

**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 juillet 2021)

## CONTENU

### **I Abréviations - Définitions**

Abréviations - Définitions

### **II Application des règles**

- Art. 1 Règles générales - Application
- 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
- Art. 6 Principes de compétences
- Art. 7 Règles particulières de Swiss Olympic (avril 2021)
- Art. 8 Entrée en vigueur et abrogation

### **III Règles d'arbitrage**

- Art. 11 Règles applicables en matière d'arbitrage
- Art. 12 Déroulement d'une partie avec limitation du temps de jeu (août 2020)

### **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
- 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
- Art. 94 Contrôle des licences, Licence perdue
- Art. 95 Joueur sans licence dans une compétition par équipes
- Art. 96 Inscription de joueurs à des compétitions internationales
- 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
- Art. 113 Liste des joueurs
- Art. 114 Appartenance à différentes catégories
- Art. 115 Conséquences des améliorations de MG
- 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, classement d'entrée, ordre de priorité des parties
- Art. 127 Qualification pour le/les tours suivants et pour la finale
- Art. 128 Attribution des lieux de jeux
- Art. 129 Plan de tournois - Billards

## **XI Direction du tournoi**

- Art. 141 Prescriptions spéciales d'organisation
- Art. 142 Feuille des parties et liste des résultats
- Art. 143 Local du tournoi - Billards
- Art. 144 Informations obligatoires de la CT à l'adresse de la direction du tournoi
- Art. 145 Plan du tournoi et responsabilité de la direction du tournoi (juin 2020)
- 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 Matériel
- 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
- Art. 175 Promotion et relégation
- Art. 176 Classement
- Art. 177 Inscription des équipes et catégories de jeu - Nouvelle équipe (mars 2021)
- 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 (juin 2020)
- Art. 182 Jour de jeu (mars 2020)
- Art. 183 Détermination de l'ordre des parties (juillet 2021)
- 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
- Art. 189 Joueurs étrangers
- Art. 190 Compétition par équipes bi-disciplines aux jeux de série

## **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
- 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**

- 2 / 3 / 4 joueurs par équipe

## **XX : 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 (mars 2021)**

N'est actuellement plus joué selon ce règlement - règles fixées de cas en cas

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

## **XXIV Règlement du jeu de billard carambole à 4 billes (mars 2021)**

## **XXV Règlement du jeu de billard biathlon (mars 2021)**

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

**Règles européennes d'arbitrage**..... Voir article 11

**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**

AAS	Agence antidoping Suisse
ADS	Assemblée de la section
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**

#### **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 est licencié. 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<sup>ème</sup> 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**

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**

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 Règles particulières de Swiss Olympic (09.04.2021)**

#### a) Principes d'éthique (09.04.2021)

La fédération s'engage pour un sport sain, respectueux, loyal et couronné de succès. Elle, ainsi que ses organes et ses membres, font vivre le fair-play en respectant les autres ainsi qu'en agissant et en communiquant en toute transparence. Pour cela la fédération reconnaît et fait sienne la "Charte de l'éthique" du sport suisse et en véhicule les principes et son application au sein de ses membres, ses clubs et ses joueurs.

#### b) Code de conduite - Mesures de protection des athlètes (09.04.2021)

La fédération s'engage pour le respect des athlètes et la lutte contre tout comportement abusif et/ou déplacé. Pour cela la fédération reconnaît et fait sienne le "Code de conduite" de Swiss Olympic et en véhicule les principes et son application au sein de ses membres, ses clubs et ses joueurs.

**Art. 8 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. 9 à 10 néant**



### **III Règles d'arbitrage**

#### **Art. 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, elles font partie intégrante du présent règlement.
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 clubs sont responsables de mettre ces règles à disposition dans leurs locaux. Pour cela ils consultent régulièrement le site internet de la CEB (lien disponible sous [www.billard-carambole.ch](http://www.billard-carambole.ch)) et téléchargent les dernières règles en vigueur.

#### **Art. 12 Déroulement d'une partie avec limitation du temps de jeu** (août 2020)

1. Pour les parties avec une limitation du temps de jeu deux systèmes sont admis : système "international" exclusivement pour les parties de trois bandes et système "horloge des échecs" pour les parties de trois bandes et des disciplines classiques.  
Dans une compétition un seul des deux systèmes peut être utilisé.
2. Pour les compétitions où la limitation du temps de jeu est facultative, si elles sont jouées avec limitation alors la convocation des joueurs ou des équipes selon articles 145 et 181 doit obligatoirement le mentionner. Si cette indication fait défaut la limitation du temps de jeu ne peut intervenir qu'avec l'accord de tous les joueurs. Le club organisateur est libre du choix du système, sans nécessité de le mentionner sur la convocation.
3. Système "international"
  - a) Ce système consiste en une horloge adaptée à cet usage, installée à chaque table, et bien visible par les joueurs, l'arbitre et les spectateurs. Il ne peut être utilisé que si l'organisateur dispose du matériel, d'arbitres et du personnel compétent pour toutes les tables nécessaires à la compétition et pour toute la durée de celle-ci.
  - b) Sous le contrôle de l'arbitre le système est actionné par la ou les personnes désignées pour cela ou par l'arbitre lui-même. Il ne peut pas être actionné par l'un des joueurs de la partie.
  - c) Le temps de jeu par coup est limité à 40 secondes. Le signal de fin du délai doit être fait autant que possible de manière sonore. Si cela n'est pas le cas il appartient à l'arbitre de faire cette annonce.
  - d) Le délai est décompté à partir de l'arrêt des billes ou de leur placement ou remplacement par l'arbitre. Le joueur adverse doit également avoir regagné sa place.
  - e) Dans le cas d'un dépassement du temps fixé le joueur concerné perd son droit de jouer le coup et les billes sont placées par l'arbitre pour le joueur adverse, dans leur position initiale de départ.
  - f) Dans une partie 3 temps morts par match sont possibles. Les temps morts peuvent être pris consécutivement sur le même point. Un temps mort peut être utilisé à tout moment pendant le temps limite. Si le sportif annonce un temps mort, le temps limite initial sera doublé (par exemple, dans le cas de 40 secondes, le temps sera alors de 80 secondes). Les temps morts non utilisés expirent après la fin du match. Le temps mort utilisé doit être affiché bien en vue sur le tableau d'affichage par les joueurs, l'arbitre et les spectateurs. Dès que le joueur demande un temps mort l'arbitre l'annonce et l'horloge est adaptée en conséquence.
  - g) Pour le nettoyage des billes ou de la table ou par l'influence de facteurs extérieurs, le jeu est interrompu et le décompte de temps arrêté. Dans de tels cas l'arbitre effectue personnellement ou ordonne l'arrêt du décompte de temps.
  - h) Lorsque le joueur a besoin d'un dispositif particulier, personnel ou non, (pont, prolongation de queue, etc.), le temps en cours n'est pas arrêté.
  - i) Si en cours de la partie un problème particulier survient l'arbitre décide seul ou, selon son libre choix, après avoir consulté le ou les joueurs concernés et/ou la direction du tournoi. La décision de l'arbitre est définitive et sans recours possible.
  - j) Si un problème survient hors d'une partie la direction du tournoi décide seule ou, selon son libre choix, après avoir consulté le ou les joueurs concernés et/ou l'arbitre La décision de la direction du tournoi est définitive et sans recours possible,

