de décider
3	chacun contre chacun, aller et retour	CT
4	chacun contre chacun, éventuellement aller et retour	CT
5	chacun contre chacun, seulement tour aller	CT
6	chacun contre chacun	CT
7	chacun contre chacun avec 3 billards en deux groupes avec 2 billards	CT
8	en deux groupes ou selon des dispositions particulières	CT
plus de 8	d'après des règles spéciales	CT et direction du tournoi en accord avec la CT

2. Nombre de participants aux tours éliminatoires.

Club avec 2 billards	Club avec 3 billards	Clubs avec 4 billards ou plus
4 à 5	4 à 7	4 à 12

3. Sauf exceptions dues à des raisons particulières, les finales sont généralement jouées avec 4 à 8 participants, indépendamment du nombre de billards.
4. Lorsque moins de joueurs sont présents qu'annoncés, le tournoi sera réalisé, dans la mesure du possible, de la manière qui eût été appliquée avec les joueurs annoncés.

Art. 127 Qualification pour le/les tours suivants et pour la finale (suite) - (30.06.2011)

5. Le calendrier sportif précise les critères de qualification pour la suite de la compétition après des ¼-finales, ½-finales, après des tours de qualification ou après des éliminatoires. Si dans les compétitions jouées avec des tours éliminatoires des ½-finales sont prévues au calendrier sportif, alors les vainqueurs des tours qualificatifs sont automatiquement qualifiés pour les ½-finales.
6. Les dispositions de l'article 117 sont réservées.

Art. 128 Attribution des lieux de jeux

1. Dans la mesure du possible, toutes les finales sont attribuées aux différents clubs 2 semaines au plus tard avant le début de l'année sportive. Les points suivants sont à considérer :
 - a) La réalisation est revendiquée par plusieurs clubs :
 - Plus le temps est court depuis la dernière réalisation de la même finale par ce club dans les 3 dernières années, moins il a de chance de la réaliser à nouveau.
 - Le tirage au sort décide quand plusieurs clubs ont le même droit.
 - b) Aucun club ne veut réaliser la finale volontairement :
 - Chaque club, dont un joueur atteint la finale, peut être obligé à la réaliser.
 - La CT désigne le club organisateur parmi les candidats possibles comme suit :
 1. Elle tient compte de l'engagement des clubs pour d'autres tournois de la fédération ou de la section.
 2. Au cas où une attribution a été faite par la CT dans les 3 dernières années, il s'agira, de préférence, de choisir un club qui n'a pas encore pu organiser une finale.
2. Dans la période où les lieux de jeu pour les finales sont cherchés, les clubs peuvent émettre des souhaits à propos des lieux de jeux pour les éliminatoires. Les règles sont les suivantes :
 - a) Après l'attribution, le souhait devient obligation, même si aucun joueur de ce club ne participe au jeu. Cependant, au cas où un autre club s'offre volontairement à organiser le jeu en question, l'obligation sera annulée.
 - b) La CT peut changer le lieu de jeu au cas où le club prévu ne met aucun joueur à disposition et qu'un autre club est d'accord de le remplacer.
3. Un changement d'attribution ou une attribution selon points 1 et 2 ci-dessus doit être annoncé à tous les clubs touchés 3 semaines au plus tard avant la réalisation de ces jeux ; les joueurs sont à informer selon les prescriptions d'invitation.
4. Des échanges entre les clubs sont toujours possibles. L'accord des deux clubs et de la CT est toutefois nécessaire.

Art. 129 Plan de tournois

Les plans de tournois d'après le nombre de joueurs et de billards sont mentionnés au chapitre XVIII. L'ordre des parties par numéros d'ordre d'entrée est engageant (exception article 126.3). La répartition des billards est à comprendre comme ligne générale, afin que chaque joueur puisse, si possible, jouer à peu près le même nombre de parties sur tous les billards. Il n'est pas nécessaire d'attendre la fin du tour respectif. En tenant compte des règles de pauses selon article 145.3, les joueurs peuvent jouer sur les billards libres, même s'il en résulte un changement d'ordre des parties. Le tour final d'un tournoi ne peut cependant être commencé que lorsque le tour éliminatoire est totalement terminé.

Art. 130 Classement d'entrée

Le premier éliminatoire ou une finale directe est joué d'après le classement de la liste des joueurs. Les résultats du tour précédent sont valables pour le tour suivant.

Art. 131 à 140 néant

XI Direction du tournoi

Art. 141 Prescriptions spéciales d'organisation

Dans le local du tournoi, le nom du directeur du tournoi doit être connu et les informations suivantes doivent être à disposition des joueurs:

- les règlements de la section et de la fédération
- l'horaire des parties
- la liste des résultats du tournoi toujours mise à jour.

Art. 142 Feuilles des parties et liste des résultats

1. Les joueurs qui en font expressément la demande au début du tournoi reçoivent une copie de leurs feuilles des parties. Le directeur du tournoi donne à chaque club représenté une copie de la liste des résultats ou bien il l'envoie par e-mail, à défaut par poste le lendemain du tournoi.
2. Les formulaires prévus à cet effet par la CT pour inscrire les résultats sont à remplir complètement et à distribuer selon les prescriptions.

Art. 143 Local du tournoi

Les participants doivent avoir accès au local du tournoi au moins 30 minutes avant le début officiel de celui-ci. Le jour du tournoi, à partir d'une heure avant le début officiel du tournoi et jusqu'à la fin de celui-ci, il n'est pas permis d'exiger des joueurs une location pour les tables.

Art. 144 Informations obligatoires de la CT à l'adresse de la direction du tournoi (30.06.2011)

Après la fin du délai d'inscriptions, mais 10 jours au moins avant le début du tournoi, la CT met les documents suivants à disposition du club organisateur :

- la liste des participants, avec les numéros d'ordre d'entrée des joueurs. Si nécessaire la CT modifie les numéros d'ordre d'entrée selon article 126.3. La référence "art. 126.3" doit être indiquée en regard de chacun des joueurs concernés
- toutes les informations nécessaires pour le système de jeu selon article 121
- le mode de déroulement du tournoi selon article 122
- les conditions pour la qualification directe et indirecte au tour suivant ou à la finale selon article 127.

