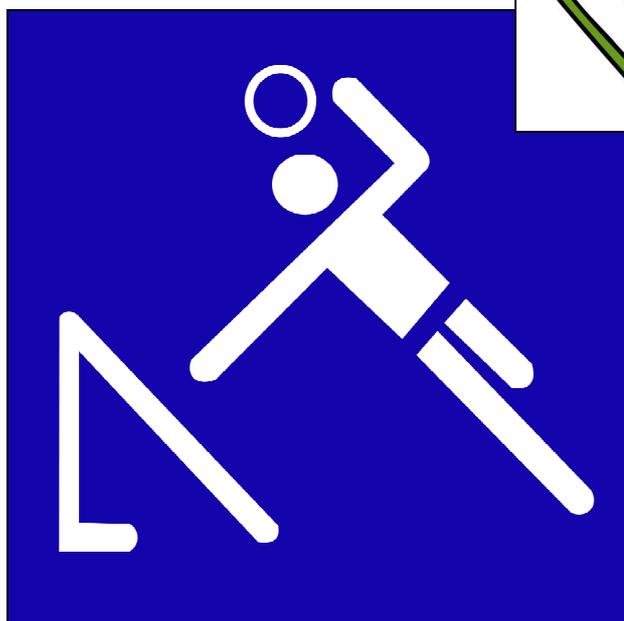
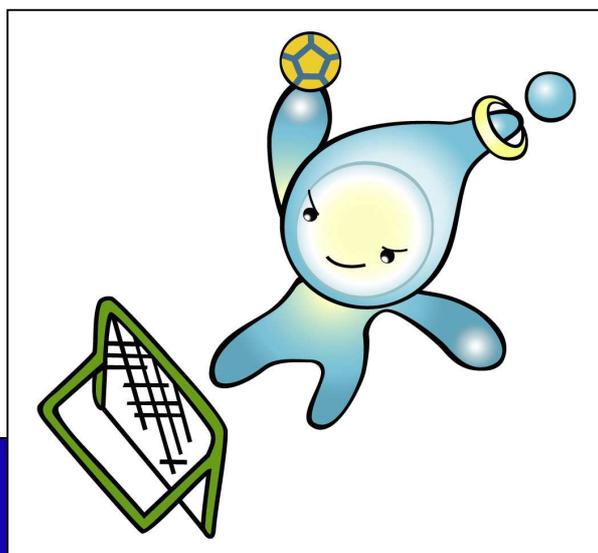


Annexes

Tchoukball

au cycle 3



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



FEUILLE DE MARQUE TERRAIN N°

Arbitres :

Chronométrateurs :

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
SCORE FINAL									

FEUILLE DE MARQUE TERRAIN N°

Arbitres :

Chronométrateurs :

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
SCORE FINAL									

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, 7 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(s) 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).
- 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 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°	

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.

