



Swiss Tchoukball

COMMISSION TECHNIQUE

Règlement des compétitions officielles de tchoukball

État au 13.09.2024

Table des matières

1 DISPOSITIONS GÉNÉRALES.....	4
Art. 1.1 Règlement des compétitions officielles de tchoukball.....	4
Art. 1.2 Validité.....	4
Art. 1.3 Organe responsable.....	4
Art. 1.4 Règles du jeu.....	4
Art. 1.5 Durée d'un match.....	4
Art. 1.6 Participants.....	4
Art. 1.7 Inscriptions.....	6
Art. 1.8 Maillots.....	6
Art. 1.9 Nom de l'équipe.....	6
Art. 1.10 <i>Abrogé</i>	6
Art. 1.11 Sanctions.....	6
Art. 1.12 Recours.....	7
2 CHAMPIONNAT SUISSE.....	7
Art. 2.1 Participants.....	7
Art. 2.2 Équipes 100% féminines.....	8
Art. 2.3 Inscriptions.....	9
Art. 2.4 Finances.....	9
Art. 2.5 Formule et calendrier.....	9
Art. 2.6 Ligues.....	9
Art. 2.7 Planning des rencontres.....	10
Art. 2.8 Terrain de jeu et salle.....	11
Art. 2.9 Matériel.....	11
Art. 2.10 Arbitrage.....	11
Art. 2.11 Affichage du score.....	12
Art. 2.12 Feuilles de match.....	12
Art. 2.13 Points.....	13
Art. 2.14 Égalité de points.....	13
Art. 2.15 Forfait.....	13
3 COUPE SUISSE.....	13
Art. 3.1 Participants.....	13
Art. 3.2 Inscriptions.....	14
Art. 3.3 Finances.....	14
Art. 3.4 Formule et calendrier.....	14
Art. 3.5 Planning des rencontres.....	14
Art. 3.6 Terrain de jeu et salle.....	15
Art. 3.7 Règles du jeu.....	15
Art. 3.8 Matériel.....	15
Art. 3.9 Premier engagement du set.....	15
Art. 3.10 Arbitrage.....	16
Art. 3.11 Feuilles de match.....	16
Art. 3.12 Forfait.....	16
4 SUPER COUPE.....	17
Art. 4.1 Participants.....	17

Art. 4.2	Club organisateur.....	17
Art. 4.3	Planning.....	17
Art. 4.4	Terrain de jeu et salle.....	17
Art. 4.5	Règles du jeu.....	18
Art. 4.6	Matériel.....	18
Art. 4.7	Premier engagement du set.....	18
Art. 4.8	Arbitrage.....	18
Art. 4.9	Feuille de match.....	18
Art. 4.10	Forfait.....	18
5	PROTÈTS.....	18
Art. 5.1	Procédure.....	18
Art. 5.2	Commission compétente et communication.....	18
Art. 5.3	Recours.....	18
6	CIRCONSTANCES NON PRÉVUES PAR LES POINTS 0 À 5	18
Art. 6.1	Mesures particulières.....	18
Art. 6.2	Dérogations.....	19
Art. 6.3	Non-respect d'un article.....	19

1 Dispositions générales

Art. 1.1 Règlement des compétitions officielles de tchoukball

- ¹ La Commission technique élabore, en accord avec le Comité exécutif de Swiss Tchoukball, le règlement des compétitions suisse de tchoukball et veille à son application.
- ² Toutes les versions linguistiques du présent règlement sont équivalentes. En cas de doute, le texte français fait foi.

Art. 1.2 Validité

- ¹ Le présent règlement entre en vigueur le 23.06.2021. Sa durée est illimitée, sauf en cas d'entrée en vigueur d'un nouveau règlement approuvé par l'Assemblée des délégués de Swiss Tchoukball.
- ² Des modifications peuvent néanmoins y être apportées par la Commission technique pour s'adapter à l'évolution du tchoukball suisse. Le droit de recours est garanti (voir Art. 1.12).

Art. 1.3 Organe responsable

- ¹ L'organe responsable est la Commission technique. Les clubs et Swiss Tchoukball sont représentés au sein de cette commission.
- ² Outre sa fonction définie à l'Art. 1.1, alinéa 1, la Commission technique organise les calendriers des compétitions et en assure les bons déroulements.

Art. 1.4 Règles du jeu

- ¹ Les règles du jeu sont celles de la FITB, sauf indication contraire dans le présent règlement.

Art. 1.5 Durée d'un match

- ¹ La durée d'un match est de 3 périodes de 20 minutes, avec une pause maximale de 5 minutes entre les périodes.

