



Fédération Internationale de Tchoukball  
International Tchoukball Federation

# **REGLAS OFICIALES DE TCHOUKBALL**

ER-01 26.09.2009 E

# REGLAS OFICIALES DE TCHOUKBALL

## Antes de nada.

Este documento define las reglas del Tchoukball en partidos oficiales internacionales y nacionales.

Esta nueva versión de las reglas (2009) es el resultado de numerosas reuniones entre la FITB Technical y los comités de árbitros, entre 2000 y 2009. Las decisiones tomadas y algunas de las propuestas hechas han sido incluidas en este nuevo manual de arbitraje.

Las reglas de juego han ido cambiando, numerosas veces, desde que en 1970, el Dr Herman Brandt, elaboró las primeras oficiales. Las nuevas reglas se han añadido para facilitar el estilo de juego que se realiza hoy en día; sin embargo el espíritu de juego original, se sigue manteniendo.

## Introducción.

El Tchoukball puede ser jugado en diferentes superficies de diferentes tamaños. Las superficies más comunes de juego son: suelos sintéticos (interior) arena (Tchoukball playa) o césped. Hoy en día el Tchoukball es jugado en equipos de siete jugadores en cada uno, en superficie de parquet o sintético con unas medidas aproximadas de 27m x 16m. En la versión de Tchoukball playa se juega con cinco jugadores por equipo en un campo aproximado de 21m x 12m. En este documento se van a definir, solo, las reglas para la modalidad de siete jugadores.

Las reglas oficiales están completadas por los siguientes documentos:

- Reglas para “juniors”.<sup>1</sup>
- Señales manuales.<sup>2</sup>
- Interpretación oficial de las reglas del Tchoukball<sup>3</sup> que contienen explicaciones y ejemplos sobre cómo aplicar y entender las reglas. Estas interpretaciones no están incluidas en este documento, ya que se busca hacerlo lo más corto posible; sin embargo son un complemento imprescindible de este.
- Las reglas del Tchoukball playa.<sup>4</sup>

Todos estos documentos están disponibles en la web de la FITB: [www.tchoukball.org](http://www.tchoukball.org) (Están en diferentes idiomas: inglés, italiano, francés y polaco. El castellano de momento no)

Nota: para simplificar y acortar la extensión de las normas, cuando en éstas se refiera a jugadores, árbitros, oficiales, entrenadores... se empleará el genérico masculino (el jugador, el árbitro...) Aunque las normas hacen referencia tanto a mujeres como a hombres, ya que una de sus máximas es el ser un deporte mixto e igualitario. La única diferencia será en cuanto al tamaño del balón (regla 3)

1. A-02 Recomendaciones en las reglas del Tchoukball para “juniors”
2. ER-02 Señales manuales oficiales.
3. ER-03 Interpretaciones oficiales de las reglas del Tchoukball.
4. ER-04 Reglas del Tchoukball playa.

## **Reglas básicas.**

Cada uno de los marcos de rebote se colocarán al final del terreno de juego, uno enfrente del otro. Delante de ellos se dibujará un área en forma de semicírculo con un radio de 3m. Este espacio, será el área y se denominará zona prohibida. Dependiendo de la edad de los jugadores se empleará un balón de entre 54 y 60 cm de circunferencia y un peso de entre 325 y 475 grs. El balón nunca deberá tocar el suelo. Durante el juego, cuando un equipo tenga la posesión, el otro no podrá interceptar el balón, esto va a cualquier conducta violenta o contacto agresivo entre los jugadores. La posesión del balón se cambiará al otro equipo, cuando haya un lanzamiento al marco o cuando haya una falta.

Para poder marcar un punto a favor de su equipo, un jugador deberá realizar un lanzamiento contra el marco, y que el balón, tras rebotar en él, bote en cualquier zona permitida del campo, sin que un jugador del equipo contrario lo atrape antes de tocar el suelo.

El equipo contrario al que acaba de marcar un punto, saca desde el marco donde se ha realizado el punto. El equipo podrá realizar un máximo de tres pases consecutivos antes de poder realizar un lanzamiento al marco. Los jugadores que defienden, no podrán interceptar el juego del equipo atacante, sino que deberán anticipar la trayectoria del balón una vez rebotado contra el marco para poder atraparlo antes de que toque el suelo. Cuando el tiempo establecido llegue a su fin, el equipo que más puntos haya marcado, ganará el partido.

