



American Bullshooter Darts Verband Schweiz

Reglement Bullshooter Dart Cup

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

08.11.2019

Inhaltsverzeichnis

1 **Regeln**

2 **Allgemein**

3 **Bildung und Grössen**

4 **Termine**

5 **Spielverlauf**

6 **Vorrunde**

7 **Qualifikation und Cupfinale**

1 **Regeln**

- 1.1 Als Grundlage dient das Ligareglement des A.B.D.V.S.
- 1.2 Gespielt wird ausschliesslich auf den für den Cupbetrieb zugelassenen 15 Zoll Sportgeräten. Die Zulassungsbestimmungen werden durch den A.B.D.V.S. geregelt.
- 1.3 Der Cup-Sieger wird an den Schweizermeisterschaften ermittelt.

2 **Allgemein**

- 2.1 Der Teambeitrag für eine Jahressaison beträgt CHF 200.00 und ist vor Cup-Beginn einzuzahlen. Der Teambeitrag beinhaltet die Vorrunde und das Finale.
- 2.2 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 geahndet.
- 2.3 Es gibt im Cup-Betrieb keine Stärkeklassen (A, B oder C Mannschaften).
- 2.4 Die Teams bestehen aus 2 Spielern und maximal einem Ersatzspieler.
- 2.5 Jeder Spieler welche keine A.B.D.V.S. Lizenz hat, erhält nach der Anmeldung eine Cup-Startnummer, welche zwingend auf den Spielrapporten einzutragen ist. Die Spieler, welche eine Lizenz haben, müssen ebenfalls zwingend Ihre Lizenznummer auf dem Spielrapport angeben, andernfalls werden die Spiele der fehlbaren Spieler nicht gewertet.
- 2.6 Mannschaftswechsel während des laufenden Cups sind nur mit der schriftlichen Bestätigung beider Käptens (ehemaliger/neuer) gültig. Können sich die Käptens nicht einigen, entscheidet der Vorstand des A.B.D.V.S.
- 2.7 Spielernachmeldungen sind bis 2 Wochen vor Cupende möglich. Der Spieler ist erst mit einer gültigen A.B.D.V.S.-Lizenznummer spielberechtigt.
- 2.8 Der Spielmodus ist den Spielrapporten zu entnehmen und darf nicht verändert werden. Gespielt wird jeweils auf 2 Gewinnsätze.

3 **Bildung und Grössen**

- 3.1 Die gemeldeten Mannschaften werden mittels Auslosung in verschiedene Gruppen eingeteilt. Pro Gruppe starten maximal 12 Mannschaften, was maximal 22 Spiele übers Jahr verteilt ergibt.
- 3.2 Die Gruppeneinteilung, der Spielplan, die Team- und Spielerliste sowie die Ranglisten werden auf www.bullshooter.ch unter Cup veröffentlicht.
- 3.3 Der Cup wird in maximal 4 Gruppen à je maximal 12 Teams ausgetragen.

4 **Termine**

- 4.1 Der Spielplan ist in Blockzeiten gegliedert und nicht in fixe Spieldaten. Die jeweiligen Team-Käptens müssen untereinander vereinbaren, wann und wo sie spielen wollen. Das Heimteam muss sich melden. Die Spiele müssen nicht zwingend im Heim- oder Gastlokal ausgetragen werden, sie können durchaus auch in einem dritten Lokal stattfinden, wo sich, wie oben beschrieben, zwei oder mehr 15 Zoll taugliche Geräte befinden. Auf den Geräten müssen die geforderten Spiele inklusive Optionen programmiert sein.
- 4.2 Falls es einem oder beiden Teams nicht möglich sein sollte, ihr Spiel in den angegebenen Blockzeiten auszutragen, ist dies mit einem Ersatztermin dem Ligakoordinator mitzuteilen. Spielverschiebungen sollten immer auf ein früheres Datum verlegt werden.
- 4.3 Es ist möglich 2 Spiele auf einen Tag zu legen, wenn sich zum Beispiel 3 oder mehr Teams am gleichen Ort treffen, um die Spiele auszutragen.
- 4.4 Es ist erlaubt, später angesetzte Spiele vorzuverlegen.

