



ARTICLE 1- TERRAIN DE JEU

- La dimension de terrain utilisée est celle d'un terrain de Handball (environ 27 m × 17 m.).
- Les zones interdites sont des demi-cercles de 3 m de rayon devant le cadre.

ARTICLE 2 - ÉQUIPEMENTS

- Chaque équipe doit apporter :
 - Un cadre de Tchoukball,
 - Un ballon ayant une circonférence variant entre 54-56 cm.
- Le ballon sera choisi en début de partie et accepté par les deux entraîneurs.

ARTICLE 3 - ÉQUIPE

- La composition :
 - Chaque équipe doit se composer d'un maximum de 14 joueurs :
 - (14) jeunes garçons de 5e année (Équipe 1)
 - (14) jeunes filles de 5e année (Équipe 2)
 - Un total de 7 joueurs par équipe est sur le terrain au même moment

ARTICLE 4 – DURÉE DE LA PARTIE

- 4 quarts de 4 minutes. L'entraîneur est responsable de la gestion du temps et des changements.

ARTICLE 5 – RÈGLES DU JEU

Article 5.1 - Nombre de tirs sur le cadre

- Trois tirs sur un même cadre sont acceptés.
- Si une équipe lance le ballon sur un même cadre une 4e fois, le ballon est remis à l'autre équipe.

Article 5.2 - Passes

- L'équipe a un nombre de **3 passes maximum** pour se placer dans une position de tir favorable.
- Les joueurs adverses ne peuvent pas intercepter les passes ou les tirs.
- Avant de débiter les passes, une touche par terre avec le ballon doit être effectuée. C'est ce qui annonce le début des échanges.
- Aucune obstruction n'est permise lors des passes.

Article 5.3 - Pointage

Un point est accordé à l'équipe qui lance le ballon au cadre de renvoi et que le ballon;

- Touche la surface de jeu avant qu'un adversaire ne le récupère.
- Touche un adversaire qui le dévie au sol ou hors du terrain.
- Touche un adversaire sur une partie du corps non autorisé (membres inférieur du corps)

N.B: Aucun point n'est alloué pour les tirs manqués

Article 5.4 - Déroulement

IL N'Y A PAS DE POINT ACCORDÉ POUR LES ERREURS

- Deux équipes de sept (7) joueurs sont dispersées sur le terrain.
- Le jeu commence avec une remise par un joueur de l'équipe ayant gagné le tirage au sort. Il se place à côté d'un cadre de renvoi et effectue une remise à son équipe.
- Après un point, le ballon doit traverser la ligne médiane avant d'être lancé sur un cadre de renvoi.
- Il est interdit d'obstruer le déplacement ou les mouvements d'un adversaire.

Article 5.5 – Remise en jeu

- L'équipe ayant perdu le point bénéficie de la remise en jeu : la remise en jeu s'effectue derrière la ligne de fond et à côté du cadre où le point a été marqué.
- Une remise en jeu est accordée à l'équipe adverse dans les situations suivantes :
 - Un joueur tire et manque le cadre,
 - Il fait rebondir la balle, après le cadre, hors du terrain ou dans la zone "interdite",
 - Il tire au cadre et la balle rebondit sur lui-même,
 - Il touche le ballon, en ayant un contact avec la zone "interdite"
 - Si un ballon est échappé, la partie repart à l'endroit du contact au sol.

ARTICLE 6 - LES FAUTES

Un joueur commet une faute et un jet franc est accordé à l'équipe adverse dans les situations suivantes;

- Il touche le ballon avec les membres inférieurs de son corps.
- Il effectue plus de trois (3) empreintes au sol en possession du ballon (la réception avec un ou deux pieds au sol compte pour une empreinte).
- Il tient le ballon en sa possession pendant plus de trois secondes.
- Il pose une partie du corps en dehors du terrain, en possession du ballon, ou prend appui à l'extérieur du terrain avant de toucher la balle.
- Il laisse tomber la balle au sol.
- Il gêne l'adversaire pendant ses actions de jeu (passe, tir au cadre, réception, déplacement).

- Il tire sur le cadre alors que trois (3) tirs consécutifs ont déjà été effectués à cet endroit (une faute ou un point marqué ramène le décompte des tirs à zéro)
- Il touche la balle, après renvoi du cadre sur un tir du coéquipier, et que celle-ci retombe dans les limites du terrain.
- Il prend contact avec la zone « interdite », sur une passe ou un tir, avant que la balle n'ait quitté sa main (après le tir ou la passe, le joueur doit sortir de la zone le plus rapidement possible sans gêner l'adversaire).
- Il traverse la zone « interdite » pour prendre position de défense.
- Il tire au cadre, après la remise en jeu, sans que la balle n'ait franchi la ligne médiane
- Il y a mauvais rebond- le mauvais rebond se produit lorsque :
 - Le ballon touche le bord du cadre
 - Le ballon ne respecte pas la règle du miroir à cause des crochets ou des élastiques.
 - Si l'équipe en défense parvient à attraper le ballon, malgré le mauvais rebond, le jeu continue. Si, au contraire, elle ne peut maîtriser la balle, le jeu est arrêté et l'équipe réceptrice obtient un jet franc à l'endroit où le ballon a touché le terrain.