Art. 1.6 Participants

- ¹ Les compétitions Swiss Tchoukball sont ouvertes à tous les clubs suisses constitués et adhérents actifs de Swiss Tchoukball.
- ² Un club peut inscrire plusieurs équipes.
- ³ Un joueur est considéré comme faisant partie du contingent d'une équipe du moment qu'il a joué un match avec.
- ⁴ On considère qu'un joueur a joué un match du moment qu'il a été inscrit sur la feuille de match et était présent.
- ⁵ Un joueur ne peut participer à une compétition que s'il est à jour dans le règlement des factures qui lui sont adressées par Swiss Tchoukball, au plus tard à l'échéance du délai fixé dans le deuxième rappel.

- ⁶ Tout joueur ou arbitre prenant part à une compétition officielle autorise (respectivement, leurs représentants légaux autorisent) les clubs et Swiss Tchoukball à utiliser des images de lui, prise dans le cadre d'une compétition, à des fins de promotion par Swiss Tchoukball ou les clubs adhérents.
- ⁷ Tout joueur prenant part à une compétition officielle est considéré ayant pris connaissance du règlement.
- ⁸ Un joueur ne peut prendre part à une compétition officielle que s'il est licencié. Le règlement propre à chaque compétition peut néanmoins autoriser certaines exceptions.
- ⁹ Une licence est attribuée à un joueur, pour une équipe définie, exception faite des équipes de statut « 100% féminines » (voir Art. 2.2). Elle est valable jusqu'à la fin de la saison en cours. Le joueur concerné doit avoir au moins 12 ans révolu au moment de demander sa licence. En ligue A, il doit avoir au moins 15 ans révolu. Un licencié approuve les statuts et règlement de Swiss Tchoukball dans leur intégralité pour la durée d'activité de sa licence. Les clubs sont responsables de s'assurer que les joueurs mineurs ont une autorisation d'un représentant légal pour jouer dans une compétition officielle de Swiss Tchoukball.
- ¹⁰ Un joueur ne peut avoir qu'une seule licence active à la fois.
- ¹¹ Seul les clubs adhérents actifs de Swiss Tchoukball sont habilités à demander une licence.
- ¹² Une demande de licence ne peut être effectuée que par le responsable de l'équipe concernée ou un membre du comité du club auquel l'équipe concernée est rattachée.
- ¹³ La demande de licence s'effectue selon les instructions de la commission technique :
- en début de saison : avant une date butoir adaptée à chaque ligue, au plus tard deux semaines avant le début de chaque championnat.
 - en cours de saison : en tout temps.
- La demande de licence ne devient effective qu'à réception de son règlement.
- ¹⁴ Le délai de validation d'une licence est de :
- 10 jours à compter de la réception du paiement par Swiss Tchoukball, pour une demande normale de licence.
 - 3 jours à compter de la réception du paiement par Swiss Tchoukball, pour une demande express de licence.
- ¹⁵ Le coût d'une licence est de CHF 25.-. Des frais administratifs de CHF 20.- sont facturés en sus pour toute demande express de licence (pour une ou plusieurs licences demandées le même jour par le même club).
- ¹⁶ Un club peut demander le transfert de la licence d'un joueur dans une autre équipe en cours de saison en utilisant le formulaire approprié. Le formulaire de transfert doit être signé par deux membres du comité du club de départ, un membre du comité du club d'arrivée et le joueur lui-même, puis être retourné dûment complété par e-mail au responsable de la Commission technique. Une demande incomplète ne pourra pas être prise en considération.
- ¹⁷ Une demande de transfert peut être demandée en tout temps mais elle ne pourra être appliquée que lors d'une période de transfert.
- ¹⁸ La période de transfert s'étend du 15 décembre au 15 janvier.

- ¹⁹ En cas de litige la Commission technique mettra en balance les intérêts de deux clubs et du joueur afin de prendre une décision. Un recours peut être déposé avant la fin de la période de transfert concernée.
- ²⁰ Un transfert est considéré comme étant valide à partir de la date indiquée sur le formulaire de transfert et dès que la demande de transfert a été acceptée et validée par la Commission technique.
- ²¹ Des exceptions peuvent être accordées par la Commission technique pour des cas particuliers comme un déménagement, la dissolution d'un club ou autre. Toute demande d'exception devrait être envoyée par e-mail au responsable de la commission.

Art. 1.7 Inscriptions

- ¹ Les clubs annoncent, pour chacune de leurs équipes, un responsable d'équipe pour toutes les questions relatives à la compétition à laquelle l'équipe s'inscrit. Cette personne assure le lien entre l'équipe et la Commission technique. En tant que représentant, elle agit en accord avec les dirigeants de son club.

