TCHOUCK BALL

**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, l**e 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.