



Fédération Internationale de Tchoukball
International Tchoukball Federation

DIE OFFIZIELLEN TCHOUKBALL REGELN

ER-01 14.03.2021 D

Im Zweifelsfall gilt das Dokument ER-01_ OfficialTchoukballRules_en.pdf (englisch) als verbindlich

Die Tchoukball Regeln

Hinweis: Um dieses Dokument einfach zu halten, wurden alle Spieler, Offizielle, Schiedsrichter und andere Personen mit dem männlichen „er“ bezeichnet. Unabhängig davon sind die Regeln für Männer und Frauen gleich, ausschließlich die Ballgröße ist verschieden. (Regel 3).

Vorwort

Dieses Dokument definiert die Tchoukball-Regeln, welche bei allen offiziellen nationalen und internationalen Begegnungen angewendet werden. Diese neue Version der Regeln (Stand 2009) ist das Ergebnis einer Anzahl von Treffen der FITB-Technik- und Schiedsrichterkomitees in den Jahren 2000 bis 2009. Die dabei getroffenen Entscheidungen, und einige der eingebrachten Vorschläge, wurden in dieses aktualisierte Regelwerk integriert.

Die Regeln wurden seit 1970, als Dr. Hermann Brandt das erste Mal offiziell in den Tchoukball einführte, mehreren Änderungen unterzogen. Weitere Modifikationen wurden zur Anpassung des Regelwerks an die heutige Spielweise vorgenommen, allerdings unter der Beachtung, dass der ursprüngliche Gedanke des Spiels beibehalten wird.

Einführung

Tchoukball kann auf verschiedenen Oberflächen unterschiedlicher Größe gespielt werden. Am häufigsten wird in der Halle, auf Sand und auf Gras gespielt. Tchoukball wird heute in Hallen mit zwei Mannschaften mit je sieben Spielern auf Parkett- oder Synthetikböden mit einer Größe von etwa 27x16 m gespielt. Beachtchoukball wird mit fünf Spielern pro Mannschaft auf einer Fläche von etwa 21x12 m gespielt. Dieses Dokument definiert nur die Regeln für das Spiel mit sieben Spielern pro Mannschaft.

Diese offiziellen Regeln werden ergänzt durch:

- Regeln für Junioren¹
- Schiedsrichter-Handzeichen²
- Offizielle Interpretationen der Regeln³ mit Beispielen und Erklärungen zum Anwenden und Verstehen der Regeln. Die Interpretationen sind nicht Bestandteil des vorliegenden Dokuments, um dieses so kurz wie möglich zu halten. Sie sind jedoch eine unentbehrliche Ergänzung.
- Regeln für Beachtchoukball⁴

Alle genannten Dokumente sind auf der Seite FITB Internetseite www.tchoukball.org verfügbar.

¹ A-02 Recommendations für the rules of Tchoukball for juniors

² ER-02 Official Referee Hand Signal

³ ER-03 Official interpretations of the rules of Tchoukball

⁴ ER-04 Beach Tchoukball Rules

Grundregeln

Im weiteren Verlauf des Dokuments wird das „Netzgestell“ als „Frame“ bezeichnet. Je ein Frame ist an beiden Enden des Spielfeldes positioniert. Vor dem Frame befindet sich ein Halbkreis mit einem Radius von 3 m. Dieser wird „verbotene Zone“ genannt. Abhängig von der Kategorie der Spieler, hat der Ball einen Durchmesser von 54 bis 60 cm und wiegt 325 bis 475 g. Die Mannschaft ohne Ballbesitz darf den Ball, während des Spielzugs der anderen Mannschaft, nicht abfangen. Hierdurch wird jedes aggressive Verhalten und jeder physische Kontakt zwischen den Spielern vermieden. Der Ballbesitz wechselt zur anderen Mannschaft nach jedem eigenen erzielten Punkt und nach jedem eigenen Fehler.

Um einen Punkt für seine Mannschaft zu erzielen, muss ein Spieler den Ball so auf das Frame werfen, dass ein verteidigender Spieler, den vom Netz zurückprallenden Ball nicht fangen kann, bevor der Ball das Spielfeld berührt.

