

Règles du jeu (version imagée)

Pour jouer au tchoukball, il faut ...

- ... disposer d'un terrain d'environ 10 x 20 m
- ... marquer 2 zones interdites de 3 m de rayon à chaque extrémité du terrain
- ... placer 2 cadres de tchoukball en bordure des zones interdites
- ... utiliser une balle de tchoukball (ou de handball)
- ... former 2 équipes mixtes de 7 joueurs/joueuses

Pour marquer un point, ...

... l'équipe qui attaque se fait des passes et doit tirer la balle sur le cadre de renvoi de telle façon que, suite à un rebond, la balle touche le sol avant que l'équipe adverse ne puisse la maîtriser.



Après un point marqué, un joueur de l'équipe qui n'a pas marqué le point effectue l'engagement derrière la ligne de fond proche du cadre où le point a été marqué.

Un joueur donne un point à l'équipe adverse si ...

- ... il manque le cadre



TCHOUKBALLA.D.E

Tchoukball amateur Delémont & environs

... il fait rebondir la balle hors du terrain après tir au cadre



... la balle tombe dans la zone interdite à l'aller ou au retour du lancer



... il tire au cadre et la balle rebondit sur lui-même



Après un point donné, un joueur de l'équipe qui n'a pas marqué le point effectue l'engagement derrière la ligne de fond proche du cadre où le point a été marqué.

Un joueur commet une faute lorsque il ...

... se déplace en dribblant avec la balle au sol ou en l'air



... effectue plus de trois empreintes au sol, lorsqu'il est en possession de la balle



... effectue une quatrième passe pour le compte de son équipe



TCHOUKBALLA.D.E

Tchoukball amateur Delémont & environs

... laisse tomber la balle pendant une action de passe



... gêne l'adversaire pendant ses actions de jeu (passe, tir au cadre, réception, déplacement...) ou essaie d'intercepter les passes de l'autre équipe



... entre en contact avec la zone "interdite" ou sort des limites du terrain avec la balle en main



... effectue un mauvais rebond. Celui-ci se produit lorsque la balle touche le bord du cadre ou qu'il ne respecte pas la règle du "miroir" à cause des crochets, du cadre ou des élastiques



... touche la balle avec la partie inférieure de ses jambes (depuis les genoux vers le bas)

... récupère la balle tirée au cadre par un de ses coéquipiers

... effectue un quatrième tir consécutif pour le compte de son équipe sur le même cadre (les engagements et coups-francs remettent le compteur à zéro)

Après une faute, la balle change de camp, un joueur de l'équipe adverse s'empare du ballon à l'endroit où la faute a été commise et le jeu reprend. Une passe doit être faite avant le tir au cadre.

Et encore...

Chaque équipe peut tirer indifféremment sur chacun des deux cadres. Cependant après un point, le ballon doit franchir le milieu du terrain avant de revenir éventuellement sur le cadre où l'engagement a été fait.

Une partie officielle se déroule en trois tiers temps de 15 minutes.

Dessins par Mauro Frascotti

Cliquez [ici](#) pour télécharger les règles officielles de la Fédération Internationale de Tchoukball (FITB)