



LES REGLES DU TCHOUKBALL

ER-01 10.12.2011 F

LES REGLES DU TCHOUKBALL

Avant-Propos

Ce document définit les règles du tchoukball à appliquer lors de toutes les rencontres officielles – nationales et internationales. Cette nouvelle version des règles (2009) est le résultat de nombreuses réunions des commissions technique et d'arbitrage de la FITB, tenues entre 2000 et 2009. Les décisions prises et quelques propositions suggérées ont été intégrées dans ce code d'arbitrage remis à jour.

Les règles ont subi plusieurs modifications depuis 1970, lorsque le Dr. Hermann Brandt introduisit officiellement pour la première fois le tchoukball. De nouvelles modifications ont été ajoutées dans le but d'adapter les règles au jeu pratiqué actuellement, tout en garantissant que l'esprit original du jeu soit maintenu.

Introduction

Le tchoukball peut être joué sur des surfaces variées de différentes tailles. Les surfaces les plus courantes sont les sols synthétiques (salles de sport), le sable (Beach tchoukball) et le gazon. Actuellement, le tchoukball se joue à 7 personnes par équipe sur une surface synthétique ou un parquet d'une taille approximative de 27 m x 16 m. Le Beach tchoukball se joue à 5 personnes par équipe sur une surface d'environ 21 m x 12 m. Ce document définit uniquement les règles pour le jeu à 7.

Ces règles officielles sont complétées par :

- Les règles pour juniors¹
- Les signes d'arbitrage²
- L'interprétation officielle des règles du tchoukball³, qui contient des exemples et des explications pour appliquer et comprendre les règles. Ces interprétations ne sont pas incluses dans ce document-ci, dans le but de le maintenir aussi court que possible ; elles sont cependant un compagnon essentiel à ce règlement.
- Les règles du Beach tchoukball⁴

Tous ces documents sont disponibles sur le site web de la FITB, www.tchoukball.org.

Note: pour des raisons de simplicité, ce document se réfère aux joueurs, officiels, arbitres et aux autres personnes, en utilisant des formes masculines. Cependant, les règles mentionnées s'appliquent indifféremment aux hommes et aux femmes, à l'exception de la règle définissant la taille de la balle (règle 3).

Règles de base

Un cadre est placé à chaque extrémité du terrain de jeu. Devant chaque cadre, un demi cercle en forme de D mesurant 3 m de rayon doit être marqué ; il définit les limites de la « zone interdite ». En fonction de la catégorie des joueurs, la balle mesure entre 54 cm et 60 cm de circonférence et pèse entre 325 et 475 grammes. Elle ne doit jamais toucher le sol. Durant le jeu, la balle qui est en possession d'une équipe ne doit pas être interceptée par l'autre équipe, pour prévenir toute forme de comportement agressif ou de contact physique violent entre les adversaires. Le contrôle de la balle est transmis à l'autre équipe après chaque tir au cadre ou après chaque faute faite par l'équipe en possession de la balle.

Pour marquer un point pour son équipe, un joueur lance la balle sur le cadre afin de la faire rebondir de manière à ce qu'aucun joueur en défense ne puisse l'attraper avant qu'elle ne touche la zone de jeu.

¹ A-02 Recommendations for the rules of tchoukball for juniors

² ER-02 Gestes officiels d'arbitrage

³ ER-03 Interprétations officielles des règles du tchoukball

⁴ ER-04 Beach tchoukball rules

L'équipe qui a concédé un point redémarre le jeu. Au maximum, trois passes consécutives sont permises pour mettre un joueur en position de tirer au cadre. Les joueurs en défense ne sont pas autorisés à interrompre le jeu adverse ; en lieu et place, ils doivent anticiper la trajectoire de la balle qui rebondit, dans le but de l'attraper avant qu'elle ne touche la surface de jeu. A la fin du temps réglementaire, l'équipe qui a le plus de points gagne le match.