Die Mannschaft, welche den Punkt nicht erhalten hat, führt das Spiel fort. Nach dem Anwurf sind höchstens drei aufeinanderfolgende Pässe erlaubt, bevor der Ball auf ein Frame geworfen werden muss. Die verteidigenden Spieler dürfen den Spielfluss der anderen Mannschaft nicht stören, sondern müssen erraten, wie der Ball vom Frame zurückprallt, um diesen fangen zu können, bevor der Ball den Boden des Spielfeldes berührt. Am Ende der Spielzeit gewinnt die Mannschaft mit der höheren Punktzahl das Spiel.

Außerhalb von Wettkämpfen werden die Regeln oft an die Anzahl der Spieler, ihr Können und ihre körperlichen Voraussetzungen oder die Spielfeldgröße angepasst. Solche Anpassungen sind erlaubt, damit Tchoukball ein Sport für alle ist. Jede Anpassung der Regeln muss sich an den Werten des Tchoukballs orientieren. Diese beinhalten den Respekt für andere Spieler, egal ob diese zum eigenen oder zum gegnerischen Team gehören.

Regel 1**Die Spielfläche**

- 1.1. Die Spielfläche und die Feldmarkierungen sind in Abbildung 1 dargestellt. Die rechteckige Spielfläche ist zwischen 26 und 29 m lang und zwischen 15 und 17 m breit. Sie enthält das Spielfeld und zwei verbotene Zonen.
- 1.2. Die langen Seiten des Spielfeldes werden Seitenlinie genannt und die kurzen Seiten Grundlinie. Das Spielfeld wird durch eine Mittellinie, welche die Mittelpunkte der Seitenlinien verbindet, in zwei Bereiche geteilt.
- 1.3. Die verbotene Zone ist ein Halbkreis mit dem Radius 3m, gemessen vom Mittelpunkt der Grundlinie.
- 1.4. Das Frame muss wie in Abbildung 2 dargestellt, positioniert werden.
- 1.5. Die Linien
 - 1.5.1 müssen deutlich sichtbar und mindestens 5 cm breit sein.
 - 1.5.2 sind Teil der Fläche, welche sie begrenzen: die Seiten- und die Grundlinien sind Teil des Spielfeldes, während die Linien der verbotenen Zone zu selbiger gehören (Abbildung 1).
- 1.6. In Sporthallen zählt die Decke nicht zum Spielfeld, wie auch alle Sportgeräte, welche in einer Höhe von mehr als 7 m positioniert sind.
- 1.7. Ein 1 m breiter freier Bereich um die Spielfläche ist vorgeschrieben, ein 2 m breiter Bereich ist empfehlenswert.

Regel 2**Das Frame**

- 2.1. Das Frame muss den FITB-Standards entsprechen.⁵
- 2.2. Das Frame muss während des Spiels so befestigt sein, dass der Rückprall nicht beeinflusst wird. Jedoch muss bei einem Zusammenstoß zwischen einem Spieler mit dem Frame, dieses beweglich bleiben.

⁵ EH-01-V2_FITB_Homologation_R&R: Frames

Regel 3**Der Ball**

- 3.1. Der Ball muss den FITB-Standards entsprechen.⁶
- 3.2. Für Spiele der Herren muss der Ball einen Durchmesser von 58 bis 60 cm und ein Gewicht von 425 bis 475 g haben.
- 3.3. Für Spiele der Damen muss der Ball einen Durchmesser von 54 bis 56 cm und ein Gewicht von 325 bis 400 g haben.
- 3.4. Bei gemischten Mannschaften muss der Ball den Standards der Damen entsprechen.

