

SCHWEIZERISCHER BILLARDVERBAND

SEKTION CARAMBOLE + 5 KEGEL

Technisches Reglement

Inkraftsetzung auf den 1. September 1995

INHALT

Vorwort	1
I. Definitionen und Abkürzungen	1
II. Anwendung anderer Regeln und Vorschriften und allgemeine Regeln	3
Art. 1 Allgemeine Regeln	3
Art. 2 Organisationsvorschriften für Turniere	3
Art. 3 Doping	3
Art. 4 Berechtigung zur Turnierorganisation	3
Art. 5 5-Kegel	3
Art. 6 Spielsystem, Distanzen, Aufnahmenbegrenzung und Spieldaten	3
Art. 7 Kompetenzen grundsätzlich	3
Art. 8 bis 10 leer	3

III. Schiedsrichterregeln	4
Art. 11 Leitung der Partie	4
Art. 12 Ansagen durch den Schiedsrichter.....	4
Art. 13 Kompetenzen des Schiedsrichters	4
Art. 14 Schiedsrichterentscheide	5
Art. 15 Reklamationen betreffend Reglementanwendungen.....	5
Art. 16 bis 20 leer.....	5
IV. Allgemeine Spielregeln.....	6
Art. 21 Definitionen am Billard.....	6
Art. 22 Bandenabstoss.....	6
Art. 23 Anfangsstoss.....	6
Art. 24 Spielball.....	6
Art. 25 Karambolage.....	6
Art. 26 Pressbälle, Bandenpress.....	6
Art. 27 Bälle verlassen das Billard	6
Art. 28 Durchstoss	7
Art. 29 Fehler	7
Art. 30 Nicht festgestellte Fehler oder durch Drittpersonen verursachte Fehler.....	7
Art. 31 bis 40 leer.....	7
V. Spielregeln zu den einzelnen Disziplinen.....	8
Art. 41 Definitionen der Zonen mit Beschränkungen (Eckenabstrich, Cadrefelder, Anker).....	8
Art. 42 Auswirkungen der Zonen mit Beschränkungen	8
Art. 43 Freie Partie.....	8
Art. 44 Cadre.....	8
Art. 45 Einband	8
Art. 46 Dreiband.....	9
Art. 47 Andere Spieldisziplinen	9
Art. 48 bis 70 leer.....	9
VI. Ablauf einer Partie.....	10
Art. 71 Beginn der Partie.....	10
Art. 72 Ende der Partie	10
Art. 73 Pausen und Unterbrüche während der Partie und Aufgabe der Partie.....	10
Art. 74 Matchblätter, Anzeigetafel	10
Art. 75 bis 80 leer.....	10
VII. Wertung von Partien und Rangierung	11
Art. 81 Wertung von gespielten Partien	11
Art. 82 Rangierung von Einzelspielern und Mannschaften	11
Art. 83 Wertung von Forfait-Partien zwischen Einzelspielern	12
Art. 84 Wertung von Forfait-Begegnungen zwischen Mannschaften	12
Art. 85 Fehler in der offiziellen Resultattabelle oder dem Matchblatt	12
Art. 86 bis 90 leer.....	12

VIII. Teilnahme- und Anmeldebedingungen, Turnierabsagen, Disqualifikationen	13
Art. 91 Allg. Teilnahmeberechtigung	13
Art. 92 Stammklub - Wahlklub.....	13
Art. 93 Neue Spielerlizenz	13
Art. 94 Erneuerte Lizenz	13
Art. 95 Verlorene, vergessene Lizenz	13
Art. 96 Spielen ohne Vorweisung einer gültigen Lizenz	13
Art. 97 bis 99 leer	13
Art. 100 Anmeldungen und Sportkalender	14
Art. 101 Minimalbeteiligung.....	14
Art. 102 Turnierabsage durch die TK	14
Art. 103 Turnierabsage durch einen Klub	14
Art. 104 Abmeldung durch Spieler oder Mannschaften.....	14
Art. 105 Verspätetes Erscheinen und Fernbleiben.....	15
Art. 106 Disqualifikationen und Streichung von der Teilnehmerliste	15
Art. 107 Rückerstattung von Einschreibgebühren.....	15
Art. 108 bis 110 leer.....	15
IX. Caramboledisziplinen, Kategorien, Umrechnungsfaktoren.....	16
Art. 111 Spielarten im Carambole und Kategorien der Spieler	16
Art. 112 Gültiger GD	16
Art. 113 Spielerliste	16
Art. 114 Auswirkung der Kategorienzugehörigkeit	16
Art. 115 Auswirkungen von GD-Verbesserungen oder GD-Verminderungen	16
Art. 116 Umrechnungsfaktoren für Spieldisziplinen	16
Art. 117 bis 120 leer.....	16
X. Allgemeine Bestimmungen zu den Einzelmeisterschaften	17
Art. 121 Spielsysteme	17
Art. 122 Durchführung der Turniere	17
Art. 123 Turniersysteme.....	18
Art. 124 Angaben durch den TD	18
Art. 125 Kompetenzen zur Bestimmung der Spielsysteme	18
Art. 126 Verteilung auf die Ausscheidungsgruppen und Reihenfolge der Partien.....	18
Art. 127 Qualifikation für die folgende Runde und den Final.....	18
Art. 128 Zuteilung der Spielorte	19
Art. 129 Turnierpläne	19
Art. 130 Eingangsklassierung	19
Art. 131 bis 140 leer.....	19
XI. Turnierleitung	20
Art. 141 Spezielle Organisationsvorschriften	20
Art. 142 Partienblätter und Resultattabellen	20
Art. 143 Turnierlokal.....	20
Art. 144 Obligatorische Angaben der TK zuhanden der Turnierleitung.....	20
Art. 145 Turnierplanung und Verantwortung der Turnierleitung	20
Art. 146 Programmänderungen.....	20
Art. 147 bis 150 leer.....	20
XII. Allgemeine Turniervorschriften	21
Art. 151 Tenü	21
Art. 152 Rauchen	21
Art. 153 Alkohol.....	21
Art. 154 Werbung.....	21
Art. 155 bis 160 leer.....	21
XIII. Spielmaterial	22
Art. 161 Tücher und Bälle	22
Art. 162 Inspektion der Billards	22
Art. 163 bis 170 leer.....	22

XIV. Mannschaftsmeisterschaften	23
Art. 171 Durchführung.....	23
Art. 172 Spielmodi.....	23
Art. 173 Turniermodi.....	23
Art. 174 Kategorien und Gruppen.....	23
Art. 175 Auf- und Abstieg.....	23
Art. 176 Klassierung.....	23
Art. 177 Anmeldung der Mannschaften.....	23
Art. 178 Spielerersatz.....	24
Art. 179 Turnierplan.....	24
Art. 180 Begegnungsabfolge, Heimvorteil.....	24
Art. 181 Einladung der Gastmannschaften.....	24
Art. 182 Spieltermin.....	24
Art. 183 Partienabfolge (siehe Anhang 1.3.).....	24
Art. 184 Gültigkeit des Einzel-GD's.....	24
Art. 185 Forfait.....	24
Art. 186 Resultatsmeldung.....	25
Art. 187 Diplom, Médailles.....	25
Art. 188 bis 190 leer.....	25
XV. Berichterstattung	26
Art. 191 Minimalanforderungen.....	26
Art. 192 Freiheiten des Herausgebers.....	26
Art. 193 bis 200 leer.....	26
XVI. Titel, Preise und Rekorde	27
Art. 201 Titel.....	27
Art. 202 Medaillen, Preise.....	27
Art. 203 Spieler ausländischer Nationalität.....	27
Art. 204 Rekorde.....	27
Art. 205 bis 210 leer.....	27
XVII. Sanktionen	28
Art. 211 Doping.....	28
Art. 212 Statuten der Sektion.....	28
Art. 213 Kompetenzen zur Verhängung von Sanktionen.....	28
Art. 214 Verhängung von Sperrn gegen Einzelspieler und Mannschaften.....	28
Art. 215 Verhängung von Bussen gegen Einzelspieler und Mannschaften.....	28
Art. 216 Verhängung von Sanktionen gegen Klubs.....	29
Art. 217 bis 220 leer.....	29
Anhang 1.1: Turnierpläne gemäss Art. 122, 126 et 129	30
4 Spieler.....	30
5 Spieler.....	30
6 Spieler - 2 Billards.....	30
6 Spieler - 3 Billards.....	30
7 Spieler - 2 Billards - Gruppen A+B.....	30
7 Spieler - 3 Billards - Gruppen A+B.....	30
7 Spieler - 3 Billards.....	30
8 Spieler - 3 Billards - Gruppen A+B.....	31
8 Spieler - 4 Billards - Gruppen A+B.....	31
8 Spieler - 4 Billards.....	31
9 Spieler - 4 Billards - Gruppen A+B.....	31
10 Spieler - 4 Billards - Gruppen A+B.....	31
Anhang 1.2: Andere Turnierpläne	32
7 Spieler - 2 Billards.....	32
9 Spieler - 4 Billards.....	32
10 Spieler - 3 Billards - Gruppen A+B.....	32
11 Spieler - 3 Billards - Gruppen A+B+C.....	33
11 Spieler - 4 Billards - Gruppen A+B.....	33
12 Spieler - 3 Billards - Gruppen A+B+C.....	34

12 Spieler - 4 Billards - Gruppen A+B.....	34
Anhang 1.3: Turnierpläne für Mannschaftsmeisterschaften.....	35
3 Spieler, jeder gegen jeden, 3 Billards	35
3 Spieler, jeder gegen jeden, 2 Billards	35
4 Spieler, die Nummern 1 und 2 resp. 3 und 4 spielen gegeneinander, 4 Billards gleicher Grösse.....	35
4 Spieler, die Nummern 1 und 2 resp. 3 und 4 spielen gegeneinander, 3 Billards gleicher Grösse.....	35
4 Spieler, die Nummern 1 und 2 resp. 3 und 4 spielen gegeneinander, 2 Billards gleicher Grösse.....	35
4 Spieler, die Nummern 1 und 2 resp. 3 und 4 spielen gegeneinander, je 2 Billards gleicher Grösse	36
Anhang 2: Produkte, Masse und Toleranzen für das Spielmaterial im Carambole.....	37
Bälle:.....	37
Tücher:.....	37
Billards:.....	37
Beleuchtung:.....	37
Anhang 3: Detailbestimmungen zu den Artikeln 111 und 116.....	38
Disziplinen und Kategorieneinteilung gemäss Art. 111	38
Umrechnungsfaktoren nach Brettgrössen und Spielarten.....	38
Umrechnungsfaktoren für multidisziplinäre Spielarten	39
Anhang 4: Reglement des Coupe FSB.....	40
Art. 1 Bezeichnung, Teilnahmeberechtigung	40
Art. 2 Ziele	40
Art. 3 Abwicklung	40
Art. 4 Diplome, Medaillen, Wanderpreis.....	40
Art. 5 Tenü	40
Art. 6 Nicht geregelte Fälle	40
Anhang 5: Reglement des Veteranen-Cups	41
Art. 1 Spielberechtigung.....	41
Art. 2 Spielart	41
Art. 3 Teilnehmerzahl.....	41
Art. 4 Spielplan.....	41
Art. 6 Eingangsklassierung	41
Art. 7 Anmeldung	41
Art. 8 Tenü	41
Art. 9 Rangierung.....	41
Art. 10 Preise	41
Art. 11 Nicht geregelte Fälle	41
Abbildungen A bis H	Letzte Seiten

Vorwort

Das hier vorliegende Reglement von 1985 wurde 1993 total revidiert und durch die Delegiertenversammlung vom 26.02.94 in Biel genehmigt. Es tritt auf das Sportjahr 1995/96 in Kraft und ersetzt alle bisherigen Reglemente. Die Klubs verpflichten sich, es einzuhalten und durchzusetzen.

Im Zweifelsfall ist der deutsche Text massgebend.

I. Definitionen und Abkürzungen

Abkürzungen:

CEB	Confédération Européen du Billard
ED	Einzeldurchschnitt (Definition siehe dort)
GD	Generaldurchschnitt (Definition siehe dort)
GDprop	proportionaler Generaldurchschnitt (Definition siehe dort)
HS	Höchstserie (Definition siehe dort)
SBV	Schweizerischer Billardverband
TD	Technischer Delegierter für die nationalen Anlässe
TK	Technische Kommission, gemäss Statuten identisch mit dem Vorstand

Aus Gründen der sprachlichen Vereinfachung und stilistischen Verbesserung werden nachfolgend oft nur die männlichen Formen von Begriffen wie 'Spieler', 'Gegner' etc. verwendet, darin eingeschlossen sind selbstverständlich auch die Damen.

Altersgrenzen

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

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

Aufnahme

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

Aufnahmenbegrenzung

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

Aufnahmengleichheit

Bei Partien in ungeteilter Distanz muss der zweite Spieler immer die letzte Aufnahme aus der Anfangsstellung spielen (siehe auch "Nachstoss"). Damit haben beide Spieler die gleiche Zahl Aufnahmen gespielt.

Ausscheidung

Eine Ausscheidung ist eine Serie von Qualifikationsturnieren in der gleichen Kategorie und Spielart, um die Finalisten zu ermitteln. Bei einer Ausscheidung muss in jedem Fall die Zahl der für die nächste Runde Qualifizierten festgelegt werden.

