

Beachhandball-Regeln

Regel 1 Die Spielfläche

1:1 Die Spielfläche ist ein Rechteck von 27 m Länge und 12 m Breite und umfasst ein Spielfeld und zwei Torräume. Der Untergrund der Spielfläche muss aus mindestens 40 cm tiefem Sand bestehen. Ein Freiraum um die Spielfläche von ca. 3 m sollte gegeben sein.

1:2 Die Längsseiten der Spielfläche heißen Seitenlinien, die Breitseiten Torauslinien. In der Mitte der Torauslinie steht das Tor. Es ist 3m breit und 2 m hoch. Die Linie zwischen den Torpfosten heißt Torlinie.

1:3 Der Torraum wird geschaffen, indem vor der Torauslinie in 6 m Abstand, parallel dazu, ein Band gezogen wird (Torraumlinie).

1:4 Das Spielfeld ist 15 m lang und 12 m breit. Für die Begrenzung muss ein bis zu 8 cm breites, elastisches, farbiges Band oder ein Seil benutzt werden.

1:5 Der Auswechselraum für Feldspieler ist 15 m lang und ca. 3 m breit. Es befindet sich je ein Auswechselraum an jeder Seite des Spielfeldes außerhalb der Seitenlinien.

1:6 Die Austrittszone des Torhüters ist die Seitenlinie im Bereich des Auswechselraums und die Seitenlinie im Bereich des eigenen Torraumes (4:3, 5-5). Die Eintrittszone der Torhüter ist jeweils die Seitenlinie im Bereich des eigenen Torraums (4--3, 5:5).

Regel 2 Die Spielzeit

2:1 Das Spiel besteht aus zwei Halbzeiten, die getrennt gewertet werden. Jede Halbzeit dauert 10 Minuten (siehe jedoch Regel 2--4, 2,.6). Es wird ohne Pause gespielt.

2:2 Das Spiel beginnt in jeder Halbzeit mit einem Schiedsrichterwurf (Regel 10, 15). Die Seitenwahl wird durch Los ermittelt. Die andere Mannschaft entscheidet, auf welcher Längsseite ihr Auswechselraum ist. Noch der Pause werden die Seiten gewechselt. Die Auswechselräume bleiben bestehen.

2:3 Ist der Spielstand am Ende der Halbzeit unentschieden, wird das "Golden Goal" (das nächste Tor entscheidet) angewendet. Dieses beginnt mit einem Schiedsrichterwurf (Regel 15). Der Sieger erhält für die gewonnene Halbzeit einen Punkt.

2:4 Wenn beide Halbzeiten von derselben Mannschaft gewonnen werden, ist diese mit 2-0 Punkten Gesamtsieger.

2:5 Gewinnt je eine Mannschaft eine Halbzeit, ist der Spielstand unentschieden. Da stets ein Sieger zu ermitteln ist, wird das "Einer gegen den Torwart"- System gespielt (Regel 9).

Regel 3 Der Ball

3 :1 Gespielt wird mit einem runden, griffigen Gummiball. Er wiegt für Männerspiele 350 - 370 g und hat einen Umfang von 54 - 56 cm, für Frauenspiele 280--300 g und hat einen Umfang von 50 - 52 cm. Gemischte Mannschaften benutzen den Ball für Männerspiele. Für Kinder kann ein kleinerer Ball Verwendung finden.

3:2 Vor jedem Spiel müssen mindestens drei der Regel entsprechende Bälle vorhanden sein, um Spielzeitunterbrechungen möglichst zu vermeiden., wenn der Spielball die Spielfläche verlassen hat.

Regel 4 Die Mannschaft

4:1 Eine Mannschaft besteht grundsätzlich aus bis zu 8 Spielern. Bei Spielbeginn müssen mindestens 6 anwesend sein. Sinkt die Zahl der Spieler unter 4, ist das Spiel abubrechen, und diese Mannschaft hat verloren.

4:2 Auf der Spielfläche dürfen sich höchstens 4 Spieler von jeder Mannschaft (3 Feldspieler und 1 Torwart) befinden. Die übrigen Spieler sind Auswechselspieler, die sich auf ihrer Seite im Auswechselraum aufhalten.

4:3 Bei einem Wechselfehler ist das Spiel mit einem Freiwurf (Regel 13) oder 6 m-Wurf (Regel 14) für die gegnerische Mannschaft fortzusetzen, wenn das Spiel deshalb unterbrochen werden musste. Ansonsten ist das Spiel mit dem der Spielsituation entsprechenden Wurf wieder aufzunehmen.

4:4 Alle Spieler spielen barfuss. Das Tragen von Socken oder Sportbandagen ist zulässig. Verboten sind Sportschuhe und jegliches Schuhwerk.

Regel 5 Der Torwart

5:1 Es ist dem Torwart erlaubt, ohne Ball den Torraum zu verlassen und im Spielfeld als Feldspieler mitzuspielen.

5:2 Erzielt ein Torwart als Feldspieler ein Tor, wird dieses mit einem zusätzlichen Punkt gewertet (Regel 9:1) (Ausnahme beim 6m-Wurf).

5:3 Erzielt ein Torwart aus seinem Torraum durch "Direkt-Wurf" beim "Einer gegen den Torwart" ein Tor, wird dieses mit einem zusätzlichen Punkt gewertet (Regel 9:1).

5:4 Nach jedem erzielten Tor wird das Spiel mit Abwurf durch den Torwart aus seinem Torraum fortgesetzt (Regel 9:1, 10:2, 12:1).

5:5 Torwartwechsel: Das Eintreten auf die Spielfläche ist dem Torwart nur über die Seitenlinie im eigenen Torraumbereich gestattet (1:7, 4:3) Das Austreten ist dem Torhüter nur über die Seitenlinie im Bereich des Auswechselraums und die Seitenlinie im Bereich des eigenen Torraumes gestattet (1-7, 4:3).

Regel 6 Der Torraum

6:1 Ein liegender oder rollender Ball kann stets gespielt werden, auch im Torraum. Der Feldspieler darf den Torraum dabei aber nicht betreten (Freiwurf).

Regel 7 Das Spielen des Balles

7:1 Das Werfen nach einem liegenden oder rollenden Ball ist erlaubt.

Regel 8 Das Verhalten zum Gegenspieler

8:1 Es gibt keine 2-Minuten Strafen; alle Regelverstöße die eine Zeitstrafe nach sich ziehen würden, werden durch Anrechnung von 2 Punkten für die gegnerische Mannschaft bestraft.

8:2 Falls die Regelwidrigkeit zu einer Disqualifikation des Spielers führt, muss dieser das Spielfeld verlassen und wird durch einen anderen Spieler ersetzt. Gleichzeitig werden der gegnerischen Mannschaft 5 Punkte gutgeschrieben. Über die weitere Turnierteilnahme entscheidet die Spielleitung vor Ort.

Regel 9 Der Punktgewinn, die Spielentscheidung

9:1 Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie vollständig überquert hat, und wird mit einem Punkt gewertet. Ein in das eigene Tor gelangter Ball bringt Punktgewinn für die gegnerische Mannschaft. Nach jedem erzielten Tor wird das Spiel durch Abwurf des Torwarts aus dem eigenen Torraum fortgesetzt (Regel 5-4, 10:2, 12. 1).

9:2 Haben beide Mannschaften je eine Halbzeit gewonnen, kommt es zum "Einer gegen den Torwart-System. Jede Mannschaft nominiert hierzu fünf Spieler, die abwechselnd mit den Spielern der gegnerischen Mannschaft die Würfe ausführen. Sieger ist, wer nach fünf Würfen mehr Punkte erzielt hat. Vor diesem "Einer gegen den Torwart" lösen die Schiedsrichter die Seitenwahl und die beginnende Mannschaft aus. Beide Torhüter stehen zunächst in ihrem Torraum. Jeder nominierte Feldspieler muss zu Beginn der Aktion mit einem Fuß auf dem linken oder rechten Kreuzungspunkt der Torraumlinie und der Seitenlinie stehen. Nach Anpfiff des Schiedsrichters spielt er den Ball zu seinem Torwart. Der Ball darf bei diesem Zuspiel den Boden nicht berühren. Der wurfausführende Torwart darf seinen Torraum nicht verlassen und muss nun den Ball innerhalb von 3 Sekunden entweder direkt auf das gegnerische Tor werfen oder dem inzwischen Richtung gegnerischem Tor laufenden Mitspieler zuspielen, ohne dass der Ball den Boden berühren darf. Dieser muss den Ball annehmen und versuchen, regelgerecht ein Tor zu erzielen. Begehen der ausführende Torwart oder der angreifende Spieler eine Regelwidrigkeit, ist in diesem Moment die Aktion beendet. Der verteidigende Torwart darf seinen Torraum nicht verlassen.

9:3 Vereitelt der verteidigende Torwart beim "Einer gegen den Torwart" durch eine Regelwidrigkeit ein Tor, ist auf 6 m-Wurf zu entscheiden. Führt dieser 6 m-Wurf zu einem Torerfolg, wird auch wegen dieser Regelwidrigkeit ein zusätzlicher Punkt gewertet (3 Punkte).

9:4 Ist nach dem ersten Durchgang keine Entscheidung gefallen, wird das "Einer gegen den Torwart" fortgeführt. Hierzu werden zuerst die Seiten gewechselt (siehe Erläuterungen Punkt 4) und anschließend fünf Spieler benannt. Nun beginnt die andere Mannschaft. Das Spiel ist bei diesem oder bei weiteren Durchgängen entschieden, sobald eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Wurfversuchen führt.

9:5 Sinkt die Spielerzahl in einem Durchgang unter fünf, kann kein Spieler

zweimal werfen. Diese Mannschaft hat dann entsprechend weniger Wurfmöglichkeiten.

