

Dr. Hermann Brandt

ETUDE CRITIQUE
SCIENTIFIQUE
DES SPORTS D'EQUIPE

Prix Thulin de la FIEP 1970
Dessins par Michel Favre

LE TCHOUKBALL le sport de demain

V. LE TCHOUKBALL

1. INTRODUCTION A LA PARTIE TECHNIQUE

Maintenant que nous avons défini les événements caractérisant les différents sports de la catégorie 1 à 5, nous pouvons aborder l'analyse différentielle du Tchoukball.¹

Première observation : le cadre placé au fond du terrain n'est pas superposable au but ; le but n'est pas toucher le cadre : on ne marque aucun point à ce moment ; le but réel de la motivation finale est au-delà du cadre ; le cadre est en quelque sorte l'engin intermédiaire, mais contrairement au filet qui départage les territoires et qu'il faut simplement franchir, le cadre est un objet vivant qui amplifie le jeu et le fait changer de direction.

I. L' « engin »

Dans les considérations que nous avons établies pour les autres sports, un point n'a pas été traité. Dans les engins utilisés habituellement, il faut citer une catégorie d'engins dont le but est d'*amplifier l'effet mécanique* des interventions corporelles. Une raquette, par exemple, permet d'intensifier le choc de la balle et de la renvoyer avec une efficacité très augmentée ; c'est donc en réalité un amplificateur d'actions mécaniques et c'est le cas pour toutes les raquettes.

En Tchoukball, nous avons aussi un engin dont le but n'est pas seulement de séparer deux camps, mais de renvoyer une balle avec un effet augmenté. La balle qui frappe le filet rebondit très loin et, par conséquent, permet d'obtenir des trajectoires très variables, mais de grandeur considérable. Cet amplificateur mécanique est placé de façon à renvoyer la balle sur le terrain.

II. Attaque

Parlons d'abord de l'action d'*attaque* : l'équipe qui veut attaquer a aussi une action convergente vers le cadre ; cela veut dire qu'à ce moment-là le champ visuel et le cadre se trouvent superposables comme on l'a observé pour les autres jeux. Mais *le cadre n'est pas un but*, le but est au-delà, sur le terrain propre qui devient, qui est considéré à ce moment-là comme le terrain adverse, et c'est la

dispersion sur ce terrain qui va compter ; autrement dit *le but à atteindre* pour gagner n'est plus antérieur à la vue, il n'est pas antévisuel, il n'est pas compris dans le champ visuel, il est *imaginé*, il est évoqué par le cerveau qui doit se représenter *où ira la balle après rebondissement* et se demander si le point où elle ira est un point stratégiquement important.

Cela veut dire que la motivation finaliste se trouve projetée au-delà du cadre et, en passant par le cadre, sur le terrain. Elle devient *divergente*, mais *rétrovisuelle*. Il y a *double visée* : la visée directe qui assure de toucher le cadre dans la partie efficace et, au-delà de cette visée directe, une visée indirecte qui cherche à placer le ballon sur le terrain. Il faut *viser l'objectif cadre et penser objectif terrain*, et la visée indirecte devient la visée efficace, alors que la visée directe n'est que la visée conditionnant l'autre.

Ce sont ces éléments-là qui caractérisent la différence entre les jeux précédents (qui sont le Football, Handball, Basketball, Volleyball, Tennis. Voir le chapitre IV n.d.l.R) et le Tchoukball. La *phase préparatoire* est donc *directe convergente*, mais la phase terminale est *rétroactive divergente*, et en passant par un conditionnement objectif, antévisuel, convergent.

La motivation finaliste est donc subordonnée à de nombreux éléments d'appréciation d'ordre psychologique : observation et jugement des situations, pré jugement de ce que sera la trajectoire de la balle rebondissante, etc.

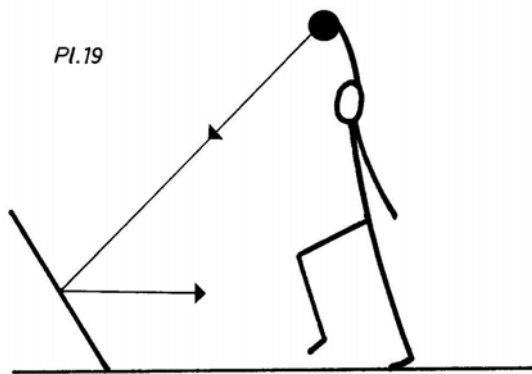
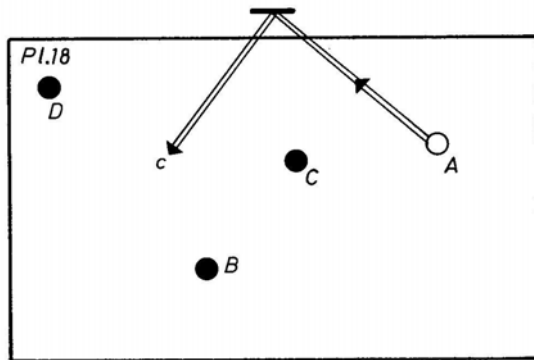
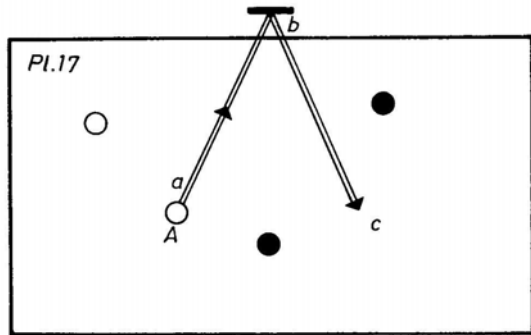
Le changement de camp, ou disons la charnière de changement n'est pas une interception, mais *un tir*, une visée directe, livrée à sa propre qualité technique. Le cadre marque le changement d'initiative attaquante, puisqu'il fait changer de camp, mais non pas de changement de territoire. Le même territoire est utilisé alternativement par l'une et l'autre équipe, et la charnière, la commutation, et faite par le cadre lui-même.

Cela fait que *le champ visuel ne contient pas tout le problème* ; il contient la ligne de visée directe, mais il ne contient pas le rebondissement.

Visée rétro visuelle du Tchoukball (Pl. 17, page 3).

¹ Sport # : 1=Football ; 2=Handball ; 3=Basketball ; 4=Volleyball ; 5=Tennis

Le joueur « A » tire en visant le point c qui n'est pas dans son champ visuel, point faible de l'équipe adverse. « A » n'a d'intérêt à tirer que si « C » est vraiment inoccupé : alors la visée direct est *convergente* sur le cadre (AB), mais l'intentionnalité finaliste est donnée par la trajectoire BC (*divergente*). Le but c n'est pas



le champ visuel du tireur, mais ce dernier doit en avoir une *représentation mentale* fixée par l'observation du terrain

Composantes psychologiques de la défense

En Tchoukball, enfin, la défense est beaucoup plus complexe. En effet, elle se passe sur le même terrain que l'offensive, elle est mêlée à l'offensive constamment, et à chaque mouvement, à chaque

déplacement, à chaque geste de l'attaquant, doit correspondre immédiatement un déplacement, une situation nouvelle de la défensive prête à recevoir. La défensive est avant tout une *recherche de la position* qui sera fixée par le rebond de la balle attaquante. La défensive oblige les joueurs, chacun des joueurs, et le mieux placé, à se préparer à *recevoir le rebond*. La défensive est donc un placement sur le terrain correspondant au jugement d'un rebond probable. Immédiatement après le rebond, ou même au rebond, la défensive devra se transformer en offensive par réception du rebond ; c'est une réception qui stoppe l'attaque adverse et fait repartir l'attaque à partir du territoire défendu. Mais la véritable défensive commence avant ce rebond, avant la projection de la balle attaquante. Elle est une *surveillance constante des possibilités de tir* de l'équipe attaquante car, jugeant ces possibilités, les joueurs se placent conformément à la réception effective efficace éventuelle. On le voit, la défensive, ici est totalement différente des défenses habituelles. Elle est surtout un phénomène psychologique ; elle n'est possible et ne s'exerce que par l'effet d'un jugement de situation ; et comme on ne peut pas attendre que tous les joueurs soient en même temps à la place même de bonne réception, il faut que chacun sache juger rapidement lequel des coéquipiers est le mieux à même d'occuper la place de réception. En définitive, la *défensive* consiste à *préparer une bonne place de réception*, ou même à la favoriser pour les coéquipiers ; mais une bonne défensive doit être naturellement aussi une préparation de l'offensive, autrement dit, il faut obtenir que les joueurs, jugeant le coéquipier qui va pouvoir recevoir, cherchent immédiatement une position favorable de l'attaque ; autrement dit encore, une bonne équipe incorpore les notions attaquantes à celles de défense, et c'est là la suprême habileté d'une défense.