Begegnung

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

Eckenabstrich

In der Freien Partie bezeichnet der Eckenabstrich eine Zone, in der die Punkte nur je nach Ballpositionen gemäss Art. 42.2-4 und Abbildung G erzielt werden dürfen. (Grösse des Eckenabstriches siehe Abbildung B).

In den Nationalligen wird mit grossem Ecken, in den Regionalligen mit kleinem Ecken gespielt.

Bei Mannschaftsmeisterschaften spielt nur die Nationalliga A mit grossen Ecken.

Einzeldurchschnitt (ED)

Der Einzeldurchschnitt ist der Durchschnitt einer Partie: Anzahl Punkte dividiert durch Anzahl Aufnahmen. Im Falle von Verlängerungen werden die Verlängerungen selbst nicht berücksichtigt. Der in den Resultattabellen angegebene Einzeldurchschnitt ist der höchste am Turnier erzielte ED. Er kann nur aus einer gewonnen oder unentschiedenen Partie stammen. Im Falle von nach Verlängerungen verlorenen Partien kann er gewertet werden. (Siehe auch 'Kommastellen' und 'Rundung')

Gegnerbälle:

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

Generaldurchschnitt (GD)

Grundsatz: Ein GD oder GDprop ist nur gültig, wenn er aus mindestens 3 Partien während eines Turniers zustande kommt. Ist eine Mannschaftsmeisterschaft so definiert, dass pro Begegnung und Person weniger als 3 Partien gespielt werden, legt die TK fest, wie ein gültiger GD zu errechnen ist.

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

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

Generaldurchschnitt proportional (GDprop)

Der GDprop muss immer dann ermittelt werden, wenn innerhalb eines Turniers entweder verschiedene Disziplinen ausgetragen oder auf verschiedenen Brettgrössen gespielt wird. Die Regeln für die Umrechnung einzelner Disziplinen oder Brettgrössen geschieht nach speziellen Anweisungen der TK (Anhang 3).

Höchstserie

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

Klassierungsspiele

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

Kommastellen

Dreiband: ED und GD immer mit drei Stellen nach dem Komma (auch bei Nullen).

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

(Siehe auch Rundung)

Nachstoss

Die letzte Aufnahme des zweiten Spielers wird als Nachstoss bezeichnet. Mit dem Nachstoss wird die Aufnahmengleichheit (siehe dort) sichergestellt.

Runde

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

Rundung von ED und GD

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

Spielball

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

Satzsystem

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

Stammklub

Der Stammklub ist derjenige Klub, bei dem eine Person zuerst Mitglied ist und eine Lizenz gelöst hat.

Vorrunde

Die Vorrunde ist ein Überbegriff, der sowohl Ausscheidungen gemäss obiger Definition beinhaltet als auch irgendwelche anderen Turniere oder einen Teil eines Turniers, wo je nach Definition die Qualifikation für ein Weiterkommen ermittelt wird.

Wahlklub

Der Wahlklub ist der offiziell genehmigte Klub, für den eine Person spielt, obwohl es nicht sein Stammklub ist. Dabei ist unerheblich, ob die Person Mitglied des Wahlklubs ist oder nicht. Es zählt alleine, dass die Genehmigung des Wahlklubs nach Art. 92 korrekt erteilt wurde.

Ungeteilte Distanz

In Partien mit ungeteilter Distanz wird nur einmal auf die festgesetzte Punkt- resp. Aufnahmenzahl gespielt. Bei ungeteilter Distanz muss immer Aufnahmengleichheit (siehe dort) herrschen. (Ausnahme iBiathlon)

Zone mit Einschränkung (Eckenabstrich, Cadrefeld, Anker)

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

II. Anwendung anderer Regeln und Vorschriften und allgemeine Regeln

Art. 1 Allgemeine Regeln

Die unter III. folgenden Spiel- und Schiedsrichterregeln sind Auszüge und Zusammenfassungen der Spielregeln der CEB, sie sind in der nachfolgenden Fassung für alle nationalen Anlässe verbindlich.

Art. 2 Organisationsvorschriften für Turniere

Die internationalen Organisationsvorschriften der CEB sind für alle Turniere des SBV gültig, unter Vorbehalt der ausdrücklich in diesem Reglement festgelegten Vorschriften.

Art. 3 Doping

Die Reglementierung betreffend Doping steht alleine dem Verband zu. Siehe dazu das einschlägige Reglement des SBV.

Art. 4 Berechtigung zur Turnierorganisation

Soweit von den Statuten des SBV zugelassen, ist die Sektion Carambole und 5 Kegel frei, nationale und internationale Turniere zu organisieren. Liegt die Zuständigkeit bei der Sektion, so genehmigt die TK die entsprechenden Reglemente oder legt fest, welche bestehenden angewendet werden.

Art. 5 5-Kegel

Die Bestimmungen zur Spielart 5 Kegel und aller multidisziplinärer Spielarten, die 5 Kegel einschliessen, sind vollständig in einem separaten Reglement festgeschrieben.

Art. 6 Spielsystem, Distanzen, Aufnahmenbegrenzung und Spieldaten

Alle Details zu den Meisterschaften einer Saison werden im Sportkalender festgelegt, der von der TK erstellt wird.

Art. 7 Kompetenzen grundsätzlich

1. Sofern bei den nachfolgenden Artikeln die Kompetenzen nicht ausdrücklich angegeben sind, liegen sie bei der TK, wobei der TD in allen dringenden Fällen alleine entscheidet.
2. Die TK kann auch aus eigener Initiative alle Entscheide des TD überprüfen und allenfalls anders und definitiv entscheiden.
3. Der Vorstand ist verpflichtet, alle Entscheide, welche Sperren und Disqualifikationen von Einzelspielern, Mannschaften oder Klubs betreffen letztinstanzlich zu behandeln und zu entscheiden.
4. Wo die Kompetenz der DV zugesprochen ist, kann sie nur von der DV an ein anderes Organ abgetreten werden.
5. Zeigen sich reglementarische Lücken, werden die konkreten Fälle im Sinne und Geist der vorliegenden Bestimmungen geregelt. Die TK schliesst reglementarische Lücken so rasch als möglich.

Art. 8 bis 10 leer

III. Schiedsrichterregeln

Art. 11 Leitung der Partie

1. Der Schiedsrichter leitet die Partie alleine. Für Überprüfungen von Entscheiden gemäss Art. 14 kann er seinen Stellvertreter und/oder die Turnierleitung beiziehen.
2. Seine Verantwortung beginnt nach der Zuweisung der Billards an die Spieler und endet mit der Abgabe des Resultatblattes.
3. Vor der Übernahme seiner Verantwortung kontrolliert der Schiedsrichter das Material und das Tenü der Spieler.
4. Er überwacht, dass keine ungerechtfertigte Interventionen und Störungen erfolgen, inkl. solcher durch den Gegenspieler.
5. Schiedsrichterablösungen während einer Serie sind zu unterlassen.
6. In nationalen Turnieren übernimmt der Schreiber auch die Funktion des Schiedsrichterstellvertreters.

Art. 12 Ansagen durch den Schiedsrichter

1. Alle reglementarischen Ansagen sind deutlich hörbar zu nennen.
2. Der Schiedsrichter zählt in einer der drei Landessprachen Deutsch, Französisch oder Italienisch.
3. Im Serienspiel sagt der Schiedsrichter an, wann die letzten 5 Punkte der Partie oder des Satzes zu spielen sind. Im Dreiband sind es die letzten 3 Punkte. Die Abzählung erfolgt auf französisch "pour 5", "pour 4" etc.
4. Bei Verlängerungen von Partien gilt für das Abzählen:
 - Fehlen noch 5 Punkte, um mit einem Punkt Unterschied zu gewinnen, beginnt die Abzählung mit "pour 5".
 - Im Dreiband gilt das gleiche Verfahren für 3 Punkte.
5. Kommt der Gegenspieler an die Reihe, sagt der Schiedsrichter Namen und Punktzahl des abtretenden Spielers. Der Schreiber wiederholt die Ansage des Schiedsrichters.
6. Der Schiedsrichter sagt einen begangenen Fehler an, falls er dies für nötig erachtet oder der Spieler fragt (Art. 29).
7. Der Schiedsrichter sagt für jeden Spieler unter Namensnennung die letzte Aufnahme an.

Art. 13 Kompetenzen des Schiedsrichters

1. Er verwarnet Spieler, die Verhaltensregeln verletzen und erstattet der Turnierleitung Meldung. In schweren Fällen kann der Schiedsrichter die Partie abbrechen und forfait werten (Art. 106.4).
2. Dem Schiedsrichter ist es strikte untersagt, eine Person in irgendwelcher Art vor einem Spielfehler zu warnen, den zu begehen sie im Begriffe ist.
3. Nur dem Schiedsrichter ist es erlaubt, die Bälle für eine Reinigung, das Aufstellen oder die Rekonstruktion einer Stellung zu manipulieren.
4. Auf Wunsch eines Spielers oder in eigener Initiative reinigt der Schiedsrichter die Bälle, deren Standort er zuvor zuverlässig markiert. Nimmt er eine Reinigung aus eigener Initiative vor, soll er wenn möglich einen geeigneten Zeitpunkt abwarten, um den Spieler nicht unnötigerweise zu stören.
5. Der Schiedsrichter übergibt das Spiel erst dann an den Gegner, wenn alle Bälle ruhig stehen.
6. Der Schiedsrichter darf dem Spieler den Spielball selbst auf Anfrage hin nicht nennen. Jedoch muss er die Position der Bälle in der Freien Partie und im Cadre immer nennen, selbst wenn dadurch der Spielball bezeichnet wird.
7. Wenn nach dem Verfehlen einer Karambolage oder dem Begehen eines Fehlers dieser Spieler auch nur einen Ball in irgendeiner Form berührt, absichtlich oder nicht, rekonstruiert der Schiedsrichter auf Wunsch des Gegenspielers die Situation so genau wie möglich. Dabei gilt: Kann eine Situation verlässlich rekonstruiert werden, darf der Gegenspieler zwischen Rekonstruktion und Aufstellung in die Anfangsposition wählen. Sieht sich der Schiedsrichter ausserstande, die Situation verlässlich zu rekonstruieren, insbesondere wenn sich ein oder mehrere Bälle noch in Bewegung befanden, kann er die Bälle auf Wunsch des Gegners in die Anfangsposition stellen.
8. Der Schiedsrichter kann in eigenem Ermessen eine Bedenkzeit von 60 Sekunden aussprechen (siehe Art. 29.10).

Art. 14 Schiedsrichterentscheide

1. Mit Ausnahme von Fragen der Reglementsanwendung sowie bei statischen Situationen (z.B. Pressbälle, à cheval, entré/dedans) sind Schiedsrichterentscheide endgültige Tatsachenentscheide (z.B. Durchstoss, berührt etc.)
2. Zweifelt ein Spieler einen Schiedsrichterentscheid bei Fragen der Reglementsanwendung oder bei statischen Situationen (Art. 14.1) an, muss der Schiedsrichter die Situation nochmals prüfen. Sind darauf Schiedsrichter und Spieler weiterhin unterschiedlicher Meinung, so ist der Turnierleiter hinzuzuziehen. Sein Entscheid ist endgültig.
3. Der Gegenspieler hat kein Einspruchsrecht, ausgenommen in dem Fall, wenn der Spieler mit dem falschen Ball spielt und dies vom Schiedsrichter nicht bemerkt wird.
4. Nicht zulässige Einsprüche des Spielers und des Gegenspielers (siehe Art. 14.1. und 14.3.) werden mit einer Verwarnung geahndet.
5. Gegenspieler, Schiedsrichterstellvertreter, Schreiber oder Turnierleitung können in nachstehenden Fällen den Schiedsrichter auf einen Fehler seinerseits aufmerksam machen:
 - Der falsche Spielball wird benutzt.
 - Bezüglich der Zonen wurde eine falsche Ballposition angegeben.
 - Fehler beim Abzählen durch den Schiedsrichter, oder den Schreiber.
 -

Die Interventionen haben diskret und in korrekter Form zu erfolgen, ohne den Ablauf anderer Partien zu stören.

Art. 15 Reklamationen betreffend Reglementanwendungen

1. Reklamationen, die Fragen der Reglementanwendung betreffen, werden wie folgt gehandhabt:
 - Der betroffene Spieler wendet sich in diskreter und korrekter Form sofort an den Schiedsrichter.
 - Geht der Schiedsrichter nicht auf die Reklamation ein oder beurteilt den Fall anders, kann sich der betroffene Spieler bis spätestens 15 Minuten nach der Partie an die Turnierleitung wenden.
 - Die Turnierleitung klärt den Sachverhalt endgültig.
 - Wenn nach dem Urteil der Turnierleitung ein reglementarischer Fehler des Schiedsrichters das Resultat der Partie beeinflusst haben kann, wird die Partie annulliert.
 - Die annullierte Partie wird so rasch als möglich nachgeholt.
2. Alle Vorfälle gemäss Art. 15.1 sind der TK auf dem Matchblatt mitzuteilen. Ein Spieler hat das Recht, seine abgewiesene Reklamation auf dem Matchblatt vermerken zu lassen.