En dehors des compétitions, il sera souvent nécessaire d'adapter les règles au nombre de joueurs à disposition, à leurs compétences et à leur condition physique, ou à la taille du terrain de jeu. Ces adaptations sont autorisées afin de rendre le tchoukball accessible à tous. Cependant, une quelconque adaptation faite aux règles du jeu doit être en adéquation avec les valeurs du tchoukball, parmi lesquelles le respect des autres joueurs, qu'ils fassent partie de la même équipe ou de l'équipe adverse.

Règle 1**Le terrain de jeu**

- 1.1 Le terrain de jeu et les marquages du terrain sont illustrés sur la Figure 1. Le terrain de jeu est un rectangle mesurant entre 26 et 29 m. de long et entre 15 et 17 m. de large. Il consiste en une zone de jeu et deux zones interdites.
- 1.2 Les longs côtés du terrain de jeu sont appelés lignes de touche, et les petits côtés lignes de fond. Le terrain de jeu est séparé en deux zones par une ligne médiane qui joint les centres des lignes de touche.
- 1.3 Les zones interdites sont des demi-cercles de 3 m de rayon mesuré depuis le centre de chaque ligne de fond.
- 1.4 Les cadres doivent être placés comme indiqué sur la figure 2.
- 1.5 Les lignes
 - 1.5.1 Les lignes doivent être clairement visibles et posséder une largeur minimale de 5 cm.
 - 1.5.2 Toutes les lignes font partie de la zone qu'elles délimitent : les lignes de touche et les lignes de fond font partie du terrain de jeu, alors que les lignes des zones interdites appartiennent aux zones interdites (Figure 1).
- 1.6 Dans une salle de sport, le plafond est considéré comme extérieur au terrain de jeu. Tout engin situé au dessus de 7 m est aussi considéré comme extérieur au terrain de jeu.
- 1.7 Un espace dégagé de 1 m de large autour du terrain de jeu est obligatoire. Un espace dégagé de 2 m de large est cependant recommandé.

Règle 2**Le cadre**

- 2.1 Le cadre et le filet doivent remplir les critères fixés par la FITB⁵.
- 2.2 Le cadre doit être fixé afin que le rebond ne soit pas affecté durant le jeu. Cependant, il doit rester mobile en cas d'impact d'un joueur sur celui-ci.

Règle 3**La balle**

- 3.1 La balle doit remplir les critères FITB⁶.
- 3.2 Pour les matchs homme, la balle doit avoir une circonférence entre 58 à 60 cm et peser entre 425 et 475 grammes.
Pour les matchs femme, la balle doit avoir une circonférence entre 54 et 56 cm et peser entre 325 et 400 grammes.
Pour les matchs mixtes, la balle doit remplir les standards pour les matchs femme.

Règle 4**Les joueurs**

- 4.1 Nombre de joueurs
 - 4.1.1 Une équipe est constituée d'au maximum 12 joueurs.
 - 4.1.2 Des 12 joueurs, seulement 7 peuvent être sur le terrain de jeu à n'importe quel moment – les 5 joueurs restants servant de remplaçants.
 - 4.1.3 Si une équipe a 4 joueurs ou moins sur le terrain de jeu, elle perd la partie par forfait avec un score imposé de 0 - 30.