Art. 1.8 Maillots

- ¹ Les maillots et les shorts doivent être de couleurs et de modèles uniformes pour toute l'équipe.
- ² Les maillots des équipes doivent porter un numéro. Chaque maillot doit avoir un numéro unique : un numéro entier entre 1 et 99, en base dix, en chiffres arabes.
- ³ Les numéros doivent être dans le dos du maillot, d'une hauteur minimale de 15cm. D'autres apparitions du numéro peuvent exister (avant du maillot, short, épaule, ...), mais elles ne sont pas obligatoires. La couleur des numéros et sa vivacité doivent contraster nettement avec celles des maillots.
- ⁴ En cas de non-respect des alinéas 1, 2 ou 3, le joueur fautif ne peut pas entrer sur le terrain, sous réserve de l'alinéa 5.
- ⁵ En ligue B, l'uniformité du modèle du short n'est pas obligatoire mais recommandée, pour autant que la couleur soit uniforme.

Art. 1.9 Nom de l'équipe

- ¹ Le nom du club qui a inscrit l'équipe doit être clairement identifiable, exception faite des équipes ayant le statut « 100% féminine » (voir Art. 2.2, alinéa 3).
- ² La Commission technique peut se réserver le droit de refuser un nom.

Art. 1.10 Abrogé

Art. 1.11 Sanctions

- ¹ Le présent règlement prévoit des sanctions sportives (forfait) et des sanctions administratives (amendes).
- ² Les sanctions sportives ne peuvent être appliquées que lorsque celles-ci sont prévues par le présent règlement.

- ³ Les sanctions administratives sont appliquées pour toutes les autres erreurs commises par une équipe, un joueur ou toute autre personne impliquée dans le déroulement de la compétition
- ⁴ Le barème des sanctions administratives envers une équipe est le suivant :
- 1^{ère} contravention :CHF 50.-
 - 2^{ème} contravention :CHF 100.-
 - 3^{ème} contravention et suivantes :CHF 200.-
- ⁵ Le barème des sanctions administratives envers un joueur est le suivant :
- Carton jaune : CHF 50.-
 - Carton rouge : CHF 200.-
- Note : Non cumulable dans un match. Seule la sanction la plus élevée est appliquée.
- ⁶ Les sanctions administratives envers les joueurs sont facturées à celui-ci, avec en copie le président du club et le responsable d'équipe concerné.
- ⁷ La progression des contraventions sont appliquées par rapport aux responsables des erreurs (équipes/clubs). Les erreurs commises par des joueurs sont associées à l'équipe à laquelle le joueur fait partie au moment de l'erreur.

Art. 1.12 Recours

- ¹ L'organe de recours est le Comité exécutif de Swiss Tchoukball.
- ² Les recours motivés doivent être adressés par écrit au Comité exécutif dans les 30 jours à dater de la notification de la décision prise par la Commission technique.
- ³ Sont habilités à déposer un recours, les clubs participants au championnat, par le biais de leur président.
- ⁴ Le Comité exécutif communique sa décision par écrit au plus tard dans les 30 jours après la réception du recours.

2 Championnat suisse

Dispositions générales

Art. 2.1 Participants

- ¹ Un joueur ne peut jouer qu'avec l'équipe pour laquelle sa licence est valable, exception faite des membres des équipes de statut « 100% féminine » (voir Art. 2.2).
- ² Lors des rencontres de ligue B, il est autorisé pour chaque équipe de présenter un joueur non-licencié sur la feuille de match en le notifiant par « N » majuscule à la suite de son nom. Ce joueur doit être membre du club de l'équipe. Cette exception a pour but de favoriser l'intégration de nouveaux joueurs dans les équipes.
- ³ En cours de saison, un joueur peut aller jouer avec une équipe de ligue supérieure. Dès qu'il aura joué trois matchs en ligue supérieure, il ne pourra plus jouer en ligue inférieure pour la saison en cours.

- ⁴ Si un joueur de ligue inférieure joue un match en ligue supérieure puis un match en ligue inférieure, il ne pourra plus jouer en ligue supérieure pour la saison en cours.
- ⁵ Un joueur de ligue supérieure, suite à une absence d'au moins 5 matchs consécutifs, peut réintégrer le championnat avec une équipe de ligue inférieure. Dès qu'il aura joué trois matchs en ligue inférieure, il ne pourra plus jouer en ligue supérieure pour la saison en cours.
- ⁶ Pour qu'un joueur fasse partie en l'équipe durant les phases de play-off et les matchs de promotion/relégation il faut qu'il ait joué au minimum trois matchs avec l'équipe.
- ⁷ Durant les phases de play-off et les matchs de promotion/relégation, les transferts ne sont plus possibles.
- ⁸ Toute demande de transfert en cours de saison doit être autorisée par le club d'origine et le club de destination, puis être validée par écrit par le responsable des compétitions de Swiss Tchoukball.
- ⁹ Un joueur n'a le droit qu'à un seul transfert validé en cours de saison.

