American Bullshooter Darts Verband Schweiz

Règlement

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

décembre 2019

CONTENU

1. RÈGLES GÉNÉRALES 3

1.1. VALIDITÉ 3

1.2. LICENCES 3

1.3. APPAREILS 3

1.4. FLÉCHETTES 4

2. LIGUE 4

2.1. GÉNÉRALES 4

2.2. CONSTITUTION ET GRANDEUR DE LIGUES 5

2.3. DATES 5

2.3.1. début de saison 5
2.3.2. dates et renvoi de jeux 5

2.4. DÉROULEMENT 6

2.4.1. préparation 6
2.4.2. modes de jeu 7
2.4.3. limite des tours 7
2.4.4. règles de jeu 7
2.4.5. déroulement du jeu 8
2.4.6. infractions / fouls 9
2.4.6.1. infraction légère (catégorie 1) 9
2.4.6.2. infraction grave (catégorie 2) 9
2.4.6.3. comportement antisportif (catégorie 3) 10

2.5. FIN DU JEU 10

2.6. ÉVALUATION CLASSEMENT ÉQUIPES 10

2.7. ÉVALUATION CLASSEMENT JOUEURS 10

2.8. NON PRÉSENTATION 11

2.9. LITIGES 11

2.10. FIN DE LIGUE 12

2.11. PROMOTION/RELÉGATION 12

2.12. CONSTITUTION DES CATÉGORIES 13

2.13. TOURNOIS A.B.D.V.S. 13
2.13.1. trophy Bullshooter 13
2.13.2. cup Bullshooter 13
2.13.3. championnat suisse 13
2.13.3.1. qualification 13
2.13.3.2. Prize Money 13

2.14. SANCTIONS 14

1. RÈGLES GÉNÉRALES

1.1. VALIDITÉ

1.1.1. Les règles générales sont valables pour toutes les manifestations Bullshooter.

1.2. LICENCES

1.2.1. Chaque joueur doit être en possession d'une licence valable de l'A.B.D.V.S..

1.2.2. L'âge minimum pour obtenir une licence est 16 ans. Des exceptions ne seront accordées que par l'A.B.D.V.S..

1.2.3. Une licence valable de l'A.B.D.V.S. permet de participer à tous les tournois de cette association.

1.2.4. Une licence individuelle A.B.D.V.S. peut être demandée par un joueur. Si la licence est demandée par une équipe, elle permet de jouer dans la ligue pour cette équipe. Un changement d'équipe est possible que selon les articles 2.1.5 / 2.1.6.

1.2.5. L' A.B.D.V.S. décidera de l'approbation d'une licence.

1.2.6. Un joueur doit recevoir un numéro officiel de licence avant de jouer.

1.2.7. Une licence A.B.D.V.S. coûte CHF 40.00 par année. Si une ligue d'automne se joue, on peut obtenir une licence demi-année pour CHF 20.00.

1.2.8. Les licences sont valables jusqu'au championnat suisse en janvier/février.

1.2.9. Les délais de paiement sont absolument à tenir selon la facture est doivent être respectés. En cas de non-paiement un rappel sera envoyé incluant des frais de sommation de CHF 10.00. S'il n'y a pas de paiement à la date d'échéance, la licence perd sa validité jusqu'à son paiement complet (les frais de rappel inclus) et tous les jeux seront perdu par forfait.

1.3. APPAREILS

1.3.1. Les matchs se jouent uniquement sur des appareils 15" homologuées par l'A.B.D.V.S..

1.3.2. La cible doit être suspendue de manière que le centre se trouve à 1.72 mètres au-dessus du sol; Une ligne de tir au sol sert à définir la distance de lancer. Celle-ci est à 2,44 mètres en parallèle de la cible. La distance entre la ligne de tir et le centre de la cible (diagonale) est donc de 2,985 mètres. Si le sol est raboteux, seulement la distance diagonale sera prise en compte.

