

## ***SPIELREGLEMENT***

### ***INTERNATIONALER TCHOUKBALL VERBAND (FITB)***

#### ***Vorwort***

Dieses Reglement definiert die Spielregeln des Tchoukball-Spiels. Sie kommen bei jeder offiziellen nationalen und Internationalen Begegnung zur Anwendung. Diese neue Fassung wurde anlässlich der Versammlung der technischen Kommission und der Schiedsrichterkommission des FITB am 31. Juli 1987 in Neuenburg (Schweiz) verabschiedet. Die während der Versammlung geäusserten Kritikpunkte und Verbesserungsvorschläge wurden nach Möglichkeit berücksichtigt.

Soll 1970. als Dr. Hermann Brandt das erste Mal die offiziellen Spielregeln des Tchoukball vorstellte, sind diese mehrfach modifiziert worden. Auch in dieser Fassung wurden Änderungen angebracht, die die Erfahrungen der letzten Jahre mitberücksichtigen und einen möglichst harmonischen Spielablauf gewährleisten, ohne aber den ursprünglichen Spielgeist zu zerstören.

#### ***Einleitung***

Beim Tchoukball-Spiel verteilen sich zwei Mannschaften zu je neun Spielern gemischt auf einem Spielfeld von zwanzig mal vierzig Metern. Auf beiden Grundlinien befindet sich je ein Netzgestell umgeben von einer halbkreisförmigen Zone von drei Metern Radius, die nicht betreten werden darf.

Der Ball - ein Handball - darf den Boden nie berühren. Nach jedem Wurf auf das Netzgestell oder nach einem Fehler wechselt der Ball die Mannschaft. Um einen Punkt zu erzielen muss ein Spieler den Ball so auf das Netz werfen, dass er ausserhalb des drei Meter-Halbkreises auf den Boden fällt, weil ihn die gegnerische Mannschaft nicht fangen konnte.

Nach jedem Punkt darf die gegnerische Mannschaft anspielen. Sie hat drei Pässe zur Verfügung um eine günstige Wurfposition zu erlangen. Die verteidigende Mannschaft darf die Aktionen des Gegners in keiner Weise behindern, sondern muss sich auf den Rückprall des Balls vorbereiten, um ihn zu fangen, bevor dieser den Boden berührt. Nach Ende der Spielzeit ist diejenige Mannschaft Gewinner, die mehr Punkte verzeichnen konnte.

Ausserhalb offizieller Wettbewerbe können diese Regeln der Anzahl der Spieler, deren Können und der Grösse des Spielfeldes angepasst werden. Die Anpassungsfähigkeit dieses Sports macht ihn für Anfänger und Könner gleichermaßen zugänglich und lässt eine grosse Handlungsfreiheit zu. Jedoch bedarf jede Änderung der Regeln einer vorsichtigen Abschätzung der dabei entstehenden erzieherischen, physiologischen und psychosozialen Konsequenzen. Diese Vorsicht ist unbedingt notwendig, um die Vorteile des wissenschaftlichen Konzepts von Tchoukball zu bewahren.

***Regel 1******Das Spielfeld***

- 
- 1.1 Das Spielfeld bildet ein Rechteck von 20 mal 40 Metern und umfasst zwei "verbotene" Zonen.
  - 1.2 Die Längsseiten des Feldes werden durch die Seitenlinien begrenzt, die Kurzen durch die Grundlinien. Die Mittellinie halbiert das Feld.
  - 1.3 Die "verbotene" Zone ist die Fläche eines Halbkreises von drei Metern Radius und befindet sich in der Mitte der Grundlinie.
  - 1.4 Das Netzgestell befindet sich an der Grundlinie, in der Mitte des Durchmessers der "verbotenen" Zone.
  - 1.5.1 Die Linien haben eine Breite von mindestens 5 cm und müssen gut sichtbar sein.
  - 1.5.2 Alle Linien gehören zur Fläche, die sie begrenzen. Die Seitenlinien und Grundlinien gehören zum Spielfeld. Der die "verbotene" Zone umgebende Halbkreis gehört zur "verbotenen" Zone.
  - 1.6 Wird in einer Halle gespielt, werden die Decke sowie alte Einrichtungen in über 7 m Höhe nicht zum Spielfeld gezählt.
  - 1.7 Das Spielfeld sollte rundherum 2 m freies Feld besitzen.

***Regel 2******Das Netzgestell***

- 
- 2.1 Die Masse des Gestells und des Netzes, sowie der Neigungswinkel zum Boden müssen den Normen des FITB entsprechen.
  - 2.2 Das Netz muss genügend gespannt sein.
  - 2.3 Das Netzgestell darf sich während des Spiels nicht verschieben. Allerdings darf es nicht fest verankert sein, um Verletzungen von Spielern vorzubeugen.
  - 2.4 Das Netzgestell muss vom FITB anerkannt sein.

***Regel 3******Der Ball***

- 
- 3.1 Der Ball ist kugelförmig, aus Leder gefertigt und enthält eine aufblasbare Gummikammer.
  - 3.2 Der Ball für Herren hat einen Umfang von 58-60 cm und wiegt 425-475 g.
  - 3.3 Der Ball für Damen und Junioren hat einen Umfang von 54-56 cm und wiegt 325-400 g.
  - 3.4 Für gemischte Begegnungen verwendet man den Damenball.

**Regel 4****Die Spieler**

- 4.1 Eine Mannschaft besteht aus maximal 15 Spielern. Nur 12 von Ihnen werden auf dem Spielblatt eingetragen.
- 4.2 9 Spieler befinden sich auf dem Feld, 3 sind auf der Reservebank.
- 4.3.1 Die Spielerwechsel finden ohne Unterbruch des Spieles statt. Der neue Spieler erwartet seinen Mitspieler auf der Seitenlinie, 5 m links und rechts der Mittellinie.
- 4.3.2 Verletzt sich ein Spieler, so kann der Ersatzspieler das Feld betreten, sobald der Verletzte es verlassen hat.
- 4.3.3 Die Wechsel erfolgen nur wenn ein Punkt erzielt wurde.
- 4.4 Die Spielbekleidung ist einheitlich und trägt eine gut sichtbare Rückennummer zwischen 5 und 20.
- 4.5 Die Spieler tragen Turnschuhe. Beim Spiel auf dem Rasen sind Schuhe mit Gumminocken erlaubt.
- 4.6 Es ist verboten verletzende Gegenstände zu tragen wie Uhren, Armreife, Halsketten, usw.

**Regel 5****Die Schiedsrichter**

- 5.1 Das Spiel wird von drei Schiedsrichtern beaufsichtigt, wobei einer am Spieltisch die Spielzeit und die Punkte notiert.
- 5.2 Zwei Feldschiedsrichter führen das Spiel gemäss den Regeln.
- 5.3 Der Schiedsrichter am Spieltisch notiert die Punkte und die absichtlichen Fehler. Er überwacht die Spielerwechsel (Regel 4.3) und das Anspiel (Regel 9). Er kontrolliert das Spielblatt und lässt es von den Spielführern unterschreiben.
- 5.4 Die Bekleidung der Schiedsrichter unterscheidet sich deutlich von derjenigen der Spieler. Ferner tragen sie eine Pfeife sowie eine gelbe (Verwarnung) und rote (Ausschluss) Karte auf sich.

**Regel 6****Die Spieldauer**

- 6.1 Die Spielzeit für Herren beträgt 3 mal 15 Minuten mit maximal 5 Minuten Pause zwischen den Dritteln.
- 6.2 Die Spielzeit für Damen beträgt 3 mal 12 Minuten mit maximal 5 Minuten Pause zwischen den Dritteln.
- 6.3 Die Spielzeit für Junioren unter 16 Jahren beträgt 3 mal 10 Minuten mit maximal 5 Minuten Pause zwischen den Dritteln.
- 6.4 Der Schiedsrichter entscheidet, wann die Spielzeit unterbrochen wird, bzw. wann weiter gespielt wird (im Falle einer Verletzung eines Spielers, ...)
- 6.5 Beim Schlusspfiff ist das Spiel beendet. Jede noch laufende Spielaktion wird In diesem Moment annulliert.