Il faut remarquer encore une fois que, si la défensive est, avant tout, un phénomène de psychologie inter personnes, inter situation, elle est en même temps dictée par le fait que l'occupation du terrain est la même que pour l'équipe attaquante ; les équipes se mélangeant, il s'agit toujours de se déplacer par rapport aux coéquipiers, mais aussi en même temps par rapport aux attaquants. C'est pourquoi, *nous attribuons une telle importance à la liberté de jeu*, à l'interdiction d'empêcher le jeu, interdiction d'interception. En cela, la psychologie de comportement inter personnes est la même que pour l'équipe

attaquante ; sur les même processus psychomoteurs, pour l'attaque et la défensive. C'est un comportement qui procède du jugement de situation et de déplacement.

En *défense* l'action est toujours fonction du rebondissement. La commutation « attaque - défense » étant faite par le cadre, l'équipe défensive ne peut devenir attaquante que si elle réceptionne. La réception fait bien partie du « temps de commutation », car la commutation ne peut se faire que s'il y a réception.

La psychobiologie de la *défense est plus antévisuelle que l'attaque* : on a le regard fixé sur le cadre pour en voir émerger la balle qui est bien, à ce moment, dans le champ visuel ; mais il faut s'être placé par avance sur cette trajectoire, et cela bien avant qu'elle soit visible. Le placement du joueur en défense est un acte d'intelligence, de jugement, de compréhensions, du mouvement du jeu. Il y a en quelque sorte, dans la défense comme dans l'attaque, un *phase préparatoire* (se placer par rapport au rebondissement possible, voir probable), la phase terminale étant celle qui commence au moment où la balle rebondit.

La phase préparatoire est toujours antévisuelle, car il faut « braquer son regard » sur la circulation de la balle entre les mains adverses pour accomplir cette opération mentale qui consiste à choisir une position favorable.

Dans la planche 18, les joueurs « B, C », sur la défensive, auraient dû juger l'action de « A » assez tôt pour se porter sur « C ». Mais pour pouvoir agir ainsi, il fallait qu'ils aient eu « A » dans leur champ visuel au moment opportun.

Commutation « attaque – défense »

A valeur technique égale (adresse du tir et précision de la passe), la prépondérance est une question de justement de situation, de processus mental d'adaptation cérébrale à ces conditions particulières ; le fait que le champ visuel ne contient pas tout le problème ajoute une *difficulté psychique*, mais un *intérêt supplémentaire*.

Dans ces conditions, les situations d'initiative (défense – attaque) n'en obligent pas moins à un comportement préventif constant ; la tactique est permanente, c'est-à-dire que la phase de préparation doit tenir compte non seulement de la position des joueurs pendant la préparation, mais de la situation qu'ils occuperont après la visée indirecte. Il y a là donc un processus neuro-cérébral plus complexe

permettant aux joueurs de prévoir et de prévenir les situations qui pourront donner la victoire.

Le fait qu'il n'y a *jamais d'interception directe* entraîne une conclusion pratique importante : il n'y a pas choc individuel, il n'y a pas d'intervention « ad hominem ». Si la phase préparatoire est bien concentrique, elle n'est pas à la merci d'une interception, mais elle doit bénéficier du *placement des joueurs* qui cherchent une position de tir convenable, position tenant compte des deux visées, directe et indirecte.

L'attaque simpliste peut se contenter de chercher le tir sur le filet, mais si elle veut tenir compte des données de la visée indirecte et de la véritable situation de jeu, en même temps que des interventions efficaces favorables, elle doit créer une *position avantageuse de tir* qui soit en même temps *défavorable pour la réception adverse* après la visée indirecte. C'est là que se situe l'essentiel du problème, et non pas dans le champ visuel lui-même ; la partie la plus difficile réside dans l'appréciation psychologique que doit faire le joueur des conditions territoriales et fonctionnelles de l'équipe adverse. Le jeu devient ainsi un problème aussi intellectuel qui permet d'utiliser alors les déplacements, les techniques pour gagner des situations favorables.

Le changement d'initiative – équipe devenant attaquante – n'est donc pas accompagné d'un changement de camp, et la *notion territoriale* n'est pas celle que l'on rencontre d'habitude – chacun son camp – mais une zone sur laquelle chacun évolue, qui *appartient à tout le monde*, mais sur laquelle il faut résoudre des problèmes techno tactiques ; on sait seulement que l'initiative change de camp chaque fois que la balle rebondit, ce qui fait que le but de la défense est non pas d'intercepter et de gêner l'adversaire mais uniquement de se placer de façon à pouvoir recevoir la balle. Le changement valable n'est donc pas un *problème d'interception*, mais *de réception*.

Calcul des points

Enfin les *points* sont calculés de façon aussi particulière ; ils peuvent être *l'effet d'un erreur d'adresse*, soit qu'on manque la balle (voir règles du jeu, n.d.l.R²), soit que l'on fasse rebondir la balle

² « voir les règles du jeu » signifie qu'une modification des règles a eu lieu depuis la publication du livre en 1972.

au-delà des limites territoriales, et chaque maladresse est un point perdu, donc un point gagné par l'adversaire. Cette modalité de calcul des points lui est commune avec les jeux 4 et 5 (voir le chapitre IV, n.d.l.R). Mais dans des conditions normales d'adresse (aucune faute n'étant commise se concrétisant par un point perdu), la victoire est acquise par l'utilisation des points faibles du terrain après rebondissement. C'est la *visée indirecte* qui doit chercher à atteindre ces points faibles du terrain (secteur vulnérable par mauvaise occupation

territoriale). Or, cette occupation est contemporaine à celle de l'attaquant, c'est-à-dire que, ces équipes étant mélangées, l'occupation territoriale est jugée instantanément contemporainement par les deux adversaires.

En dehors de la maladresse, par conséquent, les *points* sont *gagnés* uniquement *par l'effet de la visée indirecte*, et en cherchant à diriger cette action vers un point faible inoccupé !

2. DETAILS DU DEROULEMENT DU JEU

Nous avons maintenant à aborder le problème de l'équipe sur le terrain et la manière de jouer.

a) Interdit de marcher, balle en mains

Ne pas marcher, c'est là le point capital du jeu. Tout sujet, tout joueur qui détient la balle doit s'immobiliser. (voir règles du jeu, n.d.l.R.). Dès le moment où on autoriserait le déplacement avec la balle, on aurait à faire à une toute autre forme de jeu. Si on autorise à marcher, tous les autres principes du jeu tombent. L'obligation de ne pas marcher est la conséquence directe de cette volonté que nous avons eue d'éviter les actions *ne pas créer des situations d'homme à homme, de corps à corps*.

Expliquons-nous bien sur ce que veut dire « ne pas marcher ». Lorsque le sujet a la balle en main, les deux pieds au sol, le fait de lever un pied, de la poser à côté, n'est que le début de la marche, et cela est autorisé. Mais au moment où le pied est placé sur le sol, le fait de lever l'*autre* pied introduit une notion de *marche*, par conséquent exige une pénalité ; autrement dit, ne pas marcher c'est s'immobiliser, la balle en main, et à la rigueur poser un pied de côté, lever l'autre, mais *ne pas reposer* ce dernier à terre.

Exception : réception en plein élan

Il est évident qu'on ne peut pas schématiser toujours aussi simplement. Il arrive très souvent qu'une réception n'est possible qu'après un très grand déplacement, dans un élan corporel considérable et *qu'on ne puisse pas stopper le mouvement* immédiatement sur place ; d'ailleurs souvent on réceptionne des balles en l'air et le retour au sol se fait de façon agitée. Une réception n'est souvent possible que pendant un déplacement qui oblige à faire quelques pas encore avant de pouvoir s'arrêter et s'immobiliser au sol. Ce *déplacement en élan de réception* n'est pas interdit naturellement, sinon on interdirait le jeu lui-même. Mais il est évident que dès le moment où le sujet s'est arrêté, ou a pu stopper le mouvement, dès ce moment-là l'arbitre va contrôler qu'il ne se fasse pas un pas. Le déplacement, la forme du déplacement qui est exigée par la réception n'entre pas en ligne de compte.

Si donc, pour atteindre une balle et la recevoir, le joueur est obligé d'arrêter son élan sur quelques pas,

ou même roule sur le sol, est déplacé sur le sol, il n'est pas considéré comme « marchant ». Autrement dit, la manière de s'immobiliser à une réception difficile n'a pas d'importance, à moins qu'il n'apparaisse visiblement qu'il y a faute volontaire pour utiliser techniquement le déplacement au-delà de ce que le propre mouvement du corps exigeait ; ça, c'est la tâche de l'arbitre ; d'ailleurs, ces situations là sont extrêmement rares.

