



Tchoukball

een verrassend terugslagspel (3)

In het *KVLO magazine* is eerder aandacht besteed aan Tchoukball, een spel in opkomst. Onze Belgische collega's Renée en Hans Minten hebben een zeer interessante publicatie geschreven over Tchoukball. Opvallend is dat Tchoukball niet wordt benaderd als doelspel maar als terugslagspel (kaatsspel). In een uitgebreide serie willen we deze publicatie onder de aandacht brengen. Nu volgt het laatste deel in deze serie van drie artikelen (Red.)

In het eerste artikel is aandacht besteed aan het ontstaan van Tchoukbal en de posities van Tchoukbal als kaatsspel binnen de leerlijn terugslagspelen. (Minten, Vertrekkend van kaatsen en kaatsspelletjes, opbouwen naar het tchoukballspel, 2010) Verder is er aandacht besteed aan de methodiek en twee lead up games (inleidende spelen). In het tweede artikel kwam het spelen met het Tchoukframe aan de orde. In dit derde en laatste artikel worden op de aanval gerichte oefen- en spelvormen beschreven en een opbouw van spelregels om te komen tot volledig spelen.

TEKST RENÉ EN HANS MINTEN

Aanval gerichte vormen

Hieronder zijn enkele oefen- en spelvormen uitgewerkt die gebruikt kunnen worden indien er een onevenwicht is in de machtsbalans tussen aanvallers en verdedigers. Beginnende groepen hebben meestal meer moeite om vlot tot scoren te komen dan de bal goed te verwerken in verdediging. Vandaar dat onderstaande oefen- en spelvormen meer op de aanval zijn gericht.

Opbouw van spelregels

Spelidee

Twee teams van vijf spelers spelen tegen elkaar op een basketbalterrein, waarop aan de beide eindlijnen een halfcirkelvormig doelgebied getekend is met een straal van drie meter. Een team tracht via samenspel de bal zó tegen één van de beide frames te werpen, dat de terugstuitende bal op het speelveld en buiten het doelgebied valt, zonder dat de tegenpartij de bal kan vangen. De tegenpartij probeert de terugstuitende bal te vangen en bouwt dan zelf een aanval op.

Officieel wordt er indoor met twee teams van zeven spelers gespeeld. In België spelen we echter ook vaak vijf tegen vijf zoals bij beach Tchoukball. Dit heeft twee belangrijke voordelen:

- Je kan meerdere veldjes maken op dezelfde oppervlakte.
- De deelnemers komen vaker in balbezit waardoor het rendement, de betrokkenheid en het speellezier verhogen.

Het Tchoukballspel heeft een grote vormende waarde op het speltactische vlak. Het verplicht de deelnemers totaal anders te denken en te reageren dan bij de klassieke sportspelen.

In België werken we met 'de quick step aanpak'.

Hierbij is het de bedoeling om snel tot spelbeleving te komen. Met dat idee voor ogen werd een systematische opbouw in spelregels uitgewerkt vermits het niet haalbaar is om in een eerste sessie de eindvorm te spelen met al zijn specifieke spelregels.

Er wordt gestart met de B-spelregels. Dit zijn de belangrijkste basisregels van het Tchoukballspel. Als de deelnemers ver genoeg gevorderd zijn, kan men overgaan tot de officiële A-spelregels. Deze metho-



Aanvallen ►

Internationale spelregels – A spelregels

Al de B-spelregels worden behouden en aangevuld met:

- het spel start met een toss – de winnaar start het spel aan een frame naar keuze
- na een fout moet de bal minimum één maal doorgespeeld worden voor men naar een frame werpt
- de bal mag drie keer doorgespeeld worden, de vierde worp moet naar een frame
- de beginworp (waarmee de bal in het spel gebracht wordt) telt niet mee in de telling van de hierboven vermelde beperking (= nulworp)
- strikte toepassing van de loopregel
- (twee steunen vanuit stand – drie steunen bij lopend bal ontvangen)
- als de bal tegen het frame of tegen de elastieken geworpen wordt, volgt er een vrije worp voor de tegenpartij... of er wordt balvoordeel toegekend (dus doorspelen)
- raakt de bal de vloer in het doelgebied, dan volgt er een vrije worp voor de tegenpartij
- je geeft een doelpunt weg als je:
- naast het frame werpt
- tegen het frame werpt en de bal daarna uit gaat
- de bal voor of na de worp in het doelgebied valt
- de bal na de worp tegen de werper stuit
- er mag maximum drie keer na elkaar geworpen worden naar hetzelfde frame
- er wordt gespeeld gedurende 3 x 15 minuten – 3 x 10 minuten bij jeugd en dames.
-

Bij een vaardige groep en/of aan het einde van een lessenreeks kan er zeker geëxperimenteerd worden met de A-spelregels. Uiteraard ben je vrij om deze spelregels gedifferentieerd toe te passen afgestemd op het vaardigheidsniveau van de individuele spelers.

In dat geval kan je best werken met drie scheidsrechters (twee 'frame-scheidsrechters' en een hoofdscheidsrechter).

Voor de volledige weergave van de officiële spelregels verwijzen we naar de website van de FITB

diek, die we in Vlaanderen ontwikkeld hebben, is uniek in de wereld van Tchoukball en biedt tal van voordelen om snel tot spel- en succesbeleving te komen. Dat is ook zo met deelnemers die voor de eerste maal Tchoukball spelen.

