

Cómo jugar el tchoukball?

Para jugar el tchoukball, es necesario tener dos cuadros de rebote (arcos) de tchoukball y una pelota de tchoukball. El juego se desarrolla sea en un terreno de 20 x 40 m entre dos equipos de 9 jugadores cada uno o en un terreno de 14-17m x 24-30m entre dos equipos de 6 o 7 jugadores. Los arcos (pueden ser utilizados indistintamente por los dos equipos: no hay una cancha asignada por equipo de tchoukball) están ubicados en cada extremo del terreno y son delimitadas por una zona prohibida en forma de semi-círculo con un diámetro de 3 m.

El equipo que tiene la pelota tiene derecho a realizar un máximo de 3 pasos antes de lanzar la pelota sobre el arco de rebote. El otro equipo busca la forma de ubicarse en el lugar donde pueda recuperar la pelota después de que ésta rebote y antes de que la pelota toque el piso. El equipo contrario busca también durante ese tiempo, ubicarse en el lugar donde pueda recuperar la pelota antes de que toque el piso. Durante toda la duración del juego, los jugadores de los dos equipos no tienen derecho a impedir las acciones de los jugadores: está prohibido interceptar los pases entre jugadores del mismo equipo, de impedir los movimientos de quien lleva la pelota y de sus compañeros o impedir al defensor de ubicarse en el lugar de la trayectoria de la pelota después del rebote.

El puntaje

Un jugador **pierde un punto** para su equipo si el lanza la pelota sobre la cancha y esta es atrapada por el equipo oponente antes de que toque el piso y fuera del área de los tres metros.

Un jugador le anota un punto a favor de su equipo oponente si:

- La pelota falla en el momento de tirar sobre la cancha.
- Un jugador lanza la pelota contra el cuadro, la misma rebota en la red y cae tocando el piso dentro del área de los tres metros o fuera de los límites del terreno.
- Un jugador del equipo atacante lanza la pelota al cuadro y esta rebota sobre sí misma.
- Un jugador envía la pelota hacia la zona prohibida, antes o después de su rebote en la cancha.

La faltas

Un jugador comete una falta si:

- Se desplaza rebotando la pelota contra el piso o en el aire
- Efectúa más de 3 pasos con la pelota en la mano.
- Juega con partes del cuerpo que están situadas por debajo de sus rodillas.
- Utiliza un cuarto pase para lanzar la pelota a su equipo
- Se pone en contacto con el suelo por fuera de los límites del terreno o en la zona prohibida teniendo la pelota en sus manos
- Deja caer la pelota al piso en el momento de recibir un pase.
- Toma por equivocación o voluntariamente el pase del otro equipo.
- Recupera la pelota tirada a la cancha por uno de los compañeros del mismo equipo
- Intercepta los desplazamientos de sus oponentes o de bloquear los movimientos libres de la pelota cuando es tomada por el otro equipo.

Después de una falta, la pelota pasa a manos del otro equipo y el juego se reinicia en el sitio donde se cometió la falta. Se debe realizar un paso antes de tirar la pelota a la cancha. Cuando la pelota toca los bordes de la cancha y su trayectoria natural se modifica, no cuenta como punto. Se trata de una falta y el juego se reinicia en el sitio donde la pelota cayó. En ese momento la pelota pasa a manos del otro equipo que defiende el momento de la acción ilegítima.

Un jugador bipolar (2 canchas), no puede efectuar más de 3 pasos consecutivos sobre la misma cancha.

El lanzamiento que no cuenta como un pase, se realiza detrás de la línea del fondo del terreno, al lado de la cancha sobre la cual el punto fue marcado y había sido efectuado por el equipo a quien se le concedió el punto.

Información Técnica

El terreno y los jugadores

	Tamaño del terreno	Número de jugadores
1ª Solution	40 x 20 m	9 Jugadores / Equipo
2ª Solution	14-17m x 24-30m	7 Jugadores/ Equipo

Duración del juego : 3 x 15 min

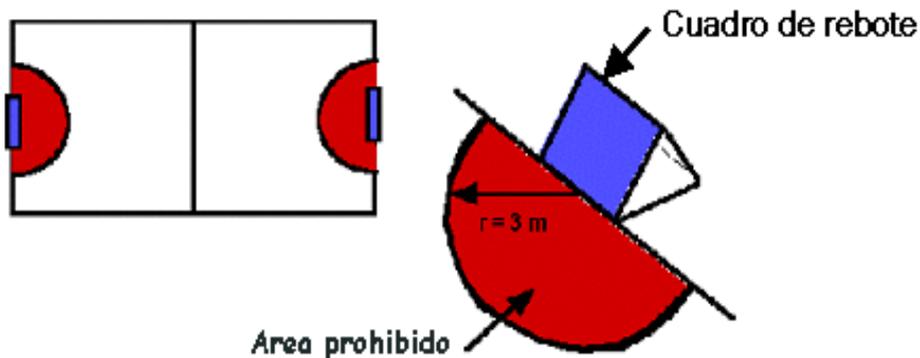
Material necesario

- 1 pelota de Tchoukball
- 2 arcos (marcos de 1 x 1 m con 55-grados de inclinación)

Los arcos se colocan en cada extremo del terreno.

Zonas especiales

En frente de cada arco hay un semi-círculo de tres metros de diámetro, denominada zona prohibida. Un jugador no puede estar en la zona prohibida a menos que vaya a tirar enseguida o a pasar la pelota. En ningún momento los pies del jugador pueden estar en la zona prohibida si tiene la pelota en la mano.



Objetivos

- Para el equipo que tiene la pelota: lanzarla sobre la superficie del arco después de haber realizado máximo 3 pases. Después de que la pelota rebote, ésta debe tocar el suelo por fuera de la zona prohibida para que un punto pueda ser marcado. Si la

pelota es atrapado por un jugador del otro equipo antes de que ésta toque el terreno, no habra ningún punto a favor y el juego continuará.

- Para el equipo contrario (defensor): atrapar la pelota después del rebote del arco y antes de que toque la superficie del terreno. Para lograr esto, cada miembro del equipo debe moverse constantemente de acuerdo a los pases que el otro equipo haga para evitar que la pelota toque el piso. No es permitido bloquear o interceptar el balón ni interferir con el adversario.

Reglas especiales

- No hay un campo definido (cada equipo puede lanzar la pelota sobre cualquiera de las superficies de reenvío).
- Es prohibido interceptar los pases del otro equipo.
- No se deben realizar mas de tres pases antes de lanzar la pelota.
- No se deben realizar mas de tres pasos con la pelota en la mano.