Regel 4**Die Spieler**

- 4.1. Anzahl der Spieler
 - 4.1.1. Ein Kader besteht aus bis zu 12 Spielern.
 - 4.1.2. Von diesen 12 Spielern dürfen sich höchstens 7 gleichzeitig auf dem Spielfeld aufhalten. Die verbliebenen 5 sind Auswechselspieler.
 - 4.1.3. Hat eine Mannschaft 4 oder weniger Spieler auf der Spielfläche, verliert sie das Spiel mit 0:30 Punkten.
- 4.2. Spielerwechsel
 - 4.2.1. Spielerwechsel können nur auf der Höhe des Schiedsrichtertisches in einem Bereich von 4,5 m links und rechts der Mittellinie erfolgen (siehe Abbildung 1; wird „Wechselzone“ genannt). Die Spielzeit wird dafür nicht angehalten. Der einzuwechselnde Spieler muss warten, bis der auszuwechselnde Spieler das Feld vollständig verlassen hat, bevor er die Seitenlinie überquert.
 - 4.2.2. Spielerwechsel können nur nach einem erzielten Punkt erfolgen und müssen abgeschlossen sein, bevor das Spiel fortgesetzt wird.
 - 4.2.3. Die Anzahl der Spielerwechsel pro Spiel ist unbegrenzt.
 - 4.2.4. Wird gegen die Regel 4.2.1. verstoßen, fordert der Schiedsrichter die entsprechende Mannschaft auf, den Wechsel zu wiederholen. Die

⁶ EH-01-V2_FITB_Homologation_R&R: Balls

Hinweis zur Regel 4.2.1: Am Schiedsrichtertisch (in den engl. Regeln „official table“ genannt), sitzen keine offiziellen Schiedsrichter, sondern nur ein Punkterichter und ein Zeitrichter.

Spielfortsetzung erfolgt durch die andere Mannschaft [fehlerhaftes Auswechseln, ER-02, Handzeichen #1].

- 4.2.5. Wird gegen die Regel 4.2.2. verstoßen, gibt der Schiedsrichter einen Freiwurf für die andere Mannschaft und annulliert den Wechsel. (aktiver Spieler und Ersatzspieler wie vor dem Wechsel) [fehlerhaftes Auswechseln, ER-02, Handzeichen #1].
- 4.2.6. Verlässt ein Spieler das Feld in Folge einer Verletzung, bevor ein Punkt erzielt wurde, darf der Ersatzspieler das Feld erst betreten, nachdem ein Punkt erzielt wurde.

4.3. Ausrüstung

- 4.3.1. Die Spieler innerhalb eines Kaders müssen eine einheitliche Kleidung und auf dieser eine deutlich sichtbare Nummer zwischen 1 und 99 tragen.
- 4.3.2. Die Spieler müssen geeignete Sportschuhe ohne Spikes tragen. Auf Gras sind gummierte Schuhe erlaubt.
- 4.3.3. Die Spieler dürfen keine unerlaubten Mittel zur Steigerung der sportlichen Leistung anwenden (z.B. Doping, Kleber, Handschuhe, etc.). Tapes für die Finger sind aus medizinischen Gründen erlaubt. Knie- und Ellenbogenschützer sind erlaubt. Die endgültige Entscheidung hierüber liegt beim Hauptschiedsrichter.
- 4.3.4. Es ist verboten, jeglichen Schmuck, welcher Verletzungen hervorrufen kann, zu tragen (z.B. Ringe, Ketten, Uhren, Ohringe, etc.). Die endgültige Entscheidung hierzu liegt beim Hauptschiedsrichter.

Regel 5 Die Schiedsrichter und der Schiedsrichtertisch

- 5.1. Das Spiel wird durch drei Schiedsrichter (ein Hauptschiedsrichter und zwei Feldschiedsrichter, siehe Regel 5.2.) sowie durch zwei Offizielle am Schiedsrichtertisch (ein Zeitrichter und ein Punkterichter, siehe Regel 5.3.) geführt.
- 5.2. Die Schiedsrichter
- 5.2.1. Die Schiedsrichter leiten das Spiel gemäß dem Regelwerk.
- 5.2.2. Die Schiedsrichter können Entscheidungen treffen, die nicht von diesem Regelwerk abgedeckt sind, jedoch den offiziellen Interpretationen entsprechen, analog zu anderen Regeln sind und auf ihrer eigenen Erfahrung beruhen. Voraussetzung hierfür ist, dass diese Entscheidungen im Sinne des Spiels zur erfolgreichen Fortführung beitragen.

- 5.2.3. Der Hauptschiedsrichter befindet sich an der Seitenlinie in der Nähe des Schiedsrichtertisches. Die Feldschiedsrichter befinden sich in der Nähe der Frames, entlang der Grundlinien.
- 5.2.4. Der Hauptschiedsrichter hat die Entscheidungsgewalt über das Spiel. Er hat die Kontrolle über den Schiedsrichtertisch und sorgt für regelkonforme Spielerwechsel (Regel 4.2) sowie Anwürfe (Regel 10.3). Zusätzlich sorgt er für das korrekte Ausfüllen des Spielberichts bogens und das Unterzeichnen durch die berechtigten Mannschaftsmitglieder, die Schiedsrichter und den Punkterichter.
- 5.2.5. Die Kleidung der Schiedsrichter ist hauptsächlich grau und deutlich verschieden von der Kleidung beider spielender Mannschaften. Die Schiedsrichter haben eine Pfeife, eine gelbe Karte (Verwarnung) und eine rote Karte (Ausschluss) zu ihrer Verfügung.
- 5.3. Der Schiedsrichtertisch
- 5.3.1. Der Zeitrichter startet und stoppt die offizielle Uhr und kontrolliert den Spielstand auf der Anzeige, nach den Anweisungen des Hauptschiedsrichters.
- 5.3.2. Der Punkterichter füllt den Spielberichtsbogen nach den Anweisungen des Hauptschiedsrichters aus. Er notiert jede vergebene gelbe und rote Karte, wie auch die Namen von verletzten Spielern.
- 5.3.3. Die Kleidung der Offiziellen am Schiedsrichtertisch muss einheitlich und unterschiedlich zur Kleidung der Schiedsrichter sein.

Regel 6

Die Spieldauer

- 6.1. Die Dauer eines Spiels beträgt 3 Perioden von je 15 Minuten mit einer Unterbrechung von höchstens 5 Minuten zwischen den Perioden.
- 6.2. Die offizielle Uhr
- 6.2.1. Die offizielle Uhr wird während einer Periode nicht angehalten.
- 6.2.2. Als Ausnahme von der Regel 6.2.1 kann ein Schiedsrichter das Anhalten der Uhr und die Spielfortsetzung veranlassen (z.B. bei einer schweren Verletzung, feuchtem Boden, defektem Ball oder Frame)
[Unterbrechung der Spielzeit, ER-02, Handzeichen #2].
- 6.2.3. Es gibt keine technische Auszeit.
- 6.3. Mit dem Schlusspfeiff oder der Schlusssirene endet die Spielperiode oder das Spiel sofort. Ab diesem Moment ist jede weitergehende Aktion zu annullieren.

[Ende einer Spielzeit, ER-02, Handzeichen #3].

Regel 7

Die Fehler

- 7.1. Ein Spieler begeht einen Fehler, wenn:
 - 7.1.1. er den Ball mit einem Teil seines Körpers unterhalb des Knies berührt (ein Kontakt mit dem Knie oder dem Knieschoner ist erlaubt)
[Ballberührung unterhalb des Knies, ER-02, Handzeichen #4];
 - 7.1.2. er mehr als 3 Bodenberührungen (mit den Füßen) mit dem Ball in der Hand macht [Schrittfehler, ER-02, Handzeichen #5];
 - 7.1.3. er den Ball länger als 3 Sekunden in der Hand hält [Spieler hält den Ball länger als 3 Sekunden, ER-02, Handzeichen #6];
 - 7.1.4. er einen Pass spielt, durch den die Gesamtzahl aufeinanderfolgender Pässe 3 überschreitet (Ablenkung des Balles von einem Spieler zum anderen wird als Pass gewertet) [Mannschaft spielt mehr als 3 Pässe, ER-02, Handzeichen #7];
 - 7.1.5. er einen Bereich außerhalb des Spielfeldes berührt, während er den Ball hält, oder er seine letzte Bodenberührung außerhalb des Spielfeldes setzt, bevor er den Ball fängt [Ball außerhalb der Spielfeldbegrenzung, ER-02, Handzeichen #8];
 - 7.1.6. er den Ball während eines Passes fallen lässt;
 - 7.1.7. er einen Gegner bewusst oder unbewusst in seiner Bewegung behindert, während dieser den Ball fängt, passt oder wirft oder während dieser sich neu positioniert [Behinderung, ER-02, Handzeichen #9];
 - 7.1.8. er den Ball berührt, welcher durch den Gegner gepasst oder geworfen wird, bevor dieser das Frame berührt [Behinderung, ER-02, Handzeichen #9];
 - 7.1.9. er innerhalb des Spielfeldes den zurückprallenden Ball berührt (außer die verbotene Zone, siehe Regel 8.2.4), nachdem ein Spieler seiner Mannschaft den Ball auf das Frame geworfen hat [Behinderung, ER-02, Handzeichen #9];
 - 7.1.10. er den 4. Wurf auf dasselbe Frame macht, auf welches schon 3 aufeinanderfolgende Würfe ausgeführt wurden (ein Freiwurf oder Anwurf setzt die Anzahl für die aufeinanderfolgenden Würfe auf ein Frame, auf 0). [4. Wurf in Folge auf dasselbe Frame, ER-02, Handzeichen #10];
 - 7.1.11. er die Linie der verbotenen Zone mit dem Ball in der Hand berührt oder seine letzte Bodenberührung auf sie setzt, bevor er den Ball fängt [Übertreten der Zonengrenze, ER-02, Handzeichen #11];