Fuera de las competiciones oficiales, será necesario adaptar las reglas al número de jugadores, sus capacidades o condiciones físicas, así como adaptar el balón o el tamaño del campo. Cualquier adaptación será permitida para lograr hacer más accesible el Tchoukball a todos. Cualquier adaptación que se haga sobre las reglas del Tchoukball, deberá respetar los valores del mismo. Entre ellos el respeto a todos los jugadores, ya sean del propio equipo o del contrario.

## **Regla 1**

## **Campo de juego.**

1.1. El campo de juego y sus marcas son las que se muestran en la figura 1. El terreno de juego es

un rectángulo entre 26 y 29 metros de largo, por 15 y 17 metros de ancho. Este terreno consiste en la zona de juego y en las dos áreas o zonas prohibidas.

1.2. Los lados largos del terreno de juego serán llamadas líneas laterales y los cortos como líneas

de atrás. El terreno de juego estará dividido en dos campos por una línea central que partirá desde el centro de cada una de las líneas laterales.

1.3. El área o zona prohibida será un semicírculo de 3 metros de radio, medido desde el centro de

cada una de las líneas de atrás.

1.4. El marco de rebote se colocará según la figura 2.

1.5. Las líneas:

1.5.1. Las líneas deberán ser claramente visibles y tener un mínimo de 5 cm de ancho.

1.5.2. Todas las líneas forman parte de la zona que delimitan: las líneas laterales y las de fondo son parte del terreno de juego, mientras que las líneas del área pertenecen a la zona prohibida. (figura 1)

1.6. En los pabellones cubiertos, el techo se considerará que está fuera del terreno de campo. Así mismo, cualquier soporte situado a más de 7 metros de altura, también se considerará que está fuera del terreno de juego.

1.7. Como mínimo deberá haber 1 m de ancho, libre de obstáculos alrededor del campo de juego, aunque lo recomendable son 2 m.

## **Regla 2**

## **El marco de rebote.**

2.1. El cuadro de rebote y la red deberán estar homologados por la FITB<sup>5</sup>.

2.2. El marco deberá estar fijado durante el juego, de tal forma que no afecte al rebote del balón pero que pueda moverse en caso de que un jugador choque contra él.

## **Regla 3**

## **El balón.**

3.1. El balón deberá estar homologados por la FITB<sup>5</sup>.

3.2. En categoría masculina, el balón tendrá una circunferencia de entre 58 y 60 cm y un peso entre 425 y 475 gr.

5. EH-01-V2\_FITB\_HOMOLOGATION\_R&R:FRAMES.

6. EH-01-V2\_FITB\_HOMOLOGATION\_R&R: BALLS.

3.3. En categoría femenina, el balón tendrá una circunferencia de entre 54 y 56 cm y un peso de entre 325 y 400 gr.

3.4. En partidos mixtos, el balón que se usará será el de categoría femenina.

## **Regla 4**

## **Los jugadores.**

4.1. Número de jugadores:

4.1.1. Un equipo estará formado por 12 jugadores.

4.1.2. De los 12 jugadores, solo 7 podrán estar en el terreno de juego. Los otros 5 serán cambios o sustituciones.

4.1.3. Si un equipo tiene 4 o menos jugadores en el terreno de juego, perderán el partido con un marcador de 0-30.

4.2. Sustituciones.

4.2.1. Los cambios se llevarán a cabo enfrente de la mesa oficial, a 4,5 m de la línea del medio (figura 1) sin que el tiempo se pare. El cambio entrante deberá esperar a que el saliente haya abandonado completamente el terreno de juego, cruzando la línea lateral.

4.2.2. Los cambios se realizarán cuando se marque un gol y antes de que se reanude el juego.

4.2.3. El número de cambios es ilimitado.

4.2.4. Si la regla 4.2.1. no se cumple, el árbitro dirá al equipo que ha hecho mal el cambio que lo vuelva a hacer. La reanudación del juego, se le dará al equipo que no ha hecho mal el cambio (sustitución incorrecta, ER-02 señas manuales #1)

4.2.5. Si la regla 4.2.2 es infringida, el árbitro dará una reanudación al equipo no infractor y cancelará la sustitución (obligando al jugador saliente a quedarse en el campo y al entrante a abandonarlo) (sustitución incorrecta, ER-02 señas manuales, #1)

4.2.6. Si el jugador que abandona el campo, lo hace con motivo de una lesión antes de que un punto se marque, su sustituto sólo podrá entrar en el terreno de juego cuando se haya anotado un tanto.

4.3. Equipaciones.

4.3.1. Los jugadores vestirán uniformados como equipo, y llevarán claramente visible un número del 1 al 99 en su camiseta.

