

LE REGOLE DEL TCHOUKBALL

Introduzione

Il Tchoukball può essere giocato su varie superfici di diverse grandezze. Le superfici più comuni sono pavimenti sintetici (indoor), sabbia (beach tchoukball) e erba. Al giorno d'oggi, il tchoukball è giocato con 7 giocatori in ciascuna squadra su una superficie in legno (parquet) o sintetica grande circa 27 m x 16 m. Il beach tchoukball è giocato con 5 giocatori in ciascuna squadra su una superficie di gioco di circa 21 m x 12 m. Questo documento definisce solo le regole per il gioco 7 contro 7.

Queste regole ufficiali sono completate da:

- Regole per gli junior¹ - Gesti arbitrali²
- Interpretazioni ufficiali delle regole del tchoukball³, che contengono esempi e spiegazioni su come applicare e capire le regole. Queste interpretazioni non sono incluse nel presente documento per mantenerlo il più breve possibile; comunque, esse sono un suo essenziale accompagnamento.
- Regole del beach tchoukball⁴

Tutti questi documenti sono disponibili sul sito della FITB www.tchoukball.org.

Nota: per questioni di semplicità, il presente documento si riferisce a giocatori, ufficiali di campo, arbitri, e altre persone con il pronome maschile. Comunque, le regole si applicano ugualmente sia ai maschi sia alle femmine, eccetto quella che riguarda la misura della palla (regola 3).

Regole di base

Un pannello di rimbalzo è posizionato a ogni estremità del campo di gioco. Di fronte a ogni pannello, deve essere disegnato un semicerchio a forma di D che abbia 3 m di raggio; questo definisce i limiti dell' "area proibita". A seconda della categoria dei giocatori, la palla misura fra i 54 e i 60 cm di circonferenza e pesa fra 325 e 475 grammi. Essa non deve mai toccare terra. Durante il gioco, la palla in possesso di una squadra non deve essere intercettata dall'altra squadra, cosicché si eviti qualsiasi comportamento aggressivo o un violento contatto fisico fra gli avversari. Il controllo della palla passa all'altra squadra dopo ogni tiro al pannello o dopo ogni fallo commesso dagli avversari.

Per segnare un punto a favore della propria squadra, un giocatore deve tirare la palla sul pannello cosicché essa rimbalzi in un modo tale che nessun difensore riesca a prenderla al volo prima che cada sul campo di gioco.

La squadra che ha appena concesso un punto ricomincia il gioco. E' consentito effettuare al massimo 3 passaggi per mettere un giocatore in condizione di tirare al pannello. Ai giocatori in difesa non è permesso di interrompere l'azione dei giocatori avversari; piuttosto essi devono prendere al volo la palla dopo il rimbalzo al pannello prima che essa colpisca la superficie del terreno di gioco. Alla fine del tempo concesso, la squadra con più punti vince la partita.

¹ A-02 Raccomandazioni per le regole del tchoukball per gli junior

² ER-02 Gesti arbitrali del tchoukball

³ ER-03 Interpretazioni ufficiali delle regole del tchoukball

⁴ ER-04 Regole del Beach tchoukball

Al di fuori delle competizioni, si rivelerà spesso necessario adattare le regole in base al numero di giocatori disponibili, alle loro capacità e alla loro condizione fisica, o all'estensione del campo di gioco. Tali adattamenti sono permessi per rendere il tchoukball uno sport accessibile a tutti. Comunque, qualsiasi adattamento apportato alle regole del gioco deve essere conforme ai valori del tchoukball. Tra questi è fondamentale il rispetto per gli altri giocatori, sia che appartengano alla stessa squadra sia che appartengano alla squadra avversaria.

