

LE TCHOUKBALL

Le tchoukball est né des réflexions et des recherches du Dr Hermann Brandt, entreprises au cours des années 1960.



Il résulte d'une étude scientifique critique des sports d'équipes les plus populaires. Le Dr Brandt, médecin genevois, a côtoyé tout au long de sa carrière un grand nombre d'athlètes blessés plus ou moins gravement lors de la pratique de leur sport. **Il constata que ces traumatismes étaient dus à l'exécution de mouvements inadaptés à la physiologie de l'individu, ainsi qu'aux nombreuses formes d'agression présentes dans certains sports.** Son analyse a renforcé cette inquiétude relative à la valeur éducative des sports modernes, qui pour lui ne doivent pas aboutir à la fabrication systématique de champions, mais « contribuer à l'édification d'une société humaine valable ».

En 1960, le gouvernement français le nomme officier du mérite sportif. Ses études et ses expériences aboutissent à la publication d'un ouvrage intitulé "**De l'éducation physique aux sports par la biologie**". La conclusion formelle de ses recherches démontre que les activités physiques ne peuvent se trouver légitimées qu'en fonction de leurs possibilités éducatives.

Partant de ces principes, le Dr Hermann Brandt présente, au premier concours international littéraire sur la théorie de l'éducation physique (Prix Thulin), une Étude critique scientifique des sports d'équipes, et le 16 août 1970, dans l'Aula de l'Université de Lisbonne, il devient lauréat du fameux prix mondial. Ce prix lui est décerné par la Fédération Internationale d'Éducation Physique. (F.I.E.P.) L'expression pratique de ses idées est le Tchoukball, sport d'équipe où la pelote basque s'harmonise au handball et devient avant tout un sport non agressif.

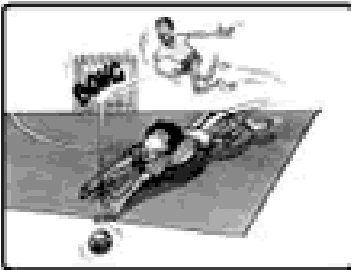
Cette activité Physique part d'un axiome de base : Rendre le sport éducatif pour le plus grand nombre d'individus. **Ainsi le Tchoukball a été conçu pour pouvoir être joué comme activité Physique familiale, comme sport de loisir et de détente, enfin comme sport de compétition.** Notons parmi les avantages qu'offre le Tchoukball : - Jeu non agressif, il est fait pour permettre des rencontres fructueuses aussi bien entre individus qu'entre nations. - **Ses règles obligent les joueurs à respecter leurs adversaires, qui ne peuvent être empêchés de jouer par des interventions brutales qui sont souvent de véritables agressions.** Cette manière de défendre ne demande d'ailleurs que peu d'intelligence, mais prouve une infériorité technique. Par contre, en laissant jouer l'adversaire, en le laissant libre de ses évolutions, et en le laissant tirer au cadre sans la moindre gêne, il faudra que le joueur de Tchoukball cherche à prévoir les actions et réactions de ses adversaires, ainsi que ses possibilités de tir et qu'il se place en

tenant compte de différents facteurs pour pouvoir reprendre le ballon. Ceci demande un peu plus de réflexion et de psychologie. L'effet éducatif est en rapport direct avec ses sollicitations.

Le tchoukball se présente donc comme un mélange de pelote basque (pour les rebonds successifs sur le cadre), de handball (étant donné qu'il se joue avec les mains, que les pas sont limités et parce qu'il est possible de tirer en extension au dessus de la zone) et de volley-ball (car en défense, la balle ne doit pas toucher le sol).

