



Regolamento Generale del Campionato Italiano

Contenuti del documento:

1. Linee guida generali

- 1.1 Introduzione al documento
- 1.2 La Commissione Competizioni
- 1.3 Altri organi
- 1.4 Regolamento e statuti

2. Campionato Italiano

- 2.1 Presentazione
- 2.2 Partecipanti
- 2.3 Suddivisione in serie
- 2.4 Formula del campionato
- 2.5 Classifica
- 2.6 Regolamento e variazioni

3. Organizzazione delle giornate

- 3.1 Palestre
- 3.2 Materiale
- 3.3 Capo Arbitro di Distretto e Responsabile Arbitro di Zona
- 3.4 Referti
- 3.5 Arbitraggi

4. Disciplina

- 4.1 La Carta del Tchoukball
- 4.2 Contenziosi
- 4.3 Ritardi
- 4.4 Vittorie a tavolino
- 4.5 Sanzioni disciplinari

1 Linee guida generali

1.1 Introduzione al documento

Il presente documento è finalizzato a presentare le informazioni generali sul Campionato Italiano di Tchoukball. Il documento non è esaustivo: ogni anno la Commissione Competizioni (1.2) redige un documento specifico per il campionato che deve cominciare, spiegando nel dettaglio le regole e l'organizzazione del campionato. La Commissione Competizioni si riserva di apportare modifiche al regolamento del campionato, qualora ve ne sia la necessità.

1.2 La Commissione Competizioni

La Commissione Competizioni è l'organo della Federazione TchoukBall Italia preposto all'organizzazione e gestione del campionato per conto della federazione stessa. Nello specifico la commissione di occupa di:

- a) Informare le realtà italiane e coinvolgerle nel campionato italiano
- b) Elaborare la formula di campionato più opportuna di anno in anno
- c) Gestire il campionato durante lo svolgimento
- d) Promuovere il campionato

1.3 Altri organi

La Commissione Arbitraggio coopera con la Commissione Competizioni, occupandosi, nello specifico, della formazione degli arbitri e della gestione e supervisione di questi durante il campionato.

Le società che prendono parte al campionato si impegnano a collaborare con la federazione per l'organizzazione del campionato e per la promozione dello stesso sul territorio.

1.4 Regolamento e statuti

Nel gioco viene applicato il regolamento del tchoukball redatto dalla Federazione Internazionale (FITB), con le eccezioni di cui a (2.6). Al regolamento va affiancata la Carta del Tchoukball (4.1), esemplare documento etico esplicativo dello spirito che anima il tchoukball.

Federazione e commissioni sono regolate dagli specifici statuti, che forniscono le linee guida per uno svolgimento ottimale del lavoro.

2 Campionato Italiano

2.1 Presentazione

Il Campionato italiano di tchoukball è un evento indetto annualmente dalla Federazione Tchoukball Italia per mezzo della commissione competizioni (1.2). Ogni singolo campionato italiano è identificato dalla stagione sportiva in cui si svolge, quindi da una coppia di anni (es. 2010-2011, 2011-2012, ecc). Il campionato italiano è suddiviso in serie (2.3), ciascuna delle quali ha una propria formula di campionato (2.4). Ogni serie prevede un variabile numero di partite a cui prendono parte due squadre (2.2).

2.2 Partecipanti

Al campionato partecipano le Squadre. Le squadre che desiderano partecipare al campionato possono essere iscritte solamente da società affiliate alla FTBI; inoltre, tutti i giocatori delle squadre devono essere tesserati alla FTBI tramite la propria società.

Non possono partecipare al campionato squadre appartenenti a società che hanno debiti di qualunque natura nei confronti della FTBI; lo stesso principio vale anche per i singoli giocatori.

I giocatori in campo per squadra saranno 7 di cui almeno uno di sesso diverso dagli altri (il campionato è misto): non sarà possibile iscrivere squadre di 6 o meno giocatori o squadre di soli uomini o sole donne.

Non sarà possibile avere più di 3 giocatori di età pari o inferiore a 14 anni.

