



American Bullshooter Darts Verband Schweiz

Reglement

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

Januar 2026

INHALTSVERZEICHNIS

1. ALLGEMEINE REGELN	3
1.1. <u>GÜLTIGKEIT</u>	3
1.2. <u>LIZENZEN</u>	3
1.3. <u>SPIELGERÄTE</u>	3
1.4. <u>DARTS</u>	4
2. LIGA	4
2.1. <u>ALLGEMEINES</u>	4
2.2. <u>LIGABILDUNG UND LIGAGRÖSSEN</u>	4
2.3. <u>TERMINE</u>	5
2.3.1. <u>Saisonanfang</u>	5
2.3.2. <u>Spieltermine und Spielverschiebung</u>	5
2.4. <u>SPIELVERLAUF</u>	6
2.4.1. <u>Vorbereitung</u>	6
2.4.2. <u>Spielmodus</u>	7
2.4.3. <u>Rundenbegrenzung</u>	7
2.4.4. <u>Spielregeln</u>	7
2.4.5. <u>Spielablauf</u>	7
2.4.6. <u>Regelverstösse / Fouls</u>	9
2.4.6.1. <u>Leichter Regelverstoss (Kategorie 1)</u>	9
2.4.6.2. <u>Schwerer Regelverstoss (Kategorie 2)</u>	9
2.4.6.3. <u>Unsportlichkeit (Kategorie 3)</u>	9
2.5. <u>SPIELSCHLUSS</u>	10
2.6. <u>RANGLISTENBEWERTUNG TEAM</u>	10
2.7. <u>RANGLISTENBEWERTUNG EINZELSPIELER LIGA</u>	10
2.8. <u>NICHTANTRITT</u>	10
2.9. <u>STREITFRAGEN</u>	11
2.10. <u>LIGASCHLUSS</u>	11
2.11. <u>A.B.D.V.S. TURNIERE</u>	12
2.11.1. <u>Bullshooter Trophy</u>	12
2.11.2. <u>Bullshooter Cup</u>	12
2.11.3. <u>Schweizermeisterschaft</u>	12
2.11.3.1. <u>Qualifikation</u>	12
2.11.3.2. <u>Preisgeld</u>	12
2.12. <u>SANKTIONEN</u>	13

1. ALLGEMEINE REGELN

1.1. GÜLTIGKEIT

- 1.1.1. Die allgemeinen Regeln sind für alle Bullshooteranlässe gültig.

1.2. LIZENZEN

- 1.2.1. Sämtliche Spieler müssen über eine gültige A.B.D.V.S.-Lizenz verfügen.
- 1.2.2. Das Mindestalter für die Erteilung einer A.B.D.V.S.-Lizenz ist 14 Jahre in Begleitung eines Erziehungsberechtigten.
- 1.2.3. Die gültige A.B.D.V.S.-Lizenz berechtigt zur Teilnahme an allen vom A.B.D.V.S. anerkannten nationalen Ranglisten- und Punkteturnieren.
- 1.2.4. Die A.B.D.V.S.-Lizenz kann als Einzelspielerlizenz gelöst werden. Wird die A.B.D.V.S.-Lizenz über eine Mannschaft bestellt, berechtigt diese zum Spiel in der Liga für die entsprechende Mannschaft. Ein Mannschaftswechsel ist gem. Artikel 2.1.5/2.1.6 möglich.
- 1.2.5. Über die Erteilung einer Lizenz entscheidet der Vorstand des A.B.D.V.S.
- 1.2.6. Der Spieler ist erst mit einer gültigen A.B.D.V.S.-Lizenznummer spielberechtigt.
- 1.2.7. Die Lizenzen sind jeweils gültig bis zur Schweizermeisterschaft im Januar/Februar.
- 1.2.8. 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 und sämtliche Spiele werden mit Forfait gewertet.

1.3. SPIELGERÄTE

- 1.3.1. Gespielt wird ausschliesslich auf den für den Ligabetrieb zugelassenen 15" Spielgeräten. Die Zulassungsbestimmungen werden durch den A.B.D.V.S. geregelt.
- 1.3.2. Die Abwurfline muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,44m zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes zwischen dem Bulls Eye und der Abwurfline erforderlich. Die Höhe des Bulls Eye ist 1.72m und der Diagonalabstand beträgt 2,985m. Im Zweifelsfall (unebener Boden) ist nur der Diagonalabstand ausschlaggebend.
- 1.3.3. Die Spielgeräte müssen mindestens einen seitlichen Abstand von 25cm zur Wand und 50cm zwischen Gerät aufweisen. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.
- 1.3.4. Das Board muss beim Wettkampf mit zwei Leuchtmitteln von 40 Watt oder mit einer gleichwertigen Beleuchtung beleuchtet sein.
- 1.3.5. Gespielt wird auf 2 Spielgeräten (wenn nur eines vorhanden, bitte mit dem Liga-kordinator Situation begutachten).

