

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.



**RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES
2026-2027**

**TOURNOI AMICAL
MINI-TCHOUKBALL**



Dernière mise à jour : 4 août 2026

Table des matières

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ.....	3
ARTICLE 1 Règlements officiels.....	3
1.1 Règles de jeu	3
ARTICLE 2 Identification des catégories.....	3
2.1 Catégories	3
ARTICLE 3 Composition de l'équipe	3
3.1 Composition	3
3.2 Substitutions	3
ARTICLE 4 Installations et équipements	3
4.1 Installations sportives	3
4.2 Équipements	4
4.3 Sécurité	4
ARTICLE 5 Les parties	4
5.1 Formule de la partie.....	4
5.2 Durée de la partie	4
5.3 Arbitrage	4
5.4 Pointage	4
ARTICLE 6 Récompenses	5
6.1 Bannières	5
6.2 Certificats	5
FONCTIONNEMENT DU SPORT	5
ARTICLE 7 Règlements spécifiques	5
7.1 Déroulement.....	5
7.2 Les passes.....	6
7.3 Remise en jeu.....	6
7.4 Fautes.....	6

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

ARTICLE 1 Règlements officiels

1.1 Règles de jeu

- 1.1.1 Pour tous les règlements non spécifiés dans ce document, vous devez vous référer aux règles de jeu approuvées par Tchoukball Québec.
- 1.1.2 Toutefois, les règlements spécifiques du RSEQ Laval ont préséance sur les règles de jeu de la fédération sportive.
- 1.1.3 Les règlements administratifs de Sports Laval doivent être respectés par tous les établissements participants.

ARTICLE 2 Identification des catégories

2.1 Catégories

2.1.1

Catégories	Niveau scolaire
Moustique	5 ^e année

- 2.1.2 Le surclassement est permis.

ARTICLE 3 Composition de l'équipe

3.1 Composition

- 3.1.1 Chaque école participante doit avoir une (1) équipe féminine et une (1) équipe masculine.
- 3.1.2 Chaque équipe doit être composée d'au minimum quatorze (14) joueurs.

3.2 Substitutions

- 3.2.1 Les substitutions doivent se faire lors d'un arrêt de jeu ou au début de chaque quart.
- 3.2.2 Le nombre de substitutions est illimité (substitution libre).

ARTICLE 4 Installations et équipements

4.1 Installations sportives

- 4.1.1 La dimension de terrain utilisée est de 13,70m (15 verges) x 25 m (27 verges).
- 4.1.2 Les zones interdites sont des demi-cercles de trois (3) m de rayon devant le cadre.

- 4.1.3 Le terrain et les zones de but seront délimités à l'aide de cônes.

4.2 Équipements

- 4.2.1 Le ballon officiel est un ballon ayant une circonférence variant entre 44-46 cm (ballon jaune et vert).
- 4.2.2 Les ballons seront fournis par Sports Laval lors du tournoi.
- 4.2.3 Les écoles participantes doivent avoir un t-shirt ou un dossard de la même couleur pour chaque joueur.
- 4.2.4 Chaque école doit apporter deux (2) cadres de tchoukball.

4.3 Sécurité

- 4.3.1 Avant chacune des parties, l'entraîneur doit s'assurer qu'aucun de ces joueurs ne porte de bijoux (chaîne, bracelet, boucle d'oreille, « piercing » au visage, etc.)

ARTICLE 5 Les parties

5.1 Formule de la partie

- 5.1.1 Les parties se jouent avec un maximum de sept (7) joueurs sur le terrain.

5.2 Durée de la partie

- 5.2.1 La partie est composée de quatre (4) quarts de jeu de quatre (4) minutes en temps continu.
- 5.2.2 Aucun temps mort n'est permis.
- 5.2.3 Un tirage au sort détermine l'équipe qui débutera avec le ballon.

5.3 Arbitrage

- 5.3.1 Les parties seront sous forme d'auto-arbitrage par les entraîneurs.

5.4 Pointage

- 5.4.1 Un (1) point est accordé à l'équipe qui lance le ballon sur le cadre et que le ballon :
- (a) Touche la surface de jeu avant qu'un adversaire ne soit capable d'attraper le ballon.
 - (b) Touche un adversaire qui le dévie au sol ou hors du terrain.
 - (c) Touche un adversaire sur une partie du corps non autorisé (membres inférieurs du corps)
- 5.4.2 Aucun point n'est alloué pour les tirs manqués.

ARTICLE 6 Récompenses

6.1 Bannières

- 6.1.1 Chaque école participante reçoit une bannière de participation.

6.2 Certificats

- 6.2.1 Un certificat de participation peut être remis aux joueurs. L'école doit l'inscrire dans le formulaire complémentaire envoyé par courriel quelques semaines avant le tournoi.