Art. 145 Plan du tournoi et responsabilité de la direction du tournoi (30.06.2011)

1. La direction du tournoi doit convoquer les joueurs inscrits à une compétition au moins 6 jours avant le début du tournoi. La convocation doit au moins contenir les éléments suivants la liste des participants, l'horaire des parties et les tours de jeux. Cette convocation doit être transmise comme suit :
 - a) par e-mail aux adresses indiquées des clubs d'appartenance des joueurs concernés, ainsi que personnellement aux joueurs dont l'adresse e-mail figure sur la liste des licenciés. Pour les joueurs sans indication d'adresse e-mail sur la liste des licenciés leurs clubs d'appartenance font en sorte que la convocation reçue leur soit transmise.
 - b) par insertion directe publiée sur le site internet de la section, **en format "PDF"**, selon les directives publiées sur le site mentionné ci-dessus.Dans tous les cas les joueurs sont seuls responsables de chercher l'information si la convocation ne devait pas leur parvenir.
2. Le plan du tournoi doit contenir :
 - les noms des participants avec les numéros d'ordre d'entrée
 - l'adresse du club organisateur
 - un horaire détaillé des tours de jeu et des pauses.
3. L'horaire doit prévoir au moins 1 heure de temps à chaque participant pour un repas principal. Tous les joueurs ont droit à une pause d'au moins 10 minutes entre deux parties.
4. Sans l'accord de tous les joueurs respectivement des équipes et de la direction du tournoi, il n'est pas permis :
 - de commencer avant le samedi à 13.00 heures
 - de commencer encore un tour après 22.00 heures
 - de continuer ou de commencer le tournoi le dimanche avant 10.00 heures
 - de commencer une partie autre que la partie finale le dimanche après 16.00 heures.
5. Des objections éventuelles contre le programme du tournoi sont à faire au plus tard 3 jours avant son début.
6. La direction du tournoi doit faire respecter toutes les prescriptions valables, mais elle doit aussi utiliser la marge qui lui est accordée pour chercher une solution à l'amiable pour tous les litiges, en particulier dans l'intérêt des joueurs et des équipes non fautifs et dans l'intérêt d'une compétition sportive loyale.
7. Lorsque les résultats des tournois officiels doivent paraître dans une publication reconnue par la section, la direction du tournoi doit transmettre tout de suite tous les résultats à l'adresse désignée.

Art. 146 Changements de programme

Des changements de programme peuvent être nécessaires ou autorisés selon les prescriptions des articles 101 à 106 et 128.

Art. 147 à 150 néant

XII Règles générales de tournois

Art. 151 Tenue

1. Pour les compétitions individuelles les tenues suivantes sont dans tous les cas correctes :
 - a) Chemise blanche ou noire avec insigne du club, pantalons longs noirs, souliers noirs
 - b) Tenue de club, sous réserve d'une approbation préalable de la CT, sujette à recours auprès du CS
 - c) Tenue portée au niveau international, sous réserve d'une approbation préalable de la CT, sujette à recours auprès du CS.
2. Pour les compétitions par équipes les tenues selon points 1, à condition que tous les joueurs portent la même tenue.
3. La CT, selon les circonstances, est habilitée à admettre des dérogations aux tenues mentionnées au présent article.

Art. 152 Fumée

Aux tournois officiels, il est interdit à toutes les personnes présentes de fumer dans la zone de jeu durant le jeu. En tenant compte de la situation des salles, les clubs définissent la zone de jeu.

Art. 153 Alcool

Pendant la partie, il est défendu à tous les joueurs et aux arbitres de consommer de l'alcool au-delà de la quantité admise par le règlement de lutte contre le dopage ou d'autres prescriptions en la matière (actuellement la quantité maximale d'alcool admise est 0,5 ‰).

Art. 154 Publicité

Des règlements spéciaux de publicité sont édictés par les organes compétents de la fédération et/ou de la section.

Art. 155 à 160 néant

XIII Matériel de jeu

Art. 161 Draps et billes

1. Les marques et les types de draps et de billes employés aux championnats doivent être acceptés par le CS. Les prescriptions impératives et les recommandations sont mentionnées au chapitre XX.
2. Il est expressément souhaité que chaque année les clubs organisateurs mettent à disposition des billes neuves pour les tournois de la saison, sous réserve de l'obligation selon point 4 ci-dessous.
3. Tournois de la ligue régionale :
 - a) Les tables sont proprement nettoyées avec l'aspirateur, les billes propres et fraîchement polies et adaptées à la température des billards.
 - b) Si les tables peuvent être chauffées, elles le seront au moins trois heures avant le début du tournoi.
 - c) Les draps doivent être dans un état qui permet de jouer normalement.
4. Tournois de la ligue nationale :

Les prescriptions 3 ci-dessus sont valables pour le point 4. En outre, les règles suivantes sont valables pour les finales des tournois individuels de la plus haute catégorie.

 - a) Les billes doivent être neuves.
 - b) Le drap doit si possible être posé depuis moins d'un an, mais dans tous les cas être dans un état qui permet de jouer normalement.

Les exceptions doivent être autorisées par la CT.

Art. 162 Inspection des billards

1. La CT décide si le matériel est jouable.
2. A la demande d'un club qui délègue des joueurs, une inspection par une personne mandatée par la CT peut être exigée jusqu'à 8 semaines au plus tard avant le début du tournoi. L'inspection aura lieu en présence de deux représentants autorisés du club, ceci jusqu'à 4 semaines au plus tard avant le début du tournoi.
3. La décision de l'inspecteur mandaté par la CT est définitive, elle ne peut faire l'objet d'aucun recours.
4. Au cas où le matériel est déclaré non jouable, le procédé est le suivant :
 - Le club a la possibilité de mettre le matériel en ordre et d'assumer le tournoi.
 - Lorsque le club n'est pas en état de le faire, l'article 103 est applicable.
 - L'article 128 est applicable pour une nouvelle attribution.
5. Si l'inspection des billards engendre des frais pour la section, ceux-ci seront supportés comme suit :
 - a) par le club ayant demandé l'inspection si le matériel est déclaré jouable
 - b) par le club organisateur si le matériel est déclaré non jouable.

Art. 163 à 170 néant

XIV Règles spéciales pour les championnats d'équipes

Art. 171 Réalisation

Chaque année sont organisés dans les jeux de séries et de trois bandes des championnats par équipes. Le CS prend les décisions concernant les modalités de tournois, les disciplines de jeux et les distances de jeu.

Art. 172 Modalités de jeux

1. Il est fixé :
 - a) Le nombre de joueurs de l'équipe
 - b) Les disciplines qui sont jouées par quel nombre de joueurs.
2. Les modalités de jeux des diverses parties sont fixées selon l'article 121.

Art. 173 Modalités de tournois

1. Chacun contre chacun, seulement un tour aller, pour les groupes éventuellement avec demi-finales et finales ou tour final pour les qualifiés.
2. Chacun contre chacun, tours aller et retour, pour les groupes éventuellement avec demi-finales et finales ou tour final pour les qualifiés.
3. La CT communique avant le début du championnat les règles pour la qualification et la détermination des paires pour d'éventuelles demi-finales et finales.
4. Système KO.

