

# Tchoukball: Glossario

Il significato di alcuni termini è specifico al tchoukball. Spiegazioni a parole e in immagini per vederci più chiaro.

**Ala:** giocatore posizionato sulle estremità destra (AD) o sinistra (AG) del campo; in attacco il suo ruolo principale è tirare sul pannello (ill.1)(v. anche «[Posizioni e spostamenti dei giocatori](#)»).

**Angolo di slancio/di tiro:** angolo con cui il tiratore si avvicina al pannello, rispettivamente la traiettoria che prende il pallone dopo aver rimbalzato sul pannello (ill. 2).

**Bersaglio:** punto di impatto virtuale del pallone al suolo dopo il rimbalzo sul pannello.

**Bipolare:** gioco sui due pannelli.

**Capovolgimento del gioco:** dopo aver iniziato un'azione su un pannello, passaggio a un compagno posizionato nella metà campo opposta e attacco sull'altro pannello.

**Centro-centro:** giocatore posizionato nei pressi del centrocampo; in attacco il suo ruolo è di organizzare il gioco, in difesa di dirigere la seconda zona (ill. 1)(v. anche «[Posizioni e spostamenti dei giocatori](#)»).

**Centro-pannello (o centravanti):** giocatore posizionato nei pressi della zona vietata; in attacco il suo ruolo è di proporsi per un eventuale passaggio, in difesa di dirigere i compagni di squadra nella prima zona di difesa (ill. 1)(v. anche «[Posizioni e spostamenti dei giocatori](#)»).

**Linea di fondo:** linea che delimita il fondo campo. Vi sono due linee di fondo (una nel caso in cui si giochi solo su una metà campo/gioco monopolare) lungo le quali è collocato il pannello e tracciata la zona vietata.

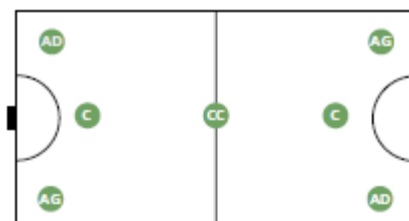
**Monopolare:** gioco su un solo pannello.

**Pannello:** viene disposto su ogni linea di fondo campo; è costituito da una rete tesa con degli elastici fissati su un bordo metallico.

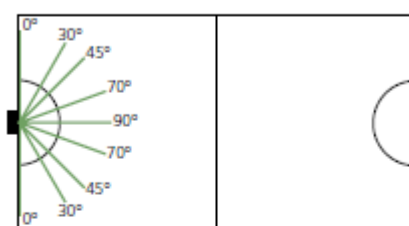
**Profondità di tiro/del passaggio:** distanza tra il punto di impatto sul pannello e il bersaglio, rispettivamente i punti fittizi che rappresentano il tiratore e colui che recupera la palla.

**Punto dato:** punto attribuito alla squadra in difesa al momento del tiro.

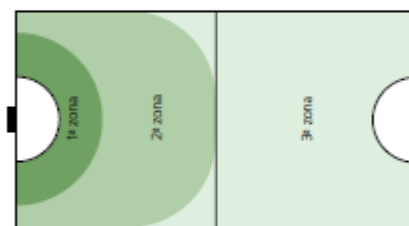
**Punto segnato:** punto attribuito alla squadra che attacca.



Ill. 1: Posizione dei giocatori



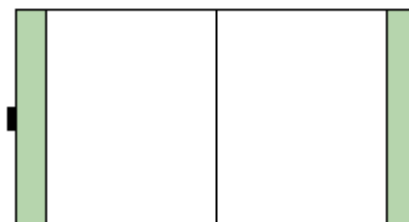
Ill. 2: Angoli di tiro



Ill. 3: Zone di difesa



Ill. 4: Zona di gioco (in bianco) e zone vietate (in verde)



Ill. 5: Zona di gioco (in bianco) e zone di tiro (in verde)

**Rete:** parte annodata e tesa con degli elastici fissati su un bordo metallico.

**Specchio (o «effetto specchio»):** rimbalzo del pallone sul pannello simmetrico al tiro.

**Transizione:** inversione dei ruoli tra l'attacco e la difesa e viceversa.

**Zona di difesa:** superficie virtuale tracciata attorno alla zona vietata (tre in tutto) nella quale i difensori prendono posizione per recuperare la palla.

**Zona di gioco:** porzione di campo senza le zone vietate o le zone di tiro (ill. 4 e 5).

**Zona di tiro:** superficie rettangolare di una larghezza di 2,5 metri disposta su ogni linea di fondo; rimpiazza la zona vietata nel contesto scolastico (ill. 5)(v. anche «[Organizzazione del gioco a scuola](#)»).

**Zona vietata:** semicerchio di tre metri di raggio misurato dal centro di ogni linea di fondo (ill. 4).

---

Fonte: Muriel Sommer Vorpe, capodisciplina G+S Tchoukball



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

**Ufficio federale dello sport UFSPO**