



Geneva Darts League

MASTERS GDL

Règlement du tournoi

(Règlement valable dès le 17 juin 2024, remplace l'ancien règlement du 8 juin 2024)

Art. 1 Déroulement du tournoi

1. Une première partie du tournoi se joue en 7 rondes selon le système Suisse en Best of 3.
2. Le principe d'un tournoi selon le système Suisse est que chaque joueur sera opposé à un adversaire qui a fait, jusqu'à présent, aussi bien (ou mal) que lui.
3. Ensuite les 4 premiers au classement de la première partie joueront les Demi-Finales (1er vs 4ème et 2ème vs 3ème) en Best of 5, les 2 perdants se rencontreront pour la Finale 3ème/4ème place en Best of 5 puis les 2 vainqueurs des Demi-Finales se rencontreront pour la Finale afin de désigner le Master GDL en Best of 7.

Art. 2 Règles de compétition

1. Les règles de la GDL en vigueur au moment du tournoi s'appliquent.
2. Il y aura des personnes autres que les 16 joueurs participant au tournoi qui prendront la note.
3. Les retards jusqu'à 2 minutes à partir du début officiel de la ronde sont tolérés. Passé ce délai, la personne à la note en informe l'arbitre responsable et le match est perdu par forfait pour le joueur absent.
4. Lors des 7 rondes, un match gagné 2-0 ou 2-1 donne 1 point au vainqueur et 0 point au perdant.
5. La personne à la note et le vainqueur du match annoncent le résultat à l'arbitre responsable.
6. Les matchs joués sont comptabilisés pour la liste de classement GDL.

Art. 3 Droit de participation

1. Seront invités pour le tournoi les 16 premiers joueurs au classement GDL avec licence GDL publié à la fin de la saison.
2. Dans le cas où 1 ou plusieurs joueurs ne pourraient pas participer, ils pourront être remplacés par les joueurs classés suivant l'ordre du 17^{ème} au 32^{ème}.
3. L'organisateur détermine le montant de la finance d'inscription.

Art. 4 Appariements

1. Les appariements sont effectués au moyen d'un programme d'appariement ou manuellement par l'arbitre responsable si besoin.
2. Avant le tournoi, les joueurs sont listés comme tête de série selon leur classement GDL : le plus fort prend le N°1, le second le N°2 et ainsi de suite.
3. Pour la première ronde, on coupe la liste exactement au milieu pour répartir les joueurs en deux groupes, un groupe 1 des joueurs du N°1 au N°8 et un groupe 2 des joueurs du N°9 au N°16.
4. On apparie le groupe 1 contre le groupe 2 à la première ronde, en suivant l'ordre du classement. Exemple : le N°1 contre le N°9, le N°2 contre le N°10 et ainsi de suite jusqu'au N°8 contre le N°16.
5. On tire au sort juste la « Bull » du N°1 ; si le N°1 prend la « Bull », le N°10, adversaire du N°2, prend la « Bull », le N°3 prend la « Bull » et ainsi de suite.
6. A l'issue de la première ronde, on obtiendra x joueurs à 1 point (ils ont gagné leur match) et y joueurs à 0 point (ils ont perdu leur match). Pour la deuxième ronde, nous allons appairer les joueurs avec le même nombre de points, les uns contre les autres et ainsi de suite jusqu'à la septième ronde, dans le cas où il y a un nombre impair de joueurs avec le même nombre de points, un joueur pourra être apparié contre un joueur ayant moins de points que lui.
7. Un joueur ne pourra pas rencontrer deux fois le même adversaire.

Art. 5 Autres règles de compétition

1. Les joueurs ne pourront pas demander conseil ou demander de se faire aider pour le jeu par d'autres joueurs ou spectateurs pendant leur match. **Exemple : Comment on ferme 93 ?**
Si cela arrive, son adversaire pourra, s'il le souhaite, réclamer auprès de la personne à la note qui signalera le litige à l'arbitre principal après le match et sera pénalisé de **0.5 points**

Art. 6 Classement final et départage

1. A l'issue de la dernière ronde, les joueurs sont classés selon le nombre de points obtenus dans le tournoi sous la forme d'une grille américaine.
2. En cas d'égalité de points on utilisera un ou plusieurs types de départage fondé sur les adversaires rencontrés, l'idée de base est qu'une victoire obtenue sur un adversaire jugé fort est plus valorisée qu'une victoire obtenue sur un adversaire plus faible. Il existe plusieurs méthodes de départage mettant en œuvre ce principe :
 - a. **Le départage Buchholz tronqué** : ce système de départage fait la somme des points des adversaires du joueur, mais on retire le score du plus faible de la série.
 - b. **Le départage Sonneborn-Berger** : le participant marque la somme des points des adversaires qu'il a battus sur le score de 2-0, le 67% des points des adversaires qu'il a battus sur le score de 2-1, le 33% des points des adversaires qui l'ont battu 1-2 (il ne marque rien quand il a perdu 0-2).
 - c. **Le départage fondé sur le parcours** : le système cumulatif considère la somme des points obtenus après chaque ronde, un participant qui fait la course en tête est privilégié, ce qui a pour objectif de contrer la stratégie consistant à perdre à la première ronde pour rencontrer des adversaires plus faibles ensuite (dite du sous-marin).
 - d. **La confrontation directe** : si deux joueurs ont joué l'un contre l'autre, le résultat de cette partie les départage.
3. Le classement final après 7 rondes est déterminé selon les critères suivants dans l'ordre :
 - a. Points
 - b. Points Buchholz tronqué (Bu. Tr.)
 - c. Points Sonneborn-Berger (So. B.)
 - d. Points cumulatifs fondé sur le parcours (Cu.)
 - e. La confrontation directe
 - f. Ratio du nombre de legs gagnés / nombre de legs joués
 - g. Plus bas classement GDL
4. De ce classement sortiront les 4 premiers joueurs pour jouer les Demi-Finales (ou les 8 premiers joueurs pour jouer les Quarts de Finales si cette option est choisie).

Art. 7 Titre, distinctions, prix

1. Le titre de '**Maître GDL**' revient au vainqueur de la Finale.
2. Les 4 premiers joueurs reçoivent un prix en espèce.
5. Les joueurs classés entre la 5^{ème} et la 16^{ème} place reçoivent une distinction.

Art. 8 Litiges

1. Les décisions de la personne à la note peuvent immédiatement faire l'objet d'un recours auprès de l'arbitre responsable.
2. L'arbitre responsable décide de manière définitive en cas de litige.