



Sportreglement der Clubmeisterschaft SAP

Version ab 2025

Abkürzungen

FIPJP	Fédération internationale de pétanque et de jeu provençale
SP	Swiss Pétanque
SAP	Secteur alémanique de pétanque
CPP	Comité permanent de pilotage du Championnat de Suisse des clubs de pétanque

1. Fairplay

Die Teilnehmenden begegnen sich partnerschaftlich und respektvoll.

2. Organisation

Die Schweizer Clubmeisterschaft ist in drei Stufen organisiert:

In der Verantwortung des CPP: National Liga A mit 10 Equipen
National Liga B mit 12 Equipen

In der Verantwortung des Kantonalverbands: Clubmeisterschaft SAP

Die Clubs bestimmen pro Mannschaft einen Mannschaftschef.

Am mindestens einmal jährlich stattfindenden Mannschaftstreffen – das vom Ligaverantwortlichen organisiert und verantwortet wird – werden alle für die Liga relevanten **Beschlüsse** gefasst wie: Reglements Änderungen / Auslosung Gruppenspiele. Der Ligaverantwortliche ist für die Koordination und auch die Kommunikation mit dem Vorstand zuständig und informiert ebenfalls zur Kenntnis die Klubpräsidenten.

Bei Unstimmigkeiten entscheidet der SAP-Vorstand.

Im SAP wird eine **3 Ligen** Meisterschaft gespielt:

1. Liga mit 10 Mannschaften: 2 Gruppen à 5 Mannschaften (nur mit Lizenz)
2. Liga mit 10 Mannschaften: 2 Gruppen à 5 Mannschaften. Eine 2. Ligamannschaft besteht aus mindestens 6 lizenzierten Spieler*innen.
Jede / jeder der mindestens 6 lizenzierten Spieler*innen pro Mannschaft muss an mindestens 1 Spieltag eingesetzt werden.
3. Liga: restliche Mannschaften in Gruppen à 4 bis 5 Mannschaften (Lizenz freiwillig)

Lizenzierte dürfen in der 1. und 2. Liga nur im Lizenzclub spielen.

Wenn in der 3. Liga weniger als 8 Mannschaften sind, wird wieder zum 2 Ligen System gewechselt.

3. Zusammensetzung der Mannschaften

Pro Team und Spieltag (**Nachmittag ist Rückrunde und gilt auch als Spieltag**) können maximal 9 Namen gelistet werden. Austragungsmodus gemäss folgendem Schema:

1. Runde 6 Tête-à-Tête, davon 1 Tête-à-Tête Damen
2. Runde 3 Doublettes, davon 1 Doublette Mixte
3. Runde 2 Triplettes, davon 1 Triplette Mixte

Die Mannschaftsaufstellung wird von beiden Team-Coaches kontrolliert und vor der ersten Partie unterschrieben. Danach sind keine Änderungen mehr zulässig. ~~Bei den 1. Liga Partien müssen die Lizenznummern der Spieler auf dem Mannschaftsaufstellungsblatt vermerkt werden.~~

Die Ersatzspieler / innen können bei den Doubletten und Tripletten nach Ende einer Aufnahme eingewechselt werden. Pro Runde (Doublette und Triplette) darf eine Person ausgewechselt werden. (Ein(e) Spieler*in pro 2 Tripletten oder ein(e) Spieler*in pro 3 Doubletten.) Der Gegner und der Schiedsrichter sind darüber zu informieren. Jede Auswechslung eines Spielers / einer Spielerin ist auf dem Resultatblatt zu notieren. Ein ausgewechselter Spieler / eine ausgewechselte Spielerin darf in der gleichen Runde nicht in einer anderen Mannschaft eingesetzt werden. Es müssen am Spieltag 6 Spieler / Spielerinnen anwesend sein.

4. Auslosen der Partien

Die Zulosung erfolgt verdeckt von Runde zu Runde. Das Blatt wird vertikal gefaltet. Die gastgebende Mannschaft notiert die Namen der Spielenden und übergibt das Blatt der Besuchermannschaft, ohne dass diese die Namen sehen. Ist das Blatt komplett, wird es geöffnet und die Partien können beginnen nach der Reihenfolge auf dem Blatt.