Art. 174 Catégories et groupes (01.01.2009)

1. - Ligue nationale A : 1 ou plusieurs groupes national ou régionaux, déterminés par la CT
- Ligue nationale B : 1 ou plusieurs groupes régionaux, déterminés par la CT
- Ligue régionale : équipes restantes en groupe unique ou en plusieurs groupes en appliquant par analogie les dispositions ci-dessus.
2. Il ne peut pas y avoir plus de 2 équipes du même club en ligue nationale A.
3. Pour la compétition aux trois bandes de LNA il faut disposer d'au moins deux billards de match. Si un club en état de promotion en LNA ne dispose pas des billards précités, il peut tout de même être promu si avant le début de la nouvelle saison il annonce à la CT qu'il est en mesure de disputer toutes ses rencontres de la saison dans le local d'un autre et même club disposant des billards fixés. Cas échéant cette annonce devra être répétée chaque année, à défaut le club concerné sera relégué en LNB. Dans les catégories inférieures il faut disposer d'au moins deux billards de match ou deux billards de 1/2-match.

Art. 175 Promotion et relégation

1. L'équipe classée dernière de la ligue nationale A descend en ligue nationale B. Sous réserve du point 2 ci-dessus et de l'article 183.4, l'équipe classée première de la ligue nationale B accède à la ligue nationale A. La promotion et la relégation se font de la manière similaire entre la ligue nationale B et la ligue régionale.
2. Si l'équipe d'un club ayant déjà deux équipes en LNA sort première du championnat de LNB, c'est l'équipe suivante possible qui est promue. Si toutes les équipes possibles de la ligue concernée renoncent à une promotion, alors il n'y a ni promotion ni relégation entre les ligues A et B.
3. Un club peut renoncer à la promotion. Il est tenu de le signaler à la CT au plus tard au délai fixé pour l'inscription des équipes à la compétition de la nouvelle saison. L'équipe suivante possible lors de la dernière saison aura alors la promotion. Si toutes les équipes possibles de la ligue concernée renoncent à une promotion, alors il n'y a ni promotion ni relégation.
4. La CT peut annuler une relégation s'il y a trop peu d'inscriptions. Sauf circonstance particulière priorité est donnée à l'équipe qui aurait été reléguée de pouvoir rester dans la catégorie supérieure.
5. En cas de circonstances particulières, la CT est compétente pour prendre une décision non prévue ou contraire aux dispositions ci-dessus.

Art. 176 Classement (30.06.2011)

1. Lorsqu'il y a 2 groupes, le mode de classement de la ligue sera fixé par la CT selon l'un des systèmes suivants :
 - Rencontre entre les vainqueurs des groupes pour l'attribution des places 1 et 2 ; le troisième classé sera le deuxième des groupes avec la meilleure moyenne générale
 - Rencontre entre les vainqueurs des groupes pour l'attribution des places 1 et 2 et rencontre entre les équipes classées au 2^{ème} rang de chaque groupe pour les places 3 et 4
 - Rencontres de 1/2-finales et finale entre les deux premiers classés de chaque groupe ; les places 3 et 4 sur la base d'une rencontre entre les perdants des 1/2-finales ou selon la MG jouée sur l'ensemble des parties la compétition concernée
 - L'équipe reléguée sera la dernière classée des groupes avec la moins bonne moyenne générale
 - L'équipe reléguée sera déterminée par une rencontre entre les derniers classés de chaque groupe.

Art. 176 Classement (suite) - (30.06.2011)

2. Lorsqu'il y a 3 groupes, le vainqueur sera défini lors d'une finale entre les trois vainqueurs des groupes. Cette finale ne peut se jouer que dans un club qui possède 3 tables de jeu. Les deux équipes de l'extérieur jouent les premières (joueur 1 contre 1, 2 contre 2, 3 contre 3). Ensuite c'est l'équipe perdante, puis l'équipe gagnante qui jouent contre l'équipe organisatrice. En cas d'égalité de points de rencontres, les équipes sont départagées par les points de parties. S'il y a toujours égalité, les équipes seront départagées par la moyenne générale d'équipes de la finale. Ces dispositions sont applicables par analogie avec les équipes du dernier rang de chaque groupe, pour désigner celle devant être reléguée.

Art. 177 Inscriptions des équipes

1. Les clubs répartissent librement leurs joueurs dans leurs équipes. Au sein d'une équipe les joueurs sont indiqués dans l'ordre de leur MGA selon la liste officielle des joueurs. S'ils n'ont pas encore de MGA officielle, alors, en accord avec la CT, c'est la MG du club qui est prise en compte.
2. Si un club ne désire plus jouer dans la catégorie de sa dernière saison (par exemple départ de joueurs, etc., il doit inscrire ses joueurs avec leurs noms et leur MGA. C'est alors à la CT de décider de la catégorie de jeu. La décision de la CT est définitive, sans possibilité de recours.
3. La CT doit être en possession de l'inscription au plus tard à la date indiquée dans le calendrier sportif. Elle sera validée seulement si la taxe d'inscription est payée dans le délai fixé.
4. Si un club inscrit plus d'une équipe, elles seront classées par la CT sur la base de la liste officielle des joueurs, cela même si pour la compétition les clubs répartissent librement leurs joueurs, selon point 1 ci-dessus.

Art. 178 Remplacement des joueurs

1. Un joueur de ligue supérieure ne pourra jouer la même saison dans une équipe de ligue inférieure qu'à la condition de ne pas avoir déjà disputé plus d'une rencontre dans la ligue supérieure.
2. Un joueur de ligue inférieure peut être engagé dans une équipe de ligue supérieure. Pour autant qu'il n'ait joué qu'une seule rencontre dans la ligue supérieure, il sera à nouveau autorisé de jouer les tours suivants dans une équipe de ligue inférieure, durant la même saison.
3. Dans le cadre d'une même ligue, sous réserve du point 4 ci-dessous, il n'y a pas de restriction au remplacement des joueurs entre les équipes d'un même club.
4. Sauf s'il s'agit d'un remplacement pour cause majeure et à condition que la seconde rencontre concerne une ligue supérieure, un joueur ne peut pas jouer dans deux équipes différentes le même week-end.

Art. 179 Plan du tournoi

Selon le mode de tournoi et les inscriptions, la CT établit un plan de tournoi et le fait parvenir aux clubs participants au plus tard 10 jours avant le début du tournoi.

Art. 180 Détermination de l'ordre des rencontres et de l'avantage du jeu à domicile

1. Si le jeu se fait d'après les modalités d'éliminatoires selon article 173, la CT fait les apparentements selon les numéros d'ordre d'entrée, conformément aux règles pour joueurs individuels. La CT attribue l'avantage du jeu à domicile comme suit :
 - Toutes les équipes jouent, si possible, le même nombre de jeux à l'extérieur et à domicile
 - Lorsque l'égalité ne peut pas être atteinte, les équipes les plus faibles selon le classement d'entrée sont, dans la mesure du possible, à favoriser par le jeu à domicile
 - Il s'agit d'éviter que les équipes jouent à domicile exclusivement contre des équipes analogues.
2. Dans le système par KO les équipes les plus faibles se rencontrent d'abord, jusqu'à ce que, selon système fixé par la CT, il ne reste qu'un tableau de 4, 8 ou 16 équipes.
Entre deux équipes, l'équipe la plus faible pourra normalement jouer à domicile. Toutefois il sera essayé que les rencontres à domicile et à l'extérieur soient à peu près équivalentes.
3. Pour les rencontres selon article 176, la CT, dans la mesure du possible, fera en sorte qu'il y ait un tournus entre les groupes et les régions et que si possible une même équipe ne joue pas à domicile 2 fois de suite. Selon la situation elle peut aussi décider de fixer le lieu d'une rencontre par tirage au sort.