1.4. DARTS

- 1.4.1. Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts verwenden, wenn diese folgenden Anforderungen entsprechen:
- 1.4.2. Sie müssen Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Segmenten des Boards erlauben.
- 1.4.3. Die Darts dürfen inkl. Flight nicht länger als 20cm sein.
- 1.4.4. Das Maximalgewicht eines kompletten Darts darf 20g (produktionsbedingte Toleranz von max. 5% sind gestattet) nicht überschreiten.

2. LIGA

2.1. ALLGEMEINES

- 2.1.1. Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 bis maximal 10 Spielern.
- 2.1.2. Ein Mannschaftswechsel ist bis 2 Wochen vor Ligaende möglich, solange während der laufenden Liga noch kein Spiel (Einzel oder Doppel) gespielt wurde! Die Meldung muss mindestens 24 Std. vor dem Ligaspiel dem Ligakoordinator mitgeteilt werden!
- 2.1.3. Mannschaftswechsel während der laufenden Liga sind nur mit der schriftlichen Bestätigung beider Kaptns (ehemaliger/neuer) gültig. Können sich die Kaptns nicht einigen, entscheidet der Vorstand des A.B.D.V.S..
- 2.1.4. Spielernachmeldungen sind bis 2 Wochen vor Ligaende möglich. Der Spieler ist erst mit einer gültigen A.B.D.V.S.-Lizenznummer spielberechtigt.
- 2.1.5. Für Punkt 2.1.5 und 2.1.7 kann bei zwingenden Gründen eine Ausnahmegewilligung durch den Vorstand des A.B.D.V.S. erteilt werden.

2.2. LIGABILDUNG UND LIGAGRÖSSEN

- 2.2.1. Eine Ligagruppe besteht aus 6 bis 14 Mannschaften mit 4 bis 10 Spielern. Die Gruppeneinteilung wird durch den A.B.D.V.S. festgesetzt.
- 2.2.2. Die Meldegebühr pro Team wird auf der Rückseite des Anmeldeformulars angegeben.
- 2.2.3. Eine neue Mannschaft startet grundsätzlich in der niedrigsten Kategorie. Wenn 2 oder mehr Spieler über eine gültige, höhere Liga-Lizenz verfügen (A.B.D.V.S./CSS/VFC usw.), entscheidet der A.B.D.V.S. über die höhere Einstufung der Mannschaft.

2.3. TERMINE

2.3.1. Saisonanfang

- 2.3.1.1. Die Ligabewerbe werden einmal durchgeführt und zwar in einer Jahresliga. Nach erfolgter ordentlicher Anmeldung beim A.B.D.V.S. kann eine Liga mit dem ersten Spieltag gestartet werden. Offizieller Spieltag ist Mittwoch. Bei Lokalen, welche am offiziellen Spieltag ihren Ruhetag haben, wird (bei der Gruppeneinteilung nach Rücksprache mit der jeweiligen Mannschaft) ein Ersatztag bestimmt. Dieser gilt als regulärer Spieltag für die Heimspiele.