## **Art. 12 Déroulement d'une partie avec limitation du temps de jeu** (suite - août 2020)

### 4. Système "horloge des échecs"

- a) Ce système consiste en une horloge identique à celle utilisée pour le jeu des échecs, installée à chaque table, et bien visible pour les sportifs et l'arbitre. Il ne peut être utilisé que si l'organisateur dispose du matériel nécessaire pour toutes les tables utilisées pour la compétition et pour toute la durée de celle-ci.
- b) Sous le contrôle de l'arbitre le système est actionné prioritairement par les joueurs eux-mêmes, à défaut par une tierce personne désignée pour cela.
- c) Le temps limite est le temps accordé à chaque joueur pour réaliser la totalité des points ou reprises fixés d'une partie. Le temps de jeu accordé est fixé par le comité de section pour chaque discipline et chaque catégorie.
- d) Le temps d'échauffement et la pause en cours de partie ne sont pas comptés comme temps de jeu.
- e) Si un joueur est absent à l'heure fixé pour le début de la partie, l'horloge est enclenchée à sa charge. Le joueur toujours absent après 15 minutes perd la partie par forfait. Lors de l'arrivée tardive d'un joueur mais encore dans les 15 minutes s'il désire procéder à un échauffement, alors le temps utilisé est à sa charge.
- f) La mise en marche du temps de jeu pour le joueur débutant la partie intervient dès que l'arbitre a placé les billes pour le coup de départ et autorisé le premier joueur à exécuter son coup.
- g) Dès que le joueur qui a terminé sa reprise a regagné sa place, il intervient sur l'horloge pour enclencher le décompte de temps de son adversaire. Pour cela le joueur qui termine sa reprise à priorité face à son adversaire pour regagner sa place. La pratique est la même si l'horloge est actionnée par une tierce personne.
- h) Si l'horloge est actionnée par les joueurs de la partie et que l'un d'eux oublie d'intervenir sur le décompte de temps de son adversaire :
  - si c'est en défaveur du joueur fautif alors il n'y a pas de correction qui intervient,
  - si c'est en faveur du joueur fautif alors, si cela est possible, l'arbitre essaye de corriger l'erreur.Si l'horloge est actionnée par une tierce personne et qu'une erreur quelconque est commise, alors, si cela est possible, l'arbitre essaye de corriger l'erreur.
- i) La partie peut être interrompue à mi-distance (points ou reprises) et l'horloge arrêtée. Cette interruption n'est autorisée que quand le joueur n'ayant pas entamé le match termine sa reprise. Pour toute autre interruption personnelle demandée le joueur peut quitter la salle mais son temps de jeu ne sera pas arrêté.
- j) Pour le nettoyage des billes ou de la table ou par l'influence de facteurs extérieurs, le jeu est interrompu et le décompte du temps arrêté. Dans de tels cas l'arbitre ordonne l'arrêt de l'horloge ou l'effectue personnellement.
- k) Lorsque le joueur a besoin d'un dispositif particulier, personnel ou non, (pont, prolongation de queue, etc.), le temps en cours n'est pas arrêté.
- l) Toutes les rencontres se jouent à reprises égales excepté si le joueur démarrant la partie se retrouve perdant suite à un dépassement du temps de jeu accordé.
- m) Dès qu'un joueur a dépassé le temps de jeu qui lui était accordé la partie est immédiatement arrêtée et est perdue pour lui, quel que soit l'état du jeu et quel qu'en soit le résultat au moment de l'interruption. Dans un tel cas les points et reprises réalisés durant la partie sont comptabilisés sans tenir compte de qui est le vainqueur ou le perdant de la partie. Si la limite de temps arrive alors que le joueur concerné est en jeu, il doit immédiatement cesser de jouer (la série en cours est validée au nombre atteint à ce moment) et quitter la table.
- n) Si en cours de la partie un problème particulier survient l'arbitre décide seul ou, selon son libre choix, après avoir consulté le ou les joueurs concernés et/ou la direction du tournoi. La décision de l'arbitre est définitive et sans recours possible.
- o) Si un problème survient hors d'une partie la direction du tournoi décide seule ou, selon son libre choix, après avoir consulté le ou les joueurs concernés et/ou l'arbitre La décision de la direction du tournoi est définitive et sans recours possible.

**Art. 12 Déroulement d'une partie avec limitation du temps de jeu** (suite - août 2020)

5. Temps limite accordé à chaque joueur pour réaliser la totalité des points ou reprises fixes d'une partie

<u>Disciplines et Catégories</u> -	<u>Points ou Reprises</u>	<u>Temps accordé en minutes</u>
Libre LNA Match	300/15	75
Libre LNB ½-match	120/15	50
Libre LR 1 ½-match	90/15	45
Libre LR 2 ½-match	60/20	40
Cadre 47/2 LNA Match	300/10	75
Cadre 71/2 LNA Match	150/20	55
Cadre LNB ½-match	100/15	50
Cadre LR ½-match	80/20	45
Equipes cadre LNA ½-match	120/15	50
Equipes libre ½-match	80/20	45
Bande LNA Match	150/20	60
Bande LNB ½-match	50/20	40
Bande LR ½-match	40/20	35
3 bandes LNA Match	35/40	50
3 bandes LNB Match	25/40	45
3 bandes LR Match	20/40	40
3 bandes LNA ½-match	30/40	45
3 bandes LNB ½-match	25/40	45
Equipes 3 bandes LNA Match ou ½-match	35/40	50
Equipes 3 bandes LNA 2 billards Match ou ½-match	30/40	45
Equipes 3 bandes LNB Match ou ½-match	25/40	45
Equipes 3 bandes LNB 2 billards Match ou ½-match	20/40	40

Si pour les trios bandes on utilise le système dit "international" le temps limite est fixé à 40 secondes par coup

**Actuellement la limitation du temps de jeu pour les compétitions officielles de la section n'est applicable que pour le championnat suisse 3 bandes individuels LNA sur Match et cela pour autant que la compétition fasse l'objet d'une retransmission médiatique.**

**Art. 13 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<sup>ère</sup> 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<sup>ère</sup> manche ou de laisser son adversaire commencer. Le joueur qui commence la 1<sup>ère</sup> manche commence également, selon le nombre de sets, la 3<sup>ème</sup> et la 5<sup>ème</sup> manche, tandis que l'autre joueur commence la 2<sup>ème</sup> et la 4<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> ou 5<sup>ème</sup>) 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<sup>ème</sup> et la 4<sup>ème</sup> 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**

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. (juillet 2012) 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. En cas d'égalité de moyenne générale, ils sont départagés selon le point d) 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 par la moyenne générale. En cas d'égalité de moyenne générale ils sont départagés selon le point d) ci-dessous.  
Si les trois joueurs se trouvent dans une situation identique, à savoir qu'ils se sont battus entre eux, les joueurs sont classés dans l'ordre de leur moyenne générale. S'il y a égalité de moyenne générale entre deux ou les trois joueurs, ils sont départagés selon le point d) ci-dessous.

#### **Art. 82 Classement des joueurs individuels et des équipes (suite)**

- c) Si plus de trois joueurs sont à égalité, celui qui s'est imposé sur tous les autres est classé en tête. Les autres joueurs sont ensuite départagés par la moyenne générale. S'il y a égalité de moyenne générale entre d'autres des joueurs concernés, ils sont départagés selon le point d) ci-dessous.  
Si aucun des joueurs n'a battu tous les autres, alors ils sont classés dans l'ordre de leur moyenne générale. En cas d'égalité de moyenne générale, ils sont départagés selon le point d) ci-dessous.
- d) S'il y a égalité de moyenne générale, on retiendra, dans l'ordre, la meilleure moyenne particulière, la deuxième si nécessaire, etc.

Un match nul n'est pas considéré comme une partie gagnée.

#### **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). Sous réserve du point 2 ci-dessous et de l'article 203 RT la nationalité du joueur est sans importance.
2. A la condition qu'il ait son domicile principal et fiscal en Suisse, un joueur ne possédant pas la nationalité suisse peut participer à toutes les compétitions. Un joueur ne possédant pas la nationalité suisse et n'ayant pas son domicile principal et fiscal en Suisse ne peut pas participer aux compétitions individuelles de la plus haute catégorie (LNA). Pour la participation aux compétitions par équipes voir l'article 189 RT. En cosignant la demande de licence les clubs attestent que les indications de domicile sont bien exactes et vérifiables.
3. Présentation d'une licence valable.
4. 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 est licenciée. 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 et déposer une nouvelle demande de licence.
4. Pour les compétitions par équipes et sans que cela soit considéré comme un changement de club, si son club de jeu n'inscrit pas une équipe, sans distinction de catégorie, alors un joueur intéressé peut jouer dans une équipe d'un autre club. Il ne peut toutefois pas changer d'équipe en cours de compétition. Pour chaque rencontre une équipe ne peut pas compter plus d'un joueur venant d'un autre club.
5. Voir aussi l'article 178.

### **Art. 93 Licence de joueur**

1. Pour obtenir une licence de joueur de la section, il faut déposer une demande de licence selon les prescriptions fixées par la CT et conformément aux directives de SOA et de ADS. Le CS fixe les conditions de renouvellement de la licence.
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 Contrôle des licences, Licence perdue**

1. Pour les compétitions individuelles le contrôle des licences est effectué par le chef technique au moment de l'inscription. L'inscription à une compétition individuelle d'un joueur sans licence n'est pas acceptée.  
Pour les compétitions par équipes le contrôle des licences incombe au club organisateur.
- 2.. La responsabilité d'une perte de licence en incombe entièrement à son titulaire.
3. L'article 95 est applicable lorsqu'un joueur ne peut pas présenter de licence à une compétition par équipes.

