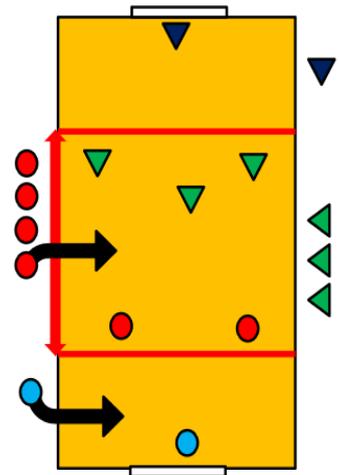
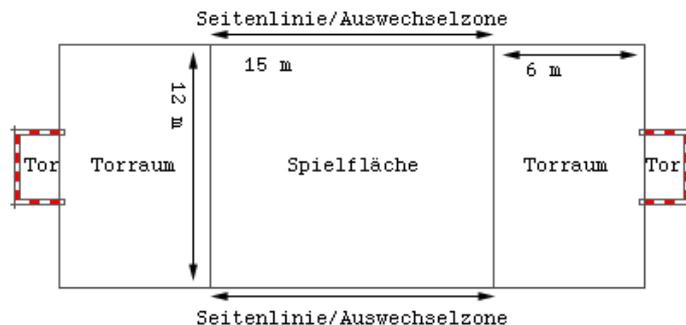


Spielregeln Rostocker Beach Handballtage 2023

Stand: 2023

Das Spielfeld

Das Spielfeld ist rechteckig und hat einen Grundboden aus Sand. Die Spielfläche ist 12 m breit und 15 m lang. An die Spielfläche gliedert sich auf jeder Seite ein 6 m langer Torraum an. Die Tore (2 x 3 m) befinden sich am Ende des Torraumes in der Mitte der Torauslinie.



Die Spieler

Gespielt wird mit 3 Feldspielern und einem Torwart. Der Torwart kann gegen einen 4. Feldspieler gewechselt werden (s.u.). Die Feldspieler dürfen nicht den eigenen Torraum betreten. Alle Spieler sind barfuß bzw. spielen ohne Schuhe.

Die Auswechselzone

Die ganze Seitenlinie der Spielfläche ist Auswechselzone. Die Auswechselspieler einer Mannschaft befinden sich hinter der Seitenlinie in Spielrichtung links in der 1. Halbzeit, in Spielrichtung rechts in der 2. Halbzeit. Die Auswechselseite bleibt somit beibehalten, lediglich die Spielrichtung ändert sich mit dem Halbzeitwechsel. Die Spieler dürfen über den gesamten Auswechselraum das Spielfeld verlassen. Bei einem *falschen Wechsel* erhält das nicht fehlbare Team einen *Extra Punkt*. Wurde durch den falschen Wechsel eine *klare Torgelegenheit vereitelt*, wird zusätzlich zum *Extra-Punkt auf einen 6-m-Wurf* entschieden.

Torwart

Die Torhüter müssen sich optisch sowohl von der eigenen Mannschaft, als auch von der gegnerischen unterscheiden.

Es ist dem Torwart erlaubt:

- Bei der Abwehr den Ball mit allen Körperteilen zu berühren.
- Sich im Torraum ungeachtet der für Feldspieler geltenden Einschränkungen mit und ohne Ball zu bewegen.
- Den Torraum ohne Ball zu verlassen und im Spielfeld mitzuspielen. Der Torraum gilt als verlassen, sobald der Torwart mit irgendeinem Körperteil den Sand außerhalb der Torraumlinie berührt.

Es ist dem Torwart nicht erlaubt:

- Bei der Abwehr den Gegenspieler zu gefährden.
- Den Torraum mit dem unter Kontrolle gebrachten Ball zu verlassen.
- Nach Abwurf den Ball außerhalb des Torraums erneut zu berühren, bevor dieser einen anderen Spieler berührt hat.
- Den außerhalb des Torraums im Sand liegenden oder rollenden Ball in den Torraum hereinzuholen.
- Mit dem Ball vom Spielfeld in den Torraum zurückzugehen.

Abwurf während eines Torwartwechsel:

Der Abwurf muss immer durch den Torwart, der zuletzt in der Abwehr im Tor stand, ausgeführt werden. Erst nach dem ausführen des Abwurfs, ist ein Torwartwechsel erlaubt. Die Torhüter*innen müssen innerhalb des eigenen Torraums eingewechselt werden, damit deren Würfe mit 2 Punkten gezählt werden.

Torraum

Nur dem Torwart ist es erlaubt, den Torraum zu betreten. Jedem Feldspieler ist es erlaubt, den Ball wieder ins Spiel zu holen, wenn dieser im Torraum liegt, jedoch ohne selbst den Torraum zu berühren.

Hinweis: In der Beschreibung ist bei der Bezeichnung von Personen aus redaktionellen Gründen immer nur die männliche Form gewählt, es sei denn, dass geschlechtsspezifisch zu unterschieden ist. Gemeint sind grundsätzlich alle Personen, unabhängig ihrer Geschlechtsidentifikation.

Spielregeln Rostocker Beach Handballtage 2023

Stand: 2023

Wenn ein Feldspieler den Torraum betritt, sind die Entscheidungen wie folgt:

- Abwurf, wenn ein Spieler*in den gegnerischen Teams den Torraum betritt.
- Freiwurf, wenn ein Abwehrspieler*in, den Torraum betritt und sich ein Vorteil verschafft ohne Verhinderung einer klaren Torgelegenheit
- 6-Meter-Wurf, wenn ein Abwehrspieler*in den Torraum betritt und dabei eine klare Torgelegenheit verhindert.

Die Spieldauer

Die Spieldauer beträgt 2 x 10 min. Bei Gleichstand zum Ende einer Halbzeit wird das Spiel (mit Schiedsrichterball) bis zum 1. Punktgewinn einer Mannschaft fortgesetzt (Golden Goal).

Die Wertung

Die Mannschaft, die die 1. Hälfte gewinnt, erhält einen Punkt. Die 2. Hälfte beginnt wieder bei 0:0 und läuft nach dem gleichen Modus ab wie die 1. Halbzeit. Gewinnt eine Mannschaft beide Hälften, gewinnt sie das Spiel mit 2:0. Gewinnen beide Mannschaften jeweils eine Hälfte, so entscheidet ein Penalty-Werfen über den Sieg. Bei einem Sieg durch Penalty-Werfen (Shoot-Out) wird das Spiel mit 2:1 Punkten für die Siegermannschaft gewertet.

Spiele des Balles

Es ist erlaubt:

- Den Ball unter Benutzung von Händen, Armen, Kopf, Rumpf, Oberschenkeln und Knien zu werfen, fangen, zu stoppen, zu stoßen oder zu schlagen.
- Den Ball maximal 3 Sekunden zu halten.
- Sich mit dem Ball höchstens 3 Schritte zu bewegen.
- Den Ball am Ort und auch im Laufen **einmal** zu tippen, indem der Ball auf den Boden vollständig abgelegt und von allen Körperteilen nicht mehr berührt wird, nachdem er anschließend vom selben Spieler wieder aufgenommen wird.
- Den Ball von einer Hand in die andere zu führen.
- Den Ball auf dem Sand kniend, sitzend oder liegend weiterzuspielen.

Passives Spiel

Wird eine mögliche Tendenz zum passiven Spiel erkennbar, d.h. es ist kein Angriffsversuch oder ein Versuch zum Torwurf zu gelangen, erkennbar, dann wird dies mit dem Vorwarnzeichen (Handzeichen Nr. 16 offizielle Hallenhandballregeln) angezeigt. Dies gibt der ballbesitzenden Mannschaft die Möglichkeit ihre Angriffsweise zu ändern. Falls sich die Angriffsweise nachdem Anzeigen des Warnzeichens nicht ändert oder kein Torwurf ausgeführt wird, ist mit Freiwurf gegen die ballbesitzende Mannschaft zu entscheiden. Der Freiwurf wird an der Stelle ausgeführt, an der sich der Ball bei der Entscheidung auf Passives Spiel befand.