⁵ ER-09 Technical criteria for tchoukball frames and nets

⁶ ER-10 Technical criteria for tchoukball balls

4.2 Changement

- 4.2.1 Un changement s'effectue devant la table officielle, à une distance maximale de 4.5 m de la ligne médiane (Figure 1), sans interrompre le chronomètre. Le remplaçant doit attendre que le joueur sortant soit complètement en dehors du terrain de jeu avant de franchir la ligne de touche.
- 4.2.2 Les changements ne peuvent avoir lieu qu'après qu'un point ait été marqué et avant que le jeu ne recommence.
- 4.2.3 Le nombre de remplacements durant une partie est illimité.
- 4.2.4 Si la règle 4.2.1 est enfreinte, l'arbitre doit demander à l'équipe fautive de refaire le changement. Le réengagement est ensuite offert à l'équipe non-fautive [Changement incorrect, ER-02, signe #1].
- 4.2.5 Si la règle 4.2.2 est enfreinte, l'arbitre doit donner une remise en jeu à l'équipe non-fautive et annuler le changement (demander au joueur sortant de ré-entrer dans la zone de jeu et au remplaçant de quitter la zone de jeu) [changement incorrect, ER-02, signe #1].
- 4.2.6 Si un joueur quitte la zone de jeu en raison d'une blessure avant qu'un point ne soit inscrit, son remplaçant ne pourra entrer sur le terrain qu'après qu'un point soit marqué.

4.3 Equipement

- 4.3.1 Les joueurs d'une équipe doivent être habillés uniformément et posséder un numéro clairement visible allant de 1 à 99 affiché sur leur tenue.
- 4.3.2 Les joueurs doivent porter des souliers appropriés sans crampons. Sur herbe, seuls les multi-crampons en caoutchouc sont autorisés.
- 4.3.3 Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser un quelconque moyen artificiel leur permettant d'améliorer leurs performances (e.g. produits dopants, colle/résine, gants, etc.). La bande adhésive (tape) pour les doigts est autorisée uniquement pour des raisons médicales. Les genouillères et coudières sont autorisées. La décision finale quant à l'utilisation d'un moyen artificiel est prise par l'arbitre principal.
- 4.3.4 Il est interdit de porter des bijoux qui peuvent causer des blessures (e.g. bagues, broches, montres, boucles d'oreille, etc.). La décision finale de pouvoir porter ou non certains bijoux est prise par l'arbitre principal.

Règle 5

Les arbitres et la table officielle

- 5.1 Le corps officiel pour des matchs internationaux comprend 3 arbitres (un arbitre principal et deux arbitres de champ, voir règle 5.2), ainsi que 2 officiels (une responsable du chronomètre et un responsable du score, voir règle 5.3) qui servent à la table officielle.
- 5.2 Arbitres
 - 5.2.1 Les arbitres contrôlent que la partie se déroule selon les règles.
 - 5.2.2 Les arbitres peuvent prendre des décisions non-couvertes par les règles, selon l'interprétation officielle des règles, par analogie avec les autres règles et selon leur propre expérience, tant que ces décisions mènent à une continuation réussie de la partie.
 - 5.2.3 L'arbitre principal est positionné le long de la ligne de touche à côté de la table officielle. Les arbitres de champ se trouvent près des cadres de rebond, le long des lignes de fond.
 - 5.2.4 L'arbitre principal représente l'autorité suprême de la partie. Il a le contrôle sur la table officielle et vérifie que les changements (règle 4.2), les engagements et les réengagements (règle 10.3) soient faits correctement. Il vérifie que la feuille de match est correctement remplie et signée par les officiels des équipes, par le responsable des points et par les arbitres.

5.2.5 La tenue des arbitres est principalement grise et clairement différente de la tenue portée par les deux équipes qui jouent. Les arbitres ont à leur disposition un sifflet, un carton jaune (avertissement) et un carton rouge (expulsion).

5.3 Table officielle

5.3.1 Le responsable du chronomètre démarre et interrompt le chronomètre officiel et contrôle l'affichage du score selon les instructions des arbitres.

5.3.2 Le responsable du score remplit la feuille de match selon les instructions des arbitres. Il reporte aussi la distribution de cartons jaunes ou rouges, ainsi que le nom des joueurs blessés.