**Regel 7****Die Fehler**

- 7.1** Folgende Aktionen der Spieler zählen als Fehler:
- 7.1.1** Berührung des Balls mit Körperteilen unterhalb der Gürtellinie.
- 7.1.2** Mehr als dreifache Bodenberührung der Füße (3 Fussspuren) mit dem Ball In der Hand. Das Fangen des Balles auf einem oder zwei Füßen zählt als eine Fussspur.
- 7.1.3** Hatten des Balles während mehr als drei Sekunden.
- 7.1.4** Ausführung eines vierten Passes. Das Abprallen des Balles von einem Mitspieler sowie ein Zuspiel zählt jeweils als ein Pass.
- 7.1.5** Übertreten des Spielfeldrandes mit dem Ball In der Hand sowie Berührung des Balles bei Bodenkontakt ausserhalb des Spielfeldes.
- 7.1.6** Fallenlassen des Balles während einer Aktion.
- 7.1.7** Behinderung der Aktion des Gegners ( Pass, Wurf, Fangen, Verschiebung).
- 7.1.8** Ausführung eines vierten Wurfs in Folge auf dasselbe Netzgestell. Nach einem Punkt oder einem Fehler beginnt das Zählen der Würfe wieder bei Null.
- 7.1.9** Berührung des vom Netz zurückprallenden Balles nach dem Wurf eines Mitspielers, sofern der Ball danach Im Spielfeld landet.
- 7.1.10** Betreten der "verbotenen" Zone während eines Passes oder Wurfs bevor der Ball die Hand verläßt. (Nach dem erfolgten Pass oder Wurf hat der Spieler die Zone ohne Behinderung des Gegners sofort zu verlassen.)
- 7.1.11** Durchqueren der "verbotenen" Zone um eine Verteilungsstellung einzunehmen.
- 7.1.12** Wurf auf das Anspiel-Netzgestell, ohne dass der Ball die Mittellinie überquert hat.
- 7.1.13** Betreten des Spielfeldes bevor der auszuwechselnde Spieler dieses verlassen hat.
- 7.2** Ein Fehler wird mit einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft bestraft. Der Freiwurf erfolgt am Ort, an dem der Fehler stattgefunden hat. Vor einem Wurf auf ein Netzgestell muss mindestens ein Pass erfolgen, Der Schiedsrichter überwacht, dass der Freiwurf vom Boden her ausgeführt wird.

**Regel 8****Die Punkte**

- 8.1** Ein Spieler erzielt einen Punkt für seine Mannschaft, wenn der Ball nach dem Rückprall vom Netzgestell :
- 8.1.1** den Boden des Spielfeldes berührt bevor Ihn ein Gegenspieler berührt
- 8.1.2** einen Gegenspieler berührt und danach auf dem Boden oder ausserhalb des Spielfeldes landet.
- 8.1.3** einen unerlaubten Körperteil eines Gegenspielers berührt (Regel 7.1.1).
- 8.2** Ein Spieler erzielt einen Punkt für die gegnerische Mannschaft wenn :
- 8.2.1** er beim Wurf das Netzgestell nicht trifft,
- 8.2.2** der Ball nach dem Rückprall vom Netz In der "verbotenen" Zone oder ausserhalb des Spielfeldes landet,
- 8.2.3** der Ball nach dem Rückprall vom Netz den werfenden Spieler selbst berührt.
- 8.2.4** er nach einem Wurf seines Mitspielers den vom Netz zurückprallenden Ball berührt und sich dabei in der "verbotenen" Zone oder ausserhalb des Spielfeldes befindet.
- 8.2.5** er nach einem Wurf seines Mitspielers den vom Netz zurückprallenden Ball berührt und der Ball in der "verbotenen" Zone oder ausserhalb des Spielfeldes landet,
- 8.2.6** er den vom Netz zurückprallenden Ball absichtlich berührt, damit der Wurf seines Mitspielers nicht in der "verbotenen" Zone oder ausserhalb des Spielfeldes landet,

- 8.2.7** er sich nach einem Wurf eines Gegenspielers, beim Fangen des vom Netz zurückprallenden Balles in der "verbotenen" Zone oder ausserhalb des Spielfeldes befindet.
- 8.3** Die Mannschaft, die am Schluss der regulären Spielzeit am meisten Punkte erzielt hat, ist Gewinner des Spiels.

