

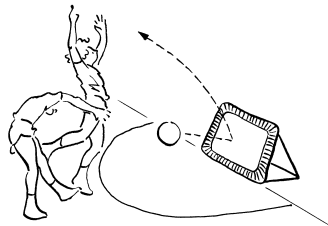
### 9.3 Tchoukball

Tchoukball ist ein Spiel ohne Körperkontakt, das sich auszeichnet für den koedukativen Unterricht eignet. Das Werfen und Fangen des Balles sowie das periphere Sehen werden intensiv geschult. Tchoukball hat seinen Namen vom Geräusch des vom Netz abprallenden Balles.

**Konzentriere dich als Abwehrspieler auf den abprallenden Ball.**

**Tchoukball vorbereiten:** 2 S passen sich einen Ball via Netz zu und wechseln anschliessend das Zielobjekt.

- Wie bisher, wobei das Pellen nicht mehr erlaubt ist und höchstens 3 Schritte mit dem Ball in der Hand ausgeführt werden dürfen.
- A spielt den Ball so an das Netz, dass B den zurückprallenden Ball nur mit Mühe fangen kann. Gelingt B ein schöner Fang, so gratuliert ihm A.
- A und B verändern die Würfe auf das Netz: scharf/fein, hoch/tief, Ballabgabe im Sprung/Stand...
- Tchouk-Schnappball 2 gegen 2: Punktgewinn, wenn die Mitspielerin den Ball nach einem Zuspiel via Netz ausserhalb des Wurfkreises fangen kann.



➔ Das Tchoukballnetz steht auf einer Grundlinie und wird von einem Wurfkreis mit dem Radius von 3 m (darf nicht betreten werden) umgeben. Es können auch Matten als Torkreis ausgelegt werden. Das Netz kann durch Geräte mit schräger Rückprallfläche (Sprungbrett, oberer Kastendeckel an eine Wand angelehnt) ersetzt werden.

**Tchoukball 3 gegen 3 auf ein Netz:** Team A wirft den Handball so auf das Netz, dass Team B den abprallenden Ball nicht fangen kann und er auf den Boden fällt. Das abwehrende Team B darf die Aktionen des Gegners in keiner Weise behindern, sondern darf nur den zurückprallenden Ball fangen, bevor dieser den Boden berührt. Gelingt dies, so werden die Abwehrspieler zu Angreifern. Gelingt dies nicht, so erhält Team A einen Punkt und Team B den Ball. Anspiel bei Spielbeginn oder nach Punktgewinn von der Grundlinie neben dem Netz.

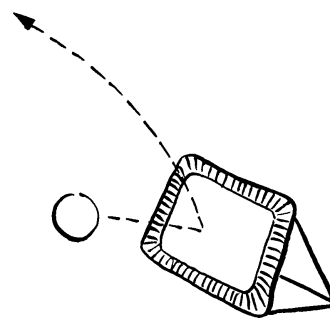
*Mögliche Spielentwicklung:*

- Das Pellen des Balles ist nicht erlaubt.
- Den Ball höchstens 3 Sekunden halten.
- Um einen Angriff abzuschliessen, hat das Team A höchstens drei Pässe zur Verfügung (Ausnahme: Bei Spielbeginn und nach einem Punkt 4 Pässe).

*Zusätzliche Punkte für den Gegner:*

- Ein S trifft das Netz oder den Rahmen nicht.
- Ein S fängt oder berührt den zurückspringenden Ball erneut.
- Der zurückspringende Ball landet ausserhalb des Spielfeldes oder im Torkreis.

*Fehler:* Ein Fehler (z.B. der Ball fällt zu Boden oder wird geprellt ...) wird mit einem Freiwurf für das gegnerische Team bestraft und erfolgt am Ort der Regelübertretung. Nach mindestens einem Pass darf auf das Netz geworfen werden.



🕒 **Charta des Tchoukballspiels:** Das wichtigste Ziel eines jeden soll das schöne Spiel und somit die Vermeidung von Konflikten sein. Jeder Spieler nimmt Rücksicht auf den anderen, sei er nun Gegner oder Mitspieler, sei er nun stärker oder schwächer.

🕒 Auf dem Rasen ist Tchoukball besonders spektakulär.

**Tchoukball auf 2 Netze:** Beide Teams können bei beiden Netzen Punkte erzielen, wobei nur 3-mal nacheinander auf das gleiche Netz geworfen werden darf. Nach jedem Punkt spielt das Team, das den Punkt nicht erzielt hat, neben dem Netzgestell an. Es darf auf ein beliebiges Netz werfen, sofern der Ball vorher die Mittellinie überquert hat.

