



**SVENSKA  
BILJARDFÖRBUNDET**  
*SWEDISH BILLIARDS FEDERATION*

# **Tävlingsbestämmelser Trevallars Carambole**

Giltiga från och med 2024-01-01

Svenska Biljardförbundet  
Carambolekommittén

[carambole@biljardforbundet.se](mailto:carambole@biljardforbundet.se)

# Innehåll

§1. Tolkingsföreträde samt löpande ändringar .....	2
§2. Swedish 3-Cushion Tour, S3CT.....	2
§2.1. Giltig tävling.....	2
§2.2. Berättigad till start .....	2
§2.3. Klassindelning .....	2
§2.4. Säsong.....	3
§2.5. Rankingsystemet .....	3
§2.6. Rankingpoäng .....	3
§2.7. Tävlingsform.....	4
§2.8. Distanser .....	5
§2.9. Seedning och lottning.....	5
§2.10. Startavgifter och priser .....	8
§2.11. Anmälan .....	8
§2.12. Walk over .....	8
§2.13. Diskvalifikation.....	8
§2.14. Tidsbegränsning .....	8
§2.15. Starttider .....	8
§3. Svenska Mästerskapet individuellt.....	9
§3.1. Placering i kalendern .....	9
§3.2. Berättigad till start .....	9
§3.3. Kvalificering och reserver.....	9
§3.4. Startavgifter.....	9
§3.5. Inledande grundomgång .....	9
§3.6. Slutspel .....	10
§4. Svenska Mästerskapen för klubblag (Lag-SM) .....	12
§4.1. Berättigad till start.....	12
§4.2. Startavgifter.....	12
§4.2. Laguppställning och reserver .....	12
§4.3. Kvalspel .....	12
§4.4. Slutspel .....	13
§5. Tävlingskläder .....	13
§5.1. S3CT Elit, S3CT Klass 1 och Svenska Mästerskap .....	13
§5.2. S3CT Klass 2 .....	13

## **§1. Tolkningsföreträde samt löpande ändringar**

De nationella tävlingsbestämmelserna för trevallars carambole har företräde framför internationella allmänna regler och föreskrifter för trevallars carambole. Dessa tävlingsbestämmelser kompletterar Svenska Biljardförbundets Grengemensamma Tävlingsbestämmelser. Vid eventuell konflikt äger de Grengemensamma Tävlingsbestämmelserna förtur.

Det är alltid den version av dokumentet som är publicerad på Biljardförbundets hemsida som gäller.

Synpunkter och förslag på förändringar skickas till Carambolekommittén (CK) som behandlar dessa. Uppdateringar sker endast i undantagsfall under löpande säsong.

CK äger rätt att när som helst avvika från bestämmelserna i detta dokument om förutsättningarna så kräver. Om detta sker skall CK redovisa tydliga argument för denna avvikelse med så god framförhållning som möjligt.

## **§2. Swedish 3-Cushion Tour, S3CT**

### **§2.1. Giltig tävling**

Det måste vara minst 5 startande för att tävlingen ska räknas som godkänd för rankingpoäng. Dispens från denna regel kan ges av CK.

### **§2.2. Berättigad till start**

För att få delta i tävling på Swedish 3-Cushion Tour, S3CT, ska spelaren vara medlem i klubb ansluten till Svenska Biljardförbundet och ha giltig tävlingslicens enligt §5.1 i de Grengemensamma Tävlingsbestämmelserna.

### **§2.3. Klassindelning**

S3CT är indelad i tre klasser: Elit, Klass 1 och Klass 2.

Elit är en öppen klass där samtliga spelare får delta.

För att få delta i Klass 1 får spelaren inte ha ett aktuellt årssnitt över 0.700.

För att få delta i Klass 2 får spelaren inte ha ett aktuellt årssnitt över 0.400.

## §2.4. Säsong

Tävlingssäsongen omfattar perioden 1/1 - 31/12. Elit och Klass 1 har följande fasta spelomgångar:

- 8 st. Elit
- 8 st. Klass 1 Söder
- 8 st. Klass 1 Norr

Klass 2 har inte ett fast antal spelomgångar. Det står föreningar fritt att arrangera tävling i Klass 2 efter ansökan till CK. Klass 2 kan arrangeras på valfri speldag. Ansökan om att arrangera Klass 2 ska vara CK tillhanda senast en månad före tävling.

