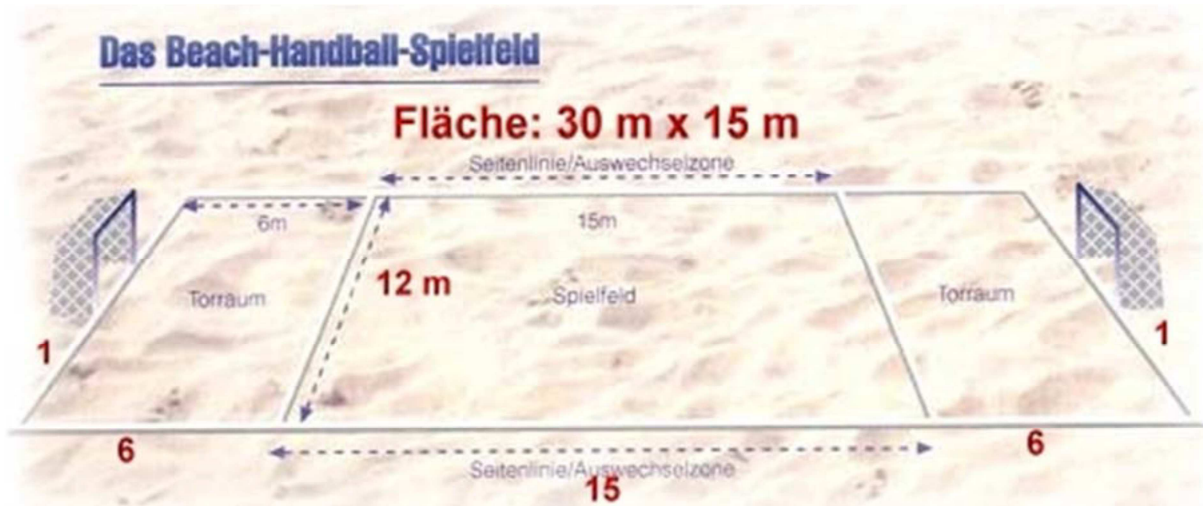


TuS Irmenach Beachhandball 2015

Regel-Informationen zu unserem Beachhandball-Turnier für Senioren + Jugend

Das Spielfeld



Das Spiel ...

Die Grundaufstellung

- Jede Mannschaft spielt mit besonders gekennzeichneten Torhütern und drei Feldspielern. Der Tormann spielt im Angriff mit.
- Entlang der eigenen Auswechsellzone darf beliebig oft gewechselt werden. Ausnahme ist der Tormann (siehe Erläuterung unten)

Spielablauf

- Das Spiel beginnt mit einem Schiedsrichterball in der Mitte des Spielfelds.
- Vor dem Spiel lösen die Schiedsrichter bei Bedarf die Seitenwahl und den Auswechselraum aus. Die gewinnende Mannschaft wählt die Spielfeldseite oder die Längsseite des Auswechselraums.
- Nach dem Halbzeitpfeiff werden die Seiten gewechselt, aber die Auswechsellzone wird **beibehalten**.
- Beide Halbzeiten werden getrennt gewertet. Steht es am Ende der Spielhälfte unentschieden, wird das Spiel wieder mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt und die Mannschaft, die das erste Tor erzielt gewinnt diese Hälfte. (Golden Goal) **Beim Jugendturnier (E bis C-Jugend) werden die Punkte in der 2. Halbzeit weitergezählt!!!**
- Gewinnt jede Mannschaft eine Hälfte, wird ein Penaltywerfen durchgeführt. (Erläuterung, siehe unten) **Entfällt bei der E-C-Jugend.**

Allgemeine Informationen:

Spieleranzahl je Mannschaft

Pro Team kann mit einer unbegrenzten Anzahl an Spieler gespielt werden. Jedoch ist ein Doppelspielen in 2 Mannschaften i.d.R. nicht gestattet. Im Einzelfall muss eine Ausnahme unbedingt vor dem Turnier von der Turnierleitung genehmigt werden.

Pro Team dürfen **beliebig viele Torhüter pro Spiel teilnehmen**. Diese müssen allerdings mit identischen Trikotfarben spielen. Für ein 2-Punkte Tor, muss der Torwart **nicht** im letzten Angriff im Tor gewesen sein.

Der Torwart darf aber das Spielfeld nur über den eigenen Torraum betreten. Er darf also „**nicht**“ vorne eingewechselt werden.