FONCTIONNEMENT DU SPORT

ARTICLE 7 Règlements spécifiques

7.1 Déroulement

- 7.1.1 Le jeu commence avec une mise en jeu par un joueur de l'équipe ayant gagné le tirage au sort. Il se place à côté d'un cadre et effectue une remise de ballon à son équipe.
- 7.1.2 La mise au jeu est l'action de faire une passe à un joueur de façon à ce que le ballon dépasse la ligne médiane. Si lors de la mise au jeu, le ballon ne dépasse pas la ligne médiane, le joueur devra traverser la ligne médiane en faisant ses pas ou encore en faisant une passe à un autre joueur pour faire passer le ballon.
- 7.1.3 Une équipe peut marquer des points sur les deux (2) cadres.
- 7.1.4 Un joueur défenseur qui attrape le ballon au rebond peut tout de suite relancer sur le même cadre.
- 7.1.5 Chaque joueur peut faire un maximum de trois (3) pas avec le ballon (la réception avec un (1) ou deux (2) pieds au sol compte pour un pas).
- 7.1.6 Chaque joueur peut avoir le ballon en sa possession un maximum de trois (3) secondes.
- 7.1.7 Les équipes peuvent faire jusqu'à trois (3) tirs sur un même cadre. Une faute ou un point marqué ramène le décompte des tirs à zéro du cadre. Si une équipe lance le ballon sur le même cadre une 4^e fois, le ballon sera remis à l'autre équipe.
- 7.1.8 Il est interdit d'obstruer le déplacement ou les mouvements d'un adversaire.

- 7.1.9 Un joueur ne peut entrer dans les zones interdites avec ou sans le ballon. Il est possible pour un joueur de faire un saut avant la zone interdite (après le tir, le joueur doit sortir le plus rapidement possible de la zone sans gêner l'adversaire).

7.2 Les passes

- 7.2.1 Avant de débiter les passes, le joueur doit toucher au sol avec le ballon. C'est ce qui annonce le début des échanges.
- 7.2.2 L'équipe a un maximum de trois (3) passes pour se placer dans une position de tir favorable sur un cadre, **excluant la mise au jeu**.
- 7.2.3 Les joueurs adverses ne peuvent intercepter les passes ou les tirs.
- 7.2.4 Il est interdit d'obstruer lors des passes.

7.3 Remise en jeu

- 7.3.1 Après un (1) point, l'équipe adverse repart le jeu avec une mise au jeu à côté du cadre où le point a été marqué et derrière la ligne de fond. Le ballon doit traverser la ligne médiane avant d'être lancé de nouveau sur un cadre.
- 7.3.2 Une remise en jeu est accordée à l'équipe adverse dans les situations suivantes:
- (a) Un joueur tire le ballon et manque le cadre.
 - (b) Un joueur tire le ballon qui touche le cadre. Après, le ballon rebondit hors du terrain ou tombe dans la zone interdite.
 - (c) Un joueur tire au cadre et la balle rebondit sur lui-même.
 - (d) Un joueur touche le ballon en ayant un contact avec la zone interdite.
 - (e) Si le ballon est échappé, la partie repart à l'endroit du contact au sol.

7.4 Fautes

- 7.4.1 Lorsqu'un joueur commet une faute, le ballon est remis en jeu par l'équipe adverse à partir de l'endroit où s'est produit la faute.
- 7.4.2 Après une faute, il y a une remise en jeu et une (1) passe minimum est nécessaire avant de pouvoir lancer au cadre.
- 7.4.3 Il y a une faute dans les situations suivantes :
- (a) Un joueur échappe une passe ;
 - (b) Un joueur ayant le ballon prend contact avec la zone interdite ou avec la ligne extérieure du terrain ;
 - (c) Un joueur pose une partie du corps en dehors du terrain en possession du ballon ou prend appui à l'extérieur du terrain avant de toucher le ballon.

- (d) Un joueur attrape ou touche le lancer au cadre de sa propre équipe ;
- (e) Un joueur touche le ballon avec les membres inférieurs de son corps ;
- (f) Un joueur effectue plus de trois (3) pas au sol en possession du ballon.
- (g) Un joueur tient le ballon en sa possession pendant plus de trois (3) secondes ;
- (h) Un joueur gêne l'adversaire pendant ses actions de jeu (passe, tir au cadre, réception ou déplacement) ;
- (i) Un joueur tire sur le cadre alors que trois (3) tirs consécutifs ont déjà été effectués à cet endroit ;
- (j) Un joueur traverse la zone interdite pour prendre position de défense ;
- (k) Après une remise en jeu, un joueur tire au cadre sans que le ballon n'ait franchi la ligne médiane ;
- (l) Un joueur fait un mauvais rebond lors de son lancer sur le cadre (le rebond doit avoir un effet « miroir » pour être bon). Un mauvais rebond se produit lorsque :
 - Le ballon touche le bord du cadre ;
 - Le ballon ne respecte pas l'effet miroir en raison des crochets ou des élastiques ;
 - Si l'équipe en défense parvient à attraper le ballon malgré le mauvais rebond, le jeu continue. Au contraire, si l'équipe en défense ne peut maîtriser le ballon, le jeu est arrêté et l'équipe réceptrice obtient le ballon à l'endroit où il a touché le sol.