



FÉDÉRATION SUISSE DE TCHOUKBALL

Règlement de la Coupe Suisse de Tchoukball

But

La Coupe Suisse a pour but d'offrir une compétition supplémentaire et différente du Championnat Suisse aux clubs membres de la Fédération Suisse de Tchoukball et ainsi permettre aux équipes ne pouvant ou ne désirant pas s'inscrire au Championnat Suisse de tout de même pouvoir participer à une compétition nationale de haut niveau.

Formule

A la différence du Championnat Suisse qui se déroule sur toute une saison, la Coupe Suisse est organisée sur un nombre de journées défini à l'avance en fonction du nombre d'équipes inscrites.

Un tirage au sort permet de répartir les équipes dans l'arbre. Le système utilisé pour le tirage au sort est décrit dans la rubrique suivante.

La Coupe Suisse se base sur un système d'élimination directe avec matchs de classement. L'équipe remportant un match se qualifie pour le tour suivant, alors que l'équipe perdante est éliminée de la coupe et jouera ensuite un ou plusieurs matchs de classement contre les autres équipes ayant été éliminées lors du même tour.

Le nombre de tours est égal à la première puissance de deux supérieure au nombre d'équipes participantes.

Tirage au sort

Le tirage au sort est effectué à l'aide d'un système de chapeaux, contenant chacun quatre équipes. La répartition des équipes participantes dans les chapeaux se fait en fonction du classement final de la précédente édition de la Coupe Suisse. Les quatre premières équipes sont disposées chacune dans un chapeau. Les équipes restantes sont toutes placées dans le même chapeau, puis tirées au sort et placées dans l'arbre l'une après l'autre, de façon à compléter l'arbre en équilibrant au maximum la répartition des équipes.

Si l'une des équipes ayant participé à la précédente édition de la Coupe Suisse ne s'inscrit pas pour l'édition concernée par le tirage au sort, toutes les équipes qui étaient

classées en-dessous de cette équipe gagneront une place, afin de ne pas perturber le bon fonctionnement de la répartition dans les chapeaux.

Les quatre têtes de séries, qui se trouvent dans les quatre premiers chapeaux, sont alors disposées à chaque extrémité de l'arbre, de façon que la 1^{ère} et la 4^{ème} se trouvent d'un côté de celui-ci et la 2^{ème} et 3^{ème} de l'autre.

Les équipes tirées au sort dans le cinquième chapeau sont également disposées à chaque extrémité de l'arbre, mais de façon à ne pas pouvoir rencontrer une tête de série avant les quarts de finales.

Le principe reste identique pour les chapeaux suivants, sachant qu'une équipe mieux classée lors de l'édition précédente de la Coupe Suisse sera favorisée lors de la répartition des équipes dans l'arbre.

Si le nombre d'équipes participantes n'est pas une puissance de deux, un certain nombre d'équipes devront être automatiquement qualifiées pour le tour suivant. Ce nombre est égal à la première puissance de deux supérieure au nombre d'équipes inscrites, moins ce même nombre d'équipes. Les équipes les mieux classées lors de l'édition précédente, en partant de la première place, seront alors qualifiées d'office dans la limite des places disponibles pour la qualification automatique pour le prochain tour.

Règles

Les règles de jeu appliquées durant cet événement sont les règles officielles définies par la Fédération Internationale de Tchoukball, à l'exception qu'un match ne se déroule pas en tiers-temps de quinze minutes, mais en sets de quinze points avec deux points d'écart. A la fin de chaque set, une pause de cinq minutes est accordée aux deux équipes.

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

Le vainqueur est la première équipe à avoir remporté trois sets.

Participation

Les inscriptions à la Coupe Suisse sont ouvertes au minimum deux mois avant la première journée de jeu. Le directeur de la Coupe Suisse décide des dates d'ouverture et de fermeture des inscriptions, ainsi que de la façon dont les équipes doivent être inscrites. Toutes les informations nécessaires seront fournies aux clubs membres de la Fédération Suisse de Tchoukball lors de l'ouverture des inscriptions.