2.3.2. Spieltermine und Spielverlegung

- 2.3.2.1. Der jeweilige Spieltag ist aus dem Spielplan ersichtlich und für die Teams verbindlich. Abweichungen sind nur mit beiderseitigem Einverständnis der betroffenen Teams möglich. Bei Nichteinigung schlägt der Ligakoordinator 2 Ligadaten vor. Wenn kein Team an einem der vorgeschlagenen Termine spielen kann, so verliert die anfragende Mannschaft 18:0. Sollte nur ein Team an einem dieser beiden Termine spielen können, so verliert die Mannschaft, welche an keinem der beiden Termine spielen kann, 18:0. Antritt zu 3. möglich.
- 2.3.2.2. Nachtragsspiele müssen bis spätestens zum vorletzten Spieltag der Rückrunde ausgetragen worden sein. Ansonsten werden sie nicht gewertet.
- 2.3.2.3. Eine Abweichung vom Spielplan (z.B. Spielverlegung) muss mindestens 48 Stunden vor dem entsprechenden Spieltag (spätestens Montagabend) vom Kapitän der Heimmannschaft dem Ligakoordinator per WhatsApp mit folgenden Angaben gemeldet sein. Nötige Angaben:
- Spielnummer und -tag gem. Spielplan
 - Heimmannschaft
 - Gastmannschaft
 - Neues Datum
- 2.3.2.4. Die letzten 2 regulären Spieltage dürfen nur vorverlegt werden.
- 2.3.2.5. In der Vor- und Rückrunde darf jeweils maximal ein regulärer Spieltermin verschoben werden.
- 2.3.2.6. Jede Mannschaft hat 2 zusätzliche Spielverschiebungen zugute, welche mindestens 2 Wochen vor dem entsprechenden Spieltag dem Ligakoordinator schriftlich mitgeteilt werden müssen. Die Begegnungen dürfen nur vorgezogen werden.
- 2.3.2.7. Können die Fristen für die Spielverschiebung nicht eingehalten werden, so ist die Partie mit 3 Spielern anzutreten (gem. 2.3.2.8) oder Forfait für das gegnerische Team zu werten.
- 2.3.2.8. Während einer Saison darf eine Mannschaft für 3 Begegnungen als Ausnahme auch nur mit 3 Spielern antreten.
- 2.3.2.9. Bei nicht Einhalten der Punkte 2.3.2.2. bis 2.3.2.6. hat die entsprechende Mannschaft die Partie mit 0:3 Punkten, 0:18 Spielen und 0:36 Legs verloren.
- 2.3.2.10. Das Spiellokal darf ohne vorgängige Bewilligung durch den A.B.D.V.S. Ligakoordinator nicht gewechselt werden. Der Antrag muss mind. 3 Tage vor dem Spieltag beim Verband eingehen.

2.4. SPIELVERLAUF

2.4.1. Vorbereitung

- 2.4.1.1. Offizieller Spielbeginn ist um 20.00 Uhr. Dieser Termin kann mit dem Einverständnis beider Teams auch vor- oder nachgeschoben werden.
- 2.4.1.2. 15 Minuten vor Spielbeginn sind die Spielgeräte für die Gastmannschaft reserviert.
- 2.4.1.3. Sollte eine Mannschaft 30 Minuten nach dem offiziellen oder neu festgelegten Spielbeginn nicht angetreten sein, hat sie die Begegnung mit 0:3 Punkten, 0:18 Spielen und 0:36 Legs verloren. Ausnahmen sind Verhinderungen, die auf höherer Gewalt beruhen.
- 2.4.1.4. Sind um 20.00 Uhr 4 Spieler oder mehr anwesend, muss die Partie begonnen werden. Mit Einverständnis beider Teams kann auf einen weiteren Spieler gewartet oder die anderen Spiele vorgezogen werden. Ist der Spieler 30 Minuten nach Spielbeginn nicht anwesend, muss der Spieler ausgewechselt oder die aufgeschobenen Spiele als verloren (0:2 Legs) gewertet werden.
- 2.4.1.5. Der Spielrapport muss vor Spielbeginn ausgefüllt werden. Es dürfen nur Spieler mit einer für das entsprechende Team und der entsprechenden Liga gültigen Lizenz eingesetzt werden.
- 2.4.1.6. Die Lizenzen sind vor dem Spielbeginn durch die gegnerischen Käptns zu kontrollieren. Jeder Spieler muss über ein weiteres amtliches Dokument mit Foto (Pass, ID, Führerausweis o.ä.) verfügen und dieses nach Aufforderung durch den gegnerischen Käptn vorweisen. Kann ein Spieler kein amtliches Dokument mit Foto vorweisen, so ist er nicht spielberechtigt.
- 2.4.1.7. Ein Spieler der nachweislich unter falschem Namen spielt, wird disziplinarisch vom Verband geahndet.
- 2.4.1.8. Sollte ein Spieler ohne Lizenznummer eingesetzt werden (sofern er nicht beim Ligakoordinator angemeldet ist), führt das zum sofortigen Verlust all seiner Spiele an diesem Abend. (Wertung 0:2 Leg).
- 2.4.1.9. Der Käptn der Heimmannschaft hat darauf zu achten, dass im Spielbereich in angemessenem Rahmen Ruhe vorherrscht (kein Schreien, kein Telefonieren, Natels auf lautlos usw.)
- 2.4.1.10. Die Heimmannschaft übernimmt den kompletten Einwurf, der für die Begegnung notwendig ist.

