

## ***CODICE DI ARBITRAGGIO***

### ***FEDERAZIONE INTERNAZIONALE DI TCHOUKBALL***

#### ***Premessa***

Il presente testo definisce in modo preciso le regole del tchoukball applicabili a tutti gli incontri ufficiali nazionali e internazionali. Questa nuova versione del regolamento è stata elaborata durante la riunione della Commissione tecnica e di arbitraggio della FITB tenutasi il 31 luglio 1987 a Neuchâtel (Svizzera). Le decisioni prese, nonché alcune proposte formulate in quell'occasione, sono state integrate nella revisione del codice d'arbitraggio.

Dal 1970, anno della prima presentazione ufficiale del tchoukball da parte del dr. Hermann Brandt, tali regole hanno subito diverse modifiche. Gli ultimi adeguamenti, come i precedenti, sono stati effettuati sulla base delle ultime esperienze vissute, nell'intento di armonizzare la pratica di questo sport, ma senza snaturare lo spirito originario che il suo creatore ha voluto dargli.

#### ***Introduzione***

A una partita di tchoukball partecipano due squadre di nove giocatori sparsi su un terreno rettangolare di quaranta metri per venti. Due appositi pannelli di rimbalzo sono situati a ogni estremità del campo da gioco. Davanti ai due pannelli vi è un semicerchio di tre metri di raggio che delimita una "zona vietata".

Il pallone, simile a quello della pallamano (per peso e misura), non deve mai toccare terra. Dopo ogni tiro contro il pannello, o dopo un fallo, il possesso della palla passa all'altra squadra. Non si può intercettare la palla allo scopo di evitare gli scontri o i contatti fisici violenti tra avversari. Un giocatore segna un punto a favore della propria squadra, se il pallone, dopo il rimbalzo al pannello cade nel terreno di gioco (esclusa la "zona vietata").

La squadra che subisce il punto deve effettuare la rimessa di fianco al pannello dove il punto è stato segnato. Essa dispone di un massimo di tre passaggi prima di effettuare l'attacco. Agli avversari non è concesso interferire con l'azione della squadra opposta. Possono unicamente anticipare il gioco, schierandosi in difesa per ricevere il rimbalzo dal pannello. Alla fine del tempo regolamentare, vince la squadra che ha ottenuto il maggior numero di punti.

Prima della gara è spesso necessario adeguare le regole in funzione del numero dei giocatori, del loro livello di preparazione e della grandezza del terreno a disposizione. La flessibilità del tchoukball lo rende uno sport accessibile a tutti, permettendo una grande libertà d'azione. Pertanto, è importante che per ogni modifica venga studiato l'impatto educativo, psicologico e psicosociale. Questa prudenza è assolutamente indispensabile per non venir meno ai vantaggi della concezione scientifica del tchoukball.

**Regola 1*****Il terreno di gioco***

- 1.1 Il terreno di gioco è un rettangolo di 40x20 m., che comprende un'area di gioco e due zone vietate
- 1.2 I lati lunghi del campo sono chiamate linee laterali, mentre i lati corti sono detti linee di fondo. Il terreno è diviso in due dalla linea mediana.
- 1.3 La zona vietata è un semicerchio di 3 metri di raggio, situata a metà della linea di fondo.
- 1.4 I pannelli di rimbalzo sono situati a metà del diametro di questa zona.
- 1.5.1 Le linee devono essere visibili e misurare 5 cm di larghezza.
- 1.5.2 Tutte le linee fanno parte dell'area che delimitano, di conseguenza le linee laterali così come le linee di fondo, ad esclusione del diametro della zona vietata, fanno parte del terreno ; i semicerchi di 3 metri come pure il loro diametro appartengono alla zona vietata.
- 1.6 Quando il gioco è praticato in palestra, il soffitto così come ogni attrezzo situato a più di 7 metri dal suolo sono considerati esteriori al terreno.
- 1.7 È auspicabile che vi sia uno spazio di 2 metri intorno al terreno.

**Regola 2*****Il pannello***

- 2.1 Le dimensioni del pannello e della rete, così come l'angolo d'inclinazione (55°) rispetto al suolo devono corrispondere alle norme registrate della F I T B.
- 2.2 La rete fissata al pannello deve essere sottoposta ad una tensione sufficiente. (vedi regolamento di omologazione)
- 2.3 Il pannello deve essere mantenuto immobile durante il gioco, senza tuttavia mettere in pericolo i giocatori.
- 2.4 Il pannello deve essere approvato dalla F.I.T.B.

**Regola 3*****Il pallone***

- 3.1 Il pallone deve essere sferico con un rivestimento di cuoio contenente una camera d'aria di gomma o un materiale simile.
- 3.2 Per gli uomini, il pallone misura dai 58 ai 60 cm di circonferenza e pesa dai 425 ai 475 gr.
- 3.3 Per donne e juniores, il pallone misura dai 54 ai 56 cm di circonferenza e pesa dai 325 ai 400 gr.
- 3.4 Per le partite miste si utilizza un pallone corrispondente alla norma vigente per le donne.

