TCHOUKBALL – kurz und kompakt

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit sind geschlechterbezogene Aussagen und Formulierungen in dieser Unterlage auf Grund der Gleichstellung für beiderlei Geschlechter aufzufassen bzw. auszulegen.

Rahmenbedingungen

Eine offizielle Partie dauert drei mal 15 Minuten mit je 5 Minuten Pause dazwischen. Tchoukball ist ein Mannschaftsballspiel bestehend aus je 7 Spielern. Vor einem Spiel können andere Austragungsbedingungen festgelegt werden.

Es wird auf einem rechteckigen Spielfeld gespielt (idealerweise 26-29m lang, 15-17m breit). Die Tchoukballnetze befinden sich zentriert auf den beiden Grundlinien, umgeben von der verbotenen Zone (Radius: 3m), die nicht betreten werden darf.

Jede Form von körperlicher Gewalt (Zweikämpfe) ist ausgeschlossen, auch im Spitzensport. Der Charakter des Spiels erlaubt damit einen freien, vielfältigen und kreativen Spielaufbau, in dem erst nach dem Wurf auf ein Netz aktiv vom Gegner eingegriffen werden kann.

Die Punkte

Ein Spieler erzielt einen **Punkt für seine Mannschaft**, wenn der Ball auf das Tchoukball-Netz geworfen wird und der vom Netz zurückspringende Ball außerhalb des 3-m-Halbkreises (verbotene Zone) auf dem Spielfeldboden landet. Die gegnerische Mannschaft kann den Punkt verhindern, indem sie den zurückspringenden Ball fängt und so den Bodentreffer verhindert. Gelingt dies, hat nun diese Mannschaft die Möglichkeit einen Angriff aufzubauen und mit einem Wurf auf eines der beiden Netze abzuschließen.

Ein Spieler erzielt einen **Punkt für die gegnerische Mannschaft**, wenn:

- der Ball das Tchoukball-Netz verfehlt,
- der Ball nach dem Rückprall vom Tchoukball-Netz in die verbotene Zone fällt,
- der Ball nach dem Wurf auf das Tchoukball-Netz außerhalb des Spielfeldes aufkommt,
- der Ball nach dem Wurf den Werfer selber trifft.

Nach einem Punkt wird der Ball von jener Mannschaft angespielt, die den Punkt NICHT bekommen hat. Das Anspiel erfolgt hinter der Grundlinie bei jenem Tchoukball-Netz, bei welchem der Punkt erfolgte. Hat der Ball - nach dem Anspiel - die Mittellinie passiert, so darf auf beide Tchoukball-Netze wahlweise geworfen werden.

Die Fehler

Ein Spieler begeht einen Fehler, wenn:

- er, mit dem Ball in der Hand, mehr als drei Bodenberührungen (zwei Schritte) macht,
- er einen vierten Pass spielt (das Anspiel zählt nicht als Pass),
- er den Ball länger als drei Sekunden hält,
- er sich, mit dem Ball in der Hand, außerhalb der Spielfeldmarkierung oder in der verbotenen Zone befindet (die Linie der verbotenen Zone darf nicht berührt werden),
- er den Ball nach einem Pass nicht fangen kann und der Ball den Boden berührt,
- er den Ball mit einem Körperteil unterhalb des Knies spielt,
- er vorsätzlich den Ball nach einem gegnerischen Spieler wirft,
- er den gegnerischen Pass abfängt,
- er gegnerische Aktionen oder den freien Ballwechsel behindert,
- ihn der Ball beim Rückprall vom Tchoukball-Netz nach einem Wurf aus der eigenen Mannschaft trifft,
- er den Rahmen des Netzgestells trifft

Nach einem Fehler wechselt der Ballbesitz die Mannschaft. Die Spielfortsetzung findet von dort statt, wo der Fehler stattgefunden hat. Vor einem Wurf auf einen Rahmen muss mindestens ein Pass gespielt werden.

© RuckTchouk Traiskirchen
stefan.schuster@tchoukball.at