2.4.2. Spielmodus

701 OI/DO	501 DI/DO	301 OI/MO	Cricket 200tm	701 OI/DO auf 4 Zähler
-----------	-----------	-----------	---------------	---------------------------

2.4.3. Rundenbegrenzung

2.4.3.1. Die Spielrunden sind wie folgt festgesetzt:

301 OI / OO	301 OI / MO	501 OI / MO	501 DI / DO	701 OI / DO	Cricket 200tm
10 Runden	15 Runden	15 Runden	15 Runden	20 Runden	15 Runden

Steht bei den X01-Spielen kein Spieler nach Beendigung der festgelegten Rundenbegrenzung fest, gewinnt derjenige Spieler mit der geringeren Punktezahl das Leg. Es wird erst ausgebullt, falls beide Spieler Punktegleich sind.

2.4.4. Spielregeln

- 2.4.4.1. Bei allen „X01“ Spielen wird mit Double Bull gespielt, die gesamte Mitte zählt also 50 Punkte.
- 2.4.4.2. Alle Cricketspiele werden mit Split Bull gespielt, (roter Ring = 25 Punkte. schwarzer Kreis = 50 Punkte)
- 2.4.4.3. Bei den Spielen, die mit „Double In (DI)“ begonnen werden, darf nur ein Segment des äusseren Rings getroffen werden. Sollte ein Spieler mit dem Bullseye beginnen, hat er dieses Leg verloren.
- 2.4.4.4. Bei allen „X01“-Team Spielen (auf 4 Zählern) wird die „Freeze“ Regel angewandt. Dies bedeutet, dass ein Spieler „eingefroren“ wird, wenn der Mitspieler mehr Punkte hat, als die beiden Gegner zusammen. Der Spieler der „eingefroren“ ist, darf das Leg nicht beenden. Ansonsten ist das Leg als verloren zu werten.
- 2.4.4.5. Ein Spiel wird auf 2 Gewinnlegs (Best of 3) ausgetragen. Derjenige Spieler, der zuerst 2 Legs gewonnen hat, entscheidet dieses Spiel für sich.
- 2.4.4.6. Sämtliche Doppelpaarungen werden auf 2 Zähler pro Team gespielt.
- 2.4.4.7. Wird ein Cricketspiel anhand der Rundenbegrenzung beendet, gewinnt derjenige Spieler das Leg, welcher mehr Punkte hat. Bei Punktgleichheit gewinnt der Spieler, welcher den höheren MPR-Wert hat. Es wird erst ausgebullt, um den Gewinner festzustellen, wenn beide Werte identisch sind (Punkte und MPR). 2.4.5.10

2.4.5. Spielablauf

- 2.4.5.1. Die jeweilige Disziplin auf 2 Gewinnsätze, jeder gegen jeden und 2 Doppel. Insgesamt 16 Einzel- und 2 Doppelbegegnungen.
- 2.4.5.2. Während der Begegnung können maximal 2 Spieler durch Ersatzspieler ersetzt werden. Dies ist auf dem Spielrapport festzuhalten. Die Auswechslung ist jederzeit, ausser während einer laufenden Spielpaarung, möglich.
- 2.4.5.3. Ein eingewechselter Spieler muss den Ligaabend auf der Position des ausgewechselten Spielers zu Ende spielen und darf nicht ausgewechselt werden. Verstösse führen zum Verlust aller seiner Spiele an diesem Abend (Wertung 0:2 Legs für Ersatzspieler).

