



Extracto del reglamento de Tchoukball

El Tchoukball es un deporte de equipo inventado en los años setenta por un biólogo suizo llamado Dr. Hermann Brandt. Su objetivo era desarrollar un deporte de equipo que no implicara heridas graves como las que ocurren en otros deportes.

El Tchoukball se ha convertido en un deporte internacional practicado en numerosos países de todas las latitudes y está regulado por la Federación Internacional de Tchoukball con sede en Ginebra.

TERRENO Y MATERIAL

Las dimensiones del terreno pueden ser adaptadas a las condiciones físicas de los jugadores y a su número.

Se necesita el siguiente material:

- Un juego de petos para distinguir a los 2 equipos.
- Un balón de tamaño de balonmano 58 cm de diámetro para los hombres y 54 cm de diámetro para las mujeres.
- La portería oficial de Tchoukball es la portería regulable. Un cuadro metálico de 100 cm de lado. La inclinación de la portería es variable (el ángulo de referencia se sitúa entre 50° y 60°). La dificultad es proporcional al ángulo de la portería, a mayor ángulo mayor dificultad.

JUEGO

Seleccionar vuestro tipo de juego según las dimensiones del terreno, número de jugadores, tiempo de juego, inclinación y medida del balón según la edad.

- El Tchoukball monopolar: Se necesitan 2 equipos de 2 a 6 jugadores, un balón y un terreno de 20 m de lado como máximo. Esta modalidad puede servir para descubrir el juego, para iniciarse, o para entrenarse para el juego bipolar.
- El Tchoukball bipolar: Se juega de 6 a 9 jugadores por equipo, campo de balonmano y con 2 porterías de Tchoukball.

REGLAS DEL JUEGO

Tiempos de juego y desarrollo

- 3 x 15' para equipos de chicos y mixtos.
- 3 x 12' para equipos de chicas.

El saque del 1º tiempo es sorteado, el saque del 2º o tiempo es para el otro equipo y el saque del 3º tiempo es para el equipo que va perdiendo. Si van empatados, se sortea.

El saque se realiza después de cada punto marcado por un equipo, detrás de la línea de fondo de la portería en el juego monopolar. El saque no cuenta como un pase. Para el juego bipolar, se puede tirar sobre las 2 porterías a partir de que el balón atraviesa la línea del medio campo.

LOS PUNTOS

Los puntos se consiguen por el equipo que ataca cuando el balón después de rebotar contra la portería:

- Cae en la zona de juego.
- Es desviado por el adversario y cae tanto dentro como fuera de los límites del campo.
- Toca las piernas de un adversario.

Los puntos marcados por el equipo que defiende se logran:

- Cuando el balón lanzado no toca la superficie de rebote. Si toca las gomas o tirantes, o el cuadro metálico se considera golpe franco.
- Cuando después de haber rebotado en la portería cae en la zona prohibida o fuera de los límites del terreno.
- Cuando al rebotar, lo toca el lanzador.



- Cuando al lanzar, un defensor toca al lanzador.
- Cuando al lanzar, un defensor toca voluntariamente el balón al tiro de un atacante.

LAS FALTAS

Cada falta genera un golpe franco indirecto para el equipo adversario y se saca desde donde se ha cometido.

Faltas realizadas por el jugador:

- Cuando toca el balón con las piernas o los pies (pie).
- Da más de 3 pasos con el balón (pasos).
- Toca al contrario (personal como en basket).
- Deja caer el balón al suelo.
- Conserva el balón más de 3 segundos.
- Toca o penetra en zonas prohibidas.
- Lanza el balón contra la portería sin pasar la línea del medio campo.

Faltas realizadas por el equipo:

- Efectúa más de 3 pases o desvíos antes de tirar a portería.
- Realiza más de 3 tiros sobre la misma diana sin marcar puntos.

DALTER

C/ Gamonal 16, 2ªA - 28031 Madrid

Tel: 902 102 398 - 915 211 690

Fax: 915 210 649

info@dalter.com - www.dalter.com