Art. 16 bis 20 leer

IV. Allgemeine Spielregeln

Art. 21 Definitionen am Billard

Die verwendeten Begriffe, Masse etc. sind in der Abbildung A am Ende des Reglements erklärt.

Art. 22 Bandenabstoss

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

Art. 23 Anfangsstoss

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

Art. 24 Spielball

Spielball des beginnenden Spielers ist der Weisse ohne Kennzeichnung. Der zweite Spieler hat den weissen Ball mit Kennzeichnung oder den gelben Ball. Der Spielball bleibt während der ganzen Partie derselbe, inkl. Verlängerung, bei ungeteilter Distanz oder im Satzsystem.

Art. 25 Karambolage

Eine gültige Karambolage ist erzielt:

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

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

Art. 26 Pressbälle, Bandenpress

1. Pressball ist gegeben, wenn der Spielball mindestens einen der Gegnerbälle berührt.
2. In der Freien Partie mit grossen Ecken müssen die Bälle in die Anfangsstellung gebracht werden. In allen anderen Disziplinen kann zwischen Wegspielen und Aufstellen gewählt werden. Für das Aufstellen gilt:
 - In der Freien Partie, allen Cadredisziplinen und im Einband werden alle drei Bälle in ihre Anfangsstellung gebracht.
 - Im Dreiband werden nur die sich berührenden Bälle aufgestellt und zwar in gleicher Art, wie wenn sie das Billard verlassen (Art. 46.5 und Abbildung F).
3. Bandenpress besteht, wenn der Spielball eine oder zwei Banden berührt.
4. Ist das Wegspielen erlaubt, so muss von der Kontaktstelle weggespielt werden. Bewegt sich der am Spielball press stehende Ball, weil er beim Wegspielen seinen Halt verliert, so ist dies dem Spieler nicht als Fehler anzulasten.

Art. 27 Bälle verlassen das Billard

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

Art. 28 Durchstoss

Durchstoss ist gegeben, falls:

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

Art. 29 Fehler

Alle nachstehend aufgeführten Fehler bewirken:

- Der evtl. trotzdem erzielte Punkt zählt nicht.
 - Der Gegner kommt zum Spiel.
- (Schiedsrichteransagen fett und in Klammern)
1. Ball aus dem Billard (siehe auch Art. 27) (**billes dehors / Ball aus dem Billard**).
 2. Falls bei der Stossausführung noch nicht alle Bälle ruhen (**billes en mouvement / Ball in Bewegung**).
 3. Falls zum Spiel ein anderer Queueteil als das Leder der Queuespitze (Procédé) benutzt wird (**procédé**).
 4. Falls ein Spieler ausser zur korrekten Ausführung des Stosses irgendeinen Ball, auf irgendeine Art und aus irgendeinem Grund berührt (siehe auch Art. 13.7) (**touché**).
 5. Durchstoss (siehe auch Art. 28) (**queuté / Durchstoss**).
 6. Unkorrektes Wegspielen bei Pressbällen oder Bandenpress (siehe auch Art. 26) (**billes en contact / Durchstoss**).
 7. Falls bei der Stossausführung nicht mindestens ein Fuss den Boden berührt (**pied pas au sol / Fussfehler**).
 8. Falls der Spieler in irgendeiner Art eine sichtbare Marke anbringt (**marque / Marke**).
 9. Falls nicht der eigene Spielball verwendet wird (Art. 24) (**mauvaise bille / falscher Ball**).
 10. Falls nicht spätestens 60 Sekunden nach der Aufforderung des Schiedsrichters zur Stossausführung gespielt wird. (**non joué / nicht gespielt**).
 11. Regelverstoss je nach Regeln der verschiedenen Spielmodi.

Art. 30 Nicht festgestellte Fehler oder durch Drittpersonen verursachte Fehler

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

Art. 31 bis 40 leer

V. Spielregeln zu den einzelnen Disziplinen

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

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

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

Art. 42 Auswirkungen der Zonen mit Beschränkungen

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

Art. 43 Freie Partie

1. Im Rahmen der allgemeinen Regeln und der Vorschriften bezüglich des Eckenabstriches, kann der Spieler die Karambolagen auf beliebige Art erzielen.
2. Nach einem Pressball (Art. 26.1) werden die Bälle in die Anfangsstellung gebracht. Wird mit kleinen Ecken gespielt, darf auch vom Gegnerball weggespielt werden.
3. Nach dem Fehler "**Ball aus dem Billard**" werden alle drei Bälle in die Anfangsstellung gelegt.

Art. 44 Cadre

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

Art. 45 Einband

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

Art. 46 Dreiband

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

Art. 47 Andere Spieldisziplinen

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

Art. 48 bis 70 leer

VI. Ablauf einer Partie

Art. 71 Beginn der Partie

1. Wird von der TK eine maximale Einspielzeit vorgeschrieben (für die Nationalliga zwingend vorgeschrieben), beginnt die Partie mit dem Einspiel. Falls sich die beiden Spieler nicht sofort einigen, wer mit dem Einspiel beginnt, entscheidet der Schiedsrichter. Nach dem Einspiel des zweiten Spielers wird sofort der Bandenabstoss ausgeführt.
2. Die Einspielzeit beträgt 5 Minuten pro Spieler und 3 Minuten, falls er auf dem Tisch schon gespielt hat.
3. Ist keine maximale Einspielzeit vorgeschrieben, beginnt die Partie mit dem Bandenabstoss.

Art. 72 Ende der Partie

Die Partie ist zu Ende:

- a) Bei ungeteilter Distanz:
Wenn mindestens einer der Spieler die vorgeschriebene Punktzahl erreicht hat und beide Spieler gleich viele Aufnahmen gespielt haben. Oder wenn beide Spieler die maximale Aufnahmenzahl gespielt haben. Wenn unentschiedene Partien ausgespielt werden müssen, immer nach der Verlängerung.
- b) Im Satzsystem (siehe auch Art. 81):
 - I. Satzende:
 1. Wenn ein Spieler die vorgeschriebene Punktzahl erreicht hat, ist der Satz zu Ende. Erreicht der beginnende Spieler die Punktzahl in der 1. Aufnahme, hat der Gegner Anrecht auf den Nachstoss, in allen anderen Fällen nicht. Ist der Satz nach der 1. Aufnahme unentschieden, wird der Satz fortgesetzt, bis einer der Spieler einen einzigen Punkt erzielt.
 2. Wenn die festgesetzte Aufnahmenzahl erreicht ist und der Punktstand nicht unentschieden ist, ist der Satz zu Ende. Bei Unentschieden wird die Partie nur solange fortgesetzt, bis ein Spieler einen einzigen Punkt erzielt.
 - II. Ende der Partie:
Die Partie ist zu Ende, sobald der Entscheidungssatz nach obigen Regeln zu Ende ist.
- c) Die Partie oder der Satz ist immer zu Ende, wenn dies der Schiedsrichter angesagt hat ("**Match**"), auch falls sich nachträglich ein Zähl- oder Schreibfehler herausstellen sollte.

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

1. Eine Pause während der Partie dauert maximal 5 Minuten.
2. Vor Beginn der Partie, kann ein Spieler eine Pause in der Mitte der Partie verlangen. Die Mitte der Partie ist erreicht, wenn ein Spieler ca. die Hälfte der Punktzahl erzielt hat, oder die Hälfte der Aufnahmen gespielt sind. Der genaue Moment für diese Pause wird vom Schiedsrichter bestimmt.
3. Die Spieler können sich während der Partie auf eine Pause einigen.
4. Der Spielende kann nicht zu einem Unterbruch gezwungen werden.
5. Wer sich weigert, eine Partie fortzusetzen, hat forfait verloren. Die Turnierleitung ist verpflichtet, den Vorfall im Matchblatt festzuhalten. Die TK wird über zusätzliche Sanktionen beschliessen.

Art. 74 Matchblätter, Anzeigetafel

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

Art. 75 bis 80 leer

VII. Wertung von Partien und Rangierung

Art. 81 Wertung von gespielten Partien

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

Ungeteilte Distanz:

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

Satzsystem:

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

In diesem Satzsystem sind Unentschieden nicht zugelassen. Wird später einmal ein Satzsystem benötigt, in welchem auch Unentschieden zugelassen sind, wird es von der TK ausgearbeitet und bekannt gegeben.

Art. 82 Rangierung von Einzelspielern und Mannschaften

1. Die in einem Turnier direkt aufeinander getroffenen Einzelspieler und Mannschaften werden klassiert:

Reihenfolge der Rangierungskriterien	
Für Einzelspieler	Für Mannschaften
1. Matchpunkte	1. Begegnungspunkte
2. Satzpunkte	2. Matchpunkte
3. Generaldurchschnitt	3. Satzpunkte
4. Matchpunkte aus den direkten Begegnungen	4. Mannschafts GD aller Begegnungen
5. Satzpunkte aus den direkten Begegnungen	5. Bester Mannschafts GD einer Begegnung
6. Einzeldurchschnitt (bester, zweitbester, etc.)	6. Zweitbeste Mannschafts-GD einer Begegnung, etc.
7. Höchstserie	7. Losentscheid
8. Losentscheid	

2. Für die Erstellung von Gesamtranglisten für Einzelspieler und Mannschaften aus verschiedenen Turnieren gilt zusätzlich:

Wird eine Gesamtrangliste aller Spieler erstellt, werden die unten stehenden Kriterien bei den direkt qualifizierten für jeden Rang getrennt gewertet, d.h. alle Erstklassierten vor allen Zweitklassierten etc. Die nicht direkt qualifizierten werden gesamthaft ebenfalls nach den untenstehenden Rangierungskriterien hinter den direkt qualifizierten plziert.

Reihenfolge der Rangierungskriterien
1. Generaldurchschnitt
2. Einzeldurchschnitt (bester, zweitbester, etc.)
3. Höchstserie

Art. 83 Wertung von Forfait Partien zwischen Einzelspielern

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

Art. 84 Wertung von Forfait Begegnungen zwischen Mannschaften

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

Art. 85 Fehler in der offiziellen Resultattabelle oder dem Matchblatt

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

Art. 86 bis 90 leer

VIII. Teilnahme- und Anmeldebedingungen, Turnierabsagen, Disqualifikationen

Art. 91 Allg. Teilnahmeberechtigung

Sofern nicht für spezielle Turniere anders festgelegt, gilt:

1. Mitgliedschaft in einem Klub der Sektion Carambole und 5 Kegel, ungeachtet der Staatsbürgerschaft.
2. Vorweisen einer gültigen Lizenz.
3. Ordnungsgemässe Anmeldung.

Art. 92 Stammklub - Wahlklub

1. Der Club, für den ein Spieler spielt, muss in der Lizenz vermerkt sein . Ein Wechsel ist während der Sportsaison nur in Ausnahmefällen möglich.
2. Ein Spieler, welcher den Club wechseln will, muss sein Gesuch, zusammen mit der Lizenz 2 Wochen vor Beginn der Sportsaison dem TD zur Korrektur schicken.
3. Ueber allfällige Wechsel während der Saison entscheidet der TD.

Art. 93 Neue Spielerlizenz

Für die Bestellung einer gültigen Lizenz sind notwendig:

- Einreichung des Gesuchs gemäss geltenden Vorschriften der TK.
- Vollständige Erfüllung aller von der TK vorgeschriebenen Bedingungen.

Art. 94 Erneuerte Lizenz

Die Lizenz behält ihre Gültigkeit nur, wenn sie entsprechend den geltenden Vorschriften erneuert wurde.

Art. 95 Verlorene, vergessene Lizenz

1. Für den Verlust einer Lizenz haftet die betroffene Person vollumfänglich.
2. Kann ein Spieler an einem Turnier die gültige Lizenz nicht vorweisen, wird nach Art. 96 verfahren.

Art. 96 Spielen ohne Vorweisung einer gültigen Lizenz

Unter Einhaltung der nachfolgenden Bestimmungen kann ein Spieler trotzdem spielen.

- Die Turnierleitung trägt auf dem Matchblatt den Vermerk "keine Lizenz" sowie Name, Vorname und Klub des betreffenden Spielers ein.
- Der betreffende Spieler bestätigt die Eintragung auf dem Matchblatt mit seiner Unterschrift, wodurch er für dieses eine Turnier spielberechtigt ist.
- Der betreffende Spieler hat dem TD den Nachweis zu erbringen, indem er dem TD eine Kopie seiner Lizenz schickt
- Unterlässt er dies innerhalb einer Woche, werden seine Resultate nicht gewertet.

Art. 97-99 leer

Art. 100 Anmeldungen und Sportkalender

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

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

Art. 101 Minimalbeteiligung

1. Ein Meisterschaftsturnier, für das bei Anmeldeschluss nicht mindestens 4 Einschreibungen vorliegen oder auch nach Art.128 kein Spielort bestimmt werden kann, wird von der TK abgesagt.
2. Die Klubs angemeldeter Spieler oder Mannschaften sind bis spätestens 1 Woche nach Anmeldeschluss über eine Absage zu unterrichten.
3. Wenn sich wegen aussergewöhnlicher Umstände nur 3 Spieler zum Turnier einstellen, wird vom organisierenden Club ein ähnlich starker Spieler hinzugezogen. Ansonsten wird das Turnier abgesagt.
4. Wenn sich wegen aussergewöhnlicher Umstände weniger als 3 Spieler zum Turnier einfinden, wird das Turnier abgesagt. Die TK entscheidet über die Folgen.