Ogni giocatore potrà giocare per l'intera durata del campionato nella squadra in cui è stato registrato prima o durante il campionato; non sarà consentito cambiare squadra nel corso del campionato.

Non potranno giocare donne con una gravidanza che abbia superato il terzo mese.

Il numero minimo di giocatori da presentare ad ogni partita è 5 (4.4).

Ogni società può regolarmente iscrivere fino a 2 squadre in serie A (2.3) e senza nessun limite di quantità nelle serie inferiori.

Nei casi in cui:

- una squadra di serie A non si iscrive al campionato successivo, o;
- una squadra di serie B che ha ottenuto la promozione nel campionato precedente rinuncia alla serie A,

allora per decidere quale/i squadra/e devono essere ripescate in serie A si applicherà questa graduatoria:

1. 2^a classificata del campionato di serie B precedente, nel caso in cui abbia perso lo spareggio promozione/retrocessione;
2. 3^a classificata del campionato di serie B precedente, nel caso in cui abbia perso lo spareggio promozione/retrocessione;
3. 8^a classificata del campionato di serie A precedente, nel caso in cui abbia perso lo spareggio promozione/retrocessione;
4. 9^a classificata del campionato di serie A precedente, nel caso in cui abbia perso lo spareggio promozione/retrocessione;
5. 4^a classificata del campionato di serie B precedente;
6. 5^a classificata del campionato di serie B precedente;
7. 6^a classificata del campionato di serie B precedente;
8. 7^a classificata del campionato di serie B precedente;
9. 8^a classificata del campionato di serie B precedente;
10. 10^a classificata del campionato di serie A precedente.

2.3 Suddivisione in serie

Il campionato di tchoukball è suddiviso in serie. Le serie sono nominate con le lettere dell'alfabeto. La massima serie è la A. Ogni nuova squadra iscritta per la prima volta accede alla serie più bassa esistente. Al termine di ogni campionato la squadra vincitrice della propria serie verrà promossa nella serie superiore e l'ultima classificata retrocessa alla serie inferiore. Inoltre sono giocati due spareggi di promozione/retrocessione rispettivamente fra le squadre terz'ultime e penultime classificate di una serie e quelle terze e seconde classificate della serie immediatamente inferiore. La vincitrice del campionato di serie A invece della promozione conquisterà il titolo di Campione d'Italia.

La serie A è formata da 10 squadre; è su scala nazionale e il suo obiettivo è quello di fornire il massimo della competitività alle squadre partecipanti. La finalità delle serie inferiori è quella di cercare di fornire raggruppamenti omogenei per livello di gioco, annualmente aggiornati dal sistema di promozioni e retrocessioni. Le serie più bassa, la cui formula è annualmente definita da un apposito documento, cerca di affiancare alle priorità "sportive" la priorità della bassa soglia d'accesso, cioè di favorire, per una maggiore diffusione, criteri di economicità grazie all'organizzazione di gironi su scala il più possibile locale. I criteri qui forniti genericamente vengono recepiti dalla commissione competizioni e tenuti presente al momento della formulazione delle serie.

I titoli sportivi non sono trasferibili in nessun modo, neanche a titolo gratuito. In caso di accorpamento tra società i titoli sportivi non si sommano, ma rimangono solo i diritti conquistati nella stagione precedente dalla società che si affilia alla FTBI anche nella stagione successiva. Ogni società che si affili alla FTBI per la prima volta (anche una società nascente da fusione) può iscrivere squadre solo e solamente nell'ultima serie. Queste norme sono rivolte ad evitare ogni abuso in tema di trasferimento di titoli sportivi e all'allargamento del numero di società di tchoukball partecipanti all'attività federale.

2.4 Formula del campionato

La formula del campionato di serie A è la seguente: due gironi all'italiana in cui ciascuna squadra incontra le restanti nove, il primo di questi due gironi è detto "girone d'andata", il secondo è detto "girone di ritorno". Al termine del girone di ritorno almeno le prime 4 classificate partecipano ai playoff, la cui formula è annualmente stabilita. Le squadre possono essere raggruppate in "distretti" per poter disputare più partite lo stesso giorno o per cercare di muovere assieme squadre provenienti dalla stessa area geografica, e comunque seguendo criteri di economicità. Gli eventuali distretti sono formati di anno in anno con apposito documento della commissione competizioni.

