



American Bullshooter Darts Verband Schweiz

Règlement Bullshooter Dart Cup

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

08.10.2019

CONTENU

- 1 **Règles**
- 2 **Général**
- 3 **Constitution et grandeur**
- 4 **Dates**
- 5 **Déroulement**
- 6 **Première phase**
- 7 **Parties finales**
- 8 **Final du cup**

1 **Règles**

- 1.1 Le règlement de ligue A.B.D.V.S. sert comme base.
- 1.2 Les parties se jouent uniquement sur des machines 15" homologuées par l'A.B.D.V.S.
- 1.3 Le vainqueur du Cup sera établi 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 du Cup. La phase des groupes ainsi que le final sont inclus dans cette cotisation.
- 2.2 Les délais de paiement sont absolument à tenir selon la facture est 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, la participation perd sa validité jusqu'à son paiement complet (les frais de rappel inclus) et tous les jeux seront comptés forfait.
- 2.3 Il n'existe pas de différentes classes dans le Cup (A, B ou C).
- 2.4 Les équipes sont composées de 2 joueurs fixes et au maximum un 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 jeu. Les joueurs ayant un numéro de licence doivent également absolument l'indiquer sur les feuilles de jeu. Si cela ne sera pas respecté, les jeux des joueurs ne seront 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 du cup. Le joueur n'a pas le droit de jouer tant qu'il n'ait pas reçu son numéro de licence de l'A.B.D.V.S..
- 2.8 Le mode de jeu ressort des feuilles de match et ne doit pas être modifié. Cela se joue sur 2 sets gagnants (2:0 ou 2:1).

3 **Constitution et grandeur**

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

4 **Dates**

- 4.1 Le plan de jeu est réparti dans des périodes par 7 jours 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 soit même ou chez l'équipe adverse, on peut même jouer ailleurs, où il y a 2 machines ou plus 15" jouables avec les jeux et options demandés.
- 4.2 Si l'un ou l'autre des équipes 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 d'avantage 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/joueuses remplacé ne peut plus être rechanger dans un jeu. Les doubles sont joués par les deux joueurs/joueuses qui se trouvent actuellement dans le jeu. Le capitaine peut décider si le joueur 1 ou 2 commence le double. (p.e. H1/H2 contre G1/G2 ou H2/H1 contre G1/G3 ...).