- 7.1.12. er die verbotene Zone berührt, bevor der Ball seine Hand verlässt [Landing, ER-02, Handzeichen #12];
- 7.1.13. er nach einem Anwurf auf das Frame wirft, bevor der Ball die Mittellinie überquert hat (Regel 10.3.) [Wurf auf das Frame bevor der Ball die Mittellinie überquert hat, ER-02, Handzeichen #13].
- 7.2. Freiwürfe
- 7.2.1. Ein Fehler wird durch einen Freiwurf für die andere Mannschaft geahndet. Er wird an dem Punkt ausgeführt, an dem der Fehler geschehen ist oder an der nächsten Stelle innerhalb des Spielfeldes [Anzeigen des Ortes wo der Freiwurf erfolgt, ER-02, Handzeichen #14].
- 7.2.2. Das Spiel wird fortgesetzt, wenn der Spieler den Ball in beiden Händen hält und so mit dem Ball kurz den Boden berührt. Er muss ihn in beiden Händen halten, wenn er ihn vom Boden aufhebt.
- 7.2.3. Wurde der Freiwurf nicht korrekt ausgeführt (Regel 7.2.1, falsche Stelle und/oder Regel 7.2.2, falsche Art), gibt der Schiedsrichter derselben Mannschaft einen erneuten Freiwurf (und nicht der anderen Mannschaft) [Anzeigen des Ortes wo der Freiwurf erfolgt, ER-02, Handzeichen #14], [Freiwurf wiederholen, ER-02, Handzeichen #15].
- 7.2.4. Nach einem Freiwurf muss mindestens ein Pass gespielt werden, bevor auf ein Frame geworfen wird.
- 7.2.5. Der Ball wird dem Spieler, welcher den Freiwurf ausführt, zugerollt (nicht geworfen).

Regel 8

Die Punktevergabe

- 8.1. Ein Spieler der angreifenden Mannschaft erzielt einen Punkt, wenn der Ball nach dem Zurückprallen vom Frame [Punkt für die angreifende Mannschaft, ER-02, Handzeichen #16]:
- 8.1.1. den Boden des Spielfeldes berührt, bevor ein Verteidiger ihn fangen kann;
- 8.1.2. einen Verteidiger berührt, dieser den Ball nicht kontrollieren kann und der Ball das Spielfeld berührt oder dieses verlässt;
- 8.1.3. einen Verteidiger unterhalb des Knies trifft (Regel 7.1.1);
- 8.1.4. einen Verteidiger berührt, der sich innerhalb der verbotenen Zone oder außerhalb des Spielfeldes befindet (Regel 7.1.5), der die verbotene

Zone betritt oder das Spielfeld verlässt um den Ball zu fangen oder der durch die verbotene Zone läuft um eine Verteidigungsposition einzunehmen.

