

Regeln für Tchoukball in der Schule

Für die Schule können bestimmte offizielle Regeln ausgewählt und vereinfacht werden, ohne den Kern der Sportart oder deren Geist zu verletzen; die erzieherischen Ziele im Zusammenhang mit Tchoukball bleiben dabei erhalten.

Allgemeine Bestimmungen	Siehe «Organisation des Spiels in der Schule»
Fehler	<p>Der Spieler begeht einen Fehler, wenn:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ... er in Ballbesitz ist und mehr als zwei Schritte macht. 2. ... er den Ball zu Boden fallen lässt. 3. ... er den Ball mit einem Körperteil unterhalb des Knies berührt. 4. ... er im Ballbesitz ist und sich ausserhalb des Spielfelds befindet. 5. ... er den Ball einem Gegner aus der Hand zu nehmen versucht. 6. ... er einen Gegner in Bewegung mit oder ohne Absicht daran hindert, den Ball zu fangen, zu werfen oder zu passen oder eine Position einzunehmen. 7. ... er den Ball bei einem Pass oder einem Wurf des Gegners vor dem Rebound vom Frame berührt. 8. ... er den von einem Mitspieler geworfenen Ball nach dem Rebound vom Frame berührt. <p>Der Werfer begeht einen Fehler, wenn ...</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. ... der Ball den Metallrahmen, die Gummibänder, die Haken oder Ringe des Frames berührt und nicht eine im gespiegelten Winkel liegende Bahn verfolgt (missratener Rebound). 10. ... der Ball weder das Netz noch den Frame berührt. 11. ... der Ball nach dem Rebound vom Frame ausserhalb der Spielzone oder in der verbotenen Zone/Wurfzone den Boden berührt. 12. ... der Ball auf ihn zurückfällt.
Punktevergabe	<p>Der Spieler erzielt einen Punkt, wenn ...</p> <ol style="list-style-type: none"> 13. ... der Ball beim Rebound vom Netz die Spielzone berührt, bevor ein Verteidiger ihn berührt hat. 14. ... der Ball beim Rebound vom Frame einen Verteidiger berührt, der ihn nicht zu kontrollieren vermag, und zu Boden fällt oder über die Grenzen der Spielzone hinausgerät. 15. ... der Ball beim Rebound vom Frame einen Verteidiger an einer Körperstelle unterhalb des Knies berührt. 16. ... der Ball beim Rebound vom Frame einen Verteidiger berührt, der sich innerhalb der verbotenen Zone/Wurfzone oder ausserhalb der Spielzone befindet, der die verbotene Zone/Wurfzone betritt oder die Spielzone verlässt, um den Ball zu fangen.
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> • Einwurf: Die Mannschaft, die einen Punkt vergeben hat, wirft ein: <ul style="list-style-type: none"> – neben dem Frame und hinter der Grundlinie beim bipolaren Spiel (Spiel auf zwei Frames) – gegenüber des Frames auf der Linie, die beim monopolaren Spiel (Spiel auf einen Frame) das Spielfeld begrenzt Der Einwurf zählt beim bipolaren Spiel nicht als Pass. • Anstoss: Ein Fehler wird mit einem Anstoss zugunsten der gegnerischen Mannschaft bestraft. Dieser Anstoss erfolgt am Ort, an dem der Fehler begangen wurde, oder am nächsten Ort innerhalb der Spielzone. • Verbotene Zone / Wurfzone: Die Mannschaft im Ballbesitz darf in die verbotene Zone oder in die Wurfzone eindringen. Die verteidigende Mannschaft darf den Ball ausschliesslich in der Spielzone fangen.

Bemerkung: Die Regeln in grün wurden für Tchoukball in der Schule angepasst.

Organisation des Spiels in der Schule

Tchoukball lässt sich auf vielerlei Arten organisieren. Im Kontext Sportunterricht entscheidet man sich sinnvollerweise für kleine Mannschaften und ein reduziertes Spielfeld. Das Engagement der Schüler und ihre Freude am Spiel sind dann umso grösser.

Die beiden untenstehenden Tabellen vermitteln der Lehrperson Angaben zur empfohlenen Mannschaftsgrösse bezogen auf das Alter der Spieler, zum Ausmass des Spielfelds, zum Radius der verbotenen Zone und zur Anzahl Frames.

Alter der Spieler	Anzahl Spieler	Radius der verbotenen Zone
10–12 Jahre	Von 2 gegen 2 bis 4 gegen 4	2 m
12–14 Jahre	Von 2 gegen 2 bis 5 gegen 5	2,5 m
14–16 Jahre	Von 2 gegen 2 bis 7 gegen 7	3 m

Anzahl Spieler	Anzahl Frames	Abmessung des Spielfelds
2 gegen 2	1 (monopolar)	8 × 8 m
3 gegen 3	1 (monopolar)	9–10 × 8 m
	2 (bipolar)	10–12 × 8 m
4 gegen 4	2 (bipolar)	14–16 × 8 m
5 gegen 5	2 (bipolar)	18 × 9 m (Volleyballfeld)
6 gegen 6	2 (bipolar)	20 × 10 m
7 gegen 7	2 (bipolar)	26–29 × 15–17 m

Verbotene Zone durch Wurfzone ersetzen

Damit die Spieler die Funktion der verbotenen Zone erfassen, brauchen sie ein wenig Erfahrung. Bei Anfängern lässt man diese Zone sinnvollerweise weg und ersetzt sie durch eine sogenannte Wurfzone (siehe Abb.)

Die Wurfzone charakterisiert sich wie folgt (Guinand 2016):

- Der Werfer muss sich beim Ballwurf in dieser Zone befinden und der Ball muss nach dem Rebound vom Netz ausserhalb dieser Zone den Boden berühren.
- Der Verteidiger muss sich ausserhalb dieser Zone befinden, um den Ball zu fangen.
- Hat der Verteidiger den Ball gefangen, kann er nicht direkt zum Ballwurf übergehen, weil er sich ja ausserhalb dieser Zone befindet, und muss deshalb einem Mitspieler zupassen.

Diese Zone hat also einen positiven Einfluss auf das Spiel (Guinand 2016):

- sie verhindert, dass die Verteidiger die Angreifer beim Ballwurf stören (weniger Fehler);
- sie ermöglicht dem Werfer, nahe ans Netz zu gelangen, so dass er keinen Sprungwurf machen muss (mehr erfolgreiche Ballwürfe);
- sie zwingt die Verteidiger, die zu Angreifern geworden sind, zur Zusammenarbeit, sobald sie wieder in Ballbesitz sind (mehr Pässe).

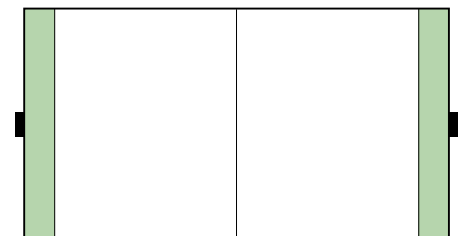


Abb.: Spielzone (weiss) und Wurfzonen (grün)