

Organisation des tournois niveau bleu

Organisation des compétitions

7, 8 et 9 ans

- Utilisation de balles souples et lentes.
- Durée des matchs : 5 à 8 minutes.
- La zone mesure 2.5 m.
- Tchoukball monopolaire 2/2 et 3/3 sur un terrain carré d'environ 7 m à 8 m.
- Une personne, qui connaît les applications des règles pour ce niveau, est nécessaire par terrain. Elle a le rôle d'*arbitre animateur*.
- Parcours à postes dédié aux exercices/jeux spécifiques au tchoukball courir/sauter et lancer/attraper.
- Parcours à postes pour perfectionner les autres formes du mouvement.

L'arbitrage

Les enfants connaissent et respectent les règles de jeu adaptées à leur niveau et reconnaissent les points. Ils sont capables de comptabiliser le score (indiquer le point). Le moniteur rappelle les règles. Il souligne les réussites individuelles. Il anime et surveille le jeu et intervient en cas de désaccord.

Pour les compétitions : une personne avec le rôle d'*arbitre animateur* se trouve par terrain. Cela peut être : un jeune joueur (niveau noir ou M15), un accompagnant, un parent, etc. qui connaît les applications des règles pour ce niveau.

Score et classement

Tous les beaux gestes, belles actions, efforts, investissements, comportements remarquables (avec l'adversaire, les arbitres...) doivent être félicités par le moniteur. Il n'y a pas de classement mais effectivement, une équipe peut gagner. Il y a cependant tant d'autres choses à soulever !

Pour les compétitions : l'arbitre animateur annonce les points mais ne comptabilise pas les scores.

Les « prix souvenirs » au sein des compétitions

Chaque club est libre d'offrir des prix souvenirs aux équipes inscrites aux tournois. Concernant le Sport des enfants au niveau bleu, il est recommandé d'offrir un même prix à chaque joueur pour récompenser sa participation.

Arbitrage niveau bleu

Règles du jeu

7, 8 et 9 ans

Fautes	<p>Le joueur commet une faute si :</p> <ul style="list-style-type: none">• Il manipule le ballon avec les pieds.• Il fait plus de 2 pas en possession du ballon lorsqu'il est stabilisé après avoir attrapé le ballon (les trépignements sur place ne sont pas comptés comme faute ni les pas sur lui-même utiles à s'orienter face au destinataire de la passe ou au cadre).• Il laisse tomber la balle au sol.• Il sort des limites du terrain en possédant la balle.• Il fait une obstruction ou gêne, intentionnellement ou non, l'adversaire. (ex : saisir le ballon des mains, gêner le tir ou le déplacement, etc.)• Il touche la balle lancée par un adversaire avant le rebond sur le cadre.• Il touche la balle tirée par un coéquipier après un rebond sur le cadre. <p>L'équipe commet une faute si :</p> <ul style="list-style-type: none">• Elle retarde volontairement le jeu (ne fait pas circuler le ballon, abuse des passes pour ne pas tirer). <p>Le tireur commet une faute si la balle :</p> <ul style="list-style-type: none">• Touche les tubulures et effectue un mauvais rebond.• Ne touche ni le filet ni le cadre.• Tombe en dehors de la zone de jeu ou dans la zone interdite après son rebond au cadre.• Rebondit sur lui ou un de ses coéquipiers.
Attribution des points	<p>Le joueur marque un point, si la balle rebondissant du cadre :</p> <ul style="list-style-type: none">• Tombe dans la zone de jeu sans qu'un défenseur ne la touche.• Touche un défenseur qui ne parvient pas à la contrôler, et qu'elle tombe au sol ou est repoussée hors des limites de la zone de jeu.• Touche un défenseur sur une partie de son corps située en dessous du genou.• Touche un défenseur qui se trouve à l'intérieur de la zone interdite ou en dehors de la zone de jeu.
Autre	<p>L'attaquant n'est pas sanctionné en entrant dans la zone interdite mais un point est attribué à l'attaquant si le défenseur bloque le ballon en étant dans la zone interdite</p>
Arbitrage	<p>Lorsqu'un tireur commet une faute, la remise en jeu se fait à l'endroit où le tireur a lancé le ballon mais dans la zone de jeu.</p> <p>L'engagement en jeu monopolitaire se fait sur la ligne délimitant le terrain en face du cadre</p>

La zone interdite

La zone interdite mesure 2,5 m de rayon. Les enfants apprennent :

- À respecter la zone interdite en phase de défense.
- À viser le filet et à tirer de façon à ce que le ballon sorte de la zone interdite. Car le point peut être attribué seulement à cette condition.

Le tireur est libre de pénétrer dans la zone interdite. Toutefois, il doit tirer avec un seul mouvement fluide du bras (pas de feinte avec un mouvement suivi d'un autre au dernier instant). En principe, son tir doit rebondir dans un angle de 90° en miroir de sa course d'élan (cf. schéma del a p.34 du «Concept tchouk-ball Sport des enfants»). Une faute est accordée si le joueur tire sans respecter les critères précédents.

La zone interdite est utile pour comprendre les différents rôles.

- La défense se positionne en dehors de la zone interdite pour bloquer le ballon. Les enfants sont immanquablement attirés par le cadre, ainsi les défenseurs y sont tenus à distance, ils ont plus de temps pour voir arriver et attraper le ballon.
- Pour l'attaque, l'apprentissage se fait sans contrainte liée à la zone interdite et offre la possibilité au tireur de s'approcher du cadre. L'enfant a ainsi moins d'informations à traiter et moins de contraintes pour tirer! La réussite à viser le filet augmente (voir chapitre La psyché chez les 5 à 10 ans et plus particulièrement la motivation dans le manuel Sport des enfants J+S, bases théoriques) et le jeu est plus dynamique, plus continu.