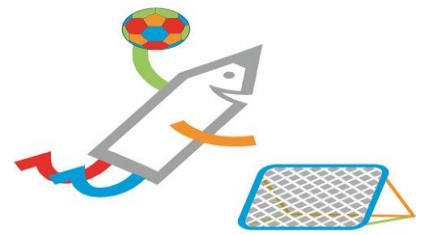


# Tchoukball

USEP  
Tarn



## Introduction

Pour jouer au Tchoukball, il faut deux cadres officiels de tchoukball et un ballon de handball. Le jeu se déroule sur un terrain de volleyball 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 (Zone de lancer franc du basket).

## Matériel nécessaire

- 1 ballon de handball
- 2 surfaces de renvoi (cadres de 1x 1 m incliné à 60)
- Chaque surface de renvoi est placée à une extrémité du terrain.

## 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 continu.
- 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.

## Les points

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

## Le Temps de jeu

A définir suivant le nombre d'équipes participantes avec un maximum de 8 minutes par match.

## Règles particulières

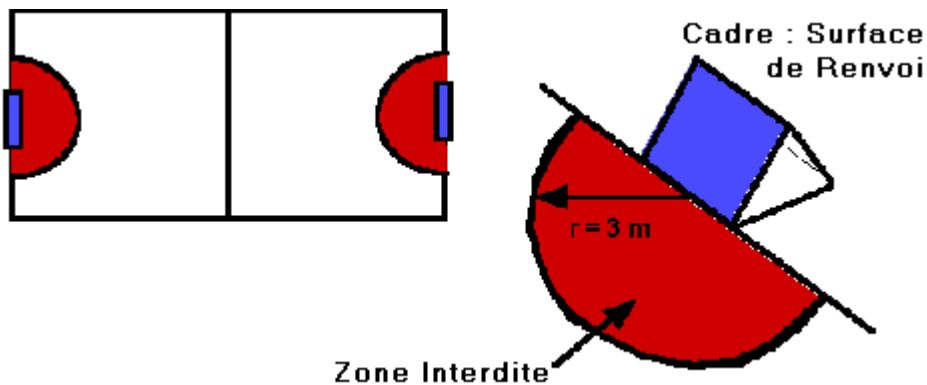
- Pas de camps défini (chaque équipe peut lancer la balle sur n'importe quelle surface de renvoi).
- Pas d'interception des passes de l'autre équipe.
- Pas plus de trois passes avant un tir.
- Pas plus de trois pas avec la balle dans la main.

## 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 niveau 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 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.
- 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.

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. La balle doit franchir la ligne médiane avant d'envoyer la balle sur un cadre au choix.



## 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.