S'il arrive, dans l'élan du déplacement, que le sujet, stoppant une balle, mette un certain temps à s'arrêter, il est facile à l'arbitre de vérifier qu'il n'y a pas exagération de sa part. Le contrôle du « marché » par l'arbitre commence dès le moment où le corps est immobilisé. (voir règles du jeu, n.d.l.R.)

Réception en tombant

Lorsqu'un sujet a réceptionné de façon à être étendu sur le sol, soit par plongeon, soit parce qu'il a glissé, roulé, par difficulté de situation, il a le droit de se relever, et le calcul n'est commencé qu'au moment où il est debout sur le terrain. Remarquons, en passant, que l'arbitre a, à ce moment-là, à surveiller, avant tout, que la balle n'ait pas touché le sol. On peut rouler, si la balle n'a pas touché le sol, la situation est sauvée et le jeu continue ; mais si, en roulant, le sujet n'a pu empêcher la balle de toucher le sol, le jeu est arrêté, le point est perdu pour le réceptionneur (voir les règles du jeu, n.d.l.R.)

Course en dehors du terrain après réception

(voir les règles du jeu, n.d.l.R.) Il arrive souvent que le sujet, ayant stoppé une balle, haute ou basse, à l'intérieur du terrain, ait subi ensuite un « déplacement d'élan » qui l'entraîne hors des limites. Il incombe d'abord à l'arbitre de vérifier que l'*interception* ait été faite *encore sur le terrain*. S'il y a doute, il doit annuler le point. Mais supposons que, effectivement, l'interception de la balle ait eu lieu sur le terrain, mais que l'élan du déplacement ait amené le sujet au-delà des limites. A ce moment-là, il peut revenir sur les limites du terrain en marchant, et lancer la balle à partir de l'endroit de la limite où il a quitté le terrain dans son élan ; mais il ne peut, en aucun cas, tirer directement au cadre dans ces conditions-là.

Mais si cet élan l'a porté dans la direction du cadre et qu'il a dépassé la limite du terrain *en entrant dans la zone non permise*, il peut, comme stipulé tout à l'heure, reprendre position sur la limite, mais de là ne peut servir un coéquipier que si ce dernier est placé à au moins trois mètres de la zone interdite, ceci pour éviter des accrochages devant le but par marquage serré des uns et des autres. S'il se trouve que l'interception avec glissement hors terrains *se trouvait être la dernière passe autorisée*, l'arbitre admet à ce moment-là une *nouvelle passe* pour dégager le terrain, *ou un tire depuis l'extrême angle latéral* ; ou bien il annule simplement le point.

Un dernier cas doit être cité : *à la mise en jeu*, l'arbitre envoie la balle à un joueur de l'équipe qui a droit à la balle (joueur en situation de jeu arrière) ; lui, pas plus qu'un autre joueur *n'a le droit de faire un pas* dès qu'il a la balle. En effet, la passe de l'arbitre commence le jeu, c'est-à-dire qu'elle se termine par une réception, avec immobilisation classique, à l'arrière de l'équipe qui met en jeu.

Il y a encore un cas limite, c'est celui où un joueur, lancé en direction du but, réceptionne en pleine vitesse et, sans arrêt, transforme la réception en tir sur le cadre. Alors, on ne peut pas très facilement distinguer ce qui est déplacement par élan et ce qui est tir. Dans la mesure où on ne peut pas prouver qu'il y a eu arrêt, immobilisation, puis un pas, le jeu est considéré comme valable, sauf si la balle a été reprise au-delà de la limite, sur la zone interdite.

Le ballon

Choix du ballon : après de nombreux essais, nous nous sommes arrêtés *au ballon de handball*, de petit format. Il semble qu'un format un peu plus petit, pouvant être tenu d'une main (par la plupart des mains, même des petites mains), serait plus utile, mais il est difficilement trouvé sur le marché ; or, on se procure beaucoup plus facilement le type handball. Par ailleurs, il est très suffisant et convient à peu près à tous les joueurs.

Il faut qu'il soit *assez durement gonflé*, parce que le renvoi sec est plus net, plus dynamique qu'un ballon mou ; une balle molle ne sert à rien, elle rebondit mal et complique le jeu. Avec une balle dure, on a l'impression, quand on commence le jeu, que la balle est trop gonflée, trop dure, et peut être dangereuse pour les doigts ; il n'en est rien en réalité, parce qu'elle est plus maniable en étant très

gonflée que dans le cas contraire, et il faut s'habituer à un ballon dur qui rebondit « sec ».

b) Le tir : geste majeur du Tchoukball

Principes généraux

Il sera question plus loin (voir chap. entraînement technique du tir) des problèmes de *direction du tir*.

Technique du tir : les effets de la balle

La *manière* de tirer est capitale : sur une trajectoire donnée, il y a moyen de modifier les conditions balistiques de la balle. Cela devient un art de choisir le mode de lancer, selon ce qu'on veut obtenir de la balle.

Force

Il faut réfléchir, d'abord, à la *force de jet*. La force de frappe joue un rôle important. Un tir très fort aboutit très loin sur le terrain, et le tir mou reste rapproché ; mais il faut *savoir doser volontairement ses tirs*, sa puissance initiale, de façon à atteindre en distance le point choisit comme opportun et utile. Ce premier *dosage de l'effort* en fonction du point de rebondissement espéré est capital à assimiler et doit devenir aussi un réflexe conditionné ; et dans ce réflexe conditionné est compris ce que nous disions tout à l'heure, qu'on ne tire jamais en force depuis une position latérale, parce que les limites sont rapprochées (que pare conséquent, il y a toute chance pour que la balle rebondisse en dehors des limites) ; en revanche, lorsqu'on est en face du cadre, on peut utiliser de la force.

Nous devons malheureusement constater que de nombreux joueurs ne savent guère que « taper fort ». Dès qu'ils se trouvent en face du cadre, ils envoient la balle avec le maximum d'effort possible et elle rebondit trop loin, généralement en dehors des limites du terrain. En effet, le joueur moyen sait très peu donner à la balle une force balistique moyenne, de façon à atteindre non pas le fond, mais le milieu du terrain. Or, il est extrêmement fréquent, dans le courant d'un jeu, qu'il n'y ait aucun adversaire au milieu, alors que l'arrière se trouve tout à faire au fond. Pour n'avoir pas observé cette règle, c'est-à-dire pour ne pas *savoir calculer l'effort* en se contentant d'un effort moyen, beaucoup de joueurs prennent l'habitude de tirer très loin, et d'envoyer la balle dans les mains de l'arrière adverse ... ou dans les « décors ».

Direction de tir

D'autre part, il faut connaître les effets *selon la direction de tir*. On peut faire un tir plongeant contre le filet, main tendue en haut : la balle est envoyée en direction descendante et, partant en miroir, prend une trajectoire basse qui est souvent parallèle au sol. C'est donc là encore un réflexe conditionné : un jet, depuis le haut, bras tendu, donne une *balle basse* ; ras terre (pl.19, page 3.).

Effet de balle

Au contraire, si on envoie une balle depuis le bas, elle rebondit très *haut* et, par conséquent, prend une trajectoire aérienne élevée. C'est déjà une des formes de lobe (pl.20, page 9.).

Mais si l'on veut encore augmenter ces variantes, on peut communiquer à la balle une *effet* ; l'effet le plus classique et le plus gagnant est celui qui accompagne un jet bas, tel que nous l'avons vu pour le lobe. La main étant alors paume en haut, balle appliquée au fond de la main, vers le poignet, le bras est projeté en avant et la balle roule sur la main, se détache de la main en ayant un mouvement de roulis, de rotation, ce qui fait que, au moment où elle touche le cadre, elle est *projetée plus haut* que le miroir le voudrait (pl. 21, page 9).

Il est fréquent, dans le courant d'un jeu, d'avoir un adversaire très près de soi, à proximité du cadre : et alors un lobe fait passer la balle par-dessus sa tête, et si aucun autre adversaire n'a prévu la chose, le point est marqué.

Nous ne voulons pas insister sur les différentes manières de tirer de façon à *camoufler son tir* (*feintes*). Une manière intéressante de tirer est de faire une feinte de côté : éloigner le bras tendu de côté et, à bout de bras, tirer dans la direction opposée. Le bras tendu tirera du côté gauche (pl. 22, page 9). Cette technique de balle, rapidement exécutée, permet de surprendre l'adversaire et de donner à la balle un effet latéral profond extrêmement efficace (*tir latéralisé*).