### **Art. 95 Joueur sans licence à une compétition par équipes**

Dans une compétition par équipes, un joueur ne pouvant présenter de licence, est mentionné sur le tableau des résultats. Il est toutefois autorisé à jouer pour autant que les dispositions suivantes soient respectées :

Le joueur doit, au plus vite, remplir une demande de licence et l'envoyer pour qu'elle parvienne au chef technique au plus tard dans les sept jours qui suivent le tournoi joué, à défaut ses résultats seront annulés et ses parties perdues.

#### **Art. 96 Inscription de joueurs à des compétitions internationales**

- 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.
3. La CEB ayant introduit un championnat d'Europe sur petit billard (½-match international), pour autant que cette compétition soit reconduite le champion suisse sur billard ½-match sera qualifié pour y participer.
4. Pour toutes les compétitions internationales, c'est le champion de Suisse en titre au délai fixé pour l'inscription qui a la priorité pour être annoncé. S'il renonce, d'autres représentants pourront être annoncés, cela dans l'ordre où ils se seront manifestés auprès du responsable pour les joueurs internationaux. (voir RT article 203)

**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 une semaine après le délai d'inscription 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. En cas de renonciation après le délai mentionné au point 2 ci-dessus, sauf cas de force majeure accepté par la CT, le joueur ou l'équipe est automatiquement suspendu pour la durée d'une année. En cas de récurrence dans les trois ans la suspension sera d'une durée de deux ans. Par cas de force majeure on entend la maladie ou l'accident selon attestation médicale.
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 la maladie, ou l'accident selon attestation médicale.
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 récurrence 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**

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 - au moins deux parties lors d'une compétition internationale, 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. Si cette nouvelle saison il ne joue toujours pas, alors il ne figurera plus sur la prochaine liste, dans la discipline concernée. 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. Un joueur appartenant à la plus haute catégorie dans une discipline ne peut jouer dans la même catégorie d'une autre discipline que s'il en possède la limite de qualification.
2. Chaque année, si nécessaire, le responsable de la jeunesse et des joueurs internationaux et la CT établissent 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. Le choix des joueurs peut être basé 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**

1. Le joueur qui atteint la limite d'une catégorie supérieure grâce 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. Dans un tel cas il ne peut plus continuer à jouer dans la précédente catégorie, à l'exception d'une participation à des ½-finales ou à une finale.
2. 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 :

<b>Parties avec et sans limitation de reprises - On joue toutes les prolongations avec égalité de reprises</b>
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.

<b>Nombre de joueurs</b>	<b>Mode de déroulement</b>	<b>Compétence de décider</b>
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.

<b>Club avec 2 billards</b>	<b>Club avec 3 billards</b>	<b>Clubs avec 4 billards ou plus</b>
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. 123 Systèmes de tournois**

Le système à appliquer peut être fixé séparément pour chaque discipline et chaque catégorie. La décision est prise par la CT. Les classements se font selon l'article 82. Les possibilités suivantes sont au choix :

1. Seulement une finale, ou des groupes éliminatoires (1/4-finales, 1/2-finales, etc.) avant la finale.
2. Plusieurs tours, pendant lesquels aucun joueur n'est éliminé. Le joueur peut, s'il le désire, mais sans obligation, participer à tous les tours. Chaque tour nécessite une inscription séparée.

### **Art. 124 Informations données par la direction du tournoi**

Il est absolument nécessaire que les informations suivantes soient données avant le début de la compétition : le système de tournoi appliqué, le nombre de joueurs admis à la finale, les conditions de classement qui permettent une qualification au prochain tour.

### **Art. 125 Compétences quant au choix des systèmes de jeu**

1. Le CS décide des différents systèmes de jeu et s'ils doivent être joués en système de sets ou en distance unique.
2. La CT fixe le nombre de sets de match, le nombre de points et de reprises et, suivant le nombre d'inscriptions, essaye d'appliquer aussi bien que possible le système de tournoi fixé par le CS.

### **Art. 126 Répartition des joueurs, classement d'entrée, ordre de priorité des parties**

1. A l'exception de la ligue nationale A (LNA), on ne tient compte que de la réduction des distances de voyage et du nombre égal de participants. Au cas où les deux conditions ne sont pas compatibles, les joueurs plus faibles selon le classement, auront l'avantage des distances de voyage les plus courtes. A l'exception de la plus haute catégorie trois bandes sur demi-match, selon point 2 ci-dessous, les autres compétitions jouées sur billard demi-match ne sont pas considérées comme de la LNA.

2. Pour une première éliminatoire ou une finale directe, les joueurs sont classés selon l'ordre de la liste des joueurs. Pour les tours suivants les joueurs sont classés selon l'ordre de classement du dernier tour précédent, selon le rang puis la MG réalisée.

Exemple : Avec deux groupes au tour précédent : 1 = 1<sup>er</sup> rang et meilleure MG, 2 = 1<sup>er</sup> rang et seconde MG ; 3 = 2<sup>ème</sup> rang et meilleure MG, 4 = 2<sup>ème</sup> rang et seconde MG, etc. Avec trois groupes au tour précédent : 1 = 1<sup>er</sup> rang et meilleure MG, 2 = 1<sup>er</sup> rang et deuxième MG, 3 = 1<sup>er</sup> rang et troisième MG ; 4 = 2<sup>ème</sup> rang et meilleure MG, 5 = 2<sup>ème</sup> rang et deuxième MG, 6 = 2<sup>ème</sup> rang et troisième MG ; etc.

3. Dans la plus haute catégorie, dans la première ligue nationale et dans la plus haute catégorie trois bandes demi-match, les groupes éliminatoires sont composés d'après le classement national, comme suit :

Lorsqu'il y a 2 groupes : Groupe éliminatoire 1 : les numéros d'ordre d'entrée 1, 4, 5, 8, etc. (serpent)

Groupe éliminatoire 2 : les numéros d'ordre d'entrée 2, 3, 6, 7, etc.

Lorsqu'il y a 3 groupes : Groupe éliminatoire 1 : les numéros d'ordre d'entrée 1, 6, 7, 12, etc. (serpent)

Groupe éliminatoire 2 : les numéros d'ordre d'entrée 2, 5, 8, 11, etc.

Groupe éliminatoire 3 : les numéros d'ordre d'entrée 3, 4, 9, 10, etc.

Lorsqu'il y a plus de 3 groupes éliminatoires, la répartition se fait par analogie.

4. Les règles suivantes sont valables pour toutes les catégories et toutes les compétitions :

a) Lorsqu'un club délègue tous les joueurs ou bien aucun club n'a plus d'un joueur, il sera joué strictement d'après le classement.

b) Lorsqu'un club délègue plus d'un joueur mais pas tous les joueurs, les parties entre les membres du même club seront jouées au début, ensuite les autres parties seront jouées selon le plan du tournoi. Pour cela il peut être nécessaire de modifier les numéros d'ordre d'entrée des joueurs. Dans ce cas on commence par les derniers joueurs, que d'abord on recule.

5. Suivant le nombre de joueurs et de billards, les deux derniers tours peuvent être changés afin que le jeu qui déterminera le premier rang soit joué durant le dernier tour.

### **Art. 127 Qualification pour le/les tours suivants et pour la finale**

1. Les classements se font selon l'article 82.
2. Un joueur qui a atteint le rang nécessaire durant le tour éliminatoire peut être qualifié directement. Il peut cependant renoncer volontairement à la qualification dans les deux jours après la fin du tournoi.
3. Lorsqu'il y a encore des places libres dans le tour suivant, les prochains classés selon la liste générale des tours éliminatoires sont qualifiés indirectement.
4. Un joueur qui ne peut pas prendre part aux qualifications à cause d'un engagement particulier pour la section ou la fédération, peut malgré tout être qualifié pour la finale par décision de la CT. L'application de cette disposition doit rester exceptionnelle.

#### **Art. 127 Qualification pour le/les tours suivants et pour la finale - suite**

5. Le calendrier sportif précise les critères de qualification pour la suite de la compétition après des 1/4-finales, 1/2-finales, après des tours de qualification ou après des éliminatoires
6. Dans les compétitions jouées avec des tours éliminatoires, les vainqueurs de chaque tournoi sont automatiquement qualifiés pour la suite de la compétition. On ne joue des 1/2-finales que si le nombre des tournois éliminatoires est au moins de 4 et que le nombre des joueurs qualifiés est égal ou inférieur à celui des joueurs éliminés.
7. Les dispositions de l'article 117 sont réservées.

