

LE TCHOUKBALL : « LE SPORT DE DEMAIN » ?

RECHERCHE CONSACRÉE À L'IDENTIFICATION DE PROPRIÉTÉS NON AGRESSIVES D'ACTION MOTRICE DANS LE CHAMP DES ACTIVITÉS PHYSIQUES ET SPORTIVES.

TCHOUKBALL: THE «SPORT OF TOMORROW»?

RESEARCH DEDICATED TO THE IDENTIFICATION OF MOTOR ACTION'S EDUCATIONAL PROPERTIES IN THE FIELD OF SPORTS.

Autor: * Alessandro Bortolotti, * Università di Bologna, Italia; **Laurent Bellenguez. **Fédération Française de Tchoukball. .
Courriel : alessandro.bortolotti@unibo.it

A reçu : 17.10.2020

Accepté : 01. 03.2021

« Le but du sport n'est pas de fabriquer des champions
mais de contribuer à l'édification d'une société humaine harmonieuse »

Dr Herman Brandt, créateur du Tchoukball

Abstract

Sport cannot be simply reduced to a mere intense physical exercise, but on the contrary, it should be considered a powerful field of socio-cultural experiences, where specific habitus are built (Bourdieu, 1980). Here is presented a research, predominantly conducted on the team sport called Tchoukball, whose aim was to make a comparison on motor action properties in players of different sports, with at least three years of experience in their fields of practice. The main hypothesis is that sport practice leads to different behaviours, not only on a physical level, but also on a socio-cultural one, which is transmitted in and through different fields of practice, as a "tendency to action". To verify the hypothesis, three groups of players have been chosen, respectively among individual, team and Tchoukball Sports; each group played "Sitting Ball", a paradoxical motor game used as a kind of "neutral game", to verify different trends of both individual and collective choices among every player, and between groups too. Sitting Ball lends itself well to this aim because it allows freedom on personal choices. The results here reported have mainly confirmed our hypothesis, so that we can claim the empirical experiences have brought to light some important educational value connected to different processes of incorporation. Essentially, Tchoukers have shown important percentage of both solidarity and cooperation behaviour, different and higher in respect to players of other sports groups.

Key Words

Sport; Tchoukball; Habitus; Empirical Research; Education.

Abstract

Le sport ne peut être réduit à un exercice physique intense, car il s'agit d'une expérience socioculturelle très intéressante et qui donne des habitus spécifiques (Bourdieu, 1980). Nous présentons ici une recherche conduite sur le sport collectif nommé Tchoukball, dont l'objectif était d'en saisir la particularité de ses actions et, en même temps, la valeur de ses enseignements éducatifs. Pour cela, nous avons organisé une comparaison entre différents groupes de joueurs de sports différents, chacun avec un minimum de trois années d'expérience de pratique. L'hypothèse de base est que la pratique du sport entraîne des comportements non seulement sur un plan physique, mais aussi socioculturel, qui sont transmis dans et par les différents domaines de pratiques comme des « tendances à l'action » qu'on peut observer en tant que propriétés de l'action motrice.

Pour vérifier notre hypothèse, nous avons choisi trois groupes de joueurs, respectivement de sports individuels, d'équipes et de Tchoukball, auxquels on a fait jouer à la « Balle Assise », une activité ludique paradoxale utilisée comme « jeu neutre », pour vérifier les différentes tendances de choix individuels et collectifs. Les résultats globaux, qui sont résumés dans le rapport, vont dans le sens de confirmer notre hypothèse : l'expérience empirique a mis en évidence la valeur éducative de différents processus d'incorporation, en particulier les tchouqueurs (joueurs de Tchoukball) ont en effet montré un pourcentage majeur de conduites motrices de solidarité et de coopération, par rapport aux deux autres groupes de joueurs.

Mots clés

Sport ; Tchoukball ; Habitus ; Recherche empirique ; Éducation.

Introduction : présentation du Tchoukball

À la fin des années 60, le docteur Hermann Brandt inventait le Tchoukball, sport collectif où personne ne peut jouer seul et les passes sont une obligation. Depuis cette invention, plus de 50 années se sont écoulées et le Tchoukball est aujourd'hui présent dans plus de 50 pays à travers le monde, sur les 5 continents. Pendant toutes ces années les principaux promoteurs de ce sport furent des enseignants, des pédagogues, des parents aussi qui avaient ce point commun d'être convaincus par l'intérêt éducatif du Tchoukball.

