TCHOUK DEVILS

1 gratis Training
Montag oder Mittwoch

nähere Details auf
www.tchoukdevils.at

spiel mit

Die Tchoukdevils Wels freuen sich auf Zuwachs.

Tchoukball wurde von einem Schweizer Sportmediziner entwickelt, der Grundgedanke ist das verminderte Verletzungsrisiko durch fehlenden Körperkontakt. Durch das indirekte Spiel auf das Netz können Personen mit verschiedenen Leistungsvoraussetzungen miteinander spielen: egal welchen Alters oder Fitnesszustandes.

Einzige Voraussetzung: Ballgrundfertigkeiten!

Tchoukdevils

mit freundlicher Unterstützung

SPORTVERSAND eybl www.eyblsport.com

PEB®

BEWEGUNGSAKADEMIE SPORT CHRISTIAN www.bewegungsakademie.net

wels hat's in sich.

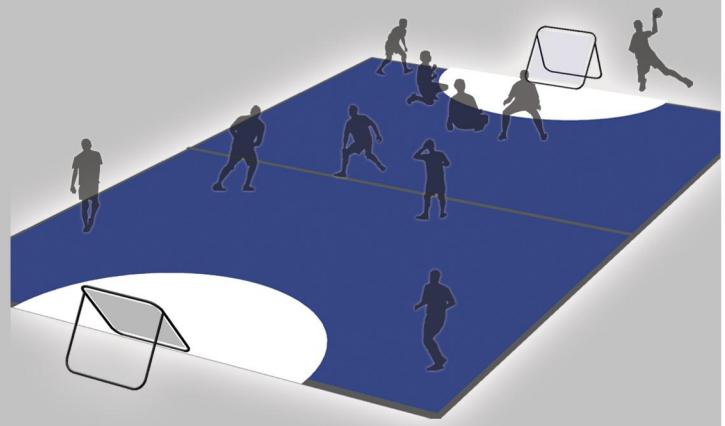
Tchoukball Austria

Kontakt

Team TchoukDevils Wels
Internet www.tchoukdevils.at
Facebook Tchoukball @ Wels

Tchoukball

die neue Generation Sport



TCHOUK DEVILS Wels
www.tchoukdevils.at

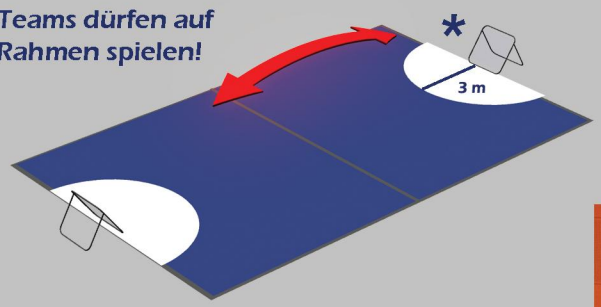
Das detaillierte Reglement, Videos und vieles mehr finden Sie auf

www.tchoukdevils.at

Spielvorraussetzung

2 Teams (5 – 5 oder 7 – 7)
1 Handball (Größe 2)
2 Tchoukballrahmen (Winkel 55°)
1 Tchoukballfeld (20 x 40m; Zonen 3m Radius)

Beide Teams dürfen auf beide Rahmen spielen!



Ziel des Spieles

Ein Spieler erzielt einen Punkt für die eigene Mannschaft, wenn:

er den Ball derart auf das Netz wirft, dass dieser beim Zurückprallen im Spielfeld (*blaue Fläche) aufkommt. Die verteidigende Mannschaft kann dies verhindern, indem sie den zurückprallenden Ball fängt.

Ein Spieler erzielt einen Punkt für die gegnerische Mannschaft, wenn:

- er den Rahmen verfehlt
- der Ball nach dem Wurf auf den Rahmen das Spielfeld (*blaue Fläche) verlässt
- der Ball nach dem Wurf in die verbotene Zone fällt (*weiße Halbkreise)
- der Ball nach Wurf auf das Netz den Werfer selbst trifft

Anspiel

- nach einem erfolgreichen Punkt bekommt die gegnerische Mannschaft den Ball
(Punkt für die Angreifer – Verteidiger bekommen den Ball
Punkt für die Verteidiger – Angreifer bekommen den Ball)
- das Anspiel wird hinter der Grundlinie, neben dem Netz durchgeführt (Position *)
- das Anspiel zählt nicht als Pass
- ehe der Ball in eines der beiden Netze geworfen wird, muss er die Mittellinie des Spielfeldes überquert haben

Tchoukball wird in der Halle und auf Sand gespielt

Technischer Fehler

Nach einem Fehler gehört der Ball dem Gegner. Ein Spieler des gegnerischen Teams nimmt den Ball und spielt ihn dort wo der Fehler passiert ist weiter.

Vor dem nächsten Wurf auf das Netz muss ein Zuspiel erfolgen.

Der vorliegende Flyer bedient sich männlicher Substantive, schließt die weibliche Form der Begriffe jedoch selbstverständlich mit ein.

innovativ | rasant | fair

Ein Spieler begeht einen Fehler, wenn:

- er sich dribbelnd fortbewegt
- er im Ballbesitz mehr als drei Schritte ausführt
- er einen vierten Pass ausführt
(das Anspiel zählt nicht als Pass)
- er den Ball während einer (Pass-)Aktion zu Boden fallen lässt
- er eine Handlung des Gegners behindert oder versucht, denn Ball abzufangen
- er bei der Ausführung eines Passes oder Wurfes die verbotene Zone betritt, bevor der Ball die Hand verlassen hat
- der Ball seine Füße oder Beine unterhalb der Knie berührt
- er mit dem Ball in der Hand den Boden außerhalb des Feldes (*blaue Fläche) oder der verbotenen Zone (*weiße Fläche) berührt
- er den Ball absichtlich auf einen Gegner wirft
- er einen von einem Mitspieler auf den Rahmen geworfenen Ball auffängt
- er einen fehlerhaften Rückprall hervorruft
(dies geschieht, wenn der Ball den Netzrahmen berührt und nicht gemäß den Abprallprinzipien zurückprallt)
- er mehr als dreimal hintereinander auf denselben Rahmen spielt
- er den Ball länger als 3 Sekunden hält