Le *jeu de main* est quelquefois très plaisant ; il est surtout utile lorsqu'on veut faire suivre une réception haute exigeant une seule main, avec une réponse immédiate de lancer, ce qui permet de gagner sur la vitesse de réponse (pl. 23, page 9). Cette réception lancer d'une main est surtout utile pour le tir, plus rarement pour la passe.

Dans les variétés de tir, il faudrait faire entrer les *nombreuses possibilités de feintes* ; mais elles ne se décrivent pas, elles s'exécutent au gré de

l'imagination des joueurs. Elles sont extrêmement utiles, toujours agréables à voir et généralement surprenantes. Le plus souvent elles s'improvisent.

Parmi les variantes de technique de tir, il faut signaler succinctement les tirs *immédiats après réception*. Là, il s'agit de saisir la balle à la réception de telle façon que, par un retour de mouvement, elle puisse être de nouveau projetée immédiatement. C'est tantôt un tir sur le cadre, tantôt transformation en passe. Il est souvent extrêmement utile et avantageux de savoir répondre immédiatement, mais cette technique ne doit être appliquée que si on est *très sur des ses réflexes* et, par conséquent, *de la direction de tir*. La réception tir est toujours séduisante et beaucoup de joueurs trouvent cela très amusant. Malheureusement pour avoir une maîtrise de gestes rapides, il faut un grand entraînement et on voit souvent de bons résultats compromis complètement par la hâte qu'on certains sujets à démontrer leur facilité de prestidigitation manquée.

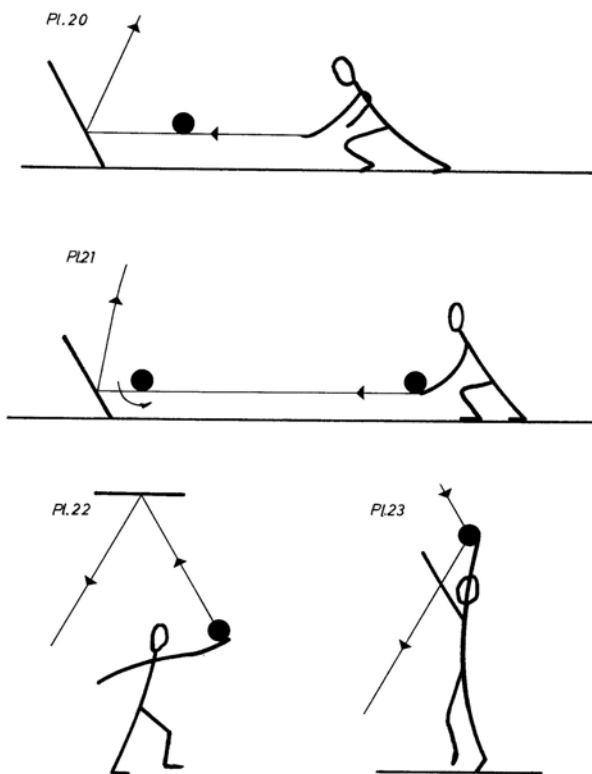
Dans le tir, notons encore un détail : lorsqu'un sujet se croit bien placé pour tirer, qu'il dispose encore d'une passe éventuelle, il a intérêt à *ne pas se précipiter trop* pour se donner le temps d'observer s'il est déjà marqué, alors que, par quelques instants de patience il donne le temps à un coéquipier de se placer mieux et, ayant commencé une feinte de tir, il fait un passe qui, surprenant l'adversaire, devient efficace. Ceci est dit pour insister sur le fait qu'il n'est pas toujours nécessaire de se précipiter.

Pour terminer ce petit chapitre de tir, répétons, en insistant, une remarque curieuse, mais générale : la *forte tendance* qu'ont les joueurs à *tirer* contre le filet dès qu'ils ont la balle en main, je dirais presque les yeux fermés, ou du moins sans s'occuper du tout de l'endroit où la balle ira rebondir : ils sont près du cadre, ils tirent. Le cadre, qui est le seul objet visible dans leur champ visuel, est pour eux fascinant, obsédant ; ils ont hâte de mettre fin à l'obsession en tirant, en bombardant le cadre ; c'est le premier réflexe naturel inné du joueur ; or, entre ce réflexe simple, élémentaire, et les effets de jeu recherchés, il y a tout l'élément cérébral de réflexion, de calcul, d'assimilation des situation, d'intelligence de l'effet à obtenir, du jugement qui fait qu'un jet n'est pas un jet contre un cadre, mais un jet vers un point de terrain, en miroir naturellement : à *l'instinct de fascination par l'objet visible, on oppose la réflexion*.

Enfin, un dernier cas est à citer : un joueur possédant la balle se trouve assez près du cadre. Dans son entrain, il envoie une forte balle qu'il reçoit lui-même contre une partie quelconque de son corps. Là, il y a erreur de tir, il ne devait pas envoyer une balle qu'il risquait de recevoir lui-même. *Le point est perdu.*

Par contre, s'il envoie une balle qui atteint, qui touche *le corps d'un coéquipier*, ce coéquipier n'ayant pas bougé, n'ayant pas fait de mouvement interdit, le point est simplement à *refaire*. (voir règles du jeu, n.d.l.R.) On estime, en effet, qu'il peut arriver quelquefois qu'un coéquipier se trouve mal placé, mais il n'y a pas faute volontaire, il n'y a pas maladresse non plus, et on ne peut pas sanctionner cette situation par un point perdu.

Quand nous disons point annulé, nous voulons dire par là que la balle est remise à l'arbitre qui remet en jeu selon les formalités habituelles. (voir règles du jeu, n.d.l.R.)



c) Pas d'obstruction

(Voir principes sous ch. II., 2, 3, p. 21)

Parmi les principes essentiels du Tchoukball, il y a encore cette notion capitale : *pas d'obstruction*, c'est-à-dire ne jamais gêner ni l'adversaire, ni les coéquipiers.

La notion d'obstruction découle d'une série de considérations : dès le moment où on permet une ou plusieurs passes, on cherche seulement à autoriser la recherche d'une meilleure position de tir, car on ne marque pas de point sans *passer par le cadre, sans utiliser le cadre* pour attaquer l'équipe adverse, et *il faut rechercher un tir efficace*, c'est-à-dire mettant l'adversaire dans l'impossibilité de réceptionner la balle : bonne position de tir ou tir efficace, tel est le premier objectif que doit poursuivre toute équipe possédant le ballon.

Il va de soi que toute position de tir d'une équipe comporte la recherche par l'équipe adverse d'une position de réception. Comme le rebondissement se fait en miroir, la position de réception par rapport à la position de tir est aussi en miroir ; c'est la notion essentielle qu'il faut avoir constamment dans la tête pour chercher des positions convenables. Quand la balle change de mains dans une équipe, l'adversaire doit déplacer son miroir en conséquence pour se retrouver dans une bonne position de réception. *La réponse à une passe ne peut être qu'un déplacement adverse vers le miroir*. Nous avons pris l'habitude, en effet, de parler de miroir pour mieux exprimer constamment ce qu'est la position convenable sur le terrain par rapport au rebondissement, cette notion en miroir devant toujours exprimer nettement la nécessité de se trouver non pas du même côté que le tireur, mais *du côté opposé*, dans une position exactement *symétrique*.

La recherche de la position convenable est un jeu d'observation, de déduction, de décision. Le cerveau de l'un (attaquant) répond au cerveau de l'autre (défenseur), ou la pensée de l'un répond à la pensée de l'autre, ou mieux encore l'intention de l'un crée l'intention de l'autre ; c'est l'éternel problème « la tête et les jambes » : la tête ordonne et les jambes obéissent. La motivation de chaque geste est le résultat d'une élaboration de la pensée, elle-même conséquence de l'observation des situations. L'anticipation de la pensée « défense » est mobile au gré des variations de la pensée « attaque ».

C'est là un très beau problème sportif : sur un terrain un peu grand, il réclame « beaucoup de jambes », ce qui veut dire sur le plan biologique beaucoup de souffle ; c'est la valeur athlétique individuelle mise au service de la pensée tactique.

On m'a souvent demandé *pourquoi on interdisait les interceptions*, par exemple, empêcher une passe, intervenir dans la trajectoire pour éviter

qu'une passe atteigne le but. Ce droit à l'interception se traduirait par deux inconvénients majeurs :

La bagarre, l'attaque « ad hominem », le corps à corps, d'individu contre individu, d'adversaire contre adversaire... ce dont nous ne voulons à aucun prix. Nous l'expliquons dans d'autres chapitres importants.

