



Règlement du championnat valaisan des clubs saison 2018 - 2019

1. Le Fair Play

Le fair play devra être de rigueur, tant sur le plan de l'amitié que de la compétition.

2. Organisation

Il est organisé un championnat valaisan interclubs à trois ligues :

- a) 1^{ère} Ligue à 8 équipes en deux groupes de 4
- b) 2^{ème} ligue à 9 équipes en un groupe de 5 et un groupes de 4
- c) 3^{ème} ligue à 8 équipes en deux groupes de 4

3. Tirage au sort des parties

Le tirage au sort des parties se fait à l'aveugle et tour par tour. La feuille de résultats étant pliée en deux verticalement, l'équipe recevant inscrit le nom de ses joueurs, puis transmet cette feuille couverte à l'équipe visiteuse qui la complète en s'interdisant de la retourner. Dûment remplie, la feuille est alors dépliée et les parties sont annoncées par l'équipe recevant.

4. Formation des équipes

La feuille de match peut comporter jusqu'à 9 noms (obligatoirement inscrits avant le début de la rencontre). Elle doit être contrôlée et signée par les coaches des deux équipes avant le début des jeux. La formation des équipes est annoncée au début de chaque tour, selon le schéma suivant par équipe :

- a) 1^{er} tour : 6 tête-à-tête, dont au moins un tête-à-tête féminin
- b) 2^e tour : 3 doublettes, dont au moins une doublette mixte
- c) 3^e tour : 2 triplettes, dont au moins une triplète mixte.

Un seul changement de joueur ou de joueuse est autorisé par tour, à la fin d'une mène après en avoir informé l'équipe adverse, lors des 2^e et 3^e tours. Tout changement de joueur ou de joueuse doit être consigné sur la feuille des résultats. Tout joueur remplacé ne peut être réintégré dans une autre équipe lors du même tour.

5. Déroulement des rencontres

Chaque rencontre comprend trois tours :

- a) 1^{er} tour : les parties en tête-à-tête opposent libres contre libres et féminine contre féminine, selon l'ordre indiqué sur la feuille des résultats.
- b) 2^e tour : les parties en doublettes opposent libres contre libres et mixte contre mixte, selon l'ordre indiqué sur la feuille des résultats
- c) 3^e tour : les parties en triplettes opposent libres contre libres et mixte contre mixte, selon l'ordre indiqué sur la feuille des résultats

6. Attribution des points

Chaque rencontre voit la répartition du total de 18 points-average à reporter sur la feuille de résultats :

- a) Chaque victoire en tête-à-tête compte pour un point-average (total du tour : 6 points-average)
- b) Chaque victoire en doublette compte pour deux points-average (total du tour : 6 points-average)
- c) Chaque victoire en triplète compte pour trois points-average (total du tour : 6 points-average)

Le maximum de points-avantage possible pour une équipe dans une rencontre est de 18. Le résultat d'une rencontre attribue aux équipes opposées des points de classement de 4 à 0 selon le barème suivant :

- a) Une victoire par 18 à 0, 17 à 1, 16 à 2, 15 à 3, 14 à 4 ou 13 à 5 donne 4 points à l'équipe gagnante et 0 point à l'équipe perdante
- b) Une victoire par 12 à 6, 11 à 7 ou 10 à 8 donne 3 points à l'équipe gagnante et 1 point à l'équipe perdante
- c) Un match nul 9 à 9 donne 2 points à chacune des équipes
- d) Une défaite par 8 à 10, 7 à 11 ou 6 à 12 donne un point à l'équipe perdante et 3 points à l'équipe gagnante
- e) Une défaite par 5 à 13, 4 à 14, 3 à 15, 2 à 16, 1 à 17 ou 0 à 18 donne 0 point à l'équipe perdante et 4 points à l'équipe gagnante.

7. Etablissement des classements

Pour le classement final des équipes, il est pris en compte dans l'ordre :

- a) Le total des points de classement obtenus par les équipes
- b) Le total des points de classement obtenus lors des deux confrontations directes en cas d'égalité de deux équipes
- c) Le total net des points-avantage obtenus sur l'ensemble du championnat en cas d'égalité de plus de deux équipes.

Si l'égalité subsiste encore, en cas de titre, de promotion ou de relégation, un barrage est mis sur pied par le comité ACVP sur terrain neutre.

8. Programmation des rencontres

En principe il se joue un soir toutes les 2 semaines avec début des jeux 19h - 20 heures. Il est possible de jouer le samedi, si entente entre les deux clubs concernés.

La 1^{ère} ligue est composée de 8 équipes réparties dans 2 groupes de 4 équipes (groupe A et groupe B)
La 2^e ligue est composée de 9 équipes réparties dans 2 groupes de 4-5 équipes (groupe A et groupe B)

La 3^e ligue est composée de 8 équipes réparties dans 2 groupes de 4 équipes (groupe A et groupe B)

Dans chaque groupe, toutes les équipes se rencontrent en matchs aller/retour.

En 2^e ligue chaque équipe dispose d'un match office par tour.

A l'issue de ces matchs aller/retour de 1^{ère} et 2^{ème} ligue, les deux premiers de chaque groupe sont qualifiés pour la phase finale.

La phase finale se déroule en 2 étapes durant une journée.

