

Fédération Internacionael de Tchoukball
International Tchoukball Federation
Federação Internacional de Tchoukball

REGRAS OFICIAIS
TCHOUKBALL EM CADEIRA DE RODAS

ER-08 31.11.2011 P

© FITB - dezembro 2010

ÍNDICE DE CONTEÚDO

<u>INTRODUÇÃO DO AUTOR</u>	<u>3</u>
<u>INTRODUÇÃO AS REGRAS</u>	<u>4</u>
<u>REGRA 1 TB CR – O CAMPO DE JOGO</u>	<u>5</u>
<u>REGRA 2 TB CR - O QUADRO</u>	<u>5</u>
<u>REGRA 3 TB CR - A BOLA</u>	<u>5</u>
<u>REGRA 4 TB CR - OS JOGADORES</u>	<u>6</u>
<u>REGRA 5 TB CR - OS ÁRBITROS</u>	<u>6</u>
<u>REGRA 6 TB CR - A DURAÇÃO DOS JOGOS</u>	<u>6</u>
<u>REGRA 7 TB CR - AS FALTAS</u>	<u>7</u>
<u>REGRA 8 TB CR - A CONCESSÃO DE PONTOS</u>	<u>8</u>
<u>REGRA 9 TB CR - INICIANDO E REINICIANDO O JOGO</u>	<u>9</u>
<u>REGRA 10 TB CR - O REBOTE IMPERFEITO</u>	<u>10</u>
<u>REGRA 11 TB CR - COMPORTAMENTO COM OS Oponentes, ÁRBITROS E PÚBLICO ..</u>	<u>10</u>

Introdução do autor

A elaboração dessas regras é o resultado de uma trajetória de muitos anos, com o único objetivo de tornar o Tchoukball um esporte para todos, incorporando assim o desejo do inventor dessa disciplina esportiva, Dr. Hermann Brandt. Desde abril de 2006, trabalho pessoalmente para adaptar as regras do Tchoukball para jogadores cadeirantes. Trabalhando comigo os membros do Conselho de Tchoukball para Pessoas com Deficiência, uma comissão criada pela Federação Italiana de Tchoukball para promover projetos para pessoas com deficiência. O Conselho de Tchoukball para Pessoas com Deficiência foi tentando nesses anos conduzir esse processo de adaptação sem distorcer as características originais desse esporte, olhando ao mesmo tempo para moldá-las de acordo com as necessidades dos jogadores cadeirantes.

A ideia que inspirou este projeto se iniciou na minha profissão como fisioterapeuta e é representada pelo desejo de dar aos jovens afetados por alguma lesão medular e que estiveram hospitalizados nas Unidades Médicas (Spinal Units) outra chance de praticar esporte e reabilitar. Pensamos que a ausência de contato físico e a liberdade de expressar as capacidades do indivíduo, unidas ao espírito de irmandade e profundo respeito aos adversários - características marcantes e inalienáveis do Tchoukball - não poderíamos encontrar um campo de aplicação melhor do que a adaptação à pessoas com deficiência.

Como geralmente acontece quando você pretende alcançar algo importante e elaborado como esse tipo de projeto, o trabalho do indivíduo nunca é suficiente e torna-se essencial conhecer pessoas prontas para apoiá-lo e compartilhar com você habilidades e experiências, profissionais e pessoais; neste caso, essas pessoas são: Chiara Volonté, Presidente da Federação Italiana Tchoukball e meus parceiros neste projeto, Dra. Fisioterapeuta Sara Mariani e Dra. Fisioterapeuta Sabrina Basilico. Eu agradeço também Francesco Mondini, Chiara Arienti, Carolina Gambirasio e Pietro Maiocchi, porque graças a eles pudemos trabalhar no projeto e testar as regras do Tchoukball em Cadeira de Rodas com as pessoas hospitalizadas na Unidade Medular (Spinal Unit) do hospital Niguarda em Milão.

Dr. Lanza Andrea

Coordenador do Conselho Italiano de Tchoukball para Deficientes

Em 30 de maio de 2008, o Conselho Italiano de Tchoukball para Pessoas com Deficiência concluiu a redação deste primeiro regulamento adaptado para cadeirantes. Este é o nascimento do TCHOUKBALL EM CADEIRA DE RODAS! Desde então, a comissão vem trabalhando duro para promover esse novo esporte.

A FITB gostaria de agradecer sinceramente Dr. Fisioterapeuta Andrea Lanza e Chiara Volonté da FTBI, pelo esforço para criar este projeto e trazer um novo desenvolvimento para o Tchoukball.

Comitê Executivo da FITB

30 de novembro 2010

INTRODUÇÃO AS REGRAS

Em partida de Tchoukball em Cadeira de Rodas temos duas equipes de seis jogadores em um campo retangular de 14 x 28 metros. Todos os jogadores devem ter disponível uma cadeira de rodas equipada com rodízio traseiro (5ª roda) e argolas de propulsão nas duas rodas, a presença de uma proteção frontal é permitida, mas não obrigatória. O rodízio traseiro não será considerado igual a uma das quatro rodas, portanto, não será considerado um ponto de referência para julgar a posição do jogador em campo. Dois quadros de remissão adequados estão localizados em cada extremidade do campo.

Diante dos dois quadros, encontramos dois semicírculos: o primeiro, com um raio de 2 m, define a “zona proibida”, enquanto o segundo, com um raio de 3 m, define a zona de campo compreendida entre o campo de jogo e a zona proibida, chamada “zona de defesa e ataque”.

Depois de cada arremesso, ou depois de cada falta, o controle da bola é entregue a outra equipe.

A interceptação da bola é proibida para evitar agressões ou contatos físicos violentos entre os adversários. Para marcar um ponto para o seu time, o jogador deve arremessar no quadro de remissão e o rebote cair no chão dentro do campo de jogo. A “zona proibida” e a “área de defesa e ataque” não fazem parte do campo de jogo. A equipe que acabou conceder um ponto reinicia o jogo pelo lado do quadro em que o ponto foi marcado.

É permitido um máximo de três passes para colocar um jogador em posição favorável para arremessar, o reinício não conta.

Durante os passes, a bola pode quicar no chão uma vez.

Jogadores defensores não estão autorizados a interferir na ação da equipe adversária. Eles só podem antecipar, a fim de não serem surpreendidos pela trajetória da bola quando ela volta do quadro.

No final do tempo previsto, a equipe com mais pontos vence a partida.

Para cada partida, muitas vezes é necessário adaptar as regras ao número de jogadores disponíveis, ao seu nível de preparação, ao nível da lesão e ao tamanho do campo de jogo.

A flexibilidade do Tchoukball o torna um esporte acessível a todos, permitindo uma grande liberdade de ação.

Assim, toda modificação deve seguir uma reflexão sobre seu impacto educativo e psicossocial.

Este cuidado é absolutamente indispensável para não perder nenhuma das vantagens oferecidas pelo projeto científico do Tchoukball.

REGRA 1 TB CR – O CAMPO DE JOGO

- 1.1 A área de jogo recomendada é um retângulo de 14m x 28m; consiste em um campo de jogo e duas zonas proibidas ("zona proibida" mais "zona de defesa e ataque").
- 1.2 Os lados longos são conhecidos como linhas laterais e as linhas curtas como linhas de fundo. A área de jogo é dividida em duas zonas por uma linha central no meio das linhas laterais.
- 1.3 A “zona proibida” é um semicírculo, com um raio de 2 m medido a partir do centro de cada linha de fundo enquanto a "zona de defesa de ataque" é também um semicírculo com um raio de 3 m medido a partir do centro de cada linha de fundo.
- 1.4 A base frontal do quadro de remissão está posicionada no meio do diâmetro desta zona.
 - 1.5.1 As linhas devem estar claramente visíveis e com uma largura de 5 cm.
 - 1.5.2 Todas as linhas fazem parte da área que delimitam: as linhas laterais e as linhas de fundo pertencem ao campo de jogo. As linhas da “zona proibida” e da “zona de defesa e ataque” (semicírculo e diâmetro) pertencem a essas áreas.
- 1.6 Nos ginásios, o teto ou os equipamentos esportivos superiores a 7m são considerados fora do campo de jogo.
- 1.7 Recomenda-se uma área desobstruída de 3 metros de largura ao redor do campo de jogo.

REGRA 2 TB CR - O QUADRO

- 2.1 A estrutura e o tamanho da rede, a inclinação entre a armação e o solo são os mesmos do quadro de tchoukball e deve estar em conformidade com os padrões da FITB.
- 2.2 A rede deve estar suficientemente esticada.
- 2.3 O quadro deve ser fixado durante o jogo de uma maneira que não ponha em perigo os jogadores.
- 2.4 O quadro deve ser oficialmente aprovado pela FITB.

REGRA 3 TB CR - A BOLA

- 3.1 A bola deve ser redonda, de couro e ou material sintético (ou material similar).
- 3.2 Nas partidas masculinas, femininas e juvenis, a bola deve ter uma circunferência de 54 a 56 cm e peso de 325 a 400 g.
- 3.3 Em casos particulares, uma bola de borracha pode ser usada para evitar lesão nos dedos e no rosto.

REGRA 4 TB CR - OS JOGADORES

- 4.1 Uma equipe pode ser composta por até 9 jogadores inscritos em uma partida.
- 4.2 6 jogadores podem jogar simultaneamente a qualquer momento, os outros 3 atuam como reservas.
- 4.3 A substituição ocorrerá em frente à mesa oficial ou em frente aos bancos da equipe, dentro de 5 metros em cada lado da linha lateral, sem parar o jogo.
 - 4.3.1 Um jogador machucado pode ser substituído assim que estiver fora do campo de jogo.
 - 4.3.2 A substituição pode ocorrer somente se um ponto foi marcado.

- 4.4 Os jogadores devem estar vestidos de maneira uniforme e ter um número claramente visível de 5 a 20.
- 4.5 As cadeiras de rodas são idênticas às usadas no basquete em cadeiras de rodas.
- 4.6 O uso de bandagens para manter os dedos e o punho protegidos de danos, ataduras para retenção das pernas e para a estabilização do tronco é permitida.
- 4.7 É proibido usar joias que possam colocar em risco outros jogadores (relógio, pulseira, colar e etc.)

REGRA 5 TB CR - OS ÁRBITROS

- 5.1 O corpo de arbitragem deve compreender 3 pessoas, das quais uma deve ser responsável pela pontuação e tempo.
- 5.2 Os árbitros de campo controlam o jogo de acordo com as regras.
- 5.3 O mesário anota os resultados, faltas deliberadas, verifica as substituições (regra 4.3) e se as substituições (regra 9) foram feitas corretamente. Ele recebe a súmula a ser assinada.
- 5.4 O uniforme do árbitro é claramente diferente do uniforme do jogador. Eles têm à sua disposição um apito, cartões amarelo (aviso) e vermelho (expulsão).

REGRA 6 TB CR - A DURAÇÃO DOS JOGOS

- 6.1 A duração das partidas será de três períodos de 10 minutos, com intervalo máximo de 5 minutos entre os períodos.
- 6.2 A duração dos jogos juvenis (jogadores com menos de 16 anos) será de três períodos de 8 minutos, com intervalo máximo de 5 minutos entre os períodos.
- 6.3 O árbitro deve decidir quando o cronômetro deve ser parado e reiniciado (em caso de lesão e etc.).
- 6.4 Após o apito final, o jogo termina imediatamente. Conseqüentemente, qualquer ação em andamento deve ser declarada nula.

REGRA 7 TB CR - AS FALTAS

- 7.1 Um jogador comete uma falta se:
- 7.1.1 Ele faz mais do que 3 impulsos enquanto segura a bola, considerando como o impulso 0 o local onde recebe a bola, ocorrendo sem avançar significativamente para realizar uma mudança de direção ou para parar a cadeira de rodas.
- 7.1.2 Ele segura a bola por mais de 4 segundos.
- 7.1.3 Ele faz um passe que leva a equipe a contar mais do que 3 passes sucessivos (um desvio da bola é considerado um passe).
- 7.1.4 Ele acessa qualquer área fora do campo de jogo com as quatro rodas enquanto segura a bola, o último contato com a bola deve ocorrer com pelo menos uma roda dentro do campo.
- 7.1.4.1 Quando um jogador violar a zona proibida (2m de linha) enquanto estiver atacando, uma falta será concedida se todas as quatro rodas tocarem no chão da zona proibida e o jogador ainda estiver com a bola nas mãos.
- 7.1.4.2 Pode-se acessar a zona proibida (linha de 2m) rodando sobre duas rodas traseiras e se livrando da bola antes das outras duas rodas tocarem o campo de jogo.

7.1.4.3 Uma falta não será concedida se, durante uma ação defensiva, o jogador tiver a posse de bola (com controle total) com pelo menos uma roda dentro do campo e depois sai do campo de jogo ou acessa a zona proibida (linha de 2m).

7.1.6 Durante um passe, a bola quica mais de uma vez no chão antes de chegar ao companheiro de equipe.

7.1.7 Ele impede o movimento de um oponente prestes a receber a bola, arremessar, passar e se posicionar.

7.1.7.1 Os jogadores da equipe atacante que não participam da ação devem necessariamente sair da área de campo em torno das zonas proibidas (linha de 3m) para não obstruir os oponentes, caso contrário, uma falta será atribuída.

7.1.7.2 Os jogadores que arremessam devem deixar as zonas proibidas (linha de 3m) o mais rápido possível e de maneira que não obstrua a equipe adversária, caso contrário, uma falta será concedida.

7.1.8 Ele arremessa no quadro após três arremessos consecutivos já terem sido feitos (após uma falta ou ponto marcado, a contagem volta a zero).

7.1.9 Ele toca a bola ricocheteada na rede depois que um companheiro de equipe arremessar e a bola cai dentro do campo de jogo.

7.1.10 Durante um passe ou um arremesso, ele entra com as quatro rodas da cadeira de rodas na zona proibida (linha de 2 m) antes de se livrar da bola.

7.1.11 Ele atravessa as zonas proibidas (linha de 3m) para assumir uma posição defensiva, obstruindo o jogador adversário.

7.1.12 Ele arremessa, após um reinício, antes que a bola cruze a linha central.

7.1.13 Ele entra em campo, após a substituição, antes de seu companheiro de equipe sair.

7.1.14 O jogador defensor arremessa, sem fazer pelo menos um passe.

7.2 Uma falta é penalizada por uma cobrança a favor da equipe adversária. O árbitro deve garantir que a cobrança de falta seja feita de onde a falha ocorreu. Pelo menos um passe deve ser feito antes de arremessar no quadro. Para fazer a cobrança após uma falta, o jogador que vai cobrar deve pegar a bola com ambas as mãos e tocar na argola de propulsão de uma das duas rodas.

REGRA 8 TB CR - A CONCESSÃO DE PONTOS

8.1 Um jogador marca um ponto se a bola voltar do quadro e:

8.1.1 toca o campo de jogo antes que um defensor possa pegá-la.

8.1.2 toca um defensor que não consegue controlá-la, soltando-a no chão ou derrubando-a fora de jogo.

8.1.3 toca um defensor nas pernas (regra 7.1.1).

8.2 Um jogador concede um ponto se:

8.2.1 ele arremessa e erra o quadro.

8.2.2 a bola que volta da rede, após um arremesso, cai fora do campo de jogo ou nas zonas proibidas (linha de 3m);

8.2.3 ele arremessa e a bola volta nele.

8.2.4 ele toca na bola enquanto está nas zonas proibidas (linha de 3m) ou fora do campo de jogo com mais de três rodas da cadeira de rodas, depois que um companheiro de equipe arremessa e a faz voltar do quadro.

8.2.5 ele desvia a bola para as zonas proibidas (linha de 3m) ou sai do campo de jogo após um arremesso de um companheiro de equipe.

8.2.6 ele deliberadamente toca na bola, impedindo-a de cair fora do campo de jogo ou dentro das zonas proibidas (linha de 3m). Ele comete uma falta intencional.

8.2.7 Ele entra na zona proibida (linha de 2m) ou sai do campo de jogo com mais de três rodas da cadeira de rodas após receber a bola depois que um oponente arremessou, na volta do quadro.

8.2.7.1 O defensor deve necessariamente ter controle total da bola antes que a cadeira de rodas esteja dentro da zona proibida (linha de 2m), caso contrário, um ponto será marcado.

8.3 Um jogador não marca um ponto se:

8.3.1 O defensor tem a posse da bola antes de sair do campo de jogo com todas as quatro rodas do cadeira de rodas, neste caso, uma falta será atribuída.

8.3.2 Após uma ação defensiva, um jogador intercepta e controla a bola após um rebote do quadro com pelo menos uma roda fora da zona proibida (linha de 2m) e então ele passa por essa área enquanto segura a bola.

8.3.2.1 O jogador que intercepta a bola fora da zona proibida (linha de 2m) e depois passa por ela enquanto segura a bola diretamente sem ter feito pelo menos um passe para um companheiro de equipe.

8.4 A equipe que tiver, no final do tempo regular da partida, mais pontos ganha o jogo.

REGRA 9 TB CR - INICIANDO E REINICIANDO O JOGO

9.1 No início da partida, o time que irá iniciar a partida é escolhido por sorteio. No início do segundo período, é a outra equipe que inicia. No início do terceiro período, inicia a equipe com menos pontos (no caso de empate, a equipe que iniciou a partida).

9.2 A equipe que concedeu um ponto reinicia o jogo.

9.2.1 O reinício deve ocorrer atrás da linha de fundo e ao lado do quadro em que o último ponto foi marcado. E se não há espaço suficiente na opinião do árbitro, o reinício pode ocorrer de dentro das zonas proibidas (3m linha).

9.2.2 Se a regra 9.2.1 não for respeitada ou se a bola sair da área de jogo, a equipe adversária deve reiniciar.

9.2.3 Após o reinício, o primeiro arremesso pode ser em qualquer um dos quadros, desde que a bola tenha cruzado a linha central.

9.2.3 Considera-se que a bola cruzou a linha central se todas as rodas da cadeira de rodas estiverem claramente do outro lado da linha central.

9.2.4 Um ou mais passes são permitidos antes que a bola cruze a linha central.

9.3 O reinício não conta como um passe.

REGRA 10 TB CR – O REBOTE IMPERFEITO

10.1 Um rebote imperfeito ocorre quando:

10.1.1 a bola toca a borda metálica da estrutura do quadro;

10.1.2 a bola rebatida não respeita o ângulo de espelho como resultado de bater nos elásticos ou ganchos do quadro.

10.2 Se a equipe defensora conseguir pegar a bola após um arremesso imperfeito, o jogo continua. Se, por outro lado, não conseguir controlar a bola, o jogo pára e a equipe defensora cobra uma falta no local onde a bola caiu.

10.3 As regras 8.2.2 a 8.2.6 permanecem em vigor mesmo após um rebote imperfeito.

REGRA 11 TB CR - COMPORTAMENTO COM OS Oponentes, ÁRBITROS E PÚBLICO

11.1 Cada jogador, árbitro, treinador ou oficial deve respeitar os Princípios do Tchoukball.

11.2 Um jogador que viola o espírito do jogo por comportamento desrespeitoso em relação a um adversário, um árbitro, um espectador ou um colega de equipe receberá um aviso do árbitro (cartão amarelo), que também pode, se assim o julgar necessário, expulsar o jogador.

11.3 Um jogador expulso pode ser substituído.

11.4 Avisos e expulsões serão anotados na súmula de jogo.