A priori, le Tchoukball, dans lequel on peut retrouver un peu de handball (une zone interdite au-dessus de laquelle on peut sauter pour tirer la balle, une cible à atteindre), de volley-ball (empêcher la balle de toucher le sol pour ne pas perdre un point) ou même de pelote basque (lancers successifs et alternés entre les équipes sur une cible renvoyant la balle) pourrait être considéré comme un sport de plus.

Cette activité physique part d'un principe de base : rendre le sport éducatif pour le plus grand nombre d'individus. Ainsi le Tchoukball a été conçu pour pouvoir être joué comme activité physique familiale, comme sport de loisir et de détente, comme activité scolaire et enfin comme sport de compétition. En tant que Jeu non agressif, il est fait pour permettre des rencontres fructueuses aussi bien entre individus qu'entre nations. Ses règles obligent les joueurs à respecter leurs adversaires, qui ne peuvent être empêchés de jouer par des interventions brutales qui sont souvent de véritables agressions. Cependant en laissant jouer l'adversaire, en le laissant libre de ses évolutions, et en le laissant tirer au cadre sans la moindre gêne, il faudra que le joueur de Tchoukball cherche à prévoir les actions et réactions de ses adversaires, ainsi que ses possibilités de tir et qu'il se place en tenant compte de différents facteurs pour pouvoir reprendre le ballon. Ceci demande un peu plus de réflexion et de psychologie. Il faut dire que le Tchoukball, non seulement il va permettre le développement de compétences motrices spécifiques et variées (passes, tirs, réceptions, sauts, etc.), mais aussi la mise en œuvre d'une coopération particulièrement riche entre les joueurs d'une équipe et de relations positives entre tous les joueurs. Mais il pourrait être intéressant de regarder dans le détail, car certains éléments de logique interne de ce jeu présentent des aspects inconnus des autres sports, parfois déroutants et réellement pertinents sur le plan éducatif (Bellenguez, 2012).

Éléments de la logique interne du Tchoukball

Le rapport au matériel et à l'espace

Le Tchoukball se joue avec 2 cadres qui sont spécifiques à ce sport. Ces 2 trampolines inclinés à un angle de 55 degrés ne constituent pas le but du jeu, car ce n'est pas en atteignant cette cible que les joueurs vont marquer des points.

C'est l'espace qui sera ici déterminant : le ballon qui touchera le sol dans l'espace délimité sans avoir pu être maîtrisé par l'équipe adverse donnera un point à l'équipe ayant lancé ce ballon sur le cadre.

Il n'y a pas de camps attribués : chacune des deux équipes peut tirer sur l'un ou l'autre des 2 cadres de renvoi. Il n'y a donc pas de « camp » pour une équipe, mais une surface de jeu unique partagée entre tous. Ce phénomène peu connu des autres sports collectifs (mais pas des sports comme la pelote ou le squash), va progressivement demander aux joueurs d'améliorer leur perception de cet espace et leur sens de l'orientation. Cela va lui demander de s'appuyer sur de nouveaux repères. Le fait

de partager l'espace de jeu, plutôt que d'avoir « son camp » est une des manières de comprendre pourquoi les joueurs de Tchoukball ont l'habitude de dire qu'ils jouent bien davantage « avec » l'autre équipe plutôt que « contre » elle.

Le rapport aux autres : la liberté naît de la contrainte

Interdiction absolue de gêner les joueurs de l'équipe adverse et obligation de leur libérer les trajectoires : ce sont ces 2 règles qui permettent aux joueurs en possession du ballon d'être libres de leurs courses, de leurs passes et de leurs tirs. Cette liberté d'évolution facilite les communications motrices au sein d'une équipe... puisque personne ne peut les empêcher !