#### **Art. 128 Attribution des lieux de jeux**

1. Chaque année lors de l'assemblée générale de la section le calendrier de la nouvelle saison sportive est établi et approuvé
2. Les compétitions n'ayant pas trouvé de preneurs sont, le moment venu, attribués par la CT :
  - a) selon annonce volontaire des clubs
  - b) en fonction de la provenance des joueurs
  - c) d'autorité par la CT.
3. Sous réserve du point 4 ci-dessous, sous peine de sanctions, sans raisons majeures, un club ne peut pas renoncer à organiser une compétition figurant au calendrier sportif ni refuser d'organiser une compétition qui lui est attribuée en cours de saison par la CT.  
Par raisons majeures on entend l'inaccessibilité et la fermeture du local suite à un incendie ou une inondation ou un autre événement grave admis par la CT.  
En cas d'application d'une sanction celle-ci sera l'interdiction, pour le club et ses joueurs, de participer à toutes compétitions de la section jusqu'à la fin de la prochaine saison sportive. En cas de récidive, à l'interdiction de participer sera ajoutée une amende fixée par la CT mais ne dépassant pas le montant de la cotisation annuelle du club à la section.  
L'application d'une sanction envers un club ne le délivre pas de l'obligation de devoir organiser des compétitions.
4. Si pour d'autres raisons que celles mentionnées au point 3 ci-dessus un club ne peut organiser une compétition figurant au calendrier sportif ou qui lui serait attribuée par la CT il est personnellement responsable de trouver un organisateur de remplacement, à défaut les dispositions du point 3 ci-dessus sont applicables. Le nom du club de remplacement doit être communiqué à la CT au moins une semaine avant la fin du délai fixé pour les inscriptions à la compétition concernée.
5. Si des circonstances particulières l'exigent, la CT peut d'autorité procéder au changement d'un lieu d'une compétition. Si le club auquel une compétition veut être retirée s'y oppose, alors la CT rend une décision susceptible d'un ultime recours dans les 24 heures auprès du comité de la section.
6. Pour l'attribution des finales les dispositions particulières suivantes sont applicables :
  - 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 comme suit : 1) Elle tient compte de l'engagement des clubs pour d'autres tournois. 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 organisé une finale. 3) La CT attribue librement l'organisation.
7. Tout changement d'organisateur doit immédiatement être communiqué à la CT, à tous les clubs et aux joueurs directement concernés.

#### **Art. 129 Plan de tournois - Billards**

1. 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.
2. Dans les disciplines classiques, à l'exception de la LNA individuel, il n'est pas admis de jouer des parties sur billard de match. Si cela est le cas alors les parties concernées seront annulées, sans prise en compte du résultat.

#### **Art. 130 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**

Après la fin du délai d'inscriptions, mais 10 jours au moins avant le début du tournoi, la CT, par envoi d'un e-mail, 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 (juin 2020)**

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 les tours de jeux, ainsi que s'il y a limitation du temps de jeu quand cela est facultatif (voir RT article 12). 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 envoi de la convocation en format pdf au Webmaster de la section, qui en fera une publication sur le site internet de la section. Adresse : [webmaster@billard-carambole.ch](mailto:webmaster@billard-carambole.ch)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 (11 00 heures si la compétition se joue sur deux billards)
  - 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**

1. Un sportif (joueur, arbitre, officiel) a le droit de porter des publicités personnelles sur sa tenue, inclus l'emblème du club et/ou l'emblème national. L'emblème du club et ou l'emblème national doivent être portés sur la poitrine du côté gauche de la tenue. Aucune publicité personnelle n'est admise à cet endroit.
2. Seules sont admises des publicités respectueuses des règles en vigueur à la FSB et dans ses sections, fidèles aux principes de l'éthique du sport telle que définit ci-dessous et dans la charte de Swiss Olympic. (*éthique du sport : développement d'une mentalité sportive, souci d'une propagande appropriée, implantation de l'idée du sport, lutte contre les abus tels que la violence, l'influence non autorisée sur les performances, etc.*)  
Les publicités à tendance politique, raciale, ethnique et/ou religieuse sont strictement interdites. Chaque publicité doit être décente et appropriée. Les prescriptions locales concernant les publicités ou produits défendus comme le tabac, l'alcool, les produits agissant sur les performances et autres sont à respecter.
3. La publicité portée par un sportif ne peut excéder une surface totale de 300 cm<sup>2</sup>, à raison d'un maximum de 80 cm<sup>2</sup> par publicité. Les publicités peuvent être portées sur la poitrine du côté droit de la tenue et sur les bras droit ou gauche de la tenue.  
Un espace publicitaire de 80 cm<sup>2</sup> sur le bras droit ou gauche de la tenue est réservé à l'organisateur de la manifestation. Le sportif ne peut disposer de cet emplacement que si l'organisateur ne l'utilise pas.  
L'espace publicitaire est la zone qui représente un rectangle entourant la publicité.  
A condition que sa surface n'excède pas 6 cm<sup>2</sup>, la marque d'origine du vêtement n'est pas considérée comme une publicité
4. Des contrats conclus entre des clubs et des sponsors ou des publicistes n'engagent la section et la fédération que si elles sont aussi partie prenante du contrat, à défaut elles sont dégagées de toutes obligations ou conséquences éventuelles.  
Des contrats conclus entre des sportifs et des sponsors ou des publicistes n'engagent leurs clubs, la section et la fédération que si ils sont aussi partie prenante du contrat, à défaut ils sont dégagés de toutes obligations ou conséquences éventuelles.
5. Si un club dispose de contrats publicitaires lui permettant de faire bénéficier ses membres de certains avantages, il peut obliger ses joueurs à porter la publicité convenue avec ses sponsors, cela sans toutefois leur interdire de porter leur publicité personnelle, même si elle est une concurrence à celle du club.  
Si la section dispose de contrats publicitaires lui permettant de faire bénéficier ses membres de certains avantages, elle peut obliger ses joueurs à porter la publicité convenue avec ses sponsors cela sans toutefois leur interdire de porter leur publicité personnelle, même si elle est une concurrence à celle de la section ou de clubs.  
Si la fédération dispose de contrats publicitaires lui permettant de faire bénéficier ses membres de certains avantages, elle peut obliger ses joueurs à porter la publicité convenue avec ses sponsors, cela sans toutefois leur interdire de porter leur publicité personnelle, même si elle est une concurrence à celle de la fédération, de sections ou de clubs.

**Art. 154 Publicité (suite)**

6. En participant à une compétition organisée par un club, la section ou la fédération, un sportif, pour autant que les conditions soient connues au moment de son engagement, ne peut pas s'opposer aux éventuels contrats conclus par ces associations. Cas échéant et sans obligation de contrepartie, il peut être tenu de porter la publicité de l'organisateur. Si le sportif ne peut accepter de porter une telle publicité, alors il doit renoncer à participer à la compétition.
7. Dans le cadre des compétitions par équipes les joueurs peuvent porter des publicités différentes. Un joueur portant une publicité personnelle ne peut obliger ses coéquipiers à porter une même publicité s'ils ne sont pas partie prenante du contrat.
8. Un club, respectivement la section ou la fédération, ne peut interdire à un de ses joueurs de porter une publicité personnelle conforme aux règles en vigueur, cela tant lors des compétitions individuelles que par équipes. Par contre, dans le cas où un joueur portant une publicité personnelle bénéficie d'avantages financiers ou d'indemnisations de son club, de la section ou de la fédération et que ces associations ne sont pas parties prenantes du contrat, alors les avantages financiers et/ou les indemnisations accordés peuvent être réduits ou supprimés.
9. Pour les compétitions internationales les règles édictées par les associations concernées et les organisateurs sont prioritairement applicables.

**Art. 155 à 160 néant**

## **XIII Matériel de jeu**

### **Art. 161 Matériel**

1. Sont librement utilisables pour toutes les compétitions de la FSB les marques et les types de draps et de billes officiellement reconnus par la CEB et l'UMB. A ce jour il s'agit des draps Gorina et Simonis, ainsi que des billes Super Aramith.
2. L'assemblée générale, à la double majorité des voix et des clubs, peut autoriser l'utilisation de matériaux non officiellement reconnus selon point 1 ci-dessus. Cette tolérance d'utilisation ne représente nullement une reconnaissance du matériel en question, ni une appréciation de qualité ou technique.
3. Les critères techniques des matériaux reconnus officiellement ou dont l'utilisation est tolérée, sont mentionnés au chapitre XX.
4. Il est expressément souhaité que chaque année les clubs organisateurs mettent à disposition des billes neuves pour les tournois de la saison. Pour les finales de LNA il y a toutefois l'obligation d'avoir des billes neuves.
5. Les tables doivent être dans un état qui permet de jouer normalement, proprement nettoyées avec l'aspirateur et chauffées au moins trois heures avant le début de la compétition. L'obligation de chauffer les billards lors des compétitions est valable pour toutes les marques et types de draps.
6. Les billes doivent être propres, fraîchement polies et adaptées à la température des billards.
7. Le matériel de jeu (drap de la table et des bandes, billes) doit être identique pour tous les billards utilisés dans une même compétition.

### **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**

1. - Ligue nationale A : 1 ou plusieurs groupes nationaux, 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 les compétitions par équipes il faut disposer d'au moins deux billards d'égales dimensions : pour les disciplines classiques 2 billards de demi-match identiques ; pour les trois bandes 2 billards de match ou 2 billards de demi-match identiques. Si un club ne dispose pas des billards précités, il peut tout de même participer si lors de l'inscription 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. Cette annonce devra être répétée chaque année, à défaut le club concerné ne pourra pas s'inscrire.

### **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-dessous, 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.  
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. Sous réserve des points 2 ci-dessus et 6 ci-dessous, un club dont l'une des équipes est promue en catégorie supérieure ne peut renoncer à la promotion, à défaut les équipes en question ne seront pas autorisées à jouer dans une autre catégorie.
4. Un club peut renoncer à la promotion pour les seuls faits que les joueurs de l'équipe ou figurant sur la liste des joueurs ne participeront plus pour le club à la compétition de la discipline concernée, ni comme joueurs ni comme remplaçants, ou ont quitté le club. Le club doit en faire l'annonce à la CT au plus tard au délai fixé pour les inscriptions, en annonçant les noms des joueurs formant l'équipe concernée. Des remplacements éventuels dans cette équipe ne pourront se faire que par des joueurs ayant une MG annuelle inférieure au dernier joueur annoncé. Sur la base des informations reçues la CT décide de la catégorie de jeu. La décision de la CT est définitive, sans possibilité de recours
5. 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.
6. Dans le cas où un classement préalable existe, en fonction du nombre des inscriptions une nouvelle équipe peut devoir jouer dans une catégorie inférieure.
6. En cas de circonstances particulières, la CT est compétente pour prendre une décision non prévue ou contraire aux dispositions ci-dessus.

#### **Art. 176 Classement**

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<sup>ème</sup> 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.
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 Inscription des équipes et catégories de jeu - Nouvelle équipe (mars 2021)**

1. 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. Dans toutes les disciplines et catégories la compétition ne sera organisée que si au moins deux équipes sont inscrites (voir point 2 Jeux de série discipline unique).
2. Trois bandes - Une fois en possession de toutes les inscriptions la CT, si nécessaire, répartit les équipes dans les diverses catégories selon la liste officielle des joueurs de la discipline concernée, que les joueurs figurant sur la liste jouent ou ne jouent pas dans l'une ou l'autre des équipes du club, comme suit : les trois premiers joueurs classés pour la première équipe, les trois suivants pour la 2<sup>ème</sup> équipe et ainsi de suite pour les équipes suivantes. Lorsque des joueurs figurent aussi bien sur la liste du billard match que du billard demi-match, c'est la classification du billard match qui est prise en considération.  
Jeux de série bi-disciplines - Une fois en possession de toutes les inscriptions la CT, si nécessaire, répartit les équipes dans les diverses catégories selon la liste officielle des joueurs, en prenant dans l'ordre la bande, le cadre, la libre, que les joueurs figurant sur la liste jouent ou ne jouent pas dans l'une ou l'autre des équipes du club, comme suit : les deux premiers joueurs classés pour la première équipe, les deux suivants pour la 2<sup>ème</sup> équipe et ainsi de suite pour les équipes suivantes.  
Jeux de série discipline unique - Par jeux de série discipline unique on entend deux compétitions distinctes : le cadre 1/2-match, la libre 1/2-match. Si en cas de manque d'inscription dans une discipline une équipe veut jouer dans l'autre discipline elle doit le mentionner dans son inscription, à défaut son inscription dans cette autre discipline ne sera pas retenue. Une fois en possession de toutes les inscriptions la CT répartit les équipes dans les diverses catégories de la discipline concernée, selon la liste officielle des joueurs, que les joueurs figurant sur la liste jouent ou ne jouent pas dans l'une ou l'autre des équipes du club, comme suit : les trois premiers joueurs classés pour la première équipe, les trois suivants pour la 2<sup>ème</sup> équipe et ainsi de suite pour les équipes suivantes. Pour fixer la répartition dans les diverses catégories du cadre, il est d'abord tenu compte de la liste des joueurs du cadre, puis de celle de la libre.  
Pour fixer la répartition dans les diverses catégories de la libre, il est tenu compte de la liste des joueurs de la libre.
3. Dans le cas où un classement préalable existe, en fonction du nombre des inscriptions une nouvelle équipe peut devoir jouer dans une catégorie inférieure.
4. Un club, sous réserve du point 5-ci-dessous, se doit de respecter l'attribution de son ou ses équipes à l'une ou l'autre des catégories, à défaut les équipes en question ne seront pas autorisées à jouer dans une autre catégorie.
5. Si un club, pour les seuls faits que les joueurs figurant sur la liste des joueurs ne participeront pas pour le club à la compétition de la discipline concernée, ni comme joueurs ni comme remplaçants, ou ont quitté le club, ne souhaite pas jouer dans la catégorie attribuée, il doit en faire la demande à la CT au plus tard au délai fixé pour les inscriptions, en annonçant les noms des joueurs formant l'équipe concernée. Des remplacements éventuels dans cette équipe ne pourront se faire que par des joueurs ayant une MG annuelle inférieure au dernier joueur annoncé. Sur la base des informations reçues la CT décide de la catégorie de jeu. La décision de la CT est définitive, sans possibilité de recours.
6. Une fois le programme de la compétition établi, sous réserve du respect du point 5 ci-dessus pour l'une ou l'autre équipe, 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.

### **Art. 178 Remplacement des joueurs**

Sous réserve du point 5 ci-dessous :

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.
3. Dans une même ligue, un joueur ayant déjà joué dans une équipe ne pourra jouer qu'une seule fois dans une autre équipe.
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.
5. Pour les deux derniers tours de la compétition en poule unique ou pour des 1/2-finales et finales il n'est pas possible pour un joueur d'une ligue supérieure de jouer dans une équipe d'une ligue inférieure. Cette même restriction s'applique également pour des équipes évoluant dans une même ligue, un joueur d'une équipe 1 ne peut pas évoluer dans une équipe 2 et ainsi de suite.
6. Voir aussi les articles 92 et 177.

### **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 (juin 2020)**

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 doit au moins contenir les éléments suivants : l'horaire des parties les tours de jeux, ainsi que s'il y a limitation du temps de jeu quand cela est facultatif (voir RT article 12). La convocation est à envoyer par e-mail aux adresses indiquées des clubs concernés et par envoi de la convocation en format pdf au Webmaster de la section, qui en fera une publication sur le site internet de la section.

Adresse : [webmaster@billard-carambole.ch](mailto:webmaster@billard-carambole.ch)

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 - Déplacement d'une rencontre**

1. La rencontre a lieu normalement le samedi à 13 heures (11 heures si la compétition se déroule sur deux billards). Selon le mode de déroulement de la compétition le calendrier sportif peut aussi prévoir que des rencontres se déroulent le dimanche.  
Le déplacement d'une rencontre, date et/ou lieu ne peut se faire qu'en accord entre les équipes concernées et il ne doit pas entraver le cours du championnat.  
Les rencontres déplacées du tour ordinaire doivent obligatoirement être jouées au moins une semaine avant la dernière date fixée pour le tour ordinaire de la compétition selon le calendrier sportif, à défaut elles seront perdues par forfait pour l'équipe ayant demandé le changement de date.  
Les rencontres déplacées des demi-finales doivent obligatoirement être jouées au moins une semaine avant la dernière date fixée pour ces rencontres selon le calendrier sportif, à défaut elles seront perdues par forfait pour l'équipe ayant demandé le changement de date.