Regola 1

Il Terreno di Gioco

- 1.1 Il terreno di gioco e le linee del campo sono illustrate nella Figura 1. Il terreno di gioco è un rettangolo che misura fra i 26 e i 29 metri in lunghezza e fra i 15 e i 17 metri in larghezza. Esso comprende un'area di gioco e 2 zone vietate.
- 1.2 I lati lunghi del terreno di gioco sono chiamati linee laterali, i lati corti sono detti linee di fondo. L'area di gioco è divisa in 2 parti da una linea mediana che unisce i punti medi delle linee laterali.
- 1.3 La zona vietata è un semicerchio di 3 metri di raggio misurato dal centro di ogni linea di fondo.
- 1.4 Il pannello deve essere posizionato come indicato in Figura 2.
- 1.5 Le linee
 - 1.5.1 Le linee devono essere chiaramente visibili e devono avere una larghezza minima di 5 centimetri.
 - 1.5.2 Tutte le linee sono parte dell'area che delimitano: le linee laterali e le linee di fondo fanno parte dell'area di gioco, mentre le linee delle zone vietate appartengono alle zone vietate (Figura 1).
- 1.6 Nelle palestre, il soffitto è considerato fuori dal campo. Qualsiasi attrezzo sportivo situato più in alto di 7 metri è considerato allo stesso modo come fuori dall'area di gioco.
- 1.7 E' obbligatorio che ci sia un'area libera larga almeno 1 metro intorno a tutto il terreno di gioco. E' tuttavia consigliata un'area libera larga 2 metri intorno al terreno di gioco.

Regola 2

Il Pannello

- 2.1 Il pannello e la rete devono essere conformi agli standard della FITB⁴.
- 2.2 Durante la partita il pannello deve essere fissato affinché il rimbalzo non sia modificato. Allo stesso tempo però, esso deve essere sufficientemente mobile in caso di impatto con un giocatore.

Regola 3

Il Pallone

- 3.1 Il Pallone deve essere conforme agli standard della FITB⁶.
- 3.2 Nelle partite maschili, il pallone deve avere una circonferenza compresa fra 58 e 60 cm e un peso compreso fra 425 e 475 grammi.

Nelle partite femminili, il pallone deve avere una circonferenza compresa fra 54 e 56 cm e un peso compreso fra 325 e 400 grammi.

Nelle partite miste, il pallone deve rispettare gli standard usati per le partite femminili.

Regola 4

I Giocatori

- 4.1 Numero dei giocatori
 - 4.1.1 Una squadra può essere composta al massimo da 12 giocatori.
 - 4.1.2 In ogni momento, solo 7 dei 12 giocatori possono essere sul terreno di gioco – gli altri 5 sono dei sostituti.
 - 4.1.3 Se una squadra ha 4 o meno giocatori sul terreno di gioco perde la partita a tavolino con il punteggio di 0-30.
- 4.2 Sostituzioni
 - 4.2.1 Le sostituzioni avvengono di fronte al tavolo degli ufficiali di campo, entro 4,5 metri dalla linea di metà campo (Figura 1), senza l'arresto del cronometro. Il sostituto, prima di

⁴ ER-09 Criteri tecnici per pannelli e reti da tchoukball
⁶ ER-10 Criteri tecnici per palloni da tchoukball

oltrepassare la linea laterale, deve aspettare che il giocatore che sta uscendo abbia completamente lasciato il terreno di gioco.

- 4.2.2 Le sostituzioni possono essere effettuate solo dopo che un punto è stato segnato e devono essere fatte prima che il gioco riprenda.
 - 4.2.3 Il numero di sostituzioni durante una partita è illimitato.
 - 4.2.4 Se la regola 4.2.1 non viene rispettata, l'arbitro deve chiedere alla squadra che ha commesso il fallo di rieffettuare la sostituzione. La rimessa dal fondo viene quindi assegnata alla squadra che non ha commesso l'infrazione [sostituzione scorretta, ER02, gesto arbitrale #1].
 - 4.2.5 Se la regola 4.2.2 non è rispettata, l'arbitro deve assegnare una rimessa dal campo alla squadra che non ha commesso il fallo e cancellare la sostituzione (chiedere al giocatore che è uscito di rientrare sul terreno di gioco e al sostituto di lasciare il terreno di gioco) [sostituzione scorretta, ER-02, gesto arbitrale #1].
 - 4.2.6 Se un giocatore a causa di un infortunio lascia il terreno di gioco prima che un punto sia segnato, il suo sostituto può entrare sul terreno di gioco solo dopo che un punto viene segnato.
- 4.3 Attrezzatura
- 4.3.1 I giocatori della stessa squadra devono essere vestiti in modo uniforme e devono avere chiaramente visibile sulla divisa un numero compreso fra 1 e 99.
 - 4.3.2 I giocatori devono calzare delle appropriate scarpe da ginnastica senza chiodi. Sul prato sono autorizzate le scarpe con i chiodi di gomma.
 - 4.3.3 Ai giocatori non è permesso usare qualsiasi strumento artificiale per migliorare le proprie prestazioni (per esempio: sostanze dopanti, colle/resina, guanti, ecc.). Lo scotch per le dita è autorizzato solo se viene utilizzato per ragioni mediche. Ginocchiere e gomitiere sono autorizzate. La decisione finale sull'utilizzo di uno strumento artificiale viene presa dall'arbitro principale.
 - 4.3.4 E' vietato indossare qualsiasi oggetto di gioielleria che potrebbe causare infortuni (per esempio: anelli, spille, orologi, orecchini, ecc.). La decisione finale sull'uso di oggetti di gioielleria viene presa dall'arbitro principale.