- 2.4.5.4. Tritt eine Mannschaft mit nur 3 Spielern an, werden alle Spiele des 4. Spielers und das entsprechende Doppel jeweils 0:1 Spiele und 0:2 Legs als verloren gewertet. Diese Spiele werden in der Einzelrangliste nicht gewertet.
- 2.4.5.5. Jeder aufgerufene Spieler hat sich unverzüglich bei der Abwurflinie einzufinden. Beide Käptns überprüfen anhand des Spielrapports die Richtigkeit der aktuellen Paarung.
- 2.4.5.6. Erscheint ein Spieler nach nochmaligem Aufruf nicht an der Abwurflinie, so hat er dieses Spiel 0:1 Spiele und 0:2 Legs verloren.
- 2.4.5.7. Die Spieler dürfen den Bereich der Abwurflinie ohne gegenseitiges Einverständnis nicht verlassen bis die Partie beendet ist.
- 2.4.5.8. Beide Spieler haben vor Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird. Sollte eine Begegnung mit der falschen Spielvariante ausgetragen werden, muss dieses Spiel wiederholt werden.
- 2.4.5.9. Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Das 2. Leg beginnt der Gast. Sollte ein 3. Leg nötig werden, wird die Startfolge mit je einem Wurf auf das Bulls Eye ausgespielt (siehe 2.4.5.10).
- 2.4.5.10. Beim Ausbullen (Wurf auf das Bulls Eye) müssen die Darts stecken. Falls der Dart des vorherigen Spielers rausfällt nachdem der 2. Spieler geworfen hat, gilt der Steckpunkt des Darts oder falls unklar müssen beide Spieler den Wurf wiederholen. Der Dartpfeil muss im inneren Single-Segment oder im Bulls Eye stecken. Falls er in einem Tripple-Feld oder weiter aussen steckt, muss der Wurf wiederholt werden. Wenn kein Pfeil steckt, ist das Ausbullen verloren. Fällt ein Dart von der Scheibe, so muss der betreffende Spieler noch einmal werfen. Das Ausbullen ist beendet, wenn je ein Pfeil von beiden Spielern steckt. Es beginnt der Spieler, dessen Dart näher beim Bulls Eye (schwarz) steckt. Ein im Bulls Eye (schwarz) steckender Dart muss entfernt werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler ins rote Bull, hat der Spieler gewonnen dessen Dart näher beim Bulls Eye (schwarz) steckt. Treffen beide Spieler das Bulls Eye (schwarz) oder bei Gleichheit, werden die Pfeile gezogen und das Ausbullen wiederholt, dieses Mal fängt aber der 2. Spieler an.
- 2.4.5.11. Die Abwurflinie darf bei Abgabe des Darts nicht übertreten werden. Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie in ihrer gedachten Verlängerung ist gestattet.
- 2.4.5.12. Alle 3 Darts müssen in Richtung Scheibe geworfen werden. Alle Darts, die in Richtung Scheibe geworfen wurden, gelten als gespielt, egal ob sie punktemässig registriert wurden oder punktelos zu Boden fallen. Es darf auf keinen Fall nachgeworfen oder nachgedrückt werden, ausser im Einverständnis des Gegners. Fällt einem Dartspieler ein Dartpfeil ohne Absicht zu Boden, so gilt dieser Dartpfeil als nicht geworfen und darf aufgehoben werden.
- 2.4.5.13. In jedem Fall sind die vom Gerät angezeigten Punkte von allen zu akzeptieren. Können sich die Spieler im Zweifelsfalle nicht einigen, entscheiden die beiden Käptns.
- 2.4.5.14. Wird der letzte Pfeil zum Finish vom Spielgerät falsch gewertet, so gilt als Ausnahme zu Punkt 2.4.5.13., dass der erzielte Wert zählt und die Partie beendet ist. Der Pfeil muss zweifelsfrei im Board stecken und von den beiden Käptns kontrolliert werden.
- 2.4.5.15. Auf dem Spielrapport werden die Legs in dem dafür vorgesehenen Kästchen mit 1:0 oder 0:1 aufgeschrieben.

- 2.4.5.16. Diejenige Mannschaft, die mehr Spiele gewonnen hat, erhält 3 Punkte für diese Begegnung. Die unterlegene Mannschaft erhält 0 Punkte. Bei einem Unentschieden (9:9 Spiele) erhalten beide Mannschaften je 1 Punkt.
- 2.4.5.17. Jeder Spieler hat vor der Abgabe seines jeweils ersten Darts selbst darauf zu achten, dass das Spielgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler, obwohl immer noch die Spielernummer des Gegners leuchtet, so ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:
- 2.4.5.17.1. Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, so wird das Spielgerät durch Drücken der Enter-Taste in die richtige Stellung gebracht. Der Spieler darf nun lediglich die noch nicht geworfenen Darts werfen. Das Leg wird darauf normal fortgesetzt. D.h. der Gegner wirft nach erneutem betätigen der Enter-Taste als nächster.
- 2.4.5.17.2. Wirft ein Spieler alle 3 Darts unter der Nummer des Gegners, egal ob sie dort zählen oder nicht, so hat er diese Runde beendet und der Gegner setzt nach zweimaliger Betätigung der Enter-Taste sein Spiel fort.
- 2.4.5.18. Sollte das Gerät einmal, fortlaufend oder immer wiederkehrend falsche Punktzahlen anzeigen oder wird grundsätzlich nicht mehr spielbar, so muss die Partie auf einem anderen Spielgerät fortgeführt werden, welches den Anforderungen gemäss Punkt 1.3 entspricht. Ist kein spielbares Gerät mehr verfügbar, muss die Partie an einem anderen Tag fertiggespielt werden.