- 8.2. Ein Spieler der angreifenden Mannschaft verursacht einen Gegenpunkt (der Punkt wird der verteidigenden Mannschaft zugesprochen), wenn [Punkt für die verteidigende Mannschaft, ER-02, Handzeichen #17]:
- 8.2.1. er beim Versuch einen Punkt zu erzielen das Frame verfehlt;
 - 8.2.2. der vom Frame zurückprallende Ball, außerhalb des Spielfeldes oder innerhalb der verbotenen Zone aufkommt;
 - 8.2.3. der zurückprallende Ball den Werfer selbst trifft;
 - 8.2.4. er nach dem Wurf eines Spielers seiner Mannschaft, auf das Frame, den zurückprallenden Ball berührt, während er sich selber außerhalb des Spielfeldes oder innerhalb der verbotenen Zone befindet;
 - 8.2.5. er bewusst den zurückprallenden Ball, nach einem Wurf eines Spielers seiner Mannschaft, auf das Frame, so berührt, dass er nicht außerhalb des Spielfeldes oder innerhalb der verbotenen Zone landet (siehe Regel 12.2.1).

Regel 9

Der Gewinner

- 9.1. Die Mannschaft mit der höheren Punktzahl am Ende der Spielzeit ist der Gewinner.
- 9.2. Gibt es am Ende der Spielzeit Punktegleichstand zwischen den Mannschaften und das Spiel darf nicht mit einem Unentschieden enden, muss eine zusätzliche Spielzeit von 5 Minuten gespielt werden. Sollte auch am Ende der zusätzlichen Spielzeit Punktegleichstand bestehen, ist eine weitere zusätzliche Spielzeit von 5 Minuten zu spielen. Dies wird solange wiederholt, bis ein Gewinner feststeht.

Regel 10

Der Start und der Anwurf

- 10.1. Der Start (zu Spielbeginn), bzw. der Anwurf (nach einem Punkt) des Spiels wird hinter der Grundlinie, links oder rechts, neben dem Frame ausgeführt. Ein Anwurf ist neben dem Frame auszuführen, an dem der Punkt erzielt wurde. Der Spieler der den Start oder Anwurf ausführt, befindet sich dabei vollständig außerhalb des Spielfeldes.

- 10.2. Der Start wird zu Beginn des Spiels ausgeführt. Durch Münzwurf wird ausgelost, welche Mannschaft den Ball bekommt. Danach wird der Ballbesitz wie folgt geregelt:
- 10.2.1. Zu Beginn der zweiten Spielperiode erhält die Mannschaft den Ball, welche nicht den Start ausgeführt hat.
 - 10.2.2. Zu Beginn der dritten Spielperiode erhält die Mannschaft den Ball, welche die niedrigere Punktzahl hat. Bei Punktegleichstand erhält die Mannschaft den Ball, welche den Start ausgeführt hat.
 - 10.2.3. Zu Beginn einer Extra-Spielzeit (Verlängerung) wird der Anwurf von der Mannschaft ausgeführt, welche die vorherige Spielperiode nicht begonnen hat.
 - 10.2.4. Nach einem Punkt führt die Mannschaft den Anwurf aus, welche den Punkt nicht erhalten hat.
 - 10.2.5. Wird gegen die Regel 10.1 verstoßen, führt die andere Mannschaft den Anwurf aus [Übertreten der Grundlinie beim Anwurf, ER-02, Handzeichen #18].
- 10.3. Überqueren der Mittellinie
- 10.3.1. Nach dem Start oder Anwurf kann der Ball auf beide Frames geworfen werden, sobald er die Mittellinie überquert hat.
 - 10.3.2. Der Ball hat die Mittellinie überquert, wenn kein Körperteil des fangenden Spielers die Spielfeldhälfte, aus welcher der Ball gepasst wurde, berührt.
 - 10.3.3. Es sind ein oder mehrere Pässe erlaubt, bevor der Ball die Mittellinie überquert.
 - 10.3.4. Wird gegen die Regel 10.3.1 verstoßen, erhält die andere Mannschaft einen Freiwurf an der Stelle, von der aus, der fehlerhafte Wurf ausgeführt wurde [Wurf auf das Frame, bevor der Ball die Mittellinie überquert, ER-02, Handzeichen #13].
- 10.4. Der Start und Anwurf (auch „Pass Null“ genannt) zählt nicht als Pass. Alle folgenden Pässe werden entsprechend Regel 7.1.4 gezählt.