## §2.5. Rankingsystemet

Ett roterande system där de 6 bästa resultaten under perioden räknas in (Individuella SM, 8 Elit, 16 Klass 1 och varierande antal Klass 2). När en tävling spelas ersätter den motsvarande tävling föregående år i systemet. Eftersom Klass 2 inte har fasta spelomgångar ersätts de inte tävling för tävling, utan en Klass 2 tävling försvinner från rankingen efter 12 månader.

Vid lika antal rankingpoäng avgörs placering efter aktuellt genomsnitt. Om det fortfarande inte går skilja spelarna åt så delar de placeringen. Rankinglistan ska uppdateras efter varje tävlingstillfälle.

Ettan och tvåan på rankinglistan efter säsongens slut kommer att premieras. Dessa premier ska användas för deltagande i världscuptävlingar.

## §2.6. Rankingpoäng

Rankingpoäng tilldelas efter placering och beroende på antal deltagare i tävling enligt följande:

### 5-11 spelare:

<i>Placering</i>	<i>Elit</i>	<i>Klass 1</i>	<i>Klass 2</i>
<i>1:a</i>	1000	500	250
<i>2:a</i>	800	400	200
<i>3-4:a</i>	700	350	175
<i>5-6:a</i>	600	300	150
<i>7-8:a</i>	500	250	125
<i>9-11:a</i>	400	200	100

**12–24 spelare:**

<i>Placering</i>	<i>Elit</i>	<i>Klass 1</i>	<i>Klass 2</i>
<i>1:a</i>	1000	500	250
<i>2:a</i>	800	400	200
<i>3–4:a</i>	700	350	175
<i>5–8:a</i>	600	300	150
<i>9–12:a</i>	500	250	125
<i>13–16:e</i>	400	200	100
<i>17–24:e</i>	200	100	50

**25–32 spelare:**

<i>Placering</i>	<i>Elit</i>	<i>Klass 1</i>	<i>Klass 2</i>
<i>1:a</i>	1000	500	250
<i>2:a</i>	800	400	200
<i>3–4:a</i>	700	350	175
<i>5–8:a</i>	600	300	150
<i>9–16:e</i>	500	250	125
<i>17–24:e</i>	400	200	100
<i>25–32:a</i>	200	100	50

**§2.7. Tävlingsform**

Alla tävlingar på S3CT spelas med dubbelcup i grundspel och enkelcup i slutspel.

- 5 - 8 spelare: 8-schema och enkelcup från 4 spelare.
- 9 - 11 spelare: 16-schema och enkelcup från 4 spelare.
- 12 - 16 spelare: 16-schema och enkelcup från 8 spelare.
- 17 - 24 spelare: 32-schema och enkelcup från 8 spelare.
- 25 - 32 spelare: 32-schema och enkelcup från 16 spelare.

Vid få anmälda deltagare till en tävling kan CK besluta att det spelas gruppspel.

Som utgångspunkt spelas alla sanktionerade tävlingar över två dagar. Vid ett mindre antal deltagare kan tävlingsledning besluta att tävlingen genomförs på en dag, med följande begränsning: Vid ett större antal deltagare **ska** tävlingen genomföras på två dagar beroende på antalet bord tillgängliga för spel enligt:

- Tävling som spelas på 2 bord ska spelas över två dagar vid fler än 10 anmälda spelare.
- Tävling som spelas på 3 bord ska spelas över två dagar vid fler än 12 anmälda spelare.
- Tävling som spelas på 4 bord ska spelas över två dagar vid fler än 16 anmälda spelare.

CK kan bevilja dispens för detta, som i så fall skall vara beviljad före tävlingens start.

## **§2.8. Distanser**

Elit:

- 30p i dubbelcupen, max 40 ingångar.
- 40p i kvartsfinal och 8-delsfinal, max 50 ingångar.
- Semifinal och final: 40p utan stötbegränsningar.

