



Règlement CS und Swiss Open

Si seule la forme féminine ou masculine est utilisée dans le texte, elle s'applique à tous les genres.

Généralités

Le règlement de la ligue de l'A.B.D.V.S. de janvier 2026 sert de base.

Tous les joueurs doivent être titulaires d'une licence A.B.D.V.S. valide. Les joueurs qui ne possèdent pas de licence valide doivent acheter une licence week-end au prix de 20,00 CHF.

Les inscriptions doivent être effectuées au plus tard 60 minutes avant le début du tournoi.

Chaque joueur appelé doit se présenter immédiatement à la ligne de tir. Si un joueur ne se présente pas à la ligne de tir après le troisième avertissement, il perd le match.

Avant le début du match, les deux athlètes doivent s'assurer que la variante de jeu requise avec les options est lancée. Si un match est disputé avec la mauvaise variante de jeu, il doit être rejoué.

Toutes les fléchettes lancées en direction de la cible sont considérées comme jouées, qu'elles aient été enregistrées ou qu'elles tombent au sol sans marquer de points. Il est interdit de relancer ou de repousser les fléchettes. Dans tous les cas, les points affichés par l'appareil doivent être acceptés par tous.

Si la dernière flénette lancée pour terminer la partie est mal évaluée par la machine, il est fait exception à la règle ci-dessus et le score obtenu est pris en compte et la partie est terminée. La flénette doit être plantée sans aucun doute dans la cible et contrôlée par l'adversaire.

Si l'appareil affiche de manière continue ou répétée des scores erronés ou s'il devient inutilisable, cela doit être immédiatement signalé à la direction du tournoi. La partie est alors rejouée sur un autre appareil.

Le gagnant et le perdant communiquent le résultat à la direction du tournoi.

Les tours de jeu sont fixés comme suit :

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

Si la limite de tours fixée est atteinte sans qu'il y ait de vainqueur évident, le joueur qui a le moins de points remporte la partie dans les jeux x01. En cas d'égalité, on procède à un tirage au sort. Au cricket, le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a la valeur MPR la plus élevée remporte la partie. Si la valeur MPR est également identique, on procède à un tirage au sort.



Règlement CS und Swiss Open

LIGATEAMBEWERB

Le règlement général du championnat suisse s'applique également à la compétition de ligue.

Une équipe de ligue se compose des joueurs qui se sont qualifiés pour le championnat suisse conformément au règlement de la ligue. Pour les équipes qui ont inscrit 10 joueurs, seuls les 8 joueurs ayant disputé le plus grand nombre de matchs de ligue sont autorisés à participer à la compétition par équipe.

La compétition se déroule sous forme de groupes. La répartition est la suivante : groupe A = toutes les places impaires et groupe B = toutes les places paires du classement final par équipe. Le forfait d'une équipe n'a aucune influence sur le classement des autres équipes (personne ne recule).

Le jeu se déroule en principe sur quatre appareils. Les 3 manches sont jouées. Le premier et le troisième joueur de la première manche sont désignés au début de la première manche.

Déroulement du jeu

Équipes

2 Einzel	501 DI/DO
2 Einzel	501 DI/DO
2 Doppel (1 Zähler)	Team-Cricket

Avant le début du match, chaque équipe doit remettre les feuilles d'équipe séparées à la direction du tournoi.

La première équipe citée récupère le rapport de match auprès de la direction du tournoi.

Les joueurs peuvent être remplacés pour le double.

Le vainqueur du match communique le résultat à la direction du tournoi.

Attribution des points

L'équipe qui a remporté le plus de sets obtient 3 points pour cette rencontre. L'équipe perdante reçoit 0 point. En cas d'égalité, les deux équipes reçoivent chacune 1 point.

Classement phase de groupes

Le classement des équipes est établi selon l'ordre suivant des critères, par ordre décroissant d'importance : points, nombre de sets/legs gagnés, confrontation directe, nombre de sets/legs perdus.

Classement phase à élimination directe

Il n'y a plus de match nul dans la phase à élimination directe.

Si deux équipes sont néanmoins à égalité de points, le vainqueur est déterminé au moyen de 4 « High Score best of one ». Les 4 derniers joueurs ayant joué sont autorisés à participer. Les points sont additionnés, le résultat le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité de points, c'est la moyenne MPR la plus élevée qui est déterminante.

Si une équipe décide délibérément de ne plus participer à la compétition, tous ses matchs seront considérés comme perdus avec un score de 0:3 points, 0:6 sets et 0:18 legs. En outre, la fédération se réserve le droit d'infliger à cette équipe une amende pouvant aller jusqu'à CHF 200.00.



