

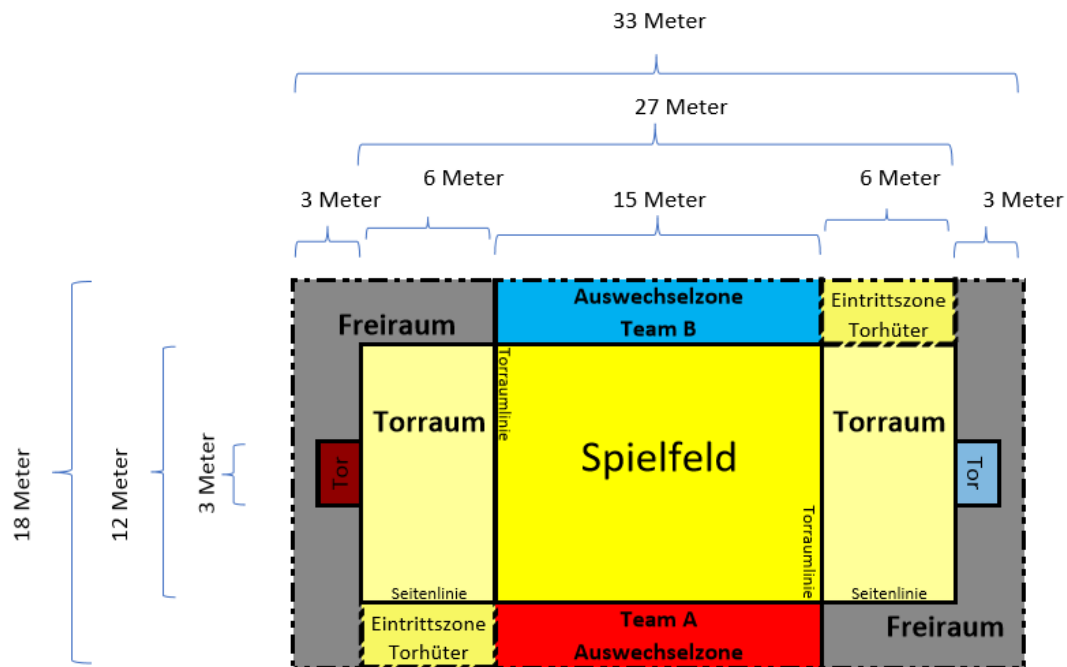
Beachhandball Regeln

Inhaltsverzeichnis

Regel 1 - Spielfläche	2
Wechselzone	2
Regel 2 - BEGINN DES SPIELS, SPIELZEIT, SCHLUSSIGNAL, TIMEOUT UND TEAMTIMEOUT	2
Regel 3 - BALL	3
Regel 4 - AUWECHSLUNGEN - AUSRÜSTUNG.....	3
Ausrüstung	3
Regel 5 - Torhüter.....	4
Regel 6 - Torraum	4
Betritt ein Feldspieler den Torraum, folgt:.....	4
Das Betreten des Torraums wird nicht bestraft, wenn:	4
Wenn ein Spieler den Ball in den eigenen Torbereich spielt, folgt:	4
Regel 7 - Umgang mit dem Beachhandball (Passives Spiel)	4
Passives Spiel.....	5
Regel 8 - FOULS UND UNSPORTLICHES VERHALTEN	5
Regel 9 - WERTUNG UND BESTIMMUNG DES ENDGÜLTIGEN ERGEBNISSES DES SPIELS	5
Shoot Out	6
Ablauf des Shoot Out	6
Besondere Bedingungen	6
Regel 10 - Schiedsrichterball	7
Regel 11 - Einwurf	7
Regel 12 - Torwart Wurf.....	7
Regel 13 - Freiwurf	7
Regel 14 - DER 6-Meter-Wurf (Strafwurf)	7
6-Meter-Wurf-Entscheidung	7
Regel 15 - ALLGEMEINE ANWEISUNGEN ZUR AUSFÜHRUNG DER WÜRFE (Einwurf, Torwart, Freiwurf, 6-Meter-Wurf).....	8
Regel 16 - BESTIMMUNGEN	8
Disqualifikation.....	8
Ausschluss	9
Ausnahme und Klärung	9
Regel 17 - Schiedsrichter	9

