



FÉDÉRATION SUISSE DE TCHOUKBALL

**Document F**

Proposition de modification du temps de jeu des matchs de  
championnat

---

**Assemblée des Délégués**

---

Yverdon-les-Bains

27 juin 2014

## Match championnat 3x20min 2015-2016

**Projet** : Passer du format 3x15min + 2x5min de pause à 3x20 + 2x5min

Actuellement, que ce soit en ligue A ou en ligue B, nous disputons en Suisse des matchs sous le format traditionnel de 3 tiers de 15min avec deux pauses de 5min.

Une enquête a été récemment menée lors du match Suisse – Autriche aux derniers Geneva Indoors. Le but de cette dernière était de calculer le temps de jeu effectif lors d'un match de 45min.

Cette étude nous a alors révélé les états de fait suivant :

- Durée moyenne d'une action de jeu : 9 secondes
- Durée moyenne entre deux mises en jeu : 8.2 secondes
- Durée totale de jeu effectif : 23minutes 43 secondes

Malgré le faible nombre de fautes commises lors de cette partie (dû à la qualité des deux équipes présentes), nous avons été surpris de constater que, lors d'un match de tchoukball de 55min (3x15+2x5), **la balle n'est en jeu que pendant 24min!** Soit seulement **43%** du temps de la durée de la rencontre.

Suite à de nombreuses discussions avec des personnes influentes du tchoukball européen, nous avons donc monté le présent projet dont voici les différents objectifs et points positifs:

**Développement sport :** Comme dit précédemment, actuellement, la balle n'est en jeu qu'à peine 24min par match. Passer à 3x20 minutes permettrait d'avoir plus de 31 minutes de temps de jeu effectif, ce qui intensifierait notre sport en compétition et lui donnerait plus de crédit auprès des autres disciplines.

**Développement équipes :** A l'heure actuelle, il est encore possible de remporter un match avec seulement 7 joueurs, bons techniquement, sans préparation physique particulière. Simplement car avec les seules 24min de jeu, il n'est pas nécessaire de se préparer plus en profondeur. (technique > physique)

Allonger la durée des matchs pousserait non seulement les équipes à mieux préparer leur saison physiquement, mais aussi à augmenter leur effectif à 10-12 joueurs (avec les nouvelles feuilles de match).

Le niveau global du tchoukball progresserait dû au nombre



croissant de participants au championnat.

**Développement  
joueurs :**

Augmenter le temps de jeu encouragera les joueurs à acquérir des aptitudes physiques nouvelles, plus poussées.

Encore une fois, c'est tout notre sport qui en ressortirait gagnant, de pouvoir présenter des sportifs complets et compétitifs auprès du monde extérieur (Swiss Olympic notamment).

**International :**

Réaction en chaine des éléments cités ci-dessus, les joueurs suisses qui participeront à des rencontres internationales (Championnat d'Europe, du monde ou l'EWC) bénéficieraient de leurs nouvelles aptitudes développées au niveau national.

Le tchoukball suisse jouent en sortirait, on l'espère, gagnant dans les résultats grâce à ses effectifs plus complets et ses individualités mieux préparées.

Nous pourrions éventuellement ajouter à cela le développement de l'intérêt du public et des équipes en rapport avec les trajets. Notre sport évoluant, le temps de déplacement en font de mêmes. Et avec des pôles situés à Delémont, Genève ou encore Sion, ils peuvent vite devenir conséquents. Augmenter la durée du jeu, rentabiliserait déjà les trajets. Que ce soit pour le public, ou les joueurs.

**Remarques**

Comme mentionné auparavant, cette évolution entrainerait quelques changements. Non seulement d'un point de vue organisationnel pour les équipes (préparation + effectif) mais aussi logistique. Le temps de jeu augmentant de 15min, des ajustements d'horaires sont peut-être à envisager.

C'est pour ces raisons, que nous souhaitons proposer ce projet pour la saison 2015-2016 (et non 2014-2015 comme initialement prévu) afin que les clubs puissent prendre leurs dispositions et éviter toute précipitation.

Une disposition spéciale a été imaginée pour la ligue B, les équipes n'étant pas prêtes pour la saison 2015-2016 (**depuis le 01.08.2015**) pourraient bénéficier d'une dérogation en cas de demande afin de jouer ses matchs à domicile en 3x15 minutes.

Merci de votre attention.



## Articles modifiés

### Art. 4 Règles du jeu

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

### Art. C 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
2. Pour la ligue B, une dérogation à l'alinéa premier peut être adressée par l'équipe recevante auprès de la commission compétition lors de la planification de la saison.
- 2 bis. La commission compétition est compétente pour gérer les calculs de pondérations ainsi que pour éviter toutes inégalités dues aux deux formats de jeu<sup>1</sup>
3. Le présent article rentrera en vigueur pour la saison 2015-2016

Vert : Indique le texte modifié

Noir : Sert de référence pour la compréhension des modifications

---

<sup>1</sup> Annexe « Calcul de la pondération pour les matchs de 3x15 minutes »

## Annexe

### Calcul de la pondération pour les matchs de 3x15 minutes

Ce document a été créé pour expliquer le calcul de la pondération lorsqu'un match se joue exceptionnellement en 3 tiers de 15 minutes. Pour ne pas fausser le « goal average » dans le championnat, une pondération doit être faite pour que le score reflète le score du match s'il avait été joué en 3 tiers de 20 minutes.

Le calcul de pondération pour un match joué en 3 tiers de 15 minutes est le suivant :

$$score_{equipeA} * \frac{4}{3} = scoreFinal_{equipeA}$$

$$score_{equipeB} * \frac{4}{3} = scoreFinal_{equipeB}$$

Les scores finaux sont arrondis au premier entier inférieur

#### Exemple :

Score équipe A = 54

Score équipe B = 55

Résultat :

Score final équipe A =  $54 * \frac{4}{3} = 72$

Score final équipe B =  $55 * \frac{4}{3} = 73.333 = 73$

**Score final : 72 - 73**