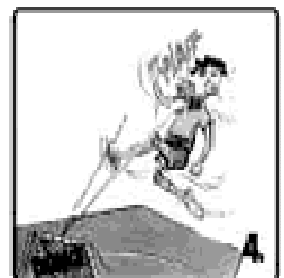
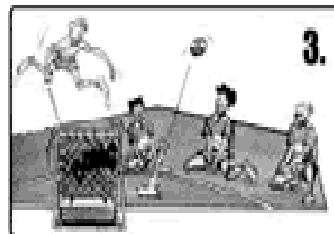
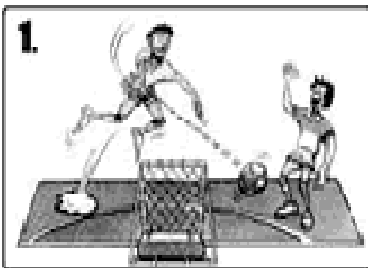
LES REGLES DU JEU DU TCHOUKBALL

Un joueur marque un point pour son équipe si un joueur tire sur le cadre et que la balle renvoyée touche le sol avant qu'un adversaire ne la récupère.



Un joueur donne un point à l'équipe adverse si :

1. Il manque le cadre en voulant lancer la balle
2. Il fait rebondir la balle, après tir au cadre, hors du terrain.
3. La balle tombe dans la zone interdite à l'aller ou au retour du lancer.
4. Il tire au cadre et la balle rebondit sur lui-même.



Un joueur commet une faute lorsque :

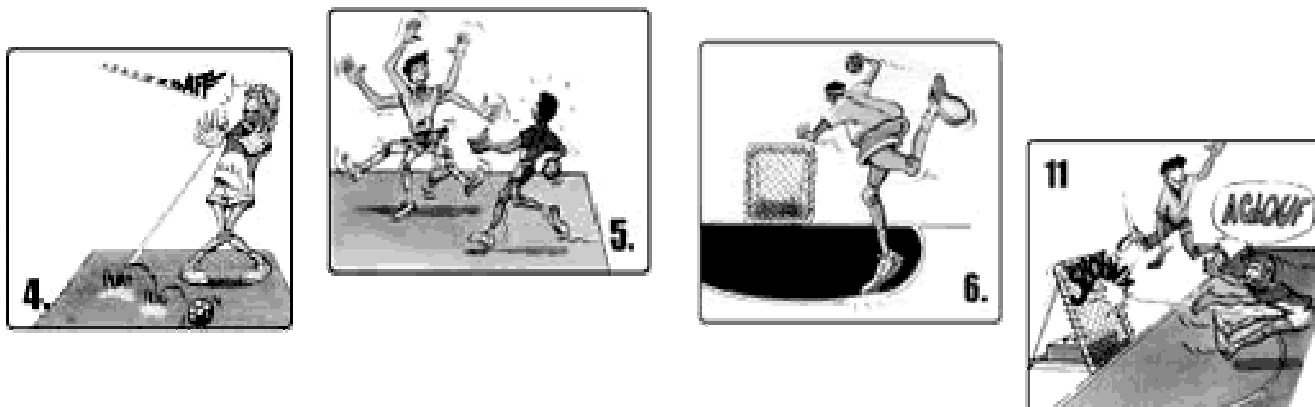
1. Il se déplace en dribblant avec la balle au sol ou en l'air (l'erreur de réception n'est pas considérée comme une faute).
2. Il effectue **plus de trois empreintes au sol** en possession du ballon (la réception avec un ou deux pieds au sol compte pour une empreinte).

3. Il effectue **une quatrième passe** pour le compte de son équipe (l'engagement ne compte pas pour une passe, on compte par contre une passe lorsque la balle est envoyée ou déviée par un joueur vers un de ses coéquipiers).

4. Il **laisse tomber la balle** pendant une action de jeu.

5. Il **gêne l'adversaire** pendant ses actions de jeu (passe, tir au cadre, réception, déplacement, ...).

6. 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).



7. Il joue avec les pieds ou les jambes (en dessous des genoux).

8. Il se situe en-dehors des limites du terrain en possession de la balle.

9. Il lance intentionnellement le ballon sur un adversaire.

10. Il récupère la balle tirée au cadre par un de ses coéquipiers.

11. Le mauvais rebond se produit lorsque la balle touche le bord du cadre ou qu'il ne respecte pas la règle du "miroir" à cause des crochets ou des élastiques. Ainsi, lorsque la trajectoire de la balle est modifiée par un mauvais rebond, le point ne compte pas et le jeu reprend à partir de l'endroit où le ballon est tombé. La possession de la balle change de camp.

12. Il garde la balle **plus de 3 secondes**.