

Dalla carta del TchoukBall

Questo gioco esclude ogni ricerca, personale o collettiva, di prestigio. Il giocatore, dal punto di vista personale, deve rispetto agli altri giocatori, siano essi avversari o compagni di squadra, più deboli di lui.

Il gioco è aperto a tutti; le capacità, costituzionali o acquisite, sono molto diverse, ed è dunque inevitabile che vi si incontrino tutti i gradi di qualità sportive.....

Il gioco è collaborazione, (...), bisogna dunque innanzitutto concentrare le proprie azioni, e l'agonismo, sulla palla. (...)

"Il bel gioco richiama il bel gioco"

Questo orientamento etico è il cardine dell'azione del Tchoukball: esso permette di dirigersi verso l'atteggiamento sportivo ideale e di evitare, in ogni circostanza, delle azioni negative nei confronti degli "avversari". Tutto ciò è ben più di una semplice regola di gioco: si tratta di una norma permanente che esce dal campo ed entra nella vita, che diventa componente psichica del comportamento e base della personalità sociale.

L'obiettivo è dunque quello dell'eliminazione dei conflitti in una identica prospettiva. L'idea del "Fair play" è così oltrepassata, non si tratta di semplici concessioni fatte all'avversario ma di azioni comuni che legano le squadre l'una all'altra cosicché il bel gioco dell'una richiama e rende possibile il bel gioco dell'altra.

(...), la nozione di "campione" deve lasciare il posto a quella, più semplice e adatta, di "vincente".

Giocare per perfezionarsi: ecco il sentimento che ogni attività di gioco deve comportare e sviluppare, ed è verso questa conclusione che l'organizzazione del Tchoukball deve aspirare, dal semplice incontro amichevole fino al confronto più serio delle squadre al vertice.

SINTESI DEL REGOLAMENTO



I punti

Come si fa un punto?

Un giocatore segna un punto a favore della sua squadra se fa rimbalzare la palla contro il pannello in modo che essa, dopo il rimbalzo, tocchi il terreno di gioco prima che un avversario riesca a recuperarla.

I punti regalati

Un punto regalato (o consegnato) è un punto che un giocatore "regala" alla squadra avversaria. Un giocatore regala un punto quando:

- 1) lancia la palla contro il pannello e la stessa, subito dopo il rimbalzo, cade dentro l'area vietata o fuori dal campo.
- 2) lancia la palla verso la rete ma non la colpisce o colpisce il tubo o i ganci del pannello
- 3) lancia la palla contro il pannello e dopo il rimbalzo viene colpito da essa.

I falli

Un giocatore commette un fallo se:

- contesta le decisioni dell'arbitro. (in questo caso si rischia l'ammonizione)
- fa cadere la palla.
- fa più di tre appoggi (indicativamente 2 passi) con la palla in mano.
- tocca la palla con una parte del corpo sotto il ginocchio.
- compie il quarto passaggio consecutivo a favore della sua squadra.
- esce dal campo oppure entra nella zona vietata mentre è in possesso della palla.
- volontariamente, o per errore, intercetta la palla mentre il possesso è dell'altra squadra.
- tocca la palla dopo che un suo compagno di squadra la ha fatta rimbalzare contro il pannello.
- esegue il quarto attacco consecutivo allo stesso pannello (sommando gli attacchi di entrambe le squadre). Il conteggio viene azzerato dopo un punto o un fallo.
- lancia la palla verso il pannello e colpisce il telaio metallico o gli elastici, di conseguenza la palla non rispetta la regola dello specchio (questo è detto "fallo di cattivo rimbalzo").
- ostruisce l'azione degli avversari impedendo i movimenti degli altri giocatori, sia in fase difensiva che offensiva.
- attacca nella stessa rete dalla quale è stata effettuata la rimessa senza che la palla abbia oltrepassato durante l'azione corrente la linea mediana.
- mantiene il possesso del pallone per più di tre secondi.

La partita

La partita di TchoukBall può essere giocata su un campo regolamentare da due squadre composte da sette giocatori, ma possono essere prese decisioni diverse sul numero di giocatori, a seconda della situazione.

Ogni partita di TchoukBall si gioca ufficialmente in tre tempi da 15 minuti adattabili secondo le esigenze.

Fra il primo e il secondo tempo, come fra il secondo e il terzo, c'è un intervallo di massimo 5 minuti.