Le formule dei campionati inferiori vengono definite annualmente con appositi documenti della commissione competizioni o di sottocommissioni addette alle specifiche serie istituite "ad hoc" dalla commissione competizioni.

2.5 Classifica

Ad ogni vittoria vengono assegnati 2 punti, per ogni pareggio 1 punto, per ogni sconfitta 0 punti.

In caso di squadre a pari punti in classifica, saranno applicati nell'ordine i seguenti criteri finché non si stabilisce quale squadra prevale:

-2 squadre a pari punti:

- Vittorie negli scontri diretti
- Differenza punti negli scontri diretti
- Minor numero di punti subiti in tutto il campionato
- Differenza punti generale
- Lancio della moneta

-3 o più squadre a pari punti: si seguono gli stessi criteri specificati sopra. Nel momento in cui una squadra prevale sulle altre, per stabilire le posizioni in classifica delle squadre rimanenti bisogna riapplicare dall'inizio i criteri specificati sopra.

Nel caso in cui durante il campionato una delle squadre a pari a punti abbia vinto o perso a tavolino una partita al di fuori degli scontri diretti, allora quella partita non deve essere contemplata e per applicare i criteri devono essere usate le medie aritmetiche dei punti subiti in tutto il campionato e della differenza punti generale.

2.6 Regolamento e variazioni

Rispetto al regolamento FITB che deve essere rispettato durante le partite, nel campionato italiano vengono applicate alcune modifiche alle seguenti regole:

- 2.1 e 3.1: i pannelli e i palloni che possono essere utilizzati per le partite del campionato italiano saranno indicati ogni anno con un apposito documento redatto dalla Commissione Competizioni;
- 4.1.1: le squadre partecipanti al campionato italiano possono essere composte anche da più di 12 giocatori, ma in ogni singola partita solo 12 giocatori potranno essere scritti a referto e quindi giocare;
- 9.2: tutte le partite della stagione regolare (girone di andata e girone di ritorno) possono anche finire in parità.

3 Organizzazione delle giornate

3.1 Palestre

La società che ospita una giornata di campionato mette a disposizione il palazzetto (o, se non è disponibile, una palestra) in cui saranno disputate le partite.

Il palazzetto va prenotato per l'intera durata della giornata seguendo il calendario delle partite inviato dalla commissione competizioni. La prenotazione deve estendersi di almeno un'ora rispetto all'orario di fine delle partite in modo tale da poter gestire ogni ritardo che può verificarsi durante la giornata (vedi punto 4.3).

Il campo di gioco, con fondo possibilmente in parquet, deve essere delle dimensioni di un campo da basket (circa 15x28m) e le linee devono essere tracciate in maniera visibile (5 cm di larghezza, colore contrastante con quello del terreno). Le linee fondamentali al gioco sono: bordi del terreno di gioco, linea di metà campo e aree. Inoltre, andrebbe delimitata 4.5 m dalla linea di centrocampo, dal lato delle panchine, la zona per effettuare le sostituzioni. Eventuali linee non presenti originariamente sul terreno di gioco (cosa che accade molto spesso per le aree), possono essere realizzate con nastro adesivo sufficientemente largo e contrastante con il terreno. È importante che il campo sia pronto prima dell'inizio della giornata.

Tra il campo e i muri della palestra, per motivi di sicurezza, vi deve essere almeno un metro di distanza. Eventualmente, possono essere poste delle protezioni adeguate sui muri. Analogamente, ostacoli vicini al campo, che possano rappresentare un pericolo per gli atleti (e.g. porte da calcetto, pali da pallavolo...), devono essere rimossi o messi in sicurezza.

Se possibile, il soffitto della palestra dovrebbe essere alto almeno 7 metri ed eventuali attrezzature poste sopra al terreno di gioco dovrebbero essere rimosse (e.g. canestri da basket).

Su un lato del campo è necessario allestire il tavolo dei referti (vedi sezione 3.2) e le panchine, mentre sull'altro lato (o sugli spalti) si dovrebbe predisporre una zona per le riprese.