1.3.3. L'appareil doit avoir au moins une distance latérale de 50cm par rapport au mur et entre autres appareils. Toute correction doit être faite avant le début du jeu. Toutes plaintes ultérieures ne seront pas prises en compte.

1.3.4. Durant le concours, la cible doit être éclairée par 2 ampoules de 40 Watts ou d'un tube fluorescent de 11 Watts.

1.3.5. La ligue Bullshooter se joue sur 2 appareils. Voir avec le coordinateur de ligue quand il n'y a qu'un seul appareil.

1.4. FLÉCHETTES

1.4.1. Les joueurs sont autorisés à utiliser leurs propres fléchettes s'ils correspondent aux normes suivantes :

1.4.2. Elles doivent être munis de pointes en plastique, qui permettent de rester plantées dans les trous de la cible.

1.4.3. La longueur maximale d'une fléchette (pointe-ailette) ne dépasse pas 16,8 cm.

1.4.4. Le poids maximum de 18 g ne peut pas être dépassé (Une tolérance de 5% sera accordée dû à la production de la fléchette).

2. LIGUE

2.1. GÉNÉRALES

2.1.1. Une équipe se compose au minimum de 4, au maximum de 10 joueurs.

2.1.2. Une équipe a le droit de nommer max. 2 joueurs licencés plus forts (A.B.D.V.S.; CSS; VFC; etc.) et seulement un joueur peut sauter plus qu'une classe (p.ex. équipe ligue C = un joueur B et un joueur A ou 2 joueurs B).

2.1.3. Si un joueur licencé A.B.D.V.S. est dans une autre association (CSS, VFC, etc.) situé dans une classe plus haute, la classe donnée par l'A.B.D.V.S. sera valable.

2.1.4. Si un joueur fait une pause de ligue, il garde sa dernière classification (A, B ou C) pendant 3 ans. Pour les exceptions, c'est le comité de l'A.B.D.V.S. qui décide.

2.1.5. Un changement d'équipe est possible que jusqu'à 2 semaines avant la fin de la ligue (printemps/automne) et que si le joueur n'a jamais joué pour son équipe (ni simple, ni double)! L'avis doit être communiqué au minimum 24h avant son premier match pour sa nouvelle équipe au coordinateur de ligue!

2.1.6. Le changement d'équipe est seulement possible, si les 2 capitaines des équipes ont donné leur accord par écrit au coordinateur de ligue. Si l'un des 2 capitaines n'est pas d'accord, les membres du conseil de l'A.B.D.V.S. décident.

2.1.7. Des inscriptions tardives sont admises jusqu'à 2 semaines avant la fin de la ligue. Le joueur n'a pas le droit de jouer tant qu'il n'a pas reçu son numéro de licence par l'A.B.D.V.S.

2.1.8. Que le comité peut faire des exceptions pour les articles 2.1.5 et 2.1.7 pour des raisons impératives.

2.2. CONSTITUTION ET GRANDEUR DE LIGUES

2.2.1. Une ligue se compose entre 6 à 12 équipes avec 4 à 10 joueurs. La répartition des groupes sera faite par le coordinateur de ligue.

2.2.2. Les frais d'inscription par équipe et saison sont indiqués au verso du formulaire d'inscription.

2.2.3. Une nouvelle équipe commence toujours dans la catégorie la plus basse. Si 2 ou plus joueurs ont une licence supérieure A.B.D.V.S. ou d'une autre association (CSS/VFC, etc.), le comité décidera sur un positionnement éventuel de l'équipe dans une catégorie supérieure.

2.3. DATES

2.3.1. début de saison

2.3.1.1. Dépendant des inscriptions, la ligue se joue 1 fois (ligue annuelle) ou 2 fois (printemps/automne) par année. La ligue commence après le délai d'inscription. Le jour officiel des matchs est le mercredi. Pour les locaux fermés le mercredi, un autre jour doit être défini avec le coordinateur de ligue. Ce jour sera le jour officiel pour les matchs à domicile dans ce local. Les matchs extérieurs se jouent le mercredi.