**Regola 4*****I giocatori***

- 4.1 La squadra può essere composta da 15 giocatori al massimo, di cui solo 12 saranno iscritti per una partita.
- 4.2. 9 giocatori sono sul campo e 3 sono le riserve.
- 4.3.1. I cambi sono volanti, ed il sostituto incrocia il suo compagno di squadra sulla linea laterale, in uno spazio che si estende per 5 m da ogni lato della linea mediana.
- 4.3.2 Se un giocatore si fa male, il sostituto può entrare in campo dal momento in cui l'infortunato si trova fuori dal campo.

- 4.3.3** I cambi si effettuano solamente quando un punto è stato segnato.
- 4.4** La tenuta dei giocatori è uniforme e comporta un numero ben visibile che va da 5 a 20
- 4.5** I giocatori portano delle scarpe da ginnastica. Sul prato sono autorizzate le scarpe con i chiodi di gomma.
- 4.6** È vietato portare degli oggetti che potrebbero mettere in pericolo gli altri giocatori (orologio, braccialetto, collana, ecc. ....)

## ***Regola 5***

## ***Il corpo arbitrale***

- 5.1** Il corpo arbitrale è composto da 3 arbitri di cui un responsabile del punteggio e del cronometraggio.
- 5.2** Gli arbitri di campo dirigono il gioco secondo le regole del codice.
- 5.3** L'arbitro responsabile del referto annota i punti e i falli volontari, verifica l'applicazione delle regole 4.3 (riguardante i cambi volanti) e 9 (riguardante la rimessa in gioco). Fa firmare il foglio di partita.
- 5.4** La loro tenuta si differenzia chiaramente da quella dei giocatori. Dispongono di un fischietto e di cartellini gialli (ammonizione) e rossi (espulsione).

## ***Regola 6***

## ***La durata della partita***

- 6.1** Per gli uomini, la durata della partita è di 3x15 minuti con al massimo 5 minuti di pausa tra un tempo e l'altro.
- 6.2** Per le donne, la durata della partita è di 3x12 minuti con al massimo 5 minuti di pausa tra un tempo e l'altro.
- 6.3** Per gli juniores di meno di 16 anni, la durata della partita è di 3x10 minuti con al massimo 5 minuti di pausa tra un tempo e l'altro.
- 6.4** L'arbitro decide quando è necessario fermare il cronometro e quando si deve rimetterlo in funzione (durante un infortunio, ecc...).
- 6.5** Al momento del fischio finale, il gioco è definitivamente interrotto. Di conseguenza, ogni azione in corso in quell'istante è annullata.

## ***Regola 7***

## ***I falli***

- 7.1** Un giocatore commette fallo quando:
- 7.1.1** Tocca il pallone con gli arti inferiori del suo corpo, (dal ginocchio in giù)
- 7.1.2** Effettua più di tre contatti al suolo mentre è in possesso del pallone (la presa con uno o due piedi al suolo conta come un contatto),
- 7.1.3** Tiene il pallone in suo possesso per più di 3 secondi,
- 7.1.4** Effettua un quarto passaggio per conto della sua squadra (si conta un passaggio quando la palla è inviata o deviata da un giocatore verso uno dei suoi compagni di squadra),
- 7.1.5** In possesso del pallone, esce dal terreno di gioco o, prima di toccare la palla, si appoggia all'esterno del terreno di gioco.
- 7.1.6** Lascia cadere la palla durante un'azione di passaggio.
- 7.1.7** Ostacola l'avversario durante le sue azioni di gioco (passaggio, tiro al pannello, presa, spostamento),

- 7.1.8** Tira al pannello quando sono già stati effettuati tre tiri consecutivi nel medesimo (un fallo o un punto segnato riporta la somma dei tiri a zero),
- 7.1.9** Dopo un tiro di un suo compagno di squadra che è stato rinviato dalla rete, tocca la palla che ricade all'interno del campo,
- 7.1.10** Durante un passaggio o un tiro, entra in contatto con la zona vietata prima che la palla abbia lasciato la sua mano (dopo il tiro o il passaggio, il giocatore deve uscire dalla zona il più in fretta possibile senza ostacolare l'avversario),
- 7.1.11** Attraversa la zona vietata per prendere una posizione di difesa,
- 7.1.12** Dopo la rimessa in gioco, tira al pannello senza che la palla abbia superato la linea mediana,
- 7.1.13** Durante un cambio, entra in campo prima che uno dei suoi compagni di squadra abbia abbandonato il terreno.
- 7.2** Un fallo è sancito da una rimessa in gioco che va effettuata dal punto dove è stato commesso. È obbligatorio fare almeno un passaggio prima di tirare al pannello. L'arbitro presta attenzione che il pallone raggiunga rotolando (e non in passaggio) il luogo della rimessa in gioco.