Art. 102 Turnierabsage durch die TK

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

Art. 103 Turnierabsage durch einen Klub

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

- sofort den TD zu orientieren,
- zusammen mit dem TD einen Ersatzklub zu finden und
- alle für das Turnier gemeldeten Spieler oder Mannschaften so rasch als möglich über die Ortsverschiebung oder die Absage zu orientieren

Art. 104 Abmeldung durch Spieler oder Mannschaften

1. Eine Abmeldung ist immer an den TD und den Turnierorganisator zu richten. Eine telefonische Abmeldung genügt.
2. Bis 8 Tage vor Beginn des Turniers kann sich ein Spieler ohne weitere Folgen abmelden.
3. Bis längstens 1 Woche nach Ablauf der Anmeldefrist, kann sich eine Mannschaft ohne weitere Folgen abmelden.
4. Werden Abmeldefristen nicht eingehalten, kann die TK Sanktionen beschliessen, sofern es sich um einen Wiederholungsfall innert dreier Saisons handelt und keine besonderen, entschuldbaren Gründe vorliegen.
5. Spieler, welche aus entschuldbaren Gründen nicht an einem Turnier teilnehmen können, sind verpflichtet, durch rasche Information des TD und des Organisators für minimale Umtriebe zu sorgen. Entschuldbare Gründe sind insbesondere:
 - Krankheit, Unfall
 - wichtige berufliche oder familiäre Verpflichtungen

Art. 105 Verspätetes Erscheinen und Fernbleiben

1. Als verspätet gilt das Erscheinen, wenn die betreffende Person oder Mannschaft bei Turnierbeginn nicht anwesend ist.
2. Als Entschuldigung für zu spätes Erscheinen gelten grundsätzlich nur Verspätungen der öffentlichen Verkehrsmittel. In Sonderfällen entscheidet die Turnierleitung endgültig.
3. Als ferngeblieben gilt, wer spätestens nach Ablauf der 1. Runde nicht anwesend ist (Folgen siehe Art. 106).
4. Aus guten Gründen kann eine Person mit der Turnierleitung vereinbaren, dass sie erst zu jener Runde erscheint, in der sie zum ersten Mal spielt.
5. Die Turnierleitung ist verpflichtet, die Erschwernisse, die sich aus 1. bis 3. ergeben, möglichst mit organisatorischen Dispositionen zu regeln. Sie entscheidet alleine, was sie noch als zumutbar erachtet, kann die übrigen Spieler jedoch konsultieren.
6. Können Spieler und Mannschaften absehen, dass sie nicht bis zum Turnierbeginn eintreffen werden, sind sie verpflichtet, dem durchführenden Klub die Verspätung so rasch als möglich mitzuteilen und auch das zu erwartende Ausmass der Verspätung zu nennen.

Art. 106 Disqualifikationen und Streichung von der Teilnehmerliste

1. Entschuldbare Verspätungen dürfen nicht mit einer Verwarnung nach Art. 13.1 bestraft werden. Der Spieler kann erwarten, dass man ihm die Teilnahme ermöglicht. Im Interesse der übrigen Teilnehmer kann aber auch hier der Art. 105.5 angewendet werden.
2. Minimale Massnahme bei nicht entschuldbarer Verspätung gemäss Art. 105.1 ist eine Verwarnung gemäss Art. 13.1. Üblich ist die Forfait-Wertung der verpassten Partie, falls die Nachholung organisatorisch nicht problemlos machbar ist oder die übrigen Spieler mit der Nachholung nicht einverstanden sind. Die Turnierleitung kann den betreffenden Spieler auch gemäss Art. 105.5 für das ganze Turnier disqualifizieren (siehe Punkt 9).
3. Wer im Sinne von Art. 105.3 dem Turnier fernbleibt, muss mit der Disqualifikation für das ganze Turnier rechnen (siehe auch Art. 105.5). Als minimale Sanktion werden für alle gemäss Turnierplan bereits gespielten und die bereits angebrochene Runde Forfait-Niederlagen verhängt (siehe Punkt 9).
4. Wer im Sinne von Art. 13.1 in einer Partie die zweite Verwarnung erhält, verliert diese forfait. Wer bereits 2 Verwarnungen ausgesprochen erhielt und sich im gleichen Turnier eine dritte einhandelt, wird für das ganze Turnier disqualifiziert. Als weitere Folgen ergeben sich:
 - Alle Partien des betreffenden Spielers werden nachträglich als forfait verloren gewertet.
 - Keinerlei Resultate der betroffenen Person werden als gültig anerkannt.
5. Sieht sich ein Spieler gesundheitlich ausserstande, eine Partie fortzusetzen, muss er diese Partie sofort forfait verloren geben. Das weitere Vorgehen umfasst folgendes:
 - Der Spieler kann das Turnier nicht fortsetzen, wenn er zur nächsten Runde nicht wieder spielfähig ist.
 - Kann der Spieler das Turnier nicht fortsetzen, werden nachträglich alle von ihm gespielten Partien als forfait verloren gewertet und das Turnier wird so fortgesetzt, wie wenn er nicht anwesend wäre.
 - Hat der betroffene Spieler bis zum Zeitpunkt des Abbruches mindestens 1 reguläre Partie gespielt, können erzielte Rekorde anerkannt werden. Bei mindestens 3 regulären Partien ist auch der GD gültig.
6. Die Nichteinhaltung der Bestimmungen zur Teilnahme gemäss Art. 91-96 führen zur Disqualifikation für das ganze Turnier.
7. Für Mannschaften werden obige Bestimmungen sinngemäss angewendet.
8. Disqualifikationen ziehen immer eine Forfait-Wertung nach sich (siehe Art. 83 und 84).
9. Das Einverständnis aller Spieler resp. Mannschaften vorausgesetzt, kann in den Fällen von Art. 106.2 und 106.3 auch auf die Verhängung der minimalen Sanktionen verzichtet werden.
10. Über Disqualifikationen erstattet die Turnierleitung im Matchblatt in jedem Fall Bericht an den TD.
11. Der TD kann Spieler von der Teilnehmerliste streichen, die sich weigern oder nicht in der Lage sind, Änderungen gemäss Art. 128 zu akzeptieren.

Art. 107 Rückerstattung von Einschreibgebühren

1. Bei Turnierabsagen gemäss Art. 101.1, 102 und 103 werden die Gebühren zurückerstattet.
2. Bei Absagen gemäss Art. 104 und Disqualifikationen bzw. Streichung von der Teilnehmerliste gemäss Art. 105 und 106 werden keine Gebühren zurückerstattet. In Härtefällen kann der TD anders entscheiden, insbesondere im Falle von Art. 106.5 und 106.11.
3. Es besteht auch bei fristgerechter Abmeldung grundsätzlich kein Anspruch auf Rückerstattung der Anmeldegebühren.

Art. 108 bis 110 leer

IX. Caramboledisziplinen, Kategorien, Umrechnungsfaktoren

Art. 111 Spielarten im Carambole und Kategorien der Spieler

Die von der Sektion Carambole und 5 Kegel anerkannten Spielarten, samt Kategorieneinteilung sind im Anhang 3 aufgeführt. Multidisziplinäre Spielarten wie Biathlon und Triathlon und evtl. weitere sind grundsätzlich auch anerkannt. Die Art der Umrechnung bei multidisziplinären Spielarten ist im Anhang 3 geregelt. Für jede Spielart und Kategorie sowie zusätzlich für Altersklassen oder speziell für Damen kann die DV die Austragung von Wettkämpfen beschliessen. Ist ein Wettkampf nicht ausdrücklich für eine bestimmte Altersklasse oder die Damen reserviert, sind alle teilnahmeberechtigt.

Art. 112 Gültiger GD

1. Es ist der höchste GD der vergangenen 2 Saisons, der in offiziellen Turnieren gemäss Sportkalender oder in von der TK anerkannten Turnieren erreicht wurde.
2. Er gilt für die ganze bevorstehende Saison, Ausnahme Art. 115.1a.
3. Der gültige GD ist massgebend für die Einteilung gemäss Art. 111 und die Spielerliste Art. 113.
4. Besitzt jemand für eine Spielart keinen gültigen GD, muss er in der untersten Kategorie beginnen. Über Ausnahmen beschliesst der TD in eigener Kompetenz, oder auf Antrag des Betroffenen bzw. dessen Klub. Der TD soll wenn möglich den gültigen GD einer möglichst verwandten Disziplin gemäss Art. 116 umrechnen und zur Einteilung in die Kategorie verwenden. Die Einteilung gemäss dieser Bestimmung behält ohne Bestätigung nur für die erste Saison Gültigkeit.
5. Die TK kann anstelle der GD nationaler Turniere auch GD von Turnieren der CEB oder der UMB als gültig anerkennen.
6. Für den Kunststoss gilt bezüglich der erreichten Punktzahlen dasselbe wie für den GD.
7. Die Klassierung der Spieler nach Art. 112.1-7 ergibt die nationale Klassierung für Einzelspieler.

Art. 113 Spielerliste

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

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

Art. 114 Auswirkung der Kategoriezugehörigkeit

Die Spielberechtigung ist beschränkt auf die Kategorie und Spielart gemäss Einteilung nach GD.

Art. 115 Auswirkungen von GD-Verbesserungen oder GD-Verminderungen

1. Wer durch eine GD-Verbesserung in einem Einzelwettkampf aufsteigt, der:
 - a) kann unter Einhaltung der Anmeldebedingungen (Kapitel VIII) ab sofort in der entsprechenden Kategorie spielen
 - b) ist zwingend ab der folgenden Saison in der entsprechenden Kategorie eingeteilt.
2. GD-Verbesserungen, die in einem Mannschaftswettbewerb erzielt wurden, wirken sich erst in der folgenden Saison aus.
3. Falls der für die entsprechende Kategorie gültige GD während 2 Saisons nicht mehr erreicht wird, wird der Spieler neu klassiert.

Art. 116 Umrechnungsfaktoren für Spieldisziplinen

Die Umrechnungsfaktoren für Spieldisziplinen und Brettgrössen sind in Anhang 2 ersichtlich.

Art. 117 bis 120 leer

X. Allgemeine Bestimmungen zu den Einzelmeisterschaften

Art. 121 Spielsysteme

Möglich sind:

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

Ohne Aufnahmenbegrenzung	Mit Aufnahmenbegrenzung
1. Verlängerung um max. 10% der Punktzahl, Beginn mit Bandenabstoss	1. Verlängerung um max. 10% der Punktzahl oder Aufnahmenzahl, Beginn mit Bandenabstoss
2. Bei neuerlichem Gleichstand: Verlängerung auf max. 10% der Distanz, Beginn mit Bandenabstoss, nur 1 Aufn. Wiederholung gemäss 2. bis der Sieger feststeht.	2. Bei neuerlichem Gleichstand: Verlängerung auf max. 10% der Distanz, Beginn mit Bandenabstoss, nur 1 Aufn. Wiederholung gemäss 2. bis der Sieger feststeht.

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

Art. 122 Durchführung der Turniere

1.

Anzahl Spieler	Art der Durchführung	Entscheidungskompetenz
4	jeder gegen jeden evtl. Hin- und Rückrunde	Ausscheidung: TK Finaldurchgang: Turnierleitung
5	jeder gegen jeden nur Hinrunde	
6	jeder gegen jeden	
7	jeder gegen jeden bei 3 Billards in zwei Gruppen bei 2 Billards	
8	in zwei Gruppen	
mehr als 8	nach spez. Regeln	TK und Turnierleitung

2. Anzahl der Teilnehmer in Ausscheidungsrunden:

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

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

Art. 123 Turniersysteme

Das anzuwendende System kann für jede Disziplin gesondert festgelegt werden. Der Entscheid liegt bei der TK. Nachfolgende Möglichkeiten stehen zur Auswahl:

1. Nur ein Final oder bis zu maximal 8 Ausscheidungsgruppen direkt vor dem Final.
2. Dem Final werden je nach Anzahl Anmeldungen Halb-, Viertelfinal etc. vorgeschaltet.
3. Einem Finaldurchgang können mehrer Runden vorhergehen, in denen keine Spieler eliminiert werden. Der Spieler kann, aber muss nicht alle Vorrunden mitspielen. Für jede Runde braucht es eine neue Anmeldung. Für den Final sind die Spieler mit den besten GDs qualifiziert.

Art. 124 Angaben durch den TD

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

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

Art. 125 Kompetenzen zur Bestimmung der Spielsysteme

1. Die DV beschliesst für die einzelnen Spielarten, ob im Satzsystem oder mit ungeteilter Distanz gespielt wird. Zudem kann sie Wünsche bezüglich des Turniersystems formulieren.
2. Die TK legt die Anzahl Gewinnsätze, Punktzahlen und Aufnahmen fest und versucht je nach Anzahl Meldungen, das von der DV gewünschte Turniersystem so gut als möglich anzuwenden.
3. Die Turnierleitung bestimmt, ob im Finaldurchgang Klassierungsspiele durchgeführt werden und kann eine Aufnahmenbegrenzung für Vorrunden- und Klassierungsspiele festlegen.

