

## Résumé des règles du jeu

Le jeu se joue en lançant le ballon (de hand-ball) contre l'appareil (ou cadre), filet tendu d'un cordon « sandow » (cordon élastique) à type marque déposée « TCHOUKBALL » ; elle rebondit systématiquement (« en miroir »). Une zone interdite est marquée par un demi-cercle.

### I - Jeu monopolaire

Les 2 équipes sont mélangées sur le terrain. Elles jouent alternativement, la balle étant récupérée, après rebond sur le cadre avant qu'elle ne touche le sol, par l'équipe adverse de celle qui a tiré.

**Le but du jeu :** Chercher à faire rebondir la balle dans un secteur inoccupé par l'adversaire, de telle façon qu'elle ne soit pas récupérée et ainsi marquer 1 point.

**Nombre de joueurs :** De 1 contre 1 à 6 contre 6 pour le jeu unipolaire.  
De 6 contre 6 à 9 contre 9 pour le jeu bipolaire.

#### Il est interdit de :

- Se déplacer en dribblant (balle au sol ou en l'air), ou lorsqu'un joueur marche avec la balle en main.
- Jouer avec les pieds ou les jambes.
- Gêner un autre joueur, et d'aucune façon : toute obstruction est interdite (« trajectoire libre »), pas de geste déplacés ou agressifs (pas d'agressivité mais de la combativité). La réception (passe) et le tir doivent pouvoir être exécutés sans aucune interposition (pas d'interception).
- D'intercepter une passe de l'équipe adverse.

#### Il y a faute :

- Lorsqu'il y a plus de 3 passes (l'engagement ne compte pas comme passe).
- Lorsqu'un joueur ayant la balle en main prend contact avec le sol hors des limites du terrain ou dans la zone interdite.
- Lorsqu'un joueur laisse tomber intentionnellement le ballon sur l'adversaire.
- Lorsqu'un joueur laisse tomber la balle à la réception d'une passe.
- Lorsque la balle est reprise par un joueur de l'équipe qui vient de tirer.

**Toutes ces fautes sont sanctionnées. La balle change alors de camp, c'est à dire qu'un joueur de l'équipe non-fautive s'empare du ballon à l'endroit où il y a eu la faute et reprend le jeu. Une passe doit être faite avant de tirer au cadre. En compétition, un joueur est expulsé après 3 fautes intentionnelles.**

#### Les points :

- Un joueur marque un point pour son équipe si la balle à son retour du cadre de renvoi n'a pas été reprise par l'équipe adverse.
- Un point est acquis par l'équipe adverse lorsque le joueur :
  - Manque le cadre,
  - Tire au cadre et que la balle rebondit sur lui-même ,
  - Lance la balle en rebond dans la zone interdite à l'aller ou au retour du lancer.

#### Remise en jeu :

Après un point marqué, la remise en jeu se fait par l'équipe ayant perdu ce point, sur la ligne du fond opposée au cadre. La remise en jeu peut se faire d'une main ou des deux mains, avec un ou deux pieds au sol.

### II - Jeu bipolaire :

A la différence du jeu unipolaire, le jeu bipolaire se joue comme suit :

- Avec 2 cadres.
- Avec un maximum de 3 rebonds sur l'un des cadres. L'équipe réceptionnant la balle lors du 3<sup>ème</sup> rebond, doit déplacer le jeu sur l'autre cadre.
- Après le gain d'un point, la remise en jeu doit se faire à côté d'un des cadres, mais le premier lancer doit être exécuté sur le cadre opposé.

Pour le reste, toutes les règles sont les mêmes que celles appliquées au jeu unipolaire.

#### Déroulement du jeu :

Une partie officielle se déroule en 3 tiers temps de 15', séparées par un repos de 5'. Il est aussi possible de disputer une partie en plusieurs sets. L'équipe gagnante est celle qui a 2 sets à son actif. Un set se calcule par nombre de points perdus : le set va jusqu'à un chiffre convenu d'avance (en général 20, 30 ou 35 points ; Un set de 20 points dure en moyenne de 9 à 10 minutes).