

CODE D'ARBITRAGE

FEDERATION INTERNATIONALE DE TCHOUKBALL (FITB)

Avant-propos

Le présent texte définit avec précision les règles du Tchoukball qui sont applicables lors de toutes les rencontres officielles nationales et internationales. Cette nouvelle version du règlement de jeu fait suite à la réunion de la Commission technique et d'arbitrage de la FITB qui s'est tenue le 31 juillet 1987, à Neuchâtel (Suisse). Les décisions prises ainsi que certaines des propositions formulées à cette occasion ont été intégrées dans la réactualisation du code d'arbitrage.

Depuis 1970, année durant laquelle le Dr Hermann Brandt a présenté le Tchoukball pour la première fois de façon officielle, ses règles ont subi plusieurs modifications. Ces dernières retouches, comme les précédentes, ont été effectuées afin d'harmoniser la pratique de ce sport à la lumière des dernières expériences vécues, mais sans dénaturer l'esprit que son créateur a voulu lui donner.

Introduction

Un match de Tchoukball oppose deux équipes de neuf joueurs répartis sur un terrain rectangulaire de quarante mètres sur vingt. Deux cadres de renvoi sont posés à chaque extrémité de l'aire de jeu. Devant chacun des deux cadres, un demi-cercle de trois mètres de rayon constitue une zone "interdite".

Le ballon, répondant aux normes du handball, ne doit jamais toucher le sol. Sa possession change de camp après chaque tir contre le cadre ou après chaque faute, l'interception étant interdite pour éviter les agressions ou les contacts physiques violents entre adversaires.

Un joueur, pour donner un point à son équipe, doit lancer la balle sur le cadre de manière à ce que sa trajectoire touche le terrain de jeu avant qu'un membre de l'équipe opposée ne la maîtrise.

Après chaque point perdu par une équipe, cette dernière doit effectuer l'engagement. Elle dispose alors d'un maximum de trois passes pour se placer dans une position de tir favorable. Les joueurs adverses ne peuvent intervenir dans cette préparation pour la détruire, ils doivent faire preuve d'anticipation pour ne pas être surpris par la trajectoire du ballon rebondissant contre le cadre. A la fin du temps imparti, la formation ayant le plus de points gagne la rencontre.

En dehors de la compétition, il sera souvent nécessaire d'adapter les règles en fonction du nombre de joueurs présents, de leur niveau de préparation ou de la grandeur du terrain disponible. La souplesse du tchoukball en fait un sport accessible à tous en autorisant une grande liberté d'action. Pourtant toute modification doit s'entourer d'une réflexion sur son impact éducatif, physiologique et psychosocial. Cette prudence est absolument indispensable pour ne rien perdre des avantages provenant de la conception scientifique du Tchoukball.

Règle 1***Le terrain de jeu***

- 1.1 Le terrain de jeu est un rectangle de 40 x 20 m ; il comprend une surface de jeu et deux zones "interdites".
- 1.2 Les grands côtés sont appelés lignes de touche et les petits lignes de fond. Le terrain est divisé en deux par la ligne médiane.
- 1.3 La zone "interdite" est un demi-cercle de trois mètres de rayon, située au milieu de la ligne de fond.
- 1.4 Le cadre de renvoi se situe au milieu du diamètre de cette zone.
- 1.5.1 Les lignes doivent être très visibles et mesurer 5 cm de large.
- 1.5.2 Toutes les lignes font partie de la surface qu'elles délimitent, par conséquent les lignes de touche ainsi que les lignes de fond, à l'exclusion du diamètre de la zone "interdite", font partie du terrain ; les demi-cercles de trois mètres ainsi que leur diamètre appartiennent à la zone "interdite".
- 1.6 Lorsque le jeu est pratiqué en salle, le plafond ainsi que tout engin situé à plus de 7m du sol sont considérés comme extérieurs au terrain.
- 1.7 Il est souhaitable qu'un dégagement de 2m entoure le terrain.

Règle 2***Le cadre***

- 2.1 Les dimensions du cadre et du filet ainsi que l'angle d'inclinaison (55°) par rapport au sol doivent correspondre aux normes édictées par la FITB.
- 2.2 Le filet doit être soumis à une tension suffisante.
- 2.3 Le cadre doit être maintenu immobile durant le jeu, sans toutefois mettre en danger les participants.
- 2.4 Le cadre doit être agréé par la FITB. (Homologation 9.12.97).