Règlement CS und Swiss Open

Finale de la coupe

Le règlement général du championnat suisse s'applique également à la finale de la coupe.

Une équipe de coupe est composée des joueurs inscrits jusqu'aux deux dernières rencontres. Les inscriptions tardives pour les deux derniers matchs ou pour le championnat suisse ne sont pas autorisées. Le comité directeur de l'A.B.D.V.S. statue sur les cas exceptionnels.

Après la phase de groupes, la saison se termine en mode KO (voir règlement de la coupe). Seules la petite et la grande finale sont disputées lors du championnat suisse.

Les matchs se jouent en principe sur deux appareils de jeu. Le meilleur des trois manches est joué. Le joueur qui commence la première manche est désigné avant le match. Si une troisième manche est nécessaire, c'est le premier joueur qui recommence. Au Bermudas (double), le joueur X commence la première manche, le joueur Y commence la deuxième manche et, si une troisième manche est nécessaire, c'est le joueur X qui recommence.

Déroulement du jeu

1 Einzel / 15 Runden	Cricket 200tm
1 Einzel / 15 Runden	501 DI/DO
1 Doppel (1 Zähler)	Bermudas
1 Einzel / 15 Runden	301 OI/MO
1 Einzel 7 15 Runden	301 OI/MO

Avant le début du match, chaque équipe doit remettre les feuilles d'équipe séparées à la direction du tournoi.

La première équipe mentionnée récupère le rapport de match auprès de la direction du tournoi.

Les joueurs peuvent être choisis librement pour le double. Lors du 301 individuel, il est possible de changer à nouveau, mais le même joueur ne peut pas jouer les deux 301 OI/MO.

Le vainqueur du match communique le résultat à la direction du tournoi.

Si une équipe décide délibérément de ne plus participer à la compétition, la fédération se réserve le droit de lui infliger une amende pouvant aller jusqu'à CHF 100.00



Règlement CS und Swiss Open

Déroulement des matchs open au Championnat suisse

501 OI/DO double

On joue au maximum 15 manches 501 OI/DO au meilleur des 3 sur deux points. On commence par le bull, le gagnant commence, la 2e manche commence par l'équipe adverse, la 3e manche commence à nouveau par la première équipe si nécessaire. L'équipe qui a terminé le jeu avant la limite de tours est déclarée gagnante, sinon c'est l'équipe qui a le moins de points qui gagne. Tous les jeux se jouent au meilleur des 3 manches.

301 OI/MO simple et 301 OI/MO Lucky Looser

On joue au maximum 15 manches de 301 OI/MO au meilleur des 3 manches à deux points. On commence par le bullseye, le gagnant commence, le 2e leg commence par l'adversaire, le 3e leg, si nécessaire, recommence par le 1er joueur. Le gagnant est celui qui a terminé le jeu avant la limite de tours, sinon c'est celui qui a le moins de points qui gagne. Tous les jeux se jouent au meilleur des 3.

301 DI/DO DYP Double

Les appariements sont tirés au sort au préalable et inscrits dans le tableau du tournoi. La seule équipe qui n'est pas tirée au sort est le tenant du titre, pour autant que l'équipe soit présente. Le tournoi se joue en 15 manches maximum, 301 DI/DO, au meilleur des 3 manches, avec 4 points. Le premier joueur lance la boule, le gagnant commence, la 2e manche est jouée par l'équipe adverse, la 3e manche, si nécessaire, est à nouveau jouée par la première équipe. L'équipe qui a terminé le jeu avant la limite de manches est déclarée gagnante, sinon c'est l'équipe qui a le moins de points qui gagne. Tous les jeux se jouent au meilleur des 3 manches.

Wild Card Cricket simple

On joue au maximum 15 manches de Wild Card Cricket au meilleur des 3 manches à 2 points. Le premier joueur commence, le gagnant commence, le deuxième leg commence par l'adversaire, le troisième leg commence à nouveau par le premier joueur si nécessaire. Le gagnant est celui qui a terminé le jeu avant la limite de tours, sinon c'est celui qui a le plus de points qui gagne. En cas d'égalité de points, la valeur MPR est déterminante. Si celle-ci est également identique, un tirage au sort est effectué. Tous les jeux se jouent au meilleur des 3 manches.

Wild Card Cricket double

Mode de jeu identique à celui du Wild Card Cricket simple. Le joueur de l'équipe qui commence la première manche joue la deuxième manche en tant que deuxième joueur de l'équipe et la troisième manche à nouveau en tant que premier joueur de l'équipe.