2.3.2. dates et renvoi de matchs

2.3.2.1. Les dates des matchs sont fixées dans le plan de match et sont à respecter. Des changements sont possibles si les deux équipes concernées sont d'accord. Si aucune date n'est trouvable, c'est le coordinateur de ligue de l'A.B.D.V.S. qui décide.

2.3.2.2. Des matchs décalés doivent être joués au plus tard une semaine avant la fin de ligue.

2.3.2.3. Tout écart par rapport au plan de match (p.ex. transfer de match) doit être signalé par le capitaine de l'équipe domicile au coordinateur de ligue via WhatsApp, avec les détails suivants au moins 48 heures avant la journée de match.

Informations nécessaires :
- date selon plan de match
- équipe locale
- équipe visiteuse
- nouvelle date

2.3.2.4. Pas de changement de dates admis pour les 2 derniers matchs de la saison.

2.3.2.5. Lors du premier et du second tour, maximum 1 match peut être reporté à une autre date.

2.3.2.6. Chaque équipe bénéficiera de 2 décalages de dates supplémentaires qui doivent être annoncés 2 jours avant la date du match au coordinateur de ligue. Uniquement le décalage plus tôt est admis.

2.3.2.7. Quand on n'arrive pas à tenir les délais décalés avec assez de joueurs, le match doit être joué avec 3 joueurs (art. 2.3.2.8) ou le match sera perdu par forfait pour l'équipe fautive.

2.3.2.8. Une équipe peut jouer au maximum 3 matchs avec seulement 3 joueurs par saison.

2.3.2.9. Une équipe qui ne respecte pas les articles 2.3.2.2. jusqu'à 2.3.2.6. perd le match 0:3 points, 0:18 jeux et 0:36 legs.

2.3.2.10. Il est défendu de changer la salle de jeu sans permission du coordinateur de ligue. Une demande de changement doit être déposée 3 jours avant la date du match auprès de l'A.B.D.V.S..

2.4. DÉROULEMENT

2.4.1. préparation

2.4.1.1. Début officiel des matchs est 20.00 heures. Le début peut uniquement être décalé, soit plus tôt, soit plus tard, si les deux capitaines se mettent d'accord.

2.4.1.2. 15 minutes avant le match, les appareils sont réservés à l'équipe visiteuse pour l'entrainement.

2.4.1.3. Si une équipe ne se trouve pas sur place 30 minutes après l'horaire convenu, elle perd le match de manière suivante :
0:3 points, 0:18 jeux et 0:36 legs
Seule exception acceptée est un cas de force majeure.

2.4.1.4. Dès 4 ou plus joueurs par équipe sur place à l'horaire convenu, le match doit être commencé. Il est possible, avec l'accord des deux équipes, d'attendre sur un joueur supplémentaire et de retarder les jeux de ce joueur. Si 30 minutes après le départ le joueur supplémentaire n'est toujours pas présent, il doit être échangé sur la feuille de match et ses jeux retardés sont à noter de tel façon : perdu 0 :2 legs.

2.4.1.5. Le rapport de match doit être rempli avant le début du match. Uniquement des joueurs des deux équipes jouant avec une licence valable sont admis sur le rapport de match.

2.4.1.6. Les capitaines doivent contrôler chaque licence avant de jouer. Chaque joueur doit pouvoir s'identifier avec un document officiel si nécessaire (carte d'identité, permis de circulation, etc.) autrement il n'a pas le droit de jouer.

2.4.1.7. Un joueur qui joue manifestement sous un faux nom sera sanctionné par l'association.

2.4.1.8. Quand un joueur sans numéro de licence est en train de jouer, (à moins qu'il ne soit enregistré auprès du coordinateur de ligue), tous ses jeux seront notés 0:2 legs.

2.4.1.9. Le capitaine de l'équipe à domicile doit s'assurer que dans l'aire de jeu, dans un cadre raisonnable, il n'y a pas trop de bruit (crier, téléphoner, etc.)