È utile fornire uno spazio agli atleti in cui sia possibile scaldarsi, come una palestra secondaria nello stesso impianto.

Per un corretto svolgimento della giornata, infine, l'impianto dovrebbe essere provvisto di spalti, da cui il pubblico e gli atleti non coinvolti nella partita in corso possano assistere agli incontri. E' consigliato alle società di allestire una zona in cui vendere viveri e gadget, e distribuire materiale informativo.

Le società sono responsabili per la conformità alle regole degli impianti da loro scelti per lo svolgimento delle partite. Nel caso in cui un impianto si riveli inadeguato, la commissione competizioni si riserva di valutare caso per caso quali provvedimenti adottare.

3.2 Materiale

La società con l'incarico di organizzare la giornata mette a disposizione il seguente materiale:

-Una coppia di pannelli, conformi al documento redatto annualmente dalla Commissione Competizioni. E' consigliato, anche se non è obbligatorio, avere un pannello in più per evitare ritardi causati dal danneggiamento di un pannello;

-Adeguati strumenti di fissaggio al terreno per i pannelli. I pannelli devono essere abbastanza fissati al terreno, ma devono comunque muoversi in caso di urto per evitare che i giocatori possano subire infortuni;

-3 palloni riservati esclusivamente alla partita, conformi al documento redatto annualmente dalla Commissione Competizioni;

-almeno 4 palloni per il riscaldamento delle squadre

-3 divise da arbitro, che potrebbero essere fornite dalla FTBI;

-Materiale per il tavolo dei referti: referti, penne, segnapunti (possibilmente elettronico), cronometro, ecc;

ed eventualmente:

-pannelli per il riscaldamento delle squadre (nel caso ci sia una palestra secondaria in cui è possibile farlo).

Si ricorda, inoltre, che è compito di ogni arbitro portare con sé fischietto e cartellini per l'arbitraggio.

Infine, è consigliato ad ogni società di portare alle giornate di campionato bottiglie d'acqua per gli atleti e una borsa per il pronto soccorso, da tenere in panchina.

3.3 Capo Arbitro di Distretto e Responsabile Arbitro di Zona

La Commissione Arbitraggio seleziona, per ogni gruppo di squadre, un arbitro tesserato nel ruolo di Capo Arbitro di Distretto. Il ruolo del Capo Arbitro di Distretto è quello di supervisionare ad ogni giornata casalinga organizzata dal proprio distretto, facendosi garante del corretto svolgimento delle partite e dell'applicazione del regolamento del campionato. Controlla anche che arbitri e responsabili di tavolo mantengano un atteggiamento giusto e consono al ruolo che ricoprono in campo. Deve precompilare i referti, portarli alla giornata di campionato e raccoglierli al termine degli incontri. Una divisa da Arbitro diversa lo rende riconoscibile. Ulteriori informazioni sono fornite con un documento apposito, prodotto dalla commissione arbitraggio.

Il Responsabile Arbitro di Zona (RAZ) è una figura istituita dalla Commissione Arbitraggio. Il RAZ è una figura prettamente tecnica, un punto di riferimento per ogni arbitro che in caso di dubbi deve rivolgersi a lui. Aiuta la Commissione Arbitraggio nella valutazione degli arbitri, con l'obiettivo di innalzare il livello di arbitraggio di ogni partita.

3.4 Referti

Il referto di una partita è il documento cartaceo ufficiale su cui vengono registrate le informazioni relative alla partita in questione. Si tratta di un modello unico per tutto il campionato (e, più in generale, per gli eventi FTBI) ed eventualmente passibile a modifiche di stagione in stagione. Il modello attuale va compilato nelle seguenti informazioni:

1. Codice della partita
2. Squadre
3. Punteggio finale
4. Tipo evento (campionato), Categoria, Stagione, Fase, Giornata, Luogo, Data, Ora
5. Formazioni delle squadre, con spazio per indicazione su capitani, sui numeri di maglia, sulle formazioni di partenza, su sanzioni disciplinari e su eventuali infortuni nel corso del match.
6. Persone presenti in panchina: allenatori, dirigenti, fisioterapisti... indicandone il ruolo mediante il codice spiegato sul referto stesso. Gli allenatori pongono una firma nello spazio apposito, prima dell'inizio della partita, per certificare la propria formazione.
7. Conteggio dei punti: in questo spazio vanno indicate in tempo reale i punti messi a segno dalle squadre (X segnala un punto effettuato, R un punto ricevuto dall'avversario).
8. Al termine di ogni tempo è buona norma marcare con un tratto più spesso la linea sotto l'ultimo punto di ciascuna squadra, per avere un'indicazione dei parziali. Terminato l'incontro il refertista barra la parte rimanente dell'ultima colonna compilata (o la colonna alla sua destra se si tratta dell'ultimo punto di quella corrente).
9. Conteggio dei parziali e del possesso palla: in questa parte vanno posti tempo per tempo i parziali, elidendo con una barra i tempi non previsti. Il possesso palla all'inizio del primo tempo va indicato con una croce nell'apposita casella. Alla fine della partita vanno indicati il punteggio finale e il vincitore della partita.
10. Firme di capitani, arbitri (di cui deve essere anche indicata la classe), refertista e cronoman, a fine partita. L'arbitro di centro verifica la correttezza del referto, completando eventuali informazioni mancanti, e appone la sua firma per ultimo.

La firma dei capitani serve per accertare che questi abbiano preso visione del referto. La presa visione si trasforma automaticamente in accettazione dopo che sono passati 2 giorni dalla data di svolgimento della partita. Quindi dopo 2 giorni i risultati sono omologati, a meno che una società voglia presentare un reclamo. In questo caso, il reclamo deve essere presentato alla

Commissione Competizione entro il termine dei 2 giorni, e la commissione poi deciderà valutando caso per caso. Non sono accettati ritardi nella presentazione dei reclami.

Nel caso in cui un capitano non firmi un referto, esso sarà comunque considerato valido dopo che sia decorso il termine dei 2 giorni entro i quali deve essere presentato il reclamo.

11. Note: nello spazio per le note, oltre agli appunti su infortuni, interruzioni e variazioni, va indicato il tipo di partita (numero di tempi, minutaggio di ciascuno) e, nel caso sia una partita ad eliminazione diretta, il numero di tempi supplementari. Non è obbligatorio, ma se una squadra intende presentare un reclamo per la partita allora dovrebbe indicarlo in questo spazio.

Il Capo Arbitro di Distretto ha un compito importante nella redazione dei referti: egli, prima della giornata, deve svolgere i punti 1, 2, 4 e 11 (per quanto riguarda il tipo di partita). Alla fine della giornata deve ritirare tutti i referti e provvedere a consegnarli alla Commissione Competizioni.

3.5 Arbitraggi

Poiché nel campionato italiano di tchoukball non esistono arbitri professionisti, c'è la necessità che alcuni giocatori e tesserati delle squadre fungano da arbitri per le partite. A questi si aggiungono i volontari in possesso del cartellino da arbitro, non tesserati per nessuna società, che danno la disponibilità per arbitrare.

Ogni società deve fornire un certo numero di arbitri tesserati per il campionato, in funzione del numero di squadre e della serie in cui tali squadre giocano. Il numero di arbitri viene stabilito di stagione in stagione ed indicato sul documento ufficiale dello specifico campionato. Tra gli arbitri delle squadre che prendono parte alla giornata di campionato, è obbligatorio che un certo numero (sempre stabilito ogni anno) sia presente, in modo tale da garantire l'arbitraggio per tutti gli incontri di giornata. Se una squadra presenta a una giornata un numero di arbitri inferiore al regolamento, può essere contemplata la possibilità di applicare delle penalizzazioni.

Gli arbitraggi di ciascuna partita vengono designati dalla Commissione Arbitraggio e inviati via mail agli arbitri coinvolti. In caso di impossibilità per un arbitro di essere presente ad una giornata è necessario darne comunicazione alla commissione arbitraggio il prima possibile.