5. Reglement

Es gilt das offizielle Reglement des FIPJP. Der Spielleiter des Heimclubs entscheidet, ob im Carré oder offen gespielt wird.

An den Final-, Auf- und Abstiegsspielen ist ein SAP-Schiedsrichter anwesend, dieser überwacht die Spiele.

6. Transfer

Jede Spielerin / jeder Spieler ist berechtigt für seinen Club zu spielen. In der 1. und 2. Liga muss er oder sie die Lizenz des betreffenden Clubs haben.

Hat ein Spieler / eine Spielerin mit einem Club einen Meisterschaftsmatch bestritten, kann er / sie während der laufenden Meisterschaft nicht mehr mit einem anderen Club spielen.

Ein neuer Spieler / eine neue Spielerin, der / die nicht an einer nationalen oder regionalen Meisterschaft teilnahm oder aus dem Ausland kommt, ist für die Schweizer Clubmeisterschaft einsetzbar, sobald die Clubmitgliedschaft von einem spielberechtigten Club bestätigt ist. Für die National Liga A und B gilt als Stichdatum der 1. Januar.

7. Ablauf der Wettkämpfe

Jede Begegnung besteht aus drei Runden:

- | | | |
|-----------|-------------------|---|
| 1. Runde: | die Têtes-à-Têtes | Dame : Dame
die übrigen gemäss Reihenfolge auf dem Matchblatt |
| 2. Runde: | die Doubletten | Mixte : Mixte,
die übrigen gemäss Reihenfolge auf dem Matchblatt |
| 3. Runde: | die Tripletten | Mixte : Mixte,
die übrigen gemäss Reihenfolge auf dem Matchblatt |

8. Vergabe der Punkte

Pro Wettkampf beträgt das Punktemaximum 18 Punkte:

- | | |
|-----------------------------------|--------------------|
| a) Têtes-à-Têtes 1 Punkt pro Sieg | Total der Runde: 6 |
| b) Doubletten 2 Punkte pro Sieg | Total der Runde: 6 |
| c) Tripletten 3 Punkte pro Sieg | Total der Runde: 6 |

Die Punkte werden wie folgt berechnet:

- | | |
|--|---|
| I) Ein Sieg 18-0, 17-1, 16-2, 15-3, 14-4, 13-5 | = 4 Punkte für die Siegermannschaft
= 0 Punkte für die Verlierermannschaft |
| II) Ein Sieg 12-6, 11-7, 10-8 | = 3 Punkte für die Siegermannschaft
= 1 Punkt für die Verlierermannschaft |
| III) Bei einem Unentschieden: 9-9 | = 2 Punkte für jede Mannschaft |

9. Rangliste

Für die Rangliste gelten

1. Die Rangpunkte
2. Die Direktbegegnung
3. Die Differenzpunkte (bei Punktgleichheit mehrerer Clubs)

Finalspiele: An den Finalspielen dürfen nur Leute mitspielen, die mindestens an einem Gruppenspiel der laufenden Saison teilgenommen haben. Punktevergabe: Es wird bei den Finalspielen gleich gewertet wie in den Gruppenspielen.

- | | |
|-----------------------------------|--------------------|
| a) Têtes-à-Têtes 1 Punkt pro Sieg | Total der Runde: 6 |
| b) Doubletten 2 Punkte pro Sieg | Total der Runde: 6 |
| c) Tripletten 3 Punkte pro Sieg | Total der Runde: 6 |

Bei Gleichstand der Spielpunkte zählt das Punkteverhältnis.

Titel 1. Liga:

Am Finaltag treffen sich die besten vier Mannschaften der 1. Liga.

Der 1. der Gruppe A spielt gegen den 2. der Gruppe B und der 2. der Gruppe A gegen den 1. der Gruppe B. Sieger machen am Nachmittag den Titel, Verlierer Rang drei und vier aus.

Titel 2. Liga:

Am Finaltag treffen sich die besten vier Mannschaften der 2. Liga.