Règle 3***Le ballon***

- 3.1 Le ballon doit être sphérique avec une enveloppe de cuir contenant une vessie de caoutchouc ou une matière similaire.
- 3.2 Pour les hommes, le ballon mesure de 58 à 60cm de circonférence et pèse de 425 à 475g.
- 3.3 Pour les femmes et les juniors, le ballon mesure de 54 à 56 cm de circonférence et pèse de 325 à 400g.
- 3.4 Pour les matches mixtes, on prendra un ballon correspondant à la norme féminine.

Règle 4***Les joueurs***

- 4.1 L'équipe peut se composer de 15 joueurs au maximum ; seuls 12 d'entre eux seront inscrits pour un match.
- 4.2 9 joueurs sont sur le terrain et 3 sont remplaçants.
- 4.3.1 Les changements sont volants et le remplaçant croise son coéquipier sur la ligne de touche dans un espace qui s'étend sur 5 m de chaque côté de la ligne médiane.
- 4.3.2 Si un joueur se blesse, son remplaçant peut être engagé dès que le blessé se trouve hors du terrain.
- 4.3.3 Les changements s'effectuent seulement lorsqu'un point a été marqué.
- 4.4 La tenue des joueurs est uniforme et comporte un numéro bien visible allant de 5 à 20.
- 4.5 Les joueurs portent des chaussures de sport. Sur gazon, le port de souliers avec multicrampons en caoutchouc est autorisé.
- 4.6 Il est interdit de porter un ou des objets pouvant mettre en danger d'autres joueurs (montre, bracelet, collier...).

Règle 5***Le corps arbitral***

- 5.1 Le corps arbitral est composé de trois arbitres dont un responsable de la table de marquage et de chronométrage.
- 5.2 Les arbitres de champ dirigent le jeu selon les règles du code.
- 5.3 L'arbitre de table note les points et les fautes volontaires. Il vérifie l'application des règles 4.3 (concernant les changements volants) et 9 (concernant l'engagement). Il fait signer la feuille de match.
- 5.4 Leur tenue est clairement différente de celle des joueurs. Ils disposent d'un sifflet et de cartons jaunes (avertissement) et rouge (expulsion).

Règle 6***La durée du match***

- 6.1 Pour les hommes, la durée du match est de 3 x 15 minutes avec 5 minutes de pause, au maximum, entre les tiers-temps.
- 6.2 Pour les femmes, la durée du match est de 3 x 12 minutes avec 5 minutes de pause, au maximum, entre les tiers-temps.
- 6.3 Pour les juniors de moins de 16 ans, la durée du match est de 3 x 10 minutes avec 5 minutes de pause, au maximum, entre les tiers-temps.
- 6.4 L'arbitre décide quand on doit arrêter le chronomètre et quand on doit le remettre en marche (lors d'une blessure...).
- 6.5 Au coup de sifflet final, le jeu est complètement interrompu. Par conséquent, toute action en cours à ce moment-là est annulée.

Règle 7**Les fautes**

- 7.1** Un joueur commet une faute lorsque :
- 7.1.1** Il touche le ballon avec les membres inférieurs de son corps.
- 7.1.2** 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)
- 7.1.3** Il tient le ballon en sa possession pendant plus de trois secondes.
- 7.1.4** Il effectue une quatrième passe pour le compte de son équipe (on compte une passe lorsque la balle est envoyée ou déviée par un joueur vers un de ses coéquipiers).
- 7.1.5** 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.
- 7.1.6** Il laisse tomber la balle pendant une action de passe.
- 7.1.7** Il gêne l'adversaire pendant ses actions de jeu (passe, tir au cadre, réception, déplacement..).
- 7.1.8** Il tire sur le cadre alors que trois tirs consécutifs ont déjà été effectués à cet endroit (une faute ou un point marqué ramène le décompte des tirs à zéro).
- 7.1.9** Il touche la balle, après renvoi du cadre sur un tir du coéquipier, et que celle-ci retombe dans les limites du terrain.
- 7.1.10** 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).
- 7.1.11** Il traverse la zone "interdite" pour prendre une position de défense.
- 7.1.12** Il tire au cadre, après la remise en jeu, sans que la balle n'ait franchi la ligne médiane.
- 7.1.13** Il pénètre sur le terrain avant qu'un de ses coéquipiers n'en sorte, lors d'un remplacement.
- 7.2** Une faute est sanctionnée par un coup franc qui sera tiré de l'endroit où elle a été commise. Il est obligatoire de faire au moins une passe avant de tirer au cadre. L'arbitre veillera à ce que le ballon vienne par en bas à l'emplacement du coup franc.