2.4.1.10. L'équipe à domicile prend en charge le paiement des jeux de la rencontre.

2.4.2. modes de jeu

Les appareils sont réglés à :

	1er jeu	2ème jeu	3ème jeu	4ème jeu	5ème jeu
Ligue A	701 OI/DO	501 DI/DO	301 OI/MO	Cricket 200tm	701 OI/DO sur 4 tableaux
Ligue B	501 OI/DO	501 DI/DO	301 OI/MO	Cricket 200tm	701 OI/DO sur 4 tableaux
Ligue C	501 OI/DO	501 DI/DO	301 OI/MO	Cricket 200tm	701 OI/DO sur 4 tableaux

2.4.3. limite des tours

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

Si le nombre des tours défini est atteint et que personne n'a gagné, il est nécessaire que les deux joueurs concernés lancent chacun une fléchette sur le Bulls-Eye. Celui qui est le plus proche du centre gagne le leg (art. 2.4.5.10).

2.4.4. règles de jeu

2.4.4.1. Tous les jeux „01" se jouent avec Single Bull, qui veut dire, le centre complet (rouge et noir) compte 50 points.

2.4.4.2. Tous les jeux Cricket se joue avec Double Bull, (segment rouge = 25 points, segment noir = 50 points).

2.4.4.3. Pour les jeux qui commencent par un double (x01 DI), seul un segment de l'anneau extérieur est admis pour commencer. Un joueur perd son leg quand il commence par Bulls-Eye.

2.4.4.4. Sur tous les jeux d'équipe „01" (sur 4 tableaux) la règle „Freeze" s'applique. Cela signifie qu'un joueur est «gelé» si l'autre joueur a plus de points que les deux adversaires réunis. Le joueur «gelé» n'a pas le droit de terminer le jeu, autrement il perd le leg.

2.4.4.5. Un jeu se joue sur 2 legs gagnants (best of 3). Le joueur qui atteint le premier 2 legs gagne le jeu.

2.4.4.6. Chaque double se joue sur 2 tableaux par double (4 joueurs/4 tableaux).

2.4.5. déroulement du jeu

2.4.5.1. Chaque discipline se joue best of 3, chacun contre chacun et deux doubles, qui donne 16 matchs et 2 doubles.

2.4.5.2. Durant le match maximum 2 joueurs peuvent être échangés par 2 remplaçants. Ceci est à noter sur le rapport de match. Le changement est à tout temps possible sauf pendant un jeu en route.

2.4.5.3. Un remplaçant doit finir la soirée de ligue sur la position du joueur échangé et ne peut plus être reéchangé. Une infraction de la part d'un joueur à comme conséquence la perte de tous ses jeux du soir (0:2 legs pour le remplaçant).

2.4.5.4. Si une équipe débute qu'avec 3 joueurs, tous les jeux du 4ème joueur et les doubles similaires seront marqués comme perdu 0:1 jeu et 0:2 legs. Ces jeux ne seront pas pris en compte dans le classement individuel de la ligue.

2.4.5.5. Chaque joueur appelé doit se rendre immédiatement à la ligne de tir. Les deux capitaines vérifient l'exactitude du jeu lancé selon le rapport de match.

2.4.5.6. Si un joueur ne se présente pas à la ligne de tir, même après un deuxième appel, le joueur a perdu ce jeu 0:1 jeu et 0:2 legs.

2.4.5.7. Les joueurs ne doivent pas quitter la ligne de tir pendant le jeu sans accord réciproque.

2.4.5.8. Les deux joueurs doivent régler l'appareil selon les options demandées sur le rapport du match. Si un jeu est joué avec la fausse variante, le jeu doit être rejoué.

2.4.5.9. Le joueur de l'équipe domicile commence le jeu. Le joueur visiteur commence le deuxième leg. Si un troisième leg est nécessaire le tir au Bulls Eye défini qui commence le dernier leg. (voir 2.4.5.10).