Per rendere gli arbitraggi i più imparziali possibili, è stabilita una classificazione degli arbitri che si basa sul livello del cartellino degli arbitri e sull'appartenenza alla società di una o entrambe le squadre in campo. Ogni anno la commissione arbitraggio, in accordo con la commissione competizioni, presenta tale classificazioni alle squadre.

Tutti i cambiamenti di arbitraggio non presenti nella versione definitiva delle designazioni devono essere segnalati tra le note nel referto ufficiale.

4 Disciplina

4.1 La carta del tchoukball

Nonostante il regolamento del Tchoukball, al paragrafo 12, sottolinei l'importanza dello spirito del gioco, questo documento intende sottolinearne ulteriormente l'importanza per quanto riguarda lo svolgimento del campionato italiano.

Ogni giocatore e tesserato si impegna a rispettare la carta del tchoukball: non sono ammesse lamentele nei confronti dell'arbitro durante la partita ed è assolutamente vietato un auto-arbitraggio a proprio vantaggio. Il Responsabile Arbitro di Zona è incaricato di verificare che ogni tesserato si impegni a rispettare la carta del tchoukball e a mantenere un atteggiamento decoroso e dignitoso anche da parte dei tesserati che non prendono parte alle partite. L'attenzione ad un atteggiamento corretto nei confronti di tutti i giocatori deve essere mantenuto anche dai tifosi, in particolar modo da quelli tesserati come giocatori. Ogni eventuale comportamento che vada contro questi principi deve essere segnalato alla commissione competizioni e alla commissione arbitraggio, che valuteranno caso per caso quali provvedimenti prendere.

4.2 Contenziosi

Durante lo svolgimento di una giornata di campionato è possibile che sorgano dei contenziosi che non sono regolati dal presente documento. Questi contenziosi non devono essere di natura tecnica e riguardare il merito della partita, perché in quel caso l'autorità massima è l'arbitro di centro (main referee). Per contenziosi di altro genere, ad ogni giornata deve essere presente un referente di squadra per ogni squadra e uno di società per ogni società presente. Ogni decisione in questi casi spetta al Capo Arbitro di Distretto, che può avvalersi della consulenza di un membro della Commissione Competizioni, nel caso in cui qualcuno di essi sia presente. Tuttavia, prima che la decisione sia rimessa al Capo Arbitro di Distretto, si consiglia alle squadre di utilizzare il buon senso e dialogare per cercare di trovare una soluzione di comune accordo.

4.3 Ritardi

Durante una giornata, è possibile che una squadra arrivi in ritardo rispetto all'orario di inizio delle partite. Per evitare abusi, le seguenti regole riguardanti i ritardi devono essere applicate:

- Come si calcola il ritardo. Il ritardo va calcolato nel momento in cui la squadra in ritardo si presenta in campo pronta a giocare, e non quando arriva al palazzetto (esempio: se la partita inizia alle 9 e la squadra arriva al palazzetto alle 9.20 il ritardo non è di 20 minuti, ma bisogna calcolarlo nel momento in cui la squadra in ritardo è pronta a giocare. Se la squadra è pronta in campo con almeno 5 giocatori alle 9.30, allora il ritardo è di 30 minuti).

- Minuti di ritardo consentiti. I minuti di ritardo consentiti variano secondo un criterio che tiene conto della lunghezza delle trasferte. Le distanze fra città e città sono divise in fasce e per ogni fascia di distanza cambiano i minuti di ritardo consentiti. Per distanza non si intende il numero di chilometri di strada da fare, ma la distanza effettiva fra una città e l'altra.

Quelli indicati in seguito sono i criteri da seguire per ogni fascia di distanza:

-meno di 100 km: se il ritardo è inferiore a 10 minuti la partita deve essere giocata, se è compreso fra 10 e 20 minuti la partita viene giocata in caso di accordo fra le società, se è superiore a 20 minuti si assegna la vittoria a tavolino.

-fra 100 e 200 km: se il ritardo è inferiore a 15 minuti la partita deve essere giocata, se è compreso fra 15 e 30 minuti la partita viene giocata in caso di accordo fra le società, se è superiore a 30 minuti si assegna la vittoria a tavolino.