5.3.3 Les officiels doivent posséder une tenue uniforme, différente de celles des arbitres.

Règle 6

Durée du match

6.1 La durée d'un match est de 3 périodes de 15 minutes, avec une pause maximale de 5 minutes entre les périodes.

6.2 Chronomètre officiel

6.2.1 Le chronomètre officiel ne doit pas être interrompu pendant une période.

6.2.2 Comme dérogation à la règle 6.2.1, les arbitres peuvent décider d'interrompre et de redémarrer le chronomètre officiel (en particulier en cas de blessure sérieuse, de terrain mouillé, de balle ou de cadre de renvoi défectueux) [temps-mort, ER-02, signe #2].

6.2.3 Il n'y a pas de temps-mort technique.

6.3 Au moment du coup de sifflet final (fin d'une période ou d'un match), la partie s'arrête directement. A ce moment, toute action en cours doit être déclarée nulle [fin d'une période de jeu, ER-02, signe #3].

Règle 7

Les fautes

7.1 Un joueur commet une faute si :

7.1.1 Il touche la balle avec une partie du corps située en dessous du genou (un contact avec le genou ou la genouillère est accepté) [jambe inférieure, ER-02, signe #4] ;

7.1.2 Il réalise plus de 3 empreintes avec ses pieds sur le sol pendant qu'il tient la balle [marché, ER-02, signe #5] ;

7.1.3 Il tient la balle durant plus de 3 secondes [>3 secondes, ER-02, signe #6] ;

7.1.4 Il fait une passe qui amène à un décompte des passes successives supérieur à 3 (une déviation de la balle par un autre joueur est considéré comme une passe) [4 passes, ER-02, signe #7] ;

7.1.5 Il touche une quelconque surface en dehors de la zone de jeu tout en tenant la balle, ou il réalise sa dernière empreinte en dehors de la zone de jeu avant de prendre la balle [dehors des limites du terrain, ER-02, signe #8].

7.1.6 Il laisse tomber la balle lors d'une passe ;

7.1.7 Il fait une obstruction, volontaire ou non, au mouvement d'un joueur adverse prêt à recevoir, tirer ou passer la balle, ou en train de se positionner [obstruction, ER-02, signe #9] ;

7.1.8 Il touche la balle passée ou tirée par un adversaire, avant qu'elle n'entre en contact avec le cadre de rebond [obstruction, ER-02, signe #9].

7.1.9 Situé dans la zone de jeu (les zones interdites sont exclues, voir règle 8.2.4), il touche la balle qui rebondit du cadre après le tir d'un coéquipier [obstruction, ER-02, signe #9] ;

7.1.10 Il réalise un 4^{ème} tir consécutif sur un cadre, sur lequel 3 tirs consécutifs ont déjà été réalisés (un réengagement ou une remise en jeu remet le compte des tirs consécutifs à zéro) [4 tirs sur le même cadre, ER-02, signe #10];

- 7.1.11 Il marche sur la ligne de la zone interdite avec la balle dans les mains, ou au moment de faire sa dernière empreinte avant d'attraper la balle [zone, ER-02, signe #11];
- 7.1.12 Il entre en contact avec la zone interdite avant de lancer la balle [pénétration, ER-02, signe #12];
- 7.1.13 Il tire au cadre la balle après un réengagement sans que la balle ait franchi la ligne médiane (règle 10.3) [Tir sur le cadre avant que la balle n'ait franchi le milieu du terrain, ER-02, signe #13].

7.2 Remise en jeu

- 7.2.1 Une faute est pénalisée 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 [remise en jeu, ER-02, signe #14].
- 7.2.2 Le jeu recommence après qu'un joueur ait pris la balle des deux mains et touché le sol avec elle. Il doit garder la balle dans ses deux mains lorsqu'il la décolle du sol.
- 7.2.3 Si la remise en jeu n'est pas faite correctement (règle 7.2.1, faux endroit et/ou règle 7.2.2, fausse manière), l'arbitre doit siffler une nouvelle remise en jeu pour la même équipe (et non pour l'équipe adverse) [remise en jeu, ER-02, signe #14], [remise en jeu à refaire, ER-02, signe #15].
- 7.2.4 Suite à une remise en jeu, une passe au moins doit être faite avant de tirer au cadre.
- 7.2.5 La balle devrait être roulée (et non lancée) au joueur qui effectue la remise en jeu.