Für ein 2-Punkte-Tor des Torwarts, muss der Wurf **nicht** außerhalb des eigenen Torraums ausgeführt werden.

Die Regelerläuterungen:

Spielzeit

- Das Spiel besteht aus zwei Halbzeiten, die getrennt gewertet werden. (**Ausnahme Jugendturnier**)
- Ist der Spielstand am Ende der Halbzeit unentschieden, wird das „Golden Goal“ (*das nächste Tor entscheidet*) angewendet. Dieses beginnt mit einem Schiedsrichterball. Der Sieger erhält für die gewonnene Halbzeit einen Punkt. (**Ausnahme Jugendturnier**)
- Wenn beide Halbzeiten von derselben Mannschaft gewonnen werden, ist diese mit 2:0 Pkt. Gesamtsieger
- Gewinnt je eine Mannschaft eine Halbzeit, ist der Spielstand unentschieden und die Partie wird nach dem „Einer gegen den Torwart“-System (Penalty-Werfen) entschieden. Die Partie wird dann 2:1 für den Sieger des Penalty-Werfens gewertet. (Erläuterung „Penalty-Werfen“ siehe weiter unten)
- Regelwidrigkeiten und unsportliches Verhalten vor oder mit dem Ertönen des Schlusssignals (Halbzeit oder Ende des Spiels) sind zu ahnden, auch wenn dies erst nach dem Ertönen dieses Signals erfolgen kann. Die Schiedsrichter beenden das Spiel erst nach dem noch auszuführenden Freiwurf oder 6-m-Wurf, dessen Ergebnis abzuwarten ist
- Ertönt das Schlussignal noch vor der Ausführung eines Frei- oder 6-m-Wurfes, muss der Wurf wiederholt werden; **die unmittelbare Wirkung des Wurfes ist abzuwarten**.

Mannschaft

- Eine Mannschaft besteht aus einer unbegrenzten Anzahl Spielern. Sinkt die Zahl der Teilnehmereberechtigten unter 4 ist das Spiel abzubrechen. 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 Auswechsellraum aufhalten (entlang der ganzen Seitenlinie). Von den anwesenden spielberechtigten Spielern **müssen die Torwarte besonders mit identischen Trikotfarben gekennzeichnet** sein.
- Alle Spieler spielen barfuß. Das Tragen von Socken oder Sportbandagen ist zulässig. Verboten sind Sportschuhe und jegliches Schuhwerk.

Spielerwechsel

- Das Verlassen und Betreten der Spielfläche darf nur über die eigene Auswechsellinie erfolgen (Ausnahme ist der „Torwartwechsel“). Bei einem Wechselfehler ist das Spiel mit einem Freiwurf oder 6-m-Wurf für die gegnerische Mannschaft fortzusetzen, wenn das Spiel unterbrochen werden musste. Ansonsten ist das Spiel mit einem der Spielsituation entsprechenden Wurf wieder aufzunehmen. Der fehlbare Spieler ist hinauszustellen. Begehen mehrere Spieler einer Mannschaft in einer bestimmten Situation einen Wechselfehler, so ist nur der erste Spieler, welcher eine Regelwidrigkeit begeht, zu bestrafen.
- Betritt ein zusätzlicher Spieler die Spielfläche ohne Auswechsellinie oder greift ein Spieler unberechtigt vom Auswechsellraum aus in das Spielgeschehen ein, erhält dieser Spieler eine Hinausstellung, und die Mannschaft muss auf der Spielfläche um einen Spieler reduziert werden. Es darf erst wieder ergänzt werden, wenn die fehlbare Mannschaft erneut in Ballbesitz gelangt.

Der Torwart

- Es ist dem Torwart erlaubt **ohne** Ball den Torraum zu verlassen und im Spielfeld als Spieler mitzuspielen.
- Es ist dem Torwart **nicht** erlaubt
 - bei der Abwehr den Gegenspieler zu gefährden,
 - den Torraum mit dem unter Kontrolle gebrachten Ball zu verlassen (Freiwurf, wenn der Abwurf angepiffen war, sonst immer Wiederholung);
 - nach Abwurf den Ball außerhalb des Torraums erneut zu berühren, bevor dieser einen anderen Spieler berührt hat

- den außerhalb des Torraums am Boden liegenden oder rollenden Ball zu berühren, solange er sich im Torraum befindet
- den außerhalb des Torraums am Boden liegenden oder rollenden Ball in den Torraum hereinzuholen
- mit dem Ball vom Spielfeld in den Torraum zurückzugehen

Zusatz:

- Erzielt der Torwart ein Tor, wird dieses mit einem zusätzlichen Punkt (= 2 Punkte) gewertet. Auch als Schütze eines 6-Meter-Wurfes bekommt er nur 2 Punkte.

Der Torwartwechsel

- der Torwart darf das Spielfeld **nur über den eigenen Torraum betreten**. Er darf also **nicht** „vorne“ eingewechselt werden.

Der Torraum

- Beim Betreten des Torraums durch einen Feldspieler ist wie folgt zu entscheiden:
 - A) Abwurf, wenn Spieler/in der angreifenden Mannschaft den Torraum der gegnerischen Mannschaft **mit** Ball berührt.
 - B) Abwurf, wenn Spieler/in der angreifenden Mannschaft den Torraum der gegnerischen Mannschaft **ohne** Ball berührt und dadurch ein Vorteil entsteht.
- Ein im Torraum befindlicher Ball, ob liegend oder rollend darf immer gespielt werden, solange die Feldspieler den Torraum mit keinem Körperteil berühren. Wird ein Wurf von der Deckung ins Toraus oder ins Seitenaus im Bereich des Torraumes geblockt oder wehrt der Torwart einen Ball ins Seitenaus im Bereich des Torraumes ab, so wird das Spiel mit einem Einwurf für das gegnerische Team fortgesetzt, im Abstand von mindestens **1m zum Kreuzungspunkt der Torraumlinie mit der Seitenlinie**. Der Einwurf kann als direkter Torwurf ausgeführt werden. Wird ein Wurf vom Torwart ins Toraus abgewehrt, wird das Spiel mit Torabwurf fortgesetzt.
- Wenn der Ball in den **eigenen** Torraum gespielt wird, ist wie folgt zu entscheiden:
 - a) Tor, wenn der Ball in das Tor gelangt;
 - b) Freiwurf, wenn der Ball im Torraum liegen bleibt oder wenn der Torwart den Ball berührt und dieser nicht in das Tor gelangt
 - c) Einwurf, wenn der Ball die Torauslinie überquert
 - d) Weiterspielen, wenn der Ball ins Spielfeld zurückgelangt, ohne dass ihn der Torwart berührt.

Spiele des Balles

- es ist erlaubt den Ball unter Benutzung von Händen (offen oder geschlossen), Armen, Kopf, Rumpf, Oberschenkel und Knien zu werfen, pritschen, fausten, köpfen etc. Das Sich-Werfen nach einem liegenden oder rollenden Ball ist erlaubt;
- Der Ball darf nicht länger als 3 Sekunden am Boden liegen und vom gleichen Spieler, der ihn zuletzt berührt hatte, wieder aufgenommen werden (ansonsten Freiwurf für Gegner).
- auch mehrmaliges Prellen unmittelbar nacheinander, ohne den Ball zwischenzeitlich in den Händen zu halten, ist erlaubt.

Passives Spiel

- Es ist nicht erlaubt, den Ball im Besitz der eigenen Mannschaft zu halten, ohne dass ein Angriffsversuch oder ein Versuch, zum Torwurf zu gelangen, erkennbar ist. Dies ist passives Spiel, welches mit Freiwurf gegen die ballbesitzende Mannschaft zu ahnden ist. Der Freiwurf wird an der Stelle ausgeführt, an der sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand.
- Wird eine mögliche Tendenz zum passiven Spiel erkennbar, wird das Warnzeichen gezeigt. Dies gibt der ballbesitzenden Mannschaft die Gelegenheit, die Angriffsweise umzustellen, um den Ballverlust zu vermeiden. Falls sich die Angriffsweise nach dem Anzeigen des Warnzeichens nicht ändert oder kein Torwurf ausgeführt wird, wird ein Freiwurf gegen die ballbesitzende Mannschaft gegeben. In besonderen Situationen können die Schiedsrichter auch ohne vorheriges Warnzeichen auf Freiwurf gegen die ballbesitzende Mannschaft entscheiden.