La stagnation du jeu autour du corps à corps et la limitation des déplacements que provoqueraient les aléas de ce corps à corps ne sont pas désirables ; si on l'acceptait, une réglementation deviendrait dès ce moment-là impossible et la clarté du jeu en perdrait d'autant.

Il faut bien se rendre compte de ce qu'est l'*interception* dans le jeu de ballon. Entre l'intention d'une passe et sa réalisation, c'est-à-dire l'atteinte au but, peut se placer une quantité d'interventions qui sont plus ou moins coordonnées et qui viennent troubler la tactique du jeu.

Comment pourrait-on *limiter* ce droit d'interception, puisqu'il pourrait s'exécuter jusqu'à quelques millimètres du corps de celui qui veut faire la passe ou de celui qui reçoit ? Pour nous, la nécessité d'assurer le geste et de permettre une exécution technique propre suppose que l'*efficacité ne doit dépendre que de la qualité des exécutants*, que rien ne doit pouvoir venir interrompre cette exécution.

Dans l'intérieur de l'équipe, le jeu ne se traduit que par la fidélité de l'exécutant, son adresse et son adaptation au but. Tout joueur a le droit de réussir s'il y a mis l'adresse convenable, et il n'appartient pas à l'adversaire de s'interposer entre le but et l'intention.

Donc *pas de lutte directe pour la possession de la balle* ; on n'entre en possession de la dite balle que sur passe et réception correctes. C'est déjà un jeu suffisamment difficile que d'assurer ces passes et ces réceptions.

C'est donc là un premier principe sérieux : *le muscle au service de la pensée* et c'est au nom de ce principe que nous proscrivons toute obstruction.

Nous traduisons en d'autres termes : « *trajectoire libre* » ; donc la règle devient pour tout joueur : laisser jouer, ne pas fausser le geste, ne pas gêner l'expression spatiale du joueur en possession de la balle.

Le principe vaut pour *tout trajet de la balle*, que ce soit un tir, une passe, un rebond ; en toutes ces circonstances, la trajectoire doit être assurée et parfaitement libre. Dès le moment où la trajectoire est évidente, tout joueur à qui la balle n'est pas destinée, doit veiller à assurer la liberté de la trajectoire.

Nous allons même très loin dans ce domaine ; nous pensons que tout geste d'un adversaire qui peut fausser les réactions de réception est condamnable. Il arrive, par exemple, souvent qu'un joueur se trompe : une balle est en l'air qui ne lui est pas adressée (à laquelle il n'a pas droit) ; par erreur, il esquisse un mouvement de réception. Ce faisant, il provoque une mauvaise réception du receveur « légal » et cette erreur peut se traduire par une réception manquée ; la faute est mise au compte de l'équipe à laquelle appartient le joueur fautif.

Une gêne peut ne pas être *spatiale* (geste inconsidéré) mais une parole : on a observé des joueurs qui, pour faire rater l'adversaire, jetaient un cri, interpellaient, bref intervenaient d'une façon quelconque pour gêner l'action réceptrice. C'est une manière d'empêcher la « trajectoire libre » (qui suppose : laisser aux joueurs toute possibilité de réception).

Il y a des *cas limites* naturellement qui peuvent se prêter très mal à l'arbitrage. Ici, quand cela se produit, on *annule le point* et on remet en jeu. (voir règles du jeu, n.d.l.R.)

Parmi les cas à repérer, voici ceux qu'il faut signaler :

a) (pl. 24, page 17). Le joueur (a) est près de la ligne interdite. Personne ne peut donc se placer plus en avant ; un *coéquipier occupe exactement la position en miroir*, la seule qui permette une réception favorable. Au cas où le tir s'effectue, l'adversaire qui devra réceptionner, collé dans le dos du dit joueur, ne sait pas où se placer : sa vue est obstruée dans la direction du cadre, et il est facile au joueur lanceur de modifier légèrement l'angle d'attaque, et la balle rebondit à côté de son coéquipier ; autrement dit la position dite en miroir doit être respectée pour la réception, et *si un joueur adverse occupe cette position favorable, il a tort*, et le point peut être sifflé contre lui ; autrement dit encore, lorsqu'un joueur a la balle en main, à tout moment, *la position en miroir doit être libre* pour l'adversaire qui va réceptionner.

b) (pl. 25, page 17). Un joueur (a), toujours placé près de la limite interdite (c'est la proximité de cette

zone et du cadre qui crée la possibilité de pareille situation), tire et *se déplace devant le cadre*, dans la même direction que la balle. *Il a coupé la vue au receveur*, il a fait écran par son corps, même s'il ne reçoit pas de balle sur son propre corps, ce qui peut arriver et arrive fréquemment ; le point est perdu pour lui. *Il a fait obstruction*, il devait déplacer son corps dans la direction opposée à la balle.

Lancé dans un déplacement intempestif, un joueur traverse rapidement le terrain au moment où la balle rebondit du cadre : si cette traversée s'exécute après le choc de la balle contre le cadre, le point est perdu ; naturellement cela est valable uniquement lorsque le joueur qui traverse est du même camp que le lanceur, autrement dit du camp opposé de celui qui doit recevoir (on ne fait pas obstruction dans son propre camp) ; si on gêne la réception, c'est une faute, une erreur de tactique de l'équipe.

d) Ethique sportive

Nous avons dit que la règle « *pas d'obstruction* » est à la base même du jeu de Tchoukball. Elle n'a pas qu'un intérêt théorique, elle crée le fond de l'éthique du jeu, elle en constitue la trame psychosociale.

Les joueurs de football, basket, sont habitués à chercher l'interception ; elle est même une des phases importantes du jeu, une technique fondamentale, et ils utilisent ce droit à la limite du permis. L'homme est opposé à l'homme, l'homme lutte contre l'homme ; c'est un véritable corps à corps où les règles de jeu s'efforcent de préciser où est la limite du permis. Les motivations sont plus ou moins agressives et comportent un élément d'attaque de l'homme, attaque mesurée, dosée, limitative (en principe), mais attaque tout de même ; le problème à résoudre est celui-ci : voler la balle à l'adversaire.

Les motivations générales évoluent dans un climat où l'action de l'adversaire doit être visée et annulée.

En Tchoukball, cette direction agressive des motivations est complètement supprimée, il n'y a jamais de recherche d'une action dirigée contre quelqu'un... parce qu'il n'y a jamais de but de motivation représenté directement par un joueur. C'est *le jeu seul* qui occupe la pensée du joueur en possession de la balle ; comme au jeu d'échec, le joueur a le droit de jouer, on ne lui enlève pas ses moyens, il conserve tous ses droits et sa décision

une fois qu'il a réfléchi au problème de la situation et qu'il a trouvé la solution momentanée, immédiate, il peut passer à la réalisation et attendre de voir le résultat de son action ; elle n'est *pas interrompue* par l'adversaire.

Dans le fond de ses préoccupations, il y a toujours la notion du cadre, le cadre qui est le moyen de jouer son jeu, de tenter sa chance. Toute motivation doit passer en quelque sorte par le cadre pour atteindre l'adversaire... comme il faut traverser un pont pour aller d'une rive à l'autre, et le but n'est pas le pont, pas plus que le but n'est le cadre ; mais le joueur doit être assuré de *ne subir aucune contrainte extérieure* d'aucune sorte ; il est livré à son propre problème et sa décision, son geste final, exprimera la fin du processus mental d'élaboration de l'action. C'est là qu'il sera jugé.

Les motivations sont donc concentrées sur un processus mental de *recherche de situation* et rien ne doit pouvoir empêcher de passer de la motivation à l'action (voir schéma des motivations).

On se trouve donc en présence d'un processus pur des *motivations appartenant à chaque sujet, et au seul sujet* ; les problèmes de comportement sont toujours individuels, accessibles aux éléments d'informations momentanées et immédiates, mais la solution apportée, la traduction motrice de la motivation est libre, jamais entravée par un autre joueur, ou par une autre volonté.

L'agressivité est, en effet, une confrontation réciproque de motivations qui s'affrontent directement, dont l'une cherche à s'imposer à l'autre. En Tchoukball, les motivations momentanées se pensent, se confrontent, se jugent aux conséquences « librement voulues ».

e) Education sociale du joueur

Ces considérations expliquent pourquoi le Tchoukball constitue un exercice social de comportements individuels. Chaque décision engage la responsabilité du sujet qui décide, et *la sienne seule* ; il est jugé, par conséquent, aux résultats de sa pensée et aux gestes qui l'ont traduite.