### ***Regel 9***

### ***Das Anspiel***

- 9.1** Die anspielende Mannschaft wird vor Beginn des Spiels durch das Los bestimmt, Zu Beginn des zweiten Drittels hat die Mannschaft, die bei der Losziehung verloren hat, das Anspielrecht. Zu Beginn des dritten Drittels hat die Mannschaft mit weniger Punkten Anspielrecht. Bei Punktgleichstand hat die Mannschaft, die bei der Losziehung gewonnen hat, das Anspielrecht.
- 9.2** Die Mannschaft, die einen Punkt verliert, hat Anspielrecht,
- 9.3.1** Das Anspiel erfolgt hinter der Grundlinie, neben dem Netzgestell an dem dor Punkt erzielt wurde, Wenn dafür zuwenig Platz Ist, kann der Schiedsrichter das Anspiel von der "verbotenen" Zone aus erlauben,
- 9.3.2** Wenn Regel 9.3.1 nicht befolgt wird oder der Ball beim Anspiel ausserhalb des Spielfeldes landet, erhält die gegnerische Mannschaft Anspielrecht.
- 9.4.1** Noch dem Anspiel darf auf ein beliebiges Netzgestell geworfen werden, sofern der Ball vorher die Mittellinie überquert hat,
- 9.4.2** Der Ball hat die Mittellinie überquert wenn sich der fangende Spieler, in Bezug auf das Anspiel-Netzgestell, vollständig Jenseits der Mittellinie befindet.
- 9.4.3** Es sind ein oder mehrere Pässe erlaubt bis der Ball die Mittellinie überquert.
- 9.5** Das Anspiel zählt nicht als Pass.

### ***Regel 10***

### ***Der fehlerhafte Rückprall***

- 10.1** Der fehlerhafte Rückprall entsteht wenn :
- 10.1.1** der Ball den Metallrahmen des Netzgestells berührt,
- 10.1.2** der Ball nicht gemäss der Spiegelregel zurückprallt, weil er die Halteseile des Netzes berührt hat.
- 10.2** Wenn die verteidigende Mannschaft den Ball nach einem fehlerhaften Rückprall korrekt fängt, geht das Spiel normal weiter. Wenn sie den Ball nicht fangen kann, erhält sie einen Freiwurf an der Stelle, wo der Ball den Boden berührt hat.
- 10.3** Die Regeln 8.2.2 und 8.2.6 gelten auch bei fehlerhaftem Rückprall.

**Regel 11*****Das Verhalten auf dem Spielfeld***

---

- 11.1** Jeder Spieler, Schiedsrichter, Trainer, Coach und Veranstalter ist bemüht, die Tchoukball-Charta zu respektieren.
- 11.2** Wer den Spielgeist stört mit respektlosem Verhalten gegenüber Gegenspieler, Schiedsrichter, Publikum oder Mitspieler (Störung des Spiels, Tätlichkeit, Reklamation bei Entscheidungen des Schiedsrichters ... ) kann vom Schiedsrichter verwarnet, und wenn nötig, vom Spiel ausgeschlossen werden.
- 11.3** Ein ausgeschlossener Spieler darf ersetzt werden.
- 11.4** Eine Verwarnung oder ein Ausschluss worden auf dem Spielblatt vermerkt.

**Impressum :** Fédération Internationale de Tchoukball (F.I.T.B)  
Rue Henri Calame 1A  
2053 Cernier  
SUISSE  
Tél. +41 32 853 19 01  
Email [fitb@tchoukball.org](mailto:fitb@tchoukball.org)