Der Punktgewinn

- Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie vollständig überquert hat und wird mit einem Punkt gewertet.
- Im Spiel und im Shoot-out (Penaltywerfen): Attraktive und spektakuläre Spielsituationen z.B. „Kempa-Trick“ (ein im Flug gefangener und geworfener Ball, Ball schlagen oder stoßen ist nicht erlaubt) und der **SPIN – SHOOT** („*Pirouette*“) werden mit einem zusätzlichen Punkt gewertet (siehe Punktwertung). **SPIN - SHOOT: Drehung um ca. 360 Grad. Beobachtungsschwerpunkt für den SR ist die Fußstellung (Sprungbein/e) des Werfers.**
- Ein Torerfolg durch einem 6–m Wurf wird mit 2 Punkten bewertet
- Ein Tor vom Torwart zählt 2 Punkte.

Die Spielentscheidung (Shoot out oder Penaltywerfen)

- Haben beide Mannschaften je eine Halbzeit gewonnen, kommt es zum „**Shoot-out**“ / „**Penalty-Werfen**“. Vor dem „Shoot-out“ lösen die Schiedsrichter die Seitenwahl und die beginnende Mannschaft aus. Hat die Mannschaft, die beim Losen gewonnen hat, das „Shoot-out“ zu beginnen gewählt, hat die andere Mannschaft das Recht, die Seite zu wählen. Wählt hingegen die Mannschaft, die beim Losen gewonnen hat, die Seite, beginnt die andere Mannschaft das „Shoot-out“.
Jede Mannschaft nominiert hierzu fünf Spieler, die abwechselnd mit den Spielern der gegnerischen Mannschaft die Würfe ausführen. Wird ein Torwart als Werfer benannt, ist er Feldspieler und ein anderer Spieler muss als Torwart eingewechselt werden. Sieger ist, wer nach 5 Würfen mehr Punkte erzielt hat. Beide Torhüter stehen zunächst auf ihrer Torlinie. Jeder nominierte Feldspieler muss zu Beginn der Aktion mit einem Fuß auf dem linken oder rechten Kreuzpunkt der Torraumlinie (seines Torraumes mit Ball) und der Seitenlinie stehen. Nach Anpfiff des Schiedsrichters spielt er den Ball zu seinem sich auf der Torlinie befindenden Torwart. Der Ball darf bei diesem Zuspiel den Boden nicht berühren. Sobald der Ball die Hand des Werfers verlassen hat, darf sich der Torhüter vorwärts bewegen. **Der abwehrende Torhüter darf max. 2 Meter nach vorne**
Der wurfausführende Torhüter muss nun den Ball innerhalb von 3 Sekunden entweder direkt auf das gegnerische Tor werfen oder dem inzwischen Richtung gegnerischem laufendem 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. Sinkt die Spielerzahl in einem Durchgang unter fünf, kann kein Spieler zweimal werfen. Diese Mannschaft hat dann entsprechend weniger Wurfmöglichkeiten. Vereitelt der verteidigende Torwart beim Shoot-out „Einer gegen den Torwart“ durch eine Regelwidrigkeit ein Tor, ist auf 6-m-Wurf und Hinausstellung/Disqualifikation zu entscheiden (siehe unten). Jeder spielberechtigte Spieler darf diesen Wurf ausführen. Ist nach dem ersten Durchgang keine Entscheidung gefallen, wird das „Shoot-out“ fortgeführt. Hierzu werden bei Bedarf die Seiten gewechselt (ohne Wechsel des Auswechsellraums). Wieder führen fünf spielberechtigte Spieler abwechselnd mit den Spielern der gegnerischen Mannschaft die Würfe aus. **Es dürfen auch die ersten fünf Spieler für die weiteren Würfe benannt werden.** Nun beginnt die andere Mannschaft. Das Spiel ist bei diesem oder bei weiteren Durchgängen entschieden, sobald eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Wurfversuchen führt.

Verlässt der abwehrende Torhüter weiter, wie erlaubt sein Tor, so ist wie folgt zu verfahren:

- a) Kollision außerhalb des Torraums, Spieler hat keine Chance den Torwart zu sehen und ihm auszuweichen: Disqualifikation TW und 6m Wurf
- b) Kollision im Torraum, TW geht aktiv gegen den Angreifer und foult: Hinausstellung und 6m Wurf
- c) Keine Kollision, aber Torwart verlässt den eigenen Torraum: Hinausstellung und 6m Wurf

Der Einwurf

- Der Einwurf ist an der Stelle auszuführen, an welcher der Ball die Seitenlinie überquert hat, oder im Abstand von mindestens **1m zum Kreuzungspunkt der Torraumlinie mit der Seitenlinie, wenn der Ball die Torraumlinie oder die Seitenlinie im Torraumbereich überquert hat.** Bei einem Einwurf müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens 1 m vom Werfer entfernt sein.

