



American Bullshooter Darts Verband Schweiz

Règlement coupe Bullshooter

La forme féminine ou masculine utilisée dans le texte vaut pour les deux sexes.

CONTENU

1. RÉGLES	3
2. GÉNÉRAL	3
3. CONSTITUTION ET GRANDEUR.....	4
4. DATES	4
6. PREMIÈRE PHASE (MODE GROUPE).....	5
7. MATCHS FINALS ET FINALE DU CUP	6

1. RÉGLES

- 1.1. Le règlement de ligue A.B.D.V.S. sert comme base.
- 1.2. Les matchs se jouent uniquement sur des appareils 15" homologuées par l'A.B.D.V.S.
- 1.3. Le vainqueur de la coupe sera désigné au championnat suisse.

2. GÉNÉRAL

- 2.1. La cotisation par équipe s'élève à CHF 200.00 par saison et est à payer avant le début de la coupe. La phase des groupes ainsi que la finale sont inclus dans cette cotisation.
- 2.2. Les délais de paiement sont absolument à tenir selon la facture et doivent être respectés. Autrement un rappel sera envoyé inclus un frais de sommation de CHF 10.00. S'il n'y a pas de paiement à la date d'échéance, l'équipe perd sa validité jusqu'à son paiement complet (les frais de rappel inclus). Tous les jeux déjà joués seront comptés forfait et resteront tel quel.
- 2.3. Il n'existe pas de différentes classes dans la coupe.
- 2.4. Les équipes sont composées de 2 joueurs fixes et au maximum 1 remplaçant.
- 2.5. Chaque joueur qui n'est pas en possession d'une licence A.B.D.V.S. obtient un numéro de départ après l'inscription, qui doit absolument être noté sur les feuilles de match. Les joueurs ayant un numéro de licence doivent également absolument l'indiquer sur les feuilles de match. Si cela n'était pas respecté, les jeux des joueurs ne seraient pas pris en considération.
- 2.6. Le changement d'équipe est seulement possible si les deux capitaines des équipes ont donné leur accord par écrit au coordinateur de ligue. Si l'un des deux capitaines n'est pas d'accord, les membres du conseil de l'A.B.D.V.S. décident.
- 2.7. Des inscriptions tardives sont admises jusqu'à 2 semaines avant la fin de la coupe. Le joueur n'a pas le droit de jouer tant qu'il n'a pas reçu son numéro de licence ou de départ de l'A.B.D.V.S..
- 2.8. La mode de jeu ressort des feuilles de match et ne doit pas être modifié. Le jeu se joue sur 2 legs gagnants (2:0 ou 2:1).

3. CONSTITUTION ET GRANDEUR

- 3.1. Les équipes inscrites seront répartis dans des groupes par tirage au sort. Au maximum 12 équipes par groupe, ce qui fait au maximum 22 matchs par année.
- 3.2. La répartition des groupes, le plan de match, les listes d'équipes et des joueurs et les listes de classement seront publiés sur le site www.bullshooter.ch sous la rubrique Cup Bullshooter.
- 3.3. La coupe sera joué en maximum 4 groupes à maximum 12 équipes.

4. DATES

- 4.1. Le plan de match est réparti dans des périodes données et non dans des dates fixes à jouer. Les capitaines des équipes doivent se contacter afin de trouver une date et un lieu jouable. On n'est pas obligé de jouer chez soi-même ou chez l'équipe adverse, on peut même jouer ailleurs, où il y a 2 appareils 15" ou plus jouables avec les jeux et options demandés.
- 4.2. Si pour l'une ou l'autre équipe ce n'est pas possible de trouver une date dans la période prévue, le coordinateur doit être informé avec la nouvelle date. Le déplacement du jeu est impérativement à mettre à une date plus tôt que prévue.
- 4.3. Il est possible de jouer deux jeux le même jour, si par exemple 3 équipes ou plus se retrouvent au même lieu de jeu.
- 4.4. Il est permis d'avancer des jeux fixés plus tard.

5. DÉROULEMENT

- 5.1. Entre les différents jeux le capitaine peut changer deux fois un joueur. Le premier joueur remplacé ne peut plus être rechangé dans un jeu. Les doubles sont joués par les deux joueurs qui se trouvent actuellement dans le jeu. Le capitaine peut décider si le joueur 1 ou 2 commence le double. (p.ex. H1/H2 contre G1/G2 ou H2/H1 contre G1/G3 ...).
- 5.2. Pas de changement de dates admis pour les 2 derniers matchs de la saison.
- 5.3. Lors du premier et du second tour, maximum 1 match peut être reportée à une autre date.
- 5.4. Quand on n'arrive pas à tenir les délais décalés, le match sera noté perdu par forfait pour l'équipe fautive (0:3 points, 0:12 jeux, 0:24 legs).
- 5.5. Des jeux décalés doivent être joués au plus tard 2 jeux avant la fin du mode groupe.
- 5.6. Aux doubles le joueur 1 commence le premier leg, le joueur 2 commence le leg suivant et si un troisième leg doit être joué, le joueur 1 commence le leg. (comme à la finale de la coupe)

