

Le **tchoukball** se présente comme un mélange de différents sports collectifs tels que la pelote basque, le handball, ou encore le volley-ball.

Il s'agit d'un sport d'équipe et de balle se jouant à la main qui se joue à l'aide de 2 surfaces de renvois (les cadres : « trampolines ») et se caractérise par la suppression de toutes formes d'agressions corporelles entre les adversaires.

Par son caractère ludique, ce sport est une activité propice pour les élèves de l'école élémentaire.

### - Introduction :

L'équipe qui possède le ballon dispose de **3 passes au maximum** avant d'envoyer la balle sur l'un des cadres de renvoi.

L'autre équipe cherche pendant ce temps à se placer de manière à récupérer le ballon après son rebond au cadre, avant qu'il ne touche le sol.

*Pendant toute la durée du jeu, les joueurs des 2 équipes n'ont pas le droit de se gêner dans leurs actions respectives, il est interdit :*

- *d'intercepter les passes,*
- *de gêner les mouvements du porteur du ballon et des coéquipiers,*
- *d'empêcher un défenseur de se placer sur la trajectoire de la balle après le rebond au cadre.*

## - Objectif :

### • Pour l'équipe qui est en possession de la balle :

⇒ Lancer la balle sur la surface de renvoi : « le trampoline », après au maximum 3 passes.  
Après son rebond sur le « trampoline », la balle doit toucher le sol hors de la zone interdite pour qu'un point soit marqué.

**Si la balle est rattrapée par l'autre équipe, alors il n'y a pas de point et le jeu continue.**

↳ (Règle adaptable pour les élèves des écoles élémentaires : **donner 1 point** à l'équipe de défenseurs qui rattrapent le ballon après le rebond sur le cadre, mais avant son rebond au sol.)

### • Pour l'équipe qui n'est pas en possession du ballon :

⇒ Rattraper la balle après son rebond sur le trampoline avant qu'elle ne touche le sol.

Pour cela, il faut constamment se replacer en fonction des passes de l'autre équipe pour être dans les meilleures conditions pour la réceptionner après le rebond sur le trampoline.

Il n'est pas permis d'intercepter la balle avant ou de gêner l'adversaire.

## - Informations techniques :

### - Matériel nécessaire:

Pour jouer au Tchoukball, il faut **2 cadres officiels** (« trampolines ») de Tchoukball et **un ballon de hand-ball**.

### - Terrain et joueurs :

#### Le jeu se déroule sur :

↳ Un terrain de hand-ball (40x20m.) entre 2 équipes de **9 joueurs** ;  
pour une durée de jeu de 3x15 minutes (pour les hommes).

↳ Un terrain de basket-ball (20x12m.) entre 2 équipes de (6 ou) **7 joueurs** ;  
pour une durée de jeu de 3x12 minutes (pour les femmes ou mixtes).

Le nombre de joueurs reste adaptable en fonction de l'âge des joueurs, de la surface de l'aire de jeu, etc.

**Les cadres**, inclinés à 55/60°, peuvent être utilisés indifféremment par les 2 équipes :

il n'y a pas de camps distincts au **tchoukball** sont disposés à chaque extrémité du terrain et entourés d'une **zone interdite** en forme d'un demi-cercle de 3m. de rayon.

### - Règles particulières :

- Pas de camp défini (chaque équipe peut lancer la balle sur n'importe quelle surface de renvoi).
- Pas d'interception des passes de l'autre équipe.
- Pas plus de 3 passes avant un tir.
- Pas plus de 3 pas avec la balle dans la main.

### - Les points :

Un joueur **marque 1 point** pour son équipe s'il envoie la balle sur le cadre de manière telle qu'elle ne puisse être rattrapée par un adversaire avant qu'elle ne touche le sol.

Un joueur **donne 1 point** à l'équipe adverse si :

- 1°)- il manque le cadre au moment du tir,
- 2°)- il fait rebondir le ballon hors des limites du terrain, (après 1 tir sur la cible),
- 3°)- il tire au cadre et la balle rebondit sur lui-même.
- 4°)- il envoie la balle dans la zone interdite, avant ou après rebond au cadre.

### - Les fautes :

Un joueur **commet une faute** si :

- 1°)- il se déplace en dribblant (la balle au sol ou en l'air),
- 2°)- il effectue + de 3 empreintes au sol en possession du ballon,
- 3°)- il joue avec des parties du corps situées en dessous du niveau de la ceinture,
- 4°)- il joue une 4<sup>ème</sup> passe pour son équipe,
- 5°)- il prend contact avec le sol hors des limites du terrain ou dans la zone interdite en ayant la balle en mains,
- 6°)- il laisse tomber la balle au sol à la réception d'une passe,
- 7°)- il prend par erreur ou volontairement une passe de l'autre équipe,
- 8°)- il récupère une balle tirée au cadre par un de ses coéquipiers,
- 9°)- il empêche les déplacements des adversaires ou les libres mouvements de la balle lorsque celle-ci est possédée par l'autre équipe.

**Après une faute**, la balle passe en main de l'autre équipe et le jeu reprend à l'endroit où la faute a été commise.

**Une passe doit être faite** avant de tirer au cadre.

**Lorsque la balle touche un des bords du cadre** et que sa trajectoire naturelle s'en trouve modifiée, le point ne compte pas ; il **s'agit d'une faute** et le jeu reprend à l'endroit où la balle est retombée. La balle passe en main de l'autre équipe qui défendait au moment de l'action litigieuse.

**En jeu bipolaire** (2 cadres), il n'est pas permis d'effectuer + de **3 tirs** consécutifs sur 1 même cadre.

**L'engagement** qui ne compte pas pour une passe se fait derrière la ligne de fond, à côté du cadre sur lequel le point a été marqué.

Il est effectué par l'équipe qui a concédé le point.

## Le « Tchouk-ball » en 1 page :

→ Comment marquer des points ?

↻ adroit : **je marque 1 point** ⇒ je tire sur la cible et le ballon retombe dans la surface de jeu.

↻ maladroit : **je donne 1 point** ⇒ je manque la cible ou bien je tire sur la cible et au retour de celle-ci le ballon sort de la surface de jeu.

→ Se situer dans l'espace de jeu :

Il n'y a pas de camp propre, c'est la possession du ballon qui détermine l'occupation de l'espace.

↻ **J'ai le ballon** : je peux jouer sur les 2 cibles (jeu en attaque dispersé aux 4 coins et au centre).

↻ **Je n'ai pas le ballon** : je défends le sol (jeu défensif regroupé sur demi terrain à l'opposé de la balle, 3 lignes de défense).

→ Les points essentiels du règlement :

**Règles de 3, j'ai le droit :**

↻ **de faire 3 passes pour attaquer**, non comprise la passe d'engagement.

↻ **de garder le ballon 3 secondes** en main avant d'effectuer un choix.

↻ **de faire 3 appuis au sol** ballon en main (recevoir le ballon avec les 2 pieds au sol compte pour un appui).

↻ **à 3 tirs consécutifs** sur le même cadre (cumul des tirs des 2 équipes).

**Interdits, je n'ai pas le droit :**

↻ de gêner l'adversaire (interception interdite, ne pas se mettre entre le tireur et la cible, entre le ballon et le défenseur).

↻ rebonds au sol interdits (dribble, passes à terre).