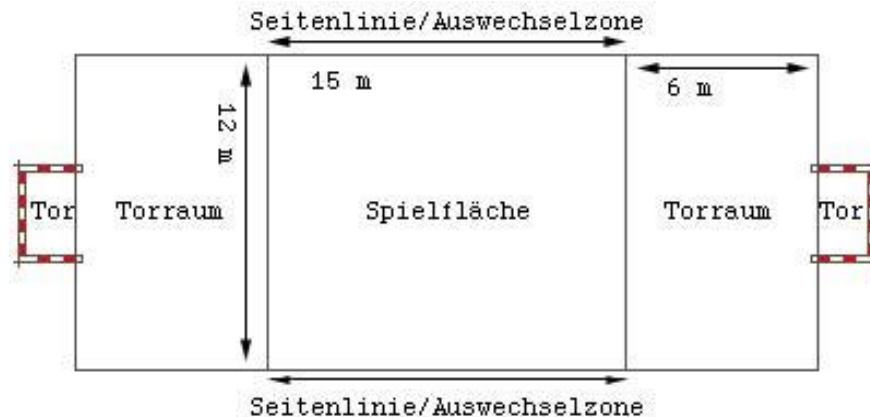


Kurzfassung Beachregeln

1. Spielfeld

Beach-Handball wird auf einem 12 Meter breiten und 15 Meter langen Spielfeld gespielt. Auf beiden Seiten schließt sich ein Torraum von jeweils sechs Metern an. Am Ende des Torraums befindet sich auf jeder Seite ein Handballtor. Die Längsseiten des Spielfeldes sind die Seitenlinien, die Breitseiten heißen Torauslinien. Die gesamten Seitenlinien des Spielfeldes stellen die Auswechselzone für die Feldspieler dar, und zwar wird in beiden Spielhälften auf derselben Seite ausgewechselt, lediglich die Spielrichtung wird bei Halbzeit gewechselt.



2. Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus **maximal 14** Spielerinnen, wobei es nur den Torhütern erlaubt ist, sich im Torraum aufzuhalten. Es dürfen sich gleichzeitig immer nur maximal vier Spieler einer Mannschaft auf dem Spielfeld befinden, die Auswechselspieler halten sich in der Auswechselzone auf. Die Torhüter müssen sich farblich von den Feldspielern unterscheiden.

3. Der Torhüter

Es dürfen beliebig viele Spieler einer Mannschaft als Torhüter eingesetzt werden. Die Torhüter sind durch Leibchen zu kennzeichnen, die sich von der Trikotfarbe unterscheiden. Es ist dem Torhüter erlaubt, ohne Ball den Torraum zu verlassen und im Spielfeld als Feldspieler zu agieren. Erzielt der Torhüter ein Tor, wird dies mit einem zusätzlichen Punkt gewertet (Ausnahme beim 6-Meter-Wurf). Nach jedem erzielten Tor wird das Spiel ohne Anpfiff mit Abwurf aus seinem Torraum fortgesetzt. Der Torwart kann ein Tor auch aus seinem Torraum erzielen. Sollte der Torwart gewechselt werden, so darf der neue Torwart das Spielfeld nur über den eigenen Torraum betreten.

4. Spielen des Balles

Das Hechten nach einem liegenden oder rollenden Ball ist erlaubt. Der Ball darf nicht länger als drei Sekunden am Boden liegen und von dem Spieler, der ihn zuletzt berührt hatte, wieder aufgenommen werden. Alle Würfe können unmittelbar zu einem Tor führen (Ausnahme bei Schiedsrichterwurf). **Ein im Torraum liegender Ball, darf sowohl vom Angreifer als auch vom Verteidiger aufgenommen werden.** Der Torraum darf jedoch nicht betreten werden.

5. Spielzeit

Die Spielzeit besteht aus zwei getrennt gewerteten Hälften, die bei Gleichstand bis zum Siegtreffer einer Mannschaft (golden goal) fortgesetzt werden. Der Sieger einer Halbzeit erhält einen Punkt. Die Halbzeitpause dauert 2-4 Minuten. Das Spiel beginnt in jeder Halbzeit mit Schiedsrichterwurf. **Es wird ohne Team-Time-Out gespielt!**

6. Wertungen

Wenn beide Halbzeiten von derselben Mannschaft gewonnen werden, ist diese mit 2:0 Punkten Gesamtsieger. Gewinnt je eine Mannschaft eine Spielhälfte, wird der Sieger durch „Einer gegen den Torwart“ (Shoot Out) ermittelt. Der Sieger des Shoot Out erhält 1:0 Punkte. **Im Shoot-Out erzielte Tore werden zum Torverhältnis gezählt!**

7. Torwertungen

Normales Tor = 1 Punkt

Spektakuläres Tor (Kempatrick, Pirouette (Spin-Shoot)* usw. liegt im Ermessen der Schiedsrichter) = 2 Punkte

Torwart-Tor = 2 Punkte

6-Meterwurf = 2 Punkte

*** um die Spieler zu Pirouetten (Spin-Shoots) zu ermuntern zählen diese schon bei Drehungen ab 270 Grad, vorausgesetzt, dass die Schrittmittel beachtet wird und die Drehung mit beiden Beinen in der Luft durchgeführt wird. Grundsätzlich liegt aber die Wertung, auch beim Kempatrick, im Ermessen des Schiedsrichters.**

8. Strafen

Bei Regelwidrigkeiten und Unsportlichkeiten, die gemäß den IHF-Regeln (vgl. Regel 17:3) eine Hinausstellung erfordern, ist diese auszusprechen. Hinausgestellte Spieler dürfen ersetzt werden oder das Spielfeld wieder betreten, **sobald es einen Ballbesitzwechsel** zwischen beiden Mannschaften gegeben hat. Die zweite Hinausstellung eines Spielers bedingt dessen Disqualifikation (Matchstrafe).