6. PREMIÈRE PHASE (MODE GROUPE)

- 6.1. La coupe sera joué dans un mode de groupe (chaque équipe contre chaque équipe).
- 6.2. Après le mode groupe, les 16 meilleures équipes joueront un mode KO jusque 4 équipes restent à la fin. Ils joueront au championnat suisse la grande et la petite finale.
- 6.3. La qualification pour la finale du cup est décrite au point 7.
- 6.4. Si une équipe ne se présente pas ou se présente avec moins de deux joueurs, elle est sanctionnée d'une amende de CHF 60.00. CHF 20.00 sont versés à l'A.B.D.V.S. et CHF 40.00 au site du tournoi adverse. Cette règle s'applique également si une équipe se retire pendant la saison.
- 6.5. La rencontre est considérée comme perdue avec 0:3 points, 0:12 parties et 0:24 legs. Les points sont crédités uniquement à l'équipe qui s'est présentée, mais ne sont pas pris en compte dans le classement individuel de la coupe (falsification des cotes).
- 6.6. Une équipe qui ne se présente pas à deux reprises est suspendue pour toute la saison. Tous les matchs de cette équipe sont annulés rétroactivement depuis le début de la coupe. Les amendes doivent être payées conformément au point 6.4.
- 6.7. L'équipe qui, n'ayant plus rien à perdre, ne se présente pas, se voit retirer 3 points supplémentaires en plus du fait qu'elle a perdu la rencontre 0:3 points, 0:12 jeux et 0:24 legs.
- 6.8. Si une équipe ne se présente pas pour des raisons antisportives, elle est immédiatement disqualifiée et également suspendue pour la saison suivante.

7. MATCHS FINALS ET FINALE DU CUP

7.1. La qualification est basée sur le classement de la fin de la saison.

7.2. Les équipes qualifiées jouent entre le mode groupe et la finale un mode KO.
Les match seront tirés au sort par le coordinateur de ligue. Le match se joue chez l'équipe la moins bien classée, le gagnant passe au prochain tour. Les jours de match sont fixés par le coordinateur de ligue. On joue autant de tours qu'il faut pour déterminer les quatre dernières équipes. Ils disputent la petite et la grande finale au championnat suisse.

7.3. Si une équipe renonce à la participation de la finale, la prochaine équipe sur le classement repêche dans la finale. Celle-ci sera informée par le coordinateur de ligue.

7.4. Repêchement dans le tableau de la finale de la coupe: L'équipe meilleure classé au rang inférieur prend la place de l'équipe qui renonce.

7.5. Jusqu'à 16 équipes, pas de qualification. À partir de 16 équipes la qualification se fait comme suit:

	group 1	group 2	group 3	group 4	
2 groups	1.-8. rang	1.-8. rang			
3 groups	1.-5. rang	1.-5. rang	1.-5. rang		+ le meilleur 6. rang
4 groups	1.-4. rang	1.-4. rang	1.-4. rang	1.-4. rang	

7.6. Si la taille des groupes est inégale, la calculation se fait de suit:

- +match/nombre de jeux groupe plus grand*nombre de jeux groupe plus petit
 - match/nombre de jeux groupe plus grand*nombre de jeux groupe plus petit/nombre de jeu
 - +leg/nombre de jeux groupe plus grand*nombre de jeux groupe plus petit
 - leg/nombre de jeux groupe plus grand*nombre de jeux groupe plus petit
- La meilleure moyenne fait fois.

- 7.7. Les placements définitifs à la finale de la coupe seront visibles sur le site www.bullshoter.ch sous Cup/déroulement finale de la coupe.
- 7.8. Lors de la phase à élimination directe, un nouveau classement est établi sur la base des résultats obtenus lors des matchs à élimination directe. Ce classement est déterminant pour le paiement des gains lors de la finale de la ligue.
- 7.9. Si moins de 16 équipes participent à la phase de groupes, les prix seront versés intégralement selon une clé de répartition individuelle, sinon selon l'article 7.10.
- 7.10. Le Prize Money sera payé comme suit entre les équipes participantes:
- | | |
|---------------|-----|
| 1. place | 16% |
| 2. place | 14% |
| 3. place | 12% |
| 4. place | 10% |
| 5.-8. place | 6% |
| 9.-12. place | 4% |
| 13.-16. place | 2% |
- 7.11. Si une équipe qui doit disputer la petite ou la grande finale ne se présente pas, le prix sera réparti entre les équipes restantes.

St. Antoni, janvier 2026

A.B.D.V.S.
Le président



A.B.D.V.S.
Coordinateur de ligue