#### **Art. 182 Jour de jeu - Déplacement d'une rencontre (suite) (mars 2020)**

Les rencontres déplacées des finales, y compris éventuelles rencontres de promotion et de relégation, doivent obligatoirement être jouées au moins une semaine avant la dernière date fixée pour ces rencontres selon le calendrier sportif, à défaut elles seront perdues par forfait pour l'équipe ayant demandé le changement de date.

Les changements sont à signaler à la CT et au Webmaster, qui en fait la publication sur le site internet de la section. Les changements non signalés à la date fixée au calendrier sportif pour la compétition seront perdus par forfait par l'équipe ayant demandé le changement de date.

2. Si les deux équipes n'arrivent pas à trouver un accord, le début du jeu sera fixé au samedi à 13 heures (11 heures si la compétition se déroule sur deux billards).
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, pour les tours éliminatoires, la première équipe joue le samedi et la seconde le dimanche à 13 heures.
4. Si lors de demi-finales ou finales des équipes d'un même club sont équipes recevantes à la même date et que le nombre de billards dans le club ne permet pas un déroulement simultané des rencontres, alors le lieu de la rencontre de l'équipe (des équipes) inférieure (s) est inversé.

#### **Art. 183 Détermination de l'ordre des parties**

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 dans les disciplines classiques avec trois joueurs jouant chacun contre chacun, si le club recevant dispose de deux billards 1/2-M d'une même dimension et d'un troisième billard 1/2-M d'une autre dimension, à chaque tour on joue sur les trois billards. En cas d'utilisation de billards de différentes grandeurs, la partie entre les joueurs numéros 1 se joue sur billard 1/2-Mg, celle entre les joueurs numéros 3 se joue sur billard 1/2-Mp. Il n'est pas admis de jouer des parties sur billard de match. Si cela est le cas alors les parties concernées seront annulées, sans prise en compte du résultat.
4. Pour la compétition par équipes dans les disciplines classiques avec deux joueurs, en alternance ils jouent deux fois les uns contre les autres.
5. Pour la compétition par équipes aux trois bandes avec des équipes de trois joueurs qui jouent chacun contre chacun, si le club recevant dispose de billards de différentes dimensions les dispositions suivantes sont applicables :
  - 1 M + 2 1/2-M on joue en même temps sur les trois billards
  - 1 M + 3 1/2-M on joue seulement sur les trois 1/2-M
  - 2 M + 1 1/2-M on joue en même temps sur les trois billards
  - 2 M + 2 1/2-M on joue en même temps sur les deux M et un 1/2-M
  - 2 M et 3 1/2-M on joue en même temps sur deux M et un 1/2-MEn cas d'utilisation de billards de différentes grandeurs, la partie entre les joueurs numéros 1 se joue sur billard match, celle entre les joueurs numéros 3 se joue sur billard demi-match.
6. Voir Chapitre XIX Plans pour les compétitions par équipes.

#### **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 3 parties au moins, 2 parties lors d'une compétition internationale.

#### **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 Joueurs étrangers**

1. Dans une rencontre par équipes avec deux joueurs, toutes disciplines, une équipe doit compter dans ses rangs au moins un joueur de nationalité suisse ou un joueur étranger dont le domicile principal et fiscal est en Suisse.
2. Dans une rencontre par équipes avec trois joueurs, toutes disciplines, une équipe doit compter dans ses rangs au moins deux joueurs de nationalité suisse ou joueurs étrangers dont le domicile principal et fiscal est en Suisse.

### **Art. 190 Compétition par équipes bi-disciplines aux jeux de série**

1. La compétition par équipes bi-disciplines aux jeux de séries sur billard demi-match se joue comme suit :  
LNA au cadre et à la bande ; LNB à la partie libre et à la bande. Les deux disciplines se jouent directement à la suite avec les mêmes joueurs et chaque fois tirage à la bande.
2. Les équipes sont formées de 2 joueurs.
3. Une rencontre de LNA se présente comme suit (exemples) :

1 <sup>er</sup> tour	Billard 1 : A1 - B2 cadre/bande	Billard 2 : A2 - B1 cadre/bande
2 <sup>ème</sup> tour	Billard 2 : A1 - B1 cadre/bande	Billard 1 : A2 - B2 cadre/bande

Une rencontre de LNB se joue selon les mêmes dispositions, mais à la partie libre (à la place du cadre) et à la bande).
4. Pour le reste les dispositions relatives aux compétitions par équipes sont applicables à cette compétition.

**Art. 191 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.

<b>Catégorie</b>	<b>Désignation exacte des titres</b>
<b>titre pour des individuels</b>	
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 <sup>ère</sup> ligue régionale	Champion(ne) Suisse de la ligue régionale 1 ... ( <i>discipline et année</i> )
2 <sup>ème</sup> ligue régionale	Champion(ne) Suisse de la ligue régionale 2 ... ( <i>discipline et année</i> )
<b>titre pour des équipes</b>	
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**

1. Les joueurs de nationalités étrangères qui ont le droit de jouer selon l'article 91 peuvent porter chaque titre selon l'article 201.
2. Seul un joueur de nationalité suisse peut représenter la Suisse dans les compétitions internationales individuelles et par équipes nationales (AD 2013). Voir RT article 96 et Règlement concernant la participation de joueurs ou d'équipes à des compétitions internationales de billard carambole.
3. En revanche, pour les compétitions internationales par équipes de clubs, la CEB permet que des joueurs de nationalités différentes soient alignés dans les clubs, cela aux conditions suivantes :  
Des joueurs n'ayant pas la nationalité suisse ne peuvent être alignés dans une équipe d'un club de notre fédération que s'ils remettent au comité de la section, au plus tard jusqu'au 15 août, une attestation de leur fédération d'origine les autorisant à jouer pour le club suisse désigné. Une attestation parvenant après ce délai ne sera valable qu'à partir d'une prochaine saison. En cas de changement de club une nouvelle attestation est nécessaire.

Exemple d'une attestation : *La fédération de billard de ... autorise le joueur ... de nationalité ..., à disputer les compétitions internationales de la CEB et de l'UMB par équipes de clubs avec le club suisse de ... La présente autorisation est valable dès ce jour et jusqu'au ... (maximum 5 années)*  
*Lieu, date et signature*

### **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**

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**

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**

### **2 joueurs, deux fois les uns contre les autres**

<b>billard 1</b>	<b>billard 2</b>
A1 - B2	A2 - B1
A2 - B2	A1 - B1
A2 - B1	A1 - B2
A1 - B1	A2 - B2

### **3 joueurs, chacun contre chacun, 3 billards**

Avec 2 billards de match et 1 billard de ½-match, ce dernier est le billard No 2

Avec 2 billards de ½-match et 1 billard de match, ce dernier est le billard No 3

<b>billard 1</b>	<b>billard 2</b>	<b>billard 3</b>
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**

<b>billard 1</b>	<b>billard 2</b>
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**

<b>billard 1 match</b>	<b>billard 2 match</b>	<b>billard 3 ½-match</b>
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**

<b>billard 1 match</b>	<b>billard 2 match</b>	<b>billard 3 ½-match</b>
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

### **Compétition par équipes bi-disciplines aux jeux de série**

Voir article 190

## **XX. Dimensions et tolérances du matériel de jeu de carambole**

Voir article 161

### **Billes :**

- 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. Bille blanche et bille jaune avec des pois de couleur rouge, bille rouge sans pois ou avec des pois de couleur blanche.