2.4.6. Regelverstösse / Fouls

Werden von den Team-Käptns geahndet. Es wird unterteilt in 3 Kategorien

2.4.6.1. Leichter Regelverstoss (Kategorie 1)

- Übertreten der Abwurflinie
- Ablenkendes Verhalten während der Konzentrationsphase durch gegnerische Spieler bis zum Wurf des Darts
- Absichtliche Verzögerung des Spiels

2.4.6.2. Schwerer Regelverstoss (Kategorie 2)

- Absichtliche Falscheintragungen auf dem Spielrapport
- Spielen ohne Spielberechtigung
- Missbrauch des Spielgeräts

2.4.6.3. Unsportlichkeit (Kategorie 3)

- Beleidigungen jeglicher Art
- Tätlichkeiten gegenüber einem anderen Spieler
- Nachweisbare Resultatabsprachen unter Spielern
- Drohungen jeglicher Art
- Beschädigungen des Spielgeräts
- Spielen unter falschem Namen

2.5. SPIELSCHLUSS

- 2.5.1. Nach Beendigung der letzten Paarungen müssen die beiden Käptns die korrekten Eintragungen (Spielnummern, Lizenznummern, Spielernamen, Resultate usw.) kontrollieren und die Richtigkeit aller Angaben durch ihre Unterschrift auf dem Spielrapport bestätigen.
- 2.5.2. Ein von beiden Käptns unterschriebener Spielrapport erlangt seine Gültigkeit und kann nicht mehr angefochten werden.
- 2.5.3. Der Spielrapport muss spätestens innert 24 Stunden per WhatsApp, persönlich oder per Mail dem Liga-Koordinator zugesandt resp. übergeben werden.
- 2.5.4. Wird der Spielrapport gar nicht oder zu spät zugesandt, so wird die Begegnung für die Heimmannschaft mit 0:3 Punkten, 0:18 Spielen und 0:36 Leg verloren gewertet. Die Gastmannschaft hat die Möglichkeit die Kopie des Spielrapportes bis spätestens 2 Wochen nach dem Spieltermin dem Liga-Koordinator zukommen zu lassen. Die Spieler der Gastmannschaft erhalten dann, unabhängig vom Resultat, die volle Punktzahl.

2.6. RANGLISTENBEWERTUNG TEAM

- 2.6.1. Für ein gewonnenes Leg erhält die Mannschaft 1 Legpunkt. Für ein gewonnenes Spiel (2:1 oder 2:0) erhält die Mannschaft 1 Spielpunkt. Für einen klaren Sieg ($\geq 10:8$ Spiele) erhält die Mannschaft mit 10 und mehr Spielgewinnen 3 Punkte, das Team mit 8 und weniger Punkten 0 Punkte in der Rangliste. Bei einem Unentschieden (9:9 Spiele) erhalten beide Mannschaften 1 Punkt in der Rangliste.
- 2.6.2. In der Teamrangliste werden alle gewonnenen und verlorenen Spiele und Legs addiert. Für die Rangierung der Teams gilt die folgende Reihenfolge der Kriterien nach Gewichtung abnehmend:
 - 2.6.2.1. Punkte
 - 2.6.2.2. Spiele und Leg
 - 2.6.2.3. Direktbegegnung

2.7. RANGLISTENBEWERTUNG EINZELSPIELER LIGA

- ✓ Für einen 2:0 Sieg erhält der Spieler 3 Punkte
- ✓ Für einen 2:1 Sieg erhält der Spieler 2 Punkte
- ✓ Für eine 1:2 Niederlage erhält der Spieler 1 Punkt

(Punkte werden nur für die Einzelspiele vergeben)

Q-Game = 4 (Games gespielt) * (Games gewonnen)

Q-Leg = 8 / (Legs gespielt) * (Legs gewonnen)

Punkte = [+Leg] + [+Game] - ([-Leg] - ([-Game]*2))