5 **Spielverlauf**

- 5.1 Es darf zwischen den Spielen 2-mal gewechselt werden, jedoch darf der erste eingewechselte Spieler nicht nochmals ausgewechselt werden. Die Doppelpaarungen werden durch die gerade im Spielmodus befindlichen Spieler ausgetragen, dürfen jedoch freigesetzt werden. (H1/H2 gegen G2/G1, H2/H1 gegen G2/G1, H1/H3 gegen G3/G1 usw...).
- 5.2 Die letzten 2 regulären Spieltage dürfen nicht verlegt werden.
- 5.3 In der Vor- und Rückrunde darf jeweils maximal ein regulärer Spieltermin verschoben werden.
- 5.4 Können die Fristen für die Spielverschiebung nicht eingehalten werden, so ist die Partie Forfait für das gegnerische Team zu werten.
- 5.5 Nachtragsspiele müssen bis spätestens zum vorletzten Spieltag der Rückrunde ausgetragen worden sein. Ansonsten werden sie nicht gewertet.

6 **Vorrunde**

- 6.1 Es wird im Gruppenmodus (jedes Team gegen jedes Team) gespielt.
- 6.2 Die besten 16 Teams spielen an der Schweizermeisterschaft um den Cupsieg.
- 6.3 Die Qualifikation für das Cupfinale wird in Kapitel 7 beschrieben.

7 Qualifikation und Cupfinale

7.1 Die Qualifikation basiert auf der Schlussrangliste der Cupsaison.

7.2 Die qualifizierten Mannschaften müssen sich bis 2 Wochen vor der Schweizermeisterschaft für das Cupfinale beim Ligakoordinator anmelden.

7.3 Nimmt eine qualifizierte Mannschaft nicht teil, rutscht jeweils automatisch die nächste Mannschaft nach. Diese werden durch den Ligakoordinator benachrichtigt.

7.4 Nachrutschen im Cupfinaltableau: der bestplatzierte, rangniedrigere der Gruppenranglisten nimmt den Platz der verzichtenden Mannschaft ein.

7.5 Bis zu 16 Teams keine Qualifikation. Ab 16 Teams wird wie folgt qualifiziert:

	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4	
2 Gruppen	1.-8.Rang	1.-8.Rang			
3 Gruppen	1.-5.Rang	1.-5.Rang	1.-5.Rang		+bester 6.Rang
4 Gruppen	1.-4.Rang	1.-4.Rang	1.-4.Rang	1.-4.Rang	

7.6 Bei ungleichen Gruppengrössen wird wie folgt berechnet:

+Game/Anzahl Spiele grössere Gruppe*Anzahl Spiele kleinere Gruppe

- Game/Anzahl Spiele grössere Gruppe*Anzahl Spiele kleinere Gruppe

+Leg/Anzahl Spiele grössere Gruppe*Anzahl Spiele kleinere Gruppe

-Leg/Anzahl Spiele grössere Gruppe*Anzahl Spiele kleinere Gruppe

Der bessere Schnitt wird berücksichtigt.

7.7 Die jeweiligen Platzierungen am Cupfinale sind auf www.bullshooter.ch unter Cup/Spielmodus Cupfinale ersichtlich.

7.8 Das Preisgeld wird unter den teilnehmenden Teams wie folgt ausbezahlt:

1.Rang	16%
2.Rang	14%
3.Rang	12%
4.Rang	10%
5.-8.Rang	6%
9.-12.Rang	4%
13.-16.Rang	2%

7.9 Falls weniger als 16 Teams am Finale teilnehmen, wird das nicht ausbezahlte Preisgeld in den POT für die nächste Saison übertragen.