Regel 11**Der fehlerhafte Rückprall**

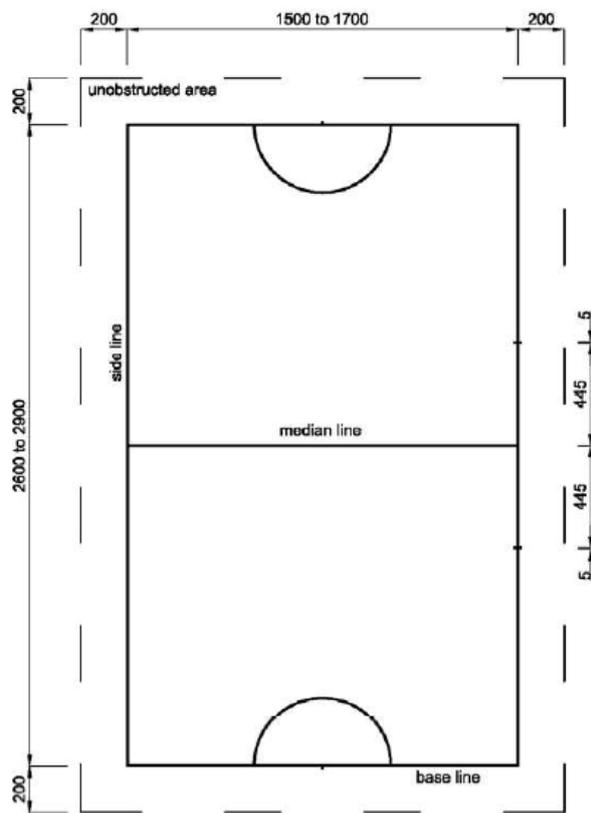
- 11.1. Ein fehlerhafter Rückprall tritt auf, wenn:
- 11.1.1. der Ball den Metallrahmen des Frames trifft;
 - 11.1.2. der Ball nicht gemäß der erwarteten Spiegelsymmetrie zurückprallt, weil er die Spanngummis, Ringe oder Haken getroffen hat.
- 11.2. Fängt die verteidigende Mannschaft nach einem fehlerhaften Rückprall den Ball erfolgreich, wird das Spiel fortgesetzt. Kann die verteidigende Mannschaft den Ball nach einem fehlerhaften Rückprall nicht unter Kontrolle bringen oder hat Schwierigkeiten damit, wird der Spielzug durch den Schiedsrichter unterbrochen und durch einen Freiwurf für die verteidigende Mannschaft an der Stelle, an welcher der Ball auf dem Spielfeld aufkam oder der Spielzug unterbrochen wurde, fortgesetzt [fehlerhafter Rückprall, ER-02, Handzeichen #19].
- 11.3. Die Regeln 8.2.2 bis 8.2.5 gelten auch nach einem fehlerhaften Rückprall.