Art. 126 Verteilung auf die Ausscheidungsgruppen und Reihenfolge der Partien

1. In den Regionalligen wird ausschliesslich auf die Minimierung der Reisedistanzen und die zahlenmässig ausgeglichene Zusammensetzung geachtet. Können die beiden Ansprüche nicht vereinbart werden, geniessen die gemäss Klassierung schwächeren Spieler den Vorteil der kurzen Reisedistanzen.
2. In den Nationalligen werden die Ausscheidungsgruppen nach nationaler Klassierung zusammengestellt und zwar:

Bei 2 Gruppen: Ausscheidungsgruppe 1 die Rangnummern 1, 4, 5, 8, 9 etc. (Schlange)
 Ausscheidungsgruppe 2 die Rangnummern 2, 3, 6, 7, 10 etc.

Bei 3 Gruppen: Ausscheidungsgruppe 1 die Rangnummern 1, 6, 7, 12 etc.
 Ausscheidungsgruppe 2 die Rangnummern 2, 5, 8, 11 etc. (Schlange)
 Ausscheidungsgruppe 3 die Rangnummern 3, 4, 9, 10 etc.

Für mehr als 3 Ausscheidungsgruppen wird die Einteilung sinngemäss vorgenommen.

3. Für alle Kategorien gilt innerhalb einer Ausscheidungsgruppe:
 - a) Stellt ein Klub alle Spieler oder kein Klub mehr als einen, wird streng nach Rangierung gespielt.
 - b) Stellt ein Klub mehr als einen Spieler, aber nicht alle, werden die Partien zwischen Angehörigen desselben Klubs an den Anfang verlegt, anschliessend die restlichen Partien gemäss Turnierplan gespielt.
4. Je nach Spielerzahl und Anzahl Billards sollten die letzten 2 Runden so umgestellt werden, dass das Spiel um Platz 1 in die letzte Runde fällt.

Art. 127 Qualifikation für die folgende Runde und den Final

1. Die Rangierungen erfolgen nach Art. 82.
2. Direkt qualifiziert ist, wer den dazu erforderlichen Rang in der Ausscheidungsgruppe erreicht. Auf eine Qualifikation kann innerhalb von 2 Tagen nach Turnierabschluss freiwillig verzichtet werden.
3. Sind in der kommenden Runde noch Plätze frei, sind die gemäss Gesamtrangliste der Ausscheidungsgruppe nächst folgenden indirekt qualifiziert.
4. Kann ein Spieler wegen eines internationalen Einsatzes für die Sektion oder den Verband nicht an allen Qualifikationsrunden teilnehmen, kann er an keiner der Qualifikationsrunden mitspielen, ist aber dennoch für den Final qualifiziert. Dieses Recht kann aber nur in Anspruch genommen werden, wenn der TD vom betreffenden Spieler vor der Festlegung des Turniersystems den Willen für die Finalteilnahme schriftlich erhalten hat.

Art. 128 Zuteilung der Spielorte

1. Spätestens 2 Wochen vor Beginn des Sportjahres werden möglichst alle Finals einzelnen Klubs zugewiesen. Dabei sind folgende Gesichtspunkte zu berücksichtigen:
 - a) Die Austragung wird von mehreren Klubs beansprucht:
 - Je kürzer die gleiche Finalübernahme innerhalb der letzten 3 Jahre eines Klubs zurückliegt, desto geringer ist sein neuerlicher Anspruch.
 - Unter den Klubs gleichen Anspruchs entscheidet das Los.
 - b) Die Austragung wird von keinem Klub freiwillig übernommen:
 - Jeder Klub, der einen Spieler in den Final bringt, kann zur Durchführung verpflichtet werden.
 - Der TD bestimmt aus diesem Kreis der Anwärter den organisierenden Klub folgendermassen:
 - I. Die Belastung der Klubs durch andere SBV- oder Sektionsturniere ist zu berücksichtigen
 - II. Waren bereits in den vergangenen 3 Jahren Zuteilungen durch den TD nötig, ist nach Möglichkeit ein Klub zu wählen, der noch nicht zu einer Übernahme überredet werden musste.
2. Gleichzeitig mit der Suche nach den Spielorten für die Finals, können die Klubs Wünsche zur Austragung von Ausscheidungen anbringen. Dabei gilt folgendes:

Nach der Zuteilung wird ein Wunsch zur Pflicht, auch wenn aus dem betreffenden Klub kein Spieler teilnimmt. Falls ein anderer Klub sich freiwillig für die Übernahme bereit erklärt, wird die Verpflichtung abgelöst.
3. Eine Um- oder Zuteilung gemäss 1. und 2. muss bis spätestens 3 Wochen vor Durchführung allen betroffenen Klubs mitgeteilt werden, den Spielern gemäss Vorschriften für die Einladungen.
4. Abtausch zwischen Klubs sind immer möglich, wenn folgendes eingehalten wird:
 - Einverständnis beider Klubs und des TD, falls die Bekanntgabe der Änderung 14 Tage vor dem Turnier erfolgt.
 - Bei kürzerer Frist ist das Einverständnis aller Spieler einzuholen (siehe auch Art. 106.11).

Art. 129 Turnierpläne

Im Anhang 1 sind Turnierpläne nach Anzahl Spieler und Billards aufgeführt. Die Abfolge der Partien nach Rangnummern ist dabei bindend (Ausnahme Art. 126.3). Die Verteilung auf die Billards ist als Richtlinie in dem Sinne aufzufassen, als möglichst jeder Spieler etwa gleich viele Partien auf allen Billards austrägt. Der jeweilige Abschluss jeder Runde muss nicht abgewartet werden. Unter Einhaltung der Pausenregelung gemäss Art. 145.3 kann auf freien Billards weitergespielt werden, auch wenn dadurch die Reihenfolge der Partien geändert wird. Die Finalrunde in einem Turnier kann jedoch erst begonnen werden, wenn die Vorrunde vollständig abgeschlossen ist.

Art. 130 Eingangsklassierung

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

Art. 131 bis 140 leer

XI. Turnierleitung

Art. 141 Spezielle Organisationsvorschriften

Im Turnierlokal muss allen zur Verfügung stehen bzw. anwesend und bekannt sein:

- die Reglemente des SBV
- das Zeitprogramm der Partien
- die stets nachgeführte Resultattabelle des Turniers
- der Turnierleiter

Art. 142 Partienblätter und Resultattabellen

1. Die Spieler erhalten ein Doppel ihrer Partienblätter. Jedem vertretenen Klub wird eine Kopie der Resultattabelle mitgegeben oder bis spätestens 3 Tage nach Turnierende per Post zugestellt.
2. Zur Festhaltung der Resultate sind die von der TK dazu bestimmten Formulare vollständig auszufüllen und gemäss Weisung zu verteilen.

Art. 143 Turnierlokal

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

Art. 144 Obligatorische Angaben der TK zuhanden der Turnierleitung

Nach Ablauf der Anmeldefrist, mindestens aber 10 Tage vor Beginn des Turniers, stellt der TD dem organisierenden Klub folgende Unterlagen zu:

- die Teilnehmerliste, samt Rangnummern der Spieler
- alle nötigen Angaben zum Spielsystem gemäss Art. 121
- für Ausscheidungen die Art der Durchführung gemäss Art. 122
- Bedingungen für die direkte und indirekte Qualifikation gemäss Art. 127

Art. 145 Turnierplanung und Verantwortung der Turnierleitung

1. Mindestens 6 Tage vor Beginn des Turniers muss die Turnierleitung den Klubs der Teilnehmer ein Zeitprogramm der Partien zustellen.
2. Der Turnierplan muss enthalten:
 - die Namen der Teilnehmer samt Rangnummern
 - die Adresse des durchführenden Klubs
 - ein detaillierter Zeitplan der Spielrunden und der Pausen
3. Der Zeitplan muss jedem Teilnehmer für eine Hauptmahlzeit mindestens 1 Stunde Zeit einräumen. Alle Spieler haben zwischen zwei Partien ein Anrecht auf eine Pause von mindestens 10 Minuten.
4. Ohne Einverständnis aller Spieler bzw. Mannschaften und der Turnierleitung kann nicht:
 - vor Samstag, 13.00 h begonnen werden
 - nach 21.00 h abends noch eine Runde begonnen werden
 - am Sonntag vor 10.00 h das Turnier fortgesetzt oder begonnen werden.
 - am Sonntag nach 16.00 h eine andere als die Finalpartie begonnen werden.
5. Allfällige Einwände gegen das Turnierprogramm müssen spätestens 3 Tage vor Turnierbeginn erhoben werden.
6. Die Turnierleitung muss alle geltenden Bestimmungen durchsetzen, ist jedoch verpflichtet, den gewährten Spielraum für eine gütliche Lösung in allen Streitfällen zu nutzen, insbesondere zugunsten nicht schuldhafter Spieler und Mannschaften und im Interesse eines sportlich fairen Wettkampfes.
7. Werden die Resultate der offiziellen Turniere in einer von der Sektion anerkannten Publikation veröffentlicht, ist die Turnierleitungen verpflichtet, alle Resultate sofort an die zuständige Adresse zu verschicken.

Art. 146 Programmänderungen

Allfällige Programmänderungen sind notwendig oder erlaubt gemäss den Bestimmungen in den Art. 101-106 und 128. Die dort vorgesehenen Regelungen gelten uneingeschränkt.

Art. 147 bis 150 leer

XII. Allgemeine Turniervorschriften

Art. 151 Tenü

1. In der Nationalliga gilt:
 - a) Für Einzelspieler:

Korrekt ist in jedem Fall:

 - I. Schwarzes oder weisses Oberteil mit Klubabzeichen, schwarze Hose, schwarze Schuhe.
 - II. In der Lizenz eingetragenes und von der TK bewilligtes Klubtenü.
 - III. Auf internationaler Ebene verwendetes Tenü, falls dies von der TK genehmigt ist.
 - b) Für Mannschaften:

Die unter 1a, I. und II., genannten Tenüs, falls alle Spieler gleich gekleidet antreten.

Art. 152 Rauchen

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

Art. 153 Alkohol

Über die im Dopingreglement umschriebenen Bestimmungen hinaus (maximal zulässig 0.8 ‰), ist der Konsum von Alkohol während der Partie für alle Spieler und Schiedsrichter untersagt.

Art. 154 Werbung

Spezielle Reglemente betreffend Werbung werden durch die zuständigen Organe erstellt.

Art. 155 bis 160 leer

XIII. Spielmaterial

Art. 161 Tücher und Bälle

1. Die für Meisterschaften verwendeten Marken und Typen der Tücher und Bälle müssen von der TK genehmigt sein. Im Anhang 2 sind die zwingenden Vorschriften und die Empfehlungen aufgeführt.
2. Für Turniere der Regionalliga gilt:
 - a) Die Tische sind gründlich gesaugt, die Bälle sauber und frisch poliert und der Temperatur der Billards angepasst.
 - b) Die Tische werden mindestens ab 3 Stunden vor Turnierbeginn durchgehend beheizt, falls sie beheizbar sind.
 - c) Für Serienspiele sind die Tücher in einem Zustand, der erlaubt, ohne Probleme zu spielen.
3. Für Turniere der Nationalliga gilt:

Die Bestimmungen von 2a und b gelten auch hier. Zusätzlich gilt für Turniere für Einzelspieler in der Nationalliga B und alle Turniere für Mannschaften der Nationalliga A und B:

 - Die Bälle müssen neu oder neuwertig sein und das Tuch keinesfalls älter als 1 Jahr.

Zusätzlich gilt für die Nationalliga A, Einzelmeisterschaften:

 - a) Es sind neue Bälle zur Verfügung zu stellen.
 - b) Die Billards sind 1 Woche oder weniger vor dem Turnier neu zu bespannen.
Ausnahmen müssen vom TD bewilligt werden.

Art. 162 Inspektion der Billards

1. Der Entscheid über die Spielbarkeit des Materials liegt bei der TK.
2. Auf Antrag eines Klubs, der einen Spieler entsendet, oder einer teilnehmenden Spieler kann eine Inspektion bis spätestens 4 Wochen vor Turnierbeginn verlangt werden. Eine von der TK autorisierte Person inspiziert das Material in Anwesenheit von zwei dafür autorisierten Klubvertretern spätestens 2 Wochen vor dem Anlass.
3. Wird das Material als nicht spielbar eingestuft, wird wie folgt vorgegangen:
 - Der Klub hat die Möglichkeit, das Material in Ordnung zu stellen und das Turnier zu übernehmen.
 - Sieht der Klub sich dazu ausserstande, trifft Art. 103 zu.
 - Für eine Neuzuteilung wird Art. 128 angewendet.

Art. 163 bis 170 leer

XIV. Mannschaftsmeisterschaften

Art. 171 Durchführung

In den Serienspielen und im 3-Band werden jährlich Mannschaftsmeisterschaften organisiert. Die DV beschliesst, auf Antrag der Technischen Kommission, oder eines Clubs, über Änderungen der Turniermodi, der Spieldisziplinen, der Mannschaftszusammensetzung, der Spieldistanzen...

Für die 5-Kegel-Meisterschaft gilt ein spezielles Reglement.

