

Règles pour le tchoukball à l'école

A l'école, il est possible de sélectionner et simplifier certaines règles officielles sans dénaturer le sport ni l'état d'esprit, tout en conservant les buts éducatifs du tchoukball.

Dispositions générales	Voir «Organisation du jeu à l'école», page suivante.
Fautes	<p>Le joueur commet une faute si:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il fait plus de deux pas en possession du ballon. 2. Il laisse tomber le ballon sur le sol. 3. Il touche le ballon avec une partie du corps en dessous du genou. 4. Il se situe en dehors du terrain en possession du ballon. 5. Il essaie de saisir le ballon des mains d'un adversaire. 6. Il fait une obstruction, volontaire ou non, au mouvement d'un adversaire prêt à recevoir, tirer ou passer le ballon, ou en train de se positionner. 7. Il touche le ballon passé ou tiré par un adversaire avant le rebond sur le cadre. 8. Il touche le ballon tiré par un coéquipier après un rebond sur le cadre. <p>Le tireur commet une faute si:</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Le ballon touche le bord métallique, les élastiques, les crochets ou les anneaux du cadre et ne suit pas la trajectoire d'angle miroir (mauvais rebond). 10. Le ballon ne touche ni le filet ni le cadre. 11. Le ballon tombe en dehors de la zone de jeu ou dans la zone interdite/zone de tir après son rebond sur le cadre. 12. Le ballon lui rebondit dessus.
Attribution des points	<p>Le joueur marque un point si:</p> <ol style="list-style-type: none"> 13. Le ballon rebondissant du cadre touche la zone de jeu avant qu'un défenseur ne le touche. 14. Le ballon rebondissant du cadre touche un défenseur qui ne parvient pas à le contrôler, et qu'il retombe sur le sol ou est repoussé hors des limites de la zone de jeu. 15. Le ballon rebondissant du cadre touche un défenseur sur une partie de son corps située en dessous du genou. 16. Le ballon rebondissant du cadre touche un défenseur qui se trouve à l'intérieur de la zone interdite/zone de tir ou en dehors de la zone de jeu, entre dans la zone interdite/zone de tir ou quitte la zone de jeu pour attraper le ballon.
Autres	<ul style="list-style-type: none"> • Engagement: L'équipe qui a concédé un point engage: <ul style="list-style-type: none"> – à côté du cadre et derrière la ligne de fond en bipolaire (jeu sur deux cadres); – en face du cadre sur la ligne qui délimite le terrain en monopolaire (jeu sur un cadre). L'engagement ne compte pas comme passe en bipolaire. • Remise en jeu: Une faute est sanctionnée par une remise en jeu en faveur de l'équipe adverse. Cette remise en jeu se fait à l'endroit où la faute a été commise ou à l'endroit le plus proche à l'intérieur de la zone de jeu. • Zone interdite/zone de tir: L'équipe en possession du ballon peut pénétrer dans la zone interdite ou la zone de tir. L'équipe en défense peut uniquement attraper le ballon dans la zone de jeu.

Remarque: Les règles en vert ont été adaptées pour le tchoukball à l'école.

Organisation du jeu à l'école

Le tchoukball permet de nombreuses formes d'organisation. Dans le cadre scolaire, il est toutefois préférable d'opter d'abord pour des petites équipes et des surfaces de jeu réduites. L'engagement des élèves et leur plaisir seront d'autant plus grands!

Les deux tableaux ci-dessous donnent des indications aux enseignants sur l'effectif des équipes recommandé en fonction de l'âge des joueurs, et par extension sur les dimensions du terrain, le rayon de la zone interdite et le nombre de cadres.

Age des joueurs	Nombre de joueurs	Rayon de la zone interdite
10-12 ans	Du 2:2 au 4:4	2 m
12-14 ans	Du 2:2 au 5:5	2,5 m
14-16 ans	Du 2:2 au 7:7	3 m

Nombre de joueurs	Nombre de cadres	Dimensions du terrain
2:2	1 (monopolaire)	8×8 m
3:3	1 (monopolaire)	9-10×8 m
	2 (bipolaire)	10-12×8 m
4:4	2 (bipolaire)	14-16×8 m
5:5	2 (bipolaire)	18×9 m (terrain de volleyball)
6:6	2 (bipolaire)	20×10 m
7:7	2 (bipolaire)	26-29×15-17 m

Remplacer la zone interdite par la zone de tir

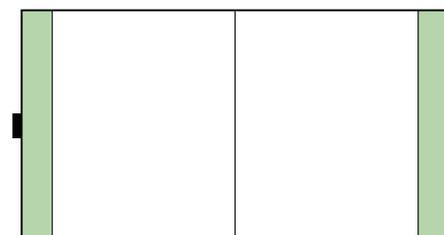
Maîtriser le fonctionnement de la zone interdite requiert une certaine expérience de la part des joueurs. Avec des débutants, il est judicieux de supprimer cette zone au profit d'une autre dite «de tir» (voir ill. ci-contre).

Les caractéristiques de la zone de tir sont les suivantes (Guinand, 2016):

- Le tireur doit se trouver dans cette zone pour tirer et le ballon doit retomber hors des limites de celle-ci après son rebond sur le filet.
- Le défenseur doit se trouver en dehors de cette zone pour attraper le ballon.
- Le défenseur qui a attrapé le ballon ne peut pas tirer directement, car il se trouve en dehors de cette zone et doit donc effectuer une passe à un coéquipier.

Par conséquent, cette zone agit de manière positive sur le jeu (Guinand, 2016):

- en évitant que les défenseurs gênent les attaquants au moment du tir (moins de fautes);
- en permettant au tireur de se rapprocher du filet sans devoir effectuer un tir en extension (plus de tirs réussis);
- en obligeant les défenseurs devenus attaquants à collaborer après la récupération du ballon (plus de passes).



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