9:6 Während des "Einer gegen den Torwart" halten sich alle beteiligten Feldspieler in ihrem Auswechselraum auf. Nach ihrem Versuch gehen sie in ihren Auswechselraum zurück.

Regel 10 Der Spielbeginn

10:1 Das Spiel beginnt in jeder Halbzeit mit einem Schiedsrichterwurf (Regel 15).

10:2 Nach jedem Tor wird das Spiel durch Abwurf jenes Torwartes, gegen den das Tor erzielt worden ist, aus dem eigenen Torraum fortgesetzt (Regel 5:4, 9:1, 12:1).

10:3 Die Feldspieler platzieren sich auf dem gesamten Spielfeld.

Regel 11 Der Einwurf

11:1 IHF-Regel 11:2 und 11:4 gelten unverändert.

11:2 Auf Einwurf wird entschieden, wenn der Ball die Seitenlinie vollständig überquert hat, oder wenn ein Feldspieler der abwehrenden Mannschaft den Ball zuletzt berührt hat und dieser dann die Torauslinie überquert (siehe jedoch IHF-Regel 7-9).

11:3 Der Einwurf ist an der Stelle auszuführen, an welcher der Ball die Seitenlinie überquert hat, oder im Abstand von mindestens 1 m zum Kreuzungspunkt der Torraumlinie mit der Seitenlinie, wenn der Ball die Torauslinie oder die Seitenlinie im Torraumbereich überquert hat.

11:4 Bei einem Einwurf müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens 1 m vom Werfer entfernt sein.

Regel 12 Der Punktgewinn, die Spielentscheidung

12:1 IHF-Regeln 12:2, 12:3 und 12:4 gelten unverändert.

12:2 Es wird auf Abwurf entschieden, wenn der Ball über die Torauslinie oder die Torlinie gelangt (Regel 5-3, 9-1, 10-2 - siehe jedoch IHF-Regel

5.7, 7:9).

Regel 13 Der Freiwurf

13:1 Bei einer Regelwidrigkeit wird für die andere Mannschaft auf Freiwurf entschieden (wie IHF-Regel 13).

13:2 Der Freiwurf ist grundsätzlich am Ort des Vergehens auszuführen.

13:3 Bei der Ausführung des Freiwurfs dürfen die Spieler der angreifenden Mannschaft nicht näher als einen Meter an die Torraumlinie herantreten.

13:4 Die Spieler der verteidigenden Mannschaft müssen mindestens 1 m vom ausführenden Spieler entfernt sein. Sie dürfen sich an der Torraumlinie aufstellen.

Regel 14 Der 6m-Wurf

14:1 IHF-Pegel 14 (wie beim 7 m-Wurf) gilt analog unverändert.

14:2 Bei der Ausführung des 6 m-Wurfs darf der Werfer die Torraumlinie weder berühren noch überschreiten, bevor der Ball die Hand verlassen hat (Freiwurf).

14:3 Der Torwart und die anderen Spieler der gegnerischen Mannschaft dürfen nicht näher als 1 m an den Ausführenden herantreten.

14:4 Der Torerfolg bei einem 6 m-Wurf wird mit einem zusätzlichen Punkt gewertet (Regel 9:1).

Regel 15 Der Schiedsrichterwurf

15:1 IHF-Regel 15 gilt unverändert, jedoch beginnt jede Halbzeit sowie das "Golden Goal" (zur Ermittlung des Siegers einer Halbzeit - Regel 2:4) mit einem Schiedsrichterwurf.

15:2 Der Schiedsrichter wirft nach Anpfiff den Ball am Mittelpunkt des Spielfeldes hoch. Der zweite Schiedsrichter platziert sich außerhalb der Seitenlinie gegenüber dem Zeitnehmertisch.

Die Ausführung der Würfe IHF-Regel 16 gilt unverändert.

16:2 Alle Würfe können unmittelbar zu einem Tor führen außer beim Schiedsrichterwurf (siehe Regel 9:1 dritter Absatz).

Erläuterungen

1 WERTUNG DER PUNKTE (Regel 9:1)

Folgende Spielsituationen werden mit einem zusätzlichen Punkt gewertet:

- Durch das im "Flug" erzielte Tor(Kempa-Tor).
- Durch das vom Torwart im Spielfeld erzielte Tor (Regel 5-2).
- Durch den Torerfolg bei einem 6 m-Wurf (Regel 14.4 - siehe jedoch 5:2).

2 WERTUNG DER PUNKTE beim "Einer gegen den Torwart" (Regel 9:2)

Erzielt ein Torwart beim "Einer gegen den Torwart" aus seinem Torraum mit einem "Direkt-Wurf " ein Tor, sind insgesamt 2 Punkte zu werten (Regeln 9:1, 5:3)

3 BESONDERE UMSTÄNDE

Wenn äußere Umstände es erfordern (Wind, Sonnenstand, usw.), können die Schiedsrichter entscheiden, das "Einer gegen den Torwart" auf ein Tor zu spielen.