Regel 1 - Spielfläche

- Das Spielfeld ist ein Rechteck von 27 m Länge und 12 m Breite.
- Die Spielfläche muss mindestens 40 cm tiefen Sand bestehen.
- Die Sicherheitszone um das Spielfeld beträgt 3 m.
- Die Spielfläche ist 15m lang x 12m breit und die Torräume sind 6m lang.
- Die Tore sind 2m hoch und 3m breit.
- Ballnetze müssen 3 m hinter der Torlinie platziert werden.



Wechselzone

- Der Auswechselbereich für die Spieler ist 15 m lang und 3 m breit und befindet auf jeder Seite der Spielfläche.
- Es ist dem Torwart und den Feldspielern gestattet die Spielfläche auf dem kürzesten Weg über die gesamte Außenlinie am Rande der Auswechselzone ihrer Mannschaft zu verlassen.
- Der Torwart muss das Spielfeld von der Seite der Auswechselzone seiner Mannschaft durch die Torwarteingangszone betreten. Der Zutritt für die Spieler hat im Auswechselbereich des Spielfeldes zu erfolgen

Regel 2 - BEGINN DES SPIELS, SPIELZEIT, SCHLUSSIGNAL, TIMEOUT UND TEAMTIMEOUT

- Der Gewinner des Münzwurfs wählt entweder das zu verteidigende Tor oder jeweilige Seite des Auswechselzone.
- Ein Spiel wird gewonnen, wenn ein Team das "Best of Three" der Spielzeiten gewinnt (also 2 Punkte hat)

- Nach dem Ende der 1. Halbzeit wechseln die Mannschaften die Seiten, nicht aber die Auswechselzonen.
- Die Dauer jeder Halbzeit beträgt 10 Minuten mit einer Pause von 5 Minuten zwischen den Halbzeiten.
- Die Punkte für jede Halbzeit werden als separate Punktzahl festgehalten.
- Wenn am Ende einer Halbzeit die Punktzahl ausgeglichen ist, wird das Golden Goal verwendet, um den Gewinner zu ermitteln.
- Der Gewinner jeder Halbzeit erhält einen Punkt.

Wenn nach zwei Halbzeiten ein Unentschieden (1-1) vorliegt, wird die dritte Halbzeit als Shootout gespielt. (Einzelheiten zur Durchführung eines Shootouts finden Sie in

- Regel 9 - WERTUNG UND BESTIMMUNG DES ENDGÜLTIGEN ERGEBNISSES DES SPIELSweiter unten.
- Jede Mannschaft hat das Recht, während jeder regulären Spielzeit eine 1-Minuten-Mannschaftsauszeit zu beantragen, indem sie eine Green Card aufstellt, aber nur wenn sie im Ballbesitz ist.
- Die Schiedsrichter müssen für den Beginn und das Ende des Timeouts signalisieren.

Regel 3 - BALL

- Das Spiel wird mit einem rutschfesten Gummiball (unterschiedliche Größe für Damen und Herren) gespielt.
- Es müssen mindestens 4 Bälle für ein Spiel zur Verfügung stehen. Wenn es keine Ballnetze gibt, werden mehr Bälle benötigt, um das Spieltempo zu halten.
- Die Reservebälle müssen hinter jedem Tor und am Tisch liegen.

Regel 4 - AUWECHSLUNGEN - AUSTRÜSTUNG

- Ein Team besteht aus bis zu 8 Spielern.
- Mindestens 6 Spieler müssen zu Beginn des Spiels anwesend sein. Fällt die Anzahl der spielberechtigten Spieler einer Mannschaft unter 4 (jederzeit), so gewinnt die gegnerische Mannschaft automatisch das Spiel.
- Es können 4 Spieler pro Mannschaft (3 Feldspieler + 1 Torwart) auf dem Spielfeld antreten. Jede Mannschaft muss immer einen Torwart auf dem Spielfeld haben. Dieser Spieler kann auch jederzeit als Feldspieler spielen.
- Pro Mannschaft sind maximal 4 Mannschaftenverantwortliche erlaubt, aber nur 2 von ihnen dürfen im Auswechselraum bleiben.

