



**American Bullshooter Darts Verband Schweiz**

# **Reglement Bullshooter Cup**

**Wird im Text nur die weibliche oder die männliche Form verwendet, gilt sie jeweils für beide Geschlechter.**

August 2025

# **INHALTSVERZEICHNIS**

<b>1. REGELN</b>	<b>3</b>
<b>2. ALLGEMEIN</b>	<b>3</b>
<b>3. BILDUNG UND GRÖSSEN</b>	<b>3</b>
<b>4. TERMINE</b>	<b>4</b>
<b>5. SPIELVERLAUF</b>	<b>4</b>
<b>6. VORRUNDE</b>	<b>4</b>
<b>7. QUALIFIKATION UND CUPFINALE</b>	<b>5</b>

## **1. REGELN**

- 1.1 Als Grundlage dient das Ligareglement des A.B.D.V.S..
- 1.2 Gespielt wird ausschliesslich auf den für den Cupbetrieb zugelassenen 15 Zoll Sportgeräten. Die Zulassungsbestimmungen werden durch den A.B.D.V.S. geregelt.
- 1.3 Der Cup-Sieger wird an den Schweizermeisterschaften ermittelt.

## **2. ALLGEMEIN**

- 2.1. Der Teambeitrag für eine Jahressaison beträgt CHF 200.00 und ist vor Cup-Beginn einzuzahlen. Der Teambeitrag beinhaltet die Vorrunde und das Finale.
- 2.2. Die Zahlungsfristen sind gemäss Rechnung verbindlich und sind zwingend einzuhalten. Ansonsten wird einmal kostenpflichtig (mit einer Mahngebühr von CHF 10.00) gemahnt. Wenn in dieser Frist nicht einbezahlt wird, wird die Lizenz bis zur vollständigen Zahlung (inkl. Mahngebühren) ungültig. Sämtliche Spiele werden und bleiben bis zur Bezahlung der Lizenz mit Forfait gewertet.
- 2.3. Es gibt im Cupbetrieb keine Stärkeklassen (A, B oder C Mannschaften).
- 2.4. Die Teams bestehen aus 2 Spielern und maximal 1 Ersatzspieler.
- 2.5. Jeder Spieler welche keine A.B.D.V.S. Lizenz hat, erhält nach der Anmeldung eine Cupstartnummer, welche zwingend auf den Spielrapporten einzutragen ist. Die Spieler, welche eine Lizenz haben, müssen ebenfalls zwingend Ihre Lizenznummer auf dem Spielrapport angeben, andernfalls werden die Spiele der fehlbaren Spieler nicht gewertet.
- 2.6. Mannschaftswechsel während des laufenden Cups sind nur mit der schriftlichen Bestätigung beider Käptens (ehemaliger/neuer) gültig. Können sich die Käptens nicht einigen, entscheidet der Vorstand des A.B.D.V.S..
- 2.7. Spielernachmeldungen sind bis 2 Wochen vor Cupende möglich. Der Spieler ist erst mit einer gültigen A.B.D.V.S.-Lizenz- oder Startnummer spielberechtigt.
- 2.8. Der Spielmodus ist den Spielrapporten zu entnehmen und darf nicht verändert werden. Gespielt wird jeweils auf 2 Gewinnsätze.

## **3. BILDUNG UND GRÖSSEN**

- 3.1. Die gemeldeten Mannschaften werden mittels Auslosung in verschiedene Gruppen eingeteilt. Pro Gruppe starten maximal 12 Mannschaften, was maximal 22 Spiele übers Jahr verteilt ergibt.
- 3.2. Die Gruppeneinteilung, der Spielplan, die Team- und Spielerliste sowie die Ranglisten werden auf [www.bullshooter.ch](http://www.bullshooter.ch) unter Cup veröffentlicht.
- 3.3. Der Cup wird in maximal 4 Gruppen à je maximal 12 Teams ausgetragen.

## **4. TERMINE**

- 4.1. Der Spielplan ist in Blockzeiten gegliedert und nicht in fixe Spieldaten. Die jeweiligen Teamkaptens müssen untereinander vereinbaren, wann und wo sie spielen wollen. Das Heimteam muss sich melden. Die Spiele müssen nicht zwingend im Heim- oder Gastlokal ausgetragen werden, sie können durchaus auch in einem dritten Lokal stattfinden, wo sich, wie oben beschrieben, zwei oder mehr 15 Zoll taugliche Geräte befinden. Auf den Geräten müssen die geforderten Spiele inklusive Optionen programmiert sein.
- 4.2. Falls es einem oder beiden Teams nicht möglich sein sollte, ihr Spiel in den angegebenen Blockzeiten auszutragen, ist dies mit einem Ersatztermin dem Ligakoordinator mitzuteilen. Spielverschiebungen sollten immer auf ein früheres Datum verlegt werden.
- 4.3. Es ist möglich 2 Spiele auf einen Tag zu legen, wenn sich zum Beispiel 3 oder mehr Teams am gleichen Ort treffen, um die Spiele auszutragen.
- 4.4. Es ist erlaubt, später angesetzte Spiele vorzuverlegen.