Klass 1:

- 25p i dubbelcupen, max 40 ingångar.
- 30p i kvartsfinal, max 50 ingångar.
- Semifinal och final: 30 p utan stötbegränsningar.

Klass 2:

- 15p i dubbelcupen, max 40 ingångar.
- 20p i kvartsfinal, semifinal och final, max 50 ingångar.

När matchen har kommit upp i max antal ingångar, ska spelare nr 2 (gul boll) lägga upp bollarna i utgångsläget för att göra sin sista ingång.

I samtliga matcher gäller efterstöt och vid lika poäng Shoot-Out.

## **§2.9. Seedning och lottning**

Seedning tillämpas i samtliga sanktionerade tävlingar. I tävlingar med upp till och med 16 deltagare seedas fyra spelare. I tävlingar med fler än 16 spelare seedas 8 spelare. Seedningen görs efter aktuell rankinglista. Övriga spelare lottas in i tävlingsschemat med fri lottning.

I slutspelet som avgörs med enkelcup ska de spelare som vinner i omgång "Förlorarsida – Kvalificering (LQ) placeras in i slutspelet enligt följande:

### 5 - 8 spelare som spelas med schema 8-4:

^ Förlorarsida - Kvalificering			
9	Vinnaren i match 7	∨	Förloraren i match 6
10	Vinnaren i match 8	∨	Förloraren i match 5

  

^ Semifinal			
11	Vinnaren i match 5	∨	Vinnaren i match 9
12	Vinnaren i match 6	∨	Vinnaren i match 10

### 9 - 11 spelare som spelas med schema 16-4:

^ Förlorarsida - Kvalificering			
25	Vinnaren i match 23	∨	Förloraren i match 21
26	Vinnaren i match 24	∨	Förloraren i match 22

  

^ Semifinal			
27	Vinnaren i match 21	∨	Vinnaren i match 26
28	Vinnaren i match 22	∨	Vinnaren i match 25

### 12 - 16 spelare som spelas med schema 16-8:

^ Förlorarsida - Kvalificering			
17	Vinnaren i match 13	∨	Förloraren i match 12
18	Vinnaren i match 14	∨	Förloraren i match 11
19	Vinnaren i match 15	∨	Förloraren i match 10
20	Vinnaren i match 16	∨	Förloraren i match 9

  

^ Kvartsfinal			
21	Vinnaren i match 9	∨	Vinnaren i match 18
22	Vinnaren i match 10	∨	Vinnaren i match 17
23	Vinnaren i match 11	∨	Vinnaren i match 20
24	Vinnaren i match 12	∨	Vinnaren i match 19

## 17 - 24 spelare som spelas med schema 32-8:

^ Förlorarsida - Kvalificering			
49	Vinnaren i match 45	∨	Förloraren i match 42
50	Vinnaren i match 46	∨	Förloraren i match 41
51	Vinnaren i match 47	∨	Förloraren i match 44
52	Vinnaren i match 48	∨	Förloraren i match 43

  

^ Kvartsfinal			
53	Vinnaren i match 41	∨	Vinnaren i match 49
54	Vinnaren i match 42	∨	Vinnaren i match 50
55	Vinnaren i match 43	∨	Vinnaren i match 51
56	Vinnaren i match 44	∨	Vinnaren i match 52

## 25 – 32 spelare som spelas med schema 32-16 spelare:

^ Förlorarsida - Kvalificering			
33	Vinnaren i match 25	∨	Förloraren i match 24
34	Vinnaren i match 26	∨	Förloraren i match 23
35	Vinnaren i match 27	∨	Förloraren i match 22
36	Vinnaren i match 28	∨	Förloraren i match 21
37	Vinnaren i match 29	∨	Förloraren i match 20
38	Vinnaren i match 30	∨	Förloraren i match 19
39	Vinnaren i match 31	∨	Förloraren i match 18
40	Vinnaren i match 32	∨	Förloraren i match 17

  

^ Sista sexton			
41	Vinnaren i match 17	∨	Vinnaren i match 36
42	Vinnaren i match 18	∨	Vinnaren i match 35
43	Vinnaren i match 19	∨	Vinnaren i match 34
44	Vinnaren i match 20	∨	Vinnaren i match 33
45	Vinnaren i match 21	∨	Vinnaren i match 40
46	Vinnaren i match 22	∨	Vinnaren i match 39
47	Vinnaren i match 23	∨	Vinnaren i match 38
48	Vinnaren i match 24	∨	Vinnaren i match 37