Ausrüstung

- Die Spieler müssen Nummern tragen. Die Farben der Torwartausrüstung muss sich von der der Mitspieler und Gegner, einschließlich des gegnerischen Torhüters, unterscheiden.
- Alle Spieler spielen barfuß. Wäschesocken oder medizinische Verbände sind erlaubt.
- Ersatzspieler können jederzeit in das Spiel einsteigen, aber immer über die Auswechslungslinie ihrer Mannschaft.
- Bei einer fehlerhaften Auswechslung muss der schuldhafte Spieler mit einer Suspendierung bestraft werden.

Regel 5 - Torhüter

Der Torwart darf seinen Torraum ohne Ball verlassen und am Spiel im Spielfeld teilnehmen; dabei unterliegt er den Regeln der Spieler im Spielfeld.

Regel 6 - Torraum

Nur der Torwart darf den Torraum betreten. Der Ball gehört dem Torwart, wenn er sich im Torraum befindet. Die Feldspieler dürfen den im Torraum stehenden oder rollenden Ball aufnehmen.

Betritt ein Feldspieler den Torraum, folgt:

- Ein Torwart-Pass, wenn ein Spieler eines angreifenden Teams im Ballbesitz den Torraum betritt oder ohne den Ball in seinem Ballbesitz ins Torfeld kommt, aber nach Ansicht der Schiedsrichter dadurch einen Vorteil erhält;
- Ein 6-Meter-Wurf (Strafwurf), wenn ein verteidigender Spieler den Torraum betritt und dabei die klare Torchance des Gegners behindert. Wäschesocken oder medizinische Verbände sind erlaubt.

Das Betreten des Torraums wird nicht bestraft, wenn:

- Ein Spieler betritt den Torraum, nachdem er den Ball in seinem Besitz gespielt hat, sofern dies nicht zu einem Nachteil für den Gegner führt;
- Ein Spieler betritt den Torraum ohne Ball und gewinnt dadurch keinen Vorteil;
- Ein verteidigender Spieler betritt den Torraum während oder nach einem Verteidigungsversuch, ohne den Gegner zu benachteiligen.

Wenn ein Spieler den Ball in den eigenen Torbereich spielt, folgt:

- Tor, wenn der Ball in das Tor eintritt
- Ein Freiwurf, wenn der Ball im Torraum zur Ruhe kommt oder wenn der Torwart den Ball berührt und er nicht ins Tor gelangt;
- Ein Einwurf, wenn der Ball über die äußere Torlinie hinausgeht;
- Das Spiel wird fortgesetzt, wenn der Ball durch den Torraum zurück in den Spielbereich gelangt, ohne vom Torwart berührt zu werden.

Regel 7 - Umgang mit dem Beachhandball (Passives Spiel)

Spieler dürfen:

- Nach dem Ball hechten, wenn er auf dem Sand liegt oder rollt;

- den Ball maximal 3 Sekunden halten, wenn er auf dem Sand liegt. Wenn der Ball länger als 3 Sekunden auf dem Sand bleibt, kann ihn jeder andere Spieler aufheben, außer der Spieler, der ihn zuletzt berührt hat;
- Mit dem Ball in der Hand maximal 3 Schritte gehen.

Passives Spiel

Wenn die im Ballbesitz befindliche Mannschaft keinen erkennbaren Angriffs- und Torversuch unternimmt, gilt dies als passives Spiel und das Vorwarnsignal wird von den Schiedsrichtern angezeigt. Wenn das Passivspiel weitergeht, geben die Schiedsrichter einen Freiwurf an die andere Mannschaft.

Regel 8 - FOULS UND UNSPORTLICHES VERHALTEN

Spieler dürfen:

- ihre Arme und Hände nutzen, um den Ball zu blockieren oder in den Besitz des Balls zu kommen.
- eine offene Hand nutzen, um den Ball aus jeder Richtung vom Gegner wegzuspielen.
- ihren Körper nutzen, um einen Gegner zu blockieren, auch wenn der Gegner nicht im Ballbesitz ist (Bildschirm);
- Körperkontakt mit dem Gegner herstellen, wenn er ihm gegenübersteht und mit gebeugten Armen diesen Kontakt aufrecht erhalten, um den Gegner zu überwachen und zu verfolgen (Körperkontakt).