### **Draps:**

- Couleur du drap : vert ou bleu

### **Billards:**

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

<b>Critères</b>	<b>billard de match standard international</b>	<b>billard 1/2-match (1/2-Mg)</b>	<b>billard 1/2-match (1/2-Mp)</b>
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		
Épaisseur 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	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 <sup>ère</sup> ligue - 2 <sup>ème</sup> ligue - 3 <sup>ème</sup> ligue
Libre	Match	<p align="center"><b>Pour toutes les disciplines et catégories :</b></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

Si une conversion des résultats est appliquée, alors 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
<b>L M</b>	<b>1,00</b>	0,80	0,70											
<b>L ½Mg</b>	1,25	<b>1,00</b>	0,875											
<b>L ½Mp</b>	1,42	1,143	<b>1,00</b>											
<b>47/2</b>				<b>1,00</b>	2,00	1,333	0,6667	0,5333						
<b>47/1</b>				0,50	<b>1,00</b>	0,6667	0,3333	0,2667						
<b>71/2</b>				0,75	1,50	<b>1,00</b>	0,50	0,40						
<b>42/2</b>				1,50	3,00	2,00	<b>1,00</b>	0,80						
<b>38/2</b>				1,875	3,75	2,50	1,25	<b>1,00</b>						
<b>1B M</b>									<b>1,00</b>					
<b>1B ½Mg</b>										<b>1,00</b>	0,80			
<b>1B ½Mp</b>										1,25	<b>1,00</b>			
<b>3B M</b>												<b>1,00</b>	0,80	0,70
<b>3B ½Mg</b>												1,25	<b>1,00</b>	0,875
<b>3B ½Mp</b>												1,42	1,143	<b>1,00</b>

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

### Conversion et/ou pas de conversion des résultats

- avec des billards de demi-match petits, on fait toujours la conversion pour les billards de demi-match grands.
- la partie libre sur demi-match grand se joue avec le petit coin ; la partie libre sur demi-match petit se joue avec le grand coin, cela dans toutes les catégories. Il n'y a pas de conversion des résultats.
- dans un club ayant deux billards de match et un billard de demi-match (grand ou petit) on enregistre les résultats comme si toutes les parties s'étaient jouées sur des billards de match ;
- dans un club ayant deux billards de demi-match (grands ou petits) et un billard de match on enregistre les résultats comme si toutes les parties s'étaient jouées sur des billards de demi-match grand.

## **XXII. Règlement du Carambole-Open**

### **Art. 1 Définition, participation**

1. Le Carambole-Open est une compétition à la partie libre sur demi-match, réservée 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**

Le Carambole-Open est joué à la discipline "4 billes classique", comme suit :

Pour commencer la partie, on place 3 billes comme pour la position de départ à partie libre, puis la quatrième sur la marque restant libre à gauche ou à droite.

Le joueur marque un point lorsqu'avec sa bille il carambole au moins deux des trois autres billes. La couleur des billes choquées, ou l'ordre dans lequel on les touche, n'a pas d'importance.

Si le joueur touche les trois autres billes cela n'a pas d'importance, il n'a pas de point supplémentaire et il continue à jouer comme s'il en avait touché seulement deux.

Lorsqu'un carambolage est réussi, le joueur rejoue sur la nouvelle position.

Lorsque le joueur en jeu manque, la main passe. Le joueur suivant tente à son tour de marquer un premier point sur la position laissée par l'adversaire, et ainsi de suite ...

Lorsque les billes "adverses" terminent leur parcours dans la zone de restriction du coin on pratique en référence au jeu de cadre, comme suit : si deux billes adverses sont en position "entré" puis "dedans", une de ces deux billes doit sortir ; si trois billes adverses sont en position "entré" puis "dedans", deux de ces billes doivent sortir.

La partie se joue en 20 reprises, avec reprise égalisatrice et nombre de points illimité. Le vainqueur de la partie est le joueur qui réalise le plus de points à la fin des 20 reprises..

Pour le surplus les règles du jeu à la partie libre sont applicables.

### **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

(mars 2021) N'est actuellement plus joué selon ce règlement - règles fixées de cas en cas

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 débutera.  
*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.

#### **XXIV. Règlement du jeu de billard carambole 4 billes** (mars 2021)

(adaptation des règles de la Fédération française de billard)

Pour commencer la partie, on place 3 billes comme pour la position de départ à partie libre, puis la quatrième sur la marque restant libre à gauche ou à droite.

Variante 1 - Le joueur marque un point lorsqu'avec sa bille il carambole au moins deux des trois autres billes. La couleur des billes choquées, ou l'ordre dans lequel on les touche, n'a pas d'importance.

Variante 2 - Le joueur marque un point lorsqu'avec sa bille il carambole au moins deux des trois autres billes. Lorsqu'avec sa bille il carambole les trois autres billes il marque dix points. La couleur des billes choquées, ou l'ordre dans lequel on les touche, n'a pas d'importance.

Lorsqu'un carambolage est réussi, le joueur rejoue sur la nouvelle position.

Lorsque le joueur en jeu manque, la main passe. Le joueur suivant tente à son tour de marquer un premier point sur la position laissée par l'adversaire, et ainsi de suite ...

Le vainqueur est celui qui atteint le premier le nombre de points fixé pour la partie (en fonction du temps de jeu disponible et de la force des joueurs). On joue sans la reprise.

## **XXV. Règlement du jeu de billard biathlon** (mars 2021)

### **1. Application des règles**

Les règles pour le biathlon complètent les statuts et règlements de la FSB. Elles sont applicables pour tous les championnats et tournois nationaux.

Le biathlon est une combinaison des disciplines carambole 3 bandes et 5 quilles, conformément aux règles en vigueur à la FSB.

### **2. La partie**

Le jeu peut être joué sur une seule partie ou en plusieurs sets.

Dans un jeu les disciplines sont jouées consécutivement, sans interruption de la partie. Aux trois bandes le nombre des reprises peut être limité.

La partie débute avec un tirage à la bande et par les trois bandes. Le joueur qui gagne le tirage à la bande décide qui commence de jouer (avec la bille blanche). Les joueurs gardent la même bille pour toute la durée de la partie.

Si le premier joueur atteint le nombre de points fixé avant la limite des reprises la partie est terminée il n'y a pas de reprise pour le second joueur. Si une fois la limite des reprises atteinte les deux joueurs sont à égalité de points, la partie se poursuit normalement jusqu'à ce qu'un joueur réalise un point.

Une fois la distance de jeu ou la limite de reprises atteinte aux trois bandes, la partie se poursuit avec les 5 quilles.

Un nouveau tirage à la bande intervient et le joueur qui le gagne décide qui commence à jouer. Lors du premier coup de 5 quilles sur la position de départ il n'est pas autorisé de faire des points positifs.

Le joueur qui le premier atteint la distance totale fixée des deux disciplines gagne la partie. Aussi aux 5 quilles il n'y a pas reprise.

### **3. Fixation des points**

Le facteur de multiplication des points entre les trois bandes et les cinq quilles est fixé à 5.

A la fin du jeu des trois bandes (points ou reprises) les points de la distance fixée, atteints ou attribués, sont immédiatement multipliés par le facteur de conversion.

Sur le résultat des trois bandes le jeu se poursuit avec les cinq quilles jusqu'à atteindre la distance totale fixée pour la partie (3 bandes + 5 quilles). Un éventuel dépassement de points en fin de jeu n'est pas crédité au joueur vainqueur.

Le gagnant de la partie reçoit 1 point de match.

### **4. Classification**

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 (différence entre les points totaux réalisés et les points totaux subits), points de match des rencontres directes, points de set des rencontres directes, moyenne particulière (meilleure seconde, etc., tirage au sort).
2. 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.
  - 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 par la moyenne générale. En cas d'égalité de moyenne générale ils sont départagés selon le point d) ci-dessous.

Si les trois joueurs se trouvent dans une situation identique, à savoir qu'ils se sont battus entre eux, les joueurs sont classés dans l'ordre de leur moyenne générale. S'il y a égalité de moyenne générale entre deux ou les trois joueurs, ils sont départagés selon le point d) ci-dessous.
  - c) Si plus de trois joueurs sont à égalité, celui qui s'est imposé sur tous les autres est classé en tête. Les autres joueurs sont ensuite départagés par la moyenne générale. S'il y a égalité de moyenne générale entre d'autres des joueurs concernés, ils sont départagés selon le point d) ci-dessous.

Si aucun des joueurs n'a battu tous les autres, alors ils sont classés dans l'ordre de leur moyenne générale. En cas d'égalité de moyenne générale, ils sont départagés selon le point d) ci-dessous.
  - d) S'il y a égalité de moyenne générale, on retiendra, dans l'ordre, la meilleure moyenne particulière, la deuxième si nécessaire, etc.

### **5. Dispositions finales**

Le présent règlement, dont le texte français est déterminant, a été élaboré le 10 mars 2021. Il entre immédiatement en vigueur 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.