4.3.2. Los jugadores llevarán zapatillas sin clavos. En caso de jugar sobre hierba, el calzado con multitaco estará permitido.

4.3.3. No está permitido el uso de cualquier sustancia artificial para mejorar el rendimiento (sustancias dopantes, pegamentos/resinas, guantes...) Los "tapes" en los dedos están autorizados si se usan por razones médicas. Las rodillera y coderas están permitidas. En cualquier caso, la decisión sobre autorizar o no las mejoras artificiales la tomará el árbitro central.

4.3.4. Está prohibido llevar cualquier tipo de joyería y bisutería que pueda causar lesiones (anillos, pendientes, collares, relojes...) La decisión final sobre si permite o no su uso la tomará el árbitro principal.

## **Regla 5**

## **Los árbitros y la mesa oficial.**

5.1. El equipo arbitral en un partido internacional estará compuesto por 3 árbitros (un árbitro principal y dos de campo, ver regla 5.2.) también habrá dos oficiales (un controlador del tiempo y otro del marcador, ver regla 5.3.) que estarán en la mesa oficial.

5.2. Los árbitros.

5.2.1. Los árbitros controlarán el juego según las reglas.

5.2.2. Los árbitros podrán tomar decisiones no recogidas en las normas siguiendo las interpretaciones oficiales de las reglas, la analogía con otras normas y su propia experiencia, pensando en que el juego continúe de una manera satisfactoria.

5.2.3 El árbitro principal, estará detrás de la línea lateral cerca de la mesa oficial. Los árbitros de campo estarán cerca de los marcos de rebote, a lo largo de las líneas de fondo.

5.2.4. El árbitro principal tiene la autoridad final sobre el juego. Tendrá el control sobre la mesa oficial, y se asegurará que las sustituciones se hacen de manera correcta (regla 4.2.), de que el comienzo y la reanudación del juego se hacen adecuadamente (regla 10.3) Se asegurará de que la hoja oficial se rellena bien y que sea firmada por los capitanes, árbitros y oficiales de mesa.

5.2.5. La vestimenta de los árbitros será gris y se diferenciará de la de los jugadores. Deberán llevar silbato, tarjeta amarilla y roja.

5.3. La mesa oficial.

5.3.1. El oficial de tiempo iniciará y parará el reloj oficial y controlará el marcador de acuerdo con las indicaciones del árbitro principal.

5.3.2. El oficial del marcador rellenará la hoja de goles en función de las indicaciones del árbitro principal. Él le dirá si ha habido alguna tarjeta amarilla o roja y el nombre de los amonestados.

5.3.3. Los oficiales de mesa deberán ir uniformados de manera distinta a los árbitros.

## **Regla 6**

## **La duración de los partidos.**

6.1. La duración de los partidos serán tres periodos de 15 minutos cada uno, con un máximo de 5 minutos de descanso entre uno y otro.

## 6.2. El reloj oficial:

6.2.1. El tiempo no será parado durante los periodos.

6.2.2. Una excepción de la regla 6.2.1., el árbitro será el que decida cuando parar y reanudar el tiempo de juego (especialmente en casos de lesionados, suelo mojado, un balón o marco defectuoso) (tiempo muerto, ER-02, señas manuales #2)

6.2.3. No habrá tiempo muerto solicitado por los equipos. (technical time out)

6.3. El periodo o el partido terminará cuando suene el silbato o la sirena. En este momento cualquier acción que se esté llevando a cabo será declarada nula (final de periodo ER-02, señas manuales #03)

## **Regla 7**

## **Las faltas.**

### 7.1. Un jugador comete falta cuando:

7.1.1. Toca el balón con cualquier parte de su cuerpo por debajo de la línea de la rodilla (el contacto con la rodilla o con la rodillera está permitido) (pierna baja, ER-02, señas manuales #4)

7.1.2. Hace más de 3 pasos con el balón en las manos (pasos, ER-02, señas manuales #5)

7.1.3. Si mantiene el balón más de 3 segundos (más de 3 segundos, ER-02, señas manuales #6)

7.1.4. Si realiza un pase a un jugador de su equipo que suponga el cuarto pase consecutivo (el rebote de un balón durante la defensa, se contabiliza como un pase) (4 pases, ER-02, señas manuales #7)

7.1.5. Si toca cualquier parte de fuera del terreno de juego mientras tiene el balón en las manos, o da su último paso fuera del terreno de juego antes de coger el balón. (fuera ER-02, señas manuales #8)