Cette notion de *responsabilité unique personnelle du joueur*, joue un rôle extrêmement important dans l'évolution du Tchoukball. En effet, le fait de n'être gêné par personne, d'être livré à son propre pouvoir, à sa propre décision et d'agir de façon à ce que son geste puisse être jugé par l'ensemble des joueurs, coéquipiers et adversaires,

donne, *développe un sens précis des responsabilités* ; quand on a la balle, il faut se décider à jouer ; de même qu'un pilote d'aviation qui est en l'air doit bien atterrir une fois ou l'autre, et ne peut pas échapper à cette nécessité d'atterrissage, de même le joueur qui a la balle ne peut échapper à la nécessité de jouer ; il joue son jeu, il décide lui-même, et c'est là où commence la *sensation de responsabilité à l'égard de l'équipe, à l'égard des coéquipiers*.

On ne saurait trop insister sur l'importance de cette sensation, qui est une sorte de *sensation sociale* ; nous en avons parlé à propos de psychologie collective, mais il est bon d'insister sur le fait que cette sensation de responsabilité n'est possible que parce que rien ne vient gêner le joueur ; il est livré à lui-même et a tous les droits, donc toutes les responsabilités.

Sur le plan de la pédagogie individuelle, de l'éducation de soi-même, cette sensation joue un rôle extrêmement important, et est à la *base de l'effet psychosocial du Tchoukball*.

Cela est si vrai que lorsqu'on fait jouer des joueurs habitués au jeu d'agressivité, on a beaucoup de peine à faire respecter ces règles de jeu ; chacun à toujours l'intention, la tendance à intervenir, à s'adresser à l'homme, à l'empêcher, et il faut l'entraîner à s'abstenir d'interventions directes contre quelqu'un ; car c'est bien de cela qu'il s'agit ; en définitive, le *joueur respecte intégralement le jeu* (le comportement) *des autres*, de tout joueur présent sur le terrain ; il *laisse autrui* construire son jeu, il lui accorde le droit absolu à choisir son comportement personnel. Ce respect de l'*autre* est aussi une des bases psychologiques importantes du Tchoukball et comporte des conséquences éducatives sur le plan de la psychologie sociale qui sont pour nous les *éléments fondamentaux du Tchoukball*.

La *clarté psychologique* ainsi obtenue se traduit par un jeu de *psychologie sociale* qui donne à cette psychologie de groupe une allure très particulière et caractéristique.

A propos de la comparaison avec les jeux où l'agressivité est autorisée, et fait partie du plan général d'action, il est permis encore d'ajouter ceci : dans ces jeux, les motivations agressives développent des processus secondaires très complexes dont le but est la possession du ballon par tous les moyens permis, à la limite du permis, et

la psychophysiologie a une traduction fort discutable.

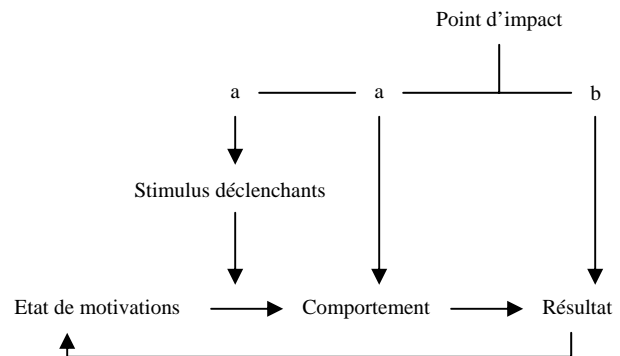
f) Combativité et agressivité

Il est temps de revenir à la *notion comparative entre combativité et agressivité*. La *combativité* est une attitude personnelle active, fondamentale, donnant au sujet l'ambition, l'envie de réaliser activement tout ce qu'il peut pour parvenir au but. Il combat, c'est-à-dire qu'il se comporte dans l'ensemble des situations comme *quelqu'un qui veut obtenir le résultat*. Cette combativité est faite aussi de *non résignation à la défaite* ; c'est la volonté de se dépenser, de se déplacer, d'agir de façon à réaliser toutes les possibilités d'actions que le jeu comporte.

L'*agressivité* comporte un *élément négatif* : *neutraliser l'adversaire*, lui couper ses moyens, enlever à l'adversaire le droit de réaliser son geste personnel. Nous pensons que dans la psychologie de groupe, cette notion est capitale ; elle est défendable naturellement, on peut en trouver une justification sans aucun doute, mais nous pensons aussi que, dans la généralité des cas, la *notion de combativité sans agressivité* présente des avantages incontestables, une propreté de jeu et de comportement social qui crée son fond éducatif.

Dans le Tchoukball, les motivations s'affrontent non à la hauteur des attaques individuelles directes, mais au niveau des résultats. Si l'on veut se reporter au schéma des motivations, établi par les physiologistes (voir schéma Karli dans le chapitre des motivations), nous trouvons un *schéma extrêmement intéressant et très évocateur*.

Nous adoptons celui dont nous avons déjà parlé et qui résume les découvertes récentes :



La position des points d'impact sont caractéristiques des sports avec ou sans agression individuelle :

En a (agression), le point d'impact atteint l'individu au sommet de la traduction motrice, et même pendant cette expression motrice.

En b (Tchoukball), le point d'impact ne se traduit qu'après le résultat et ne gêne en aucune façon les motivations individuelles. Dans ce cas, il est évident que le jeu des motivations est de toute autre nature. Dans un cas, les motivations se combattent, dans l'autre cas, elles s'observent. Dans l'un, elles se mêlent, se troublent, se livrent au jeu du plus fort en muscles, dans l'autre, elles sont intégrées sous forme de motivations d'action.

Or, le point d'impact a) est celui de l'agressivité neutralisante, *le point d'impact b) celui du Tchoukball* (n'intervenant pas avant le comportement, laissant l'acte se dérouler jusqu'à son expression motrice).

La « liberté technique » du joueur

Tout ceci n'est possible que parce que le joueur n'est gêné par aucune intervention extérieure à lui-même. Le processus psychophysique qui préside à ces diverses phases se déroule sous le seul contrôle du sujet lui-même. C'est le comportement « à l'état pur », avec les sanctions ultérieures qui constituent les conséquences du geste lié à la balle.

A chaque changement de main, le ballon déclenche le même événement psychosocial aboutissant à la sanction extérieure du geste élaboré. Quand on a lu les travaux de Karli (voir commentaires dans le chapitre spécial) sur les motivations et ses localisations neurologiques, on croit pouvoir dire qu'on dispose dans le jeu de Tchoukball, du privilège d'expérimentation psychosociale « de laboratoire ».

L'expérience sociale

Les ressources de cette phase de jeu, répétées à l'infini au cours du déroulement des opérations, sont multiples. Il faut ajouter, à la valeur des observations qu'on peut faire, l'intérêt pédagogique et psychothérapeutique des éléments psychosociaux de l'action collective. Les « sanctions de groupe » qui couronnent l'ensemble des comportements individuels constituent un apprentissage social où, constamment, la personnalité se trouve encadrée dans l'action communautaire. Nous avons expérimenté très souvent que cette expérience dégage un dynamisme social qui fait découvrir d'autres horizons à certains sujets. Les individus « introvertis » subissent la pression du monde environnant et *se trouvent une tout autre définition*

de leur personnalité. Je ne vois pas d'autre explication aux observations psychosociales faites jusqu'à présent. Or, elles existent, et les faits sont là. De véritables transformations s'opèrent, qui ne se comprennent qu'à la faveur « d'une expérience personnelle ».

L'addition de phases successives d'élaboration de ce genre fait du cours du jeu un effort collectif enrichissant qui n'exclut pas la gaïté... car rien n'est plus drôle, à l'occasion, que les « gestes manqués » auxquels une psychanalyse rudimentaire extemporanée – que chacun peut faire d'instinct – fournit des explications qui « découvrent » la vraie personnalité. La « pudeur morale » de l'intéressé s'adapte rapidement à l'aspect démonstratif que prend facilement le phénomène. Mais par ce régime de sincérité sociale communicative naissent des liens « inter personnes » qui se traduisent finalement par ce que j'appellerai « *l'amitié de groupe* ».

S'il y a une morale sociale dans l'acte sportif, c'est bien ainsi qu'on peut la définir... et la provoquer !