## **§2.10. Startavgifter och priser**

- Startavgift S3CT Elit: Elitspelare 600 kr, övriga 400 kr
- Startavgift S3CT Klass 1: 300 kr
- Startavgift S3CT Klass 2: 200 kr

Startavgifterna i Elit och Klass 1 fördelas enligt följande: 200 kr per deltagare till arrangerande förening. Resten till prispengar. Vid 12 och fler deltagare fördelas prispengarna enligt (50-30-10-10%). Vid färre än 12 deltagare blir fördelningen (60-40%).

I Klass 2 fördelas enligt följande: 100 kr per deltagare till arrangerande förening. Resten till prispengar. Vid 12 och fler deltagare fördelas prispengarna enligt (50-30-10-10%). Vid färre än 12 deltagare blir fördelningen (60-40%).

## **§2.11. Anmälan**

Senaste anmälningstid är onsdag före tävling senast kl. 17.00. Anmälan sker på den gällande tävlingens sida i Cuescore.

Spelare som har anmält sig och lämnar återbud efter anmälningstidens utgång, utan giltigt skäl, är skyldig att betala startavgift. Arrangerande klubb får ligga ute med pengarna tills skulden är reglerad. Spelaren får inte starta i ny tävling innan dess skulden är reglerad.

## **§2.12. Walk over**

Om spelare inte kommer till match inom 10 minuter efter matchen utlysts så tilldöms motståndaren segern på "walk over".

## **§2.13. Diskvalifikation**

Spelare som diskvalificeras eller på annat sätt bryter tävlingen utan giltiga skäl, får ej tillgodoräkna sig rankingpoäng för tävlingen.

## **§2.14. Tidsbegränsning**

Generellt råder i nuläget ingen tidsbegränsning för enskild stöt, men tävlingsledaren har rätt att, när så bedöms nödvändigt, införa tidsbegränsning i enskild match. Det åligger då tävlingsledaren, eller av denne utsedd person att sköta tidtagningen. Vid tidsbegränsning gäller 40 sekunder per stöt med möjlighet till 3 time-out (vilket i sin tur innebär 40 extra sekunder).

## **§2.15. Starttider**

Generellt gäller starttid lördag kl. 10:00. Beroende på antal anmälda och antalet tillgängliga bord kan starttid tidigareläggas till kl. 09:00.

## §3. Svenska Mästerskapet individuellt

### §3.1. Placering i kalendern

Svenska Mästerskapet individuellt ska som regel inleda säsongen och avgöras i januari månad. I det efterföljande nämns den **nationella rankingen** som utgångspunkt för direktplacering och seedning till slutspelet, med det avses då slutställningen på den nationella rankingen föregående säsong efter att samtliga 8 omgångar är avslutade.

### §3.2. Berättigad till start

För att få delta i Svenska Mästerskapet ska spelaren uppfylla kriterierna i §3.4.2 i de grengemensamma tävlingsbestämmelserna samt finnas med på den nationella rankingen (regerande svensk mästare samt spelare som är direktplacerad via internationell ranking behöver inte vara registrerad på den nationella rankingen).

### §3.3. Kvalificering och reserver

8 spelare är direktkvalificerade till slutspel enligt följande prioriteringsordning:

- Regerande Svensk Mästare
- Spelare rankade topp 30 på UMB officiella världsranking det datum som omgång 8 av S3CT avslutats föregående säsong
- Resterande spelare från den nationella rankingen

Om någon av de 8 direktkvalificerade spelarna lämnar återbud före grundomgången inletts inkallas reserv med ordning efter den nationella rankingen.

Om någon av de 8 direktkvalificerade spelarna lämnar återbud efter det att grundomgången inletts inkallas reserv från grundomgången, enligt resultat i denna. Om grundomgången avgjorts på två orter bestäms reservordning enligt matchsnitt (oavsett placeringar på de två orterna) under grundomgången.