Une finance d'inscription sera également demandée par la Fédération Suisse de

Tchoukball lors de l'inscription d'une équipe. Son montant sera fixé et annoncé dès l'ouverture des inscriptions. La finance d'inscription devra être réglée au plus tard sept jours avant le tirage au sort de la Coupe Suisse. Lorsque la finance d'inscription d'une équipe aura été perçue, l'inscription de cette même équipe à la Coupe Suisse sera validée.

Voici une liste de conditions à satisfaire dans le cas de l'inscription d'une équipe ou d'un joueur à la Coupe Suisse.

- Seuls les clubs membres de la FSTB peuvent inscrire une ou plusieurs équipes à la Coupe Suisse.
- Les équipes inscrites ne peuvent être composées que de joueurs inscrits au club qui s'est chargé d'inscrire l'équipe.
- Un participant ne peut jouer que dans une seule et unique équipe. Aucune exception n'est possible.
- Si un joueur participe au Championnat Suisse, il ne pourra participer à la Coupe Suisse que s'il y joue dans une équipe inscrite par le club auquel est rattachée l'équipe de Championnat Suisse dont il est membre.
- Un joueur n'évoluant pas dans le Championnat Suisse ne pourra participer à la Coupe Suisse qu'en tant que joueur d'une des équipes d'un club auquel il est membre.

La liste des joueurs d'une équipe peut être librement modifiée en tout temps auprès du directeur de la Coupe Suisse (ou selon ses instructions), jusqu'à 23h59, la veille du tirage au sort. Pour qu'une équipe puisse participer à la compétition elle doit comporter un minimum de sept joueurs.

Il n'y a pas de nombre maximum de joueurs pour une équipe, toutefois, seulement dix d'entre eux peuvent être inscrits sur la feuille de match. Un joueur n'étant pas inscrit sur la feuille de match ne pourra pas jouer le match en question.

En prenant part à la Coupe Suisse de par leur participation en tant que joueurs, arbitres ou membres de l'organisation, chacune des personnes concernées autorise la Fédération Suisse de Tchoukball à le filmer ou le prendre en photo, à son insu ou non, dans les limites de l'éthique, ainsi qu'à utiliser ces images à son gré.

Arbitrage

Il est demandé à chaque équipe de fournir deux arbitres lors de son inscription. Ceux-ci doivent être inscrits en utilisant le même formulaire d'inscription que pour les joueurs.

Seul sont acceptés des arbitres reconnus par la Fédération Suisse de Tchoukball, de niveau II ou plus.

Lors de la première journée uniquement, chaque arbitre se verra attribuer un certain nombre de matchs à arbitrer. Ceux-ci peuvent être répartis sur toute la durée de la première journée de Coupe Suisse. C'est pourquoi le plan d'arbitrage sera envoyé à chaque responsable des équipes participantes au plus tard deux jours avant la première journée de Coupe Suisse.

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.

Il est demandé à chaque arbitre d'être muni de son propre sifflet et vêtu du maillot officiel d'arbitre de la Fédération Suisse de Tchoukball, d'un bas de training ou éventuellement d'un pantalon, ainsi que de chaussures fermées.

Déroptions et délais supplémentaires

Il est possible, exceptionnellement, d'obtenir une dérogation ou un délai supplémentaire auprès du comité d'organisation de la Coupe Suisse.

Une demande se fait directement par email auprès de « coupesuisse@tchoukball.ch ». Si la décision doit être prise immédiatement, un membre du comité d'organisation de la Coupe Suisse devra être présent et prendre la décision la plus adaptées à la situation, dans l'intérêt des joueurs, des équipes, de la Coupe Suisse et de la Fédération Suisse de Tchoukball.

Dernière mise à jour du document

17 novembre 2011