Regelwidrigkeiten und Vergehen (Strafen)

Es ist erlaubt:

Die Benutzung von Armen und Händen zum Blocken oder um in Ballbesitz zu gelangen. Den Körper zu benutzen, um den Gegner zu behindern, auch wenn dieser nicht im Ballbesitz ist. Körperkontakt (mit angewinkelten Armen) beim Gegner, wenn dieser gegenübersteht, um ihn so kontrolliert zu begleiten und abzudecken.

Es ist nicht erlaubt:

Den Ball aus der Hand des Gegners zu schlagen oder reißen. Einen Gegner mit Händen, Armen und Beinen zu blockieren oder wegzudrängen. Das Halten, Schupsen, Rennen oder Springen in einen Gegenspieler. Den Gegner gesundheitlich zu gefährden (mit oder ohne Ball).



Schon gewusst?

Der wichtigste Spielgedanke und die höchste Eigenschaft im Beachhandball ist: FAIRPLAY!

Anders als in der Halle wird im Beachhandball nicht sehr körperbetont gespielt. Insbesondere in der Abwehr versucht man sich durch gute Beinarbeit, Stellungsspiel und Antizipation den entscheidenden Vorteil zu verschaffen. Sehr beliebt ist auch das Blocken. Hier springt der Abwehrspieler mit dem Angreifer mit, verkürzt so den Winkel zum Tor bzw. deckt eine Seite des Tors damit komplett ab und verschafft dem Torwart den entscheidenden Vorteil den Wurf zu halten.

Auch die Schiedsrichter sind angehalten aufkommendes, körperbetontes Spiel sofort zu unterbinden. Es geht hier sehr streng zu. Fouls sind nicht gerne gesehen, lieber lässt man eine Pirouette zu, beschränkt sich nur auf das Blocken und greift nicht körperbetont oder gar verletzungsgefährdend ein.

FAIRPLAY = BEACHHANDBALL = LIKE



9. Shoot-Out

Vor Beginn des Shoot-Outs werden dem Schiedsrichter und dem Schiedsgericht fünf Spieler einer jeden Mannschaft als Werfer (namentlich/Rücknummer) genannt. Diese werfen abwechselnd in der festgelegten Reihenfolge nach Zuspiel des Torwarts aus dem eigenen Torraum unter Berücksichtigung der Drei-Schritte-Regel auf das gegnerische Tor.

Ist nach fünf Würfen auf beiden Seiten noch keine Entscheidung gefallen, wird das Shoot-Out mit Seiten- und Anwurfwechsel fortgesetzt. Es werden wieder fünf Spieler festgelegt. Dies können auch die Spieler sein, die bereits im ersten Durchgang geworfen haben. Nun wird solange geworfen, bis eine Mannschaft bei gleicher Wurfszahl in Führung liegt.

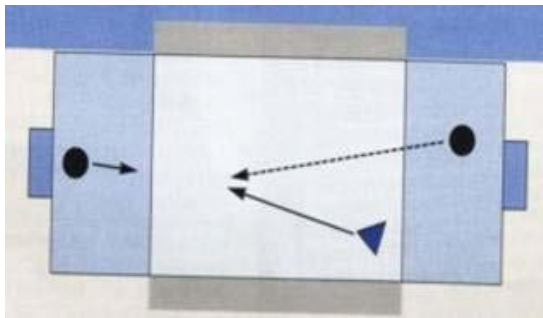
Beide Torhüter befinden sich zunächst an der eigenen Torauslinie. Der Feldspieler befindet sich am Kreuzungspunkt der Torraumlinie und der Seitenlinie. Nach dem Anpfiff spielt der Feldspieler den Auftaktpass zu seinem eigenen Torhüter. Sobald der Ball die Hand des Feldspielers verlassen hat, dürfen sich beide Torhüter vorwärts bewegen. Der wurfausführende Torhüter muss **innerhalb von drei Sekunden** entweder direkt auf das gegnerische Tor werfen (bei Torerfolg Zusatzpunkt) oder dem nach vorn laufenden Feldspieler passen, **ohne dass der Ball den Boden berührt.**

Der Feldspieler muss dann den Ball annehmen (**flüssige Bewegung=nicht im Stehen**) und versuchen, regelgerecht ein Tor zu erzielen. Bei Regelwidrigkeit des Feldspielers oder des wurfausführenden Torhüters ist die Aktion zu beenden. Bei Regelwidrigkeit des verteidigenden Torhüters wird auf Sechs-Meter-Wurf entschieden (bei Torerfolg Zusatzpunkt).

Achtung: Der verteidigende Torhüter darf den eigenen Torraum aus Sicherheitsgründen nicht verlassen!

Sieger ist, wer nach fünf Würfen mehr Punkte erzielt hat.

Auch hier besteht die Möglichkeit, durch spektakuläre Tore 2 Punkte zu erzielen.



Noch Fragen?

Einen Link zu den offiziellen Beachhandballregeln findet ihr auf unserer Internetseite:

www.tv-flittard.de

Viel Spaß
Das Orga-Team