2.4.5.10. Pendant le tir au Bulls Eye les fléchettes doivent restées dans la cible. Si une fléchette tombe par terre, le joueur concerné doit relancer une fléchette. Le tir au Bulls Eye est terminé quand les 2 joueurs ont chacun une fléchette dans la cible. Le joueur avec la fléchette plus près du Bulls Eye (noir) commence. Une fléchette qui se trouve dans le Bulls Eye (noir) doit être enlevée avant que le deuxième joueur lance sa fléchette. Si les deux fléchettes sont à la même distance du centre, les fléchettes doivent être enlevées de la cible et relancées. Cette fois le deuxième joueur commence.

2.4.5.11. La ligne de tir ne doit pas être dépassée en lançant les fléchettes. Il est admis de se pencher par-dessus de la ligne de tir. Aussi le lancement à côté de la ligne de tir est admis (en prolongeant la ligne de tir mentalement).

2.4.5.12. Les 3 fléchettes doivent être lancées en direction de la cible. Toutes les fléchettes jouées direction cible sont comptées comme jouées. Peu importe si elles marquent des points ou pas. Dans aucun cas une fléchette peut être relancée une fois tombé par terre, ni repoussé sur la cible. Si une fléchette tombe par hasard par terre elle ne compte pas comme lancée et peut être rejouée.

2.4.5.13. En tout cas les points indiqués par l'appareil sont à accepter par tout le monde. Si les joueurs ne se mettent pas d'accord, c'est les deux capitaines qui décident.

2.4.5.14. Si la dernière fléchette au finish est comptée faux par l'appareil, la valeur réelle est à compter au contraire du point 2.4.5.13 et le jeu est terminé. La fléchette doit sans doute rester dans le bon segment de la cible et être contrôlée par les deux capitaines.

2.4.5.15. Les legs sont à noter sur la feuille de match dans les casiers correspondants avec 1:0 ou 0:1.

2.4.5.16. L'équipe qui a gagné plus de jeux emporte le match et reçoit 3 points pour cette rencontre. L'équipe perdante obtient 0 point. En cas d'égalité les deux équipes reçoivent chacune un point (9:9).

2.4.5.17. Chaque joueur doit contrôler avant de lancer que c'est bien à son tour (joueur 1, joueur 2, etc.) Si le joueur lance alors que ce n'est pas à son tour, le jeu doit être continué comme suit :

2.4.5.17.1. Si le joueur a lancé moins que 3 fléchettes, l'appareil doit être mis à jour en poussant sur la touche enter. Le joueur peut ensuite lancer que ses fléchettes restantes et doit, avant de sortir ses fléchettes lancées, repousser la touche enter. Ensuite, l'adversaire continue son leg normalement.

2.4.5.17.2. Si un joueur lance ses 3 fléchettes sous le numéro de son adversaire, son tour est terminé peu importe s'elles comptent ou pas. L'adversaire continue son jeu en poussant la touche enter jusqu'à ce que ce soit son tour.

2.4.5.18. Si l'appareil indique une fois ou plusieurs fois des faux scores ou qu'elle n'est plus jouable, le jeu doit être continué et fini sur un autre appareil qui correspond au point 1.3. S'il n'y a plus d'appareils jouables, le match doit être continué un autre jour.

2.4.6. <u>infractions / fouls</u>

Sont à sanctionner par les capitaines des équipes. Il y a trois catégories :

2.4.6.1. Infractions légères (catégorie 1)

- dépassement de la ligne de tir
- distraire l'adversaire dans sa phase de concentration jusqu'au lancement de sa fléchette.
- retardement volontaire du match

2.4.6.2. Infractions lourdes (catégorie 2)

- fausse notification volontaire dans la feuille du match
- jouer sans licence
- abus de l'appareil

2.4.6.3. Comportement antisportif (catégorie 3)

- toutes sortes d'insultes
- agressions contre d'autres joueurs
- arrangements des résultats entre les joueurs approuvés
- toutes sortes de menaces
- dégâts aux appareils
- jouer sous faux nom et licence

2.5. FIN DU JEU

2.5.1. Après le dernier jeu, les deux capitaines doivent vérifier la feuille de match (résultats, numéro du match de ligue, nom, numéros de licence, etc.) et confirmer avec leurs signatures.

