SVENSKA BILJARDFÖRBUNDET
SWEDISH BILLIARDS FEDERATION

Tävlingsbestämmelser Trevallars Carambole

Giltiga från och med 2026-01-01

Svenska Biljardförbundet

Carambolekommittén

carambole@biljardforbundet.se

Innehåll

§1. Tolkningsföreträde samt löpande ändringar....2
§2. Swedish 3-Cushion Tour, S3CT....3
§2.1. Giltig tävling....3
§2.2. Berättigad till start....3
§2.3. Klassindelning....3
§2.4. Säsong....3
§2.5. Rankingsystemet....3
§2.6. Rankingpoäng....4
§2.7. Tävlingsform....4
§2.8. Distanser....5
§2.9. Seedning och lottning....6
§2.10. Startavgifter och priser....7
§2.11. Anmälan....7
§2.12. Walk over....7
§2.13. Diskvalifikation....7
§2.14. Tidsbegränsning....7
§2.15. Starttider....7
§3. Svenska Mästerskapet individuellt....8
§3.1. Placering i kalendern....8
§3.2. Berättigad till start....8
§3.3. Kvalificering och reserver....8
§3.4. Startavgifter....8
§3.5. Inledande grundomgång....8
§3.6. Slutspel....9
§4. Svenska Mästerskapen för klubblag (Lag-SM)....11
§4.1. Berättigad till start....11
§4.2. Startavgifter....11
§4.3. Laguppställning och reserver....11
§4.4. Kvalspel....11
§4.5. Slutspel....12
§5. Tävlingsklädsel....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 Svenska Biljardförbundets Grengemensamma Tävlingsbestämmelser förtur.

Det är alltid den version av dokumentet som är publicerad på Svenska 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.

För att få delta i tävling på Swedish 3-Cushion Tour ska spelare ha fyllt 13 år. Spelare yngre än 13 år kan ansöka om dispens hos CK genom formulär på hemsidan. Skriftlig ansökan om dispens ska inkomma senast två veckor innan tävlingen. Bedömning av dispens görs bland annat utifrån spelarens mognad, vilken stöttning som finns runt spelaren och andra bedömningar kring lämpligheten att spelaren deltar i S3CT.

§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.

§2.6. Rankingpoäng

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

5-11 spelare:

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

12–24 spelare:

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

25–32 spelare:

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

§2.7. Tävlingsform

Alla tävlingar på S3CT spelas som gruppspel med efterföljande enkelcup i finalspelet.

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.

Matcher i gruppspelet spelas med efterstöt utan shoot-out, matcher i gruppspelet kan sluta oavgjort. Matcher i den efterföljande enkelcupen spelas utan efterstöt i Elit och Klass 1. I Klass 2 tillämpas efterstöt i samtliga matcher och shoot-out i enkelcupen.

Placering i gruppspelet avgörs enligt följande:

1. Matchpoäng (2p-vinst, 1p-oavgjort, 0p-förlust)
2. Totalt snitt
3. Högsta matchsnitt
4. Högsta serie, näst högsta serie
5. Lottning

Alla tävlingar i Elit och Klass 1 spelas över två dagar.

Vid ett väldigt litet antal deltagare i Klass 1 kan CK i undantagsfall i samråd med arrangerande förening besluta att tävlingen genomförs på en dag. Ett beslut om att spela tävlingen på en dag är alltså inte regel, utan undantag. Dock gäller följande begränsning för att kunna besluta om spel på endast en dag: 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 alltid spelas över två dagar.
- Tävling som spelas på 3 bord ska spelas över två dagar vid fler än 7 anmälda spelare.
- Tävling som spelas på 4 bord ska spelas över två dagar vid fler än 8 anmälda spelare.

§2.8. Distanser

Elit:

- 30p i gruppspelet, max 40 ingångar. Efterstöt utan shoot-out.
- 40p i kvartsfinal, max 50 ingångar, ingen efterstöt
- Semifinal och final: 40p utan stötbegränsningar, ingen efterstöt.

Klass 1:

- 25p i gruppspelet, max 40 ingångar. Efterstöt utan shoot-out.
- 30p i kvartsfinal, max 50 ingångar, ingen efterstöt.
- Semifinal och final: 30 p utan stötbegränsningar, ingen efterstöt.

Klass 2:

- 15p i gruppspelet, max 40 ingångar. Efterstöt utan shoot-out.
- 20p i kvartsfinal, semifinal och final, max 50 ingångar, med efterstöt och shoot-out.

I de tillfällen matchen har kommit upp i max antal ingångar, ska spelare nr 2 (gul boll) lägga upp bollarna i utgångsposition för öppningsstöt för att göra sin sista ingång.

§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.