Die Spieler dürfen nicht:

- Den Ball aus den Händen eines Gegners ziehen oder schlagen;
- einen Gegner mit Armen, Händen oder Beinen zu blockieren oder wegdrängen;
- einen Gegner Zurückhalten, halten, schieben, rennen oder in einen Gegner springen;
- Einen Gegner (mit oder ohne den Ball, der sich in seinem Besitz befindet) unter Verstoß gegen die Regeln behindern, behindern oder gefährden.

Regel 9 - WERTUNG UND BESTIMMUNG DES ENDGÜLTIGEN ERGEBNISSES DES SPIELS

- Wenn ein Tor erzielt wird, erhält die Mannschaft 1 Punkt.
- 2 Punkte werden vergeben, wenn ein Tor wie folgt erzielt wird:
 - a. Durch einen 6m-Wurf (Strafwurf)
 - b. Durch den Torwart
- Auf kreative und/oder spektakuläre Weise

Wenn der Punktestand am Ende einer Periode gleichmäßig ist, wird die Golden Goal-Methode verwendet. In einem solchen Fall wird das Spiel so lange fortgesetzt, bis der Sieger bei gleicher Anzahl an Torwürfen feststeht (Golden Goal).

Shoot Out

Wenn nach 2 Halbzeiten jede Mannschaft eine Halbzeit gewonnen hat (Score 1-1), ist die Shootout-Methode anzuwenden.

- Jedes Team hat die Möglichkeit, bei 5 Wüfen von 5 verschiedenen Spielern (die spielberechtigt sind) umzuwandeln. Die Mannschaften wechseln sich ab, und das Team mit den meisten Punkten wird zum Sieger erklärt.
- Ist der Torwart einer der Werfer, gilt er als normaler Feldspieler und sein Tor gilt mit einem Punkt.
- Ein Münzwurf wird verwendet, um zu entscheiden, welches Team die Wahl hat, ob es im Shootout oder in der Endauswahl den ersten oder den zweiten Platz belegt.
- Wenn das Ergebnis noch immer unentschieden ist, wird das Shootout auf einer "goal-for-goal" -Basis fortgesetzt, wobei die Mannschaften abwechselnd werfen
- Nach den regulären 5 Wüfen wechseln die Mannschaften die Seiten und das andere Team darf starten. Dies kann so lange dauern, bis jeder Spieler (spielberechtigt) einen Schuss abgegeben hat und das Ergebnis entschieden ist ("Sudden Death").

Ablauf des Shoot Out

Der Shootout läuft folgendermaßen ab:

- a) Beide Torhüter starten stehend auf der Torlinie (mit mindestens einem Fuß)
- b) Der Feldspieler muss mit einem Fuß am Schnittpunkt der Torraumlinie mit der Außenlinie stehen
- c) Wenn der Schiedsrichter pfeift, spielt der Spieler den Ball zurück zu seinem Torwart auf der Torlinie. (Bei diesem Pass darf der Ball den Boden nicht berühren)
- d) Sobald der Ball die Hand des Spielers verlassen hat, dürfen sich beide Torhüter bewegen.
- e) Der im Ballbesitz stehende Torwart muss in seinem Torraum bleiben
- f) Innerhalb von 3 Sekunden muss er entweder einen Torwurf auf das gegnerische Tor abgeben oder den Ball an seinen Teamkollegen weiterspielen, der auf das gegnerische Tor zu rennen beginnt. (Der Ball darf dabei nicht den Boden berühren).
- g) Der Spieler muss den Ball fangen und versuchen, ein Tor zu schießen, ohne dass es zu einer Regelverletzung kommt.
- h) Wenn der angreifende Torhüter oder der Feldspieler eine Regelverletzung begeht, ist der Angriff beendet.
- i) Verlässt der verteidigende Torhüter seinen Torraum, darf er jederzeit wieder in seinen Torraum zurückkehren.
- j) Fällt die Anzahl der zugelassenen Spieler unter 5 in einer Runde, hat die betreffende Mannschaft entsprechend weniger Wurfmöglichkeiten.
- k) Wenn der verteidigende Torwart ein Tor im Shootout durch die Verletzung einer Regel abwehrt, wird ein 6-Meter-Wurf (Strafwurf) vergeben. Jeder Spieler, der zum Spielen berechtigt ist, darf diesen Wurf ausführen. Außerdem ist der Torwart zu disqualifizieren, wenn er in seinem Bemühen seinen Torraum verlässt und mit dem Gegner zusammenstößt.