2.5.2. Dès qu'une feuille de match est signée par les deux capitaines, elle devient valide et ne peut plus être contestée.

2.5.3. La feuille de match doit être envoyée par mail ou WhatsApp ou donnée personnellement au coordinateur de ligue dans les 24 heures qui suivent.

2.5.4. Un rapport envoyé trop tard ou pas du tout sera noté dans le classement comme suit pour l'équipe domicile : 0:3 points, 0:18 jeux et 0:36 legs. L'équipe visiteuse a la possibilité d'envoyer la copie du rapport de match au plus tard 2 semaines après le match au coordinateur de ligue. Les joueurs de l'équipe visiteuse recevront la totalité des points quel que soit le résultat.

2.6. ÉVALUATION CLASSEMENT ÉQUIPES

2.6.1. L'équipe obtient par leg gagné 1 point de leg. Pour un jeu gagné (2:1 ou 2:0) l'équipe obtient 1 point de jeu. Pour une victoire claire (> 10:8 jeux) elle obtient 3 points. L'équipe avec 8 ou moins points obtient 0 point dans le classement d'équipes. En cas d'égalité chaque équipe obtient 1 point dans le classement d'équipes.

2.6.2. Tous les jeux et legs gagnés ou perdus seront additionnés dans le classement d'équipes. Pour le classement des équipes les critères suivants seront importants dans l'évaluation dans l'ordre suivant :

2.6.2.1. points
2.6.2.2. jeux et legs
2.6.2.3. rencontre directe

2.7. ÉVALUATION CLASSEMENT JOUEURS

- ✓ pour une victoire 2:0 le joueur obtient 3 points
- ✓ pour une victoire 2:1 le joueur obtient 2 points
- ✓ pour une défaite 1:2 le joueur obtient 1 point

(les points sont seulement distribués aux jeux simples)

Q-Game = 4(jeux joués) * (jeux gagnés)
Q-Leg = 8/(Legs joués) * (Legs gagnés)
points = [+Leg] + [+Jeux] - ([-Leg] - ([-Jeux]*2))

2.8. NON PRÉSENTATION

2.8.1. Si une équipe ne se présente pas ou avec moins de 3 joueurs, elle sera sanctionnée avec une amende de CHF 200.00. CHF 100.00 pour l'A.B.D.V.S. et CHF 100 à l'équipe adverse. L'équipe domicile doit partager l'indemnité avec le patron du bistrot. (60% le patron/40% l'équipe). Cette règle est aussi applicable si une équipe se retire pendant une saison.

2.8.2. La rencontre sera revalorisée avec 0:3 points, 0:18 jeux et 0:36 legs comme perdu. Ces points seront acquis seulement à l'équipe présente, mais pas valorisé dans le classement individuel des joueurs (falsification des résultats/quotas).

2.8.3. Une équipe sera disqualifiée pour toute la saison, si elle ne se présente pas 2 fois ou 4 fois qu'avec 3 joueurs. Toutes les rencontres seront annulées rétrospectivement. Les amendes selon le point 2.8.1. seront à payer.

2.8.4. Une équipe qui ne se présente pas, car elle n'a plus rien à perdre, perdra la rencontre 0:3 points, 0:18 jeux et 0:36 legs et en plus 3 points supplémentaires seront déduits.

2.8.5. Si une équipe ne se présente pas pour des raisons antisportives, elle sera immédiatement disqualifiée et aussi pour la saison suivante.

