

Tchoukball – Die Regeln – kurz und bündig!

Ein Spieler begeht einen Fehler, wenn:

1. Er sich dribbelnd fortbewegt.
2. Er im Ballbesitz mehr als drei Schritte ausführt.
3. Er einen vierten Pass ausführt (der Einwurf nach einem Punkt zählt nicht als Pass, eine Ablenkung aber schon).
4. Er den Ball während einer (Pass-)Aktion zu Boden fallen lässt.
5. Er eine Handlung des Gegners behindert oder versucht, den Ball abzufangen.
6. Er bei der Ausführung eines Passes oder Wurfes die verbotene Zone betritt, bevor der Ball die Hand verlassen hat.
7. Der Ball seine Füsse oder Beine unterhalb der Knie berührt.
8. Er mit dem Ball in der Hand den Boden ausserhalb des Feldes oder in der verbotenen Zone berührt.
9. Er den Ball absichtlich auf einen Gegner wirft.
10. Er einen von einem Mitspieler auf den Rahmen geworfenen Ball auffängt.
11. Er einen fehlerhaften Rückprall hervorruft. Er entsteht, wenn der Ball den Netzrahmen berührt und nicht gemäss den Abprallprinzipien zurückprallt. In diesem Fall zählt der Punkt nicht und das Spiel wird vom anderen Team dort fortgesetzt, wo der Ball zu Boden gefallen ist.
12. Er mehr als dreimal hintereinander auf denselben Rahmen spielt.

Ein Spieler erzielt einen Punkt für das gegnerische Team, wenn:

1. Er den Rahmen verfehlt.
2. Der Ball nach dem Wurf auf den Rahmen das Spielfeld verlässt.
3. Der Ball vor oder nach dem Wurf in die verbotene Zone fällt.
4. Der Ball nach Wurf auf das Netz den Werfer selber trifft.

Weitere Informationen

1. Nach einem Fehler gehört der Ball dem Gegner. Ein Spieler des gegnerischen Teams nimmt den Ball und wirft dort ein, wo der Fehler begangen wurde. Vor dem nächsten Wurf aufs Netz muss ein Zuspiel erfolgt sein.
2. Jedes Team darf auf jedes der beiden Netze werfen. Nach einem Punkt muss der Ball die Mitte des Spielfelds überqueren bevor auf dasselbe Netz gespielt werden darf.
3. Ein offizielles Spiel dauert drei Drittel à 15 Minuten.