Art. 2.1 bis Composition des équipes

- ¹ Sur le terrain, la mixité est obligatoire, exception faite des équipes ayant le statut « 100% féminine » (voir Art. 2.2). Le non-respect, même temporaire, de cette règle, se traduit par une pénalité au score de 7 points par tiers-temps exprimés sous la forme d'un avantage de 7 points pour l'équipe adverse.
- ² Une équipe est autorisée à ne pas respecter l'alinéa 1, au maximum 1 fois par match durant 10 minutes de jeu consécutives sans subir de pénalité de points. Dans ce cas, au maximum 6 joueurs du même sexe peuvent être sur le terrain en même temps. L'équipe est responsable de respecter à nouveau l'alinéa 1 avant la fin des 10 minutes. En cas de non-respect après les 10 minutes, la pénalité de 7 points pour le tiers en cours est directement appliquée.
- ³ En ligue B, avant d'appliquer la pénalité, l'arbitre invite l'équipe fautive à remédier immédiatement à la situation. Si elle obtempère, la pénalité n'est pas appliquée, mais un coup-franc est accordé à l'équipe non fautive.

Art. 2.2 Équipes 100% féminines

- ¹ Un club peut inscrire dans le championnat suisse une équipe avec le statut « 100% féminine ».
- ² Les membres d'une équipe « 100% féminine » :
 - sont toutes de sexe féminin,
 - ont également le droit de jouer dans une autre équipe participant au championnat suisse,
 - doivent avoir une licence valide, qui peut être utilisée pour jouer dans une autre équipe participant au championnat suisse,
 - peuvent jouer, lors d'une même saison, que dans une seule équipe avec le statut « 100% féminine ».
- ³ Une équipe « 100% féminine » peut être identifiée à un club ou une association régionale (pour autant que le club ou l'association soit reconnue par Swiss Tchoukball).

Art. 2.3 Inscriptions

- ¹ A la fin de chaque saison la Commission technique envoie un formulaire d'inscription à tous les clubs de Swiss Tchoukball en indiquant le délai d'inscription. Une inscription ferme et dans les délais est nécessaire pour permettre à une équipe de prendre part au championnat. 30 jours après le délai d'inscriptions, la Commission technique fait parvenir une confirmation d'inscription à l'équipe concernée ainsi que la formule du championnat.
- ^{1 bis} Les équipes inscrites pour la saison en cours sont automatiquement inscrites pour la saison suivante. Un délai pour se retirer est donné aux équipes jusqu'au 15 juillet de l'année en cours.
- ² Lorsqu'un club inscrit une équipe il s'engage à régler la finance d'inscription pour cette équipe. Le montant et les modalités de paiement sont expliqués dans l'Art. 2.4.
- ³ En cas de retrait de l'équipe après le début de la compétition, la date et l'heure du premier match agendé de la saison faisant foi, la finance d'inscription est due et tous les matchs sont perdus par forfait, cependant un plafond de trois sanctions administratives est appliqué.

Art. 2.4 Finances

- ¹ Une finance d'inscription de Frs 380.- par équipe de ligue régionale, Frs 500.- par équipe de ligue B et de Frs 750.- par équipe de ligue A est demandée. Celle-ci comprend la finance d'inscription au championnat et le défraiement des arbitres pour la saison.
- ² La finance d'inscription est perçue par l'intermédiaire d'une facture que Swiss Tchoukball transmet au club qui a inscrit l'équipe concernée. Ladite facture doit être payée au plus tard à la date d'échéance indiquée sur celle-ci.
- ³ Les finances d'inscriptions ne peuvent être utilisées que pour les dépenses liées au championnat suisse. Si lors d'une saison la somme n'est pas entièrement dépensée, un fond pour les saisons suivantes est réservé.

Organisation des rencontres

Art. 2.5 Formule et calendrier

- ¹ La formule envisagée pour les ligues est réétudiée chaque année par la Commission technique. Après approbation du comité, elle est annoncée aux clubs en même temps que la confirmation de l'inscription au championnat pour la saison à venir.
- ² Un calendrier est établi pour déterminer les périodes au cours desquelles les rencontres doivent se dérouler.

Art. 2.6 Ligues

- ¹ Le championnat suisse est actuellement constitué de deux ligues : la ligue A et la ligue B.
- ² La répartition des équipes entre les 2 ligues est gérée par la Commission technique.
- ³ Les nouvelles équipes entrent dans le championnat suisse dans la ligue la plus basse. Un club peut changer le nom de son équipe sans que cela soit considéré comme une nouvelle équipe.