Regel 12**Die Werte des Spiels**

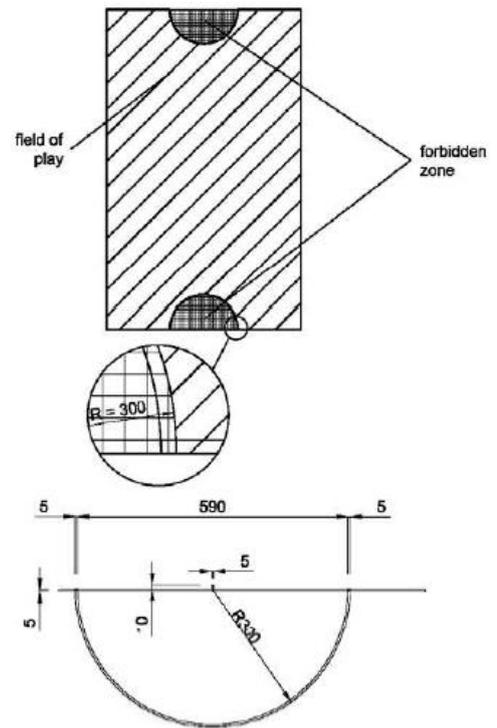
- 12.1. Jeder Spieler, Schiedsrichter, Trainer und Offizieller hat die in der Tchoukball-Charta⁷ beschriebenen Werte des Spiels zu respektieren und sich respektvoll zu verhalten.
- 12.2. Respektloses Verhalten
- 12.2.1. Respektloses Verhalten eines Spielers, Trainers oder Offiziellen gegenüber einem Gegner (Spieler, Trainer, Offizieller), einem Schiedsrichter, einem Zuschauer oder einem Mannschaftskollegen muss geahndet werden. Respektloses Verhalten enthält Grobheit, absichtliches Zeitspiel, Anfechten von Schiedsrichterentscheidungen, absichtliches Foulspiel oder jedes andere Verhalten entgegen der Werte des Spiels.
 - 12.2.2. Als Mittel, um dieses Ziel zu erreichen, kann der Schiedsrichter je nach Schwere oder Wiederauftreten des respektlosen Verhaltens oder Handelns:
 - 12.2.3. eine mündliche Verwarnung aussprechen,

⁷ ER-00 Tchoukball-Charta

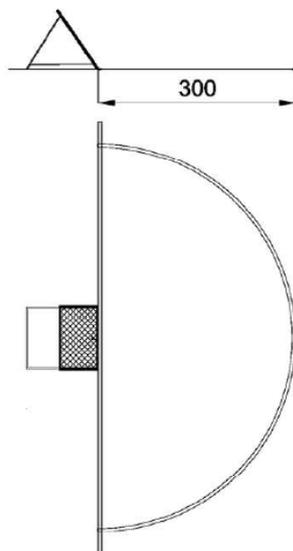
- 12.2.4. eine mündliche Verwarnung aussprechen und einen Freiwurf für die andere Mannschaft geben [schweres oder absichtliches Foul, ER-02, Handzeichen #23],
 - 12.2.5. eine gelbe Karte und einen Freiwurf für die andere Mannschaft geben [Verwarnung, ER-02, Handzeichen #20],
 - 12.2.6. eine rote Karte und einen Freiwurf für die andere Mannschaft geben [Ausschluss, ER-02, Handzeichen #21].
- 12.3. Mündliche Verwarnungen, gelbe und rote Karten
- 12.3.1. Sanktionen sollten in der gleichen Reihenfolge angewendet werden, wie sie angegeben sind, von 12.2.3 bis 12.2.6. Handelt es sich um ein schweres Vergehen, kann der Schiedsrichter sofort eine höhere und angemessenere Verwarnung aussprechen.
 - 12.3.2. Mündliche Verwarnungen (12.2.3 und 12.2.4) werden direkt den Spielern oder indirekt über das Auffordern der Mannschaftskapitäne mitgeteilt [Aufforderung der Kapitäne, ER-02, Handzeichen #22].
 - 12.3.3. Zwei gelbe Karten für denselben Spieler innerhalb eines Spiels führen automatisch zum sofortigen Ausschluss des Spielers (rote Karte).
 - 12.3.4. Ein ausgeschlossener Spieler/Trainer/Offizieller muss sofort das Feld oder die Bank, wie auch den Bereich um die Spielfläche, verlassen und darf nicht mehr in das Spielgeschehen eingreifen. Ein ausgeschlossener Spieler kann ersetzt werden, nachdem ein Punkt erzielt wurde.
 - 12.3.5. Verwarnungen (gelbe Karten) und Ausschlüsse (rote Karten) sind auf dem Spielberichtsbogen zu notieren.



Zeichnung 1:
Spielfeld und Spielfläche (cm)



Zeichnung 2:
Diagonale Linien = Spielfeld
Halbkreise = verbotene Zonen



Zeichnung 3:
Frame Position:
Die hintere Linie muss vollständig sichtbar sein.
Das Frame steht hinter der Grundlinie.