

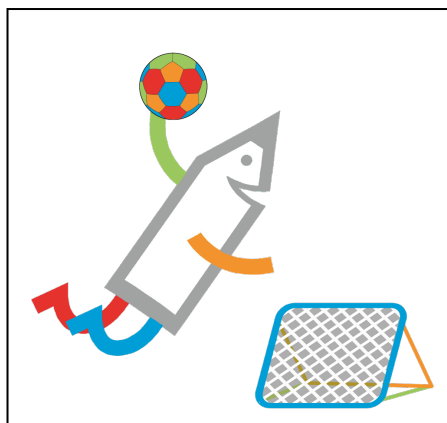
Outils pour la mise en place  
de matchs ou d'une rencontre

# Tchoukball

## Au Cycle 3

  
**ACADÉMIE  
DE CRÉTEIL**  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Direction des services départementaux  
de l'éducation nationale  
du Val-de-Marne



Dossier réalisé par  
équipe CPC-EPS / Usep du Val de Marne composée de :  
**C.Bourbon, C.Durieux, L.Gelly, A.Lefay,  
P.De Clercq, B.Gailhac**

Octobre 2010, mis à jour Novembre 2021

la ligue de  
**l'enseignement**  
du Val-de-Marne

<b>Arbitres</b>									
<b>Chronométrateur</b>					<b>Marqueur (comptage des points)</b>				

Temps de jeu : .....

EQUIPE .....					EQUIPE .....				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	21	22	23	24	25
<b>SCORE FINAL</b>									

<b>Arbitres</b>									
<b>Chronométrateur</b>					<b>Marqueur (comptage des points)</b>				

Temps de jeu : .....

EQUIPE .....					EQUIPE .....				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	21	22	23	24	25
<b>SCORE FINAL</b>									

## RENCONTRES TCHOUKBALL

### Procédure à suivre avant chaque match :

- Regroupement des deux équipes au centre du terrain (alignées face à face).
- Désignation dans chaque équipe d'1 arbitre (chasuble noire)
- Circulation en file indienne d'une des 2 équipes pour que tous les joueurs se serrent la main.
- Tirage au sort pour déterminer qui aura la balle en début de partie. (*l'arbitre pense à un nombre dans sa tête entre 0 et 10 sans le dire, puis demande à un joueur de l'équipe A puis un joueur de l'équipe B de dire un nombre entre 0 et 10. Le joueur qui est le plus près du nombre pensé par l'arbitre gagne le tirage au sort*).
- Sur le terrain, 5 joueurs au maximum de chaque équipe, les joueurs remplaçants se placent sur le bord du terrain. (changement groupé soit à la mi-temps, soit au milieu de chaque mi-temps de jeu).

### Rôle des arbitres :

- **Arbitre de champ** (avec sifflet) :
  - Siffle le début du match.
  - Se déplace pour être assez proche du ballon.
  - Siffle puis explique à qui est attribué le point après rebond au sol de la balle suite à un tir sur la cible.
  - Siffle pour signaler une faute ( gêne d'un joueur, interception de balle, chute de balle au sol, sortie de balle du terrain).
- **Arbitres de touche** (avec drapeau ou foulard) :
  - Signale, en levant mon drapeau, les sorties de ballon du terrain
  - Indique quelle équipe récupère le ballon.
  - Aide l'arbitre à indiquer qui marque le point.
- **Arbitre de marque** (avec feuille de marque)
  - Écoute la décision de l'arbitre de champ lorsqu'un point est attribué.
  - Indique sur la feuille de marque les points marqués par chaque équipe.
- **Arbitre chronométrateur** (avec sifflet)
  - Déclenche le chronomètre au signal de l'arbitre de champ.
  - Signale qu'il faut effectuer le changement de joueurs.
  - Siffle 3 fois pour indiquer que le temps de jeu est écoulé.



Changement possible de rôle des arbitres à la mi-temps (Les arbitres de champ deviennent arbitre de marque ou chronométrateur et inversement).

### Rôle des adultes :

Valoriser l'arbitre en l'aidant à bien se placer en lui demandant d'expliquer au joueur sa décision (*chute de balle changement de main ; gêne du joueur B la balle reste à l'équipe B...*)

### En fin de match : recommencer la poignée de main



## RENCONTRES TCHOUKBALL

ÉQUIPES	MATCH 1	MATCH 2	MATCH 3	TOTAL
	Terrain n°	Terrain n°	Terrain n°	
	Terrain n°	Terrain n°	Terrain n°	
	Terrain n°	Terrain n°	Terrain n°	
	Terrain n°	Terrain n°	Terrain n°	
	Terrain n°	Terrain n°	Terrain n°	
	Terrain n°	Terrain n°	Terrain n°	
	Terrain n°	Terrain n°	Terrain n°	

Durée de chaque match : **2 mi-temps de ..... minutes**

**Victoire 5 points, Égalité 3 points, Défaite 2 points**

Lorsqu'une équipe gagne son match, celle-ci rencontre une équipe qui a gagné, lors du match suivant.





