

Tchoukball

Die Aufgabe im Spiel besteht darin, den Ball (Handballformat) gegen ein Netzgestell (ein in einem Rahmen gespanntes Netz) zu werfen. Es handelt sich um ein elastisches Seilmaterial („Sandow“) nach dem Patent „Tchoukball“ hergestellt. Der Ball prallt im symetrischen Winkel (in Spiegelwirkung) zurück.

Zusammenfassung der Spielregeln

I DAS EINSEITIGE SPIEL

1. Wie bei dem Spiel „Pelote Basque“ wechselt der Ball die Mannschaft jedes Mal, wenn er vom Netzgestell zurückgeworfen wird. Nach jedem Treffer geht der Ball an die gegnerische Mannschaft.
2. Die beiden Mannschaften verteilen sich gemischt auf das gesamte Spielfeld. Nach dem Rückprall von Netzgestell muss der Ball, ohne den Boden berührt zu haben, von der gegnerischen Mannschaft aufgefangen werden, also von der Mannschaft, die nicht den Ball gegen das Netz geworfen hat. Das Ziel des Spieles ist, den Ball so in das Netz zu werfen, dass er in einem im Augenblick vom Gegner unbesetzten Sektor abprallt, so dass er nicht aufgefangen werden kann.
3. *Anzahl der Spieler*
 - von jeweils 1 Spieler bis zu 6 gegen 6 Spielern für das einseitige Spiel
 - von 6 bis 9 gegen 9 für das zweiseitige Spiel

Für eine kleine Anzahl von Spielern (bis zu 4 gegen 4) ist es ratsam, die verbotene Zone durch eine durchgehende Linie zu ersetzen, wie es auf der Zeichnung II vermerkt ist.

Für eine grössere Anzahl von Spielern (mehr als 4 gegen 4) stellt die verbotene Zone einen Halbkreis um den aufgestellten Netzrahmen dar. Die gezogene Linie gehört noch zur verbotenen Zone. Siehe Zeichnung Nr. I.

4. *Die Grösse des Spielfeldes*

Die auf der Zeichnung angegebenen Masse des Spielfeldes können der Kondition der Spieler und ihrer Anzahl angepasst werden. Auf jeden Fall sind die Masse verbindlich für die Mannschaften, die das Spiel ausüben, um an einem Wettbewerb teilzunehmen. In dem Fall muss das Feld 20 x 20 m gross sein für das einseitige Spiel mit 6 gegen 6 Spielern und 20 x 40 m für das zweiseitige Spiel mit 9 gegen 9 Spielern. Die Begrenzungslinien gehören noch zum Spielfeld.
5. *Es ist erlaubt*
 - a den Ball zu fangen, zu werfen oder mit den Händen, den Fäusten, dem Kopf und der Brust zurückzustossen.
 - b Vom Augenblick des Auffangens darf der Spieler nur 3 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.)
 - c Den Ball 3 Sek. lang zu behalten
 - d Den Ball von einer Hand in die andere zu nehmen
 - e Auf den Knien oder liegend spielen
 - f Unbeweglich an irgendeiner Stelle des Spielfeldes stehen zu bleiben. Der Spieler wird dann als unbeweglich angesehen, wenn beide Füsse am selben Platz verharren und der Körper und die Arme keinerlei Bewegungen machen. (Das gilt auch dann, wenn der Spieler in der Wurfrichtung der gegnerischen Mannschaft steht und sie dadurch behindert.)
6. *Es ist ein Fehler*
 - a Wenn einer Spieler in Bewegung mit dem Ball entweder auf dem Boden oder in der Luft „druppelt“. Ein Fehler beim Auffangen wird nicht als „druppeln“ angerechnet.
 - b Wenn der Ball mit den Füßen oder mit den Beinen gestossen wird.