Il résulte de ces relations nécessairement positives entre les joueurs (passes, libérer les trajectoires, permettre à l'autre de jouer, entraide défensive, etc.) un climat relationnel qui se retrouve aussi en dehors du terrain. En d'autres termes, au Tchoukball, il s'agit exclusivement de communications motrices (interactions de coopération avec partenaires) et bien qu'il y a de contre-communications motrices (interaction d'opposition contre adversaires), elles ne sont pas directes contre les joueurs mais l'espace, car le « contre » c'est seulement quand le joueur en défense rattrape la balle avant qu'elle ne touche le sol.

Principe de jeu du Tchoukball

Deux équipes de même effectif s'opposent sur une aire rectangulaire bien délimitée. À chaque extrémité du terrain est posé un "cadre" incliné, à surface rebondissante, devant lequel est tracée une "zone" de 3 mètres de diamètre interdite à tout joueur. Une équipe marque un point lorsque l'un de ses joueurs lance la balle sur l'un ou l'autre des deux cadres, laquelle rebondit et touche le sol dans la partie "valide" du terrain. Est réputé "valide" l'espace compris à l'intérieur des limites tracées et en dehors de la zone interdite des 3 mètres. L'équipe opposée essaie de rattraper le ballon avant qu'il ne touche le sol et, en cas de réussite, elle reprend l'initiative à son tour.

Le dribble est interdit ; la "charge" d'un opposant n'est pas permise, et il n'est pas autorisé d'intercepter une passe entre adversaires. Ce duel d'équipes propose une confrontation intense mais originale et dépourvue de violence relationnelle ; c'est une autre façon de pratiquer un sport collectif. (Parlebas, 2015)



Les déplacements individuels sont limités : pas plus de 3 empreintes au sol et interdiction de dribbler. De ce fait, les joueurs doivent faire ensemble. Cette contrainte impose de se faire des passes, de réfléchir à une occupation de l'espace de manière collective. Il n'est pas possible qu'un joueur, aussi fort soit-il, face à lui seul tout le jeu et toutes les actions.

Si les joueurs d'une même équipe sont interdépendants comme nous venons de le voir, ils sont aussi pleinement acteurs sur le plan individuel : lorsqu'un joueur reçoit la balle, il est le seul maître pour décider ce qu'il va faire (passer ou tirer) et il devra assumer ses éventuelles erreurs (un tir manqué donnera un pont à l'équipe adverse, une passe mal exécutée redonnera la balle à l'équipe adverse).

Le rapport à l'environnement : un espace artificiel...mais diversifié

Pour jouer au Tchoukball, il y a besoin de limites au sol. Mais il peut se jouer sur une multitude de surfaces, en particulier parce qu'il n'y a pas besoin de dribler ou de faire rouler la balle au sol. Il est possible de jouer au Tchoukball en salle, sur herbe, sur le sable et même en piscine ou sur la glace.

Un jeu déstabilisant

La déstabilisation et les conduites observées par les joueurs lors des premières séances que nous avons pu présenter peuvent rappeler les mêmes comportements observés dans certains jeux traditionnels. Expliquer par exemple qu'on ne peut pas intercepter la balle d'un joueur de l'autre équipe au Tchoukball et la déstabilisation aussitôt induite chez les joueurs nous a souvent rappelé la présentation des règles du jeu des barres. Pour le joueur néophyte, à première vue (c'est à dire avant même de jouer), ce ne sera même pas jouable ! Il faut insister un peu pour que les joueurs comprennent très vite qu'il n'y aura pas besoin d'arbitres aux barres, que la liberté de jeu au Tchoukball est une expérience ludique aussi étonnante que plaisante et que la défense est non seulement possible mais qu'elle va demander aux joueurs beaucoup de concentration et d'engagement.

Des formes originales de communications motrices

En regardant de près la relation entre le rôle des attaquants (qui sont en possession à cet instant du ballon) et les défenseurs (qui font chercher à l'attraper avant qu'il ne touche le sol), on peut observer un phénomène de courses inverses. Ce phénomène est également provoqué par le cadre et son effet miroir : la trajectoire de la balle après avoir touché le filet est symétrique à la trajectoire de la balle avant l'impact, tant dans le plan horizontal que dans le plan vertical. Ainsi, la course des défenseurs autour de la zone de tir est exactement la course inverse de celle des attaquants. Le principe de symétrie impose en effet au défenseur qui veut se donner toutes les chances de réussir de se placer dans l'axe du rebond. De plus, tous les joueurs ont obligation de libérer les trajectoires et donc de ne jamais chercher à gêner les autres. C'est un effet visuellement étonnant au premier abord, qui montre également qu'il n'y a pas inaction en phase défensive. Lorsqu'une équipe est en défense, tous les joueurs sont, ou devraient être, concernés par celle-ci. Contrairement à certains sports où ces rôles sont spécifiques, au Tchoukball, tout le monde attaque et tout le monde défend. Ce placement en « zones » permet de couvrir le plus d'espaces possibles et demande de la cohésion, du soutien, de l'entraide. Notons qu'avec de la pratique, les actions d'attaque et défense ne sont pas ciblées sur une personne mais sur des intentions. Elle demande aux joueurs beaucoup d'observations des joueurs adverses et de cohésion entre eux.

La recherche empirique sur le Tchoukball

Le Tchoukball est donc aussi une véritable expérience sociale et éducative : parce qu'on joue bien davantage avec les autres que contre les autres, parce que les agressions corporelles ne sont pas autorisées et ne peuvent donner aucun avantage, parce que les règles éliminent l'agressivité et l'anti - jeu. Le Tchoukball peut en effet se pratiquer de manière mixte, avec des écarts d'âges et de compétences, pour véritablement développer le vivre ensemble, la solidarité, la mixité, le fair-play, le développement des potentialités de chacun.

C'est ce travail de recherche, de théorisation et de concrétisation à travers la mise au point du Tchoukball qui a été salué par la Fédération Internationale d'Éducation Physique en 1970 lorsque le Dr Brandt a reçu le prix Thulin (récompense pour la meilleure œuvre originale sur la théorie de l'éducation physique, considérée du point de vue physiologique, psychopédagogique et sociologique). La conclusion formelle de ses recherches démontre que les activités physiques ne peuvent se trouver légitimées qu'en fonction de leurs possibilités éducatives ; et nous ajoutons qu'ils peuvent donner certaines habitudes pratiques (ou sens pratiques ; Bordieu, 1980). C'est ce travail que nous nous proposons de prolonger.

Dès lors, ne pourrait-on pas considérer que les recherches auraient un rôle à jouer pour analyser et démontrer l'intérêt éducatif du Tchoukball, en cohérence avec ces valeurs affirmées ?

Méthodologie de la recherche

La question est de savoir si ce sport original, le Tchoukball, paré de certains traits de logique interne différents de ceux des sports collectifs classiques, favorise chez ses pratiquants une attitude non agressive (ou moins agressive) par rapport aux autres pratiques sportives ?

Pour analyser ça, on a divisé des étudiants du Lycée de 15-19 ans, participant volontairement à la recherche, dans trois groupes différents : des joueurs de Tchoukball, des joueurs d'un sport d'équipe (Football et Basketball ensemble), et des pratiquants de Sports individuels (Athlétisme, Natation, Judo, etc.). Chaque group a été filmés durant une session de 15 minutes d'un jeu paradoxal : la « Balle Assise ». C'est en effet capital d'autoriser à chacun le choix amicale ou hostile, sans imposer des contraintes : la comparaison entre leurs choix pourra permettre la mise à l'épreuve de notre hypothèse (Parlebas, 1987). Le jeu de la Balle Assise se prête très bien à ce type d'opérations, car elle permet aux protagonistes du jeu d'exprimer leurs relations sociales, qui semblent être omniprésentes dans tous les choix décisionnels. Cela a permis d'évaluer avec précision les différentes façons de jouer de la part des trois groups : en effet il a été étonnant de percevoir ces diversités, de sorte que le même jeu (la Balle Assise) est apparu presque différent.

En bref, la Balle Assise est capable de faire ressortir des tendances intimement socio-affective, individuelles et groupales ; grâce à sa structure ludique doté d'ambivalence et d'instabilité, elle offre l'opportunité de choisir différentes partenaires et adversaires pendant le déroulement du Jeu. Comme ont démontré Collard et Obeuf (2008), la structure du jeu de la Balle Assise permet donc aux joueurs de s'exprimer sur la dimension affective, plutôt que sur la tâche et le résultat. Une utilisation similaire de la Balle Assise a également été décrite par Dugas (2011, p. 85).

La "Balle Assise" adapté pour l'expérience

Pour Jouer : toucher un joueur avec le ballon et éviter d'être touché par le ballon. Pas de perdants et pas de gagnants

L'organisation : tout le group est en jeu pour 15 minutes par test. Chaque group a un identique nombre de joueurs (12). La surface est plus ou moins la moitié d'un terrain de basketball, avec trois murs proches pour un gymnase. Tous les joueurs peuvent être « chasseurs » ou « chassés ».

Les règles : dès que le ballon est mis en jeu en chandelle, tut joueur peut s'emparer et tenter de toucher un camarade par un tir direct, ou faire une passe en faisant rebondir la balle au sol avant qu'elle soit attrapée par un autre participant. Le joueur frappé d'un tir direct s'assoit sur place. Un joueur assis peut revenir dans le jeu s'il prend le ballon qui passe près de lui ou qui lui est adressée par un joueur assis que lui passe la balle avant de se relever. Cette action peut se poursuivre jusqu'à la délivrance de tous les joueurs assis. Le porteur du ballon n'a pas le droit de se déplacer.

Rôles et sous-rôles : il faut bien préciser qu'il y a deux rôles, c'est-à-dire joueur libre et joueur prisonnier, qui

Le protocole expérimental

Une expérience de terrain a été construite pour une mise à l'épreuve contrôlée : des étudiants du lycée, subdivisé en trois groups de même effectives (12 garçons), jouent à une session de Balle Assise de 15 minutes. Chaque groupe est constitué par des joueurs des sports cités (Tchoukball, Individuels et d'Equipes) qui ont au moins trois années d'expérience dans leur activité, pour vérifier si cela aboutit à des différenciations dans leurs conduites motrices d'agressivité ou de solidarité, et en quelle mesure; chez les sportifs qui ont des compétences dans les sports cités, et donc déjà un habitus formé, il suffira de faire une séance de Balle Assise seulement une fois, afin de saisir les conséquences de l'action de l'entraînement du certaines sports chez des Adolescents pratiquant. Les sports d'équipe sont choisis car ils sont apparemment proches du Tchoukball, au

contraire les sport Individuels semblent assez loin. Bien qu'on soit conscients que ces catégories ne sont pas tout à fait pertinentes du point de vue de la Praxéologie motrice, cela a néanmoins semblé la meilleure façon de procéder, en tenant aussi compte à la fois des ressources (rares) et du but de cette recherche.

Pendant les séances des Jeux tout s'est bien passé, avec trois groupes de garçons – pratiquant sports Individuels, d'Equipes et Tchoukball – qui ont joué au même jeu : la Balle Assise. Les résultats de chaque session sont complètement résumés dans les Tableaux n. 1, n. 2 et n. 3. En tout cas, c'était étonnant de voir qu'ils jouaient de manières si diversifiées : les premiers ont presque seulement tiré ; les deuxièmes ont fait beaucoup de passes et ils ont beaucoup bougé, les troisièmes ont aussi beaucoup joué en passes, mais ils ont moins bougé et davantage contrôlé les espaces du terrain, et quand ils tiraient ou passaient la balle, leurs actions étaient vraiment très précises. Afin de traduire ces impressions au niveau de "volume de jeu", on peut voir comment les sportives individuelles ont faites 37 actions par minute (surtout tirs), celles d'équipe 40, les tchoukers 30.

On a mené aussi la même activité chez des filles, pour analyser des vraisemblables différences du genre ; mais pour le moment, nous n'avons pu filmer que deux groupes, les joueurs de sports d'équipes et de sports individuels, car c'est difficile de trouver un nombre suffisant des joueuses de Tchoukball. En tout cas, on peut bien présenter les résultats de l'expérience avec les garçons, qui sont tout d'abord résumés dans les tableaux suivants que résumant les données.