Würfe

Allgemeine Kriterien:

- Ein Teil des Fußes muss fest im Sand sein
- Ein Tor kann mit jedem Wurf erzielt werden, jedoch gibt es kein Eigentor beim Abwurf oder durch den Schiedsrichterhochball.

Der Schiedsrichterwurf

Jede Spielhälfte, sowie das Golden Goal beginnt mit dem Schiedsrichterhochball. Jeweils ein/e Spieler*in pro Team tritt zu dem Hochball an. Alle anderen Spieler*innen können sich frei innerhalb des Spielfeldes positionieren, müssen aber 3 Meter Abstand zum Schiedsrichterwurf halten. Der Schiedsrichterwurf kann auch direkt zum Torwart gespielt werden.

Der Schiedsrichterhochball muss nach oben geworfen werden und darf nicht vom Schiedsrichter auf dem Boden geworfen werden (Verletzungsgefahr).

Der Freiwurf

Ein Freiwurf muss mindestens 1 Meter Abstand zur Torraumlinie ausgeführt werden. Dabei müssen die Gegenspieler*innen auch mind. 1 Meter Abstand zum Freiwurfort halten.

Hinweis: In der Beschreibung ist bei der Bezeichnung von Personen aus redaktionellen Gründen immer nur die männliche Form gewählt, es sei denn, dass geschlechtsspezifisch zu unterschieden ist. Gemeint sind grundsätzlich alle Personen, unabhängig ihrer Geschlechtsidentifikation.

Spielregeln Rostocker Beach Handballtage 2023

Stand: 2023

Der Abwurf

Auf Abwurf wird in folgenden Fällen entschieden:

- Ein Gegnerischer Spieler*in betritt den Torraum
- Das Gegnerische Team hat ein Tor erzielt
- Der Torwart kontrolliert den Ball in seinen Torraum.
- Der Ball überschreitet nachdem er von dem Torwart, oder der angreifenden Mannschaft berührt wurde, die Torauslinie.

Der Einwurf

Ein Einwurf wird von der Stelle ausgeführt, wo der Ball die Seitenlinie überquert hat. Wird der Ball vom Torwart gehalten und überquert anschließend die Seitenlinie (auch innerhalb des eigenen Torraums) ist ebenfalls auf Einwurf zu entscheiden. Dieser wird dann vom Schnittpunkt Seitenlinie und 6-Meter Torraumlinie ausgeführt. Bei der Ausführung müssen die gegnerischen Spieler*innen 1 Meter Abstand zum ausführenden Spieler haben.

Der 6-Meter Wurf

Wenn ein 6-Meter-Wurf ausgeführt wird, müssen Torwart und Spieler mindestens einen Meter Abstand zum Werfer einhalten bis dieser den Wurf ausgeführt hat. Ein Torerfolg durch einen 6-Meter-Wurf zählt zwei Punkte unabhängig vom Ausführenden Werfer.

Die Punkte

Beim Beachhandball wird der Spielstand durch Punkte und nicht durch Tore angezeigt. Ein normal erzieltes Tor ergibt 1 Punkt.

Ein Tor, das vom Torwart geworfen wurde, zählt 2 Punkte. Dieser Torwart muss innerhalb des eigenen Torraums eingewechselt worden sein. Der Wurf kann auch direkt vom eigenen Torraum aus in das gegnerische Tor erfolgen und zählt auch dann 2 Punkte.

Der Torerfolg bei einem 6-m-Wurf wird unabhängig vom Werfer grundsätzlich mit 2 Punkten gewertet. Bleibt der Torerfolg beim 6-m-Wurf aus gibt es keine Punkte.

Wird der Torwart Strafwurfreif gefoult, gibt es 1 Extrapunkt für das Foul am Torwart und bei erfolgreicher 6-m-Strafwurfausführung (Schütze beliebig) 2 Punkte.