Dépense d'énergie vigilante

Mais la richesse des phases décrites sous le terme d'« élaboration » ne peut s'expliquer que parce que le sujet en action se soumet à des effets tensionnels extrêmes de son système de *vigilance*. C'est une dépense nerveuse considérable : cela d'autant plus que, à chaque phase individuelle d'élaboration, correspond chez tous les participants une tension d'observation qui tient au fait que chacun est « concerné » par le terme final à décision spatiale : le trajet de la balle va provoquer immédiatement des réactions générales ; les adversaires qui attendent le tir sont aussi intéressés à réagir par anticipation que les partenaires eux-mêmes. Et sur un terrain limité, où les deux équipes sont entremêlées, *on ne peut gagner que par la vitesse des ses « réflexes conditionnés ».*

Nous avons déjà dit avoir observé que les résultat de cette grosse dépense d'énergie nerveuse se traduit finalement, après une heure ou deux d'action, par une baisse de forme nette de la capacité d'attention : cette modification du rendement nerveux est surtout manifestée par l'amenuisement des réactions interindividuelles. *La diminution attentionnelle précède de beaucoup la baisse de forme physique.*

Et cela explique pourquoi des joueurs, nettement victimes de cette attaque d'intégrité nerveuse, *continuent* à jouer avec passion.

Ce contraste est frappant entre les expressions de moindre concentration nerveuse et le plaisir évident, même intense, de participer au jeu. Quand l'organisme possède encore assez de ressources physiques, malgré l'inaptitude attentionnelle, l'intérêt du jeu est tel que la vigilance peut perdre de son tonus sans que le sujet s'en doute lui-même. Il est pris par l'action et participe aux opérations avec des sensations subjectives de satisfaction qui surpassent la vigilance.

C'est un sujet fréquent d'étonnement que de voir combien certains jeunes présentent peu de résistance de leur capacité de vigilance, mais l'étonnement se transforme en admiration quand on constate que l'instinct ludique trouve la même satisfaction à poursuivre l'effort tout en continuant à réclamer de la vigilance une participation optimale qu'elle ne refuse pas... mais qu'elle fournit à dose réduite !

g) Analyse psychosociale

L'analyse que nous venons de faire des diverses incidences de la phase d'élaboration individuelle du geste actif nous oblige à revenir sur l'étude des *composantes psychosociales* de ce jeu.

La *suppression de l'agressivité* n'a pas seulement comme conséquence d'éviter toute intervention extérieure s'intercalant entre la motivation et le comportement, elle *accorde* aussi à *l'action individuelle une garantie d'évolution intérieure* qui valorise les processus d'intégrations fondamentaux. Or, ce sont ceux qui constituent la personnalité sociale. L'homme se trouve confronté avec son contexte social immédiat (aussi bien coéquipier qu'adversaire) par ses gestes, et les gestes sont objectivés par la trajectoire de la balle ; cet aboutissement spatial lie plus ou moins bien le résultat de l'acte à sa motivation. L'homme social est constamment mis à l'épreuve, mais seulement par l'adéquation des ses réflexes intimes avec l'environnement. Ce sont des *réflexes conditionnés sociaux* par lesquels la personnalité se trouve liée au groupement. La psychologie des petits groupes, si chère aux psychologues sociaux, trouve ici des modalités d'exécution et d'extériorisation absolument remarquables. L'homme se juge et se

fait juger par ses actes que rien ne vient neutraliser... ce qui fausserait l'appréciation de ses responsabilités.

On ne peut s'empêcher de penser à la *notion* si brillamment développée par Lorenz de la « *morale responsable* » qu'il propose comme base de la Société future. Sans vouloir, bien entendu, élever l'expérience du petit groupe à la hauteur d'une thérapeutique sociale universelle on ne peut cependant pas éviter d'évoquer les effets sociaux de l'expérimentation « miniaturisée » que fait l'homme au cours d'une partie de Tchoukball. *Ce qu'il apprend*, ce qu'il « ressent » (et nos connaissances de psychologie inter personnes sont venues en souligner l'importance) *c'est la sensation d'autrui*, quand son comportement, élaboré avec l'appui de toutes les ressources dont il dispose sur le plan psychosomatique, sans aucune opposition agressive, le met en face de ses camarades de jeu.

Cette expérience, je la souhaite à l'homme de tout âge... car il est curieux de rencontrer des hommes qui ont évolué dans la société humaine sans jamais expérimenter le sens des liens de solidarité sociale. Ce sont ceux qui, en plein jeu, sont toujours prêts à réfuter les principes de « non agression » (parce qu'ils ont l'habitude d'imposer leur volonté et leur désirs à leur environnement social) et rejettent l'encadrement de leur personnalité dans un ensemble social constamment lié à leurs attitudes. J'en ai parlé à l'occasion de caractérologie et je ne peux que confirmer que l'expérience caractérologique du Tchoukball constitue aussi une psychanalyse et une psychothérapie promises à d'autres développements... *à condition que ces expériences sociales soient conduites par des hommes conscients de leurs responsabilités et de leurs moyens d'action.*

Le développement de ma pensée à propos de la « pensée motivationnelle libre », a été possible et s'est présentée spontanément en cours de rédaction, parce que dans un jeu serré, rapide, enchaînant les joueurs en une suite ininterrompue de situations appelées à un dénouement immédiat, le sujet se sent bien solidaire d'un ensemble qui présente *toutes les caractéristiques du petit groupe condensé dans le temps et dans l'espace*. L'expérience vécue dans ces conditions ne peut pas ne pas influencer les actes sociaux de toute la vie.

3. LE JEU BIPOLAIRE

Il est ainsi appelé parce qu'il a deux « pôles », chaque extrémité du terrain de jeu étant occupée par un cadre.

Le Jeu permet d'introduire 5 joueurs et davantage par équipe. Chaque équipe est responsable d'un cadre : c'est contre ce cadre que l'équipe adverse vient tirer en cherchant à marquer un point. (voir règles du Jeu n.d.l.R)

Comme pour le jeu habituel, la balle change de camp en rebondissant : mais, ici, l'équipe qui reçoit doit venir frapper le cadre adverse à l'autre extrémité du terrain. (voir règles du Jeu n.d.l.R)

Pour ce faire, la balle doit passer obligatoirement par les mains d'un joueur dit « intermédiaire » : ce dernier doit se trouver dans un couloir médian transversal dont les bords sont à 2 mètres de la ligne transversale du milieu.

La balle ne peut donc pas être envoyée d'une extrémité à l'autre du terrain par-dessus les têtes des joueurs : elle doit traverser le couloir du milieu en utilisant la passe du joueur « intermédiaire ».

Dans ce jeu 5 passes sont permises... mais en réalité rarement utilisées. (voir les règles du Jeu n.d.l.R)

En principe, il y a une ligne d'attaque et une ligne de défense, reliées par le joueur intermédiaire.

Pour faire courir l'adversaire, il faut faire courir la balle : des passes rapides, courtes ou moyennes, mais jamais longues, en progression vers le but, sont les plus efficaces et en même temps les plus constructives au point de vue tactique.

Les autres règles de jeu sont les mêmes que pour le jeu habituel unipolaire.

4. EFFET EDUCATIFS

Introduction à la physiologie appliquée en Tchoukball

Considérations d'ordre scientifique à propos des articulations et des muscles

Nous avons parlé de l'importance des participations cardiovasculaires et respiratoires d'une part, cérébro-nerveuses d'autre part, dans les Activités Physiques. Nous ne pouvons pas négliger pour autant les facteurs articulaires et musculaires dont nous avons exposé les principes dans notre ouvrage (EDUCATION PHYSIQUE SPORTS BIOLOGIE, De l'éducation Physique aux Sports par la Biologie, Dr. Hermann Brandt, Médecine et Hygiène, Geneva, 1967).

Effets éducatifs et effets utilitaires

Une des constatations les plus importantes, à notre sens, et un peu inattendues d'ailleurs dans la pratique sportive courante, est que la *répétition d'un même geste sportif ne suffit pas* à développer optimales articulaires et musculaires des segments de membres intéressés. En effet, il y a des conditions à remplir pour qu'un exercice soit éducatif au point de vue articulaire et musculaire.

Amplitude du mouvement

Parmi ces critères fondamentaux, il y a l'*amplitude articulaire*. Que des articulations

exécutent des mouvements dans la grande amplitude de leurs capacités ou sur amplitude limitée, cela est capital et comporte des conséquences considérables. Au point de vue éducatif, au point de vue entretien biologique des articulations et des muscles, les mouvements comprenant de grandes amplitudes sont beaucoup *plus efficaces*. Nous avons insisté sur le fait qu'il s'agit là du caractère éducatif et non du caractère rendement. On doit *séparer*, en effet, le *rendement* d'un mouvement, en performance en quelque sorte, et le *caractère éducatif* de certains exercices couvrant ce mouvement.