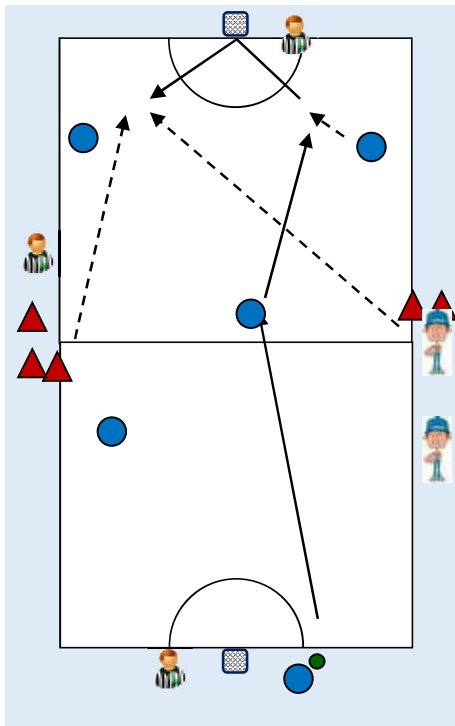
Opmerkingen

- Naargelang de spelersgroep, kunnen de spelregels gewijzigd, vereenvoudigd of uitgebreid worden.
- Laat je vooral niet ontmoedigen door de schijnbare complexiteit van het eindspel. Geef je groep de tijd om zich in te werken en aan te passen aan de spelregels die duidelijk afwijken van de meer gangbare sportspelen zoals basketbal, handbal, voetbal, hockey. Maak gebruik van de geleidelijke opbouw zoals die in deze publicatie voorzien is. Op die manier krijgt je groep de kans om geleidelijk kennis te maken met dit unieke sportspel.
- Het is onmogelijk om het spel vanaf de eerste les/sessie te spelen met al de spelregels.
- De uitgebreide internationale spelregels vind je terug op de FITB website: <http://www.Tchoukball.org/rules>

Basisspelregels – B spelregels

- Tchoukball is een fair play spel
- het spel start met een beginworp aan één van de beide frames
- er kan gescoord worden aan de beide frames
- het samenspel van de tegenpartij niet storen – de tegenspelers niet aanraken of hinderen
- de bal mag de vloer niet raken – de bal laten vallen of dribbelen is dus verboden
- niet lopen met de bal
- het doelgebied niet betreden (toepassing zoals bij handbal)
- na een doelpunt hervat het spel op dezelfde wijze zoals bij een beginworp
- bij de beginworp (bij de start en na een doelpunt), moet de bal over de middenlijn gespeeld worden voor er kan gescoord worden
- als de bal over de zijlijn of eindlijn gaat, volgt er een inworp voor de tegenpartij (op het terrein, vlakbij de plaats waar de bal buiten ging)
- fouten tegen de spelregels worden bestraft met een vrije worp op de plaats van de fout – daarbij moet de bal eerst met twee handen tegen de vloer getikt worden

Deze spelregels worden meestal gebruikt in schoolse context en interscholencampetities.



Voor bijkomende uitleg of informatie kan je steeds terecht op onderstaande contactgegevens.

Heylaba sportteam - GSF
vzw. - sportfederatie voor
recreatiesport

René Minten, sportpromotor
Tchoukball, teamsporten,
recreatiesporten,
outdoor, teambuilding en
internationalisering.

Stevoortsekiezel 276
3512 Stevoort-Hasselt
Belgium
0032 (0)497 945849
heyloba@telenet.be

Literatuurlijst zie eerste
artikel LO 7

Foto's:
FTBI Italia

Kernwoorden:
Tchoukball, kaatsspel,
terugslagspel

Aanval met drie spelers tegen twee verdedigers (overtal)

Spelopdracht

- De rode speler is een verdediger. Hij vertrekt centraal aan de middenlijn, loopt snel op het terrein, legt de bal ergens op de grond en neemt een positie in om te verdedigen.
- Dadelijk wanneer de bal de grond raakt mogen de drie blauwe aanvallers snel naar de bal lopen en (individueel of samen) een aanval opbouwen met de bedoeling de verdedigers te omspelen en te scoren.
- In de eerste fase is de opbouw nog vrij, dat wil zeggen dat het samenspel tussen de aanvallers onbeperkt is; later wordt de opbouw beperkt zoals in het eindspel, de vierde worp moet dan naar het frame gaan;
- Wanneer de aanvallers er vlot in slagen om de verdedigers te omspelen, kan er nog een verdediger bij geplaatst worden.

Doel

- De verdediger tracht de bal op een goede plaats te leggen.
- De verdedigers trachten een goede positie te kiezen in functie van hun verdedigende taak. De verdedigers moeten onderling afspraken maken.
- De aanvallers zetten een snelle en overrompelende aanval op, waardoor de aanpassingstijd van de verdedigers verkleint.
- De aanvallers trachten de verdediger uit verband te spelen waardoor een goede scoringskans ontstaat.
- Tracht door experimenteren en coachen te komen tot vaststellingen, oplossingen en tactische tips.
- Zoek steeds nieuwe mogelijkheden!
 - waar leg je best de bal?
 - waar ga je verdedigen?
 - hoe bouw je de aanval succesvol op?
 - hoe reageer je op een tegenzet van de aanvaller of verdediger?
- Met de bevindingen op jouw veldje, ga je nadien op een ander terreintje spelen tegen een andere groep. Na enkele acties worden de tips uitgewisseld. De groepjes gaan elkaar coachen.

Organisatie

- Er wordt gespeeld op een half terreintje met groepjes van vijf tot zeven spelers. Er wordt in wisselende samenstellingen 3 tegen 2 gespeeld. Tussen de acties wordt even overlegd.
- 1 á 2 scheidsrechters nemen plaats aan het frame en beoordelen de spelacties.