1. La première étape verra le 1^{er} du groupe A affronter le 2^{ème} du groupe B et le 1^{er} du groupe B affronter le 2^{ème} du groupe A.
2. La deuxième étape verra les vainqueurs de la première étape jouer le titre tandis que les perdants joueront la 3^{ème} place.

En 3^{ème} ligue, à l'issue des matchs aller/retour, les deux premiers de chaque groupe participent à la phase de promotion :

1. Le 1^{er} du groupe A affrontera sur son terrain le 2^{ème} du groupe B et le 1^{er} du groupe B affrontera sur son terrain le 2^{ème} du groupe A.
2. Les vainqueurs de l'étape précédente joueront la première place de la ligue en match aller/retour.

9. Logistique

Le comité ACVP assure le bon déroulement du championnat et tient le classement. Les résultats doivent lui être communiqués par le club hôte avant le lundi de la semaine suivante. Cela afin que le classement puisse être établi de semaine en semaine.

Les feuilles d'équipes et de résultats doivent impérativement être remplies complètement et de manière lisible. Le responsable de l'équipe recevant doit envoyer une copie des 2 feuilles à interclubs.acvp@gmail.com.

Si les feuilles ne sont pas correctement remplies, l'équipe recevant encourt des sanctions allant de l'avertissement à une défaite par forfait si cela devait se produire plus de 2 fois.

10. Verre de l'amitié

Il est vivement suggéré que le club recevant offre la verrée de l'amitié.

11. Participants

Un club peut inscrire plusieurs équipes. Tous les licenciés du club peuvent faire partie de l'équipe, toutefois un joueur qui a participé à une rencontre à un niveau donné ne peut plus jouer dans une catégorie inférieure. Pour la même catégorie, un joueur dont le nom apparaît sur une feuille de match au titre d'une équipe, ne peut plus faire partie d'aucune autre équipe.

Pour la 2^{ème} ligue un maximum de 2 membres du club et non licenciés peut être inscrit par rencontre s'ils ne sont pas licenciés dans un autre club.

Pour la 3^{ème} ligue les membres du club non licenciés peuvent participer s'ils ne sont pas licenciés dans un autre club.

12. Arbitre

Pour les ligues régionales le club recevant nomme un arbitre.

13. Tirage au sort

Le comité ACVP procède au tirage intégral des rencontres. En cas de deux équipes d'un même club dans un même niveau ou dans un même groupe, celles-ci se rencontrent en premier.

14. Inscriptions

Une finance d'inscription de CHF 100.00 par équipe est demandée. Le fait de payer la finance d'inscription vaut l'acceptation.

15. Tenue de l'équipe

La tenue du club est obligatoire pour tous les participants. Elle peut toutefois être remplacée par une tenue uniforme d'un sponsor pour autant qu'elle ait été agréée par le CO.

16. Forfait

Le premier forfait est pénalisé de la manière suivante :

- L'équipe marque 0 points
- Une sanction éventuelle peut être prise par le comité d'organisation en fonction de la gravité du cas.

En cas de récidive, l'équipe est exclue de la compétition. Le CO se réserve le droit de ne pas inscrire les équipes du club à la prochaine édition.

17. Retrait

Un club qui retire une équipe se verra infliger une amende de CHF 250.00 et prend le risque de ne pas être admise l'année suivante.

18. Promotion / relégation

A l'issu du championnat de 1^{ère} ligue, le dernier du groupe A et le dernier du groupe B s'affrontent dans un match aller/retour, le perdant est relégué en 2^{ème} ligue.

Le champion de 2^{ème} ligue est promu en 1^{ère} ligue.

A l'issu du championnat de 2^{ème} ligue, le dernier du groupe A et le dernier du groupe B sont relégués en 3^{ème} ligue.

Le champion de 3^{ème} ligue est promu en 2^{ème} ligue.

A la fin de chaque édition, le premier de la 1ère ligue peut jouer la promotion en ligue B contre les vainqueurs des 1ères ligues des autres associations,
En cas de promotion d'une équipe Valaisanne en ligue B, Ou de relégation d'une équipe B en 1ère ligue, la répartition des ligues sera définie lors de l'assemblée d'octobre en fonction du nombre d'équipes pour la saison suivante.

19. Lieu des rencontres

Pour les ligues régionales, chaque club qui inscrit une équipe doit indiquer le lieu et le jour où se dérouleront les rencontres à domicile au CO qui donne ou non son accord. En cas de refus, une solution sera trouvée d'un commun accord.

20. Challenges

Les vainqueurs de chaque catégorie touchent un challenge dont une réplique sera donnée au club à titre définitif.

21. Planche des prix

Le vainqueur de la 1ère ligue touche CHF 300.00, le second CHF 250.00, le troisième CHF 200.00 et le quatrième CHF 150.00. L'équipe qui joue la promotion en ligue Nationale touche CHF 200.00
Les deux équipes promues en 1ère ligue touchent CHF 200.00 chacune.
Les 2 suivantes de la 2ème ligue touchent CHF 150.00 chacune.

22. Irrégularité

Toute équipe dont une irrégularité GRAVE à ce règlement et portant préjudice à l'équité sportive est avérée ou qui a délibérément pris part à une irrégularité punissable se verra sanctionner d'un forfait. De plus, celle-ci perdra 3 points au classement.
Toute équipe qui a réalisé une irrégularité ne pourra prétendre à la planche de prix du point 20