Art. 181 Information pour les équipes invitées (30.06.2011)

Les clubs recevant sont tenus d'inviter les équipes de l'extérieur et de leur communiquer l'heure du début de la compétition au moins 6 jours avant la rencontre. La convocation est à envoyer par e-mail aux adresses indiquées des clubs concernés et, par insertion directe, publiée sur le site internet de la section, en format "PDF", selon les directives publiées sur le site mentionné ci-dessus.

Dans tous les cas les clubs sont seuls responsables de chercher l'information si la convocation ne devait pas leur parvenir.

Art. 182 Jour de jeu

1. La rencontre a lieu normalement le samedi.
Exceptionnellement, avec l'accord des deux équipes, la rencontre peut avoir lieu le dimanche, un autre week-end ou en semaine.
Les changements sont à signaler à la CT et ne doivent pas entraver le cours du championnat.
2. Si les deux équipes n'arrivent pas à trouver un accord, le début du jeu sera fixé au samedi à 13 heures.
3. Si deux équipes d'un même club sont équipes recevantes à la même date, que le nombre de billards dans le club ne permet pas un déroulement simultané des deux rencontres et qu'il n'y a pas d'accord avec l'une ou l'autre des équipes adverses sur l'horaire, sur un changement de date ou de lieu de la rencontre, alors la première équipe joue le samedi et la seconde le dimanche à 13 heures.

Art. 183 Détermination de l'ordre des parties (juin 2008)

1. Lorsque chaque joueur joue plus d'une partie, les parties entre joueurs de même rang doivent avoir lieu à la fin.
2. Lorsque diverses disciplines sont jouées : l'ordre des disciplines mentionné dans la liste du chapitre XXI est à respecter lorsque chaque joueur ne joue qu'une partie ; lorsque chaque joueur joue plus d'une partie, il n'y a aucun ordre de disciplines à suivre.
3. Pour la compétition par équipes à la partie libre ou au cadre, avec trois joueurs jouant chacun contre chacun, si le club recevant dispose de deux billards ½-match et d'un billard de match, à chaque tour une partie doit se jouer sur le billard de match (billard 3).
4. Pour la compétition par équipes aux trois bandes de la plus haute catégorie, le club recevant doit disposer d'au moins deux billards de match. Si la compétition de cette catégorie se déroule avec des équipes de trois joueurs, qui jouent chacun contre chacun, et que le club recevant dispose de deux billards de match et d'un billard ½-match, à chaque tour, exception faite de la finale, une partie doit se jouer sur le billard ½-match (billard 3).
Pour la finale attributive des places 1 et 2, si le club organisateur dispose de deux billards de match et d'un billard ½-match, on applique les dispositions suivantes :
 - a) normalement la rencontre se déroule uniquement sur les deux billards de match
 - b) d'accord entre les deux équipes, à chaque tour une partie peut se jouer sur le billard de ½-match
 - c) d'accord entre les deux équipes un match du dernier tour peut se jouer sur le billard de ½-match ; cas échéant, pour permettre cela, l'ordre des parties peut être modifié (voir tableaux chapitre XIX).
5. Pour la compétition par équipes aux trois bandes dans une catégorie inférieure, si le club recevant dispose de deux billards de match et d'un billard ½-match ou de deux billards ½-match et d'un billard de match, à chaque tour une partie doit se jouer sur le troisième billard (billard 3) : ½-match ou match.

Art. 184 Validité de la MG individuelle

1. La MG obtenue lors de championnats par équipes est prise en compte selon les dispositions de l'article 112.
2. La MG est seulement valable si elle a été obtenue lors de 2 parties au moins.

Art. 185 Forfait

1. S'il manque un joueur à une équipe, les parties du joueur sont perdues par forfait. La CT décide d'éventuelles sanctions.
2. S'il manque plusieurs joueurs à une équipe, la rencontre ne sera pas jouée et sera perdue par forfait. La CT décide d'éventuelles sanctions.
3. Si pour une rencontre dont la date et l'horaire ont été arrêtés, une équipe ne se présente pas, le club de l'équipe en cause sera sanctionné par la CT. En outre, le club lésé pourra se voir attribuer une indemnité de dédommagement fixée par la CT, à la charge du club de l'équipe absente.

Art. 186 Annonce des résultats

1. La feuille des résultats doit être envoyée immédiatement à la CT et au "Webmaster". En plus des MG individuelles, les MG des équipes doivent y être mentionnées.
La feuille des résultats doit être signée par l'organisateur et les deux capitaines.
Par leurs signatures les capitaines des équipes confirment l'exactitude des résultats.
Un protêt éventuel doit être mentionné sur la feuille des résultats.
2. En cas de litige ou de protêt d'une des équipes, toutes les feuilles de matches sont à envoyer à la CT.
3. Les résultats envoyés au "Webmaster" étant aussitôt publiés sur le site internet de la section, il n'est pas nécessaire d'envoyer une copie de la feuille des résultats aux clubs qui jouent dans le même groupe.
4. Tous les envois mentionnés aux points 1, 3 et 4 ci-dessus doivent se faire prioritairement par e-mail, à défaut par fax ou par poste. En cas d'envoi par poste il doit intervenir au plus tard le lendemain du tournoi et par courrier prioritaire.
5. Dans tous les cas l'original de la feuille des résultats, comprenant les signatures selon point 1 ci-dessus, doit être envoyé à la CT.

Art. 187 Diplôme et médailles

1. Les vainqueurs des catégories reçoivent un diplôme.
2. Les trois premières équipes classées reçoivent des médailles. Des médailles supplémentaires au nombre de joueurs, selon article 172, peuvent être commandées à la CT, leur coût étant à la charge du demandeur.