Règle 8**Les points**

- 8.1** Un joueur marque un point au profit de son équipe si le ballon, à son retour du cadre :
- 8.1.1** Touche la surface de jeu avant qu'un adversaire ne le récupère.
- 8.1.2** Touche un adversaire qui le dévie au sol ou hors du terrain.
- 8.1.3** Touche un adversaire sur une partie du corps non autorisé, selon la règle 7.1.1.
- 8.2** Un joueur marque un point au profit de l'équipe adverse si :
- 8.2.1** Il tire et manque le cadre.
- 8.2.2** Il fait rebondir la balle, après tir au cadre, hors du terrain ou dans la zone "interdite".
- 8.2.3** Il tire au cadre et la balle rebondit sur lui-même.
- 8.2.4** Il touche le ballon, en ayant un contact avec la zone "interdite" ou l'extérieur du terrain, après renvoi du cadre sur un tir du coéquipier.
- 8.2.5** Il dévie la balle dans la zone "interdite" ou en dehors du terrain, après renvoi du cadre sur un tir du coéquipier.
- 8.2.6** Il touche volontairement le ballon pour éviter que le tir du coéquipier n'aboutisse dans la zone "interdite" ou à l'extérieur du terrain.

- 8.2.7** Il pénètre dans la zone "interdite" ou sort du terrain lors de la réception de la balle à son retour du cadre, sur un tir de l'adversaire.
- 8.3** L'équipe qui, à la fin du temps réglementaire, comptabilise le plus de points à son actif remporte la partie.

Règle 9

La remise en jeu

- 9.1** Au début de la partie, le tirage au sort détermine l'équipe qui doit engager. A la reprise de la deuxième période, l'équipe ayant perdu le tirage au sort bénéficie de la remise en jeu. Au départ du troisième tiers la formation menée au score engage (en cas d'égalité, l'équipe ayant gagné le tirage au sort initial procède à la remise en jeu).
- 9.2** L'équipe ayant perdu le point bénéficie de la remise en jeu.
- 9.3.1** La remise en jeu s'effectue derrière la ligne de fond et à côté du cadre où le point a été marqué. Si l'espace est jugé insuffisant par l'arbitre, la remise en jeu peut s'effectuer à l'intérieur de la zone "interdite".
- 9.3.2** Si la règle 9.3.1 n'est pas respectée ou que la remise en jeu n'arrive pas sur la surface de jeu, l'équipe adverse bénéficie d'une nouvelle remise en jeu.
- 9.4.1** Après la remise en jeu, il est permis de tirer sur n'importe quel cadre, pourvu que la balle ait franchi auparavant la ligne médiane.
- 9.4.2** On considère que la balle a franchi la ligne médiane lorsque le joueur qui la réceptionne prend appui uniquement dans la partie du terrain située au-delà de la ligne médiane, par rapport au point d'engagement.
- 9.4.3** Une ou plusieurs passes sont autorisées avant que la balle n'ait franchi la ligne médiane.
- 9.5** La remise en jeu ne compte pas pour une passe.

Règle 10

Le mauvais rebond

- 10.1** Le mauvais rebond se produit lorsque :
- 10.1.1** Le ballon touche le bord métallique du cadre.
- 10.1.2** Le ballon ne respecte pas la règle du "miroir" à cause des crochets ou des élastiques.
- 10.2** Si l'équipe en défense parvient à bloquer 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 coup franc à l'endroit où le ballon a touché le terrain.
- 10.3** Les règles 8.2.2 à 8.2.6 restent valables même après un mauvais rebond.

Règle 11

La conduite envers l'adversaire, l'arbitre et le public

- 11.1** Chaque joueur, arbitre, entraîneur, coach et dirigeant s'engage à respecter la Charte du Tchoukball.
- 11.2** Celui qui viole l'esprit du jeu par un comportement irrespectueux envers l'adversaire, l'arbitre, le public ou le coéquipier (perturbation du jeu, violence sur le terrain, gestes déplacés, contestation des décisions de l'arbitre, etc...) sera averti par l'arbitre qui peut également, s'il le juge nécessaire, l'expulser du terrain.
- 11.3** Un joueur expulsé peut être remplacé.
- 11.4** Un avertissement ou une expulsion sont notés sur la feuille de match.

Impressum : Fédération Internationale de Tchoukball (F.I.T.B)
Rue Henri Calame 1A
2053 Cernier
SUISSE
Tél. +41 32 853 19 01
Email fitb@tchoukball.org