

TCHOUKBALL - REGELN

Die Punkte:

- Ein Spieler erzielt für seine Mannschaft einen Punkt, wenn der Ball nach der Rückkehr vom Rahmen den Boden berührt, bevor ihn ein Gegenspieler innerhalb des Spielfeldes halten kann.
- Ein Spieler erzielt einen Punkt (bei Anfängern nur als Fehler werten!) für die gegnerische Mannschaft, wenn:
 - Der Ball den Rahmen verfehlt
 - Der Ball nach dem Wurf auf den Rahmen das Spielfeld verlässt
 - Der Ball nach dem Wurf den Werfer selber trifft
 - Der Ball auf dem Rückflug vom Rahmen in die verbotene Zone fällt
- Nach einem gemachten Punkt wird der Ball von jener Mannschaft angespielt, die den Punkt verloren hat. Das Anspiel erfolgt hinter der Grundlinie bei jenem Rahmen, bei welchem der Fehler erfolgte. Hat der Ball - nach dem Anspiel - die Mittellinie passiert, so darf auf beide Rahmen wahlweise geworfen werden.

Die Fehler:

- Ein Spieler begeht einen Fehler, wenn:
 - Er sich laufend oder den Ball prellend fortbewegt
 - Er mit dem Ball in der Hand - mehr als drei Bodenberührungen macht
 - Er den Ball mit seinen Beinen oder Füßen spielt
 - Er einen vierten Pass spielt (das Anspiel zählt nicht als Pass)
 - Er den Ball in den Händen haltend - ausserhalb der Spielfeldmarkierung oder in der verbotenen Zone steht (oder liegt)
 - Er vorsätzlich den Ball nach einem gegnerischen Spieler wirft
 - Er den Ball nicht fangen kann und fallen lässt
 - Er den gegnerischen Pass abfängt
 - Ihn der Ball beim Rückflug vom Rahmen nach einem Wurf aus der eigenen Mannschaft trifft
 - Er gegnerische Aktionen oder den freien Ballwechsel behindert
 - Er den Rahmen des Netzgestells trifft (Freiwurf für den Gegner an der Stelle, wo der Ball den Boden berührt hat)

- Begeht ein Spieler drei absichtliche Fouls, kann er vom Feld verwiesen werden.

Fehler=Freiwurf am Ort, wo der Fehler stattgefunden hat. Vor einem Wurf auf einen Rahmen muss mindestens ein Pass erfolgen.

Eine offizielle Partie dauert drei mal 15 Minuten mit je 5 Minuten Pause dazwischen.

Vor einem Spiel kann man andere Austragungsbedingungen festlegen.

Freilaufen zu zweit: Mehrere Zweiergruppen bewegen sich frei in der Halle und spielen sich einen Ball zu. Wer den Ball will, zeigt dies mit der Hand an und stellt sich frei. Es sollen höchstens 1 bis 3 Schritte mit dem Ball in der Hand ausgeführt werden. Dazwischen den Ball prellen.

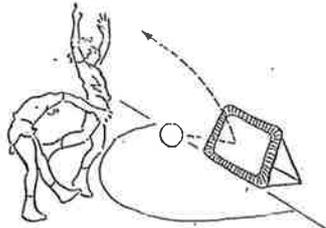
- Auf engem Raum.
- Mit verschiedenen Bällen (Fuss-, Hand-, Basket- und Unihockeyball) spielen. Die Paare tauschen den Ball, wenn die Lehrperson den Arm erhebt.
- Zu dritt, viert...



⊙ Mit dem Partner neben anderen Paaren spielen:
Vgl. Bro 5/4, S. 9

Tchoukball vorbereiten: 2 S passen sich einen Ball via Netz zu und wechseln anschliessend das Zielobjekt.

- Wie bisher, wobei das Prellen nicht mehr erlaubt ist und höchstens 3 Schritte mit dem Ball in der Hand ausgeführt werden dürfen.
- A spielt den Ball so an das Netz, dass B den zurückprallenden Ball nur mit Mühe fangen kann. Gelingt B ein schöner Fang, so gratuliert ihm A.
- A und B verändern die Würfe auf das Netz: scharf/fein, hoch/tief, Ballabgabe im Sprung/Stand...
- Tchouk-Schnappball 2 gegen 2: Punktgewinn, wenn die Mitspielerin den Ball nach einem Zuspiel via Netz ausserhalb des Wurfkreises fangen kann.



⊙ Das Tchoukballnetz steht auf einer Grundlinie und wird von einem Wurfkreis mit dem Radius von 3 m (darf nicht betreten werden) umgeben. Es können auch Matten als Torkreis ausgelegt werden. Das Netz kann durch Geräte mit schräger Rückprallfläche (Sprungbrett, oberer Kastendeckel an eine Wand angelehnt) ersetzt werden.

Spielformen:

Tchoukball 3 gegen 3 auf ein Netz: Team A wirft den Handball so auf das Netz, dass Team B den abprallenden Ball nicht fangen kann und er auf den Boden fällt. Das abwehrende Team B darf die Aktionen des Gegners in keiner Weise behindern, sondern darf nur den zurückprallenden Ball fangen, bevor dieser den Boden berührt. Gelingt dies, so werden die Abwehrspieler zu Angreifern. Gelingt dies nicht, so erhält Team A einen Punkt und Team B den Ball. Anspiel bei Spielbeginn oder nach Punktgewinn von der Grundlinie neben dem Netz.

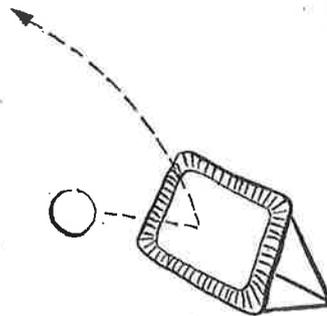
Mögliche Spielentwicklung:

- Das Prellen des Balles ist nicht erlaubt.
- Den Ball höchstens 3 Sekunden halten.
- Um einen Angriff abzuschliessen, hat das Team A höchstens drei Pässe zur Verfügung (Ausnahme: Bei Spielbeginn und nach einem Punkt 4 Pässe).

Zusätzliche Punkte für den Gegner:

- Ein S trifft das Netz oder den Rahmen nicht.
- Ein S fängt oder berührt den vom eigenen Team geworfenen und zurückspringenden Ball.
- Der zurückspringende Ball landet ausserhalb des Spielfeldes oder im Torkreis.

Fehler: Ein Fehler (z.B. der Ball fällt zu Boden oder wird geprellt ...) wird mit einem Freiwurf für das gegnerische Team bestraft und erfolgt am Ort der Regelübertretung. Nach mindestens einem Pass darf auf das Netz geworfen werden.



⊙ Charta des Tchoukballspiels: Das wichtigste Ziel eines jeden soll das schöne Spiel und somit die Vermeidung von Konflikten sein. Jeder Spieler nimmt Rücksicht auf den anderen, sei er nun Gegner oder Mitspieler, sei er stärker oder schwächer.

⊙ Auf dem Rasen ist Tchoukball besonders spektakulär.

Tchoukball auf 2 Netze: Beide Teams können bei beiden Netzen Punkte erzielen, wobei nur 3-mal nacheinander auf das gleiche Netz geworfen werden darf. Nach jedem Punkt spielt das Team, das den Punkt nicht erzielt hat, neben dem Netzgestell an. Es darf auf ein beliebiges Tor werfen, sofern der Ball vorher die Mittellinie überquert hat.