Art. 188 Club momentanément sans local

Un club momentanément sans local selon les dispositions du Règlement de gestion de la section peut participer aux compétitions par équipes aux conditions suivantes :

1. Dans la plus haute catégorie - Si au moment où il se trouve sans local il appartient à la plus haute catégorie, il peut disputer le prochain championnat dans cette catégorie, en jouant ses rencontres "à domicile" soit chez ses adversaires, soit dans le local d'un club de la section avec lequel il s'est mis d'accord.
Si au début de la saison suivante il appartient toujours à la plus haute catégorie, mais est aussi sans local, il doit pouvoir disputer ses rencontres "à domicile" dans un seul et même local d'un club de la section avec lequel il s'est mis d'accord, à défaut il est automatiquement relégué d'une catégorie.
2. Dans une autre catégorie - Si au moment où il se trouve sans local il n'appartient pas à la plus haute catégorie, il peut disputer le prochain championnat dans sa catégorie d'appartenance, en jouant ses rencontres "à domicile" soit chez ses adversaires, soit dans le local d'un club de la section avec lequel il s'est mis d'accord. Si au début de la nouvelle saison il est toujours sans local, il ne peut pas être promu dans la plus haute catégorie.
La promotion dans une catégorie intermédiaire ne peut intervenir que s'il peut disputer ses rencontres "à domicile" dans un seul et même local d'un club de la section avec lequel il s'est mis d'accord.
Si au début de la saison suivante il est toujours sans local et appartient à la même catégorie que la saison précédente, il doit pouvoir disputer ses rencontres "à domicile" dans un seul et même local d'un club de la section avec lequel il s'est mis d'accord, à défaut il est automatiquement relégué d'une catégorie.
Si la catégorie à laquelle il appartient est la dernière, il peut participer à la compétition, en principe pour maximum deux saisons. Selon les circonstances la CT est toutefois compétente pour décider d'une nouvelle possibilité de participation.

Art. 189 à 200 néant

XV Titres, prix et records

Art. 201 Titres

Les titres suivants sont attribués à leurs titulaires. Lorsque des championnats sont organisés spécialement pour les dames ou les juniors le tableau ci-dessous est adapté.

Catégorie	Désignation exacte des titres
titre pour des individuels	
Ligue nationale A	Champion(ne) Suisse... (<i>discipline et année</i>)
Ligue nationale B	Champion(ne) Suisse de la ligue nationale B ... (<i>discipline et année</i>)
1 ^{ère} ligue régionale	Champion(ne) Suisse de la ligue régionale 1 ... (<i>discipline et année</i>)
2 ^{ème} ligue régionale	Champion(ne) Suisse de la ligue régionale 2 ... (<i>discipline et année</i>)
titre pour des équipes	
Ligue nationale A, 1 discipline	Champion Suisse par équipes ... (<i>discipline</i>) ... (<i>année</i>)
Ligue nationale A, plusieurs d...	Champion Suisse par équipes ... (<i>année</i>)
Ligue nationale B, 1 discipline	Champion Suisse par équipes ... (<i>discipline</i>) de la ligue nationale B ... (<i>année</i>)
Ligue nationale B, plusieurs d...	Champion Suisse par équipes de la ligue nationale B ... (<i>année</i>)
Ligue régionale, 1 discipline	Champion Suisse par équipes ... (<i>discipline</i>) de la ligue régionale ... (<i>année</i>)
Ligue régionale, plusieurs d...	Champion Suisse par équipes de la ligue régionale ... (<i>année</i>)

Lorsqu'un challenge est attribué et qu'aucun autre accord n'a été conclu avec le donateur, le club fait graver, à ses frais, le texte selon la table ci-dessus.

Art. 202 Médailles, prix

1. Les 3 joueurs ou équipes les mieux classés d'un championnat suisse reçoivent une médaille en or respectivement en argent et en bronze. Les médailles sont remises par un représentant de la section respectivement de la fédération ou par la direction du tournoi ; sinon elles sont envoyées par la poste.
2. Pour les championnats par équipes une médaille est remise à chaque joueur selon le nombre de joueurs de l'équipe, fixé à l'article 172. Pour les autres éventuels joueurs des équipes, les clubs peuvent commander à leurs frais des médailles supplémentaires auprès de la CT.
3. Si d'autres prix devaient être attribués pour certaines compétitions, ceux-ci, ainsi que les joueurs qui y ont droit, seront précisés de cas en cas.

Art. 203 Joueurs de nationalités étrangères

Les joueurs de nationalités étrangères qui ont le droit de jouer selon l'article 91 peuvent porter chaque titre selon l'article 201.

Art. 204 Records

Les meilleurs résultats atteints dans chaque mode de jeu comptent comme records suisses. Ces records doivent avoir été atteints à un tournoi officiel de la section carambole ou à un tournoi international reconnu par la section. La CT examine si le record est correct et procède à son homologation.

Art. 205 à 210 néant

XVI. Lutte contre le dopage - Traitement des affaires disciplinaires - Protêt

Art. 211 Obligation de se soumettre au contrôle

Toutes les fédérations affiliées à Swiss Olympic sont soumises au contrôle antidopage. Les athlètes, titulaires ou non d'une licence fédérative, qui participent à des manifestations sportives organisées par une fédération membre de Swiss Olympic ou par un de ses clubs ou avec son autorisation, sont donc tous soumis au contrôle antidopage. Il en va de même pour les athlètes participant à des compétitions organisées par des fédérations internationales.

Art. 212 Lutte contre le dopage (01.01.2009)

1. En matière de lutte contre le dopage, les règles de la FSB sont applicables. La section peut prescrire des règles plus sévères, qui doivent toutefois être bien précisées. Le chapitre XII du présent règlement est également applicable.
2. Le dopage est contraire aux principes fondamentaux du sport et de l'éthique sportive, ce pourquoi il est interdit. Est qualifié de dopage l'usage d'un artifice (substance ou méthode) potentiellement dangereux pour la santé des athlètes et/ou susceptible d'améliorer la performance, ou la présence d'une substance interdite dans l'organisme de l'athlète, la constatation de l'usage d'une telle substance ou la constatation de l'application d'une méthode interdite selon la liste de SOA et ADS concernant le dopage.
Les autres détails sont fixés par les règles de SOA et ADS concernant le dopage, les prescriptions d'exécution et toutes les annexes.
Les infractions commises à l'encontre des prescriptions antidopage sont jugées et sanctionnées selon les règles de SOA-ADS.
Les informations et règles de SOA-ADS Olympic en matière de lutte contre le dopage sont disponibles sur les sites internet prévus à cet effet et dont les adresses sont disponibles auprès de Swiss Olympic.
Si dans le cas d'une infraction à l'encontre des prescriptions antidopage des frais sont occasionnés à la section, par exemple administratifs, de déplacements, etc., ils sont mis à la charge du sanctionné.

Art. 213 Traitement des affaires disciplinaires

Conformément aux règles de la FSB le traitement des affaires disciplinaires fait l'objet d'un règlement particulier édicté par le CS.

Art. 214 Protêt

Un protêt doit être immédiatement noté et signé sur la feuille de match au moment où le plaignant prend conscience d'une situation justifiant une telle action. La raison du protêt doit être notée. Le dépôt d'un protêt doit être accompagné d'une avance de frais de Fr 50.--, à payer immédiatement en espèces à la direction du tournoi, à défaut il ne sera pas accepté par celle-ci. La direction du tournoi adresse sans délai le protêt et l'avance de frais à la CT. Sous peine de ne pas être traité, un protêt doit être confirmé par son auteur auprès de la CT dans les trois jours en appliquant par analogie le Règlement de discipline et des sanctions : l'article 5.3 pour ce qui concerne le descriptif du cas et l'article 6.2 pour ce qui concerne la caution à verser.

