



Federazione Tchoukball Italia

Commissione Tchoukball diversamente Abili

Saronno, li 30 Maggio 2008

Wheelchair TCHOUKBALL

Adattamenti tecnici per la pratica del tchoukball in carrozzina

Premessa

La stesura di questo regolamento è il risultato di un percorso lungo due anni, di un lavoro che mi ha visto in prima persona investire tempo ed energie con l'unico obiettivo di rendere realmente il Tchoukball uno sport per tutti, venendo così incontro alla volontà dello stesso inventore di questa disciplina sportiva, il Dr. Hermann Brandt.

La scintilla che ha dato vita al progetto ed il motore che ne ha alimentato la realizzazione sono da ricercare nell'intento di dare ai ragazzi che hanno subito una lesione midollare, ricoverati nelle Unità Spinali, un'ulteriore possibilità sportiva e riabilitativa. L'assenza del contatto fisico e la libertà d'espressione delle potenzialità dei singoli, unite allo spirito di fratellanza e di profondo rispetto dell'avversario, caratteristiche proprie ed inalienabili del Tchoukball, non potevano che trovare nell'adattamento ai disabili un naturale campo d'applicazione.

Il lavoro della Commissione Tchoukball diversamente Abili è stato quello di guidare questo processo di adattamento senza snaturare le caratteristiche proprie del gioco, cercando allo stesso tempo di plasmarle alle esigenze di un giocatore in carrozzina.

Come spesso accade quando si intende realizzare qualcosa di importante e complesso come un progetto di questo tipo, il lavoro del singolo non è mai sufficiente ed allora diviene indispensabile incontrare persone pronte ad sostenerti, incoraggiarti e condividere competenze ed esperienze professionali e di vita; nel mio caso queste persone hanno il nome di: Pinuccia Natale fisioterapista all'Unità Spinale di Passirana (Rho), Chiara Volontè Professoressa e Presidente della Federazione TchoukBall Italia, Pietro Maiocchi e Carolina Gambirasio rispettivamente fisioterapista e dr.ssa in scienze motorie all'Unità Spinale dell'A.O. Niguarda Cà Granda (MI), dr. Chiara Arienti responsabile progetto sport-terapia dell'AUS Niguarda Onlus, Mondini Francesco, presidente CIP Lombardia e dei miei collaboratori, Dr.Ft. Sara Mariani, Dr.Sabrina Basilico e Filippo Gilli. A loro e a tutti i ragazzi dell'unità spinale di Niguarda, vanno i miei più sentiti ringraziamenti.

il responsabile

Dt.Ft. Andrea Lanza



Federazione Tchoukball Italia

Commissione Tchoukball diversamente Abili

Introduzione al regolamento

A una partita di wheelchair tchoukball partecipano due squadre di 6 giocatori sparsi su un terreno rettangolare 15 x 28 metri.

I giocatori dovranno essere tutti in possesso di una carrozzina dotata di ruotino posteriore e corrimano su entrambe le ruote, la presenza del paracolpi anteriore è concessa ma facoltativa. Il ruotino posteriore non sarà considerato al pari di una delle quattro ruote e quindi non potrà essere preso come punto di riferimento nel giudicare la posizione del giocatore in campo.

Due appositi pannelli di rimbalzo sono situati a ogni estremità del campo da gioco.

Davanti ai due pannelli vi sono due semicerchi, il primo di 2 metri di raggio che delimita una "area vietata" e il secondo di 3 metri che delimita una zona di campo compresa tra il terreno di gioco propriamente detto e l'area vietata, denominata "area di attacco-difesa".

Dopo ogni tiro contro il pannello, o dopo un fallo, il possesso della palla passa all'altra squadra.

Non si può intercettare la palla allo scopo di evitare gli scontri o i contatti fisici violenti tra avversari.

Un giocatore segna un punto a favore della propria squadra se il pallone, dopo il rimbalzo al pannello, cade nel terreno di gioco (escluse la "area vietata" e "l'area di attacco-difesa").

La squadra che subisce il punto deve effettuare la rimessa di fianco al pannello dove il punto è stato segnato. Essa dispone di un massimo di tre passaggi prima di effettuare l'attacco, escluso il passaggio di rimessa in gioco. Dopo la difesa, il giocatore deve effettuare almeno un passaggio prima di poter effettuare un nuovo attacco.

Durante i passaggi la palla può effettuare un rimbalzo a terra.

Agli avversari non è concesso interferire con l'azione della squadra opposta. Possono unicamente anticipare il gioco, schierandosi in difesa per ricevere il rimbalzo dal pannello.

Alla fine del tempo regolamentare, vince la squadra che ha ottenuto il maggior numero di punti.

Prima della gara è spesso necessario adeguare le regole in funzione al numero dei giocatori, del loro livello di preparazione, di lesione e della grandezza del terreno a disposizione.

La flessibilità del tchoukball lo rende uno sport accessibile a tutti, permettendo una grande libertà d'azione. Pertanto, è importante che per ogni modifica venga studiato l'impatto educativo, psicologico e psicosociale.

Questa prudenza è assolutamente indispensabile per non venir meno ai vantaggi della concezione scientifica del Tchoukball.

www.tchoukball.it federazione@tchoukball.it
commissione.tbda@tchoukball.it
andrealanza85@gmail.com

REGOLA 1 W.TB.- IL TERRENO DI GIOCO

- 1.1 Il terreno di gioco è un rettangolo di 15 x 28 m., che comprende un'area di gioco e due zone vietate ("area vietata" e "area di attacco-difesa")
- 1.2 I lati lunghi del campo sono chiamate linee laterali, mentre i lati corti sono detti linee di fondo. Il terreno è diviso in due dalla linea mediana.
- 1.3 L'area vietata è delimitata da un semicerchio di raggio 2 metri, situato a metà di ciascuna linea di fondo, all'interno di questa zona di campo i giocatori non possono entrare se non secondo quanto descritto dal regolamento, pena l'assegnazione di un fallo. Vi è poi un secondo semicerchio posto a 3 metri dalla linea di fondo. La zona di campo compresa tra la linea dei 2 metri (area vietata) e la linea dei 3 metri rappresenta "l'area di attacco-difesa", all'interno della quale i giocatori possono entrare liberamente sia per effettuare un'azione d'attacco sia per intercettare il pallone dopo il rimbalzo al pannello durante un'azione di difesa.
- 1.4 I pannelli di rimbalzo sono situati a metà del diametro di questa zona.
 - 1.5.1 Le linee devono essere visibili e misurare 5 cm di larghezza.
 - 1.5.2 Tutte le linee fanno parte dell'area che delimitano, di conseguenza le linee laterali così come le linee di fondo, ad esclusione del diametro della zona vietata, fanno parte del terreno; i semicerchi di 2 e 3 metri come pure il loro diametro appartengono alla zona vietata.
- 1.6 Quando il gioco è praticato in palestra, il soffitto così come ogni attrezzo situato a più di 7 metri dal suolo sono considerati esteriori al terreno.
- 1.7 È auspicabile che vi sia uno spazio di 3 metri intorno al terreno.

REGOLA 2 W.TB.- IL PANNELLO

- 2.1 Le dimensioni del pannello (1x1 metri) e della rete, così come l'angolo d'inclinazione rispetto al suolo devono corrispondere alle norme registrate della FITB(55°).
- 2.2 La rete fissata al pannello deve essere sottoposta ad una tensione sufficiente. (vedi regolamento di omologazione).
- 2.3 Il pannello deve essere mantenuto immobile durante il gioco, senza tuttavia mettere in pericolo i giocatori.
- 2.4 Il pannello deve essere approvato dalla FITB.

REGOLA 3 W.TB. - IL PALLONE

- 3.1 Il pallone deve essere sferico con un rivestimento di cuoio contenente una camera d'aria di gomma o un materiale simile.
- 3.2 Per uomini, donne e juniores, il pallone misura dai 54 ai 56 cm di circonferenza e pesa dai 325 ai 400 gr.
- 3.3 In alcuni casi si può pensare all'utilizzo di un pallone in gomma per evitare traumi sia alle dita che al volto.

REGOLA 4 W.TB. - I GIOCATORI

- 4.1 La squadra può essere composta da massimo 9 giocatori al massimo iscritti per una partita.
- 4.2. 6 giocatori sono sul campo e 3 sono le riserve.
- 4.3.1. I cambi sono volanti, ed il sostituto incrocia il suo compagno di squadra sulla linea laterale, in uno spazio che si estende per 5 m da ogni lato della linea mediana.
- 4.3.2 Se un giocatore si fa male, il sostituto può entrare in campo dal momento in cui l'infortunato si trova fuori dal campo.
- 4.3.3 I cambi si effettuano solamente quando un punto è stato segnato.
- 4.4 La tenuta dei giocatori è uniforme e comporta un numero ben visibile che va da 5 a 20.
- 4.5 Le carrozzine utilizzate sono quelle usate nel basket in carrozzina.
- 4.6 E' consentito l'utilizzo di fasciature per la protezione di dita e polsi, fasce per il contenimento delle gambe e per la stabilizzazione del busto.
- 4.7 È vietato portare degli oggetti che potrebbero mettere in pericolo gli altri giocatori (orologio, braccialetto, collana, ecc.).

REGOLA 5 W.TB.- IL CORPO ARBITRALE

- 5.1 Il corpo arbitrale è composto da 3 arbitri di cui un responsabile del punteggio e del cronometraggio.
- 5.2 Gli arbitri di campo dirigono il gioco secondo le regole del codice
- 5.3 L'arbitro responsabile del referto annota i punti e i falli volontari, verifica l'applicazione delle regole 4.3 (riguardante i cambi volanti) e 9 (riguardante la rimessa in gioco). Fa firmare il

foglio di partita.

- 5.4 La loro tenuta si differenzia chiaramente da quella dei giocatori. Dispongono di un fischietto e di cartellini gialli (ammonizione) e rossi (espulsione).

REGOLA 6 W.TB. - LA DURATA DELLA PARTITA

- 6.1 Per gli uomini, la durata della partita è di 3x10 minuti con al massimo 5 minuti di pausa tra un tempo e l'altro.
- 6.2 Per le donne, la durata della partita è di 3x10 minuti con al massimo 5 minuti di pausa tra un tempo e l'altro.
- 6.3 Per gli juniores di meno di 16 anni, la durata della partita è di 3x8 minuti con al massimo 5 minuti di pausa tra un tempo e l'altro.
- 6.4 L'arbitro decide quando è necessario fermare il cronometro e quando si deve rimetterlo in funzione (durante un infortunio, ecc...).
- 6.5 Al momento del fischio finale, il gioco è definitivamente interrotto. Di conseguenza, ogni azione in corso in quell'istante è annullata.

REGOLA 7 W.TB. - I FALLI

- 7.1 Un giocatore commette fallo quando:
- 7.1.1 Effettua più di 3 spinte quando è in possesso della palla, considerando come spinta "0" quella eseguita sul posto, senza significativo avanzamento per effettuare un cambio di direzione o per frenare la carrozzina
- 7.1.2 Tiene il pallone in suo possesso per più di 4 secondi
- 7.1.3 Effettua un quarto passaggio per conto della sua squadra (si conta un passaggio quando la palla è inviata o deviata da un giocatore verso uno dei suoi compagni di squadra)
- 7.1.4 In possesso del pallone, esce dal terreno di gioco con tutte e quattro le ruote, l'ultimo contatto con il pallone deve avvenire con almeno una ruota all'interno del campo
- 7.1.4.1 Il fallo di sconfinamento nella zona vietata in fase di attacco viene segnalato quando al momento del contatto di tutte e quattro le ruote col terreno della zona vietata, la palla non ha ancora lasciato la mano del giocatore.
- 7.1.4.2 Si può accedere all'area vietata in impennata sulle due ruote posteriori lasciando la palla prima che le altre due tocchino il terreno di gioco.

- 7.1.4.3 Non viene assegnato il fallo di sconfinamento se in azione difensiva il giocatore entra in possesso (con pieno controllo) della palla con almeno un ruota all'interno del campo e successivamente esce al campo di gioco o entra nell'area vietata.
- 7.1.6 Durante un passaggio la palla effettua più di un rimbalzo a terra prima di raggiungere il compagno di squadra.
Ostacola l'avversario durante le sue azioni di gioco (passaggio, tiro al pannello, presa, spostamento)
- 7.1.8 Un giocatore commette fallo se dopo aver difeso effettua un tiro al pannello senza aver fatto almeno un passaggio.
- 7.1.7.1 I giocatori della squadra in attacco che non partecipano all'azione devono necessariamente liberare la zona di campo intorno alla zona vietata in modo da non ostacolare gli avversari, pena l'assegnazione di un fallo
- 7.1.7.2 Il giocatore che ha effettuato il tiro deve liberare la zona vietata il più velocemente possibile ed in modo da non creare ostruzione alla squadra avversaria, pena l'assegnazione di un fallo
- 7.1.8 Tira al pannello quando sono già stati effettuati tre tiri consecutivi nel medesimo (un fallo o un punto segnato riporta la somma dei tiri a zero)
- 7.1.9 Dopo un tiro di un suo compagno di squadra che è stato rinvio dalla rete, tocca la palla che ricade all'interno del campo
- 7.1.10 Durante un passaggio o un tiro, entra in contatto con tutte e 4 le ruote della carrozzina con la zona vietata prima che la palla abbia lasciato la sua mano (dopo il tiro o il passaggio, il giocatore deve uscire dalla zona il più in fretta possibile senza ostacolare l'avversario),
- 7.1.11 Attraversa la zona vietata per prendere una posizione di difesa, ostacolando il giocatore avversario
- 7.1.12 Dopo la rimessa in gioco, tira al pannello senza che la palla abbia superato la linea mediana
- 7.1.13 Durante un cambio, entra in campo prima che uno dei suoi compagni di squadra abbia abbandonato il terreno.
- 7.1.14 Il giocatore dopo aver intercettato la palla in azione di difesa, tira al pannello senza aver prima effettuato almeno un passaggio
- 7.2 Un fallo è sancito da una rimessa in gioco che va effettuata dal punto dove è stato commesso. È obbligatorio fare almeno un passaggio prima di tirare al pannello. Per www.tchoukball.it federazione@tchoukball.it commissione.tbda@tchoukball.it andrealanza85@gmail.com

segnalare la rimessa in gioco della palla dopo un fallo il giocatore che si occupa della rimessa dovrà afferrare la palla a due mani e farle toccare il corrimano di una delle 2 ruote.

REGOLA 8 W.TB.- I PUNTI

- 8.1 Un giocatore segna un punto a favore della sua squadra se il pallone dopo il rimbalzo sul pannello:
 - 8.1.1 Tocca l'area di gioco prima che un avversario riesca a recuperarlo
 - 8.1.2 Tocca un avversario che lo devia al suolo o fuori dal terreno. Il rimbalzo a terra accidentale non può essere considerato un passaggio. La palla in fase difensiva non deve mai toccare terra fino a quando uno dei giocatori non raggiunge il pieno controllo della palla
 - 8.1.3 Tocca un avversario che non riesce ad avere il pieno controllo della palla prima di entrare con tutte e quattro le ruote della carrozzina all'interno della zona vietata o uscire dal campo di gioco
- 8.2 Un giocatore segna un punto a favore della squadra avversaria se:
 - 8.2.1 Tira e manca il pannello
 - 8.2.2 Dopo il tiro al pannello, la palla rimbalza fuori dal terreno o nella zona vietata (linea dei 3 metri)
 - 8.2.3 Tira al pannello e la palla rimbalza su se stesso
 - 8.2.4 Tocca il pallone mentre è a contatto con la zona vietata o con l'esterno del terreno di gioco con tutte e 4 le ruote della carrozzina, dopo il tiro di un compagno di squadra
 - 8.2.5 Devia la palla nell'area dei 3 metri o fuori dal terreno, dopo il rinvio del pannello su un tiro di un compagno di squadra
 - 8.2.6 Tocca volontariamente il pallone per evitare che il tiro di un compagno di squadra finisca nella zona vietata (linea dei 3 metri) o all'esterno del terreno
 - 8.2.7 Si trova nell'area vietata (linea dei 2 metri) o al di fuori del terreno di gioco con tutte e 4 le ruote della carrozzina al momento della ricezione della palla dopo il rimbalzo al pannello, su un tiro dell'avversario
 - 8.2.7.1 Il giocatore in difesa deve necessariamente avere il pieno controllo della palla prima che l'intera carrozzina si venga a trovare all'interno dell'area vietata altrimenti viene assegnato il punto

8.3 Non vi è assegnazione del punto:

8.3.1 Se il giocatore in difesa riesce ad ottenere il controllo della palla prima di uscire dal campo con tutte e quattro le ruote della carrozzina, in questo caso verrà assegnato un fallo

8.3.2 Un giocatore in azione difensiva intercetta e controlla la palla dopo il rimbalzo al pannello con almeno una ruota al di fuori dell'area vietata (linea dei 2 metri) e poi l'attraversa in possesso di palla. In questo caso non verrà assegnato alcun fallo

8.4 La squadra che, alla fine del tempo regolamentare, ha il maggior numero di punti al suo attivo, ha vinto la partita.

REGOLA 9 W.TB. - LA RIMESSA IN GIOCO

9.1 All'inizio della partita, il sorteggio determina la squadra che deve iniziare. Alla ripresa del 2° periodo, la squadra che ha perso il sorteggio beneficia della rimessa in gioco. Al via del 3° tempo, la formazione che ha il minor punteggio, inizia (in caso di parità la squadra che ha vinto il sorteggio iniziale effettua la rimessa in gioco)

9.2 La squadra che ha perso il punto beneficia della rimessa in gioco

9.3.1 La rimessa in gioco si effettua dietro la linea di fondo e accanto al pannello dove il punto è stato segnato. Se lo spazio è considerato insufficiente dall'arbitro, la rimessa in gioco può effettuarsi all'interno della zona vietata

9.3.2 Se la regola 9.3.1 non è rispettata o se la rimessa in gioco non raggiunge la superficie di gioco, la squadra avversaria beneficia di una nuova rimessa in gioco

9.4.1 Dopo la rimessa in gioco, è permesso tirare su qualsiasi pannello, a condizione che la palla abbia prima superato la linea mediana

9.4.2 Si considera che la palla ha superato la linea mediana quando il giocatore che la riceve si appoggia con almeno una delle quattro ruote della carrozzina sulla parte del terreno situata oltre la linea mediana rispetto al punto di rimessa in gioco

9.4.3 Prima che la palla abbia superato la linea mediana, è consentito fare uno o più passaggi

9.5 La rimessa in gioco non conta come un passaggio

REGOLA 10 W.TB.- IL CATTIVO RIMBALZO

- 10.1 Vi è cattivo rimbalzo quando:
 - 10.1.1 Il pallone tocca il bordo metallico del pannello,
 - 10.1.2 Il pallone non rispetta la regola dello «specchio» a causa dei ganci o degli elastici.
- 10.2 Se la squadra in difesa arriva a bloccare il pallone nonostante il cattivo rimbalzo, il gioco continua. Se al contrario non può controllare la palla, il gioco si ferma e la squadra ricevente ottiene una rimessa in gioco dal punto dove il pallone ha toccato il terreno.
- 10.3 Le regole da 8.2.2 a 8.2.6 si applicano anche dopo un cattivo rimbalzo.

REGOLA 11 W.TB.- IL COMPORTAMENTO NEI CONFRONTI DELL'AVVERSARIO, DELL'ARBITRO E DEL PUBBLICO

- 11.1 Ogni giocatore, arbitro, allenatore e dirigente s'impegna a rispettare la carta del Tchoukball.
- 11.2 Colui che trasgredisce lo spirito del gioco con un comportamento irrispettoso nei confronti dell'avversario, dell'arbitro, del pubblico o del proprio compagno di squadra (perturbazione del gioco, violenza sul terreno, gesti inadeguati, contestazioni delle decisioni arbitrali, ecc...) sarà ammonito dall'arbitro che è anche autorizzato, se necessario, a espellerlo dal terreno di gioco.
- 11.3 Un giocatore espulso può essere sostituito.
- 11.4 Un'ammonizione o un'espulsione sono annotate sul foglio di partita.