Prenons la course à pieds : pour les articulations des hanches et des genoux, les amplitudes utilisées sont bien moyennes. Mais si l'on veut développer au maximum les capacités musculo-articulaires des membres inférieurs, c'est par des exercices *appropriés comprenant alors le maximum d'extension et de flexion qu'on l'obtiendra*. Nous avons démontré pourquoi, nous n'y reviendrons pas. Nous admettons ces vérités comme fondamentales et, par conséquent, avons à nous poser le problème en ce qui concerne un *nouveau sport* : *répond-il aux critères* qui sont la conclusion des exposés scientifiques et qui portent sur l'amplitude

articulaire et les mouvements musculaires en élongation, en fonction élastique et en vitesse ?

Qualités fonctionnelles musculaires

Si la notion d'amplitude articulaire peut suffire pour l'articulation elle-même, elle ne suffit plus pour les *muscles* : les fonctions musculaires sont variées, peuvent être de différents types et il faut adapter ces mouvements à la fonction que l'on envisage comme étant à éduquer.

Pour nous la qualité de puissance n'est pas la première ; la qualité la plus noble du muscle est l'*élasticité* et la *vitesse*, la vitesse étant liée à la puissance de détente, mais elle-même dépendant en grande partie des qualités élastiques des fibres musculaires.

Vitesse, détente, élasticité : telles sont les modalités fonctionnelles musculaires les plus capables d'exercer une influence sur le développement de l'individu.

Dans quelles conditions peut-on faire fonctionner les muscles selon ces modalités désirables ? En évaluant les conditions biologiques d'exécution telles que notre ouvrage le montre, on peut se représenter facilement les modalités de geste qui peuvent concourir à développer ces qualités musculaires.

Il est bien évident que les modalités de contraction entretiennent et *conditionnent les répercussions cardiovasculaires*.

Effets cardio-vasculaires

La vitesse, la détente, s'accompagnent de *dépense biologique* considérable, et par conséquent, nécessitent des échanges qui contribuent à régler le facteur cardiovasculaire et, en conséquence, ce que nous avons appelé la résistance à l'essoufflement.

Un sport qui crée des occasions fonctionnelles utilisant les amplitudes articulaires, les capacités de vitesse, de détente et d'élasticité des muscles, ces sports ont des *coefficients éducatifs* particulièrement forts.

Valeur éducative du Tchoukball en ce domaine

Nous démontrons par l'image que le Tchoukball réalise de pareilles conditions.

Les réceptions et les tirs exigent des positions qui recouvrent exactement les données éducatives fondamentales. Nous groupons dans un alinéa

spécial les confrontations photographiques démonstratives à cet égard et l'on pourra comprendre la variété des fonctions musculo-articulaires sollicitées si l'on se souvient que le Tchoukball crée de nombreuses occasions de flexion et d'extension profondes. Ces situations fonctionnelles sont, en outre, liées à des déplacements rapides, à des exécutions enchaînées en vitesse, de telle façon que *toutes les conditions idéales de développement musculo-articulaire se présentent*.

Que l'on cherche à se représenter à quel moment un sujet est appelé à se lancer en extension au-dessus du sol ou, au contraire, à se baisser au maximum sur le sol, en flexion complète des pieds, genoux et hanches, et l'on comprendra que ces occasions se *multiplient avec la grandeur relative du terrain*. En effet, c'est parce que, en particulier, les réceptions de balle doivent se faire à des distances souvent considérables, dans des conditions variables, que l'organisme doit s'adapter à ces circonstances en acceptant des réceptions au ras du sol, par exemple, en grande flexion, ou des réceptions aériennes en grande tension sautée ; bref, la nécessité d'assurer des réceptions sur un terrain vaste, sur lequel la balle évolue à des distances assez considérables, oblige à une variété de mouvements qui comprend *tout l'éventail des possibilités fonctionnelles* et, par conséquent, des utilités pédagogiques.

Puissance éducative et capacité d'exécution

Evidemment, celui qui n'est pas capable de grandes extensions sautées pour intercepter une balle haute, ou qui ne peut pas abaisser ses mains au niveau du sol pour interception basse avec flexion complète des membres inférieurs, celui-là peut se passer de telles exécutions. Si on le met en activité sur un terrain restreint, ses faibles possibilités pourront suffire. Mais s'il évolue sur un terrain assez grand, qui nécessite de *grands déplacements spatiaux*, il est évident alors que le sujet qui est capable d'extension-flexion considérable occupe l'espace beaucoup mieux que celui qui est limité à cet égard.

On pourra se demander par conséquent si, dans le jeu, on n'obtient pas une sorte de sélection spontanée qui fait que le sujet qui ne le peut pas n'exécute ni flexions, ni extensions, par conséquent, ne s'éduque pas à ce point de vue là. Nous reconnaissons que, dans l'exécution sportive ainsi envisagée, on ne peut pas attendre de chacun qu'il

essaie. Nous constatons, en effet, souvent, que des sujets peu doués laissent passer des balles difficiles sans même chercher la réception. Il n'a donc pas exécuté le mouvement éducatif ; cela voudrait dire d'ailleurs, et cela confirme aussi notre opinion fondamentale, que rien ne remplace l'Education Physique.

Mais si l'on veut *donner une chance de développement musculo-articulaire* à des sujets qui ne sont pas doués, c'est tout de même en leur faisant exécuter des sports où la *sollicitation* dans ce sens est *forte*, plutôt qu'en se contentant de petits jeux où il suffit d'être immobile et d'attendre que la balle vous arrive dans les mains !

La *puissance éducative d'un sport* se mesure à la capacité qu'il développe de « suggérer » l'*effort éducatif*, l'accomplissement d'un geste qui, étant le plus efficace, devient en même temps et du même coup le plus éducatif. Quand le désir existe d'obtenir un résultat précis, on trouve finalement le moyen de l'exécuter... ne serait-ce *qu'à la limite* de ses possibilités : mais l'expérience de la rééducation physique nous a appris que les effets recherchés ne deviennent réalisables qu'au moment où le sujet accepte de tenter le mouvement difficile et essaie de dépasser cette limite apparente des possibilités !

Ce qui revient à dire que le sport est *éducatif* dès le moment où *il demande une « performance limite »* et où le sujet subit cette suggestion motrice activement.

D'ailleurs, le jeu a une puissance suggestive considérable ; l'émulation d'une exécution dans laquelle on a intérêt à faire le mieux possible pour accumuler les points, pousse l'individu à essayer souvent et à se perfectionner certainement.

En Tchoukball normal, nous voulons dire sur un terrain normal représentant des efforts athlétiques, les sujets peuvent exécuter de véritables *performances*, en ce qui concerne les *qualités essentielles* musculo-articulaires, amplitude, vitesse, détente et, en même temps, adresse ; toutes ces qualités deviennent indispensables pour intercepter les balles, et nous devons ici, comme dans d'autres chapitres, faire remarquer l'intérêt qu'il y a à pouvoir adapter les dimensions d'un terrain, donc les qualités d'exécution techniques, aux capacités fonctionnelles réelles des sujets. C'est de cette façon-là que, peu à peu, on arrive à obtenir des rendements améliorés, des gestes difficiles à coefficient éducatif supérieur.

La pratique d'un sport d'équipe ne peut certes pas nous dispenser des nécessités d'éducation que l'on trouve dans la gymnastique analytique. Mais, à ce contenter d'un sport d'équipe, le meilleur sera toujours celui qui crée des occasions d'*exécution s'approchant le plus des types éducatifs parfaits* et nous pensons qu'à cet égard le Tchoukball est intéressant.

Notre grand principe est devenu, avec l'expérience, et toujours en nous efforçant d'unir « l'utile à l'agréable », de chercher à *passer par le jeu pour atteindre l'éducation* ; obliger l'organisme, et le cerveau en particulier, à des efforts comportant de grands coefficients éducatifs, tant sur le plan physiologique que psychologique, et même sociologique, en quelque sorte sans qu'il s'en rende compte, nous paraît être une solution heureuse du problème. *Subir les effets éducatifs tout en s'amusant*, obtenir ce qu'on ne cherche pas – le perfectionnement de la personnalité – tout en faisant ce qui plait, offre ce supplément pédagogique inestimable : le plaisir de l'action augmente les effets et facilite l'exécution ! L'instinct ludique au secours de la personnalité !

SIGNIFICATION DES SIGNES UTILISES POUR LES PLANCHES

- JOUEUR
- JOUEUR ADVERSE
- ⊕ JOUEUR EN POSSESSION DU BALLON
- DEPLACEMENT DU BALLON
- - - - - DEPLACEMENT DU JOUEUR
- ▬ CADRE
- ▬ LIMITE DE TERRAIN
- TIR AU BUT