Art. 215 à 220 néant

XVII. Publication

Art. 221 Exigences minimales

1. Une publication officielle de la section ou de la fédération doit contenir toutes les informations du tournoi donnant notamment le classement des joueurs et des équipes ainsi que le nom du club organisateur, la dénomination du tournoi et la date de celui-ci.
2. Toutes les autres prescriptions statutaires et réglementaires doivent être observées par l'éditeur. Cela peut entre autre concerner le respect des contrats en vigueur, de sponsoring et de publicité.
3. L'éditeur doit publier les communiqués officiels d'un organe de la section ou de la fédération exactement comme ils ont été transmis.
4. L'éditeur doit se comporter loyalement envers tous les organes de la section ou de la fédération. Des articles critiques ne peuvent être rédigés que dans le respect des règles générales du journalisme, du droit des personnes intéressées et du respect de la sphère privée. Les commentaires sont en particulier déclarés comme tels.
5. D'éventuels contrats financiers conclus pour régler les termes et le rythme de la publication doivent être respectés sans restriction.

Art. 222 à 230 néant

XVIII. Plans pour les compétitions individuelles

4 joueurs (30.06.2009)

billard 1	billard 2
1 - 4	2 - 3
2 - 4	1 - 3
3 - 4	1 - 2

5 Joueurs

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 joueurs - 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 joueurs - 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 joueurs - 2 billards - groupes A+B

billard 1	billard 2	pause
éliminatoire		
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
finale		
4A - 3B	1A - 2B	1A, 2A, 4A, 1B, 2B
gagnant - 3A	1B - 2A	3A, 4A, 3B
finale 3/4	finale 1/2	3A, 4A, 3B

7 Joueurs - 3 billards - groupes A+B

billard 1	billard 2	billard 3	pause
éliminatoire			
A1 - A4	A2 - A3	B1 - B3	B2
A2 - A4	B2 - B3	A3 - A1	B1
B1 - B2	A3 - A4	A1 - A2	B3
finale			
4A - 3B	1A - 2B	1B - 2A	3A
gagnant-3A	finale 3/4	finale 1/2	Perdant 4A - 3B

7 Joueurs - 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 Joueurs - 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 joueurs 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 Joueurs - 3 billards - groupes A+B

billard 1	billard 2	billard 3	pause
éliminatoire			
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
finale			
4A - 4B	3A - 3B		1A, 2A, 1B, 2B
1A - 2B	2A - 1B		3A, 4A, 3B, 4B
finale 3/4	finale 1/2		3/4A, 3/4B

8 Joueurs - 4 billards - groupes A+B

billard 1	billard 2	billard 3	billard 4
éliminatoire			
A1 - A4	A2 - A3	B1 - B4	B2 - B3
B1 - B3	B2 - B4	A1 - A3	A2 - A4
B3 - B4	A1 - A2	A3 - A4	B1 - B2
finale			
4A - 4B	3A - 3B	1A - 2B	1B - 2A
finale 3/4	finale 1/2		

9 Joueurs - 4 billards - groupes A+B

billard 1	billard 2	billard 3	billard 4	pause
éliminatoire				
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
finale				
4A - 4B	3A - 3B	1A - 2B	1B - 2A	5A
finale 3/4	finale 1/2			3/5A, 3/4B

9 Joueurs - 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 Joueurs - 3 billards - groupes A+B

billard 1	billard 2	billard 3	pause
éliminatoire			
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
finale			
1A - 2B	1B - 2A	4A - 4.B	3/6 A et B
finale 3/4	finale 1/2	3A - 3B	4/6 A et B

10 Joueurs - 4 billards - groupes A+B

billard 1	billard 2	billard 3	billard 4	pause
éliminatoire				
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
finale				
1A - 2B	1B - 2A	5A - 5B	4A - 4B	3A, 3B
finale 3/4	finale 1/2	3A - 3B		4/5A, 4/5B

11 Joueurs - 3 billards - groupes A+B+C

billard 1	billard 2	billard 3	pause
éliminatoire			
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
Tour final : Le gagnant de chacun des 3 groupes et le meilleur classé selon article 82.2 sont qualifiés. Ordre d'entrée des 4 joueurs au tour final selon article 82.2. Finales : perdants 3ème et 4ème rangs, gagnants 1er et 2ème rangs.			
1 - 3.	2 - 4.		
finale 3/4	finale 1/2		

11 Joueurs - 4 billards - groupes A+B

billard 1	billard 2	billard 3	billard 4	pause
éliminatoire				
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
finale				
5A - 5B	4A - 4B	1A - 2B	1B - 2A	6A, 3A/B
3A - 3B	finale 3/4	finale 1/2		4A/B, 5A/B, 6A

12 Joueurs - 3 billards - groupes A+B+C

billard 1	billard 2	billard 3	pause
éliminatoire			
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
Tour final : Le gagnant de chacun des 3 groupes et le meilleur classé selon article 82.2 sont qualifiés. Ordre d'entrée des 4 joueurs au tour final selon article 82.2. Finales : perdants 3ème et 4ème rangs, gagnants 1er et 2ème rangs.			
1 - 3	2 - 4		
finale 3/4	finale 1/2		

12 Joueurs - 4 billards - groupes A+B

billard 1	billard 2	billard 3	billard 4	pause
éliminatoire				
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
finale				
6A - 6B	5A - 5B	1A - 2B	1B - 2A	3/4 A et B
4A - 4B	3A - 3B	finale 3/4	finale 1/2	5/6 A et B

XIX. Plans pour les compétitions par équipes

3 joueurs, chacun contre chacun, 3 billards

Equipes A et B. L'attribution des billards n'est pas obligatoire.

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 joueurs, chacun contre chacun, 2 billards (30.06.2009)

Equipes A et B. L'attribution des billards n'est pas obligatoire.

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 joueurs, chacun contre chacun (exemple 3 bandes, art. 183.4)

2 billards de match et un billard demi-match

L'attribution des billards match n'est pas obligatoire.

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

ou

3 joueurs, chacun contre chacun (exemple 3 bandes, art. 183.4)

2 billards de match et un billard demi-match

L'attribution des billards match n'est pas obligatoire.

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 joueurs, les numéros 1 et 2 respectivement 3 et 4 jouent les uns contre les autres,
4 billards de la même grandeur**
Equipes A et B. L'attribution des billards est obligatoire.

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 joueurs, les numéros 1 et 2 respectivement 3 et 4 jouent les uns contre les autres,
3 billards de la même grandeur**
Equipes A et B. L'attribution des billards n'est pas obligatoire.