<b><u>Règles pour le Biathlon</u></b>	<b><u>Regelwerk für Biathlon</u></b>
<p><b>1. Application des règles</b></p> <p>Les règles pour le biathlon complètent les statuts et règlements de la FSB. Elles sont applicables pour tous les championnats et tournois nationaux.</p> <p>Le biathlon est une combinaison des disciplines carambole 3 bandes et 5 quilles, conformément aux règles en vigueur à la FSB.</p> <p><b>2. La partie</b></p> <p>Le jeu peut être joué sur une seule partie ou en plusieurs sets.</p> <p>Dans un jeu les disciplines sont jouées consécutivement, sans interruption de la partie. Aux trois bandes le nombre des reprises peut être limité.</p> <p>La partie débute avec un tirage à la bande et par les trois bandes. Le joueur qui gagne le tirage à la bande décide qui commence de jouer (avec la bille blanche). Les joueurs gardent la même bille pour toute la durée de la partie.</p> <p>Si le premier joueur atteint le nombre de points fixé avant la limite des reprises la partie est terminée il n'y a pas de reprise pour le second joueur. Si une fois la limite des reprises atteinte les deux joueurs sont à égalité de points, la partie se poursuit normalement jusqu'à ce qu'un joueur réalise un point.</p> <p>Une fois la distance de jeu ou la limite de reprises atteinte aux trois bandes, la partie se poursuit avec les 5 quilles.</p> <p>Un nouveau tirage à la bande intervient et le joueur qui le gagne décide qui commence à jouer. Lors du premier coup de 5 quilles sur la position de départ il n'est pas autorisé de faire des points positifs.</p> <p>Le joueur qui le premier atteint la distance totale fixée des deux disciplines gagne la partie. Aussi aux 5 quilles il n'y a pas reprise.</p> <p><b>3. Fixation des points</b></p> <p>Le facteur de multiplication des points entre les trois bandes et les cinq quilles est fixé à 5.</p>	<p><b>1. Anwendung der Regeln</b></p> <p>Das SBV-Regelwerk für Biathlon ergänzt die Statuten und Regeln des SBV. Es ist anwendbar bei allen nationalen Meisterschaften und Turnieren.</p> <p>Biathlon ist eine Kombination der Disziplinen Karambolage-Dreiband und 5-Kegel, nach den gültigen SBV-Spielregeln.</p> <p><b>2. Die Partie</b></p> <p>Die Partie kann im Ein- bzw. Mehrsatsystem gespielt werden.</p> <p>In einem Satz/Partie werden die Disziplinen aufeinander folgend gespielt, ohne Unterbruch die Partie. Die Aufnahmen im Dreiband können begrenzt werden.</p> <p>Die Partie wird mit Bandenstoss begonnen und mit die Dreibanden. Der Spieler, der den Bandenstoss gewinnt, bestimmt wer anfängt (mit der weissen Kugel). Die Spieler behalten während der gesamten Partie den gleichen Ball.</p> <p>Wenn der erste Spieler die festgelegte Punktzahl vor der Aufnahmenbegrenzung erreicht, ist das Spiel vorbei und es gibt keinen Nachstoss für den zweiten Spieler. Wenn nach dem Aufnahmenlimit beide Spieler punktgleich sind, wird das Spiel normal fortgesetzt, bis ein Spieler einen Punkt erreicht hat.</p> <p>Nach Erreichen der Teildistanz bzw. Aufnahmebegrenzung in der Disziplin Dreiband wird auf die Disziplin 5-Kegel gewechselt.</p> <p>Es wird ein neuer Bandenabstoss gespielt und der Spieler, der diesen gewinnt, entscheidet, wer anfängt zu spielen. Beim ersten Stoss im 5-Kegel aus der Startposition darf nicht gepunktet werden.</p> <p>Der Spieler, der zuerst die Gesamtpunktzahl erreicht, gewinnt die Partie. Auch beim 5-Kegel es gibt keinen Nachstoss.</p> <p><b>3. Zumessung der Punkte</b></p> <p>Der Verrechnungsfaktor zwischen Dreiband und 5-Kegel beträgt 5.</p>

<p>A la fin du jeu des trois bandes (points ou reprises) les points de la distance fixée, atteints ou attribués, sont immédiatement multipliés par le facteur de conversion.</p> <p>Sur le résultat des trois bandes le jeu se poursuit avec les cinq quilles jusqu'à atteindre la distance totale fixée pour la partie (3 bandes + 5 quilles). Un éventuel dépassement de points en fin de jeu n'est pas crédité au joueur vainqueur.</p> <p>Le gagnant de la partie reçoit 1 point de match.</p> <p><b>4. Classification</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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 (différence entre les points totaux réalisés et les points totaux subits), points de match des rencontres directes, points de set des rencontres directes, moyenne particulière (meilleure seconde, etc., tirage au sort.</li> <li>2. 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 : <ol style="list-style-type: none"> <li>a) En cas d'égalité entre deux joueurs, c'est le résultat de la rencontre directe qui départage.</li> <li>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 par la moyenne générale. En cas d'égalité de moyenne générale ils sont départagés selon le point d) ci-dessous. Si les trois joueurs se trouvent dans une situation identique, à savoir qu'ils se sont battus entre eux, les joueurs sont classés dans l'ordre de leur moyenne générale. S'il y a égalité de moyenne générale entre deux ou les trois joueurs, ils sont départagés selon le point d) ci-dessous.</li> <li>c) Si plus de trois joueurs sont à égalité,</li> </ol> </li> </ol>	<p>Am Ende der Teildistanz Dreiband (Punkte oder Aufnahmen) werden die erzielten oder zugeteilten Dreibandpunkte sofort mit dem Verrechnungsfaktor multipliziert.</p> <p>Nach dem Dreiband wird das Spiel mit dem 5-Kegel fortgesetzt, bis die verlangte Total-Punktzahl (Dreiband + 5-Kegel) erreicht ist. Eventuell überschüssige Punkte am Partieende werden dem Gewinner nicht angerechnet.</p> <p>Der Partysieger erhält einen Matchpunkt.</p> <p><b>4. Klassement</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die in einem Turnier aufeinander getroffenen Einzelspieler werden klassiert: Matchpunkte, Satzpunkte, direkte Begegnung, Generaldurchschnitt (Differenz von total erreichten und total hingenommenen Punkten), Matchpunkte aus den direkten Begegnungen, Satzpunkte aus den direkten Begegnungen, Einzeldurchschnitt, (bester, zweitbester, etc.), Losentscheid.</li> <li>2. Am Ende des Wettkampfes werden die Spieler gemäss der Anzahl der erreichten Matchpunkte in das Klassement eingeordnet. Im Falle eines Gleichstandes der Matchpunkte im Abschlussklassement wie folgt : <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Im Falle eines Gleichstandes zweier Spieler gibt das Ergebnis der direkten Begegnung den Ausschlag gibt.</li> <li>b) Im Falle eines Gleichstandes dreier Spieler wird derjenige, der die anderen beiden geschlagen hat, an die Spitze des Klassements gesetzt, die beiden anderen Spieler werden nach ihrem Generaldurchschnitt klassiert. Im Falle eines Gleichstandes beim Generaldurchschnitt werden sie gemäss dem untenstehenden Punkt d) klassiert. Wenn sich drei Spieler in einer identischen Situation befinden und sie sich untereinander besiegt haben, werden die Spieler nach der Höhe des Generaldurchschnitts klassiert. Im Falle eines Gleichstandes beim Generaldurchschnitt werden sie gemäss dem untenstehenden Punkt d) klassiert.</li> <li>c) Wenn sich mehr als drei Spieler im</li> </ol> </li> </ol>
--	--



celui qui s'est imposé sur tous les autres est classé en tête. Les autres joueurs

sont ensuite départagés par la moyenne générale. S'il y a égalité de moyenne générale entre d'autres des joueurs concernés, ils sont départagés selon le point d) ci-dessous.

Si aucun des joueurs n'a battu tous les autres, alors ils sont classés dans l'ordre de leur moyenne générale. En cas d'égalité de moyenne générale, ils sont départagés selon le point d) ci-dessous.

- d) S'il y a égalité de moyenne générale, on retiendra, dans l'ordre, la meilleure moyenne particulière, la deuxième si nécessaire, etc.

#### **5. Dispositions finales**

Le présent règlement, dont le texte français est déterminant, a été élaboré le 10 mars 2021. Il entre immédiatement en vigueur 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.

Gleichstand befinden, so wird derjenige an die Spitze des Klassements gesetzt,

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

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

#### **5. Schlussbestimmungen**

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