Regola 5

Gli Arbitri e il Tavolo degli Ufficiali di Campo

- 5.1 Il corpo ufficiale per le partite internazionali comprende 3 arbitri (un arbitro principale e due arbitri di campo, vedi regola 5.2), così come 2 ufficiali di campo (un responsabile del tempo e un responsabile del punteggio, vedi regola 5.3) che operano al tavolo degli ufficiali di campo.
- 5.2 Arbitri
 - 5.2.1 Gli arbitri controllano la partita conformemente alle regole.
 - 5.2.2 Gli arbitri possono prendere decisioni non incluse nelle regole secondo l'interpretazione ufficiale delle regole, secondo analogia con altre regole, e secondo la propria esperienza, assicurandosi che queste decisioni portino con successo alla continuazione del gioco.
 - 5.2.3 L'arbitro principale si posiziona lungo la linea laterale vicino al tavolo degli ufficiali di campo. Gli arbitri di campo si posizionano vicino ai pannelli, lungo le linee di fondo.
 - 5.2.4 L'arbitro principale detiene l'autorità ultima sulla partita. Ha il controllo sul tavolo degli ufficiali di campo e si assicura che le sostituzioni (regola 4.2) e le rimesse in gioco (regola 10.3) siano eseguite correttamente. Si assicura che il referto venga compilato in modo corretto e che esso venga firmato dai responsabili delle squadre, dal responsabile del punteggio e dagli altri arbitri.
 - 5.2.5 La tenuta degli arbitri è generalmente grigia e si differenzia chiaramente da quelle indossate dalle squadre in campo. Gli arbitri dispongono di un fischietto, di un cartellino giallo (ammonizione) e di un cartellino rosso (espulsione).

5.3 Tavolo degli ufficiali di campo

- 5.3.1 Il responsabile del tempo fa partire e fermare il cronometro ufficiale, e controlla il risultato sul tabellone secondo le istruzioni degli arbitri.
- 5.3.2 Il responsabile del punteggio compila il referto secondo le istruzioni degli arbitri. Segnala le ammonizioni e le espulsioni così come i nomi dei giocatori infortunati.
- 5.3.3 La tenuta degli ufficiali di campo deve avere un colore uniforme, diverso da quello della tenuta degli arbitri.

Regola 6

La Durata delle Partite

- 6.1 La durata della partita è di 3 periodi da 15 minuti con al massimo 5 minuti di pausa tra un periodo e l'altro.
- 6.2 Cronometro ufficiale
 - 6.2.1 Il cronometro ufficiale non deve essere fermato durante il gioco.
 - 6.2.2 Come eccezione alla regola 6.2.1, gli arbitri possono decidere quando fermare e far rimettere in funzione il cronometro ufficiale (in particolare in casi di seri infortuni, pavimento bagnato, palla o pannello difettoso). [time-out, ER-02, gesto arbitrale #2].
 - 6.2.3 Non c'è il time out tecnico.
- 6.3 Al momento del fischio finale o del suono della sirena (fine di un periodo o della partita), il gioco è immediatamente interrotto. Di conseguenza, ogni azione in corso in quell'istante è annullata [fine del tempo di gioco, ER-02, gesto arbitrale #3].

