

Tchoukball: Glossar

Bestimmte Begriffe haben beim Tchoukball eine eigene Bedeutung. Erläuterungen dazu in Wort und Bild.

Anlaufwinkel/Wurfwinkel Winkel bei der Annäherung des Werfers an den Frame bzw. der Bahn des Balls nach dem Rebound vom Netz (Abb. 2).

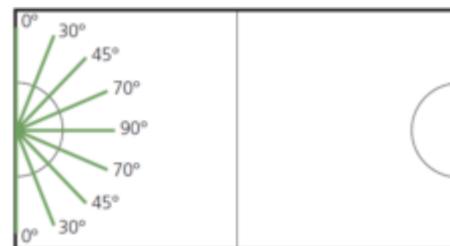


Abb. 2: Wurfwinkel

Bipolar: Spiel auf zwei Frames.

Drehen des Spiels: Nach dem Beginn einer Aktion auf einen Frame, Pass zu einem Mitspieler, der in der anderen Spielfeldhälfte positioniert ist und Angriff auf den entsprechenden Frame.

Flügelspieler: Spieler auf der rechten (AD) oder linken (AG) Spielfeldseite, dessen Hauptrolle es ist, beim Angriff auf das Netz zu spielen (Abb. 1, siehe [«Positionen und Bewegung der Spieler»](#)).

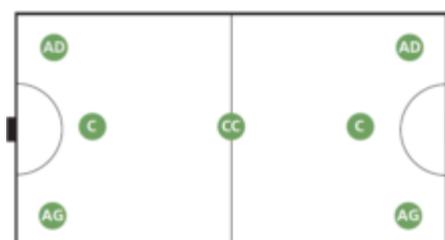


Abb. 1: Lage der Spieler

Frame: Gerät, das an beiden Grundlinien aufgestellt wird. Es besteht aus einem Netz, das mit elastischen Bändern auf den Metallrahmen gespannt wird.

Gegenpunkt: Punkt für die verteidigende Mannschaft im Moment des Ballwurfs.

Gewonnener Punkt: Punkt für die angreifende Mannschaft.

Grundlinie: Linie, mit der die kürzeren Seiten des Spielfelds begrenzt sind (nur eine beim halben Spielfeld oder im monopolen Spiel) und auf welcher der Frame aufgestellt und die Verbotzone markiert wird.

Mittelspieler (CC): Nahe der Spielfeldmitte platzierter Spieler, dessen Rolle es ist, beim Angriff das Spiel zu organisieren und bei der Verteidigung die Mitspieler in die zweite Verteidigungszone zu leiten (Abb. 1, siehe [«Positionen und Bewegung der Spieler»](#))

Monopolar: Spiel auf bloss einen Frame.

Netz: Geknüpfter und mit Gummibändern auf den Metallrahmen des Frames aufgespannter Teil.

Spiegel (oder «Spiegelwirkung/-effekt»): Rebound des Balls vom Netz, symmetrisch zum Ballwurf.

Spielzone: Spielfeld ohne verbotene Zonen / Wurfzonen (Abb. 4 und 5).



Abb. 4: Spielzone (weiss) und verbotene Zonen (grün)

Tiefe des Ballwurfs / Passtiefe: Distanz zwischen dem Auftreffen auf dem Netz und dem Ziel bzw. zwischen dem Ballwerfer und dem Fänger.

Übergang: Rollentausch von Angriff zu Verteidigung und umgekehrt.

Verbotene Zone: Halbkreis mit einem Radius von 3 Metern, je von der Mitte der Grundlinie aus gemessen (Abb. 4. Im Kontext Schule können die Dimensionen angepasst werden. Siehe [«Organisation des Spiels in der Schule»](#)).

Verteidigungszone: Virtuelle Fläche um die verbotene Zone, es gibt deren drei, in der sich die Verteidiger aufstellen, um den Ball zu fangen (Abb. 3).

Wurfzone: Rechteckige Fläche mit 2,5 Metern Breite auf beiden Grundlinien an Stelle der verbotenen Zone in der Schule (Abb. 5, siehe [«Organisation des Spiels in der Schule»](#)).

Zentraler Netzspieler (C): Ausserhalb der verbotenen Zone platzierter Spieler, dessen Rolle es ist, sich im Angriff für einen allfällig letzten Pass anzubieten und in der Verteidigung die Mitspieler in die erste Verteidigungszone zu leiten (Abb. 1, siehe [«Positionen und Bewegung der Spieler»](#))

Ziel: Virtueller Berührungspunkt des Balls mit dem Boden nach dem Rebound vom Netz auf dem Frame.



Abb. 5: Spielzone (weiss) und Wurfzonen (grün)



Abb. 3: Verteidigungszonen

Quelle: Muriel Sommer Vorpe, J+S-Fachleiterin Tchoukball



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO