



# Règlement Championnat de Suisse

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

## GÉNÉRALITÉS

Le règlement suivant est basé sur le règlement de ligue A.B.D.V.S. de janvier 2009.

Chaque joueur doit être en possession d'une licence A.B.D.V.S., exception pour les concours « OPEN ».

Les inscriptions sont acceptées jusqu'à 60 minutes avant le début du concours.

Chaque joueur qui est appelé pour jouer son match doit se rendre immédiatement à la machine où il doit jouer. Le joueur qui n'apparaîtra pas après le troisième appel, aura perdu son jeu.

Les deux adversaires doivent contrôler avant le début du match si le bon jeu, avec les bonnes options, est programmé sur la machine. Au cas où le jeu serait joué avec la mauvaise variante, il est à rejouer.

Chaque joueur doit contrôler qu'il joue sur son tableau.

Au cas où la distance entre la ligne et la machine ne serait pas de 2.44m, il faut le signaler avant le début de la rencontre au comité d'organisation. Les corrections nécessaires seront faites par le comité d'organisation. Il ne sera pas tenu compte des réclamations après le match.

On détermine le joueur qui doit commencer la partie en jouant le bull. C'est le joueur qui est le plus près qui commence la partie. Si la fléchette est dans le bull noir, elle doit être enlevée avant que le deuxième joueur ne lance. Si les deux joueurs sont dans le bull rouge, c'est celui qui est le plus près du bull noir qui commence. La deuxième leg est commencé par le joueur qui n'a pas commencé la première. S'il y a un troisième jeu, elle est commencée par celui qui a gagné le bull.

Toutes les fléchettes lancées en direction de la cible comptent, indépendamment du fait qu'elle compte des points ou qu'elle tombe à terre. Elles n'ont pas le droit d'être relancées. La machine fait foi et cela doit être accepté par chaque joueur.

Seule exception à cette règle, la flèche de finish. Si la machine ne compte pas les points ou le nombre de points correctement. Cependant, la flèche doit être plantée sur la cible et doit être contrôlée par l'adversaire.

Si une machine ne compte pas les points correctement, et cela à répétition, empêchant le match de jouer normalement, il faut en informer le comité d'organisation. Le jeu sera continué ou recommencé sur une autre machine.

Le joueur gagnant et le joueur perdant annoncent le résultat à la table du jury.

Le nombre de tour par jeu est le suivant:

301 OI/MO	501 OI/DO	501 DI/DO	701 OI/DO	Cricket
15 Rd.	15 Rd.	15 Rd.	20 Rd.	20 Rd.

Si le nombre de tour maximum est atteint et que le jeu n'est pas terminé, on détermine le gagnant de la manche en jouant le bull.



# Règlement Championnat de Suisse

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

## CONCOURS PAR EQUIPE DE LIGUE

Le règlement ci-dessus est également valable pour les concours par équipe.

Une équipe de ligue est composée des joueurs qui ont joué pendant la saison et qui sont sur le classement individuel de ligue et ont une licence valable. Pour toutes les équipes seul 8 joueurs au maximum peuvent jouer au Championnat Suisse, s'ils ont joué au moins 4 différents jeux de ligue (saison d'automne) et 8 jeux individuels ou doubles.

Le championnat est joué en pool. Le nombre d'équipes par pool sera défini par le nombre d'inscription.

On jouera sur quatre machines. Les trois legs doivent être joués. Le tir au Bulls Eye défini qui commence le premier et le dernier leg.

Mode de jeu

Teams A		teams B	
2 simples	501 DI/OI	2 simples	501 DI/OI
2 simples	501 DI/OI	2 simples	501 DI/OI
2 doubles (1 compteur)	team-cricket	2 doubles (1 compteur)	team-cricket

Chaque équipe remplit sa feuille de l'équipe séparément, pour la remettre au jury.

L'équipe qui est appelée en premier, vient chercher la feuille de match.

Il est possible de changer de joueur pour les doubles.

Le gagnant apporte les résultats au jury.

### Evaluation des points

L'équipe qui a gagné le plus de jeux, emporte 3 points. L'autre équipe aura 0 point. En cas d'égalité, chaque équipe reçoit 1 point.

### Classement :

Pour le classement, les critères suivants sont évalués, si besoin, dans l'ordre :  
Total points, jeux gagnés, legs gagnés, confrontation directe, jeux perdus, legs perdus.

Si malgré cela, il y aurait égalité, le gagnant sera déterminé par un high score.

Si une équipe ne joue volontairement plus le concours, tous ses jeux seront comptés comme perdu 0-3, 0-6 et 0-18. L'association se réserve le droit d'infliger une amende jusqu'à CHF 200.00.



# Règlement Championnat de Suisse

## Final du Cup

Le règlement ci-dessus est également valable pour les concours par équipe.

Une équipe de cup est composée de joueurs qui sont inscrits jusqu'à l'avant-dernier match. Des inscriptions tardives après cette date ne seront pas tolérées. Que le comité A.B.D.V.S. décide sur des exceptions.

Le nombre d'équipes par pool sera défini par le nombre d'inscription.

Le tirage au sort du premier tour sera effectué après l'inscription des équipes. Le cup sera joué selon le mode qui est à voir sur le site [www.bullshooter.ch](http://www.bullshooter.ch).

Les gagnants du premier et deuxième tour seront attribués au hasard aux équipes déjà mis au deuxième et troisième tour.

On jouera sur deux appareils. Il sera joué best of 3. Le débutant du premier leg sera ausgebullt avant le premier jeu. Le tir au Bulls Eye défini qui commence le premier leg et si nécessaire aussi le dernier leg. Au Bermudas (double) le joueur X commence le premier leg. Au deuxième leg le joueur Y commence. Si un troisième leg est nécessaire, le joueur X commence.

Déroulement du jeu

1 simple	Cricket 200tm
1 simple	501 DI/DO
1 double (1 compteur)	Bermudas
1 simple	301 OI/MO
1 simple	301 OI/MO

Chaque équipe remplit sa feuille de l'équipe séparément, pour la remettre au jury.

L'équipe qui est appelée en premier, vient chercher la feuille de match.

Pour le double les joueurs peuvent être choisis librement. Pour les 301 simples un joueur peut être échangé. Il est possible de changer de joueur pour les doubles. Il n'est pas admis que le même joueur joue les deux 301 OI/MO

Le gagnant apporte les résultats au jury.

Si une équipe ne joue volontairement plus le concours, l'association se réserve le droit d'infliger une amende de CHF 100.00.

(S'il y a des malentendus lors de la traduction, la version allemande fait foi!).

Good Darts

A.B.D.V.S.  
Le président

A.B.D.V.S.  
Le secrétaire