Regola 7

I Falli

- 7.1 Un giocatore commette fallo quando:
 - 7.1.1 tocca il Pallone con una parte del corpo sotto al ginocchio (il contatto con il ginocchio o la ginocchiera è permesso) [pallone toccato sotto il ginocchio, ER-02, gesto arbitrale #4];
 - 7.1.2 effettua più di 3 appoggi al suolo con i piedi mentre è in possesso del pallone [passi, ER-02, gesto arbitrale #5];
 - 7.1.3 tiene il pallone in suo possesso per più di 3 secondi [più di 3 secondi, ER-02, gesto arbitrale #6];
 - 7.1.4 effettua un passaggio che porti il conteggio dei passaggi consecutivi della squadra oltre a 3 (una deviazione del pallone da un giocatore a un altro va considerata come un passaggio) [più di 3 passaggi, ER-02, gesto arbitrale #7];
 - 7.1.5 in possesso del pallone, tocca qualsiasi area fuori dal terreno di gioco, o effettua fuori dal campo il suo ultimo passo prima di prendere la palla [fuori dal campo, ER-02, gesto arbitrale #8];
 - 7.1.6 fa cadere il pallone durante un'azione di passaggio;
 - 7.1.7 ostruisce, volontariamente o no, il movimento di un avversario che sta per ricevere, tirare o passare il pallone, o che si sta posizionando [ostruzione, ER-02, gesto arbitrale #9];
 - 7.1.8 tocca la palla passata o tirata da un avversario prima che la palla colpisca il pannello, commettendo ostruzione [ostruzione, ER-02, gesto arbitrale #9];
 - 7.1.9 mentre si trova nel terreno di gioco (escludendo la zona vietata, vedi regola 8.2.4), tocca il pallone che ha rimbalzato sul pannello dopo il tiro di un compagno di squadra [ostruzione, ER-02, gesto arbitrale #9];
 - 7.1.10 effettua il 4° tiro consecutivo allo stesso pannello sul quale erano già stati fatti 3 tiri consecutivi (una rimessa dal campo o una rimessa dal fondo riportano il conteggio dei tiri consecutivi a zero) [4 tiri, ER-02, gesto arbitrale #10];

- 7.1.11 tocca la linea della zona vietata con il pallone fra le mani o mentre effettua l'ultimo passo prima di prendere il pallone [invasione, ER-02, gesto arbitrale #11];
 - 7.1.12 entra in contatto con la zona proibita prima di lanciare la palla [landing, ER-02, gesto arbitrale #12];
 - 7.1.13 dopo la rimessa dal fondo, tira al pannello prima che la palla abbia superato la linea di metà campo (regola 10.3) [superare la metà campo, ER-02, gesto arbitrale #13].
- 7.2 Rimesse dal campo
- 7.2.1 Un fallo viene punito con una rimessa dal campo in favore della squadra avversaria. Essa viene effettuata dal punto in cui il fallo è avvenuto o nel punto più vicino all'interno dell'area di gioco [rimessa dal campo, ER-02, gesto arbitrale #14].
 - 7.2.2 Il gioco riparte dopo che un giocatore ha preso il pallone con entrambe le mani e gli ha fatto toccare il terreno. Il giocatore deve tenerlo con entrambe le mani quando lo rialza dal suolo.
 - 7.2.3 Se la rimessa dal campo non viene effettuata correttamente (regola 7.2.1, in un punto sbagliato e/o regola 7.2.2, in un modo non corretto), l'arbitro deve assegnare una nuova rimessa dal campo alla stessa squadra (e non all'altra squadra) [rimessa dal campo, ER-02, gesto arbitrale #14], [rimessa dal campo da rieffettuare, ER-02, gesto arbitrale #15].
 - 7.2.4 In seguito a una rimessa dal campo, prima di poter tirare al pannello deve essere effettuato almeno un passaggio.
 - 7.2.5 La palla dovrebbe essere passata rotolando (e non lanciata) al giocatore che deve effettuare la rimessa.