Art. 172 Spielmodi

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

Art. 173 Turniermodi

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

Art. 174 Kategorien und Gruppen

1. Im Falle von Art 173 1./2. spielen die Mannschaften in verschiedenen Kategorien:

Nationalliga A:	1 Gruppe à 5 oder 6 Mannschaften
Nationalliga B:	1 oder 2 regionale Gruppen à 3 - 6 Mannschaften
Regionalliga	restliche Gruppen à 3 - 6 Mannschaften.
2. Bei 3-er-Gruppen kann mit Rückrunde gespielt werden, falls es der Spielplan erlaubt.
3. In der Nationalliga A dürfen höchstens 2 Mannschaften des gleichen Clubs vertreten sein.

Art. 175 Auf- und Abstieg

1. Die letztklassierte Mannschaft der Nationalliga A steigt in die Nationalliga B ab.
Die erstklassierte Mannschaft der Nationalliga B steigt in die Nationalliga A auf.
Sinngemäss erfolgt der Auf- und Abstieg zwischen Nationalliga B und Regionalliga.
2. Auf den Aufstieg kann ein Club verzichten. Er muss dies bei der Anmeldung für die nächste Saison schriftlich dem TD melden.
Aufstiegsberechtigt wäre in diesem Fall der Zweitklassierte der letzten Saison.
3. Bei zu wenig Anmeldungen kann die Techn. Kommission, im Einverständnis mit dem betroffenen Club, einen Abstieg rückgängig machen.

Art. 176 Klassierung

1. Bei **2 Gruppen** wird der Liga-Sieger in einem Final der Gruppensieger ermittelt.
Dritter wird der Gruppenzweite mit dem besseren Generaldurchschnitt.
Letzter und dadurch Absteiger wird der Gruppen-Letzte mit dem schlechtesten Generaldurchschnitt.
2. Bei **3 Gruppen** wird der Sieger in einem Final der drei Gruppensieger ermittelt.
Dieser Final kann nur in einem Club mit 3 Halbmatch-Tischen ausgetragen werden.
Zuerst spielen die beiden Auswärtsmannschaften gegeneinander. (1 gegen 1, 2 gegen 2, 3 gegen 3).
Anschliessend spielt analog der Verlierer, und danach der Gewinner gegen die Mannschaft des Organizers.
3. Bei Punktgleichheit entscheidet der Mannschafts-Generaldurchschnitt des Finals.

Art. 177 Anmeldung der Mannschaften

1. Jeder Club, welcher **mehr als eine Mannschaft** stellt, muss seine Spieler namentlich und mit GD's (falls kein offizieller GD, Club-GD) anmelden.
2. Jeder Club, welcher nicht in der Kategorie der letzten Saison spielen möchte (z.B. wegen Zuzug oder Wegzug guter Spieler, oder wegen Neu-Einschreibung) muss seine Spieler namentlich und mit GD's anmelden. Die TK entscheidet über die Kategorienzugehörigkeit.
3. Die Anmeldung muss spätestens am Datum, das auf dem Sportkalender figuriert, beim TD sein. Sie hat nur Gültigkeit, wenn gleichzeitig die Einschreibgebühr einbezahlt wurde.

Art. 178 Spielerersatz

1. Ein Spieler einer höheren Mannschaft (auch ein Ersatzspieler) darf nie in einer tieferen Mannschaft eingesetzt werden.
Der beste zur Verfügung stehende Spieler der nächst tieferen Mannschaft darf in der höheren Mannschaft eingesetzt werden. Er ist für die weiteren Runden wieder für die tiefere Mannschaft spielberechtigt.
2. Falls für eine Mannschaft Ersatzspieler angemeldet werden, muss deren GD höher sein als der GD des besten Spielers der nächst tieferen Mannschaft.

Art. 179 Turnierplan

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

Art. 180 Begegnungsabfolge, Heimvorteil

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

Art. 181 Einladung der Gastmannschaften

Die Heimclubs sind verpflichtet, die Gastmannschaften mindestens 7 Tage vor der Begegnung einzuladen und über den Spielbeginn zu informieren.

Art. 182 Spieltermin

1. Die Begegnung findet normalerweise am Samstag statt.
Ausnahmsweise kann, im Einverständnis beider Mannschaften, am Sonntag oder an einem anderen Wochenende gespielt werden.
Verschiebungen auf ein anderes Wochenende sind dem TD zu melden und dürfen den Meisterschaftsablauf nicht tangieren.
2. Wenn sich zwei Mannschaften nicht einig werden können, gilt Samstag, 1300 Uhr als Spielbeginn.

Art. 183 Partienabfolge (siehe Anhang 1.3.)

1. Spielt jeder Spieler mehr als eine Partie, müssen die Begegnungen zwischen den gleich rangierten am Schluss ausgetragen werden.
2. Werden verschiedene Disziplinen ausgetragen, so gilt:
 - Spielt jeder Spieler nur eine Partie, ist die Reihenfolge der Disziplinen gemäss Auflistung im Anhang 3 einzuhalten. Wird auch 5 Kegel gespielt, wird diese Disziplin vor dem Dreiband eingeordnet
 - Spielt jeder Spieler mehr als eine Partie, ist die Abfolge der Disziplinen nicht zu beachten.

Art. 184 Gültigkeit des Einzel-GD's

1. Bei Mannschaftsmeisterschaften erzielte GD's zählen erst für die kommende Meisterschaftssaison.
2. Ein GD zählt nur, wenn er in mindestens 3 Partien erzielt wurde.
Bei Meisterschaften mit weniger als 3 Partien pro Begegnung wird der Einzel-GD für die Spielerliste aus den besten GD's mehrerer Begegnungen errechnet.

Art. 185 Forfait

1. Fehlt bei einer Mannschaft ein Spieler, gehen seine Partien forfait verloren.
Geschieht dies mehr als einmal in einer Saison entscheidet die TK über Sanktionen und Bussen.
2. Fehlt bei einer Mannschaft mehr als ein Spieler, wird die Begegnung nicht gespielt und geht gesamthaft forfait verloren. In diesem Falle entscheidet die TK wie oben.

Art. 186 Resultatsmeldung

1. Das Resultatblatt ist sofort dem TD zu schicken, oder per Fax zu übermitteln. Zusätzlich zu den Einzel-GD's müssen auch die Mannschafts-GD's aufgeführt sein.
Das Resultatblatt muss vom Organisator und den beiden Captains unterschrieben sein.
Mit ihrer Unterschrift bestätigen die Mannschafts-Kapitäne die Richtigkeit des Resultats.
Ein eventueller Protest muss auf dem Resultatblatt vermerkt sein.
2. Bei Unklarheiten oder bei Protest einer Mannschaft müssen dem TD auch alle Matchblätter zugeschickt werden.
3. Allen Clubs, welche in der gleichen Gruppe spielen, ist eine Kopie des Resultatblatts zuzuschicken.
4. Eine weitere Kopie ist dem Pressechef zu schicken.

Art. 187 Diplom, Médailles

1. Die Kategoriensieger erhalten ein Diplom.
2. Die ersten Drei erhalten gemäss Mannschaftsgrösse Médailles. Zusätzlich gewünschte Médailles können gegen Bezahlung beim TD bestellt werden.

Art. 188 bis 190 leer

XV. Berichterstattung

Art. 191 Minimalanforderungen

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

Art. 192 Freiheiten des Herausgebers

Über die in Art. 191 formulierten Grundsätze hinaus hat der Herausgeber alle Freiheiten.

Art. 193 bis 200 leer

XVI. Titel, Preise und Rekorde

Art. 201 Titel

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

Kategorie	Genauere Bezeichnung des Titels
Titel für Einzelpersonen	
Nationalliga A	Schweizermeister(in) ... (Disziplin und Jahr)
Nationalliga B	" der Nationalliga B ... (Disziplin und Jahr)
1. Liga	" der 1. Liga ... (Disziplin und Jahr)
2. Liga	" der 2. Liga ... (Disziplin und Jahr)
3. Liga	" der 3. Liga ... (Disziplin und Jahr)
Titel für Mannschaften	
Nationalliga A, nur 1 Disziplin	Schweizer Mannschaftsmeister ... (Disziplin) ... (Jahr)
Nationalliga A, mehrere Disz.	Schweizer Mannschaftsmeister ... (Jahr)
Nationalliga B, nur 1 Disziplin	" " ... (Disziplin) der Nationalliga B ... (Jahr)
Nationalliga B, mehrere Disz.	" " der Nationalliga B ... (Jahr)
Regionalliga, nur 1 Disziplin	" " ... (Disziplin) der Regionalliga ... (Jahr)
Regionalliga, mehrere Disz.	" " der Regionalliga ... (Jahr)

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

Art. 202 Medaillen, Preise

- Die drei erstklassierten Spieler oder Mannschaften einer Schweizer Meisterschaft erhalten eine Gold-, Silber- und Bronzemedaille. Die Medaillen werden durch einen Vertreter der Sektion resp. des Verbandes, oder durch die Turnierleitung übergeben, oder per Post zugestellt.
- An Mannschaften wird je nach Mannschaftsgrösse eine Medaille pro Spieler abgegeben. Auf eigene Kosten können die Klubs weitere Medaillen für die übrigen Mannschaftsmitglieder beim TD nachbestellen.
- Beschliesst die DV die Vergabe weiterer Preise für bestimmte Wettkämpfe, müssen die Gewinnberechtigten und die für sie vorgesehenen Preise in einem Anhang dieses Reglements aufgeführt werden.

Art. 203 Spieler ausländischer Nationalität

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

Art. 204 Rekorde

Als Schweizer Rekorde gelten die besten Resultate, die in jeder Spielart erzielt wurden. Diese Rekorde müssen in einem offiz. Turnier der Sektion Carambole und 5 Kegel gespielt worden sein, oder in einem internationalen Turnier, das von der Sektion anerkannt wurde. Die TK prüft die Korrektheit eines Rekordes und stellt dem SBV Antrag auf Homologierung.

Art. 205 bis 210 leer

XVII. Sanktionen

Art. 211 Doping

Das Doping Reglement des SBV ist uneingeschränkt anwendbar. Darüber hinaus kann die Sektion auch weitergehende Bestimmungen festlegen (siehe dazu Art. 153).

Art. 212 Statuten der Sektion

Allenfalls in den Statuten der Sektion festgeschriebene Sanktionsmöglichkeiten gegenüber Spielern und Klubs gelten als integrierter Bestandteil des Technischen Reglements.

Art. 213 Kompetenzen zur Verhängung von Sanktionen

1. Die nachstehenden Bestimmungen gelten nicht für die Fälle unter Art. 211 und 212, sondern ausschliesslich für Verfehlungen gegen die im vorliegenden Reglement festgeschriebenen Bestimmungen.
2. Die TK ist verpflichtet, alle Fälle zu prüfen, welche auf Antrag der Turnierleitung, eines offiziellen Vertreters der Sektion resp. des Verbandes oder eines am Turnier beteiligten Spielers eine Sanktion rechtfertigen könnten.
3. In erster Instanz legt der TD Bussen und Sperren fest. Im Interesse der übrigen Beteiligten und der sportlich korrekten Durchführung von Turnieren kann einem Spieler, oder einer Mannschaft die Spielberechtigung auch unter Vorbehalt gewährt werden. Alle verhängten Sanktionen sind per eingeschriebener Post an den Klub zu senden. Gegenüber der TK ist der TD in der ihm richtig scheinenden Art zur Orientierung verpflichtet. Eine Rechtsmittelbelehrung muss bei der Bekanntgabe von Sperren oder Bussen erfolgen.
4. Gegen Sanktionen des TD können Betroffene beim Sektionsvorstand Rekurs einreichen. Damit der Rekurs behandelt wird, müssen nachstehende Bedingungen erfüllt sein:
 - a) Der Rekurs muss schriftlich, eingeschrieben und mit Begründung an den Präsidenten oder Sekretär der Sektion gesandt werden.
 - b) Der Rekurs muss spätestens 20 Tage nach Verhängung der Sanktion durch den TD eingereicht werden.
 - c) Will der Betroffene Anhörungsrecht beim Vorstand verlangen, ist dies mit dem Rekurs anzumelden. Der Betroffene muss sich den terminlichen und anderen Bedingungen des Vorstandes für die Gewährung der Anhörung fügen, ansonsten erlischt der Anspruch.
 - d) Hat der TD Sperren ausgesprochen, bewirkt die vorschriftgemässe Einreichung eines Rekurses in der Regel ein Spielrecht unter Vorbehalt bis zum definitiven Entscheid durch den Vorstand. Der Vorstand kann das Spielrecht unter Vorbehalt verweigern, wenn die Gründe für die Sanktion gravierender Art sind.
 - e) Der definitive Entscheid des Vorstandes muss innerhalb von 6 Monaten nach Verhängung der Sanktion durch die TK gefällt werden, ansonsten erlischt die Sanktion ohne weitere Folgen für die betroffene Person.

Art. 214 Verhängung von Sperren gegen Einzelspieler und Mannschaften

1. Eine Sperre im Sinne dieses Artikels ist nicht dasselbe wie eine Disqualifikation im Sinne von Art. 106, sondern eine zusätzliche Sanktion.
2. Eine Sperre kann für eine oder mehrere Meisterschaften einer Saison oder für sämtliche offiziellen Turniere der Sektion für 1 bis maximal 3 Saisons ausgesprochen werden.
3. Gründe für die Verhängung von Sperren können insbesondere sein:
 - Schwere Verstösse gegen die Sportlichkeit in einem oder mehreren Fällen.
 - Die wiederholte und mutwillige Verletzung allgemeiner reglementarischer Bestimmungen.
 - Disqualifikationen nach Art. 106.3-4 und 106.6 in besonders gravierenden Fällen oder bei Wiederholungen.
 - Die 3. Busse in 3 aufeinanderfolgenden Saisons an die gleiche Person oder eine Mannschaft desselben Klubs.