Der Freiwurf

- Bei der Ausführung des Freiwurfs dürfen die Spieler der angreifenden Mannschaft nicht näher als einen Meter an die Torraumlinie herantreten. Die Spieler der verteidigenden Mannschaft müssen mindestens 1 m vom ausführenden Spieler entfernt sein. Sie dürfen sich an der Torraumlinie aufstellen.

Der 6-m-Wurf

- Der Torerfolg bei einem 6-m-Wurf wird immer mit 2 Punkten gewertet.
- Wenn Schiedsrichter auf eine Hinausstellung/Rote Karte und 6 m entscheiden, dann darf die fehlbare Mannschaft auch dann wieder auffüllen, wenn die Angreifer den 6m verwerfen. Lediglich wenn der 6m abgewehrt wird und im Besitz der Angreifer bleibt, spielen sie in Überzahl weiter.
Das heißt im Klartext: Auffüllen nach jedem Ballwechsel.

Die Strafen

- Hinausgestellte, Disqualifizierte oder ausgeschlossene Spieler das Spielfeld wieder betreten bzw. ersetzt werden, sobald es einen Ballbesitzwechsel zwischen den beiden Mannschaften gegeben hat. Wird das Spiel mit 6-m-Wurf fortgesetzt und dieser vom Gegner verwandelt oder nicht verwandelt aber der Ballbesitz wechselt, so darf die Mannschaft auch wieder auffüllen. Ist der 6-m-Wurf nicht erfolgreich, gelangt aber direkt zurück zur angreifenden Mannschaft, so darf erst nach Wechsel des Ballbesitzes wieder aufgefüllt werden.

Die Schiedsrichter

- die Schiedsrichter/Schiedsrichterinnen haben das Recht, ein Spiel zu unterbrechen oder abbrechen. Insbesondere, wenn eine Mannschaft oder einzelne Spieler/innen so stark alkoholisiert sind, dass dadurch

Mit- und Gegenspieler gesundheitlich gefährdet werden bzw. gefährden werden könnten. Diese/r ist zu disqualifizieren.

Schiedsrichterbeleidigung

- Eine Beleidigung, somit auch Schiedsrichterbeleidigung, ist in den Beachhandball-Regeln durch die Fair Play Regeln geregelt und ist mit einer Disqualifikation zu ahnden. Wird Spieler/in aufgrund einer Schiedsrichterbeleidigung disqualifiziert, so ist dieses von den Schiedsrichtern nach Spielende der Turnierleitung zu melden.
Der fehlbare Spieler wird für das restliche Turnier vom Spielbetrieb ausgeschlossen.

Umgang mit angetrunkenen / betrunkenen Spielern

- Spieler, die aufgrund von Alkohol oder Drogen ein stark auffälliges Verhalten an den Tag legen, können (auch zu ihrem eigenen Schutz) von den Schiedsrichtern wegen „grob unsportlichem Verhalten“ vor und während eines Spieles disqualifiziert werden. Die Schiedsrichter haben die Möglichkeit, diesbezügliche Rücksprache, auch während des laufenden Spieles, mit der Turnierleitung zu halten. Die Schiedsrichter haben die Pflicht, Spieler und am Spiel Beteiligte nach bestem Gewissen zu schützen und sind angewiesen, den Fair – Play – Gedanken im Vordergrund zu halten.

Erläuterung Handzeichen:

12. Hinausstellung



Handzeichen

Werden für einen Treffer ein bzw. zwei Punkte gewertet, ist dies vom Schiedsrichter mit ein bzw. zwei Fingern und einem Doppelpfiff deutliche anzuzeigen.

Der Schiedsrichter zeigt einen Regelverstoß an und deutet auf den fehlbaren Spieler.

Ein abgewinkelter Arm mit gefasstem Handgelenk bedeutet eine Hinausstellung.

Alle anderen Ereignisse (Foulspiel, Einwurf, Abwurf usw.) werden nach den internationalen Regeln des IHF gepfiffen.

“Ein Spiel kann nur funktionieren, wenn es Regeln gibt, die alle Beteiligten einhalten...”

... und die wichtigste Regel heißt: SPASS HABEN!!!

Wir freuen uns alle auf ein paar schöne Tage beim Beachhandball-Turnier, der Spaß sollte im Vordergrund stehen! Also geben wir alle unser Bestes und spielen nach dem Motto:

Fair geht vor