Regola 8

I Punti

- 8.1 Un giocatore segna un punto a favore della sua squadra se il pallone dopo il rimbalzo sul pannello [punto segnato, ER-02, gesto arbitrale #16]:
 - 8.1.1 tocca l'area di gioco prima che un difensore riesca a prenderlo;
 - 8.1.2 tocca un difensore che, non riuscendo a controllarlo, lo devia al suolo o fuori dal terreno di gioco;
 - 8.1.3 tocca un difensore su una parte del corpo sotto al ginocchio (regola 7.1.1);
 - 8.1.4 tocca un difensore che si trova all'interno della zona vietata o fuori dal terreno di gioco (regola 7.1.5), che entra nella zona vietata o esce dal terreno di gioco per prendere il pallone, o che corre attraverso la zona vietata per prendere la posizione difensiva.
- 8.2 Un giocatore regala un punto (quindi il punto è assegnato alla squadra in difesa) quando [punto regalato, ER-02, gesto arbitrale #17]:
 - 8.2.1 tira e manca il pannello;
 - 8.2.2 dopo il rimbalzo sul pannello, il pallone cade fuori dall'area di gioco o all'interno della zona vietata;
 - 8.2.3 tira al pannello e il pallone gli rimbalza addosso;
 - 8.2.4 tocca il pallone dopo il rinvio del pannello su un tiro di un compagno di squadra, mentre si trova nella zona vietata o fuori dall'area di gioco;
 - 8.2.5 tocca intenzionalmente il pallone dopo il rinvio del pannello su un tiro di un compagno di squadra, evitando che esso cada fuori dal terreno di gioco o nella zona vietata (vedi anche regola 12.2.1).

Regola 9

Il Vincitore

- 9.1 La squadra che al termine del tempo regolamentare ha il punteggio più alto vince la partita.

- 9.2 Se il punteggio delle due squadre è in parità alla fine del tempo regolamentare e se la partita non può finire con un pareggio, deve essere giocato un tempo supplementare di 5 minuti. Nel caso in cui il punteggio sia in parità anche dopo il tempo supplementare, deve essere giocato un altro tempo supplementare di 5 minuti, e così via fino a quando non c'è un vincitore al termine di un periodo di gioco.

Regola 10

La Rimessa in Gioco

- 10.1 La rimessa in gioco viene effettuata dietro la linea di fondo campo e accanto a uno dei due lati del pannello; dopo che un punto è stato segnato, essa viene effettuata accanto al pannello in cui l'ultimo punto è stato segnato. Il giocatore che effettua la rimessa deve lanciare la palla da una posizione che sia completamente esterna al campo di gioco.
- 10.2 La partita inizia con una rimessa in gioco. La squadra che deve effettuarla viene scelta con un lancio di moneta. Per quanto riguarda le rimesse in gioco successive, esse vengono assegnate nelle seguenti situazioni:
- 10.2.1 All'inizio del secondo periodo. La rimessa in gioco viene assegnata alla squadra che non l'ha effettuata nel primo periodo
- 10.2.2 All'inizio del terzo periodo. La squadra con il punteggio più basso effettua la rimessa in gioco. In caso di parità, la rimessa in gioco viene assegnata alla squadra che l'ha effettuata nel primo periodo.
- 10.2.3 All'inizio di un tempo supplementare. La squadra che non ha rimesso in gioco nel periodo precedente effettua la rimessa.
- 10.2.4 Dopo un punto. La squadra che ha subito il punto effettua la rimessa.
- 10.2.5 Se la regola 10.1 non viene rispettata, la rimessa viene assegnata alla squadra avversaria [attraversare la linea di fondo, ER-02, gesto arbitrale #18].
- 10.3 Attraversare la linea di metà campo
- 10.3.1 Dopo la rimessa in gioco, è permesso tirare su qualsiasi pannello, a condizione che il pallone abbia prima superato la linea di metà campo.
- 10.3.2 Si considera che il pallone abbia superato la linea di metà campo quando il giocatore che lo riceve si appoggia unicamente sulla parte del terreno situata oltre la linea di metà campo rispetto al punto di rimessa in gioco.
- 10.3.3 Prima che il pallone superi la linea di metà campo è consentito fare uno o più passaggi.
- 10.3.4 Se la regola 10.3.1 non viene rispettata, la squadra avversaria ottiene una rimessa dal campo dal punto nel quale il tiro fallito è stato effettuato [tiro al pannello prima che il pallone abbia oltrepassato la linea di metà campo, ER-02, gesto arbitrale # 13]
- 10.4 La rimessa in gioco (anche chiamata "passaggio zero") non conta come un passaggio. Tutti i passaggi dopo la rimessa vengono contati in linea con la regola 7.1.4.