## ***Regola 8***

## ***l punti***

- 8.1** Un giocatore segna un punto a favore della sua squadra se il pallone dopo il rimbalzo sul pannello:
- 8.1.1** Tocca l'area di gioco prima che un avversario riesca a recuperarlo,
- 8.1.2** Tocca un avversario che lo devia al suolo o fuori dal terreno.
- 8.1.3** Tocca un avversario su una parte del corpo non autorizzata secondo la regola 7.1.1.
- 8.2** Un giocatore segna un punto a favore della squadra avversaria se
- 8.2.1** Tira e manca il pannello,
- 8.2.2** Dopo il tiro al pannello, la palla rimbalza fuori dal terreno o nella zona vietata,
- 8.2.3** Tira al pannello e la palla rimbalza su se stesso,
- 8.2.4** Tocca il pallone mentre è a contatto con la zona vietata o con l'esterno del terreno, dopo il rinvio del pannello su un tiro di un compagno di squadra,
- 8.2.5** Devia la palla nella zona vietata o fuori dal terreno, dopo il rinvio del pannello su un tiro di un compagno di squadra,
- 8.2.6** Tocca volontariamente il pallone per evitare che il tiro di un compagno di squadra finisca nella zona vietata o all'esterno del terreno,
- 8.2.7** Entra nella zona vietata o esce dal terreno al momento della ricezione della palla dopo il rimbalzo al pannello, su un tiro dell'avversario,
- 8.3** La squadra che, alla fine del tempo regolamentare, ha il maggior numero di punti al suo attivo, ha vinto la partita.

## ***Regola 9***

## ***La rimessa in gioco***

- 9.1** All'inizio della partita, il sorteggio determina la squadra che deve iniziare. Alla ripresa del 2° periodo, la squadra che ha perso il sorteggio beneficia della rimessa in gioco. Al via del 3° tempo, la formazione che ha il minor punteggio, inizia (in caso di parità la squadra che ha vinto il sorteggio iniziale effettua la rimessa in gioco).
- 9.2** La squadra che ha perso il punto beneficia della rimessa in gioco.

- 9.3.1** La rimessa in gioco si effettua dietro la linea di fondo e accanto al pannello dove il punto è stato segnato. Se lo spazio è considerato insufficiente dall'arbitro, la rimessa in gioco può effettuarsi all'interno della zona vietata.
- 9.3.2** Se la regola 9.3.1 non è rispettata o se la rimessa in gioco non raggiunge la superficie di gioco, la squadra avversaria beneficia di una nuova rimessa in gioco.
- 9.4.1** Dopo la rimessa in gioco, è permesso tirare su qualsiasi pannello, a condizione che la palla abbia prima superato la linea mediana.
- 9.4.2** Si considera che la palla ha superato la linea mediana quando il giocatore che la riceve si appoggia unicamente sulla parte del terreno situata oltre la linea mediana rispetto al punto di rimessa in gioco.
- 9.4.3** Prima che la palla abbia superato la linea mediana, è consentito fare uno o più passaggi.
- 9.5** La rimessa in gioco non conta come un passaggio.

### ***Regola 10***

### ***Il cattivo rimbalzo***

- 10.1** Vi è cattivo rimbalzo quando
- 10.1.1** Il pallone tocca il bordo metallico del pannello,
- 10.1.2** Il pallone non rispetta la regola dello «specchio» a causa dei ganci o degli elastici.
- 10.2** Se la squadra in difesa arriva a bloccare il pallone nonostante il cattivo rimbalzo, il gioco continua. Se al contrario non può controllare la palla, il gioco si ferma e la squadra ricevente ottiene una rimessa in gioco dal punto dove il pallone ha toccato il terreno.
- 10.3** Le regole da 8.2.2 a 8.2.6 si applicano anche dopo un cattivo rimbalzo.

### ***Regola 11***

### ***Il comportamento nei confronti dell'avversario, dell'arbitro e del pubblico***

- 11.1** Ogni giocatore, arbitro, allenatore, coach e dirigente s'impegna a rispettare la carta del Tchoukball.
- 11.2** Colui che trasgredisce lo spirito del gioco con un comportamento irrispettoso nei confronti dell'avversario, dell'arbitro, del pubblico o del proprio compagno di squadra (perturbazione del gioco, violenza sul terreno, gesti inadeguati, contestazioni delle decisioni arbitrali, ecc...) sarà ammonito dall'arbitro che è anche autorizzato, se necessario, a espellerlo dal terreno.
- 11.3** Un giocatore espulso può essere sostituito.
- 11.4** Un'ammonizione o un'espulsione sono annotate sul foglio di partita.

**Impressum :** **Fédération Internationale de Tchoukball (F.I.T.B)**  
**Rue Henri Calame 1A**  
**2053 Cernier**  
**SUISSE**  
**Tél. +41 32 853 19 01**  
**Email fitb@tchoukball.org**