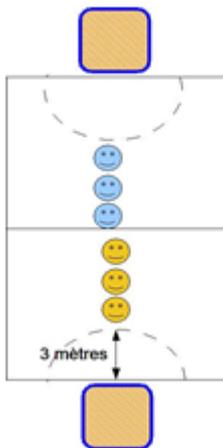


Pour tous les jeux décrits dans ce document les règles du tchoukball suivantes s'appliquent :

- Pour marquer un point, il faut envoyer la balle sur la partie tissée du cadre (c'est le nom donné au trampoline au tchoukball) et que la balle rebondisse ensuite au sol dans les limites du terrain et en dehors de la zone interdite.
- Au tchoukball il n'y a pas de camp défini, chaque équipe peut tirer sur les deux cadres.
- Lorsqu'un joueur est en possession de la balle, il ne peut la conserver que 3 secondes et ne peut effectuer que 3 pas.
- L'équipe en défense (celle qui ne possède pas la balle) n'a pas le droit d'intercepter, ni de faire obstruction à une passe ou un tir adverse. Elle se positionne juste au mieux pour, lorsqu'un tir est effectué, récupérer la balle avant qu'elle ne touche le sol.
- L'équipe en attaque dispose de trois passes maximum pour tirer sur l'un des cadres.
- Si l'équipe adverse rattrape la balle, le jeu se poursuit.
- Si la balle touche le sol sur une passe ou que la balle sort des limites du terrain, elle est rendue à l'équipe adverse, à l'endroit où elle est tombée.
- Lorsqu'un tir touche le cadre métallique du trampoline et que la balle retombe dans les limites du terrain, le point n'est pas marqué et la balle est rendue à l'équipe adverse à l'endroit où elle a touché le sol.
- Lorsque sur un tir, la balle tombe dans la zone interdite ou sort directement en dehors des limites du terrain, un point est accordé à l'équipe adverse. La balle est alors conservée par l'équipe qui vient de concéder ce point.

JEU #1



Nombre de joueurs : autant que vous le souhaitez dans chacune des deux équipes ; les joueurs se placent en file indienne face au cadre. Un ballon par équipe.

Mise en place : voir schéma .

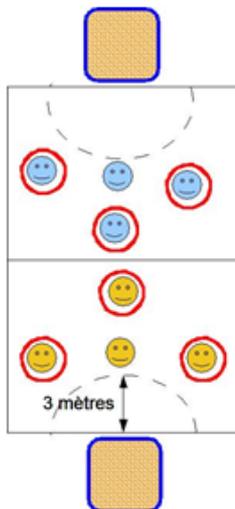
Les règles spécifiques :

Tour à tour chaque joueur envoie le ballon contre le cadre de manière à ce que le joueur derrière lui s'en saisisse ; après avoir tiré, le joueur va se placer derrière la file.

Si un joueur ne parvient pas à récupérer la balle avant qu'elle ne touche le sol, le joueur qui a tiré, doit recommencer.

La première équipe ayant terminé le relais remporte la partie.

JEU #2



Nombre de joueurs : 2 équipes de 4 joueurs. Un ballon par équipe. 6 cerceaux.

Mise en place : voir schéma

Les règles spécifiques :

3 joueurs se positionnent chacun dans un cerceau et n'ont pas le droit d'en sortir.

Le quatrième joueur est libre de ses mouvements et en possession de la balle.

Le but du jeu est d'envoyer la balle par l'intermédiaire du cadre, aux différents joueurs placés dans les cerceaux.

La première équipe qui y parvient, remporte la partie.

JEU #3

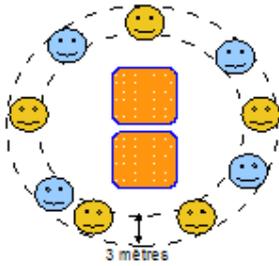
Nombre de joueurs : 2 équipes de 6. Un ballon

Mise en place : voir schéma

Un match de mini tchouk en reprenant les règles du tchoukball.

Voir l'ensemble des règles

JEU #4



Nombre de joueurs : 2 équipes de 4 - Un ballon

Mise en place : Placer les deux mini tchouk dos à dos et délimiter une zone circulaire avec des plots comme indiqué ci-dessous. Le premier cercle se situe à 3 mètres des cadres, le second est tracé 3 mètres plus loin.

Les règles spécifiques :

Les joueurs peuvent uniquement se déplacer dans le couloir délimité par les deux cercles.

On marque un point lorsque la balle, après avoir rebondi sur le cadre, tombe directement au sol dans ce couloir.

JEU #5

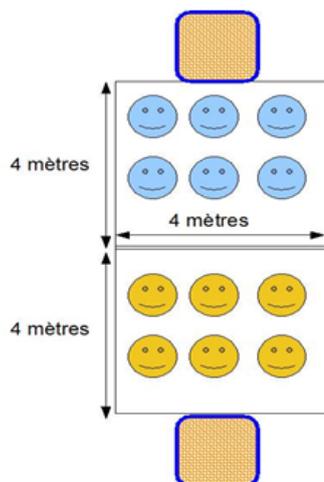
Même nombre de joueurs et mise en place que jeu #1.

Mais ici, pour marquer un point, il faut faire parvenir la balle à l'un de ses partenaires par l'intermédiaire du cadre.

Les joueurs doivent se situer dans le couloir formé par les deux cercles.

L'équipe adverse est autorisée à intercepter une passe mais ne peut pas s'interposer sur un tir contre le cadre.

JEU #6



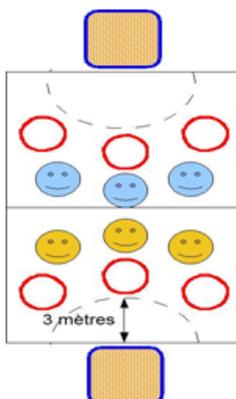
Nombre de joueurs : 2 équipes de 6 joueurs. Un ballon par équipe.

Mise en place : Voir schéma

Les règles spécifiques :

- Chaque équipe se positionne dans un camp
- Un point est marqué si on tire contre le cadre placé dans son propre camp et que la balle touche le sol dans le camp adverse.

JEU #7



Nombre de joueurs : 2 équipes de 3. Un ballon par équipe.

Mise en place : voir schéma ci-dessous.

Les règles spécifiques :

L'équipe gagnante est celle qui, la première, a touché chacun de ses trois cerceaux avec la balle, après rebond de celle-ci sur le cadre de tchoukball.

- Un joueur ne peut tirer deux fois de suite.
- Il est interdit de rentrer dans la zone en demi-cercle.
- Lorsque le ballon tombe dans l'un des cerceaux, on enlève celui-ci.

Variantes

L'équipe gagnante est celle qui a envoyé le plus de fois le ballon dans les cerceaux, en un temps défini. On peut attribuer un nombre de points différents aux cerceaux en fonction de la distance et de leur position par rapport au cadre. Il faut envoyer la balle dans les cerceaux des adversaires après rebond sur le cadre