2.8. NICHTANTRITT

- 2.8.1. Tritt eine Mannschaft nicht oder mit weniger als 3 Spielern an, so wird diese mit einer Busse von CHF 200.00 bestraft. CHF 100.00 gehen an den A.B.D.V.S. und CHF 100.00 gehen an die gegnerische Mannschaft. Die Heimmannschaft hat die Entschädigung mit dem Wirt zu teilen (60% Wirt / 40% Mannschaft). Diese Regelung gilt auch, wenn sich eine Mannschaft während der Saison zurückzieht.
- 2.8.2. Die Begegnung wird mit 0:3 Punkten, 0:18 Spielen und 0:36 Leg als verloren gewertet. Diese Punkte werden nur der angetretenen Mannschaft gutgeschrieben aber nicht in der Liga Einzelwertung berücksichtigt (Verfälschung der Quoten).

- 2.8.3. Eine Mannschaft, die 2mal nicht oder 4mal mit 3 Spielern antritt, wird für die gesamte Saison gesperrt. Alle Begegnungen dieser Mannschaft werden rückwirkend auf Ligabeginn gestrichen. Die Bussen müssen gemäss Punkt 2.8.1. entsprechend entrichtet werden.
- 2.8.4. Der Mannschaft, der, weil sie nichts mehr zu verlieren hat, nicht antritt, werden zusätzlich zu dem Umstand, dass sie die Begegnung mit 0:3 Punkten, 0:18 Spielen und 0:36 Leg verloren hat, noch 3 Punkte abgezogen.
- 2.8.5. Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an, so wird sie ab sofort disqualifiziert und für die nächste Saison ebenfalls gesperrt.
- 2.8.6. Über Ausnahmen zu Punkt 2.8.1. – 2.8.5. entscheidet der Verband.

2.9. STREITFRAGEN

- 2.9.1. Erachtet eine Mannschaft ein Resultat oder bestimmte Vorkommnisse (z. Bsp. Einsetzen von nicht für das entsprechende Team gemeldete/lizenzierte Spieler, für Schweizermeisterschaft qualifizierte Spieler) als Verstoß gegen die Sportlichkeit oder gegen das Reglement, so kann sie beim Ligakoordinator des A.B.D.V.S. Protest einlegen. Der Protest wird vom A.B.D.V.S. bearbeitet, wenn er folgende Kriterien erfüllt:
- 2.9.2. Der Protest muss innert 2 Tagen nach Spieldatum (Datum des Poststempels) schriftlich formuliert und begründet dem A.B.D.V.S per Whatsapp, Mail oder Post zugesandt werden.
- 2.9.3. Die Protestgebühr von CHF 100.00 muss in der gleichen Frist auf das Konto des A.B.D.V.S. einbezahlt werden. Eine Kopie der Einzahlungsquittung ist dem Protestschreiber beizulegen.
- 2.9.4. Die getroffenen Entscheide werden dem Proteststeller per Whatsapp, Mail oder Post mitgeteilt. Die beklagte Mannschaft wird ebenfalls per Whatsapp, Mail oder Post über die allfälligen Sanktionen in Kenntnis gesetzt.
- 2.9.5. Wird der Protest durch den A.B.D.V.S. gestützt, so erhält die Mannschaft die Protestgebühr vollumfänglich wieder zurückerstattet.
- 2.9.6. Wird der Protest abgewiesen, so verfällt die Protestgebühr zu Gunsten der Verbandskasse.

2.10. LIGASCHLUSS

- 2.10.1. Die offizielle Schweizermeisterschaft der Bullshooter Ligamannschaften (Ligamannschafts-Meisterschaft) findet jeweils anschliessend an die Saison eines Jahres statt.
- 2.10.2. Für die Austragung dieser Anlässe können sich die Mannschaften, die dem A.B.D.V.S. angeschlossen sind, bewerben. Diese stellen nach genauem Pflichtenheft, welches der A.B.D.V.S. zur Bedingung macht, die Infrastruktur. Der A.B.D.V.S. als Patronatsgastgeber sorgt für den reibungslosen Turnierverlauf und amtiert als Turnierleiter. An diesem Termin werden den Mannschaften, die vom A.B.D.V.S. eingeladen werden, die Preise persönlich überreicht. Sollte eine Mannschaft für die Preisverleihung verhindert sein, so muss sie dem A.B.D.V.S.-Sekretariat zur Überweisung des Preisgeldes ihre Kontonummer/Bankverbindung (IBAN-Nummer) bekannt geben.
- 2.10.3. Die Preisgelder aus Ligasaison werden nicht bar ausbezahlt. Die Preisgelder werden an die nächste Saison verrechnet. In Einzelfällen kann das Preisgeld überwiesen werden.
- 2.10.4. Die Rangliste ist erst 2 Wochen nach dem letzten offiziellen Spieltag verbindlich.

