

Organisation des tournois niveau rouge

Organisation des compétitions

9, 10 et 11 ans

- Deux tournois sont organisés sur une journée :
 - L'un monopolaire et l'autre bipolaire.
 - L'un avec seulement indication des points par l'*arbitre animateur* et l'autre avec les scores des matchs comptabilisés.
- Utilisation de ballons souples et lents.
- Durée des matchs : environ 8 minutes.
- La zone mesure 2.5 m.
- Tchoukball monopolaire 3/3, dimension du terrain (plus ou moins carré) d'environ 7 à 9 m.
- Tchoukball bipolaire 3/3 dimension du terrain de 7 à 9 m par 10.5 à 12 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 composé de jeux en lien avec les formes du mouvement et la capacité de coordination en rapport ou non avec le tchoukball. Ce critère est vivement recommandé mais pas obligatoire. Toutefois, il faut le prendre en considération si l'aménagement de la salle et du tournoi ne permet pas l'organisation de beaucoup de matchs pour les équipes afin d'*occuper* plus les enfants.

L'arbitrage

Les enfants connaissent et respectent les règles de jeu adaptées à leur niveau. Ils sont capables de s'auto-arbitrer et de comptabiliser le score. L'enfant apprend à juger et à exprimer son avis sur les actions de jeu. Il apprend à communiquer pour que finalement une décision d'arbitrage soit prise et que le jeu continue!

Pour les compétitions : une personne avec le rôle d'*arbitre animateur* se trouve par terrain, elle comptabilise également le score lorsque le tournoi le détermine. Cela peut être : un accompagnant, un parent, etc. qui connaît les applications des règles pour ce niveau.

Score et classement

Oui, une équipe peut être déclarée gagnante, mais ce ne doit pas être systématique. Énormément de matchs sont organisés afin d'augmenter le nombre de rencontres, donc de vainqueurs. C'est probable qu'ainsi beaucoup voire toutes les équipes présentes gagnent au moins un match! Les enfants apprennent à gagner et à perdre.

Pour les compétitions : Les classements de tournois ne sont pas établis. L'arbitre animateur annonce les points (geste de l'arbitre : bras vertical) mais ne comptabilise pas systématiquement les scores. Un tournoi de la journée est organisé avec la possibilité de connaître le vainqueur en allant demander le score à la fin de la rencontre à l'arbitre. Pour l'autre tournoi de la journée l'arbitre ne comptabilise pas les points.

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 rouge, il est recommandé d'offrir un même prix à chaque joueur pour sa participation et non pour un classement par résultat.

Arbitrage niveau rouge

Règles du jeu

9,10 et 11 ans

Fautes	<p>Le joueur commet une faute si :</p> <ul style="list-style-type: none">• Il touche la balle avec une partie du corps en dessous du genou.• 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. (P.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.• Il exécute un tir en abusant de la possibilité de s'approcher du cadre pour modifier son mouvement de bras au dernier instant. <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.• Touche un défenseur qui entre dans la zone interdite ou quitte la zone de jeu pour attraper la balle.
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. 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. La défense doit y prêter attention au risque d'être sanctionnée si le ballon est attrapé par un défenseur en contact avec la zone interdite. Le tireur est libre d'y pénétrer. 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 de la p.34 du «Concept tchoukball Sport des Enfants»). Une faute est accordée si le joueur tire sans respecter les critères précédents. Les enfants apprennent différents tirs avec succès, certains déjà avec élan et saut, car ils sont libérés des contraintes de la règle officielle de la zone.