### §3.4. Startavgifter

Startavgiften är 500 kr per spelare direktkvalificerade till slutspel. För de spelare som deltar i grundomgången är startavgiften för grundomgången 300 kr och ytterligare 200 kr för de spelare som kvalificerar sig för slutspel.

### §3.5. Inledande grundomgång

SM startar med inledande grundomgång för spelare som inte är direktkvalificerade till slutspelet. Grundomgången delas upp och spelas på två orter samtidigt, en i norr och en i söder. Grundomgången kan avgöras i december månad föregående säsong under förutsättning att samtliga omgångar av S3CT för säsongen är avslutade och slutranking för året föreligger.

Åtta (8) spelare avancerar vidare från grundomgången till slutspelet. De åtta platserna i slutspel fördelas proportionerligt efter antal deltagare på de två orterna. Om någon av de spelare som kvalificerat sig för slutspel vid grundspel på två orter lämnar återbud till slutspel inkallas reserv från grundomgång på samma spelort enligt placeringar i grundomgången. **Notera att giltigt skäl krävs för återbud från slutspel för de spelare som kvalificerat sig via grundomgången.**

Grundomgången för spelare som inte är direktplacerade i slutspel avgörs som gruppspel och avslutande enkelcup. Den specifika utformningen av grupperna beslutas efter anmälningstidens utgång då antalet anmälda spelare är känt. Då avgörs även om enkelcup ska spelas från kvartsfinal eller semifinal. Ambitionen är att deltagarna ska spela så mycket som möjligt.

Distans i grundomgången är 30 poäng med efterstöt. Max 40 ingångar. Ingen shoot-out, matcher kan sluta oavgjort.

Placering inom grupperna i den inledande grundomgången avgörs enligt följande:

1. Matchpoäng (2p-vinst, 1p-oavgjort, 0p-förlust)
2. Genomsnitt
3. Högsta stöt
4. Antal gjorda caramboler

Rankingpoäng i grundomgången av individuella SM tilldelas enligt:

<i>Placering</i>	<i>Rankingpoäng</i>
<i>1:a</i>	500
<i>2:a</i>	400
<i>3-4:a</i>	350
<i>5-8:a</i>	300
<i>9-16:e</i>	250
<i>17-24:e</i>	200

### **§3.6. Slutspel**

Slutspelet i individuella SM spelas som gruppspel med 16 spelare fördelade på två grupper, där 8 spelare är direktkvalificerade och 8 spelare kvalificerade via grundomgången enligt §3.3. och §3.5. De fyra högst placerade spelarna från respektive grupp kvalificerar sig till kvartsfinal.

I grupp-spelet är distansen 40 med efterstöt, max 50 ingångar. Matcher i grupp-spelet kan sluta oavgjort. Från kvartsfinal är distansen 40 med efterstöt och eventuell shootout.

De 8 spelare som är direktkvalificerade till slutspelet får seedningsnummer 1 – 8 enligt:

- 1) Regerande Svensk Mästare.
- 2-x) Spelare rankad/rankade topp 30 på UMB officiella världsranking det datum som omgång 8 av S3CT avslutats föregående säsong.
- x-8) Efter den nationella rankingen.

De 8 spelare som kvalificerat sig till slutspel via grundomgången får seedningsnummer 9 – 16 baserat på matchsnitt under grundomgången oavsett placering i grundomgången.

De två grupperna med 8 spelare vardera har följande sammansättning av spelare baserat på seedningsnummer:

Grupp A: Spelare seedade som nr 1, 4, 5, 8, 9, 12, 13, och 16.

Grupp B: Spelare seedade som nr 2, 3, 6, 7, 10, 11, 14, och 15.