- ⁴ Une équipe participant aux promotions/relégations s'engage à monter en ligue supérieure en cas de victoire de la série

Art. 2.7 Planning des rencontres

- ¹ Les clubs fixent eux-mêmes, en commun accord, le lieu, la date et l'heure des rencontres dans le cadre des périodes prescrites par le calendrier.
- ² Toutes les rencontres se déroulant dans une même période constituent une journée.
- ³ Les équipes doivent communiquer à la Commission technique, dans les délais fixés par celle-ci, toutes les informations nécessaires au sujet des rencontres les concernant pour l'ensemble du championnat, soit :
- lieu de la rencontre (localité, salle),
 - date de la rencontre,
 - heure d'ouverture de la salle,
 - heure du début de la rencontre.
- ⁴ Au cas où les équipes n'arrivent pas à se mettre d'accord sur une date et un horaire de rencontre avant l'échéance fixée par la Commission technique, la procédure de conciliation est la suivante :
- L'équipe recevante fait deux propositions valides de rencontre à l'équipe en déplacement. Celle-ci se doit d'accepter une des deux propositions. Le lieu de la rencontre est au choix de l'équipe recevante.
 - Si l'équipe recevante ne peut pas fournir deux propositions valides de rencontre, l'équipe en déplacement fait 2 propositions valides de rencontre. Dans ce cas, le lieu de la rencontre est au choix de l'équipe en déplacement.
 - Si l'équipe en déplacement n'arrive pas à faire 2 propositions valides de rencontre, les équipes se réfèrent à la Commission technique qui tranchera pour un forfait ou pour un ajournement de la rencontre à une période ultérieure.
- ⁵ Une proposition valide de rencontre doit suivre les règles suivantes :
- Le match se joue durant la période qui est fixée par le planning des rencontres agréée par la Commission technique
 - Le début du match est fixé après 19h30 du lundi au vendredi ou le début du match est fixé après 9h00 le week-end.
 - En cas d'accord entre les deux équipes, le début du match peut être fixé en dehors des horaires édictés.
- ⁶ Les lieux, dates et heures (ouverture de la salle, début du match) des rencontres sont communiquées à la Commission technique dans le délai imparti. En cas de non-respect de cette règle, l'Art. 2.7, alinéa 4 s'applique.
- ⁷ L'équipe qui ne se présente pas à un match au rendez-vous fixé (lieu, date et heure du début du match) perd le match par forfait.
Si l'équipe possède une raison justifiée pour son retard, elle peut faire recours à la Commission technique.
Le match peut être retardé si les deux équipes l'acceptent.

Art. 2.8 Terrain de jeu et salle

- ¹ Le terrain de jeu doit avoir une longueur comprise entre 26 m et 29 m et une largeur comprise entre 14 m et 17 m. Un espace dégagé de 1 m de large autour du terrain est obligatoire.
- ² En ligue A, un espace dégagé de 2 m de large autour du terrain est recommandé. De plus, la salle doit disposer d'infrastructures permettant d'accueillir au moins 50 spectateurs.
- ³ Des dérogations à l'Art. 2.8, alinéa 1 et 2 peuvent être accordées par la Commission technique sur demande explicite et motivée d'une équipe. Cette dérogation est valable sur une durée déterminée par la Commission technique et n'est en principe pas renouvelable.
- ⁴ En ligue A, les dérogations à l'Art. 2.8, alinéa 1 et 2 requièrent un dossier complet comprenant, entre autres, les plans de la salle (terrain de jeu et dégagement), des photos de la salle ainsi que la preuve de demandes effectuées auprès de la commune pour trouver une salle aux normes à n'importe quelle plage horaires autorisées par ce présent règlement doit être fourni à la Commission technique.
- ⁵ Toutes les dérogations à l'Art. 2.8, alinéa 1 sont annoncées aux équipes au moins un mois avant le début de saison par la Commission technique.

Déroulement des rencontres

Art. 2.9 Matériel

- ¹ L'équipe recevante met à disposition le matériel ci-dessous dès l'ouverture de la salle :
 - 2 cadres de renvoi en bon état,
 - 12 ballons identiques aux ballons de match et en bon état de taille 2 (6 par équipe),
 - des feuilles de match officielles,
 - un jeu de casaques de taille adulte de couleur différente de celle de leurs maillots,
 - 3 sifflets (arbitres et chronométreur) et un chronomètre.
 - un système d'affichage du score et du temps.
- ² La décision du port ou non des casaques est prise par les arbitres.
- ³ Si les arbitres décident du port des casaques, il sera à l'équipe visiteuse de les porter.
- ⁴ Le matériel manquant peut faire l'objet d'un prêt selon l'Art. 5.1.
- ⁵ L'équipe recevante doit installer le matériel promotionnel transmis par Swiss Tchoukball.

Art. 2.10 Arbitrage

- ¹ Chaque équipe assure la participation d'un arbitre officiel Swiss Tchoukball du bon niveau (cf. : Règlement sur l'arbitrage). La liste des arbitres officiels Swiss Tchoukball, ainsi que leur niveau, est disponible sur le site internet de Swiss Tchoukball (www.tchoukball.ch).
- ² L'équipe fournissant un arbitre officiel Swiss Tchoukball, mais d'un niveau insuffisant, sera sanctionnée administrativement selon l'Art. 1.11.

