

Le Tchouk Ball

I - HISTORIQUE

Ce jeu est élaboré par un médecin suisse dans les années soixante pour lutter contre la violence : Le docteur HERMANN BRANDT. Durant sa carrière d'orthopédiste, ce médecin a eu l'occasion de soigner de nombreux athlètes blessés au cours de la pratique d'une activité. La plupart de ces traumatismes résultant d'agressions survenues en cours de compétitions, l'idée lui est venue de proposer un sport moins «traumatisant », en limitant les agressions (contacts, chutes, ...). Ce sport s'apparente alors à un sport non violent.

Le Tchouk ball fut créé pour engendrer une dynamique de l'équipe de telle sorte que chacun au sein du collectif s'engage au maximum de ses possibilités sans que pour autant violence et agression existent dans le jeu.

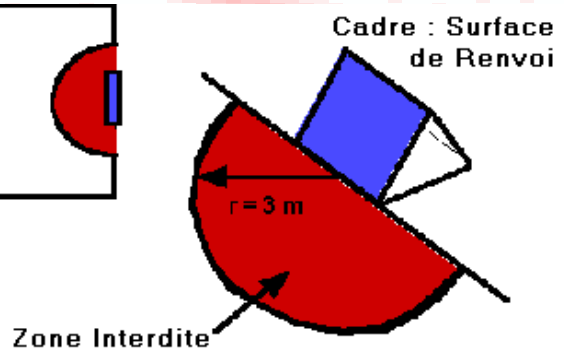
II - LE JEU ET SON PRINCIPE

Il s'agit d'un sport de balle pratiqué en équipe que l'on pourrait définir comme la résultante de la pelote basque, du hand ball et du volley ball.

Le principe de renvoi sur des cibles métalliques présente des analogies avec la pelote dans la mesure où l'on récupère la balle après le tir, le terrain, le ballon, les principaux gestes font penser au hand ball ; enfin l'interdiction de faire toucher la Tchouk Ball balle au sol et l'absence de contacts corporels entre les joueurs s'apparente au volley. Contrairement aux football et au hand ball, on doit laisser tirer l'adversaire en possession du ballon sans le contrer, sans le gêner de quelle que façon que ce soit. Nous pourrions définir la logique du jeu de la manière suivante : jeu collectif au cours duquel il s'agit de faire progresser la balle en 3 passes maximum vers un cadre et de tirer de telle façon que la balle tombe dans un endroit inoccupé du terrain pour ne pas être réceptionné par un joueur adverse.

1 - Le matériel

Le terrain : terrain de hand ball. Devant chaque cadre, une zone de 3 m de rayon. Cette zone est interdite à tous les joueurs, cependant il est possible d'y retomber après une suspension pour tirer ou passer à condition de s'être débarrassé du ballon avant la réception au sol et de ne pas gêner le jeu.



Ce jeu se pratique sur toute surface (herbe, parquet, etc...). Il existe donc une grande adaptabilité en fonction des conditions locales.

Autre possibilité intéressante : l'utilisation du jeu sur une seule grille et sur un demi-terrain. Dans ce cas, le jeu peut se pratiquer de 1 contre 1 à 6 contre 6.

Le ballon est un ballon de hand ball. Avec les enfants, on peut utiliser toutes sortes de ballons : ballon mousse, ballon de volley, ... Le choix du ballon peut être déterminant en fonction de l'objectif recherché : exemple : pour faciliter les réceptions et blocages, on utilise des ballons de volley.

Le cadre : cadre métallique carré de 1 m/1 m aux angles arrondis avec un filet de nylon en son centre qui permet le renvoi de la balle. L'inclinaison de la grille est de 55° par rapport au sol.

Les équipes se composent de 9 joueurs avec 3 remplaçants.

La rencontre se déroule en trois tiers temps de 15 minutes.

2 - Les règles et la marque

Le but du jeu consiste à tirer sur un cadre et mettre la balle hors de portée de l'équipe adverse en restant dans les limites du terrain. L'équipe qui tire marque un point si l'équipe adverse ne récupère pas la balle. En revanche, si celle-ci réceptionne la balle, le jeu continue dans la limite de 3 tirs consécutifs sur un même cadre. Lorsque le point est marqué, l'engagement se fait derrière le cadre de renvoi.

Un point est acquis à l'équipe adverse lorsque le joueur :

- manque le cadre
- lorsque sur le tir, la balle sort des limites du terrain
- tire sur le 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.

Commentaire : on perçoit à travers cette approche de la marque le caractère stratégique du jeu. En effet, la gestion du couple risque/sécurité apparaît essentielle...

Chaque équipe dispose d'un capital de 3 passes autorisées pour se mettre en position de tir sur l'un ou l'autre des deux cadres de renvoi.

Commentaire : il n'y a pas de cadre approprié à chaque équipe, ce qui permet les changements d'orientation du jeu, les effets de surprise et les effets de rapidité.

Le joueur en possession de la balle ne doit pas la laisser tomber au sol (pas de dribble), la conserver plus de trois secondes, la toucher avec le bas du corps ou effectuer plus de deux pas ou 3 empreintes au sol.

Les défenseurs n'ont pas le droit d'intercepter les passes, de gêner et de s'opposer aux mouvements des attaquants.

Commentaire : il n'y a donc pas de défense avant le tir, mais après un shoot sur le cadre, l'équipe s'organise pour la réception. On ne doit gêner personne et toute obstruction est sanctionnée. Cette règle est essentielle dans ce jeu.