Règle 8

L'attribution des points

- 8.1 Un joueur marque un point si la balle rebondissant du cadre [point marqué, ER-02, signe #16] :
 - 8.1.1 touche la zone de jeu avant qu'un défenseur ne la touche ;
 - 8.1.2 touche un défenseur qui ne parvient pas à la contrôler, et qu'elle tombe au sol ou est repoussée hors des limites de la zone de jeu ;
 - 8.1.3 touche un défenseur sur une partie de son corps située en-dessous du genou (règle 7.1.1) ;
 - 8.1.4 touche un défenseur qui se trouve à l'intérieur de la zone interdite ou en-dehors de la zone de jeu (règle 7.1.5), qui entre dans la zone interdite ou quitte la zone de jeu pour attraper la balle, ou qui court à travers la zone interdite pour prendre une position défensive.
- 8.2 Un joueur concède un point (i.e.: un point est attribué à l'équipe en défense) si [point perdu, ER-02, signe #17] :
 - 8.2.1 il tire et rate le cadre;
 - 8.2.2 la balle, rebondissant du cadre après son tir, tombe en-dehors de la zone de jeu ou dans la zone interdite ;
 - 8.2.3 il tire et la balle lui rebondit dessus;
 - 8.2.4 il touche la balle rebondissant directement du cadre suite au tir d'un coéquipier, alors qu'il est dans la zone interdite ou en-dehors de la zone de jeu;
 - 8.2.5 il touche intentionnellement la balle rebondissant directement du cadre suite au tir d'un coéquipier, empêchant ainsi la balle de sortir de la zone de jeu ou de tomber dans la zone interdite (voir aussi règle 12.2.1).

Règle 9

Vainqueur

- 9.1 L'équipe possédant le plus de points à la fin du temps réglementaire est désignée vainqueur.
- 9.2 Si les équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire et si le match ne peut finir sur une égalité, une prolongation de 5 minutes doit être jouée.

En cas de nouvelle égalité à la fin de la prolongation, une deuxième prolongation de 5 minutes doit être jouée, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur à la fin d'une période.

Règle 10

Engagement et réengagement

- 10.1 L'engagement et les réengagements se font depuis derrière la ligne de fond et depuis un des deux côtés du cadre. Un réengagement se fait depuis à côté du cadre où le dernier point a été marqué. Le joueur qui engage ou réengage doit être complètement en-dehors de la zone de jeu quand il lance la balle.
- 10.2 Un engagement est donné en début de match. L'équipe qui reçoit la balle est décidée à pile ou face. Un réengagement est donné dans les situations suivantes :
- 10.2.1 Au début de la deuxième période. L'équipe qui n'a pas fait l'engagement reçoit ce réengagement.
- 10.2.2 Au début de la troisième période. L'équipe avec le score le plus bas reçoit ce réengagement. En cas d'égalité, l'équipe qui a fait l'engagement reçoit ce réengagement.
- 10.2.3 Au début d'une prolongation. L'équipe qui n'a pas fait le réengagement lors de la période précédente reçoit ce réengagement.
- 10.2.4 Après un point. L'équipe qui a concédé un point réengage.
- 10.2.5 Si la règle 10.1 n'est pas respectée, l'équipe adverse réengage [franchir la ligne de fond, ER-02, signe #18].
- 10.3 Franchir la ligne médiane
- 10.3.1 Après un engagement ou un réengagement, le premier tir peut être fait sur un des deux cadres, du moment que la balle a franchi la ligne médiane.
- 10.3.2 On considère que la balle a franchi la ligne médiane si aucune partie du corps ne touche la moitié de la zone de jeu d'où la balle a été engagée.
- 10.3.3 Une ou plusieurs passes sont permises avant que la balle ne franchisse la ligne médiane.
- 10.3.4 Si la règle 10.3.1 n'est pas respectée, une remise en jeu est attribuée à l'équipe adverse, à l'endroit d'où le tir fautif a été réalisé.
- 10.4 L'engagement et le réengagement (également appelés la « passe zéro ») ne comptent pas comme une passe. Les passes suivantes sont comptées selon la règle 7.1.4.