2.8.6. Sur des exceptions des points 2.8.1-2.8.5 décide l'association

2.9. LITIGES

2.9.1. Si une équipe n'est pas d'accord avec un résultat ou certains évènements (p.ex. intervention d'un joueur hors équipe) comme infraction antisportive ou contre le règlement, elle peut protester auprès du coordinateur de ligue A.B.D.V.S. La protestation sera traitée par l'A.B.D.V.S. s'il maintient les critères suivants :

2.9.1.1. La protestation doit être déposée dans un délai de 2 jours après le match (date du timbre postal) formulée et justifiée par écrit à l'A.B.D.V.S..

2.9.1.2. Les frais de protestation de CHF 100.00 doivent être versés dans le même délai sur le compte de l'A.B.D.V.S.. Une copie de la quittance du versement est à mettre avec la lettre de protestation.

2.9.1.3. Les décisions prises seront communiquées par écrit. L'équipe défenderesse sera mise au courant des sanctions éventuelles.

2.9.1.4. Si la protestation est soutenue par l'A.B.D.V.S., les frais de protestations seront remboursés entièrement.

2.9.1.5. Si la protestation était rejetée entièrement, les frais seraient en faveur de la caisse de l'association.

2.10. FIN DE LIGUE

2.10.1. À la fin de la ligue de printemps, un tournoi de ligue d'été peut être organisé.

2.10.2. Le championnat suisse officiel des équipes de ligue Bullshooter aura lieu après la saison d'automne de chaque année.

2.10.3. Les équipes qui sont adhérées à l'A.B.D.V.S. peuvent postuler pour réaliser des manifestations. Ceux-ci ont à suivre le cahier de charge que l'A.B.D.V.S. a comme condition pour l'infrastructure. L'A.B.D.V.S. est l'hôte de patronage et surveille que le tournoi se déroule conformément et est le responsable du tournoi. Les prix seront donnés personnellement aux équipes au jour du tournoi. Si une équipe sera empêchée à la remise des prix, l'équipe devra transmettre ses coordonnées bancaires (IBAN) au secrétariat de l'A.B.D.V.S. pour le versement du Prize Money.

2.10.4. Le Prize Money de la saison du printemps et de l'automne ne sera pas payé en espèces. Le Prize Money sera décompté sur les cotisations de la saison prochaine. Dans des cas exceptionnels le Prize Money peut être versé sur un compte postal ou bancaire.

2.10.5. Le classement sera irrévocable qu'après 2 semaines après le dernier jour de match officiel.

2.11. PROMOTION / RÉLEGATION

- équipes de ligue A
  - ✓ les deux derniers du classement descendent en ligue B

- équipes de ligue B
  - ✓ les deux premiers du classement montent en ligue A
  - ✓ les deux derniers du classement descendent en ligue C

- équipes de ligue C
  - ✓ les deux premiers du classement montent en ligue B

Règle spécial relégation :
Les deux derniers d'une ligue descendent impérativement dans une ligue inférieure. Si la différence des points de l'avant-dernière à l'avant-avant-dernière est maximum 3 points il y a 1 à 3 équipes qui descendent. Une équipe peut être laissée au maximum 2 fois les 4 saisons suivantes dans la ligue supérieure pour garder l'équilibre des groupes.

Règle spéciale promotion :
Les deux premiers des ligues montent impérativement. Si la différence entre la 2ème à la 3ème équipe est au maximum 3 points, 1 à 3 équipes peuvent monter selont la grandeur du groupe.

Des équipes qui interrompent la ligue Bullshooter, gardent leurs statuts de ligue à la fin de la saison (après relégation/promotion) jusqu'à la prochaine ligue de printemps. Si une équipe interrompt plus qu'une fois pour échapper de la promotion, le statut sera prolongé d'une année.

L' A.B.D.V.S. décide sur des exceptions.

2.12. CONSTITUTION DES CATÉGORIES

2.12.1. Une catégorie supérieure sera fixée par le comité de l'A.B.D.V.S. si nécessaire. S'il n'y a pas de catégorie supérieure dans une région, ou si aucune catégorie n'est en train de se former, les équipes concernées resteront dans leurs catégories actuelles.