Der 1. der Gruppe A spielt gegen den 2. der Gruppe B und der 2. der Gruppe A gegen den 1. der Gruppe B. Sieger machen am Nachmittag den Titel, Verlierer Rang drei und vier aus.

Titel 3. Liga:

Es gibt einen Finaltag. Der 1. und 2. vom 3. Ligafinaltag steigen in die 2. Liga auf.

Wenn die Liga aus mehr als 4 Gruppen besteht, gibt es am Morgen des Finaltages mit allen Gruppensiegern ein "Reduktionsturnier".

Am Nachmittag spielt Rang 1 gegen Rang 4 und Rang 3 gegen Rang 2.

Die beiden Sieger (steigen in die 2. Liga auf und) machen *gleichzeitig ein Tête, eine Doublette und eine Triplette (verkürzte Barrage)* um den Titel 3. Liga Meister.

Die beiden Verlierer machen das Gleiche, um den 3. Rang auszuspielen.

Wenn die Liga aus 4 Gruppen besteht, wird der Meister en Poule erspielt. Der 2. und 3. Rang werden durch die «verkürzte Barrage» ermittelt.

Bei weniger als 4 Gruppen kommt der beste Gruppenzweite (Punktequotient, Differenzpunkte, Los) an den Finaltag, so dass es eine 4er Poule gibt.

10. Matchdaten

Die Spieldaten – 5- 6 Wochenenden – werden durch den SAP vorgegeben. Wenn 2 Clubs einverstanden sind, können Ausnahmen gemacht werden. Diese müssen dem SAP gemeldet werden.

Als berechnete Gründe für eine nachträgliche Änderung des Spieldatums gelten

- Unbespielbares Terrain (z.B. Überflutung, hoher Schnee)
- Grippeerkrankungen (mindestens 3 Spieler / innen)
- Unfall bei der Anreise
- Todesfall eines Mannschaftsspielers / einer -spielerin

Tritt einer der obenerwähnten Fälle ein, muss der Match (wenn vom Kalender her möglich) innerhalb von 14 Tagen erneut angesetzt werden. Der ausgefallene Match muss vor der nächsten anstehenden Begegnung gespielt werden. Bei Uneinigkeit der betroffenen Clubs entscheidet der SAP über das Spieldatum. Ist ein Club zum angesetzten Datum nicht vor Ort, werden alle Spiele mit 13-0 gewertet, was einem 4-0 entspricht.

11. Strittige Fälle / Abweichungen

Streitfälle und / oder Abweichungen sind dem Ligaverantwortlichen des SAP zu melden. Nach Anhörung beider Mannschaften wird er die Angelegenheit behandeln. Kommt es zu keiner Einigung, entscheidet der SAP-Vorstand definitiv. Ein anderer/ externer Rechtsweg ist ausgeschlossen.

12. Logistik

Die Resultate sind innert **24** Stunden (am besten noch am Spielabend) an den Ligaverantwortlichen zu schicken.

Als Foto der Resultatblätter, per Mail an interclub@petanque-sap.ch oder per WhatsApp an den Ligaverantwortlichen. Die Originalblätter bleiben bei den Mannschaftschefs bis Ende Saison.

Die **Mannschaftsverantwortlichen kontrollieren die eingetragenen Resultate innerhalb einer Woche.**

13. Gastfreundschaft

Die Verpflegungsart und -Möglichkeit wird im Voraus zwischen dem Gast- und dem Heimclub abgesprochen.

14. Teilnahme

- **Mannschaften:** Alle dem SAP angeschlossenen Clubs können an der Clubmeisterschaft teilnehmen. Ein Club kann mehrere Mannschaften melden. Meldet ein Club mehrere Mannschaften darf keine Spielerin / kein Spieler in einer anderen Mannschaft desselben Clubs eingesetzt werden.

Wenn ein Club mehr Mannschaften stellt als es Gruppen gibt, spielen diese Clubs ihrer Spiele zuerst.

- **Spieler / innen:**

1. Liga - Alle Spieler / innen mit gültiger Lizenz sind für ihren Club spielberechtigt.

2. Liga - 6 Spieler / innen mit Lizenz, restliche ohne Lizenz sind spielberechtigt (ist in Artikel 2b genau beschrieben).