Placering i grupp-spelet avgörs enligt följande:

1. Matchpoäng (2p-vinst, 1p-oavgjort, 0p-förlust)
2. Genomsnitt
3. Högsta stöt
4. Antal gjorda caramboler

Till kvartsfinal går de fyra bäst placerade spelarna från respektive grupp, där spelarna placeras i kvartsfinaler enligt:

Kvartsfinal 1: spelare A1 och B4

Kvartsfinal 2 spelare A3 och B2

Kvartsfinal 3 spelare A2 och B3

Kvartsfinal 4 spelare A4 och B1

Semifinaler avgörs mellan vinnarna i kvartsfinaler 1+2, samt 3+4

Rankingpoäng i slutspelet av individuella SM tilldelas enligt följande:

<i>Placering</i>	<i>Rankingpoäng</i>
<i>1:a</i>	1500
<i>2:a</i>	1200
<i>3:e (2 st.)</i>	1000
<i>5-8:e</i>	800
<i>9-12:e</i>	700
<i>13-16:e</i>	600

## **§4. Svenska Mästerskapen för klubblag (Lag-SM)**

### **§4.1. Berättigad till start**

För att få starta i Lag-SM måste föreningen ha betalat sin medlemsavgift till SBF, samt sett till att alla spelare i laget är medlemmar i föreningen. Spelare ingående i laget måste uppfylla §2.2 och §3.2 ovan, samt §3.4.4 i de grengemensamma tävlingsbestämmelserna.

### **§4.2. Startavgifter**

Startavgiften är 500 kr per lag i kvalomgången och ytterligare 500 kr per lag för de fyra lag som går till slutspel.

### **§4.2. Laguppställning och reserver**

Ett lag består av 4 spelare samt eventuella reserver som rankas internt efter aktuellt årssnitt. Ett lag som kvalificerat sig för slutspel kan kalla in reserv om någon spelare som deltagit i kvalet måste lämna återbud till slutspelet. Spelare som är licensierad för annan förening kan "lånas in" under förutsättning att spelarens hemmaförening inte deltar i Lag-SM. Dessutom krävs att spelaren även är medlem i den förening som lånar in spelaren.

En spelare som deltagit för en förening under kvalspelet får inte representera annan förening i finalspelet.

### **§4.3. Kvalspel**

Lag-SM inleds med kvalspel i Norr och Söder. Kvalspelets upplägg och utformning beror av antalet anmälda lag.

Spelordning i en lagmatch bestäms av den interna rankingen i lagen. Har spelaren inte officiellt genomsnitt, så görs en ärlig syftning av spelaren. Spelarna i respektive lag rankas 1 till 4. Lagens ettor möter varandra, tvåorna möter varandra, osv.

Distansen är 30, med stötbegränsning 40 stötar, i de två matcher där treor möts och där fyror möts.

Distansen är 40, med stötbegränsning 50 stötar, i de två matcher där ettor möts och tvåor möts.

Samtliga matcher i en lagmatch spelas med efterstöt och utan shoot-out vilket innebär att de kan sluta oavgjort. Placering inom grupperna i kvalspelet avgörs enligt följande:

1. Matchpoäng (2p-vinst, 1p-oavgjort, 0p-förlust)
2. Matchpoäng individuella matcher
3. Inbördes möte
4. Snitt
5. Antal gjorda caramboler

De två bästa lagen från Norr och de två bästa lagen från Söder kvalificerar sig för slutspel.

## **§4.4. Slutspel**

Slutspelet avgörs som gruppspel med de fyra kvalificerade lagen. Spelare som representerat en förening i kvalspelet får inte representera ny förening i slutspelet under samma säsong. I övrigt gäller samma regler som i kvalspelet **förutom att stötbegränsning inte gäller.**

## **§5. Tävlingsklädsel**

### **§5.1. S3CT Elit, S3CT Klass 1 och Svenska Mästerskap**

Kort- eller långärmad klubbtröja i valfri färg med krage och klubbmärke fast applicerat på vänster bröst. Skjorta eller kombinationen skjorta och väst är tillåtet under förutsättning att klubbmärke finns fast applicerat på vänster bröst. Tröja eller skjorta ska vara nedstoppad i byxorna utan synlig hud.

Enfärgade långbyxor (Kostymbyxor, golfbyxor, chinos) i valfri färg. Jeans är ej tillåtna oavsett färg.

Enfärgade strumpor, enfärgade lågskor eller enfärgade sportskor i valfri färg.

Allt ska vara helt och rent, ej slitet och ge ett gott intryck. Huvudbonad är ej tillåten.

### **§5.2. S3CT Klass 2**

Ingen specifik tävlingsklädsel, men allt ska vara helt och rent och ge ett gott intryck.