2.13. TOURNOIS A.B.D.V.S.

2.13.1. trophy Bullshooter

Un règlement supplémentaire pour le trophy Bullshooter est disponible sur le site www.bullshooter.ch.

2.13.2. cup Bullshooter

Un règlement supplémentaire pour le cup Bullshooter est disponible sur le site www.bullshooter.ch.

2.13.3. championnat suisse

Un règlement supplémentaire pour le championnat suisse Bullshooter est disponible sur le site www.bullshooter.ch.

Le règlement peut être vu au championnat suisse auprès du jury.

2.13.3.1. qualification

2.13.3.1.1. équipes

Jusqu'à 60 équipes sans qualification. A partir de 60 équipes la qualification se déroule de la manière décrite ci-dessous. La qualification est basée sur le classement de la saison d'automne. Si une équipe qualifiée ne participe pas, la prochaine équipe sur le classement prend sa place.

Ligue C	
groupe de 7 & 8	les trois premiers
groupe de 9 & 10	les quatres premiers
Ligue B	
groupe de 7 & 8	les trois premiers
groupe de 9 & 10	les quatres premiers
Ligue A	
groupe de 7 & 8	les trois premiers
groupe de 9 & 10	les quatres premiers

2.13.3.1.2. joueurs

Pour toutes les équipes, il est applicable qu'au max. 8 joueurs peuvent jouer la finale de ligue, ils doivent avoir joués au minimum 4 matchs de ligue et 8 jeux (simple ou double) dans la saison de l'automne (p.ex. 4 matchs de ligue à 2 jeux ou 8 matchs de ligue à 1 jeu ou 5 matchs de ligue à 3x 2 jeux et 2x 1 jeu, etc.).

2.13.3.2. Prize Money

2.13.3.2.1. Un éventuel Prize Money sera payé uniquement quand une équipe a joué la ligue de printemps et la ligue d'automne de l'année précédente. Si une équipe a joué uniquement la ligue d'automne, le Prize Money sera donné en forme d'un bon (max. CHF 800.00, contribution + 5 licences) qui peut être utilisée pour le paiement de la ligue de printemps de l'année prochaine.

2.13.3.2.2. Si le bon n'est pas validé, le montant sera versé dans le pot du trophy Bullshooter. Si aucun trophy n'était organisé, le montant serait rajouté au Prize Money du tournoi de la ligue d'été.

2.14. SANCTIONS

2.14.1. Quand il y a eu une infraction/foul de la catégorie 1 il y aura un avertissement par le capitaine de l'équipe adverse. En cas de répétition le joueur aura perdu le match avec 0:1 jeu et 0:2 legs. À la troisième infraction le joueur ne sera plus autorisé à jouer durant le reste de toute la soirée et tous les jeux déjà joués durant cette soirée seront comptés avec 0:1 jeu et 0 :2 legs.

2.14.2. Quand il y a une infraction/foul de la catégorie 2, le joueur aura perdu ce match avec 0:1 jeu et 0:2 legs et ne pourra plus jouer durant la soirée.

2.14.3. Quand il y a une infraction/foul de la catégorie 3, le joueur aura perdu indépendamment du résultat actuel de ce match avec 0:1 jeu et 0:2 legs et ne pourra plus jouer durant la soirée. Le comité de l'A.B.D.V.S. décide sur des sanctions supplémentaires.

2.14.4. Des infractions/fouls sanctionnées doivent être signalées à l'association.

2.14.5. Quand une équipe inscrite se retire de la ligue, elle doit payer les indemnités suivantes:

- 30 jours avant début de la ligue : CHF 100.00
- 20 jours avant début de la ligue : CHF 200.00
- Moins de 20 jours avant le début de la ligue ou pendant : toute la cotisation doit être payée. L'équipe qui retire pendant la ligue, les amendes selon point 2.8.1. pour « pas présenter » doivent être payées en plus.

A.B.D.V.S.
Le président

A.B.D.V.S.
Le secrétaire