3. Liga - Alle Spieler / innen mit oder ohne Lizenz sind spielberechtigt.

National Liga A und Liga B – Spieler / innen, die in der laufenden Meisterschaft in einer dieser Ligen spielen, dürfen nicht in der laufenden Meisterschaft der 1. und 2. Liga eingesetzt werden. In der nächsten Saison stehen sie für die 1. und 2. Liga wieder zur Verfügung.

15. Schiedsrichter

Den Schiedsrichter soll ein Reservespieler übernehmen, der in der jeweiligen Runde nicht eingesetzt ist.

16. Gruppenauslosung

Der SAP führt die vollständige Auslosung der Gruppen, 1., 2. und 3. Liga an der gleichen Sitzung, gemäss folgenden Richtlinien durch:

1. Mannschaften des gleichen Clubs lösen sich in verschiedene Gruppen
2. Die Gruppensieger lösen sich in verschiedene Gruppen
3. Die übrigen Clubs lösen sich in die Gruppen
4. In den einzelnen Gruppen werden die Heimspiele zugelost

Die Gruppenauslosung wird durch den SAP protokolliert.

17. Einschreibungen

Die Einschreibebgebühren betragen für	Liga A	CHF 300.-
	Liga B	CHF 250.-
	1. bis 3. Liga	CHF 100.-

Mit der Bezahlung akzeptieren die Clubs das vorliegende Reglement.

Bei Nichtbezahlung wird der betreffende Club vom Wettkampf ausgeschlossen.

18. Tenues

Für alle Teilnehmenden ist ein Club Tenue obligatorisch. Die Versionen «alt oder neu» spielt keine Rolle. Das Logo muss übereinstimmen, die Farbe nicht.

Es kann allenfalls durch ein Sponsorenleibchen ersetzt werden, sofern dieses von Swiss Pétanque anerkannt wurde.

19. Rauchen / Alkohol

Es ist strikt verboten auf den Spielfeldern alkoholische Getränke zu konsumieren oder zu rauchen (gilt auch für Vapeurs). Die Mobiltelefone sind stumm zu schalten.

Die Mannschaftsverantwortlichen achten darauf, dass ihre Teams sich in jeder Beziehung korrekt verhalten.

20. Aufstieg / Abstieg

In der Verantwortung des CPP:

- a. Am Ende jeder Meisterschaft steigt der Letztplatzierte der **Liga A** automatisch ab und der Erstplatzierte der **Liga B** steigt direkt auf.
- b. Der Zweitletzte der Liga A und der Zweite der Liga B spielen eine Barrage.
- c. Der Letzte der Liga B steigt automatisch ab.

- d. Der Zweitletzte der Liga B spielt in einer 4er-Poule mit drei Mannschaften der 1. Liga. Falls nötig wird eine Cadrage durchgeführt. Bei zwei Aufstiegsanwärtern, kann es auch zu einem Barragespiel gegen den Verlierer des Aufstiegsspiels kommen. Er verbleibt in der Liga B, wenn es nur einen Aufstiegsanwärter gibt.
- e. Beträgt die Zahl der Aufstiegsanwärter
- 1 ersetzt dieser den Letzten der Liga B
 - 2 ein Barrage-Match wird organisiert; der Sieger steigt automatisch auf und der Verlierer spielt ein Barrage-Match gegen den Zweitletzten der Liga B
 - 3 Alle kommen in eine 4er-Poule mit dem Zweitletzten der Liga B
 - 4 + Es werden so viele Cadrages (volle Auslosung) wie nötig gespielt, um die Zahl der Anwärter auf 3 zu reduzieren. Diese spielen dann wieder in einer 4er-Poule mit dem Zweitletzten der Liga B.

Die Einschreibung der Aufstiegsanwärter ist exklusiv den Kantonal- und Regionalverbänden vorbehalten. Nur der Erste oder bei dessen Rückzug der Zweite sind für die Aufstiegs-Finalspleie zugelassen. Der Termin für die Einschreibung ist jährlich auf den **30. November** festgelegt. Kein Club kann in die Liga B aufgenommen werden, der nicht vorher in einer Regionalmeisterschaft gespielt hat.

