

Tchoukball: Glossaire

Certains termes ont une signification spécifique au tchoukball. Les explications en mots et en images pour y voir plus clair.

Ailier: Joueur positionné aux extrémités droites (AD) ou gauches (AG) du terrain, dont le rôle principal est, en attaque, de tirer sur le filet (ill. 1, voir aussi «[Positions et déplacements des joueurs](#)»).

Angle d'élan/de tir: Angle avec lequel le tireur s'approche du cadre, respectivement de la trajectoire qu'emprunte le ballon après son rebond sur le filet (ill. 2).

Bipolaire: Jeu sur deux cadres.

Cadre: Engin placé sur chaque ligne de fond. Il est constitué d'un filet tendu par des élastiques sur le bord métallique.

Centre-cadre (ou centre-avant): Joueur positionné en retrait de la zone interdite, dont le rôle est, en attaque, de se proposer pour une éventuelle dernière passe et, en défense, de diriger et de fixer les coéquipiers dans la première zone de défense (ill. 1, voir aussi «[Positions et déplacements des joueurs](#)»).

Centre-centre: Joueur positionné près du centre du terrain, dont le rôle est, en attaque, d'organiser le jeu et, en défense, de diriger les coéquipiers dans la deuxième zone de défense (ill. 1, voir aussi «[Positions et déplacements des joueurs](#)»).

Cible: Impact virtuel du ballon sur le sol après son rebond sur le filet.

Filet: Partie nouée et tendue par des élastiques sur le bord métallique du cadre.

Ligne de fond: Ligne qui délimite les petits côtés du terrain (une seule dans le cas d'un demi-terrain ou d'un jeu monopolaire) sur laquelle le cadre est posé et la zone interdite tracée.

Miroir (ou «effet miroir»): Rebond du ballon sur le filet symétrique au tir.

Monopolaire: Jeu sur un seul cadre.

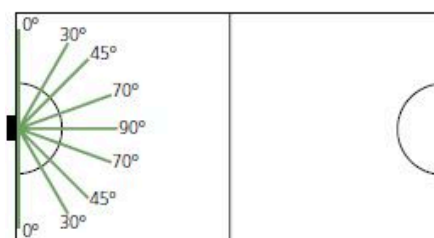
Point donné: Point attribué à l'équipe en défense au moment du tir.

Point marqué: Point attribué à l'équipe qui a attaqué.

Profondeur du tir/de la passe: Distance entre le point d'impact sur le filet et la cible, respectivement le lanceur et le récepteur.



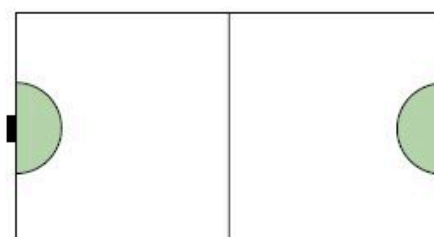
III. 1: Position des joueurs



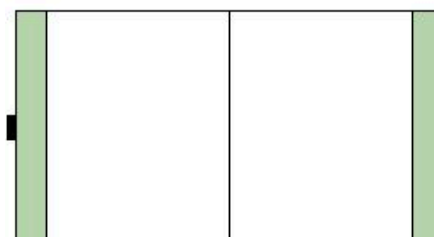
III. 2: Angles de tir



III. 3: Zones de défense



III. 4: Zone de jeu (en blanc) et zones interdites (en vert)



III. 5: Zone de jeu (en blanc) et zones de tir (en vert)

Renversement du jeu: Après un début d'action sur un cadre, passe à un coéquipier positionné dans la moitié du terrain opposée et attaque sur le cadre correspondant.

Transition: Inversion des rôles entre l'attaque et la défense et inversement.

Zone de défense: Surface virtuelle tracée autour de la zone interdite, au nombre de trois, dans laquelle les défenseurs se positionnent pour attraper le ballon.

Zone de jeu: Terrain sans les zones interdites ou les zones de tir (ill. 4 et 5).

Zone de tir: Surface rectangulaire d'une largeur de 2,5 mètres placée sur chaque ligne de fond, en remplacement de la zone interdite à l'école (ill. 5, voir aussi «[Organisation du jeu à l'école](#)»).

Zone interdite: Demi-cercle de trois mètres de rayon mesuré depuis le centre de chaque ligne de fond (ill. 4).

Source: Muriel Sommer Vorpe, cheffe de sport J+S Tchoukball



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO