



Fédération Internationale de Tchoukball
International Tchoukball Federation

INTERPRETACIÓN OFICIAL DE LAS REGLAS DE TCHOUKBALL

ER-03 26.09.2009 E

INTERPRETACIÓN OFICIAL DE LAS REGLAS DE TCHOUKBALL

Introducción

El presente documento presenta las interpretaciones oficiales de las reglas de Tchoukball¹. Estas interpretaciones no están incluidas en las reglas FITB porque:

1. Las interpretaciones no son siempre “reglas”, pero son explicaciones de cómo entender y aplicar alguna regla, o descripciones de situaciones particulares de juego y cómo juzgarlas.
2. Estas interpretaciones podrán cambiar y evolucionar más rápido que las propias normas de la FITB, por ejemplo reaccionar ante cualquier problema o cuestión que surgen con las normas.

Este documento será considerado como oficial y las interpretaciones que contiene serán aplicadas rigurosamente, con uniformidad por los jugadores y los árbitros. Para hacer esto posible, todos los jugadores, los árbitros deben conocer las interpretaciones de las reglas tan bien como conocen las normas.

Interpretaciones oficiales de las reglas de Tchoukball

Regla Interpretación

1.6. **Límites del campo.**

Si el balón toca el techo, que está situado sobre el campo de juego, o algún objeto colocado a 7 metros por encima del campo de juego, esto contará como falta (fuera del campo, señal manual #8 y el saque de falta, señal manual #14) o punto (fuera, señal manual #8, punto señal manual #16 o #17)

Pe si el balón toca un objeto colocado a menos de 7m sobre el terreno de juego, esto será considerado como una obstrucción (señal manual #9) En este caso el balón será devuelto al equipo que tuvo la última posesión, excepto si el balón primero ha sufrido un marco o mal rebote (regla 8) en este caso el saque será concedido al equipo defensor.

-

4.2.2. **Sustituciones.**

Las sustituciones solo podrán hacerse después de que se marque un punto, ya sea a favor o en contra. (reglas 8.1 y 8.2)

-

4.2.4 y 4.2.5. **Sustituciones incorrectas.**

En el caso de que la regla 4.2.1 se rompa, los jugadores tiene que rehacer la sustitución inmediatamente, no deberán esperar hasta que se marque otro punto.

Por el contrario, si la regla 4.2.2 se rompe, la sustitución será cancelada. Esto significa que los jugadores deberán esperar a que se marque otro punto para realizarla.

-

4.2.6 **Sustitución después de una lesión.**

Un jugador lesionado podrá abandonar el terreno de juego en cualquier momento, no importa si el árbitro ha parado o no el partido. El jugador lesionado podrá ser reemplazado solo cuando un punto se marque. Si el jugador lesionado deja el campo justo cuando se ha marcado un punto y aún no se ha producido el saque, el jugador sustituto podrá entrar inmediatamente en el terreno de juego.

El sustituto deberá esperar a que se marque un punto para evitar:

- una sustitución sin punto para evitar las lesiones inexistentes.
- que el árbitro tenga que parar el tiempo cada vez que un jugador parezca que se ha lesionado (incluso ligeramente)

Si el jugador lesionado no se reemplaza antes de que se recupere, podrá volver a entrar en cualquier momento, sin esperar a que se marque un punto.

-

5.2. **Explicación acerca del rol de los árbitros y la cooperación entre ellos.**

La regla 5.2. da algo de información acerca de los roles de los árbitros. Más información y sugerencias pueden ser:

Roles del árbitro principal son:

- Llamar a los capitanes para hacer el sorteo con la moneda antes de comenzar el partido (ER-02 señal manual #22)

- Ayudar a los árbitros de campo a ver las obstrucciones contra la defensa, especialmente en la segunda línea defensora.
- Controlar las sustituciones, el número de jugadores en el campo.
- Controlar que la mesa oficial funcione correctamente, que las lesiones, las tarjetas sean anotadas en el acta del partido.
- Controlar la regla 10.3 (cruzar la línea del medio del campo tras un saque)

Roles de los árbitros de campo son:

- Marcar las faltas y los puntos.

Básicamente el árbitro principal solo debería intervenir en el partido si los árbitros de campo no viesen un punto o un gol.

Además, si se realiza una buena cooperación entre los árbitros, esto hará que el arbitraje sea más fuerte y de mayor calidad. El árbitro puede especialmente:

- Ayudar en los tiros que caen muy cerca de las líneas.
- Ayudar a decidir si un jugador estaba dentro o fuera del terreno de juego mientras defendía el balón.
- Contar el número de pases con sus dedos mientras esto no sea obvio para los otros árbitros. (por ejemplo cuando una pequeña desviación ocurre en primera línea de defensa) Avisar de esta información con los dedos es intencionada para los árbitros, no para los jugadores.
- Y además, es recomendado que el árbitro principal no contradiga una decisión tomada por el árbitro de campo. Si el árbitro principal ve una falta o alguna otra acción que debiera ser pitada, él pitará después de que el árbitro de campo reaccione, no antes. El árbitro principal deberá ser activo y oficiar en todas las acciones que ocurran en el terreno de juego incluidas las que ocurren cerca de los marcos, para ayudar a los árbitros de campo.

-

5.2.2 Posición de los árbitros.

Los árbitros de campo deberán cambiar las posiciones en cada periodo, por ejemplo el árbitro que empezó en un lado durante el primer periodo, se cambia al otro. El árbitro principal no cambia la posición con los árbitros de campo.

-

6.2. Tiempo muerto

Para asegurar que el resultado de un partido de Tchoukball no dependa de un tiempo muerto que pueda ser pedido por el entrenador para cortar el juego del equipo contrario (tiempo muerto técnico, regla 6.2.3) la FITB, acorde con el espíritu del juego, no acepta ningún tiempo muerto mientras dure el partido, excepto si es solicitado por los árbitros (lesiones, problemas disciplinarios, agua, sangre...) Esto se conoce como tiempo muerto arbitral (regla 6.2.2)

En caso de que haya un tiempo muerto debido a una lesión, el partido se reanudará tan pronto como el jugador lesionado haya abandonado el campo. El árbitro no debe esperar a que el jugador lesionado regrese al campo, incluso si es una lesión poco grave.

Durante el tiempo muerto arbitral, los jugadores deberán estar en la zona de juego. Dentro de estos límites ellos podrán beber, hablar entre ellos, con los suplentes, con el entrenador...

-

7.1.2. **Pasos.**

Siempre y cuando, el jugador tenga únicamente, contacto con sus pies en el suelo, no será necesaria una interpretación. Algunas clarificaciones para situaciones especiales:

- Coge el balón en el aire y cae con ambos pies, eso cuenta como dos apoyos.
- Coge el balón con uno o dos pies apoyados en el suelo, eso cuenta como un apoyo.
- Un jugador se desliza o rueda por el suelo habiendo cogido el balón. Es imposible decidir a cuántos pasos equivalen esa clase de movimiento. La siguiente interpretación deberá ser aplicada: un deslizamiento o una rueda equivale a un apoyo, al jugador le quedan dos apoyos para ponerse de pie. Brazos, manos, codos o rodillas no cuentan como apoyos. Por supuesto los árbitros deberán ser muy estrictos si un jugador usa este tipo de movimiento para hacer pasos deliberadamente con el balón.
- Un jugador toca el balón después de una defensa, pero no lo coge. El balón rebota. El mismo jugador finalmente lo atrapa después de una breve carrera. Si realiza más de tres apoyos entre el primer contacto con el balón y el momento en que finalmente lanza la pelota (pase) esto serán pasos, no punto.

En líneas generales, cualquier falta cometida mientras se defiende (antes de que el balón se coja en un posición estable) da un punto al equipo atacante, (por ejemplo, pisar la línea de zona prohibida, tocar el balón con la pierna...) Sin embargo, es importante resaltar que unos pasos, mientras

se defiende, no darán un punto al equipo contrario. Solo será falta y deberá sacarla el equipo oponente.

-

7.1.4. **4 pases.**

Es importante remarcar que cuatro pases se entienden como cinco contactos. Consecuentemente, si el balón es atrapado por dos jugadores a la vez, el árbitro solo deberá contar un pase.

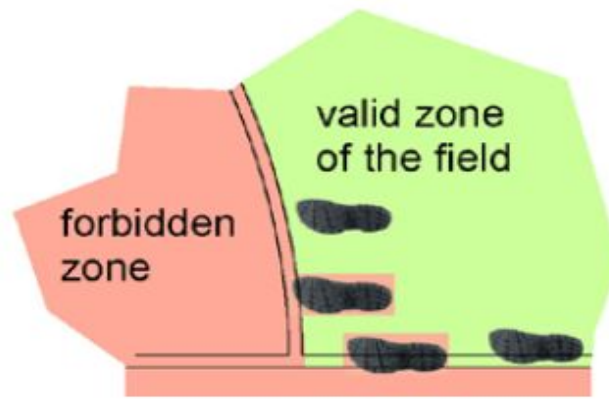
Señalar también que si la defensa necesita más de 3 pases para controlar el balón (el balón no ha sido controlado después del pase 3, pero finalmente es atrapado y no cae al suelo) el árbitro deberá pitar falta (4 pases) y no punto. Esto es similar a la regla 7.1.2.

-

7.1.5 **Jugador dentro/fuera del campo**

7.1.11

Se considerará que un jugador está dentro del campo siempre y cuando sus pasos estén dentro del campo. Hay que señalar que las líneas son parte del campo que delimitan. Por lo tanto la línea de la zona prohibida es parte de ella (y no está permitido pisarla) las líneas de fondo y laterales son parte del terreno de juego (y está permitido pisarlas)



Si un jugador atrapa el balón en el aire, el árbitro deberá saber dónde fue el último paso del jugador antes de saltar. Si el último paso estaba dentro del campo, la situación es correcta. Si el último paso estaba fuera del campo o en la zona prohibida, se considerará que el jugador estaba fuera del campo, incluso si cuando cae lo hace dentro del campo. No es importante saber si el paso anterior al último estaba dentro o fuera del campo, siempre y cuando el jugador no tenga el balón.

Esta regla y su interpretación deberá ser aplicada para las líneas de fondo y laterales y también para la línea de la zona prohibida.

-

7.1.6.

Pase fallido o tiro fallido.

8.2.1.

Esto se llamará gol en contra solo si es un tiro fallido (no importa si el balón cruza la línea de fondo o no, o si el balón cae en la zona prohibida o no) Esto quiere decir que el árbitro deberá juzgar la intención del jugador, lanzar o tirar. Si es un pase fallido, el árbitro dará un saque de falta.

La única excepción de esta regla es cuando un pase fallido o una defensa fallida choca contra el marco o la red, en ese caso se considerará un intento de tiro.

Entonces:

- Pase fallido que no toca el marco: falta (regla 7.1.6)
- Pase fallido/defensa que toca el marco y rebota fuera de la zona prohibida y no es cogido por el otro equipo: punto (regla 8.1.) o marco si ocurre un mal rebote (regla 11.1)
- Pase fallido/defensa que toca en el marco pero no rebota fuera de la zona prohibida: punto en contra (regla 8.2.2.)
- Tiro fallido, defensa o intento de tiro (que no toca el marco): punto en contra (regla 8.2.1.)

Nota: la estructura metálica que aloja la red y los anclajes de esta, no se considera marco de rebote en esta regla.

-

7.1.7

Obstrucción/Bloqueo

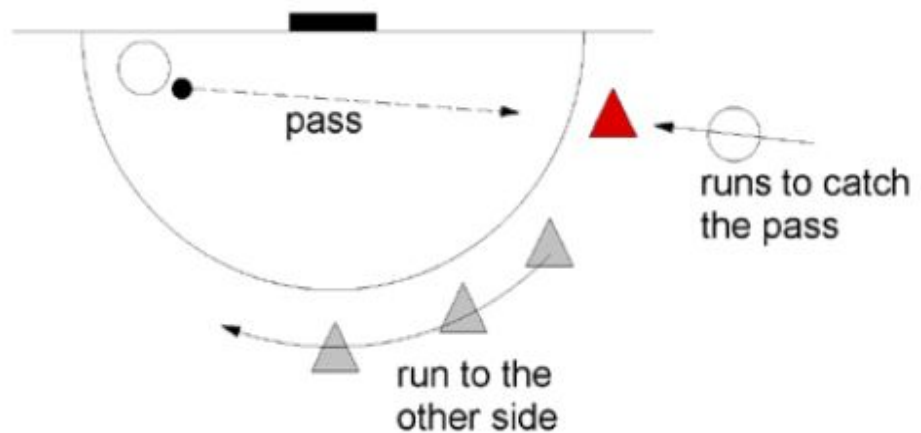
7.1.8

La obstrucción podrá ser cometida por la defensa, pero también por el ataque.

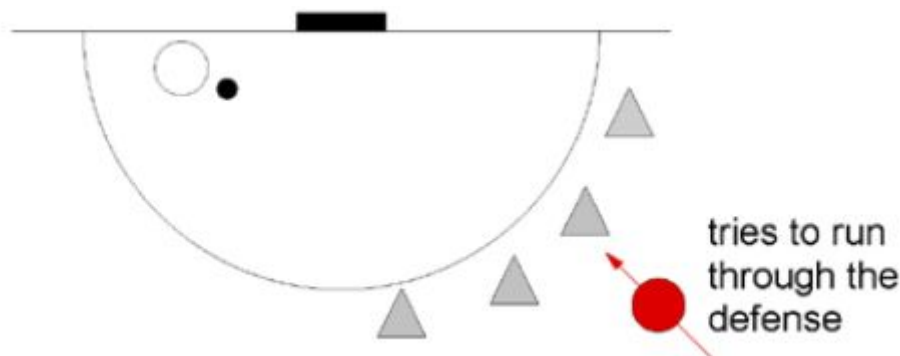
Hay que poner especial atención en las siguientes situaciones:

- Un jugador del equipo atacante realiza una obstrucción sobre un defensor que está a punto de coger el balón. La falta deberá ser pitada si el defensor se mueve para coger el balón (obstrucción en el movimiento) pero también si está quieto pero el atacante le impide atrapar la pelota (obstrucción en la recepción del balón u obstrucción en la visualización de la trayectoria del balón).

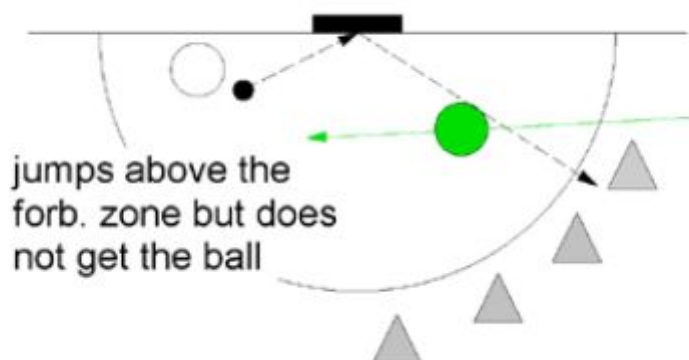
- Un defensor en primera línea impide que un atacante pueda pasar a lo largo de la línea de fondo para recibir un pase (Observa, el jugador de rojo de la figura está cometiendo obstrucción)



Sin embargo, debe tenerse en cuenta que un jugador no ve lo que ocurre a sus espaldas. Los atacantes deberán tener esto en cuenta y usar trayectorias libres; por ejemplo no hay obstrucción si el jugador intenta usar una trayectoria que se sabe que suele ser usada por la defensa en el Tchoukball moderno (por ejemplo intentar correr a través de la primera línea de defensa)



La norma habla de un movimiento de obstrucción en la fase de recepción, tiro, pase o posicionamiento y no de una obstrucción visual. Consecuentemente el árbitro no deberá señalar una obstrucción si un jugador no consigue ver el balón venir por la presencia de otro jugador el cual se encuentra en una posición lógica de ataque (el jugador de ver en el dibujo no comete obstrucción) POr supuesto, si el atacante lo hace de manera intencionada para impedir que el defensor vea el balón, el árbitro deberá aplicar la regla 12.2.1. Además, una obstrucción puede ser pitada en contra del atacante que no está colocado en una posición lógica y que obstruye la visión del defensa.



Aún hay más, una obstrucción será señalada cuando un jugador defensor toque, se desvía o involuntariamente bloquee un pase entre los atacantes. Si la intercepción es voluntaria, se aplicará la regla 12.2.1 contra el defensa. Si el atacante lanza voluntariamente el balón contra el defensa se le aplicará la misma regla al atacante.

Para terminar, se debe precisar si un atacante quiere disparar al marco pero el balón toca en el defensa que está en la zona prohibida antes de que el balón llegue al marco, el árbitro lo señalará como obstrucción. Esto ocurre especialmente cuando el jugador A1 dispara, B1 defiende y quiere atacar directamente. El jugador A1 no ha tenido tiempo de abandonar la zona prohibida y se encuentra entre el jugador B1 y el marco cuando este lanza. Nota: si A1 está en la zona prohibida y toca el balón después de que el balón rebote contra el marco, entonces el árbitro dará un punto a B1 (regla 8.1.4) Por supuesto, si el

jugador B1 lanza intencionadamente contra A1 (y no contra el marco) el árbitro lo considerará como la regla 12.2.1 (ofensa voluntaria)

-

7.1.12 **Landing**

No hay una interpretación, pero es importante que esta norma sea aplicada de manera estricta. En caso de duda, es recomendable no hacerlo. El árbitro podrá parar el partido solo si está seguro de su observación.

-

7.2. **Comenzar el partido después de una falta. ¿Dónde comenzar? (regla 7.2.1)**

El lugar desde donde comenzar el partido será indicado por el árbitro. Será donde la falta se cometió o lo más cerca posible dentro del terreno de juego, si la falta se cometió fuera del campo o dentro de la zona prohibida.

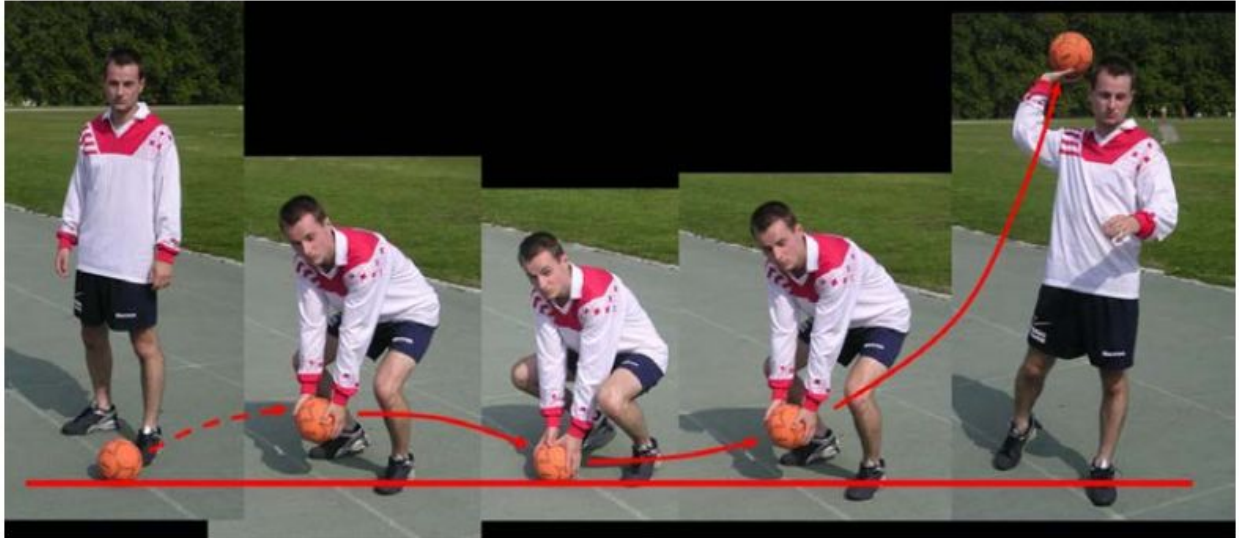
El árbitro deberá observar que el juego no se comience muy lejos de donde él ha indicado que comience. Alrededor de la zona prohibida, se dejará más o menos un 1 metro de distancia. En el centro del campo, se dejarán unos 3 o 4 metros. Esta es la distancia que se podrá dejar entre donde el balón ha tocado el suelo y donde el árbitro indicará que se saque.

El árbitro no será demasiado exhaustivo con las medidas. Lo más importante es evitar las injusticias y la incertidumbre hacia el equipo contrario sobre donde se llevará a cabo el saque de la falta.

¿Cómo sacar una falta?(regla 7.2.2.)

Después de la falta (no después de punto) el jugador que vaya a sacar deberá:

- Coger el balón con las dos manos (si la pelota ya está en el suelo, deberá levantarla del suelo)
- Con ambas manos sobre el balón, tocar el suelo, donde el árbitro haya indicado.
- El juego comenzará en cuanto el jugador levante el balón del suelo.



Desde este momento, el jugador deberá respetar las normas, especialmente la de los 3 pasos y la de los 3 segundos.

¿Qué pasa si no se saca de esta manera?(regla 7.2.3)

Si el saque no se produce de esta manera, el árbitro ordenará al jugador que lo vuelva a hacer, pero no le dará la posesión al otro equipo. Los árbitros de campo deberán desplazarse a lo largo de la línea de fondo para observar al jugador sacar. El árbitro principal podrá ayudar a los árbitros de campo en la decisión de si está bien hecho o no el saque, en caso de que el jugador esté dando la espalda al árbitro de campo.

Hacer al menos un pase antes de tirar contra el marco (regla 7.2.4)

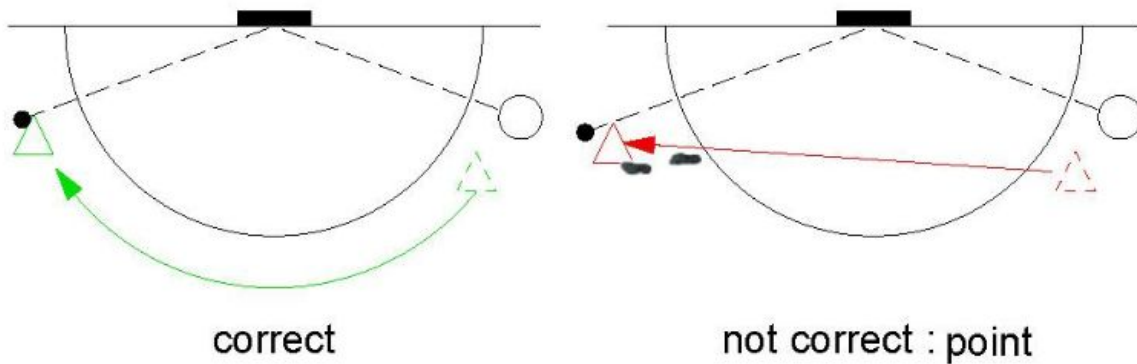
Debe tenerse en cuenta que esta norma tiene por objeto prevenir que el jugador que hace el saque de falta tire directamente contra el marco. Como consecuencia, no es suficiente que un compañero de equipo del jugador que saque, toque la pelota. Es necesario que el balón abandone sus manos para contar el primer pase.

•

8.1.4 Atravesar la zona prohibida para tomar una posición defensiva.

Con el fin de alcanzar una posición defensiva en el otro lado de la zona prohibida, el jugador deberá moverse alrededor de la zona (figura de la izda.) e intentar no atravesarla (figura de la dcha)

Si el jugador atraviesa el área y coge el balón o éste le toca, el árbitro deberá dar un punto al equipo que ataca.



Nota 1: la regla 8.1.4 se tendrá en cuenta solo si el jugador gana ventaja para coger el balón cruzando la zona prohibida. Si, mientras corre alrededor de la zona prohibida, él pisa la línea o ligeramente entra en ella, se dará un punto al equipo atacante.

Nota 2: si después de un tiro o pase, el jugador está en la zona prohibida y el balón es cogido por el otro equipo, él rápidamente deberá abandonar la zona prohibida. En esta situación el árbitro no aplicará la regla 8.1.4, pero podrá considerar obstrucción y aplicar la regla 7.1.7.

-

8.2.4. **Tocar el balón después del lanzamiento de un compañero de equipo.**

La palabra “directamente” significa “sin ser tocado en medio por un oponente”
 Si el balón, después de rebotar contra el marco, es tocado por un defensor y luego tocado por un compañero del jugador que ha lanzado o por el propio lanzador, el árbitro siempre pitará obstrucción, sin importar dónde esté el jugador o dónde caiga el balón finalmente. Esto está explicado en la regla 7.1.8 (la desviación de un jugador es considerado como un pase)

-

10.1. **Dónde hacer el saque de fondo (después de punto)**

En caso de que no haya suficiente espacio detrás de la línea de fondo para realizar el saque, el árbitro permitirá que los jugadores pisen la zona prohibida para hacerlo. En este caso, el árbitro deberá comunicárselo claramente a ambos capitanes antes de comenzar el partido.

-

10.3. **El balón debe cruzar la línea del medio después del saque de punto.**

Después de punto, el balón deberá cruzar la línea del medio de campo para poder tirar al marco donde se marcó el último punto. El balón cruzará la línea del medio campo si el jugador que tiene el balón está en el otro lado de la línea. Esto significa que deberá tener uno o ambos pies en la otra parte del campo, pero no un pie en el lado del campo del que se saca (ver interpretación de la regla 7.1.5) Si el jugador tiene un pie a cada lado de la línea de medio campo, se considerará que el balón no ha pasado.

No es necesario que el balón cruce la línea del medio campo en el saque (pase 0) Pero sí durante cualquiera de los otros tres pases.

Nota: la línea media del campo es considerada como parte del campo “malo” (ejemplo si un pie toca la línea, el balón no ha cruzado el medio campo)

-

10.4. **Tirar después de saque de punto.**

La regla 10.4. dice que el pase de saque después de punto no es considerado como pase, se llama pase 0. Hay que señalar que no es necesario hacer un pase 1 antes de que un jugador intente disparar contra el marco. Esto quiere decir que un jugador puede disparar directamente después del saque después de punto (después del pase 0) Por supuesto tiene que respetar la regla 10.3.

-

11.2. **Marco.**

Después de un marco, el árbitro no detendrá el juego si el equipo defensor ha cogido el balón fácilmente. Pero si tiene problemas para hacerlo, él deberá parar el juego y pitar falta, dando el saque al equipo defensor. El árbitro detendrá el partido si el equipo defensor necesita uno o más pases para controlar el balón.

.

12.2. **Comportamiento irrespetuoso.**

Las siguientes situaciones son algunos ejemplos de comportamientos irrespetuosos, que viola el espíritu de estas normas y del Tchoukball.

- Perder tiempo.

- Insultar (a los compañeros de equipo, oponentes, árbitros, entrenador, espectadores...)
- Comportamiento grosero.
- Faltas intencionadas (buscar contacto, interceptar el balón del otro equipo, obstrucción...)
- Violar el espíritu del juego o el espíritu de la regla.

El procedimiento general en estos casos es el siguiente:

1. El árbitro hablará con el jugador (o el infractor) firmemente pero sin ser agresivo para que cambie su comportamiento (aviso verbal regla 12.2.2.a)
2. Si el comportamiento no cambia, el árbitro parará el partido (tiempo muerto del árbitro, regla 6.2.3, señal manual #2) llamará al capitán del equipo y también al jugador infractor y le volverá a advertir verbalmente. Después el árbitro podrá tomarlo como una falta intencionada (regla 12.2.2b, señal manual #23) y darle la posesión del balón al otro equipo (un saque de falta normalmente, u un saque después de punto, si el tiempo muerto se pidió antes del saque)
3. El árbitro deberá tratar de evitar sacar la tarjeta amarilla. Sin embargo, si es realmente necesario podrá usarla, (regla 12.2.2 c, señal manual #20) o incluso la roja (regla 12.2.2. d, señal manual #21) Después de sacar la tarjeta amarilla o roja, el árbitro le dará un saque de falta al otro equipo, o un saque de después de punto, si ha sido en ese momento.

-

General

Paso de la defensa al ataque.

Es importante saber en qué momento un equipo cambia de la defensa al ataque porque esto afecta a la hora de dar los puntos. Por ejemplo, un balón descontrolado en fase de ataque cuenta como un pase fallado, mientras que un balón descontrolado en fase de defensa cuenta como un punto. De la misma manera, que un pie pisando la línea de la zona prohibida mientras se tiene el balón cuenta como falta en el ataque, mientras que en la defensa cuenta como punto.

En líneas general el árbitro tiene que decidir si una acción fue defendiendo o atacando.

Para ayudarnos en este juicio, se deberán considerar lo siguiente:

Lo que define que un equipo ha terminado de defender es cuando tienen el balón controlado o firmemente agarrado (no desviado) y el jugador que lo tiene está estable (no necesariamente quieto, pero si en una posición controlada y estable)

Por ejemplo, las siguientes situaciones dieron un punto al equipo atacante (falta cometida por la defensa)

- El defensor atrapó el balón, pero en su movimiento salió del campo o entró en la zona prohibida.
- El defensor desvió el balón. El balón vuela por encima de la zona prohibida. Otro jugador salta y lo coge, pero al caer, pisa la línea del área.

En el otro lado, estas situaciones son falta, pero no punto (faltas cometidas en el ataque)

- El defensor coge el balón, está de pie, cuando mueve un pie para hacer un pase, pisa la línea del área.

-

General **Saque para el equipo que tenía el balón.**

En algunas situaciones es necesario para el juego, aunque no se haya cometido una falta o punto. Esto puede deberse a:

- Que un jugador se haya lesionado y necesita asistencia médica para abandonar el campo, o antes de que pueda abandonarlo.
- El marco está movido (por el disparo de un jugador) y esto hace que sea imposible jugar en ese marco.
- Un segundo balón entra en el campo.
- El balón toca un objeto situado más bajo de 7 metros sobre el campo...

En estos casos, el árbitro parará el partido (pitando, parando el reloj si fuera necesario, señal manual #2) Cuando el juego se reanude el árbitro dará la posesión al equipo que tenía el balón cuando el partido se paró (señal manual #24) Este equipo será siempre el equipo atacante, excepto si el balón ha sufrido un marco (regl 8) antes de que el partido se parara, en dicho caso el balón irá al equipo defensor.

En algunos casos excepcionales el árbitro podrá dar un saque al último equipo que ha controlado el balón si el no puede ver qué ha ocurrido (pelota dentro de la zona prohibida...)

-

General **¿Qué hacer cuando el árbitro no sabe lo que ha pasado?**

Usar la señal "no veo" (ciego) ER-02 señal manual #26. Esto es una invitación a los otros árbitros a dar su opinión (por ejemplo con las señales manuales #4, #8, #19 o #25) El árbitro también tendrá en cuenta las opiniones de los jugadores, siempre que pueda estar seguro de que actúan imparcialmente.

Si no puede tomar una decisión, deberá aplicar la señal manual #24 (saque para el equipo que tenía el balón)