2.11. A.B.D.V.S. TURNIERE

2.11.1. Bullshooter Trophy

Für die Bullshooter Trophy ist ein zusätzliches Reglement vorhanden. Es kann auf www.bullshooter.ch eingesehen werden.

2.11.2. Bullshooter Cup

Für den Bullshooter Cup ist ein zusätzliches Reglement vorhanden. Es kann auf www.bullshooter.ch eingesehen werden.

2.11.3. Schweizermeisterschaft

Für die Schweizermeisterschaft ist ein zusätzliches Reglement vorhanden. Es kann auf www.bullshooter.ch eingesehen werden.

2.11.3.1. Qualifikation

2.11.3.1.1. Mannschaft

Bis zu 14 Mannschaften keine Qualifikation. Ab 15 Mannschaften wird wie unten beschrieben qualifiziert. Die Qualifikation basiert auf der Rangliste der Jahressaison. Nimmt eine qualifizierte Mannschaft nicht teil, rutscht automatisch die nächste Mannschaft nach.

7er & 8er Gruppen die 3 Gruppenersten
9er & 10er Gruppen die 4 Gruppenersten

2.11.3.1.2. Spieler

Für alle Mannschaften gilt, dass max. 8 Spieler am Teambewerb spielen dürfen, welche mindestens 4 Ligaspiele und mindestens 8 Spiele (Einzel- oder Doppelpaarungen) in der Jahressaison bestritten haben (z.B. 4 Ligaspiele à 2 Spiele od. 8 Ligaspiele à 1 Spiel od. 5 Ligaspiele à 3x2 Spiele und 2x1 Spiel; etc.)

2.11.3.2. Preisgeld

2.11.3.2.1. Ein allfälliges Preisgeld wird nur bar ausbezahlt, wenn die Mannschaft die Jahressaison des vorhergehenden Jahres bestritten haben.

2.12. SANKTIONIERUNGEN

- 2.12.1. Bei einem Regelverstoss/Foul der Kategorie 1 wird beim 1. Mal durch den gegnerischen Käptn eine Abmahnung ausgesprochen. Im Wiederholungsfall hat der Spieler unabhängig vom aktuellen Spielstand dieses Spiel mit 0:1 Spielen und 0:2 Legs verloren. Beim dritten Verstoss ist der Spieler für keine weitere Begegnung an diesem Abend spielberechtigt und seine bereits ausgetragenen Spiele an diesem Abend werden mit 0:1 Spielen und 0:2 Legs gewertet.
- 2.12.2. Bei einem Regelverstoss/Foul der Kategorie 2 hat der Spieler dieses Spiel mit 0:1 Spielen und 0:2 Legs verloren und darf im weiteren Verlauf dieses Ligaabends nicht mehr eingesetzt werden.
- 2.12.3. Bei einem Regelverstoss/Foul der Kategorie 3 hat der Spieler, unabhängig vom aktuellen Spielstand, dieses Spiel mit 0:1 Spielen und 0:2 Legs verloren und darf im weiteren Verlauf des Ligaabends nicht mehr eingesetzt werden. Der A.B.D.V.S. entscheidet über weitere Sanktionen.
- 2.12.4. Geahndete Regelverstösse/Fouls müssen dem Verband gemeldet werden!
- 2.12.5. Für Ligamannschaften, welche ihren Rückzug aus einer angemeldeten Ligasaison geben, müssen folgende Entschädigungen bezahlt werden:
30 Tage vor Ligabeginn: CHF 100.00
20 Tage vor Ligabeginn: CHF 200.00
Für Ligamannschaften welche innert weniger als 20 Tagen vor Ligabeginn oder während der Liga zurückziehen, muss die ganze Meldegebühr bezahlt werden.
Für Ligamannschaften, welche sich während der Liga zurückziehen, muss die ganze Meldegebühr bezahlt werden inkl. sämtlicher Bussen für „Nicht Antritt“ gemäss Punkt 2.8.1.

St. Antoni, Januar 2026

A.B.D.V.S.
Der Präsident



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

