



LE TCHOUK BALL

Caractéristiques du jeu

Règles

- Le tchouk-ball se joue avec une balle, à la main.
- Les deux équipes adverses peuvent se constituer de 5 ou 6 joueurs.
- Il se pratique sur un terrain proche de celui du handball ; les buts sont des cibles qui renvoient la balle (*petits trampolines*). A défaut on peut utiliser des tables ou des panneaux de bois placés obliquement.
- Une zone (*demi-cercle de 3 m de rayon*) à l'intérieur de laquelle les joueurs n'ont pas le droit de pénétrer doit être matérialisée.
- Au bout d'un maximum de 3 passes, la balle doit être tirée sur la cible ou posée à terre et laissée aux adversaires.
- Quand une équipe possède la balle, les adversaires n'ont pas le droit de l'intercepter ni de faire obstruction au jeu.
- Les joueurs peuvent tirer sur la cible de leur choix, il n'y a pas de "camp".
- Si le tireur **manque la cible** ou si la balle touche le sol **hors de l'espace de jeu** (*hors du terrain ou dans la zone*) ou si la balle rebondit **sur lui-même**, le **point est donné à l'équipe adverse**. La balle est alors remise en jeu par l'équipe qui vient de tirer.
- Lorsque la balle **touche la cible**, deux cas de figure sont possibles :
 - Si la balle touche ensuite le sol à l'intérieur de l'espace de jeu, alors un **point est marqué par l'équipe attaquante**. La balle est remise en jeu par l'équipe adverse.
 - Si la **balle est récupérée par l'équipe adverse** sans avoir touché le sol, le **jeu continue**, l'équipe qui vient de récupérer la balle devient attaquante.
- A chaque point marqué, la balle est remise en jeu devant le but visé. Pour avoir le droit de tirer sur la cible, la balle doit traverser au moins une fois la ligne médiane du terrain.
- Après trois tirs consécutifs sur la même cible, les joueurs doivent tirer sur l'autre cible.
- La balle ne doit jamais toucher le sol ni sortir du terrain.
- Un joueur ne peut pas :

- dribbler
 - prendre plus de 3 appuis avec la balle en main
 - garder la balle plus de 3 secondes
 - jouer avec les pieds ou les jambes
 - effectuer une 4ème passe
 - récupérer une balle tirée au but par un de ses coéquipiers
- Après une faute (*obstruction, interception, marché...*), la balle est remise en jeu par les adversaires qui disposent de 3 passes pour aller au but depuis l'endroit où la faute a été commise. Au moins une passe doit être faite avant le tir.

Le Tchouk-ball : un sport collectif transversal

... En effet, le TB est à la fois un sport collectif de renvoi - le sol du terrain est l'objectif à atteindre pour les joueurs en attaque et à protéger pour les joueurs en défense - et un sport collectif de démarquage - les déplacements sont possibles sur tout le terrain -. Sport collectif de renvoi et de démarquage, proche du volley-ball et du handball réunis, le TB n'est pas un sport collectif de combat, de conquête comme le rugby. ...S'il sollicite la combativité des participants, il rejette toute forme d'antijeu, directe (brutalité) ou indirecte (obstruction).

Dominique ARTUS

Université Poitiers Faculté des Sciences du Sport

(Le tchouk-ball : un agent innovant de formation permanente)

Le tchouk induit des comportements collectifs très originaux et très intéressants.

Deux règles fondamentales amènent à des comportements autres de ceux que l'on rencontre habituellement dans les sports collectifs :

Les équipes n'ont pas de territoire

Chaque équipe a la possibilité de tirer sur la cible de son choix, sauf après trois tirs consécutifs sur la même cible. Cette situation amène plusieurs comportements :

- Ouvrir les actions sur tout le terrain. Au bout de quelques séances, les élèves se rendent compte qu'il est plus efficace de se déployer que de s'agglutiner. Les déplacements désordonnés et moutonniers ont tendance à disparaître pour permettre la mise en place de stratégies de feintes qui sont toujours sources de plaisir.
- Ne plus se sentir menacé par l'adversaire, il n'y a plus d'intrusion mais un partage de l'espace de jeu. Les prétextes d'agressivité sont moins nombreux que dans d'autres sports collectifs.
- Surveiller constamment le circuit de la balle.