Ein Kempa-Tor (ein im Flug gefangener und geworfener Ball) ergibt 2 Punkte. Ein Kempa-Tor wird als solches anerkannt, wenn der springende Spieler im oder neben dem Torraum landet und der Ball nicht geschlagen oder gestoßen wird (bei einhändiger Ausführung also Führen des Balles mit offener Hand). Ein Spin-Shoot („Pirouette“ - komplette Drehung um ca. 360 Grad. Beobachtungsschwerpunkt für die Schiedsrichter ist hierbei die Fußstellung - Sprungbein/e - des Wurfers) ergibt 2 Punkte.

Ahndung von Regelwidrigkeiten

Ein „normales“ Foulspiel kann mit einem 6-Meter-Strafwurf geahndet werden. Bei Verstößen, bei denen sich die Aktion überwiegend oder ausschließlich gegen den Gegenspieler und nicht gegen den Ball richtet (in der Halle eine 2-Minuten-Strafe), ist progressiv zu bestrafen. Die gegnerische Mannschaft erhält dann 1 Punkt für das Foulspiel gutgeschrieben. Falls die Regelwidrigkeit zu einer direkten Disqualifikation des Spielers führt, muss dieser das Spielfeld verlassen und wird durch einen anderen Spieler ersetzt. Gleichzeitig werden der gegnerischen Mannschaft 5 Punkte gutgeschrieben.

Die Entscheidung, ob der disqualifizierte Spieler für nachfolgende Spiele seiner Mannschaft gesperrt wird, trifft die Spielleitung vor Ort.

Das Penalty-Werfen (Shoot-Out)

Hat jede Mannschaft eine Halbzeit gewonnen, wird die Entscheidung über Sieg und Niederlage durch Penalty-Werfen herbeigeführt.

Der Schiedsrichter lost mit den Spielführern aus, in welcher Reihenfolge und von welchen Seiten geworfen wird. Der Sieger entscheidet, ob er eine Seite wählt oder die Reihenfolge bestimmt.

Es treten 4 Schützen jeder Mannschaft an.

Geworfen wird abwechselnd auf beide Tore. Es obliegt dem Schiedsrichter, wenn er es aufgrund von Wetterbedingungen als notwendig erachtet, das Penalty-Werfen nur auf ein Tor auszuführen.

Während des Penalty-Werfens befinden sich nur der ausführende Werfer, sein Torwart und der des Gegners auf der Spielfläche. Der Ablauf beginnt mit einem Pass vom Werfer auf seinen Torwart, der sich innerhalb des Torraumes aufhält. Der Torwart passt auf den Werfer, der aus einer Spielfeldecke am eigenen Torraum startet und auf das gegnerische Tor zuläuft.

Hinweis: In der Beschreibung ist bei der Bezeichnung von Personen aus redaktionellen Gründen immer nur die männliche Form gewählt, es sei denn, dass geschlechtsspezifisch zu unterschieden ist. Gemeint sind grundsätzlich alle Personen, unabhängig ihrer Geschlechtsidentifikation.

Spielregeln Rostocker Beach Handballtage 2023

Stand: 2023

Der Schütze fängt im Durchlauf den Ball, ohne ihn fallen zu lassen und wirft unter Beachtung der 3-Schritt-Regel auf das gegnerische Tor. Ein so erzielt Tor ergibt 1 Punkt. Ein Kempa-Tor zählt unter diesen Umständen 2 Punkte und ein Spin-Shoot (Pirouette) zählt 2 Punkte.

Um einen Zusammenprall zu verhindern, darf der gegnerische Torwart seine Abwehraktion (Sprung) nicht weiter als 1 m vor der Torlinie ausführen. Ein Abfangen des vom gegnerischen Torwart kommenden Passes ist nicht gestattet. Beide Zuwiderhandlungen führen zu einem automatischen Torerfolg.

Besteht nach je vier Schützen beider Mannschaften Gleichstand, wird nach dem Prinzip „sudden death“ (mit Nachwurf der nachlegenden Mannschaft) die Entscheidung herbeigeführt. Ein direkter Wurf eines Torwarts ist nicht gestattet.

Nichtantritt einer Mannschaft

Nach zweimaligen Ausrufen einer fehlenden Mannschaft wird bei einem Nichtantreten der jeweiligen Mannschaft dem nichtfehlbaren Team ein 2:0-Sieg mit 0:5 Punkten pro Halbzeit zugesprochen.