7.1.6. Si pierde el balón durante el pase.

7.1.7. Si obstaculiza, voluntariamente o no, el movimiento de cualquier oponente cuando vaya a recibir, disparar o pasar el balón, o que está a punto de posicionarse (bloqueo, ER-02, señas manuales, #9)

7.1.8. Si toca el balón pasado o disparado por un oponente antes de que el balón entre en contacto con el marco (bloqueo, ER-02, señas manuales, #9)

7.1.9. Si estando en el terreno de juego (excluyendo la zona prohibida, ver la regla 8.2.4) toca el balón rebotado del marco después de que un compañero de equipo haya disparado (bloqueo, ER-02, señas manuales, #9)

7.1.10. Si hace el tiro cuarto en un marco donde ya se han hecho tres tiros consecutivos (un saque de gol o de falta, pondría el contador de tiros consecutivos a cero) (4 tiros, ER-02, señas manuales #10)

7.1.11. Si pisa la línea del área con el balón en las manos o cuando da el último paso antes de atraparlo (pisar, ER-02, señas manuales #11)

7.1.12. Si pisa dentro del área o zona prohibida antes de lanzar el balón (landing ER-02, señales manuales #12)

7.1.13. Si realiza un lanzamiento contra el marco, sin que el balón haya pasado del medio del campo (regla 10.3) (cruzar el medio del campo, ER-02, señales manuales #13)

## 7.2. Recuperación balón (breakdown)

7.2.1. Una falta es penalizada con un breakdown a favor del equipo contrario. Se sacará desde el lugar donde se ha cometido la falta o el punto más cercano dentro del terreno de juego (breakdown ER-02, señales manuales #14)

7.2.2. El juego se reanuda cuando el jugador haya cogido el balón con las dos manos y tocado el suelo con él. Él deberá mantener las dos manos en el balón cuando lo levanta del suelo.

7.2.3. Si el saque no es hecho correctamente (regla 7.2.1. lugar erróneo, 7.2.2 mal hecho) el árbitro dará una nueva oportunidad al mismo equipo (breakdown ER-02, señales manuales #14, sacar de nuevo, ER-02, señales manuales #15)

7.2.4. Después del saque de falta, se deberá hacer al menos un pase, antes de poder tirar al marco.

7.2.5. El balón será enviado al jugador que saque la falta rodando y no por el aire.

## **Regla 8**

## **La concesión de puntos.**

8.1. Un jugador marca un punto a favor si el balón rebota contra el marco y (punto a favor, ER-02, señales manuales #16):

8.1.1. Toca el terreno de juego sin que el equipo defensor lo pueda coger.

8.1.2. Un defensor lo intenta atrapar pero falla en el control y el balón toca el suelo o sale del campo.

8.1.3. Toca en un defensor por debajo de la línea de la rodilla. (regla 7.1.1)

8.1.4. Toca en un defensor que está en la zona prohibida o fuera del campo (regla 7.1.5) un jugador que entra en la zona prohibida o sale del campo para atrapar el balón, o que atraviesa la zona prohibida para ponerse a defender.

8.2. Un jugador marca un punto en contra (es decir sube al marcador del equipo defensor) si (punto en contra ER-02, señales manuales #17)

8.2.1. Lanza y no da en el marco.

8.2.2. El balón rebota contra el marco después de haber tirado y sale fuera del campo o dentro de la zona prohibida.

8.2.3. El balón rebota contra él mismo.

8.2.4. El balón toca en un compañero de equipo después de haber rebotado contra el marco que se encuentra en la zona prohibida o fuera del campo.



8.2.5. Deliberadamente toca el balón después de haber rebotado contra el marco para que este no caiga en la zona prohibida o salga del campo. (ver regla 12.2.1.)

## **Regla 9**

## **Ganador**

9.1. El equipo que tenga más puntos en el marcador al finalizar todos los períodos es el ganador.

9.2. Si se produce un empate al finalizar todos los periodos, y el partido tiene que tener un ganador, se jugará una prórroga de 5 minutos. En caso de otro empate, una segunda prórroga de otros 5 minutos, así hasta que haya un ganador.

## **Regla 10**

## **Empezar y reiniciar el juego**

10.1. Todos los saques iniciales se realizarán detrás de la línea de fondo, al lado del marco. El saque tras un gol, se realizará igual, tras la línea de fondo del marco donde se haya anotado el tanto. El jugador que saque, deberá hacerlo estando completamente fuera del campo de juego.

10.2. El saque se concederá al comienzo del partido al que gane el sorteo realizado con una moneda. Y a continuación en las siguientes situaciones.

