

Regole per il tchoukball a scuola

A scuola è possibile selezionare e semplificare certe regole ufficiali, senza snaturare lo sport e il suo spirito e mantenendo gli obiettivi educativi del tchoukball.

Disposizioni generali	Vedi «Organizzazione del gioco a scuola»
Falli	<p>Il giocatore commette fallo se:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. fa più di due passi con il pallone in mano 2. lascia cadere il pallone per terra 3. tocca il pallone con una parte del corpo al di sotto del ginocchio 4. si trova fuori dai limiti del campo con la palla 5. cerca di sottrarre la palla dalle mani di un avversario 6. fa ostruzione, volontaria o meno, al movimento di un avversario pronto a ricevere, tirare o passare la palla, o che si sta posizionando 7. tocca il pallone passato o tirato da un avversario prima del rimbalzo sul pannello 8. tocca il pallone passato o tirato da un compagno di squadra dopo il rimbalzo sul pannello <p>Il tiratore commette fallo se:</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. il pallone tocca il bordo di metallo, gli elastici, i ganci o gli anelli del pannello e non segue la traiettoria di angolo-specchio (rimbalzo sbagliato) 10. il pallone non tocca né il pannello né il quadro 11. il pallone cade al di fuori della zona di gioco o della zona vietata/zona di tiro dopo il rimbalzo sul pannello 12. il pallone rimbalza sopra di lui
Attribuzione dei punti	<p>Il giocatore segna un punto se il pallone dopo aver rimbalzato sul pannello:</p> <ol style="list-style-type: none"> 13. tocca la zona di gioco prima che un difensore lo recuperi 14. tocca un difensore che non riesce a controllarlo, cade per terra o è respinto al di fuori della zona di gioco 15. tocca un difensore su una parte del corpo situata al di sotto del ginocchio 16. tocca un difensore che si trova all'interno della zona vietata/zona di tiro o al di fuori della zona di gioco, se il difensore entra nella zona vietata/zona di tiro o esce dalla zona di gioco per recuperare il pallone
Altro	<ul style="list-style-type: none"> • Ingaggio: la squadra che ha concesso un punto rimette in gioco: <ul style="list-style-type: none"> – di fianco al pannello e dietro la linea di fondo in bipolare (gioco su due pannelli), – di fronte al pannello sulla linea che delimita il campo in monopolare (gioco su un pannello) la rimessa in gioco non conta come passaggio in bipolare • rimessa in gioco: un fallo è sancito con una rimessa in gioco in favore della squadra avversaria. Questa rimessa in gioco avviene nel punto in cui il fallo è stato commesso e nel punto più vicino all'interno della zona di gioco • zona vietata/zona di tiro: la squadra in possesso palla può penetrare nella zona vietata o nella zona di tiro. La squadra in difesa può recuperare il pallone solo nella zona di gioco

Osservazione: le regole in verde sono state adattate per il tchoukball a scuola.

Organizzazione del gioco a scuola

Il tchoukball offre numerose forme di organizzazione. In ambito scolastico è tuttavia preferibile in un primo tempo optare per squadre piccole e superfici di gioco ridotte. L'impegno degli allievi e il piacere che traggono dal gioco saranno maggiori!

Le due tabelle seguenti danno delle indicazioni agli insegnanti circa gli effettivi delle squadre consigliati a seconda dell'età dei giocatori, ciò che influisce sulle dimensioni del campo, il raggio della zona vietata e il numero di pannelli.

Età dei giocatori	Numero di giocatori	Raggio della zona vietata
10-12 anni	Da 2:2 a 4:4	2 m
12-14 anni	Da 2:2 a 5:5	2,5 m
14-16 anni	Da 2:2 a 7:7	3 m

Numero di giocatori	Numero di pannelli	Dimensioni del campo
2:2	1 (monopolare)	8×8 m
3:3	1 (monopolare)	9-10×8 m
	2 (bipolare)	10-12×8 m
4:4	2 (bipolare)	14-16×8 m
5:5	2 (bipolare)	18×9 m (campo di pallavolo)
6:6	2 (bipolare)	20×10 m
7:7	2 (bipolare)	26-29×15-17 m

Sostituire la zona vietata con la zona di tiro

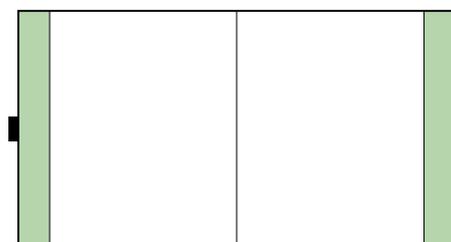
Per capire il funzionamento della zona vietata, i giocatori devono avere una certa esperienza. Con dei principianti è quindi preferibile sopprimere questa zona, sostituendola con un'altra denominata «di tiro».

Le caratteristiche della zona di tiro sono le seguenti (Guinand, 2016):

- il tiratore deve trovarsi in questa zona per tirare e il pallone deve ricadere al di fuori di essa dopo aver rimbalzato sul pannello;
- il difensore deve trovarsi al di fuori di questa zona per recuperare il pallone;
- il difensore che ha recuperato il pallone non può tirare direttamente, poiché si trova al di fuori di questa zona; deve quindi effettuare un passaggio a un compagno di squadra.

Di conseguenza, questa zona ha un influsso positivo sul gioco, poiché (Guinand, 2016):

- evita che i difensori disturbino gli attaccanti al momento del tiro (meno falli);
- permette al tiratore di avvicinarsi al pannello senza dovere effettuare un tiro in estensione (più tiri riusciti);
- obbliga i difensori a collaborare dopo aver recuperato il pallone (più passaggi).



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