Besondere Bedingungen

Die Schiedsrichter können die äußeren Bedingungen (Wind, Sonnenstand, etc.) berücksichtigen und beschließen, nur eines der Tore für das Shootout zu verwenden.

Regel 10 - Schiedsrichterball

Ein Schiedsrichter Ball startet das Spiel in jeder Periode und auch das Golden Goal.
Der Ball darf erst gespielt werden, wenn er seinen höchsten Punkt erreicht hat.

Regel 11 - Einwurf

- Wenn ein Einwurf vergeben wird, wird dieser ohne Pfiff von der Stelle, an der der Ball die Seitenlinie überquert hat, ausgeführt.
- Diese muss mindestens 1 m vom Schnittpunkt der Torraumlinie und der Seitenlinie entfernt sein, wenn der Ball die äußere Torlinie oder die Seitenlinie innerhalb des Torraums überquert hat.
- Die Abwehrspieler müssen mindestens 1m vom Werfer entfernt stehen.

Regel 12 - Torwart Wurf

- Der Ball ist im Spiel sobald er die Torraumlinie überquert hat. Der Torwart Wurf kann nur vom Torwart ausgeführt werden.
- Der Gegner muss außerhalb des Torraums stehen und darf den Ball erst berühren, wenn er die Linie überquert hat.

Regel 13 - Freiwurf

- Wenn ein Freiwurf aus irgendeinem Grund vergeben wird, dürfen die Spieler der angreifenden Mannschaft nicht näher als 1m an der Torraumlinie stehen.
- Der Gegner muss mindestens 1m vom Werfer entfernt stehen.

Regel 14 - DER 6-Meter-Wurf (Strafwurf)

6-Meter-Wurf-Entscheidung

Ein 6-Meter-Wurf wird vergeben, wenn:

- Eine eindeutige Torchance wird von einem Spieler oder einem Mannschaftsoffiziellen des gegnerischen Teams überall auf dem Spielfeld rechtswidrig verweigert;
- Es gibt ein ungerechtfertigtes Pfeifsignal zum Zeitpunkt einer eindeutigen Torchance;
- Eine eindeutige Torchance wird durch die Einmischung von jemandem verweigert, der nicht am Spiel teilnimmt.
- Bei der Vergabe eines 6-Meter-Wurfs müssen die Schiedsrichter ein Timeout einlegen.

- Wird ein Tor durch einen 6-Meter-Wurf erzielt, werden 2 Punkte vergeben.

Regel 15 - ALLGEMEINE ANWEISUNGEN ZUR AUSFÜHRUNG DER WÜRFE (Einwurf, Torwart, Freiwurf, 6-Meter-Wurf)

- Der Werfer muss mit einem Teil seines Fußes Kontakt mit dem Boden haben, wenn er den Wurf ausführt.
- Der andere Fuß kann angehoben und mehrfach abgesetzt werden.

Der Schiedsrichter muss pfeifen, um das Spiel wieder aufzunehmen:

- Immer im Falle eines 6-Meter-Wurfs;
- Nach einer Zeitüberschreitung;
- Im Falle eines Einwurfs, Torwartwurfes oder Freiwurfs nur
- Nach einer Korrektur für die Position des Spielers.
- Nach einer mündlichen Verwarnung.