La balle ne peut être interceptée par les adversaires

Cette règle a des conséquences qui méritent d'être soulignées :

- On ne charge pas. On respecte l'intégrité physique et morale des adversaires.
- Les actions ne sont que positives. On n'empêche pas de jouer, il n'est pas possible de pratiquer une tactique destructrice
- Les passes longues sont facilitées.
- On peut prendre le temps de se repérer en attaque.
- On peut essayer des réponses inédites, des tactiques qui seraient beaucoup plus périlleuses dans les autres sports-co.

La combinaison de ces deux règles fait que les joueurs ne peuvent compenser leurs erreurs ou leur infériorité technique en commettant des irrégularités (bousculer, faucher, retenir par le maillot...)

Phases d'apprentissage du jeu

L'expérimentation et l'observation des enfants m'ont amené à proposer des aménagements des règles et des situations d'apprentissage.

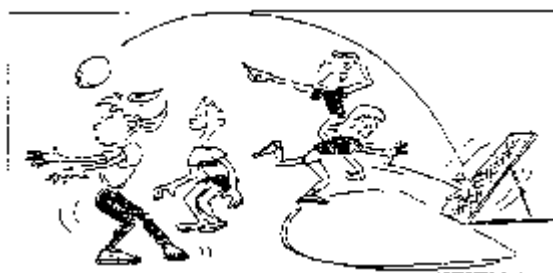
Aménagement des règles

- Même si l'obstruction est interdite, la précision des premiers tirs est toujours un problème. Il faut donc penser à placer les cibles assez près de la limite de la zone.
- Dans un premier temps, on peut tolérer que la balle touche le sol lors de passes entre coéquipiers mais le jeu est beaucoup moins dynamique.
- On peut faire les remises en jeu au centre du terrain. Il n'est plus nécessaire que la balle traverse la ligne médiane. Cette situation amène souvent un type de jeu monopolaire (*tous les joueurs sont rassemblés autour d'une même cible*) si l'on n'exige pas de changement de cible après 3 tirs consécutifs.
- On peut aussi imposer 3 passes avant le tir. Si le jeu est aussi moins dynamique, cette situation amène un plus grand nombre de passes et permet aux plus faibles, d'une part de toucher la balle plus souvent, d'autre part de mieux comprendre la tactique ou les stratégies à adopter.
- On peut tolérer que la balle retombe dans la zone et que les défenseurs y pénètrent pour la récupérer.
- On peut ne pas limiter le nombre de tirs sur la même cible.

Situations d'apprentissage

- **Sur une même cible, 2 groupes de 3 élèves** (ou 2) sont alternativement au tir ou à la réception. La mise en jeu peut se faire au centre du terrain. Le marquage des points s'effectue de la même manière que lors des matchs. On peut remettre en jeu systématiquement après chaque tir dans un premier temps. Ensuite on peut enchaîner les inversions de statuts attaquant/défenseur.

On peut matérialiser des postes de tir pour amener à découvrir ou utiliser les effets de renvoi de la cible.



- **Contre un mur, par 1, 2 ou 3**, lancer la balle qui doit être rattrapée après 1 rebond ou sans toucher le sol.
- **La bataille des balles.** Variante des balles brûlantes. Sur un terrain où 2 cibles sont installées, avec un grand nombre de balles réparties également, au signal les joueurs tirent dans la cible et laissent rouler les balles quand elles sont à terre et qu'elles vont jusqu'au camp adverse. Par contre, ils s'emparent des balles qui pénètrent sur leur territoire pour les renvoyer grâce à leur cible, dans le camp adverse. A la fin du jeu, l'équipe qui a le plus de balles sur son territoire a perdu. L'emplacement des cibles est à moduler suivant la force des joueurs.

Savoirs spécifiques

- Habiletés motrices, savoir lancer avec précision et savoir rattraper.
- Comprendre et savoir utiliser les principes de rebond.
- Savoir se placer sur le terrain pour avoir une action efficace.