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

**4 joueurs, les numéros 1 et 2 respectivement 3 et 4 jouent les un contre les autres,
2 billards de la même grandeur**
Equipes A et B. L'attribution des billards est obligatoire.

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

**4 joueurs, les numéros 1 et 2 respectivement 3 et 4 jouent les uns contre les autres,
2 fois 2 billards de la même grandeur**
Equipes A et B. L'attribution des billards est obligatoire.

billard 1 (match)	billard 2 (match)	billard 3 (1/2match)	billard 4 (1/2match)
A1 - B2	A2 - B1	A3 - B4	A4 - B3
A2 - B2	A1 - B1	A4 - B4	A3 - B3

XX. Produits, dimensions et tolérances du matériel de jeu de carambole

Billes :

- Types acceptés : Super Aramith de Luxe, Super Aramith Tournament, Super Aramith Pro-Cup (uniquement pour les trois bandes)
- Poids : de 205 g à 220 g. Dans un jeu différence entre la bille la plus lourde et la plus légère, 2 grammes au maximum
- Diamètre : 61.0 mm à 61.5 mm
- Couleurs : 2 blanches et une rouge ou une blanche, une jaune et une rouge. En cas d'utilisation des billes "Pro Cup", la bille blanche et la bille jaune ont des pois de couleur rouge

Draps:

- Recommandé pour les jeux de série : Simonis 300 international
- Recommandé pour les trois bandes : Granito A, Simonis rapide
- Couleur du drap : vert ou bleu

Billards:

- Types acceptés : Tous ceux qui remplissent les conditions suivantes :

Critères	billard de match standard international	billard 1/2-match (1/2-Mg)	billard 1/2-match (1/2-Mp)
Longueur x largeur en cm	284 x 142	252 x 126	230 x 115
Tolérance de longueur et largeur en cm	±0.5		
Tolérance (longueur divisée par la largeur)	2.000 ±0.005		
Différence maximale acceptée des deux diagonales de la surface de jeu en mm	4		
Hauteur de l'encadrement depuis le sol en cm	75 - 80		
Bord de la bande depuis la surface de jeu en mm	37 ± 1		
Nombre de pieds	6 ou 8 ou 2 socles		
Epaisseur minimale de la plaque d'ardoise en mm	45		
Nombres des plaques d'ardoise	2 ou 3		
Tolérance de la planification d'une plaque	0.2 mm		
Tolérance de la planification de toute la surface de jeu	1.6 mm	1.4 mm	1.3 mm
Inclinaison maximale acceptée de la surface de jeu	0.5 mm par 1 m = 0.5 ‰ = 0.03 degré		
Chauffage de la table	souhaité, voir article 161		

Lorsqu'un échange est nécessaire, la CT recommande de choisir des billards de dimensions internationales. Dans tous les cas il est expressément recommandé de s'en tenir aux dimensions et critères ci-dessus et de les appliquer, sous peine d'une non-homologation.

En ce moment, les championnats ne sont réalisés en Suisse qu'avec les billards dans les trois dimensions mentionnées ci-dessus.

Eclairage :

- Indicateur de lux sur la surface de jeu : minimum 520 lux, maximum 5000 lux
- Distance minimale de la lumière à la surface de jeu : 0.80 m
- Environnement dans la salle : 50 lux de clarté

XXI. Prescriptions détaillées des articles 111 à 117

Disciplines et classement de catégories

Abréviations : M = billard de match ; ½-M = billard demi-match en général
 ½-Mg = billard demi-match d'env. 252/126 ; ½-Mp = billard demi-match 230/115 :

Mode de jeu	Billard	Catégories		
		Ligue nat. A	Ligue nat. B	1 ^{ère} ligue - 2 ^{ème} ligue - 3 ^{ème} ligue
Libre	Match	<p align="center">Pour toutes les disciplines et catégories :</p> <p align="center">Si des catégories d'appartenances sont déterminées selon une classification basée sur des moyennes générales annuelles, alors ces catégories sont fixées par la CT et elles sont précisées dans la liste officielle des joueurs et dans le calendrier sportif</p>		
Libre	½-match/g+p			
Cadre 47/1	Match			
Cadre 47/2	Match			
Cadre 71/2	Match			
Cadre 42/2	½-match-g			
Cadre 38/2	½-match-p			
A la bande	Match			
A la bande	½-match/g+p			
3 bandes	Match			
3 bandes	½-match-g+p			
Billard artistique	Match			
4 billes	½-match/g+p			

Facteurs de conversion d'après les dimensions des tables

Abréviations : L = Libre ; M = billard de match ; ½Mg = ½-M 252/126 ; ½Mp = ½-M 230/115
 1B = à la bande ; 3B = trois bandes

Pour la conversion des MG, des MP et des MS, les facteurs suivants sont obligatoires :

de⇒ à ↓	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		1,25	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

Pour le cadre sur demi-match, les MG doivent être converties à 42/2.

* Momentanément pas de conversion entre L ½-Mg avec petit coin et L ½-Mp avec grand coin

XXII. Règlement du Carambole-Open (30.10.2011)

Art. 1 Définition, participation

1. Le Carambole-Open est une compétition à la partie libre sur demi-match, joué annuellement en fin de saison sportive et réservé aux joueurs individuels dont la MGA n'est pas au-dessus de 2.00 à la date d'inscription.
2. Des joueurs non licenciés peuvent participer à cette compétition. Dans le cas où des joueurs non titulaires d'une licence participent à la compétition avant de débiter le tournoi ils doivent signer auprès de l'organisateur une reconnaissance et une acceptation des règles de Swiss Olympic et d'Antidoping Suisse en matière de lutte contre le dopage.

Art. 2 Buts

Le Carambole-Open a pour but d'encourager les débutants au jeu du billard, de leur donner une possibilité supplémentaire de participer à un championnat, ainsi que de susciter l'intérêt pour la pratique du billard carambole.

Art. 3 Déroulement

Les règles de déroulement de la compétition sont fixées dans un document annexe, avec la liste des positions initiales, le tout publié sur le site internet de la section et envoyé aux clubs.

Art. 4 Prix et médailles

1. Le gagnant de la finale reçoit un diplôme comme "vainqueur du Carambole-Open ...".
2. Les trois meilleurs classés de la finale reçoivent, dans l'ordre de leur rang, une médaille or, argent et bronze.
3. Le gagnant de la finale reçoit en plus une licence gratuite de la section pour la prochaine saison sportive.

Art. 5 Tenue

Aucune prescription spéciale de tenue n'est prévue. Une tenue correcte est toutefois vivement souhaitée.

Art. 6 Cas spéciaux

Les cas spéciaux non prévus au présent règlement sont traités conformément au règlement technique général.