Ein Tor kann direkt aus jedem Wurf erzielt werden, außer dem Schiedsrichterball

Regel 16 - BESTIMMUNGEN

Eine Suspendierung kann erfolgen für:

- Fouls und ähnliche Verstöße gegen einen Gegner;
- Fouls, die schrittweise zu bestrafen sind;
- Verstöße, wenn die Gegner einen formalen Wurf ausführen;
- Unsportliches Verhalten eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen.

Eine Suspendierung ist erforderlich für:

- Einen fehlerhafte Wechsel oder Eingriff auf das Spiel
- Wiederholte Fouls der Art, dass sie schrittweise bestraft werden sollen;
- Wiederholtes unsportliches Verhalten eines Spielers, auf dem Spielfeld oder außerhalb des Spielfeldes;
- wenn der Ball nicht fallen gelassen oder abgesetzt wurde, wenn ein Freiwurfentscheid gegen das Team gefällt wurde, das im Ballbesitz ist;
- Wiederholte Verstöße, wenn die Gegner einen formalen Wurf ausführen;
- Als Folge einer Disqualifikation eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen während der Spielzeit;
- Die zweite Suspendierung eines Spielers führt zu einer Disqualifikation.
- Der suspendierte Spieler darf das Spielfeld wieder betreten, sobald der Ballwechsel erfolgt ist (Wechsel des Ballbesitzes zwischen den beiden Mannschaften).

Disqualifikation

Eine Disqualifikation muss ausgesprochen werden für:

- Unsportlicher Kontakt eines Mannschaftsoffiziellen, nachdem dieser bereits eine Suspendierung erhalten hat;
- Zum zweiten Mal unsportliches Verhalten eines Spielers;
- Fouls, die die Gesundheit eines Gegners gefährden;
- Fouls des Torhüters, der seinen Torraum verlässt und die Gesundheit des Gegners gefährdet;
- Schwerwiegendes unsportliches Verhalten eines Spielers oder eines Mannschaftsoffiziellen auf oder außerhalb des Spielfeldes;
- Ein Angriff eines Spielers außerhalb der Spielzeit (z. B. vor dem Spiel oder während der Pause)
- Für einen Angriff eines Teamoffiziellen;
- Wegen einer zweiten Suspendierung desselben Spielers;
- Bei wiederholtem unsportlichem Verhalten eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen während der Pause zwischen den Spielzeiten.

Die Disqualifikation eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen gilt für die **verbleibende** Spielzeit. Der Spieler oder Mannschaftsverantwortliche muss das Spielfeld und den Ersatzbereich sofort verlassen. Nach seinem Ausscheiden darf der Spieler oder Offizielle keinen Kontakt mehr zu seinem Team haben.

Die Disqualifikation eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen reduziert die Anzahl der Spieler oder Offiziellen, die dem Team zur Verfügung stehen. Die Mannschaft darf jedoch nach einem Ballbesitzwechsel zwischen den Mannschaften die Anzahl der Spieler auf dem Spielfeld wieder erhöhen.

Sollte ein Torwart oder Feldspieler während des Shootouts wegen unsportlichem oder schwer unsportlichem Verhalten bestraft werden, wird dieser Spieler disqualifiziert.

Ausschluss

Der Ausschluss gilt für die verbleibende Spielzeit und das Team fährt mit einem Spieler weniger auf dem Spielfeld fort.

Ausnahme und Klärung

Zu Beginn der zweiten Spielzeit, während des Golden Goal und des Shootouts, können die suspendierten Spieler ersetzt werden oder wieder auf den Spielfeldern Platz nehmen.

Regel 17 - Schiedsrichter

- Beide Schiedsrichter beobachten und kontrollieren den Punktestand, die Spielzeit und das Spielergebnis. Bestehen Zweifel an der Genauigkeit der Zeitmessung, so haben die Schiedsrichter eine gemeinsame Entscheidung zu treffen.
- Die Schiedsrichter kontrollieren mit Unterstützung des Delegierten und des Zeitnehmers/Scorewächters die Ein- und Ausfahrt der Ersatzspieler.
- Die Entscheidungen der Schiedsrichter sind aufgrund ihrer Tatsachenbeobachtung oder ihres Urteils endgültig.