Art. 215 Verhängung von Bussen gegen Einzelspieler und Mannschaften

1. Alle Verstösse, welche eine Sanktion aber keine Sperre rechtfertigen, werden mit einer Busse geahndet.
2. Für die Höhe der Busse ist die Anmeldegebühr jenes Turniers massgebend, in dessen Zusammenhang der Verstoß erfolgt. Der Rahmen bewegt sich zwischen der doppelten und zehnfachen Anmeldegebühr.
3. Entsteht dem schuldlosen Klub als Folge der gebüsst Handlung ein ideeller oder materieller Schaden, ist die Hälfte der ausgesprochenen Busse an den geschädigten Klub abzutreten. Trifft dasselbe für verhängte Sperren zu, kann die fehlbare Person zugunsten des geschädigten Klubs zusätzlich gebüsst werden.
4. Für die Eintreibung der Bussen ist in jedem Falle der Vorstand der Sektion verantwortlich.
5. Letztlich haftet für die Bezahlung einer Busse immer der Klub, für den der Spieler oder die Mannschaft spielt.

Art. 216 Verhängung von Sanktionen gegen Klubs

1. Ein Klub kann insbesondere in folgenden Fällen mit Bussen oder Sperren bestraft werden:
 - a) Missachtung reglementarischer Bestimmungen.
 - b) Falls Einzelspieler oder Mannschaften oder der Klub verhängte Sanktionen missachten.
 - c) Mutwillige oder gezielte Benachteiligung klubfremder Spieler.
 - d) Falls die Turnierleitung des Klubs wiederkehrend und trotz Mahnung des TD oder der TK grobe Fehler begeht.
 - e) Falls die Turnierleitung mutwillig oder absichtlich reglementarische Bestimmungen verletzt.
 - f) Falls regelmässig Einzelspieler oder Mannschaften des Klubs durch Unsportlichkeiten auffallen oder im Sinne der Art. 214 und 215 bestraft werden müssen.
2. Die Verhängung von Sperren ist besonders bei Verstössen gemäss 1b-f zu erwägen, im Falle von 1a nur in sehr schwerwiegenden Fällen.
3. Es können folgende Arten von Sperren verhängt werden:
 - Verweigerung sämtlicher oder teilweiser Rechte zur Übernahme von Turnieren.
 - Sperrung einzelner oder aller Mannschaften des Klubs.
 - Sperrung sämtlicher Spieler für alle offiziellen Turniere der Sektion.
4. Eine Sperre kann auch unter Vorbehalt ausgesprochen werden und maximal für 3 Seasons.
5. Neben dem Rekursrecht gemäss Art. 213.4 können die Klubs ein Gesuch um Aufhebung der Sanktion unter folgenden Bedingungen stellen:
 - a) Der Klub kann schlüssig nachweisen, dass der Grund für die Sanktion behoben ist.
 - b) Der Klub hat durch Ausschluss aus dem Klub oder Entbindung von der Funktion der für die Aussprechung der Sanktion hauptsächlich, oder ausschliesslich Verantwortlichen, eine neue Situation geschaffen.Für die Einreichung eines solchen Gesuches ist Art. 213.4 sinngemäss anzuwenden. Wird dem Gesuch stattgegeben, wird die Sanktion für eine Saison ausgesetzt und anschliessend, entweder aufgehoben, oder wieder in Kraft gesetzt. Falls die Sanktion nicht aufgehoben wird, wird die Zeit der Aussetzung von der Dauer einer Sperre nicht in Abzug gebracht und die Höhe einer Busse nicht verändert.

Art. 217 bis 220 leer

Anhang 1.1: Turnierpläne gemäss Art. 122, 126 et 129

4 Spieler

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

5 Spieler

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

6 Spieler - 2 Billards

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

6 Spieler - 3 Billards

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

7 Spieler - 2 Billards - Gruppen A+B

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

7 Spieler - 3 Billards - Gruppen A+B

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

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

7 Spieler - 3 Billards

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

8 Spieler - 3 Billards - Gruppen A+B

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

8 Spieler - 4 Billards - Gruppen A+B

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

8 Spieler - 4 Billards

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

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

9 Spieler - 4 Billards - Gruppen A+B

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

10 Spieler - 4 Billards - Gruppen A+B

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

Anhang 1.2: Andere Turnierpläne

7 Spieler - 2 Billards

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

9 Spieler - 4 Billards

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

10 Spieler - 3 Billards - Gruppen A+B

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

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

Billard 1	Billard 2	Billard 3	Pause
Vorrunde			
A1-A4	A2-A3	C1-C3	B1 bis B4, C2
B1-B4	B2-B3	A2-A4	C1 bis C3, A1,A3
A3-A4	C2-C3	B3-B4	A1,A2,B1,B2,C1
B2-B4	A1-A3	B1-B3	A1,A2, C1 bis C3
C1-C2	B1-B2	A1-A2	3./4. A,B und C
Final: Qualifiziert sind die drei Gruppensieger plus der beste Zweitklassierte nach Art. 82.2. Eingangsklassierung der 4 Spieler in die Finalrunde gemäss Art. 82.2. Finals: Verlierer 3./4. Platz, Sieger 1./2. Platz.			
1.-3.	2.-4.		
Final 3./4.	Final 1./2.		

11 Spieler - 4 Billards - Gruppen A+B

Billard 1	Billard 2	Billard 3	Billard 4	Pause
Vorrunde				
A1-A6	A2-A5	A3-A4	B1-B5	B2,B3,B4
B1-B4	B2-B5	A2-A6	A3-A5	A1,A4,B3
A2-A4	A1-A5	A3-A6	B3-B5	B1,B2,B4
B2-B4	B1-B3	A1-A3	A4-A6	A2,A5,B5
B4-B5	B2-B3	A5-A6	A1-A4	A1,A4,B1
A2-A3	A4-A5	B3-B4		A1,A6,B1,B2,B5
B1-B2	A1-A2			A3 bis A6, B3 bis B5
Final				
5.A-5.B	4.A-4.B	1.A-2.B	1.B-2.A	6.A,3.A/B
3.A-3.B	Final 3./4.	Final 1./2.		4.A/B,5.A/B,6.A

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

Billard 1	Billard 2	Billard 3	Pause
Vorrunde			
A1-A4	B1-B4	C1-C4	2./3. A,B und C
B2-B4	C2-C4	A2-A4	1./3. A,B und C
C1-C3	A1-A3	B1-B3	2./4. A,B und C
A2-A3	B2-B3	C2-C3	1./4. A,B und C
B3-B4	C3-C4	A3-A4	1./2. A,B und C
C1-C2	A1-A2	B1-B2	3./4. A,B und C
Final: Qualifiziert sind die drei Gruppensieger plus der beste Zweitklassierte nach Art. 82.2. Eingangsklassierung der 4 Spieler in die Finalrunde gemäss Art. 82.2. Finals: Verlierer 3./4. Platz, Sieger 1./2. Platz			
1.-3.	2.-4.		
Final 3./4.	Final 1./2.		

12 Spieler - 4 Billards - Gruppen A+B

Billard 1	Billard 2	Billard 3	Billard 4	Pause
Vorrunde				
A1-A6	A2-A5	B1-B6	B2-B5	A3,A4,B3,B4
B3-B5	B4-B6	A3-A5	A4-A6	A1,A2,B1,B2
A2-A6	A1-A5	B2-B6	B1-B5	A3,A4,B3,B4
B2-B4	B1-B3	A2-A4	A1-A3	A5,A6,B5,B6
A1-A4	A3-A6	B1-B4	B3-B6	A2,A5,B2,B5
B5-B6	B2-B3	A5-A6	A2-A3	A1,A4
A4-A5	A2-A3	B4-B5	B2-B3	A1,A6,B1,B6
A1-A2	B1-B2			A3 bis A6, B3 bis B6
Final				
6.A-6.B	5.A-5.B	1.A-2.B	1.B-2.A	3./4. A und B
4.A-4.B	3.A-3.B	Final 3./4.	Final 1./2.	5./6. A und B

Anhang 1.3: Turnierpläne für Mannschaftsmeisterschaften

3 Spieler, jeder gegen jeden, 3 Billards

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

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

3 Spieler, jeder gegen jeden, 2 Billards

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4 Spieler, die Nummern 1 und 2 resp. 3 und 4 spielen gegeneinander, je 2 Billards gleicher Grösse
Mannschaften A und B. Die Zuteilung der Billards ist zwingend einzuhalten.

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

Anhang 2: Produkte, Masse und Toleranzen für das Spielmaterial im Carambole

Bälle:

- Erlaubte Produkte: Super Aramit de Luxe, Super Aramit tournament
- Gewicht: von 205 g bis 220 g. In einem Satz: Schwerste minus leichteste Kugel maximal 2 Gramm.
- Durchmesser: von 61.0 mm bis 61.5 mm
- Farben: 2 weisse und ein roter Ball oder ein weisser, ein gelber und ein roter Ball

Tücher:

- Empfohlen für Serienspiele: Simonis 300 internationale
- Empfohlen für Dreibanden: Granito A, Simonis rapide
- Farben: grün und blau

Billards:

- Erlaubte Produkte: alle welche unten stehende Bedingungen erfüllen.

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

Die TK und der Vorstand der Sektion empfehlen im Falle eines Ersatzes der Billards auf die international üblichen Masse zu wechseln. Die TK kann in der Regel keine Sperren verhängen, wenn die oben genannten Bedingungen bez. der Billards nicht erfüllt sind, empfehlen aber dringend, bei Materialersatz oder -erneuerungen auf die oben aufgeführten Masse und Angaben zu achten und diese wenn irgend möglich zu erfüllen.

In der Schweiz werden zur Zeit nur Meisterschaften auf den oben aufgeführten drei Billardgrössen ausgetragen.

Beleuchtung:

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

Anhang 3: Detailbestimmungen zu den Artikeln 111 und 116

Disziplinen und Kategorieneinteilung gemäss Art. 111

Für die Freie Partie auf Halbmatch gilt der auf die Brettgrösse ca. 252/126, mit grossen Ecken, umgerechnete GD.

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

Abkürzungen: M = Matchbrett, 1/2Mg = Halbmatchbrett ca. 252/126, 1/2Mp = Halbmatchbrett 230/115,

1/2M=Halbmatchbrett generell

Spielart	Billard	Kategorieneinteilung nach GD				
		1	2	3	4	5
Zahlenwert der Kategorie ®						
Frei	M	M > 15.99 1/2M > 24.99	keine	keine	keine	keine
Frei	1/2M	keine	10.00-24.99	5.00-9.99	2.50-4.99	0.00-2.49
Cadre 47/2	M	>7.99 47/1>3.99 71/2>5.99 42/2>11.99	keine	keine	keine	keine
Cadre 47/1	M	>3.99 47/2>7.99 71/2>5.99 42/2>11.99	keine	keine	keine	keine
Cadre 71/2	M	>5.99 47/2>7.99 47/1>4.99 42/2>11.99	keine	keine	keine	keine
Cadre 42/2 od. 38/2	1/2M	keine	6.00-11.99 38/2: 7.50-14.99	2.00-5.99 38/2: 2.50-7.49 1/2M, frei>4.99	keine	keine
Einband	M	M>1.99 1/2M>2.99	keine	keine	keine	keine
Einband	1/2M	keine	1.50-2.99	<1.50	keine	keine
Dreiband	M	M>0.649	0.450-0.649	<0.450 1/2M>0.399	keine	keine
Dreiband	1/2M	keine	keine	>0.499	0.350-0.499	<0.350
Kunststoss	M	Es werden zur Zeit keine Meisterschaften ausgetragen				
4-Kugel-Carambole	M+1/2M	Es werden zur Zeit keine Meisterschaften ausgetragen				

Umrechnungsfaktoren nach Brettgrössen und Spielarten

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

Abkürzungen: L =Libre M =Matchbillard 1/2Mg=Halbmatch ca. 252/126 1/2Mp=Halbmatch 230/115

1B =Einband 3B =Dreiband

von ® nach	LM	L1/2Mg	L1/2Mp	47/2	47/1	71/2	42/2	38/2	1B M	1B 1/2Mg	1B 1/2Mp	3B M	3B 1/2Mg	3B 1/2Mp
L M	1,00													
L 1/2M		1,00	0,80											
L 1/2Mp		1,25	1,00											
47/2				1,00	2,00	1,333	0,6667	0,5333						
47/1				0,50	1,00	0,6667	0,3333	0,2667						
71/2				0,75	1,50	1,00	0,50	0,40						
42/2				1,50	3,00	2,00	1,00	0,80						
38/2				1,875	3,75	2,50	1,25	1,00						
1B M									1,00					
1B 1/2Mg										1,00				
1B 1/2Mp											1,00			
3B M												1,00		
3B 1/2Mg													1,00	
3B 1/2Mp														1,00

Umrechnungsfaktoren für multidisziplinäre Spielarten

Die tatsächlich gespielten Punkte und Aufnahmen werden mit Faktoren umgerechnet. Die Division des Totals der umgerechneten Punktzahl durch das Total der umgerechneten Aufnahmenzahl ergibt den GD proportional (GDprop).