Hinweis: In der Beschreibung ist bei der Bezeichnung von Personen aus redaktionellen Gründen immer nur die männliche Form gewählt, es sei denn, dass geschlechtsspezifisch zu unterschieden ist. Gemeint sind grundsätzlich alle Personen, unabhängig ihrer Geschlechtsidentifikation.

Spielregeln Rostocker Beach Handballtage 2023

Stand: 2023

Zusammenfassung

1. Das Spiel beginnt mit Schiedsrichterball, ausgeführt als Hochball.
2. Es ist erlaubt, nach dem freien Ball zu hechten und sich auf dem in Sand liegenden oder rollenden Ball zu werfen.
3. Es ist erlaubt den Ball einmalig zu prellen. Dabei muss der Ball vollständig im Sand abgelegt und von allen Körperteilen losgelassen werden. Anschließend darf er wieder aufgenommen werden.
4. Es ist erlaubt, einen im Torraum ruhenden oder rollenden Ball aufzunehmen (ohne den Torraum vor und während des Ballkontaktes zu betreten).
5. Nach einem Tor wird das Spiel mit Torabwurf fortgesetzt. Dieser Abwurf darf auch direkt als Torwurf ausgeführt werden.
6. Ein Freiwurf wird am Ort des Fouls oder Spielfehlers ausgeführt.
7. Beim Freiwurf hat der Gegner 1 m Abstand zu halten. Geschieht das Foul an der Torraumlinie, findet die Ausführung des Freiwurfs 1 m vor der Torraumlinie statt.
8. Ein 6-Meter-Strafwurf wird mittig direkt hinter der Torraumlinie ausgeführt (1 m Abstand).
9. Ein Wechselfehler wird mit Ballbesitz und der Anrechnung eines Punktes für den Gegner geahndet.
10. Wird ein Wurf von der Deckung ins Toraus oder ins Seitenaus im Bereich des Torraumes geblockt, wird das Spiel mit Einwurf vom Schnittpunkt Torraumlinie/Seitenlinie fortgesetzt. Dies gilt auch, wenn der Torwart einen Ball hält und nur ins Seitenaus ablenken kann. Der Einwurf kann als direkter Torwurf ausgeführt werden.
11. Wird ein Wurf vom Torwart ins Toraus im Bereich des Torraums abgewehrt, wird das Spiel mit Torabwurf fortgesetzt.
12. Progressiv zu ahnenden Strafen die einer Hinausstellung (2 min Strafe) entsprechen, sind mit einem Extra-Punkt für die nicht fehlbare Mannschaft zu bestrafen.
13. Jede Hälfte wird einzeln gewertet. Steht es nach beiden Halbzeiten 1:1 wird das Spiel per Penalty Werfen entschieden. Konnte in der regulären Spielzeit kein Sieger ermittelt werden, wird weiter bis zur Spielentscheidung gespielt (Golden Goal).
14. Ist eine Mannschaft oder ein einzelner Spieler so stark alkoholisiert, dass dadurch Mit- bzw. Gegenspieler gefährdet werden könnten, so ist/sind diese/r zu disqualifizieren. Dem Schiedsrichter obliegt in diesem Fall eine Unterbrechung bzw. ein Spielabbruch. Das weitere Vorgehen bestimmt die spielleitende Stelle.

Würfe:

	normales Tor/ Eigentor	Torwart Tor	6 Meter Wurf	6 Meter Wurf da Torhüter gefoult	Pirouette / Spin- Shot	Kempa
Spiel	1	2	2 bzw. 0 wenn verworfen wird	1 Punkt für das Foul am Torwart + 2 für das Tor (bzw. 0 beim Verwerfen)	2	2
Penalty	1	1	2	-	2	2

Hinweis: In der Beschreibung ist bei der Bezeichnung von Personen aus redaktionellen Gründen immer nur die männliche Form gewählt, es sei denn, dass geschlechtsspezifisch zu unterschieden ist. Gemeint sind grundsätzlich alle Personen, unabhängig ihrer Geschlechtsidentifikation.