



Svenska Biljardförbundet

## Tävlingsbestämmelser Trevallars Carambole

Dessa regler kompletterar Svenska Biljardförbundets grengemensamma tävlingsbestämmelser. Där dessa två står i konflikt, har det här dokumentet förtur.

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

Synpunkter och förslag på förändringar skickas till Carambolekommittén (CK) som behandlar dom och eventuellt uppdaterar dokumentet.

Eventuella avvikelser från dessa regler beslutas av Carambolekommittén (CK).

Detta dokument kommer att vara ett levande dokument där ändringar kan komma att ske.

Som sagt så är det upp till alla er spelare att komma in med förslag på vad som kan ändras och göras bättre. Det vi gör är att göra carambolen mer attraktiv och rättvisare.

13:e reviderade upplagan från 2016-08-17

Ändringar

2.0 Svenska Mästerskapet Individuellt

2020-03-03, Carambolekommittén

För CK:s räkning Victor Kalita

### Innehållsförteckning

1.0 Rankingtävlingar	2
1.1 Säsong	2
1.2 Tävlingsform	2
1.3 Rankingsystemet	3
1.4 Klassindelning	3
1.5 Rankingpoäng	3
1.6 Distanser	4

1.7 Seedning	4
1.8 Startavgifter	4
1.9 Tävlingsklädsel	5
1.10 Anmälan	5
1.11 Walk over	5
1.12 Diskvalifikation	5
2.0 Svenska Mästerskapet individuellt	6
3.0 Svenska Mästerskapen för klubblag	7
3.1 Spelform	8
4.0 Landslagsuttagning eller representation i internationella mästerskap	6

## 1.0 Rankingtävlingar

### 1.1 Säsong

Tävlingssäsongen omfattar perioden 1/7 - 30/6.

Varje säsong består av följande rankingtävlingar. 8 st Elit, 8 st Klass 1 södra, 8 st Klass 1 norra, 2 st klass 2 södra och 2 st klass 2 norra.

För att få delta ska spelaren vara medlem i klubb ansluten till SBF och ha giltig tävlingslicens.

### 1.2 Tävlingsform

Alla tävlingar spelas enligt Cuescores system med dubbelcup och sedan enkelcup i slutspelet.

5 - 8 spelare: 8 schema och enkelcup från 4 spelare; översta vinnaren på förlorarsidan till översta semifinalen

9 - 11 spelare: 16 schema och enkelcup från 4 spelare; översta vinnaren på förlorarsidan till nedersta semifinalen

12 - 16 spelare: 16 schema och enkelcup från 8 spelare; översta vinnaren på förlorarsidan till kvartsfinal 2, nästöversta till kvartsfinal 1, tredje översta till kvartsfinal 4 och nedersta till kvartsfinal 3

17 - 24 spelare: 32 schema och enkelcup från 8 spelare; översta vinnaren på förlorarsidan till översta kvartsfinalen, nästöversta vinnaren till nästöversta kvartsfinalen, tredje översta vinnaren till tredje översta kvartsfinalen, nedersta vinnaren till nedersta kvartsfinalen

## Sida 3 av 8

25 – 32 spelare: 32 schema och enkelcup från 16 spelare; översta vinnaren på förlorarsidan till 1/8-final 4, nästöversta vinnaren till 1/8-delsfinal 3, tredje översta vinnaren till 1/8-final 2, fjärde översta vinnaren till 1/8-final 1, femte översta vinnaren till 1/8-final 8, sjätte översta vinnaren till 1/8-final 7, sjunde översta vinnaren till 1/8-final 6, åttonde översta vinnaren till 1/8-final 5.

Det måste vara minst 5 startande för att tävlingen ska räknas som godkänd för rankingpoäng. Dispens från denna regel kan ges av carambolekommittén. Vid få deltagare kan CK besluta att det spelas gruppspel.

### 1.3 Rankingsystemet

Ett roterande system där man räknar dom 6 bästa resultaten under perioden (8 Elit-, 16 Klass 1-, och 4 klass 2 tävlingar). När samma tävling tex "Elit #1" spelats innevarande säsong tas föregående års "Elit #1" resultat bort osv. Likadant för Klass 1 och klass 2 tävlingarna.

Vid lika antal rankingpoäng avgörs placering efter aktuellt genomsnitt.

Om det fortfarande inte går skilja spelarna åt så delar dom 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.

### 1.4 Klassindelning

De 10 översta på rankinglistan räknas som Elitspelare och får inte delta i nästföljande rankingtävling Klass 1 eller klass 2.

För att få delta i en klass 2 ranking, får man inte vara bland de 20 översta på aktuell rankinglista eller ha ett genomsnitt på 0,500 eller bättre på aktuell snittlista. Alla får delta i rankingtävling Elit.

Då rankinglistan är rörlig så kan spelare pendla mellan att vara Elit-, Klass 1-, eller klass 2-spelare under säsongen.

### 1.5 Rankingpoäng

#### **1-11 spelare**

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**

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**

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

**1.6 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, max 50 ingångar.  
Semifinal och final: 20p utan stötbegränsningar.

När man 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.