Tableau n. 1 - Conduites motrices des joueurs des sports individuelles à la Balle Assise

Joueur	Joueur Debout						Joueur Assis		
	Passe joueur debout	Passe joueur assis	Tir	Tentative d'esquive	Surpris du tir	Bloque (réussi ou raté)	Passeur	Se relève sans passer	Bloque balle volant
	+	+	-	-	+	-	+	-	-
1	5	0	18	6	1	22	1	1	1
2	2	0	8	8	5	6	4	0	2
3	5	0	22	8	5	22	3	1	3
4	4	0	24	5	3	25	2	2	3
5	1	0	9	6	8	10	8	0	2
6	2	0	22	7	5	19	6	0	2
7	0	0	23	1	5	19	4	1	3
8	0	0	9	2	3	6	2	0	1
9	0	0	12	6	3	9	3	1	1
10	0	0	14	6	2	7	0	2	0
11	0	0	16	6	4	14	4	0	0
12	0	0	10	4	2	8	3	0	0

Tableau n. 2 -Conduites motrices des joueurs de sports d'équipe à la Balle Assise

Joueur	Joueur Debout						Joueur Assis		
	Passe joueur debout	Passe joueur assis	Tir	Tentative d'esquive	Surpris du tir	Bloque (réussi ou raté)	Passeur	Se relève sans passer	Bloque balle volant
	+	+	-	-	+	-	+	-	-
1	16	0	8	4	4	7	3	2	1
2	2	0	11	7	2	11	1	1	1
3	11	0	7	2	4	7	5	1	4
4	13	0	13	2	3	7	2	2	1
5	17	1	18	8	6	13	2	5	4
6	13	0	18	9	6	14	5	2	1
7	14	0	11	7	4	10	4	1	3
8	25	0	10	2	6	13	3	3	3
9	14	0	10	5	1	11	3	0	1
10	12	0	3	4	4	4	4	0	1
11	10	0	7	5	4	8	4	0	1
12	5	0	17	5	4	16	4	1	3

Tableau n. 3 - Conduites motrices des joueurs de Tchoukball à la Balle Assise

Joueur	Joueurs debout						Joueur assis		
	Passe joueur debout	Passe joueur assis	Tir	Tentative d'esquive	Surpris du tir	Bloque (réussi ou raté)	Passeur	Se relève sans passer	Bloque balle volant
	+	+	-	-	+	-	+	-	-
1	17	0	7	1	4	8	3	0	1
2	11	0	9	4	1	9	4	0	1
3	16	0	13	6	2	19	1	0	0
4	3	0	6	4	4	5	5	0	2
5	6	0	16	4	2	9	3	0	2
6	4	0	8	4	4	8	4	0	2
7	20	0	9	7	3	11	1	2	0
8	24	0	14	13	3	15	2	0	0
9	0	0	5	3	2	3	3	0	2
10	0	0	7	4	3	3	2	2	3
11	10	1	13	1	3	7	1	3	2
12	1	0	0	1	2	0	3	0	1

En général, par rapport aux conduites de communication e de contre-communication motrices, il apparaît une grande différence entre les pratiquants de sports individuels et les joueurs de sports d'équipe, mais pas du tout entre ces derniers et les tchoukeurs (Tableau n. 4 : Confrontation des conduites motrices de Communication et Contre-communication entre groups).

Tableau n. 4 : Confrontation des conduites motrices de Communication et Contre-communication parmi groups des sports différents

	Sport Individuels	Sports d'Equipe	Tchoukball
Interaction motrice de coopération (Communication motrice)	19,09 %	40,37%	38,95 %
Interaction motrice d'opposition (Contre-communication)	80,91 %	59.63 %	61,05 %

Mais il faut se méfier des apparences, et désagréger aussi les données par rapport aux sous – rôles : regardons alors analytiquement ce qu'il se passe aux joueurs qui sont assis dans les trois différents groupes, et en particulier comment ils passent (ou ne passent pas) la balle avant de s'élever.

Conduites motrices des joueurs assis

Dans le cours de différentes phases du jeu, on peut observer l'existence de différentes conduites que sont liées à des sous-rôles importants. C'est le cas du joueur assis qu'il peut s'élever sans passer la balle, et comme ça ne pas libérer aucun camarade, ou au contraire la passer pour aider ceux qui sont encore assis. Les données montrent (Tableau n. 5 : Confrontation des Conduites motrices « bloquer et se lever sans passer la balle » des Joueurs assis parmi les groups des sports différents) que quand il s'agit de choisir si est le cas de libérer ceux qui sont dans la même « mauvaise » situation, les joueurs d'équipes sont bien plus cruels que les autres groupes, qui au contraire expriment beaucoup plus de solidarité. Bref, on constate certaines tendances frappant parmi les joueurs quand sont assis, parce qu'indiquent comme dans cette phase les plus individualistes sont les joueurs des sports d'équipe !

