

Name: \_\_\_\_\_

**Thema: Tchoukball – ein Spiel mit außergewöhnlichem  
Spielverständnis**



Stellen<sup>1</sup> Sie das Ihnen bekannte Regeltypenmodell nach Digel dar und ordnen<sup>2</sup> Sie wenn möglich einzelne Regeln bzw. Regelblöcke aus dem Ihnen vorliegenden Regelwerk des Tchoukballs zu.

Skizzieren<sup>3</sup> Sie unter Beachtung von technischen und taktischen Schwerpunkten ihr methodisches Vorgehen zur Vermittlung des Tchoukball-Spieles in unserem Sportkurs.

Überprüfen<sup>4</sup> Sie unter Angabe „des Außergewöhnlichen“ am Tchoukball-Spiel mit Blick auf ihr Schulumfeld mögliche Problematiken in der spielerischen Umsetzung.

Viel Erfolg!!! 😊

---

<sup>1</sup> Bekannte Sachverhalte, Zusammenhänge oder Positionen strukturiert und fachsprachlich korrekt darlegen.

<sup>2</sup> Mit erläuternden Hinweisen in einen geforderten Zusammenhang bringen.

<sup>3</sup> Vorgelegte Sachverhalte, Strukturen oder Ergebnisse kurz und übersichtlich als tabellarische Übersicht, schematische Zeichnung oder Diagramm darstellen.

<sup>4</sup> Eine Meinung, Aussage, These, Argumentation bzw. einen Sachverhalt nachvollziehen und auf der Grundlage eigenen Wissens oder eigener Beobachtungen beurteilen.

# Tchoukball - Das Spielregelement

## (Auszüge aus dem offiziellen Tchoukballregelwerk)

### Spielgerät

Als Ziel dient kein Tor, sondern ein Rahmen einem Minitrampolin ähnlich, mit einer diagonalen von einem Meter, auf den ein Netz gespannt ist. Dieser Rahmen wird als Frame bezeichnet. Der Name des Spiels leitet sich von dem Geräusch ab, welches der Ball beim Aufprall auf das Netz erzeugt.

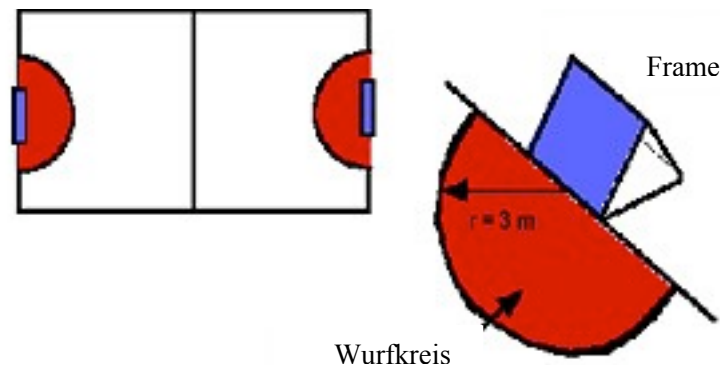
### Spielidee

Eine Mannschaft versucht, nach einer festgelegten Anzahl von Pässen den Ball so auf ein Frame zu werfen, dass der herauskatapultierte Ball von der gegnerischen Mannschaft nicht gefangen werden kann. Während des gesamten Spiels dürfen sich die Gegner bei Ballannahme oder Abwurf nicht behindern.

### Spielregeln

#### Regel 1:

- Das Spielfeld solle Seitenlängen von 30-40m und eine Breite von 15-20m haben.
- Der Wurfkreis vor dem Frame umfasst einen Halbkreis mit einem Radius von 3m.
- In der Mitte des Wurfkreises befindet sich auf der Grundlinie das Frame.



#### Regel 2:

- Gespielt wird mit einem festen Lederball (Handball, Größe 3).

#### Regel 3:

- Beim Tchoukball auf 2 Netze besteht eine Mannschaft aus maximal 12 Spielern, wovon 3 Auswechselspieler sind (Größe eines Handballfeldes). Auf einem Basketballfeld sollten höchstens 6-7 Spieler pro Team auf dem Feld stehen.
- Spieler mit drei vorsätzlichen Fouls müssen den Platz verlassen, können aber ersetzt werden.