Les fautes entraînent la perte de balle au profit de l'équipe adverse. Le jeu reprend de l'endroit où s'est produite la faute.

En résumé, on peut retenir que le jeu s'organise autour de la règle de non-contact et autour de la règle des trois : 3 secondes, 3 empreintes au sol, 3 tirs, 3 passes.

III - CARACTERISTIQUES ET ENJEUX DU TCHOUK

Le jeu lui-même se caractérise par des changements de rythme, par des courses rapides sur de courtes distances, des sauts et par une infinité de lancers et réception de balle. Les réceptions et

lectures de trajectoires, le tir en suspension et les passes en mouvement constituent les éléments fondamentaux que doivent posséder les joueurs. Les différentes stratégies s'articulent autour des notions de prise de vitesse et de créativité (feintes) pour l'équipe attaquante et autour des notions de solidarité, combativité et organisation pour l'équipe défendante. Toutes les actions se construisent sur le gain et récupération de la balle. Chez les enfants, on peut remarquer une tendance à la différenciation des rôles (réceptionneurs ou tireurs) ; cette différenciation s'estompe au fur et à mesure que le niveau de jeu se perfectionne.

La tactique consiste à analyser le placement de l'équipe opposée et de jouer dans les espaces laissés « libres ». Les changements de direction s'avèrent nécessaires pour prendre de vitesse une défense.

Les enjeux : ce qui caractérise le Tchouk ball, c'est son souci de remettre en valeur l'éthique sportive. La règle « pas d'obstruction » est la base même du jeu. L'absence de contact ou de gêne avec l'adversaire implique des qualités de combativité. Enfin, cette activité se différencie par sa dimension de lutter contre la violence. Si les accidents sont réels, ils ne sont pas imputables aux agressions.

IV - INTERET PEDAGOGIQUE

Ce jeu de renvoi collectif à espace interpénétré peut se concevoir comme une pratique normale dans une approche transversale avec les autres sports collectifs. Il présente l'avantage d'une mise en place adaptée à différents lieux. Pour l'enfant, ce jeu peut apporter outre son aspect ludique, des facilités dans la pratique dues au non-contact. L'absence de l'adversaire dans l'espace du porteur de balle est aussi un facteur favorable à la prise de décision. Ce jeu nécessite une approche centrée sur la stratégie. Sur le plan moteur, cette activité développe les capacités de réception et manipulation de balle, les capacités d'anticipation et de synchronisation coïncidence.

Les compétences à développer seront similaires de celles que l'on recherche dans les autres sports collectifs à savoir : lire le jeu et apprécier le rapport de force, s'organiser collectivement pour un projet commun, multiplier et

complexifier les alternatives du jeu etc... Aussi plutôt que d'énumérer une liste de compétences à développer, je propose quelques repères caractéristiques de niveau de jeu.

L'évolution du jeu se caractérise par le passage :

- d'un jeu de réaction à un jeu d'anticipation et de création d'espaces
 - d'un jeu statique à un jeu de mouvement; par la recherche d'une continuité du jeu et un enchaînement de plus en plus varié d'actions motrices et actions collectives.
- par une augmentation des possibilités d'alternatives et de choix.

Niveau 1 :

L'ensemble des joueurs occupe un espace restreint (la grappe) et le jeu se caractérise par une occupation de l'axe central. On constate un nombre important de points marqués et de points donnés ainsi que de nombreuses maladresses. Les relations entre les joueurs sont minimales : l'attrait se situe sur le ballon et le cadre.

Objectifs : mettre en place une structure collective en plusieurs lignes (trois rideaux) aussi bien en attaque qu'en défense. Améliorer les passes et les tirs. Faire comprendre l'inutilité des tirs loin de la zone. Rendre les joueurs sans ballon acteurs du jeu.

Niveau 2 :

Le changement de cadre se fait plus fréquent, les communications entre joueurs augmentent, les pertes de balle sont moins fréquentes (plus de passes, moins de joueurs isolés, plus de joueurs relais ...). Le nombre de points marqués diminue de même que les tirs à côté du cadre. Les pertes de balle sur passe sont moins fréquentes, seules les passes longues sont peu maîtrisées. L'espace de jeu demeure axial et en profondeur. Le jeu demeure dans sa globalité, statique (quelques phases de jeu en mouvement). Les défenses s'organisent mieux pour réceptionner la balle.

Objectifs : recherche de techniques de tir utilisant les angles et provenant des ailes. Induire des changements rapides de direction. Amener le plus tôt possible le ballon à l'aile. Jouer en mouvement. Utilisation optimale des trois appuis. Utiliser les milieux de terrains pour créer un surnombre offensif.

Niveau 3 :

Les points marqués dans les espaces « morts » (angles, côtés) se multiplient. Les tirs se font de plus en plus puissants. Quelques combinaisons apparaissent, notamment au-dessus de la zone, les changements de cadre sont plus fréquents et rapides. Les passes sont mieux maîtrisées.

Objectifs : organisation axée sur la défense et en particulier la défense à genoux. Couvrir les angles. Renforcer et affiner les déviations en premier rideau défensif. Savoir passer rapidement du rôle de défenseur à celui d'attaquant.

Niveau 4 :

Le tireur place son ballon en fonction du placement de la défense. Le défenseur attend le dernier moment pour déterminer les trajectoires possibles du retour du ballon (regard fixé sur le bras du tireur). Le jeu s'organise autour de combinaisons en attaque.