Tableau n. 5 : Confrontation des Conduites motrices « bloquer et se lever sans passer la balle » des Joueurs assis parmi les groups sports différents

Sport	Joueur Assis		
	Bloque balle volante	Se lève sans passer	Se lève sans passer Pourcentage
Individuels	18	8	44,44 %
Equipes	24	18	75,00 %
Tchoukball	16	7	43,75 %

On peut enfin analyser, dans chaque groupe, les tendances de « blocage et passe » et les valeurs produites par chaque « fil de passes », ou l'on trouve une forte régularité entre opportunité et réalisation des passes ; et on peut constater que, dès qu'ils retrouvent cette possibilité, les joueurs d'équipe recommencent aussi à se passer la balle entre eux. Les tchoukers occupent ici, dans le « fil de passage », une position de limite inferieur, car ils ont régulièrement moins de joueurs assis à débloquent.

Tableau n. 6 - Confrontation des Conduites motrices « bloquer et passer la balle » des Joueurs assis parmi les groupes des sports différents

Sport	Joueur Assis		
	Bloque et passe	Bloque et passe Pourcentage	Passe produites : total et media du « fil de passage »
Individuels	10	55.66 %	40 – 4
Equipes	6	25.00 %	40 – 6.6
Tchoukball	9	56.25 %	32 – 3.5

Conclusion

On peut dire que les joueurs ont interprété le jeu de la Balle Assise en suivant leur propre façon de jouer, qui semble spécifique du milieu sportif de provenance. C'est-à-dire que les sports donnent des habitudes ou tendance d'action (ou sens pratique ; Bordieu, 1980), lequel sont comme une sorte de dépôt des expériences passés en disposition pour l'avenir ; et tout cela ne se passe pas seulement d'un point de vue physique, mais aussi comme manifestation de la personnalité et en suivant des règles de socialisation.

On peut conclure alors que le Tchoukball confirme sa nature particulière : les résultats de l'expérimentation du terrain nous ont finalement montré que, en général, les tchoukers ont bien des tendances « mixtes » : ils ont aussi collaboré en passant la balle, qu'exhibé de la solidarité, pour exemple en libérant leurs camarades assis. Le Tchoukball semble en effet un sport d'équipe avec des caractéristiques spéciales, car les conduites motrices des tchoukers qu'on a analysés montrent que, dans chaque sous – rôles, ils avaient des tendances à la coopération et à la solidarité aussi bien que les meilleures performances des autres sportives : par rapport aux conduites motrices des joueur debout comme chez les sportifs d'équipe, et aux passes des joueur assises comme chez les sportifs individuels.

Références bibliographiques

- Bellenguez, L. (2012), *Le Tchoukball « Le sport de demain », doc de travail CEMEA/FFTB.*
- Bordieu, P. (1980), *Le Sens pratique, Paris : Les éditions de Minuit.*
- Brandt, H. (1971), *Etude critique scientifique des sports d'équipe. Le Tchoukball : le sport de demain, Genève : Roulet.*
- Douglas, E. (2011), *L'homme systémique, Pour comprendre les pratiquants de jeux sportifs, Nancy : Presse Universitaire de Nancy.*
- Obœuf, A, Collard, L. et Gérard, B. (2008). *Le jeu de la « balle assise » : un substitut au questionnaire sociométrique ? Les Cahiers Internationaux de Psychologie Sociale. 1, 77, 87-100. Article disponible en ligne à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-internationaux-de-psychologiesociale-2008-1-page-87.htm>*
- Parlebas, P. (2015) (sous la direction de), *Jeux d'autrefois, jeux d'avenir. Paris : CEMEA.*
- Parlebas, P. (1999), *Jeux, sports et sociétés - Lexique de praxéologie motrice, Paris : INSEP.*
- Parlebas (1987), *Autour de la "Balle Assise". Recherche expérimentale sur le jeu sportif, EPS, 1-34.*