Règle 11

Mauvais rebond

- 11.1 Un mauvais rebond a lieu lorsque :
- 11.1.1 La balle touche le bord métallique du cadre de rebond ;
- 11.1.2 La balle qui rebondit ne suit pas la trajectoire d'angle miroir en raison d'un contact avec les élastiques, les crochets ou les anneaux du cadre.
- 11.2 Si une équipe en défense parvient avec succès à attraper la balle après un mauvais rebond, la partie peut continuer. Cependant, l'équipe en défense ne parvient pas à contrôler la balle ou a des difficultés à l'attraper, l'arbitre interrompt la partie et l'équipe en défense reçoit une remise en jeu à l'endroit où la balle est tombée ou à l'endroit où elle se trouvait lorsque la partie a été interrompue [mauvais rebond, ER-02, signe #19].
- 11.3 Les règles 8.2.2 à 8.2.5 restent valides même après un mauvais rebond.

Règle 12**Esprit du jeu**

- 12.1 Chaque joueur, arbitre, coach ou officiel doit respecter l'esprit du jeu défini dans la charte du tchoukball⁷ et doit faire preuve d'une attitude respectueuse.
- 12.2 Comportements irrespectueux
- 12.2.1 Les comportements irrespectueux d'un joueur, coach ou officiel envers un adversaire (joueur, coach, officiel), un arbitre, un spectateur ou un coéquipier doivent être sanctionnés. Les comportements irrespectueux comprennent les insultes, les pertes intentionnelles de temps, les contestations des décisions des arbitres, les fautes intentionnelles ou n'importe quel comportement qui va à l'encontre de l'esprit du jeu.
- 12.2.2 Comme moyens pour parvenir à cette fin, en fonction de la gravité et de la récurrence du comportement ou de l'acte irrespectueux, l'arbitre peut utiliser:
- a) un avertissement oral,
 - b) un avertissement oral et une remise en jeu pour l'équipe adverse [faute grave ou intentionnelle, ER-02, signe #23],
 - c) un carton jaune et une remise en jeu pour l'équipe adverse [avertissement, ER-02, signe #20],
 - d) un carton rouge et une remise en jeu pour l'équipe adverse [expulsion, ER-02, signe #21].
- 12.3 Avertissements oraux, cartons jaunes et rouges
- 12.3.1 Les sanctions (règle 12.2.2) devraient être utilisées dans le même ordre qu'elles ont été listées, de a) à d). Cependant, si le manquement est sérieux, l'arbitre peut directement recourir à une sanction d'une sévérité plus élevée et plus adéquate.
- 12.3.2 Les avertissements oraux (sanctions a) et b)) peuvent être données directement aux joueurs, ou indirectement en appelant le ou les capitaines [appel des capitaines, ER-02, signe #22].
- 12.3.3 Deux cartons jaunes donnés à la même personne durant un match mènent automatiquement à son expulsion (carton rouge).
- 12.3.4 Un joueur expulsé peut être remplacé, mais seulement après qu'un point ait été marqué. Un joueur/coach/officiel expulsé doit directement quitter la zone de jeu ou le banc de touche, ainsi que les environs immédiats du terrain. Il ne pourra plus prendre part au match de quelque manière que ce soit.
- 12.3.5 Les avertissements (cartons jaunes) et les expulsions (cartons rouges) doivent être notés sur la feuille de match.

⁷ ER-00 tchoukball Charter