

# Comment jouer au tchoukball?

Pour jouer au tchoukball, il faut deux cadres officiels de tchoukball et un ballon de tchoukball. Le jeu se déroule soit sur un "grand" terrain (20x40 m.) entre deux équipes de 9 joueurs soit sur un "petit" terrain (~16 x 27 m.) entre deux équipes de 6 ou 7 joueurs. Les cadres (qui peuvent être utilisés indifféremment par les deux équipes: il n'y a pas de camps distincts au tchoukball) sont ainsi disposés à chaque extrémités du terrain et entourés d'une zone interdite en forme de demi-cercle de 3 m de rayon.

L'équipe qui possède le ballon dispose de 3 passes au maximum avant d'envoyer la balle sur un des cadres de renvoi. L'autre équipe cherche 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 deux équipes n'ont pas le droit de se gêner dans leurs actions respectives : interdiction d'intercepter les passes, de gêner les mouvements du porteur du ballon et des coéquipiers ou d'empêcher un défenseur de se placer sur la trajectoire de la balle après le rebond.

## Les Points

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

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

- Il manque le cadre au moment du tir.
- Il fait rebondir la balle hors des limites du terrain.
- Il tire au cadre et la balle rebondit sur lui-même.
- Il envoie la balle dans la zone interdite, avant ou après rebond au cadre.

## Les Fautes

Un joueur commet une faute si:

- Il se déplace en dribblant la balle au sol ou en l'air.
- Il effectue plus de 3 empreintes au sol en possession du ballon.
- Il joue avec des parties du corps situées au-dessous du genou
- Il joue une quatrième passe pour son équipe.
- Il prend contact avec le sol hors des limites du terrain ou dans la zone interdite en ayant la balle dans les mains.
- Il laisse tomber la balle au sol à la réception d'une passe.
- Il prend par erreur ou volontairement une passe de l'autre équipe.
- Il récupère une balle tirée au cadre par un de ses coéquipiers.
- 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 plus de 3 tirs consécutifs sur un 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.

## Informations Techniques

### Le Terrain et les Joueurs

	Taille du Terrain	Nombre de joueurs
1 <sup>ère</sup> Solution	40 x 20 m	9 joueurs / équipe
2 <sup>ème</sup> Solution	14-17m x 24-30m	7 joueurs / équipe

Durée de jeu : 3 x 15 min

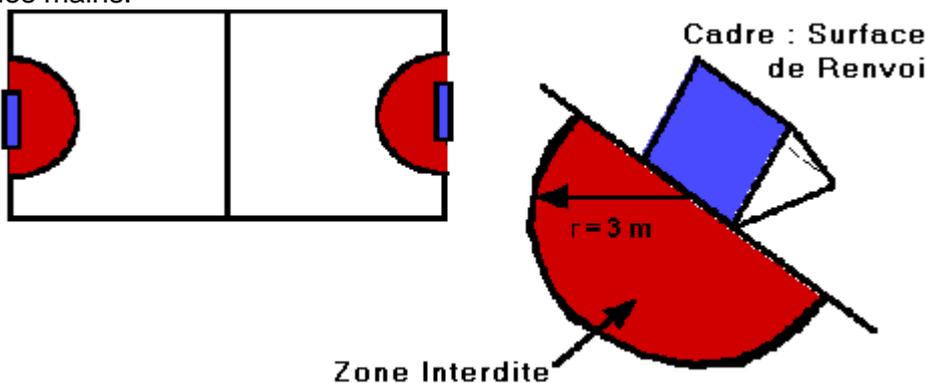
### Matériel nécessaire

- 1 ballon de tchoukball
- 2 surfaces de renvoi (cadres de 1 x 1 m incliné à 55 deg.)

Chaque surface de renvoi est placée à une extrémité du terrain.

### Zones spéciales

Devant chaque surface de renvoi, il y a un demi cercle de trois mètres de rayon, appelé zone interdite. Un joueur ne peut être dans la zone que s'il vient de tirer au cadre, de passer la balle ou de solliciter une passe. Dans aucun cas, il ne doit avoir ni les pieds au sol ni le ballon dans les mains.



### Objectif

- Pour l'équipe en possession de la balle: Lancer la balle sur la surface de renvoi après au maximum 3 passes. Après rebond, 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.
- Pour l'équipe qui n'est pas en possession de la balle: Rattraper la balle après rebond au cadre 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. Il n'est pas permis d'intercepter la balle avant ou de gêner l'adversaire.

### ***Règles Particulières***

- Pas de camps 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 trois passes avant un tir.
- Pas plus de trois pas avec la balle dans la main.