- ³ Un joueur sur la touche peut assurer le rôle d'arbitre, pour autant qu'il soit arbitre officiel Swiss Tchoukball.
- ⁴ L'équipe qui n'assure pas la participation d'un arbitre officiel Swiss Tchoukball par tiers perd le match par forfait.
- ⁵ Lors des demi-finales et des finales, l'équipe recevante doit fournir un arbitre officiel Swiss Tchoukball supplémentaire du bon niveau (cf. : Règlement sur l'arbitrage).
- ⁶ Dans le cas où l'arbitre prévu est dans l'incapacité de se rendre au match et l'annonce moins de 24 heures avant la rencontre, l'équipe pour laquelle il était censé arbitrer doit immédiatement en informer Swiss Tchoukball et envoyer un e-mail à tous les arbitres de la fédération. Le premier arbitre à répondre positivement est le nouvel arbitre de la rencontre quel que soit son niveau. Les sanctions administratives initialement prévues en raison d'un arbitre de niveau insuffisant sont exclues dans ce cas.

Art. 2.11 Affichage du score

- ¹ L'équipe recevante est tenue d'afficher le score pendant toute la durée de la rencontre.
- ² Le score affiché doit être à tout moment du match identique à celui de la feuille de match.
- ³ En ligue A, la feuille de match et l'affichage du score doivent être fait par deux personnes différentes.
- ⁴ L'équipe recevante est tenue d'afficher le temps restant à chaque tiers, à chaque période de prolongation et à chaque pause.

Art. 2.12 Feuilles de match

- ¹ Seules les feuilles de matchs officielles sont acceptées. Elles sont également disponibles sur le site internet de Swiss Tchoukball.
- ² Les arbitres sont responsables que la feuille de match soit remplie correctement.
- ³ L'équipe recevante est tenue de fournir la feuille de match. Elle doit également conserver les feuilles jusqu'à la fin de la saison en cours.
- ⁴ Les deux capitaines, le responsable de la table de score et les arbitres signent la feuille de match à la fin de la rencontre.
- ⁵ L'arbitre désigné par l'équipe recevante est seul responsable que la feuille de match officielle parvienne à la Commission technique correctement et complètement remplie ainsi que dans les 48 heures après que le match ait été joué.
- ⁶ La Commission technique s'engage à afficher le score sur le site Internet de Swiss Tchoukball dans les 24 heures après avoir reçu le score de la part de l'arbitre désigné par l'équipe recevante.

Classements

Art. 2.13 Points

¹ Pour le classement des équipes, les points seront comptabilisés de la manière suivante :

- une victoire = 3 points,
- un match nul = 2 points,
- une défaite = 1 point,
- une défaite par forfait = 0 point.

Art. 2.14 Égalité de points

¹ En cas d'égalité de points au classement, on prendra en considération et dans l'ordre :

- l'équipe qui a le plus de points en ne tenant compte que de ceux engrangés lors des matchs joués entre les équipes à égalité,
- l'équipe qui a la meilleure différence entre le nombre de points marqués et le nombre de points reçus en ne prenant en compte que les matchs joués entre les équipes à égalité,
- l'équipe qui a le plus de points marqués en ne prenant en compte que les matchs joués entre les équipes à égalité,
- l'équipe qui a la meilleure différence entre le nombre de points marqués et le nombre de points reçus,
- l'équipe qui a le plus de points marqués,
- le tirage au sort.

Art. 2.15 Forfait

¹ Un match perdu par forfait a un score de 0 - 40 points.

² Une sanction administrative s'applique lors d'un forfait.

3 Coupe suisse

Dispositions générales

Art. 3.1 Participants

¹ Un joueur n'a pas besoin d'être licencié pour participer à la Coupe suisse. Néanmoins, s'il est licencié, il ne peut jouer qu'avec l'équipe pour laquelle sa licence est valable.

² Un joueur non-licencié, s'il a joué au moins un match avec une équipe lors d'une compétition officielle, ne pourra jouer qu'avec cette équipe lors de la Coupe suisse.

³ Un joueur non-licencié, ne peut jouer que dans une équipe et doit être membre du club de l'équipe.

⁴ Un joueur licencié dans une équipe qui ne participe pas à la Coupe suisse peut jouer avec une autre équipe du même club que l'équipe pour laquelle il est licencié.

Art. 3.1 bis Composition des équipes

- ¹ Sur le terrain, la mixité est obligatoire. Le non-respect, même temporaire, de cette règle, se traduit par un avantage au score de 5 points par set pour l'équipe adverse.