Regola 11

Il Cattivo Rimbalzo

- 11.1 Vi è cattivo rimbalzo quando:
- 11.1.1 il pallone tocca il bordo metallico del pannello;
- 11.1.2 il pallone, dopo il tiro, non rispetta la "regola dello specchio" a causa del contatto con elastici, ganci o anelli.
- 11.2 Se la squadra in difesa prende il pallone con successo dopo un cattivo rimbalzo, il gioco può continuare. Comunque, se la squadra in difesa non riesce a controllarlo o ha difficoltà a prenderlo, l'arbitro ferma il gioco e a favore della squadra in difesa viene assegnata una rimessa dal campo dal punto in cui il pallone è caduto o dove esso si trovava quando il gioco è stato fermato [cattivo rimbalzo, ER-02, gesto arbitrale #19].
- 11.3 Le regole da 8.2.2 a 8.2.5 si applicano anche dopo un cattivo rimbalzo.

12.1 Ogni giocatore, arbitro, allenatore e dirigente deve rispettare lo spirito del gioco definito dalla carta del Tchoukball⁵ e dimostrare un comportamento rispettoso.

12.2 Comportamento irrispettoso

12.2.1 Il comportamento irrispettoso di qualsiasi giocatore, allenatore o dirigente nei confronti di un avversario (giocatore, allenatore, dirigente), di un arbitro, di uno spettatore o di un compagno di squadra deve essere sanzionato. Il comportamento irrispettoso include la maleducazione, la perdita di tempo intenzionale, la contestazione delle decisioni degli arbitri, falli intenzionali, o qualsiasi altro comportamento che alteri lo spirito del gioco.

12.2.2 Per raggiungere questo obiettivo, a seconda della gravità o della reiterazione di un comportamento o di un'azione scorretta, l'arbitro può utilizzare:

- a) un richiamo orale,
- b) un richiamo orale e assegnare una rimessa dal campo all'altra squadra [fallo cattivo o intenzionale, ER-02, gesto arbitrale #23],
- c) un cartellino giallo e assegnare una rimessa dal campo all'altra squadra [ammonizione, ER-02, gesto arbitrale #20],
- d) un cartellino rosso e assegnare una rimessa dal campo all'altra squadra [espulsione, ER-02, gesto arbitrale #21].

12.3 Richiami orali, cartellini gialli e rossi

12.3.1 Le sanzioni disciplinari (regola 12.2.2) dovrebbero essere utilizzate nello stesso ordine in cui sono stabilite, dalla a) alla d). Comunque, se l'infrazione è grave, l'arbitro può usare subito una sanzione di severità maggiore e più appropriata.

12.3.2 I richiami orali (sanzioni a) e b)), dovrebbero essere rivolti direttamente ai giocatori, o indirettamente richiamando il capitano/i capitani [chiamare i capitani, ER-02, gesto arbitrale #22].

12.3.3 Due cartellini gialli assegnati allo stesso giocatore durante una partita portano automaticamente all'espulsione immediata (cartellino rosso).

12.3.4 Un giocatore espulso può essere sostituito, ma solo dopo che un punto è stato segnato. Un giocatore/allenatore/dirigente espulso deve immediatamente abbandonare il campo o la panchina, così come la zona intorno al campo, e non può più giocare in nessun'altra parte della partita.

12.3.5 Ammonizioni (cartellini gialli) ed espulsioni (cartellini rossi) devono essere annotate sul referto.

⁵ ER-00 Carta del Tchoukball