**1.7 Seedning**

25% av startfältet avrundat uppåt till 4 eller 8 spelare seedas. Seedningen görs efter aktuell rankinglista på SBF:s Cuescore. Övriga spelare lottas in i tävlingsschemat

**1.8 Startavgifter**

Ranking Elit: Elitspelare 600:-, övriga 400:-

## Sida 5 av 8

Ranking Klass 1: 300:-

Ranking Klass 2:200:-

Startavgifterna fördelas enligt följande, 200:-/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%).

### 1.9 Tävlingsklädsel

Rankingtävling Elit och SM: Klubbtröja med klubbmärke (skjorta, väst eller pikétröja), enfärgade kostymbyxor, ej jeans, enfärgade strumpor, enfärgade lågskor. Allt ska vara helt och rent, ej slitet och ge ett gott intryck.

Rankingtävling Klass 1 och 2: Klubbtröja med klubbmärke (skjorta, väst eller pikétröja), enfärgade byxor (även jeans), strumpor och lågskor. Allt ska vara helt och rent, ej urtvättade eller slitna och ge ett gott intryck.

### 1.10 Anmälan

Senaste anmälningstid är torsdag före tävling senast kl. 17.00. Anmälan sker på BiljardOnline. 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 skulden är reglerad.

### 1.11 Walk over

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

### 1.12 Diskvalifikation

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

### 1.13 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)

### 1.14 Starttider

Generellt gäller starttid lördag kl 10. Vid fler än 18 anmälda kan starttid tidigareläggas till kl 09.

## 2.0 Svenska Mästerskapet individuellt

### Inledande gruppspel

SM startar med gruppspel för oseedade spelare dag ett.

Åtta oseedade spelare avancerar vidare från gruppspelet till slutspelet. Distans i gruppspelet är 30 poäng med ev efterstöt. Max 40 ingångar.

Gruppspelets utformning för oseedade spelare beslutas efter anmälningstidens utgång då man vet antalet anmälda spelare. Meningen är att dom ska spela så mycket som möjligt.

Placering inom grupperna avgörs enligt följande:

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

### Slutspel

Slutspelet spelas med 16 spelare fördelat på 4 grupper. 8 spelare från det inledande gruppspelet och 8 seedade spelare (7 översta på rankinglistan + 1 wildcard). Om någon av de seedade spelarna tackar nej fylls det på efter rankinglistan. I gruppspelet är distansen 40 med efterstöt. Från kvartsfinal är distansen 40 med efterstöt och eventuell shootout.

Seedning inför slutspel är:

1. Regerande Svensk Mästare.
2. De som ligger topp 30 på världsrankingen.
3. Efter den svenska rankingen.

Om spelare som får wildcard ligger under topp 30 på världsrankingen blir den seedad som nr 8.

Till slutspelet lottas de fyra grupperna.

Seedningsgrupp 1 är spelare 1-4 på seedningen.

Seedningsgrupp 2 är spelare 4-8 på seedningen.

Seedningsgrupp 3 är 4 spelare från det inledande gruppspelet med högsta genomsnitt.

Seedningsgrupp 4 är 4 resterande spelarna från det inledande gruppspelet.

Kvalificerade till kvartsfinaler är spelarna som efter gruppspel har bäst resultat enligt nedan.

1. Matchpoäng (2p-vinst, 1p-oavgjort, 0p-förlust)

## Sida 7 av 8

2. Genomsnitt
3. Högsta stöt
4. Antal gjorda caramboler

*(Detta betyder att en som placerat sig 3a i en grupp kan gå vidare istället för en som placerat sig 2a i en grupp om spelaren som placerat sig 3a har högre matchpoäng än den som placerat sig tvåa. Vid lika många matchpoäng avgörs det på genomsnitt osv..)*

Till kvartsfinalerna seedas de åtta kvarvarande spelarna efter följande.

1. Matchpoäng
2. Genomsnitt
3. Högsta stöt
4. Antal gjorda caramboler

Kvartsfinal 1 spelare 1-8

Kvartsfinal 2 spelare 4-5

Kvartsfinal 3 spelare 3-6

Kvartsfinal 4 spelare 2-7

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

Distanser from kvartsfinalerna 40 poäng med ev efterstöt. Vid lika avgörs matchen med Shoot-Out.

Berättigad att delta är spelare som deltagit i minst 4 st av Biljardförbundet anordnade rankingtävlingar i carambole, pool och snooker under innevarande säsongen.

Startavgift: 500 kr per spelare.

### 3.0 Svenska Mästerskapen för klubblag.

Fyramannalag som seedas efter snitt och där fyrorna, treorna, tvåorna samt ettorna möts. Distans för fyrorna och treorna är 30 med ev efterstöt och distans för tvåorna och ettorna är 40 med ev efterstöt.

### 3.1 Spelform

Kvalspel i Norr och Söder där de två bästa lagen i varje kval går till ett slutspel där alla möter alla.

## 4.0 Landslagsuttagning eller representation i internationella mästerskap

Den i CK som är ledamot i SBF:s styrelse, har i uppdrag med övriga medlemmar av CK i uppdrag att utse vilka som ska representera Sverige i landslagsuppdrag eller i internationella mästerskap (NM, EM, VM).