Art. 3.2 Inscriptions

- ¹ Au début de chaque saison, la Commission technique envoie un formulaire d'inscription à tous les clubs de Swiss Tchoukball en indiquant le délai d'inscription. Une inscription ferme et dans les délais est nécessaire pour permettre à une équipe de prendre part à la coupe suisse. 30 jours après le délai d'inscriptions, la Commission technique fait parvenir une confirmation d'inscription à l'équipe concernée.
- ² Lorsqu'un club inscrit une équipe il s'engage à régler la finance d'inscription pour cette équipe. Le montant et les modalités de paiement sont expliqués dans l'Art. 3.3.
- ³ En cas de retrait de l'équipe après le début de la compétition, la date et l'heure du tirage au sort faisant foi, la finance d'inscription est due et tous les matchs sont perdus par forfait, cependant un plafond de trois sanctions administratives est appliqué.

Art. 3.3 Finances

- ¹ Une finance d'inscription de Frs 100.- par équipe est demandée.
- ² La finance d'inscription est perçue par l'intermédiaire d'une facture que Swiss Tchoukball transmet au club qui a inscrit l'équipe concernée. Ladite facture doit être payée au plus tard à la date d'échéance indiquée sur celle-ci.

Organisation des rencontres

Art. 3.4 Formule et calendrier

- ¹ La coupe suisse se base sur un système d'élimination directe avec matchs de classement.
- ² L'équipe remportant un match se qualifie pour le tour suivant, alors l'équipe perdante est éliminée de la coupe et jouera ensuite, éventuellement, un ou plusieurs matchs de classement contre les autres équipes ayant été éliminées lors du même tour.
- ³ Le nombre de tours est défini par le nombre d'équipes participantes.
- ⁴ Un calendrier est établi pour déterminer les journées au cours desquelles les rencontres doivent se dérouler.

Art. 3.5 Planning des rencontres

- ¹ La Commission technique fixe le calendrier pour les matchs ou organise le plan des matchs pour ceux se déroulant sur les journées.
- ² Toutes les rencontres se déroulant dans une même période constituent une journée.
- ³ La Commission technique doit envoyer aux clubs, dans les délais fixés par celle-ci, toutes les informations nécessaires au sujet des rencontres les concernant pour l'ensemble des journées de la coupe, soit :
 - lieu de la rencontre (localité, salle),
 - date de la rencontre,
 - heure d'ouverture de la salle,

- heure du début de la rencontre,
 - ou pour un ajournement de la rencontre à une période ultérieure.
- ⁴ Le début du match est fixé après 19h30 du lundi au vendredi ou le début du match est fixé après 9h00 le week-end.
- ⁵ L'équipe qui ne se présente pas à un match au rendez-vous fixé (lieu, date et heure du début du match) perd le match par forfait.
- ⁶ En cas d'accord entre les deux équipes, le début du match peut être fixé en dehors des horaires édictés.

Art. 3.6 Terrain de jeu et salle

- ¹ Les dimensions minimales du terrain de jeu sont de 26m × 14m, avec un dégagement de 1m autour du terrain. La salle doit disposer d'infrastructures permettant d'accueillir au moins 50 spectateurs.

Déroulement des rencontres

Art. 3.7 Règles du jeu

- ¹ Les matchs se jouent en set de 21 points, à l'exception de l'éventuel 5^{ème} set qui se joue en 15 points.
- ² Un set est gagné par l'équipe qui marque la première 21 points (respectivement 15 au 5^{ème} set) avec une avance d'au moins deux points sur l'autre équipe. En cas d'égalité 20-20, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint.
- ³ Le match est gagné par l'équipe qui remporte trois sets.

Art. 3.8 Matériel

- ¹ Le club organisateur met à disposition par terrain :
- 2 cadres de renvoi en bon état,
 - 12 ballons identiques aux ballons de match et en bon état de taille 2 (6 par équipe),
 - des feuilles de match officielles,
 - 1 jeu de casaques de taille adulte,
 - 3 sifflets,
 - un système d'affichage du score.
- ² La décision du port ou non des casaques est prise par les arbitres.
- ³ Si les arbitres décident du port des casaques, un deuxième tirage au sort détermine l'équipe qui doit les porter.

Art. 3.9 Premier engagement du set

- ¹ Avant le début de la rencontre les arbitres effectuent un tirage au sort en présence des deux capitaines. L'équipe qui remporte le tirage au sort prend l'engagement du premier set.
- ² Les autres sets seront commencés par l'engagement de l'équipe qui n'a pas remporté le set précédent.