701 OI/DO single

On joue au maximum 15 manches de 701 OI/DO au meilleur des 3 sur deux points. On commence par le tirage au sort, le gagnant commence, la 2e manche est jouée par l'adversaire, la 3e manche, si nécessaire, est à nouveau jouée par le 1er joueur. Le gagnant est celui qui a terminé le jeu avant la limite de manches, sinon c'est celui qui a le moins de points qui gagne. Tous les jeux se jouent au meilleur des 3.



Règlement CS und Swiss Open

Déroulement des matchs des championnats suisses

501 DI/DO

On joue au maximum 15 manches de 501 DI/DO au meilleur des 3 sur deux points. On commence par le tirage au sort, le gagnant commence, le 2e leg est joué par l'adversaire, le 3e leg, si nécessaire, est à nouveau joué par le 1er joueur. Le gagnant est celui qui a terminé le jeu avant la limite de tours, sinon c'est celui qui a le moins de points qui gagne. Tous les matchs jusqu'aux quarts de finale se jouent au meilleur des 3, puis au meilleur des 5. Finale avec handicap.

Prix en nature pour le meilleur highout

Bermudas

On joue au Bermuda au meilleur des 3 manches à 2 points. On commence par un tirage au sort, le gagnant commence, la 2e manche commence par l'adversaire, la 3e manche, si nécessaire, recommence par le 1er joueur. Le gagnant est celui qui a le plus de points. En cas d'égalité, on procède à un tirage au sort. Tous les matchs jusqu'aux quarts de finale se jouent au meilleur des 3 manches, puis au meilleur des 5. Finale avec handicap.

Prix en nature pour le score le plus élevé.

Cricket 200tm men / women

On joue au maximum 15 manches de cricket 200tm, au meilleur des 3 manches, sur 2 points. On commence par le tirage au sort, le gagnant commence, la 2e manche commence par l'adversaire, la 3e manche, si nécessaire, recommence par le 1er joueur. Le gagnant est celui qui a terminé le jeu avant la limite de manches, sinon c'est celui qui a le plus de points qui gagne. En cas d'égalité de points, la valeur MPR est déterminante. Si celle-ci est également identique, un tirage au sort est effectué. Tous les matchs jusqu'aux quarts de finale se jouent au meilleur des 3 manches, puis au meilleur des 5 manches. Finale avec handicap.

Prix en nature pour la valeur MPR la plus élevée.



Règlement CS und Swiss Open

Déroulement des matchs open Compétitions Swiss Open

Amateur MPR 0-2.50

Tous les jeux inclus quart finale best of 3, après best of 5. finale avec Handicap.

Pro MPR +2.51

Tous les jeux inclus 1/8ème finale best of 3, après best of 5. finale avec Handicap.

Bermuda amateur avec participation étrangère

On joue au Bermuda au meilleur des 3 manches à 2 points. On commence par un tirage au sort, le gagnant commence, la 2e manche commence par l'adversaire, la 3e manche commence à nouveau par le 1er joueur si nécessaire. Le gagnant est celui qui a le plus de points. En cas d'égalité, on procède à un tirage au sort.

Bermuda pro avec participation étrangère

On joue au Bermuda au meilleur des 3 manches à 2 points. On commence par un tirage au sort, le gagnant commence, la 2e manche commence par l'adversaire, la 3e manche commence à nouveau par le 1er joueur si nécessaire. Le gagnant est celui qui a le plus de points. En cas d'égalité, on procède à un tirage au sort.

501 DI/DO amateur simple avec participation étrangère

On joue au maximum 15 manches de 501 DI/DO au meilleur des 3 sur deux points. On commence par le bull, le gagnant commence, la 2e manche commence par l'adversaire, la 3e manche commence à nouveau par le 1er joueur si nécessaire. Le gagnant est celui qui a terminé le jeu avant la limite de manches, sinon c'est celui qui a le moins de points qui gagne.

501 DI/DO pro simple avec participation étrangère

On joue au maximum 15 manches de 501 DI/DO au meilleur des 3 sur deux points. On commence par le bull, le gagnant commence, la 2e manche commence par l'adversaire, la 3e manche commence à nouveau par le 1er joueur si nécessaire. Le gagnant est celui qui a terminé le jeu avant la limite de manches, sinon c'est celui qui a le moins de points qui gagne.

501 OI/DO double

301 OI/MO single, 301 OI/MO Lucky Loser et 301 DI/DO DYP double Wild Card Cricket single et Wild Card Cricket double

Mode de jeu identique à celui du championnat suisse, en tenant compte des valeurs MPR.

Good Darts...

A.B.D.V.S.
Der Präsident

A.B.D.V.S.
Ligakoordinator