Abkürzungen:

P = gespielte Punktzahl

- A = gespielte Aufnahmen
- P* = umgerechnete Punktzahl
- A* = umgerechnete Aufnahmenzahl
- f = Basisfaktor für die Umrechnung der Punktzahl einer Disziplin,
- k = Korrekturfaktor für die Aufnahmenzahl
- b = Korrekturfaktor für die Brettgrösse
- F1 = Gesamter Korrekturfaktor für die gespielten Punkte, immer am Schluss auf ganze Zahl gerundet
- F2 = Gesamter Korrekturfaktor für die gespielten Aufnahmen, immer am Schluss auf ganze Zahl gerundet

Formeln:

$P^* = P \cdot F1$ (wobei $F1 = f \cdot k$)
 $A^* = A \cdot F2$ (wobei $F2 = k \cdot b$)

Je nach Disziplinen, Distanzen und Brettgrössen gibt die TK die auf die Faktoren **F1** und **F2** verdichteten Korrekturfaktoren für die Punkte resp. Aufnahmen bekannt, welche aus den folgenden Angaben herzuleiten sind.

1. Schritt

Multiplikationsfaktoren **f** für die Punkte der einzelnen Disziplinen:

Libre	Cadre 47/2 resp. Cadre 42/2 resp. Cadre 38/2	Cadre 71/2	Cadre 47/1	A la bande	3-Band
f = 1	f = 2	f = 3	f = 4	f = 8	f = 40

2. Schritt

Je nach Stärkeklasse ergibt sich für jede Disziplin gemäss dem zugrunde gelegtem GD und der Punktzahl eine "normale" Anzahl Aufnahmen festzulegen. Ausgehend von der höchsten Aufnahmenzahl werden für die Disziplinen Korrekturfaktoren definiert. Korrekturfaktor **k** für eine bestimmte Disziplin ist:

$k = (\text{Höchste Aufnahmenzahl}) : (\text{Aufnahmenzahl der Disziplin})$

Präzisiert am Beispiel:

- Frei: GD 20.00, gespielt wird auf 200 Punkte, "normale" Aufnahmenzahl: **10** $\triangleright k = 30 : 10 = 3$
- Cadre 42/2: GD 10.00, gespielt wird auf 150 Punkte, "normale" Aufnahmenzahl: **15** $\triangleright k = 30 : 15 = 2$
- Dreiband: GD 0.666, gespielt wird auf 20 Punkte, "normale" Aufnahmenzahl: **30** $\triangleright k = 30 : 30 = 1$

3. Schritt

Faktor **b** bei Verwendung unterschiedlicher Brettgrössen:

Matchbillard	1/2Matchbillard (252 x 126)	1/2Matchbillard (230 x 115)
b=1	b=1.4	b=1.8

Werden alle Disziplinen auf derselben Brettgrösse ausgetragen, **so ist immer b = 1.**

Abschluss des Beispiels:

- Frei auf Billard 230 x 115: $F1 = f \cdot k \cdot b = 1 \cdot 3 = 3$ $\triangleright F1=3$ $F2 = k \cdot b = 3 \cdot 1.8 = 5.4$ $\triangleright F2 = 5$
- C 42/2 (Billard 252 x 126): $F1 = f \cdot k \cdot b = 2 \cdot 2 = 4$ $\triangleright F1=4$ $F2 = k \cdot b = 2 \cdot 1.4 = 2.8$ $\triangleright F2 = 3$
- Dreiband (Matchbillard): $F1 = f \cdot k \cdot b = 40 \cdot 1 = 40$ $\triangleright F1=40$ $F2 = k \cdot b = 1 \cdot 1 = 1$ $\triangleright F2 = 1$

Resultat für das Beispiel:

Frei: $P^* = 3 \cdot P$; $A^* = 5 \cdot A$ C 42/2: $P^* = 4 \cdot P$; $A^* = 3 \cdot A$ 3-Band: $P^* = 40 \cdot P$; $A^* = 1 \cdot A$

Anhang 4: Reglement des Coupe FSB

Art. 1 Bezeichnung, Teilnahmeberechtigung

1. Unter der Bezeichnung "Coupe FSB" wird eine Einzelmeisterschaft in der Freien Partie auf Halbmatch organisiert, die für Spieler reserviert ist, deren GD am Anmeldedatum unter 2.50 liegt.
2. Eine Lizenz ist nicht erforderlich.

Art. 2 Ziele

Der Coupe FSB soll den Billardsport bei den Anfängern fördern, indem er ihnen eine zusätzliche Wettkampfmöglichkeit verschafft.

Art. 3 Abwicklung

Der Coupe FSB wird in der Freien Partie auf Halbmatch gespielt, und zwar nach den gleichen Regeln und Vorschriften wie die Einzelmeisterschaft Freie Partie in der letzten Kategorie.
Ausrichter des Finals ist normalerweise der Club des vorjährigen Siegers.

Art. 4 Diplome, Medaillen, Wanderpreis

1. Der Finalsieger erhält ein Diplom als "Sieger des Coupe FSB 19.."
2. Die drei Erstklassierten des Finals erhalten in der Reihenfolge ihres Ranges eine Gold-, Silber- und Bronzemedaille.
3. Der Finalsieger erhält den gestifteten Wanderpreis, den er ein Jahr lang aufbewahren muss. Er hat auf seine Kosten seinen Namen und das Jahr eingravieren zu lassen. Er ist verantwortlich für die richtige Aufbewahrung und hat ihn dem Organisator des nächsten Finals spätestens bei Beginn des Finals zu übergeben.
4. Der Wanderpreis geht in den endgültigen Besitz desjenigen Klubs über, dessen Spieler ihn während fünf Jahren am häufigsten gewannen. Bei Gleichheit am Ende der 5 Jahre erhält der nächste Sieger den Preis definitiv. Ohne gegenteilige Anordnung des Stifters ist es am Klub, der den Coupe endgültig gewann, einen neuen zu stiften.

Art. 5 Tenü

Es bestehen keine speziellen Tenüvorschriften.

Art. 6 Nicht geregelte Fälle

Die hier nicht vorgesehenen Spezialfälle werden in sinngemässer Anwendung der allgemeinen technischen Reglemente behandelt.

Anhang 5: Reglement des Veteranen-Cups

Art. 1 Spielberechtigung

Spielberechtigt sind Senioren gemäss Definition der Altersgrenzen.

Art. 2 Spielart

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

Art. 3 Teilnehmerzahl

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

Art. 4 Spielplan

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

Art. 6 Eingangsklassierung

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

Art. 7 Anmeldung

Die Spieler müssen bei der Anmeldung das Geburtsdatum angeben.

Art. 8 Tenü

Es bestehen keine besonderen Tenüvorschriften.

Art. 9 Rangierung

Die Rangierung erfolgt gemäss Reglement.

Art. 10 Preise

1. Der Sieger erhält ein Diplom als "Sieger des VeteranenCup 19..".
2. Der Sieger erhält den gestifteten Wanderpreis, den er ein Jahr lang aufbewahren muss. Er hat auf seine Kosten seinen Namen und das Jahr eingravieren zu lassen. Er ist verantwortlich für die richtige Aufbewahrung und hat ihn dem Organisator des nächsten Finals spätestens bei Beginn des Finals zu übergeben.
3. Der Wanderpreis geht in den endgültigen Besitz desjenigen Klubs über, dessen Spieler ihn während fünf Jahren am häufigsten gewannen. Bei Gleichheit am Ende der 5 Jahre erhält der nächste Sieger den Preis definitiv. Ohne gegenteilige Anordnung des Stifters ist es am Klub, der den Coupe endgültig gewann, einen neuen zu stiften.
4. Über die Bedingungen zur Vergabe weiterer Preise, orientiert der Organisator mit der Einladung.

Art. 11 Nicht geregelte Fälle

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

Anhang 6: Fristen, Übersicht über die im Reglement aufgeführten

Die nachstehende Auflistung ist ein Hilfsmittel, gültig sind die in den Artikeln genannten Fristen.

- Abmeldefrist, Einzelspieler, ohne Folgen:** bis 8 Tage vor dem Turnier, Art. 104.2
- Abmeldefrist, Mannschaft, ohne Folgen:** bis 1 Woche nach Ablauf der Anmeldefrist, Art. 104.2
- Beginn einer Runde am Samstag, frühest möglicher :** Um 13.00 h, Art. 145.4
- Beginn einer Runde am Samstag, spätest möglicher :** Um 21.00 h, Art. 145.4
- Beginn einer Runde am Sonntag, frühest möglicher :** Um 10.00 h, Art. 145.4
- Beginn einer Runde am Sonntag, spätest möglicher :** Um 16.00 h, nur Finalpartie, Art. 145.4
- Finalorte, Festlegung:** Spätestens 2 Wochen vor Beginn des Sportjahres, Art. 128.1
- Hauptmahlzeit während eines Turnieres:** Mindestens 1 Stunde, Art. 145.3
- Inspektion von Billards, Antrag auf:** Spätestens 4 Wochen vor dem Turnier, Art. 162.2
- Lokal, Zutritt bei Turnieren:** Mindestens 30 Minuten vor Turnierbeginn, Art. 143
- Neubespannung von Billards für NLA, Einzelwettkampf:** max. 1 Woche vor dem 1. Turnier, Art. 161.3
- Pause zwischen Partien:** Mindestens 10 Minuten, Art. 145.3
- Pausendauer während einer Partie:** Maximal 5 Minuten, Art. 73.1
- Qualifikation dank eines Fehlers:** Bei Feststellung des Fehler weniger als 1 Woche vor der folgenden Runde, Art. 85.2
- Qualifikation, Verzicht darauf:** Innert 2 Tagen nach Turnierabschluss, Art. 127.2
- Reklamationen betreffend Reglementsanwendungen:** Innert 15 Minuten nach der Partie, Art. 15.1
- Rekurs gegen eine Sanktion:** Spätestens 20 Tage nach Verhängung, Art. 213.4 b)
- Resultattabelle, Zustellung an die Klubs:** Innert 3 Tagen nach dem Turnier, Art. 142.1
- Sanktion, definitiver Entscheid durch die TK:** Innert 6 Monaten, Art. 213.4 e)
- Spielgeldforderung durch Klubs:** Keine für Teilnehmer ab mindestens 1 Std. vor Turnierbeginn, Art. 143
- Sportjahr, Beginn:** 1. September, Statuten
- Sportkalender, Zustellung:** Spätestens 3 Wochen vor der 1. Anmeldefrist, Art. 100
- Tischbeheizung, Beginn:** Mindestens 3 Stunden vor Turnierbeginn, Art. 161.2 b)
- Tuch, maximal erlaubtes Alter:** Maximal 1 Jahr alt, Art. 161.3
- Turnierabsage wegen mangelnder Teilnahme:** Spätestens 1 Woche nach Anmeldeschluss, Art. 101.2
- Turnierabtausch:** ohne weiteres möglich bis 14 Tage vor dem Termin, Art. 128.4
- Turnierbeginn, frühest möglicher :** jeweils Samstag, 13.00 h, Art. 145.4
- Turnierprogramm, Einwände dagegen :** Spätestens 3 Tage vor Turnierbeginn, Art. 145.5
- Turnierum und -zuteilungen, Bekanntgabe:** Spätestens 3 Wochen vorher, Art. 128.3
- Turnierunterlagen, Zustellung durch den TD:** Mindestens 10 Tage vor dem Turnier, Art. 144
- Wahlklub, Wechsel zu einem:** 15 Tage vor Beginn des Sportjahres, Art. 92.2 a)
- Zeitprogramm, Zustellung durch die Klubs:** Mindestens 6 Tage vor dem Turnier, Art. 145.1

Anhang 7: Verzeichnis gegenseitiger Verweise

Die nachfolgende Tabelle ist lediglich ein Hilfsmittel zur korrekten Nachführung des Reglements.

Artikel, Abb., Anhang	ist erwähnt in den Artikeln oder Definitionen...
13	14, 29, 106
14	11
23	22
25	22, 29
26	22, 29, 43
27	22, 29, 46
28	22, 29
29	12, 13, 22, 42
41	44
46	26
81	72
82	127, 182
83	84, 106
84	106, 181
91	106, 203
92	106, Def. Wahlklub
93	106
94	106
95	106
96	106
97	106
101	102, 107, 122, 146
102	107, 146
103	107, 146, 162
104	107, 146
105	106, 107, 146
106	83, 107, 128, 146, 214
111	112
112	171
113	112
115	112
116	112
121	144, 172, 179
122	144
123	127
126	129, 176
127	144
128	101, 106, 146, 162
142	182
145	129, 180
153	211
172	179
173	177, 179
174	175
175	174
191	192
201	203
211	213
212	213
213	216
214	216
215	216
Abbildung A	21, 23
Abbildung B	Def. Eckenabstrich
Abbildung F	26, 46
Abbildungen C, D, E und G, H	41
Anhang 1	129
Anhang 1.3	178
Anhang 2	161
Anhang 3	111