

Tchoukball – Les règles en quelques points!

Un joueur commet une faute lorsque:

1. Il se déplace en dribblant avec la balle.
2. Il effectue plus de trois empreintes au sol en possession du ballon (la réception avec un ou deux pieds compte pour une empreinte).
3. Il effectue une quatrième passe pour le compte de son équipe (l'engagement après un point ne compte pas pour une passe, une déviation, oui!).
4. Il laisse tomber la balle pendant une action de passe.
5. Il gêne l'adversaire pendant ses actions de jeu ou essaye d'intercepter les passes de l'autre équipe.
6. Il prend contact avec la zone interdite, sur une passe ou un tir, avant que la balle n'ait quitté sa main.
7. La balle touche ses pieds ou ses jambes (sous les genoux).
8. Il prend contact avec le sol hors des limites du terrain ou dans la zone interdite avec la balle en main.
9. Il lance intentionnellement le ballon sur un adversaire.
10. Il récupère la balle tirée au cadre par un de ses coéquipiers.
11. Si la trajectoire de sa balle est modifiée par un mauvais rebond. Dans ce cas, le point ne compte pas et le jeu reprend pour l'autre équipe à l'endroit où le ballon est tombé.
12. Lui ou ses coéquipiers tirent plus de trois fois de suite sur le même cadre.

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

1. Il manque le cadre.
2. Il fait rebondir la balle 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.

Et enfin!

1. Après une faute, la balle change de camp. Un joueur de l'équipe adverse prend le ballon à l'endroit où la faute a été commise et engage. Une passe doit être faite avant le tir au cadre.
2. Chaque équipe peut tirer indifféremment sur les deux cadres. Après un point, le ballon doit franchir le milieu du terrain avant de revenir éventuellement sur le cadre où l'engagement a été fait.
3. Une partie officielle se déroule en trois tiers de quinze minutes.