Art. 3.10 Arbitrage

- ¹ Chaque équipe assure la participation de deux arbitres officiel Swiss Tchoukball pour sa première équipe puis un arbitre par équipe supplémentaire disponible durant toutes les journées où elle y participe (cf. : Règlement sur l'arbitrage). La liste des arbitres officiels Swiss Tchoukball, ainsi que leur niveau est disponible sur le site internet de Swiss Tchoukball (www.tchoukball.ch).
- ² Un arbitre ne peut-être enregistré que pour une équipe.
- ³ Un joueur sur la touche peut assurer le rôle d'arbitre.
- ⁴ Le plan d'arbitrage sera fait en prenant en compte le plan des matchs, afin qu'un arbitre étant également joueur ne soit pas pénalisé par ses arbitrages
- ⁵ Lors des demi-finales et des finales, Swiss Tchoukball nommera 3 arbitres officiels Swiss Tchoukball supplémentaire du bon niveau (cf. : Règlement sur l'arbitrage)

Art. 3.11 Feuilles de match

- ¹ Seules les feuilles de matchs officielles sont acceptées.
- ² Les arbitres sont responsables que la feuille de match soit remplie correctement.
- ³ Les arbitres sont tenus de redonner la feuille de match au responsable de la coupe suisse le jour même.
- ⁴ Les deux capitaines, le responsable de la table de score et les arbitres signent la feuille de match à la fin de la rencontre.

Art. 3.12 Forfait

- ¹ Si une équipe se trouve avec moins de 5 joueurs sur le terrain, que ce soit au début ou pendant la rencontre, elle perd le match par forfait.
- ² Un match perdu par forfait a un score de 3 – 0 set (21 - 0 ; 21 - 0 ; 21 - 0).
- ³ Une sanction administrative s'applique lors d'un forfait.

4 Super coupe

Dispositions générales

Art. 4.1 Participants

- ¹ La première équipe de ligue A du Championnat suisse et l'équipe vainqueur de la Coupe suisse sont automatiquement candidates pour participer à la Super coupe.
- ² Dans le cas où la première équipe de ligue A du Championnat suisse et l'équipe vainqueur de la Coupe suisse est la même équipe, ou en cas d'impossibilité de participation, l'ordre d'éligibilité à la Super coupe est le suivant :
 - 1er de ligue A du Championnat suisse
 - 1er de la Coupe suisse
 - 2ème de ligue A du Championnat suisse
 - 2ème de la Coupe suisse
 - 3ème de ligue A du Championnat suisse
 - 3ème de la Coupe suisse
 - 4ème de ligue A du Championnat suisse
 - 4ème de la Coupe suisse
 - Etc.

Art. 4.1 bis Composition des équipes

- ¹ L'Art. 3.1 bis s'applique

Organisation

Art. 4.2 Club organisateur

- ¹ La première équipe de ligue A du Championnat suisse est en général responsable de l'organisation de la journée de Super coupe.
- ² Un autre club peut proposer sa candidature. Dans ce cas, la commission technique est responsable d'attribuer l'organisation en se basant sur les intérêts de Swiss Tchoukball et du développement du tchoukball suisse.

Art. 4.3 Planning

- ¹ La Super coupe se joue en un match.
- ² La Super coupe doit être organisée en collaboration avec les deux équipes concernées, avant le premier match de ligue A du Championnat suisse de la saison suivante.

Art. 4.4 Terrain de jeu et salle

- ¹ L'Art. 3.6 s'applique

Déroulement

Art. 4.5 Règles du jeu

¹ L'Art. 3.7 s'applique

Art. 4.6 Matériel

¹ L'Art. 3.8 s'applique

Art. 4.7 Premier engagement du set

¹ L'Art. 3.9 s'applique

Art. 4.8 Arbitrage

¹ Swiss Tchoukball nomme 3 arbitres officiels

Art. 4.9 Feuille de match

¹ L'Art. 3.11 s'applique

Art. 4.10 Forfait

¹ L'Art. 3.12 s'applique

5 Protêts

Art. 5.1 Procédure

¹ Au cas où un différend venait à surgir entre deux équipes, un protêt peut être déposé sur la feuille de match par les capitaines et confirmé en fin de rencontre. Cette feuille de match doit être, en dérogation à l'Art. 2.12, alinéa 3, envoyée dans les cinq jours après le match à la Commission technique. L'équipe déposant protêt peut fournir à la Commission technique, dans les cinq jours, un rapport écrit complémentaire confirmant le protêt.

Art. 5.2 Commission compétente et communication

¹ La Commission technique ainsi que le responsable du secteur jeu trancheront le cas et en informeront par écrit les deux parties.

Art. 5.3 Recours

¹ Aucune possibilité de recours n'est prévue.

6 Circonstances non prévues par les points 0 à 5

Art. 6.1 Mesures particulières

¹ Afin d'assurer le bon déroulement des compétitions officielles, la Commission technique se réserve le droit d'intervenir auprès des personnes ou des clubs et de prendre les mesures qu'elle jugera nécessaires.

Art. 6.2 Dérogations

- ¹ Des dérogations au présent règlement peuvent être accordées par la Commission technique si des raisons particulières l'exigent.

Art. 6.3 Non-respect d'un article

- ¹ En cas de non-respect d'un article de ce règlement, la Commission technique décide de la sanction à appliquer.