## **5. SPIELVERLAUF**

- 5.1. Es darf zwischen den Spielen 2-mal gewechselt werden, jedoch darf der erste eingewechselte Spieler nicht nochmals ausgewechselt werden. Die Doppelpaarungen werden durch die gerade im Spielmodus befindlichen Spieler ausgetragen, dürfen jedoch freigesetzt werden. (H1/H2 gegen G2/G1, H2/H1 gegen G2/G1, H1/H3 gegen G3/G1 usw...).
- 5.2. Die letzten 2 regulären Spieltage dürfen nicht verlegt werden.
- 5.3. In der Vor- und Rückrunde darf jeweils maximal ein regulärer Spieltermin verschoben werden.
- 5.4. Können die Fristen für die Spielverschiebung nicht eingehalten werden, so ist die Partie Forfait für das gegnerische Team zu werten (0:3 Punkte, 0:12 Sätze, 0:24 Legs).
- 5.5. Nachtragsspiele müssen bis spätestens zum vorletzten Spieltag der Rückrunde ausgetragen worden sein. Ansonsten werden sie nicht gewertet.
- 5.6. Bei den Doppelpaarungen fängt im 1. Leg Spieler 1 an, im folgenden Leg fängt Spieler 2 an, usw. (wie SM Ligafinale)

## **6. VORRUNDE (Gruppenphase)**

- 6.1. Es wird im Gruppenmodus (jedes Team gegen jedes Team) gespielt.
- 6.2. Die besten 16 Teams nach der Gruppenphase, spielen im KO Modus um den Einzug ins Finale an der SM.
- 6.3. Die Qualifikation für das Cupfinale wird in Kapitel 7 beschrieben.

## 7. QUALIFIKATION (KO Phase) UND CUPFINALE (SM)

- 7.1. Die Qualifikation basiert auf der Schlussrangliste der Cupsaison (Gruppenphase).
- 7.2. Die qualifizierten Mannschaften müssen zwischen der Gruppenphase und dem Cupfinal im KO Modus weiterspielen. Die jeweiligen Spiele werden durch den Ligakoordinator ausgelost. Gespielt wird beim schlechter platzierten Team, der Gewinner kommt eine Runde weiter. Die Spieltage werden durch den Ligakoordinator festgelegt. Es werden solange Runden gespielt bis die 2 letzten Mannschaften feststehen. Diese spielen das Finale an der Schweizermeisterschaft.
- 7.3. Nimmt eine qualifizierte Mannschaft nicht teil, rutscht jeweils automatisch die nächste Mannschaft nach. Diese werden durch den Ligakoordinator benachrichtigt.
- 7.4. Nachrutschen im Cupfinaltableau: der bestplatzierte, rangniedrigere der Gruppenranglisten nimmt den Platz der verzichtenden Mannschaft ein.
- 7.5. Bis zu 16 Teams keine Qualifikation. Ab 16 Teams wird wie folgt qualifiziert:

	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4	
2 Gruppen	1.-8.Rang	1.-8.Rang			
3 Gruppen	1.-5.Rang	1.-5.Rang	1.-5.Rang		+bester 6.Rang
4 Gruppen	1.-4.Rang	1.-4.Rang	1.-4.Rang	1.-4.Rang	

- 7.6. Bei ungleichen Gruppengrößen wird wie folgt berechnet:
- +Game/Anzahl Spiele grössere Gruppe\*Anzahl Spiele kleinere Gruppe  
- Game/Anzahl Spiele grössere Gruppe\*Anzahl Spiele kleinere Gruppe  
+Leg/Anzahl Spiele grössere Gruppe\*Anzahl Spiele kleinere Gruppe  
-Leg/Anzahl Spiele grössere Gruppe\*Anzahl Spiele kleinere Gruppe  
Der bessere Schnitt wird berücksichtigt.
- 7.7. Die jeweiligen Platzierungen am Cupfinale sind auf [www.bullshooter.ch](http://www.bullshooter.ch) unter Cup/Spielmodus Cupfinale ersichtlich.
- 7.8. Das Preisgeld wird unter den teilnehmenden Teams wie folgt ausbezahlt:
- |             |     |
|-------------|-----|
| 1.Rang      | 16% |
| 2.Rang      | 14% |
| 3.Rang      | 12% |
| 4.Rang      | 10% |
| 5.-8.Rang   | 6%  |
| 9.-12.Rang  | 4%  |
| 13.-16.Rang | 2%  |
- 7.9. Falls weniger als 16 Teams am Finale teilnehmen, wird das nicht ausbezahlte Preisgeld in den Pot für die nächste Saison übertragen.

A.B.D.V.S.  
Der Präsident



A.B.D.V.S.  
Der Ligakoordinator