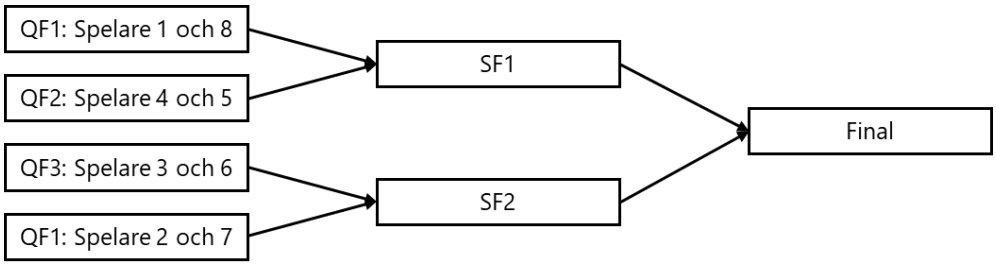
I en situation med två eller fler grupper kvalificeras spelare till kvartsfinal (eller semifinal) baserat på placering i gruppen.

I de tillfällen gruppantalet är ojämnt och exempelvis en eller två bästa grupptvåor eller grupptreor ska kvalificeras jämförs resultaten enligt samma princip som för placering i gruppen enligt §2.7. Vid ojämnt antal grupper och dessutom ojämnt antal deltagare i grupperna som jämförs ska resultaten för den sist placerade spelaren i den grupp som har en spelare fler räknas bort före jämförelsen görs. Den spelare som jämförs från den gruppen kan dock inte förlora sin placering vid omräkning av resultaten.

De spelare som kvalificerat sig för kvartsfinal seedas därefter 1–8 enligt:

1. Matchpoäng (2p-vinst, 1p-oavgjort, 0p-förlust)
2. Totalt snitt
3. Högsta matchsnitt
4. Högsta serie, näst högsta serie
5. Lottning

Kvartsfinaler spelas enligt följande schema:



I de tillfällen finalspelet inleds med semifinal tillämpas samma seedningsprincip där semifinal 1 spelas mellan spelare 1 och 4, och semifinal 2 spelas mellan spelare 2 och 3. Undantaget är vid spel med två grupper, där möter gruppettorna motsvarande grupptvåa i semifinal: A1 möter B2, B1 möter A2.

§2.10. Startavgifter och priser

- Startavgift S3CT Elit: Elitspelare 650 kr, övriga 450 kr
- Startavgift S3CT Klass 1: 350 kr
- Startavgift S3CT Klass 2: 200 kr

Startavgifterna i Elit och Klass 1 fördelas enligt följande:

- 200 kr per deltagare till arrangerande förening
- 50 kr per deltagare till SBF

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.

Startavgiften ska vara inbetald till arrangerande förening senast dagen före tävlingen startar.

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:

1. Regerande Svensk Mästare
2. Spelare rankade topp 30 på UMB officiella världsranking det datum som omgång 8 av S3CT avslutats föregående säsong
3. 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. Totalt snitt
3. Högsta matchsnitt
4. Högsta serie, näst högsta serie
5. Lottning

Rankingpoäng i grundomgången av individuella SM tilldelas enligt:

Placering	*Rankingpoäng*
1:a	500
2:a	400
3–4:a	350
5–8:a	300
9–16:e	250
17–24:e	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 gruppspelet är distansen 40 med efterstöt, max 50 ingångar. Matcher i gruppspelet kan sluta oavgjort. Från kvartsfinal är distansen 40 utan efterstöt.

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 gruppspelet avgörs enligt följande:

1. Matchpoäng (2p-vinst, 1p-oavgjort, 0p-förlust)
2. Totalt snitt
3. Högsta matchsnitt
4. Högsta serie, näst högsta serie
5. Lottning

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

Placering	*Rankingpoäng*
1:a	1500
2:a	1200
3:e (2 st.)	1000
5–8:e	800
9–12:e	700
13–16:e	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.

§4.3. Laguppställning och reserver

Ett lag består av 4 spelare samt eventuella reserver. Anmälande förening avgör den interna spelordningen av spelare 1–4 oavsett placering på ranking eller aktuellt årssnitt. Spelordningen meddelas i samband med anmälan till kvalomgången.

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.

§4.4. 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 spelordningen som avgörs av den anmälande föreningen. Spelarna i respektive lag tilldelas ordningsnummer 1 till 4, som meddelas i samband med anmälan. Lagens ettor möter varandra, tvåorna möter varandra, osv.

Distansen är 30, max 40 ingångar, i de två matcher där treor möts och där fyror möts.

Distansen är 40, max 50 ingångar, 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. Genomsnitt
4. Högsta matchsnitt
5. Högsta serie
6. Lottning

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

§4.5. Slutspel

Slutspelet avgörs som gruppspel med de sex kvalificerade lagen. Spelare som representerat en förening i kvalspelet får inte representera ny förening i slutspelet under samma säsong. Ett lag som kvalificerat sig för slutspel kan kalla in reserv om någon spelare som deltagit i kvalet måste lämna återbud till slutspelet.

Inför slutspelet ska anmälande förening meddela intern spelordning för de spelare som ingår i laget. Det är tillåtet att ändra intern spelordning inför slutspelet även om laget består av samma spelare som under kvalomgången. Den interna spelordningen ska meddelas till carambolekommittén senast tre dagar före slutspelet inleds. Den meddelade spelordningen gäller för hela slutspelet.

I övrigt gäller samma regler som i kvalspelet.

§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.