In der Verantwortung des SAP:

1. Liga SAP/ 2. Liga SAP/ 3. Liga SAP

Punkteverteilung

- | | |
|-----------------------------------|--------------------|
| a) Têtes-à-Têtes 1 Punkt pro Sieg | Total der Runde: 6 |
| b) Doubletten 2 Punkte pro Sieg | Total der Runde: 6 |
| c) Tripletten 3 Punkte pro Sieg | Total der Runde: 6 |

Bei Spielpunktgleichheit entscheidet die Punktedifferenz

Folgende Fälle können auftreten:

Es gibt keine Auf- oder Absteiger in die oder von der Nati B:

1.Liga – 2. Liga

Am Ende der Meisterschaft steigen die beiden Gruppenletzten der 1. Liga in die 2. Liga ab. Rang 1 und Rang 2 des 2. Liga Finaltages steigen in die 1. Liga auf.

2.Liga – 3. Liga

Am Ende der Meisterschaft steigen die beiden Gruppenletzten der 2. Liga in die 3. Liga ab. Rang 1 und Rang 2 des 3. Liga Finaltages steigen in die 2. Liga auf.

Es steigt eine Mannschaft aus der Nati B ab:

Nur der Sieger des 2. Liga Finaltages spielt in der Folgesaison in der 1. Liga.

Es steigt eine Mannschaft in die Nati B auf:

Rang 3 des 2. Liga Finaltages rutscht in die Gruppe des Aufsteigers nach.

21. Austragungsorte

Jeder für die Meisterschaft eingeschriebene Club muss den Ort melden, wo die Wettkämpfe stattfinden. In allen Fällen mit Hallenplätzen müssen mindestens drei Terrains eingerichtet werden können.

(Minimale Länge 9.5m / Breite mindestens 2,2m / Höhe mindestens 2.65m)

22. Wanderpreise

Der Sieger erhält einen Wanderpreis plus 10 Medaillen oder sonstige Ehrenzeichen. Die Preise für die Ligen A und B werden vom CPP gestiftet. Für die 1.+2. Liga der Deutschschweiz durch den SAP.

23. Kommunikation

Jeder Club meldet 1 Ansprechperson.

Mitteilungen erfolgen an das Präsidium und an die Verantwortlichen der Clubs.

24. Teilnahme an Versammlungen

Die Teilnahme an Versammlungen / Sitzungen ist obligatorisch.

25. Bussenkatalog

25.1 Forfait

Das erste Forfait wird mit einer Busse von CHF 100.- geahndet. Im Wiederholungsfall sind es CHF 200.- plus Ausschluss vom Wettkampf.

Der SAP behält sich das Recht vor, die Mannschaften des Clubs für die Nächste Saison zu sperren. Bei allen Spielen und Partien betragen die Forfait-Resultate 13-0, 18-0, 4-0.

25.2

Eine 2. Ligamannschaft besteht aus mindestens 6 lizenzierten Spieler*innen.

Jede / jeder der mindestens lizenzierten 6 Spieler*innen pro Mannschaft müssen an mindestens 1 Spieltag eingesetzt werden.

Bei Nichtbeachtung ergeben sich folgende Sanktionen:

Am Ende der Saison werden der Mannschaft 8 Rangpunkte abgezogen.

25.2 Rückzug

einer Mannschaft während der laufenden Meisterschaft wird mit CHF 100.- sanktioniert.

Alle bereits gespielten Partien werden annulliert. Über die Zulassung für die nächste Saison entscheidet der SAP-Vorstand.

25.3 Tenue

Bei nicht korrektem Tenue wird der Club mit CHF 100.- gebüsst.

Die Spiele werden mit 13-0 für den Gegner gewertet.

25.4 Versammlungen

Mannschaften, die entschuldigt oder unentschuldigt nicht an einer Versammlung / Sitzung vertreten sind, werden mit einer Busse von CHF 100.- belegt.

Dieses Reglement ersetzt alle vorherigen Reglemente.

Bottenwil, 27.09.2024

Ligaverantwortlicher SAP

Mark Zimmerli