- c Wenn der Ball mehr als 3 mal übergeben wird, bevor es ins Netz geworfen wird. (Der Einwurf gilt dabei noch nicht als Ballübergabe.)
- d Ein Spieler mit dem Ball in der Hand den Boden ausserhalb des Spielfeldes oder die verbotene Zone berührt.
- e Wenn ein Spieler absichtlich mit dem Ball auf einen Gegner wirft.
- f Wenn ein Spieler den Ball bei der Übergabe fallen lässt,
- g Wenn ein Spieler aus Versehen den Übergabeball der gegnerischen Mannschaft wegnimmt.
- h Wenn der Ball nach dem Aufprall auf das Netz von einem Spieler der Mannschaft aufgefangen wird, die den Ball zuvor auf das Netz geworfen hat.
- i Man darf unter keinen Umständen jemanden behindern.
Jede Behinderung des Gegners ist verboten „Freies Zuspiel“, keine ausfallenden oder aggressiven Bewegungen. Keine Aggressivität – aber Kampfgeist. Das Auffangen und das Werfen des Balles soll vor sich gehen, ohne dass sich jemand absichtlich in die Zuspiellinie stellt (kein Abfangen des Balles). Alle diese Fehler werden gezählt. Nach einem Fehler wechselt der Ball die Mannschaft, d.h. ein Spieler der Mannschaft, die den Fehler begangen hat, ergreift den Ball an der Stelle, wo der Fehler begangen wurde und nimmt das Spiel wieder auf. In diesem Fall muss mindestens eine Ballübergabe vor sich gehen, bevor auf das Netzgestell gezielt werden kann. Bei einem Wettbewerb wird ein Spieler nach drei absichtlich begangenen Fehlern ausgeschlossen.

7. *Das Zählen der Punkte*

- a Ein Spieler bekommt einen Punkt für seine Mannschaft, wenn der von ihm auf das Netz geworfene Ball beim Rückprall nicht von der gegnerischen Mannschaft aufgefangen werden konnte.
Die gegnerische Mannschaft bekommt einen Punkt, wenn ein Spieler:
 - den Netzrahmen verfehlt
 - den Ball so stark auf das Netz wirft, dass er beim Rückprall über das Spielfeld hinausfliegt
 - den Ball beim Rückprall erneut berührt
 - den Ball so wirft, dass er vor oder nach dem Aufprall in die verbotene Zone fällt.

8. *Einwurf*

Nachdem ein Punkt erzielt worden ist, wird der Ball von der Mannschaft erneut ins Spiel eingeworfen, die diesen Punkt nicht bekommen hat, also der gegnerischen Mannschaft, und zwar von der dem Netzgestell gegenüberliegenden Grenzlinie aus. Der Ball muss über die Mittellinie fliegen, bevor wieder auf das „Anspiel“-Gitter geworfen werden kann. Man kann mit einer oder beiden Händen einwerfen und dabei auf einem oder beiden Füßen stehen.

II DAS ZWEISEITIGE SPIEL

Im Gegensatz zum einseitigen Spiel gelten für das zweiseitige Spiel folgende Regeln:

- a Es wird mit zwei Netzgestellen gespielt
- b Man darf den Ball jeweils nur 3 mal auf dasselbe Netz werfen. Die Mannschaft, die den Ball nach dem 3. Aufprall entgegen nimmt, muss das Spiel in Richtung auf das entgegen gesetzte Netz wenden.
- c Nachdem ein Punkt erzielt worden ist, wird von der Grenzlinie neben dem einen oder dem anderen Netz aus eingeworfen, daraufhin muss aber der Ball in das gegenüber liegende Netz ins Ziel geworfen werden.

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

III DER SPIELVERLAUF

Ein offizielles Spiel läuft in 3 Runden von jeweils 15 Minuten ab, durch jeweils eine Pause von 5 Minuten von einander getrennt. Man kann auch eine Partie in mehrere Runden aufteilen. Sieger ist, wer 2 von 3 Runden gewonnen hat. Das Ergebnis wird nach der Zahl der verlorenen Punkte errechnet. Die Runde geht bis zu einer vereinbarten Zahl (normalerweise 20, 30 oder 35

Punkte). (Eine Runde von 20 Punkten dauert im Durchschnitt 9 bis 10 Minuten). Der Vorteil dieses Systems besteht darin, unnötige Zeitverluste durch Würfe aus dem Spielfeld heraus zu vermeiden, besonders bei Spielen, die im Freien stattfinden. Alle diese Abänderungen müssen vor Spielbeginn festgelegt werden.

IV MÖGLICHE REGELÄNDERUNGEN

- a Schrittreger vereinfachen
- b Der Ball darf mehr als 3 x abgegeben werden
- c Der Ball darf abgefangen werden; es darf aber nicht gefoult werden (siehe Basketball Regeln)
- d Es darf mehr als 3 x auf dasselbe Netz gespielt werden
- e Anstatt einem Netz „Schwedenkasten-Oberteil verwenden“



