

REGLES ADAPTEES DU TCHOUK-BALL

Pour les rencontres USEP 91.

Le tchouk-ball a été inventé par Herman Brandt, médecin orthopédiste de l'institut suisse de médecine sportive, lassé de la violence dans les sports collectifs. Ce jeu a reçu le premier prix mondial d'Education Physique (Prix Thulin de la Fédération Internationale d'Education Physique) 1970.

Jeu de balle avec tir sur cible, le tchouk-ball vient élargir le répertoire des jeux collectifs. Il mobilise des actions motrices basées sur l'adresse et sollicite des capacités d'organisation stratégique en rejetant toute forme de conquête combattive de la balle. (P Duc)

Espace de jeu – Matériel :

Un demi-terrain de hand-ball. Les buts, situés au milieu de chaque largeur, sont en fait des cibles (style mini-trampolines) inclinées à 60° qui renvoient le ballon. Une zone interdite, un demi-cercle de 3m de rayon, est matérialisé devant chacune des cibles. Le tchouk-ball se joue avec un ballon type hand-ball.

Nombre de joueurs : 6 dans chaque équipe.

Temps de jeu : 8mn.

Principe du jeu :

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 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 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.

Objectif :

Pour l'équipe en possession de la balle : lancer le ballon 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 camp défini (chaque équipe peut lancer la balle sur n'importe quelle cible).

Il n'est pas permis d'effectuer plus de 3 tirs consécutifs sur un même cadre.

Pas d'interception des passes de l'autre équipe.

Pas plus de 3 passes avant un tir. 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.

Pas plus de 3 pas avec la balle dans la main.

Les points :

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

Les fautes :

Un joueur commet une faute si :

Il se déplace en dribblant.

Il effectue plus de 3 empreintes au sol en possession du ballon.

Il joue avec des parties du corps situées au-dessous de la ceinture ;

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 à la réception d'une passe.

Il prend par erreur ou volontairement une passe d'une 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 est donnée à 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.

La balle passe également à l'équipe adverse si le joueur

manque le cadre au moment du tir.

fait rebondir la balle hors des limites du terrain.

tire au cadre et que la balle lui retombe dessus.

envoie la balle dans la zone interdite, avant ou après rebond au cadre.

touche un des bords du cadre.

Arbitrage :

Il est important d'impliquer les enfants dans l'arbitrage. Les enfants peuvent tenir certains rôles sociaux :

- Un arbitre central aidé par un adulte sur le côté,
- Deux juges de ligne,
- Un juge qui contrôle le nombre de passes,
- Un juge qui contrôle le nombre de tirs sur la même cible.

Bibliographie : EPS 1 n° 94

<http://www.tchoukball.com>:site officiel du Paris First Tchoukball Club