-fra 200 e 300 km: se il ritardo è inferiore a 20 minuti la partita deve essere giocata, se è compreso fra 20 e 40 minuti la partita viene giocata in caso di accordo fra le società, se è superiore a 40 minuti si assegna la vittoria a tavolino.

-più 300 km: se il ritardo è inferiore a 30 minuti la partita deve essere giocata, se è compreso fra 30 e 60 minuti la partita viene giocata in caso di accordo fra le società, se è superiore a 60 minuti si assegna la vittoria a tavolino.

Si raccomanda di non abusare dei minuti di ritardo consentiti e di privilegiare il buon senso e gli accordi fra società piuttosto che una ricerca assoluta della vittoria che andrebbe contro lo Spirito del gioco.

- Le squadre che sono in ritardo devono provvedere tempestivamente ad avvisare le società ospitanti del loro ritardo. Nel caso in cui il ritardo sia provocato da cause di forza maggiore e non evitabili dalla squadra in ritardo, il Capo Arbitro di Distretto in via del tutto eccezionale può decidere di non applicare i criteri sopra esposti, sempre che la società ospitante sia d'accordo. La squadra in ritardo deve però spiegare e provare in modo esauriente i motivi del ritardo, e il Capo Arbitro di Distretto dovrà rendere conto alla commissione competizioni.

Un altro tipo di ritardo che può essere riscontrato durante una giornata è il ritardo strutturale, dovuto da cause non riconducibili a colpa di una società o squadra. Questo può verificarsi per esempio se le pause fra un tempo e l'altro o fra due partite sono più lunghe rispetto a quanto disposto, oppure se si verifica qualche problema con il materiale. Il Capo Arbitro di Distretto, nello svolgimento del suo

compito, deve cercare di evitare che questi ritardi si creino. Tuttavia, nel caso in cui si verificasse un ritardo di questo tipo, le partite devono essere comunque portate a termine regolarmente e nelle note del referto vanno indicati l'entità e il motivo del ritardo.

4.4 Vittorie a tavolino

Oltre a quando stabilito dal regolamento del Tchoukball alla regola 4.1.3, anche in caso in cui una squadra non si presenti, come spiegato alla 4.3, viene assegnata una vittoria a tavolino per il punteggio di 30 a 0.

4.5 Sanzioni disciplinari

Le sanzioni applicate saranno:

- Cartellino Giallo: da una a 3 partite di squalifica;
- Secondo Cartellino Giallo (non necessariamente nella stessa partita) o Cartellino Rosso: almeno 5 partite di squalifica, la commissione si riserva di assegnare sanzioni peggiori che verranno valutate appositamente che potranno anche arrivare alla squalifica per l'intero campionato;
- Due cartellini Gialli per giocatori all'interno della stessa squadra: la commissione si riserva di penalizzare la squadra anche con una perdita di punti in classifica riconoscendo questo gesto come indicatore di poco rispetto della Carta del Tchoukball all'interno della squadra;

Per applicare le sanzioni in maniera corretta, i seguenti criteri dovranno essere seguiti:

- Se un giocatore/allenatore viene ammonito (non espulso) nella prima partita della giornata e poi la sua squadra in quella giornata deve giocare altre partite, allora il giocatore/allenatore può giocare/allenare le altre partite. Solo dopo la giornata la commissione arbitraggio e la commissione competizioni decideranno per quante partite quel giocatore/allenatore sarà squalificato. Se un giocatore/allenatore viene espulso (o riceve il secondo cartellino giallo nell'arco del campionato) invece la squalifica entra in azione con effetto immediato.
- Se un giocatore che è anche allenatore subisce un numero X di partite di squalifica, X vale sia per il ruolo di giocatore sia per il ruolo di allenatore. Pertanto il giocatore e allenatore non può giocare le X partite successive della propria squadra e non può allenare nelle X partite successive della sua squadra.

In ogni caso, è possibile fare ricorso alla commissione d'appello contro le sanzioni comminate dalla commissione competizioni e dalla commissione arbitraggio.

Documento Ufficiale della Federazione TchoukBall Italia
Ottobre 2011