10.2.1. El saque del segundo periodo al equipo que no realizó el saque en el primer periodo.

10.2.2. El saque en el tercer periodo, al que menos puntos tenga en el marcador. En caso de empate, el equipo que sacó en el primer periodo.

10.2.3. Al comienzo de una prórroga, el equipo que no sacó en el periodo anterior.

10.2.4. Después de punto, saca el equipo que ha concedido un punto.

10.2.5. Si la regla 10.1 se rompe, el equipo contrario realizará el saque. (no cruzar la línea de fondo ER-02, señales manuales #18)

10.3. Cruzar la línea del medio campo.

10.3.1. Después de cualquier saque de fondo, el primer tiro podrá ser hecho en cualquier marco, siempre y cuando el balón cruce la línea del medio campo.

10.3.2. Se considera que el balón ha cruzado la línea del medio campo si ninguna parte del cuerpo del jugador está dentro de la media mitad de donde viene el balón.

10.3.3. Se pueden realizar uno o más pases para que el balón cruce la línea del medio campo.

10.3.4. Si la regla 10.3.1. se rompe, el equipo contrario sacará la falta en el lugar donde se haya cometido. (tiro al marco antes de cruzar la línea de medio campo, ER-02, señales manuales #13)

10.4. Tras el saque desde el marco, se podrá dar un pase más denominado “pase cero” que no será contado como pase. Los demás pases serán como en la regla 7.1.4.

## **Regla 11**

## **Marco (mal rebote)**

11.1. Se produce marco (mal rebote) cuando:

11.1.1. El balón toca la parte metálica que rodea el marco.

11.1.2. El balón tras rebotar contra la red, no lleva la trayectoria en espejo esperada, como resultado de haber chocado contra las cuerdas elásticas, anzuelos o anillas.

11.2. Si tras un mal rebote, el defensor atrapa el balón correctamente el juego deberá continuar. Por el contrario si el defensor no puede atraparla o falla el control, el árbitro parará el juego y se le dará un saque al equipo defensor desde donde el balón ha tocado el suelo. (mal rebote, marco, ER-02, señales manuales, #19)

11.3. Las reglas desde la 8.2.2 hasta la 8.2.5 permanecen en vigor incluso después de un marco o mal rebote.

## **Regla 12**

## **Espíritu del juego**

12.1. Todos los jugadores, árbitros, entrenadores y oficiales deberán respetar el espíritu del juego definido en El Carácter del Tchoukball<sup>7</sup> y demostrar una actitud respetuosa.

12.2. Actitud irrespetuosa:

12.2.1. Las faltas de respeto de cualquier jugador, entrenador u oficial hacia cualquier oponente (jugador, entrenador u oficial) árbitro, espectador o compañero de equipo deberán ser sancionadas. Las faltas de respeto serán groserías, pérdidas de tiempo intencionadas, contestar las decisiones arbitrales, faltas intencionadas o cualquier conducta que altere el espíritu del juego.

12.2.2. Como medios para lograr este objetivo y en función de la severidad de los hechos y si son reiterados, el árbitro podrá usar:

12.2.3. Una advertencia oral.

12.2.4. Una advertencia oral y un saque para el otro equipo (falta grave o intencionada, ER-02, señales manuales #23)

12.2.5. Tarjeta amarilla y un saque para el otro equipo (aviso, ER-02, señales manuales, #20).

12.2.6. Tarjeta roja y saque para el otro equipo (expulsión, ER-02, señales manuales, #21)

12.3. Advertencias orales, tarjetas amarillas y rojas.

12.3.1. Las sanciones (regla 12.2.2.) serán usadas en el mismo orden en el que están fijadas, de la a) a la d). Sin embargo, si la ofensa es grave, el árbitro podrá usar una sanción de mayor rango y severidad de inmediato.

12.3.2. Las advertencias orales, a) y b), se dirán directamente al jugador o indirectamente llamado a los capitanes, (llamar a los capitanes, ER-02, señales manuales #22)

<sup>7</sup> ER-00 Tchoukball Charter.

12.3.3. Dos tarjetas amarillas a la misma persona en el mismo partido, significan una roja, por lo que será inmediatamente expulsado.

12.3.4. Un jugador expulsado podrá ser reemplazado cuando se marque un punto. Un jugador/entrenador/oficial expulsado deberá abandonar inmediatamente el terreno de juego o el banquillo, así como la zona de alrededor del campo y no jugará ningún periodo más de ese partido.

12.3.5. Las tarjetas amarillas y rojas deberán anotarse en el acta del partido.