

Regole ufficiali

Come in ogni sport, nel tchoukball vigono regole severe. A scuola per facilitare il gioco è tuttavia possibile adattare in funzione dell'età e del livello degli allievi.

| | |
|-------------------------------|---|
| Disposizioni generali | <ul style="list-style-type: none"> • Campo: 26-29 metri di lunghezza e 15-17 metri di larghezza. Il soffitto e gli attrezzi posti al di sopra di sette metri di altezza sono considerati esterni al campo. • Pannello: alle due estremità del campo. • Zona vietata: semicerchio di tre metri di raggio attorno al pannello. • Pallone: 54-60 cm di circonferenza e 325-475 grammi a seconda della categoria. • Squadra: sette giocatori in campo. • Durata delle partite: 3 x 15' (3 x 20' nel campionato svizzero). |
| Falli | <p>Un giocatore commette fallo se:</p> <p>A. tiene in mano il pallone per più di tre secondi</p> <p>B. fa più di tre passi con il pallone</p> <p>C. fa un passaggio che porta a un conteggio dei passi successivi superiore a tre</p> <p>D. tira su un pannello sul quale sono già stati effettuati tre tiri consecutivi (un fallo o un punto riportano a zero il conteggio dei tiri consecutivi)</p> <p>E. lascia cadere il pallone per terra</p> <p>F. tocca il pallone con una parte del corpo al di sotto del ginocchio</p> <p>G. si trova fuori dai limiti del campo con la palla</p> <p>H. entra nella zona vietata in possesso palla</p> <p>I. fa ostruzione, volontaria o meno, al movimento di un avversario pronto a ricevere, tirare o passare la palla, o che si sta posizionando</p> <p>J. tira dopo un ingaggio senza che il pallone abbia superato la linea mediana</p> <p>K. entra in contatto con la zona di gioco o la zona vietata quando lancia la palla durante un ingaggio a lato del pannello.</p> <p>L. tocca il pallone passato o tirato da un avversario prima del rimbalzo sul pannello</p> <p>M. tocca il pallone tirato da un compagno di squadra dopo un rimbalzo sul pannello</p> <p>N. il pallone, durante il suo tiro, non segue una traiettoria di angolo-specchio (pessimo rimbalzo sul pannello) e ricade in campo.</p> |
| Attribuzione dei punti | <p>Il giocatore segna un punto se il pallone dopo aver rimbalzato sul pannello:</p> <p>O. tocca la zona di gioco prima che un difensore lo recuperi</p> <p>P. tocca un difensore che non riesce a controllarlo, cade per terra o è respinto al di fuori dei limiti della zona di gioco</p> <p>Q. tocca un difensore su una parte del corpo situata al di sotto del ginocchio</p> <p>R. tocca un difensore che si trova all'interno della zona di difesa o al di fuori della zona di gioco, che entra nella zona vietata o lascia la zona di gioco per recuperare il pallone.</p> <p>Il giocatore concede un punto (un punto è attribuito alla squadra che difende) se:</p> <p>S. tira di fianco al pannello</p> <p>T. il pallone dopo aver rimbalzato sul pannello cade al di fuori della zona di gioco o nella zona vietata</p> <p>U. tira e il pallone rimbalza sopra di lui dopo aver toccato il pannello</p> <p>V. tocca il pallone che rimbalza direttamente sul pannello dopo il tiro di un compagno, mentre si trova nella zona vietata o al di fuori della zona di gioco</p> <p>W. tocca intenzionalmente il pallone che rimbalza direttamente sul pannello dopo il tiro di un compagno, impedendo così al pallone di uscire dalla zona di gioco o di ricadere nella zona vietata.</p> |
| Altro | <ul style="list-style-type: none"> • Ingaggio: la squadra che ha concesso un punto rimette in gioco a lato del pannello (dietro la linea di fondo). Non viene conteggiato come passaggio. • Rimessa in gioco: un fallo è sanzionato con una rimessa in gioco a favore della squadra avversaria. Avviene nel punto in cui il fallo è stato commesso o nel punto più vicino all'interno della zona di gioco. |