#### Regel 4:

- Die offizielle Spieldauer beträgt bei Männern/Junioren/Senioren 3x15 Minuten, bei männlichen Jugendlichen/Frauen/Seniorinnen 3x12 Minuten, bei weiblichen Jugendlichen 3x7 Minuten mit 5 Minuten Pause.

**Regel 5:**

- Erlaubte Handlungen. Ein Spieler darf:
  - a) den Ball mit Händen, Fäusten, Kopf oder Rumpf spielen
  - b) drei Bodenkontakte mit den Füßen bei Halten des Balles machen (beidbeiniger Stand zählt einen Kontakt)
  - c) den Ball drei Sekunden halten
  - d) den Ball von einer in die andere Hand wechseln
  - e) im Liegen oder Knien spielen
  
- Unerlaubte Handlungen. Ein Spieler darf nicht:
  - a) dribbeln
  - b) den Ball mit Körperteilen unterhalb der Gürtellinie berühren
  - c) mehr als drei Pässe in der Mannschaft spielen (Ausnahme Spielbeginn und nach einem Punktgewinn; nach einem Punkt beginnt das Zählen der Würfe wieder von Null)
  - d) den Ball absichtlich gegen einen Gegner werfen
  - e) den Ball fallen lassen
  - f) eine Aktion des Gegners behindern (Pass, Wurf, Fangen)
  - g) den Gegner in irgendeiner Form behindert

**Regel 6:**

- Der Ball darf den Wurfkreis vor dem Netz nicht berühren.
- Spieler begehen einen Fehler, wenn sie die verbotene Zone bei der Ausführung eines Passes oder eines Wurfes betritt, bevor der Ball die Hand verlassen hat (nach dem Wurf muss der Spieler die Zone möglichst rasch wieder verlassen, ohne einen Gegner zu behindern); ansonsten erfolgt ein Freiwurf vom 3m Kreis.

**Regel 7:**

Ein Spieler erzielt einen Punkt für seine Mannschaft, wenn der Ball nach dem Rückprall vom Netzgestell:

- den Boden des Spielfeldes berührt, bevor ihn ein Gegenspieler fängt
- einen Gegenspieler berührt und danach auf den Boden oder außerhalb des Spielfeldes landet
- einen unerlaubten Körperteil eines Gegenspielers berührt

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

- er beim Wurf das Netzgestell nicht trifft
- der Ball nach dem Rückprall vom Netz in der „verbotenen“ Zone oder außerhalb des Spielfeldes landet
- der Ball nach dem Rückprall vom Netz den werfenden Spieler selbst berührt
- er nach einem Wurf seines Mitspielers den vom Netz zurückprallenden Ball berührt und sich dabei in der verbotenen Zone oder außerhalb des Spielfeldes befindet
- er nach einem Wurf seines Mitspielers den vom Netz zurückprallenden Ball berührt und der Ball in der „verbotenen“ Zone oder außerhalb des Spielfeldes landet.
- er den vom Netz zurückprallenden Ball absichtlich berührt, damit der Wurf seines Mitspielers nicht in der „verbotenen“ Zone oder außerhalb des Spielfeldes landet
- er sich nach einem Wurf seines Gegenspielers, beim Fangen des vom Netz zurückprallenden Balles in der „verbotenen“ Zone oder außerhalb des Spielfeldes befindet.

**Regel 8:**

- Das erste Anspiel entscheidet das Los.
- Die Mannschaft, die einen Punkt verliert hat Anspielrecht.
- Das Anspiel erfolgt hinter der Grundlinie neben dem Netz.
- Nach dem Anspiel darf auf ein beliebiges Netz geworfen werden, sofern der Ball vorher die Mittellinie überquert hat.
- Der Ball hat die Mittellinie überquert, wenn sich der fangende Spieler in Bezug auf das Anspielnetzgestell vollständig jenseits der Mittellinie befindet, wobei mehrere Pässe bis zum Überqueren der Mittellinie erlaubt sind.