

Tchoukball – Regeln

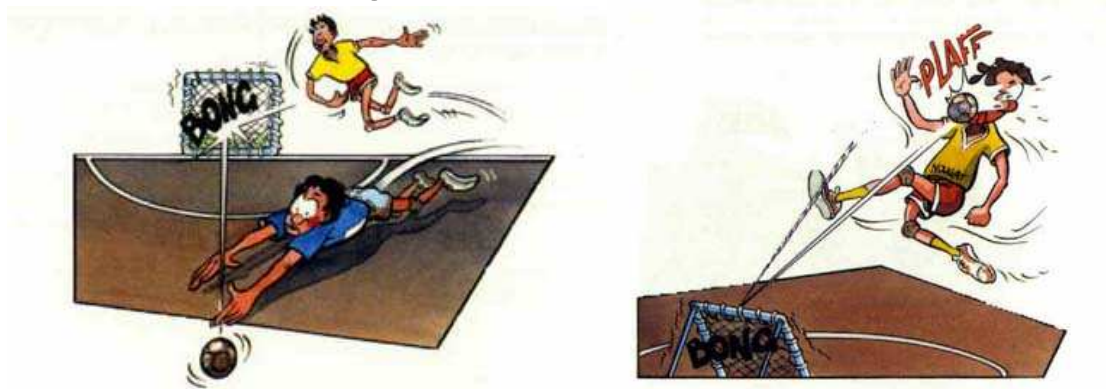


Bild aus dem Internet (6.5.2010): www.tchoukball-club-fribourg.ch

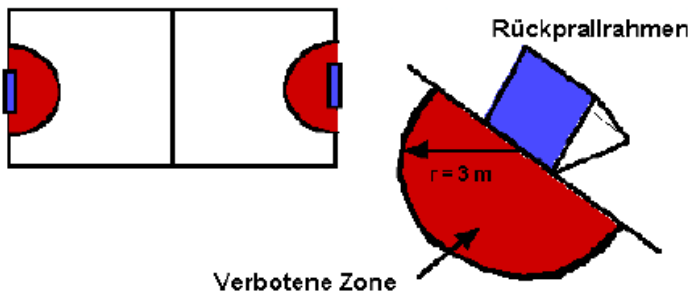
1. Das Spielfeld

Das Spielfeld (zweiseitig, mit zwei Tchoukballrahmen) beträgt 40 x 20 Meter. Es gibt auch die Variante, dass das Spielfeld 14-17 x 24-30 Meter beträgt.

Wird nur mit einem Tchoukballrahmen gespielt, so beträgt das Spielfeld 20 x 20 Meter.

Um den Tchoukballrahmen ist eine verbotene Zone mit einem Radius von drei Metern.

Die Begrenzungslinien gehören noch mit zum Spielfeld. Die Linie der verbotenen Zone gilt ebenfalls zur verbotenen Zone.



2. Material

Um zu spielen benötigt man einen oder zwei Tchoukballrahmen und einen Tchoukball.

3. Spieldauer

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

4. Mannschaft

Beim 40 x 20 Meter Feld sind pro Mannschaft jeweils neun Spieler auf dem Feld. Beim Spielfeld mit den Abmassen 14-17 x 24-30 Meter sind jeweils sieben Spieler pro Mannschaft auf dem Feld. Beim einseitigen Spielfeld sind ein bis sechs Spieler auf dem Feld. Das Spiel wird durch Schiedsrichter gepfiffen.

5. Spielen des Balles

Es ist erlaubt den Ball zu fangen, zu werfen oder mit den Händen, den Fäusten, dem Kopf und der Brust zurückzustossen.

Vom Augenblick des Auffangens darf ein Spieler nur drei Mal mit einem Fuss den Boden berühren, wobei schon die Anfangsposition während des Auffangens mitzählt. (Der Spieler fängt auf mit beiden Beinen, auf einem Bein stehend oder in der Luft, danach richtet sich die Zahl der noch erlaubten Schritte, jeweils noch einen, zwei oder drei Schritte)

Es ist erlaubt den Ball drei Sekunden lang zu behalten und in dieser Zeit von einer Hand in die andere zu nehmen.

Es darf auf den Knien oder Liegend weitergespielt werden.

Der Ball wechselt jedes Mal die Mannschaft, wenn er vom Netzgestell zurückgeworfen wird.

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.

Der Ball darf maximal drei Mal übergeben werden, bevor er ins Netz geworfen wird (Der Einwurf gilt dabei noch nicht als Ballübergabe).

6. Ausball

Der Ball ist „aus“, wenn er den Boden, eine Person oder einen Gegenstand (Decke oder an der Decke angebrachte Geräte, verbotene Zone) ausserhalb der Spielfeldbegrenzungslinien berührt.

Nach jedem Ausball erhält die gegnerische Mannschaft den Ball hinter der Feldbegrenzungslinie.

7. Punktgewinn

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 Hin- oder Rückflug vom Rahmen in die verbotene Zone fällt.

8. 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)

9. Fouls

Fouls sind teilweise bei obgenannten Fehlern. Begeht ein Spieler drei absichtliche Fouls, kann er vom Feld verwiesen werden.

10. Freiwurf

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

11. Das zweiseitige Spiel

Beim zweiseitigen Spiel sind ergänzende Regeln zu beachten. Es wird auf zwei Netzgestelle gespielt. Man darf den Ball jeweils nur dreimal auf dasselbe Netz werfen. Die Mannschaft, die den Ball nach dem dritten Aufprall entgegennimmt, muss das Spiel in Richtung auf das entgegengesetzte Netz wenden.

Alle anderen Regeln sind die gleichen wie für das einseitige Spiel.