Règles de déroulement du Carambole Open (30.10.2011)

1. Le Carambole-Open se joue à la partie libre sur billard demi-match. A la différence des autres compétitions les joueurs commencent chaque reprise sur une position initiale (PI) fixée. Un ensemble de PI, qui a notamment pour but de permettre un rassemblement des billes après exécution réussie du coup, est élaboré par la CT pour le déroulement de la compétition et leur entraînement préalable. Ces positions sont publiées sur le site internet de la section et envoyées aux clubs.
2. Avec l'invitation aux organisateurs de la compétition la CT remet la liste des PI qui devront être jouées. Ces PI devront être jouées à chaque partie et dans l'ordre prescrit. La liste des PI est placée dans une enveloppe fermée que l'organisateur ouvrira seulement au début de la compétition et en présence de tous les joueurs.
3. Le placement des PI intervient avec un minimum de moyens auxiliaires ou de marquage. Pour le placement des billes on utilise au maximum les marques existantes de placement des billes, les lignes des zones de restriction, les angles de coins du demi-match CH et les marques sur les bandes. Pour fixer la distance entre les billes et avec la bande on utilise une ou plusieurs billes supplémentaires ou une boîte de billes "Aramith".
4. Les PI sont à l'échelle du billard demi-match CH (252x126 cm), et représentées par les billes de couleurs blanche, jaune et rouge. Les espacements entre les billes et avec la bande sont représentés par des billes incolores. Pour le petit billard demi-match international (230x115 cm) on utilise les mêmes angles de coins que pour le billard demi-match CH.
5. La bille de jeu est toujours la bille blanche, la bille sur laquelle le coup doit être joué est la bille jaune (ou la bille blanche pointée en cas d'utilisation de deux billes blanches) et la bille rouge est celle sur laquelle le point se réalise. Après la réussite du premier point sur la PI placée, la série se poursuit comme dans une partie libre normale.
6. Les PI sont classés et numérotés comme suit : A-Positions proches, B-Positions larges et avec bandes, C-Bandes avant et une bande, D-Rétrogrades, E-Coulés, F-Amortis.
Des suggestions pour d'autres PI sont les bienvenues et elles peuvent toujours être envoyées à la CT.
7. Avant chaque partie il est effectué un tirage à la bande pour définir le joueur qui la débute.
Exemple d'une partie après le tirage à la bande : Le joueur 1 joue le point normal de départ du billard carambole, puis la PI No 1. Le joueur 2 poursuit avec la PI No 1, puis la PI No 2. Le joueur 1 reprend avec la PI No 2, puis la PI No 3 ... et ainsi de suite jusqu'à la dernière position fixée jouée comme suit par le joueur No 2 : PI No ..., puis la reprise normale du billard carambole.
8. Le placement des PI est effectué par l'arbitre en tenant compte que le joueur est droitier ou gaucher. Les joueurs peuvent demander à l'arbitre que les PI soient placées dans un autre angle du billard (placement en miroir). Avant l'exécution du coup le joueur peut demander à l'arbitre de reconsidérer le placement de la PI s'il estime qu'il n'est pas correct. En cas de désaccord le directeur du tournoi décide définitivement. Une fois le coup joué le joueur ne peut plus réclamer sur le placement de la PI qu'il vient d'exécuter. Pour l'exécution d'une PI le joueur ne dispose que d'un essai.
9. Le décompte des points, le classement du tournoi et les performances (moyenne, série) s'effectuent comme pour les autres disciplines du billard carambole. A la différence des autres championnats la MG obtenue lors de la Coupe FSB ne compte pas comme MGA pour la liste des joueurs.
10. L'organisateur de la finale est normalement le club du joueur vainqueur de la dernière édition jouée.

XXIII. Règlement de la Coupe des Vétérans

Art. 1 Droit de participation

Les seniors, titulaires d'une licence fédérative et selon la définition des limites d'âge, sont autorisés à jouer cette compétition.

Art. 2 Modalités de jeux

1. Les modalités de jeux ainsi que les nombres de points et de reprises par modalités de jeux sont fixés par l'organisateur en accord avec la CT et mentionnés au calendrier sportif.
2. Lorsque des conversions de disciplines sont nécessaires, les facteurs officiels sont appliqués.

Art. 3 Nombre de participants

1. Quatre inscriptions au moins permettent la réalisation de la compétition.
2. Le nombre maximum de participants est déterminé par l'organisateur en accord avec la CT.
3. Lorsque les inscriptions dépassent le nombre fixé, les inscriptions sont retenues dans l'ordre selon les critères suivants :
 - a) Détenteur du titre
 - b) Le plus ancien membre du club organisateur
 - c) Les autres joueurs inscrits avec priorité aux plus âgésLes joueurs inscrits sont à informer par écrit s'ils sont admis ou non à participer à la compétition.

Art. 4 Plan de jeu

L'invitation envoyée aux clubs doit être accompagnée du plan de jeu. Suivant le nombre de participants, le plan de jeu peut aussi contenir un éliminatoire avec finale consécutive. L'ordre de jeu des disciplines est à mentionner.

Art. 5 Classement d'entrée

1. L'organisateur mentionne dans l'invitation d'après quels critères les joueurs sont classés.
2. Lorsque le classement d'entrée ne peut pas être attribué aux joueurs par manque de classement, ils sont placés après les joueurs classés, librement par la CT.

Art. 6 Inscription

Les joueurs doivent s'inscrire comme pour les autres compétitions de la section et dans le délai fixé au calendrier sportif.

Art. 7 Tenue

Aucune prescription spéciale de tenue n'est fixée. Une tenue correcte est toutefois vivement souhaitée.

Art. 8 Classement

Le classement se fait selon le règlement technique général.

En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs joueurs et de même pour ce qui concerne les rencontres directes, on applique une comparaison des moyennes générales au cadre et aux trois bandes.

Exemple : MG cadre joueur (1) divisée par MG cadre joueur (2) = $3.43 : 2.51 = 1.366$; MG 3 bandes joueur (2) divisée par MG 3 bandes joueur (1) = $0.409 : 0.327 = 1.250$. Le joueur 1 est classé devant le joueur 2.

Cas échéant on procède de même pour désigner un demi-finaliste ou un finaliste. Si chaque joueur a gagné une discipline on fait la comparaison avec les moyennes particulières. Celui qui obtient le meilleur résultat est classé devant.

Art. 9 Prix

1. Le gagnant reçoit un diplôme comme "Vainqueur de la coupe des Vétérans ..."
2. Le gagnant reçoit le challenge, qu'il doit garder pendant une année. Il doit faire graver son nom et l'année à ses frais. Il doit en prendre soin et le remettre à l'organisateur de la prochaine finale, au plus tard au début de celle-ci.
3. Tenant compte de la particularité de cette compétition et afin de perpétuer à jamais le souvenir des vétérans de notre sport, le challenge est perpétuel.
4. L'organisateur mentionne dans l'invitation les conditions de distribution d'autres prix éventuels.

Art. 10 Cas spéciaux

Les cas spéciaux non prévus ici sont traités conformément au règlement technique général.