

# Die Spielregeln 2011.

- Bitte aufmerksam lesen da gewisse Abweichungen zu DHB bestehen -

## ▶▶Die Spielzeit

Das Spiel besteht aus zwei Halbzeiten, die getrennt gewertet werden. Jede Halbzeit dauert 10 Minuten. Es gibt keine Pause, die Seiten werden zügig gewechselt. Das Spiel beginnt in jeder Halbzeit mit einem Schiedsrichterwurf vom Hochsitz. In der Halbzeit werden die Seiten gewechselt. TEAM Time-out kann nicht beantragt werden. Ist der Spielstand am Ende der Halbzeit unentschieden, wird das "Golden Goal" (das nächste Tor entscheidet) angewendet. Dieses beginnt mit einem Schiedsrichterwurf. Der Sieger erhält für die gewonnene Halbzeit einen Punkt. Wenn beide Halbzeiten von derselben Mannschaft gewonnen werden, ist diese mit 2:0 Punkten Gesamtsieger. Gewinnt je eine Mannschaft eine Halbzeit, ist der Spielstand unentschieden. Da stets ein Sieger zu ermitteln ist, wird das Penalty-Werfen durchgeführt.

## ▶▶Der Ball

Die Mannschaften sind eigenständig für die Rückholung (vorbei werfen am Tor) der Bälle verantwortlich. Die Ersatzbälle sollten sich neben jedem Tor hinter der Grundlinie befinden. Um Spielzeitunterbrechungen möglichst zu vermeiden, muss der vom Schiedsrichter angezeigte Torhüter schnellstens einen Ersatzball ins Spiel bringen, wenn der Spielball die Spielfläche verlassen hat.

## ▶▶Die Mannschaft

**Eine Mannschaft besteht aus mindestens fünf, höchstens aber aus acht (bei der Jugend 10) Spielern/Spielerinnen, welche ausnahmslos nur in einer Mannschaft spielen dürfen.** Bei Spielbeginn müssen diese anwesend sein. Sinkt die Zahl der Spieler unter 4, ist das Spiel abzubrechen, und diese Mannschaft hat verloren. 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. Bei einem Wechselfehler ist das Spiel mit einem Freiwurf oder 6 m-Wurf für die gegnerische Mannschaft fortzusetzen, wenn das Spiel deshalb unterbrochen werden musste. Ansonsten ist das Spiel mit dem der Spielsituation entsprechenden Wurf wieder aufzunehmen. Der fehlbare Spieler ist hinauszustellen. Die Spieler dürfen ausnahmslos nur in einer Mannschaft spielen!

▶▶ **Mixed-Teams** müssen **mindestens drei Spielerinnen** im Team haben, wo jedoch aber mindestens **eine von ihnen** immer auf dem Spielfeld sein muss.

Das Mindestalter bei den Senioren beträgt 16 Jahre. Beim Junior-Beachcup sind die Jahrgänge der Saison 2011/12\* entscheidend. D Jugend = 1999-2000, C Jugend = 1996\*-98.  
\*Ausnahme: Jahrgang 1996. Diese Altersklasse darf noch in der C-Jugend eingesetzt werden. Alle älteren Spieler/innen bitte im Seniorenbereich melden.

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

SG RUHRTAL | In den Oeren | D-59823 Arnsberg-Oeventrop (NRW, Sauerland)

[www.beachhandball-cup.de](http://www.beachhandball-cup.de) | [info@beachhandball-cup.de](mailto:info@beachhandball-cup.de)

#### ▶▶Der Torwart

Es ist dem Torwart erlaubt, ohne Ball den Torraum zu verlassen und im Spielfeld als Feldspieler mitzuspielen. Erzielt ein Torwart als Feldspieler ein Tor, wird dieses mit 2 Punkten gewertet (Torwarttreffer durch "Kempa-Trick" werden NICHT 3-fach gewertet.) Erzielt ein Torwart aus seinem Torraum durch "Direkt-Wurf" ein Tor, wird dieses ebenfalls mit 2 Punkten gewertet.

#### ▶▶Torwartwechsel

Das Eintreten auf die Spielfläche ist dem Torwart nur über die Seitenlinie im eigenen Torraumbereich gestattet. Das Austreten ist dem Torhüter nur über die Seitenlinie im Bereich des Auswechselraums und die Seitenlinie im Bereich des eigenen Torraumes gestattet.

#### ▶▶Der Torraum

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

#### ▶▶Das Spielen des Balles

Das Hinwerfen/Springen nach einem liegenden oder rollenden Ball ist erlaubt.

#### ▶▶Der Punktgewinn, die Spielentscheidung

Attraktive und spektakuläre Spielsituationen werden mit einem zusätzlichen Punkt gewertet (hintenrum, durch die Beine, etc. - lasst euch was einfallen). Haben beide Mannschaften je eine Halbzeit gewonnen, kommt es zum Penalty-Werfen. Jede Mannschaft nominiert hierzu drei 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 drei Wüfen mehr Punkte erzielt hat.

#### ▶▶ Durchführung Penalty-Werfen

Beide Torhüter stehen zunächst auf ihrer Torlinie. 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 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, dürfen beide Torhüter sich vorwärts bewegen. 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 das 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! Vereitelt er beim Penalty-Wurf durch eine Regelwidrigkeit ein Tor, ist auf 6 m-Wurf zu entscheiden. Führt dieser 6 m-Wurf zu einem Torerfolg, wird dieser auch wegen Regelwidrigkeit 2-fach gewertet. Ist nach dem ersten Durchgang keine Entscheidung gefallen, wird das Penalty-Werfen fortgeführt. Es werden wieder drei 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.

## ▶▶Der Spielbeginn

Das Spiel beginnt in jeder Halbzeit mit einem Schiedsrichterwurf vom Hochsitz.

## ▶▶Der Freiwurf

Bei einem Freiwurf/Einwurf müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens 1 m vom Werfer entfernt sein. Bei der Ausführung des Freiwurfs dürfen die Spieler der angreifenden Mannschaft nicht näher als einen Meter an die Torraumlinie herantreten.

## ▶▶Der 6m-Wurf

Wird wie beim 7 m-Wurf (Halle) analog durchgeführt (ohne Unterbrechung). Der Torerfolg bei einem 6-Meter-Wurf wird zweifach gewertet.

## ▶▶Die Strafen

Hinausgestellte Spieler dürfen ersetzt werden oder das Spielfeld wieder betreten, sobald es einen Ballbesitzwechsel zwischen den beiden Mannschaften gegeben hat. Disqualifizierte oder ausgeschlossene Spieler dürfen ersetzt werden, sobald es einen Ballbesitzwechsel zwischen den beiden Mannschaften gegeben hat. Die zweite Hinausstellung eines Spielers bedingt dessen Disqualifikation. Eine Disqualifikation wegen zwei Hinausstellungen ist grundsätzlich nur bis zur Beendigung des laufenden Spiels wirksam und als Tatsachenfeststellung der Schiedsrichter anzusehen. Eine "direkte" Disqualifikation wegen "grober Regelwidrigkeit" oder wegen "grob unsportlichen Verhaltens" sowie ein Ausschluß wegen "Tätlichkeit" ist zunächst bis zur Beendigung des laufenden Spiels wirksam, wird aber nach anschließender Bearbeitung durch die entsprechende Kommission oder Turnierleitung weitere Konsequenzen nach sich ziehen. Denkt dran: FAIR GEHT VOR!

## ▶▶Erläuterungen

### 1. WERTUNG DER PUNKTE

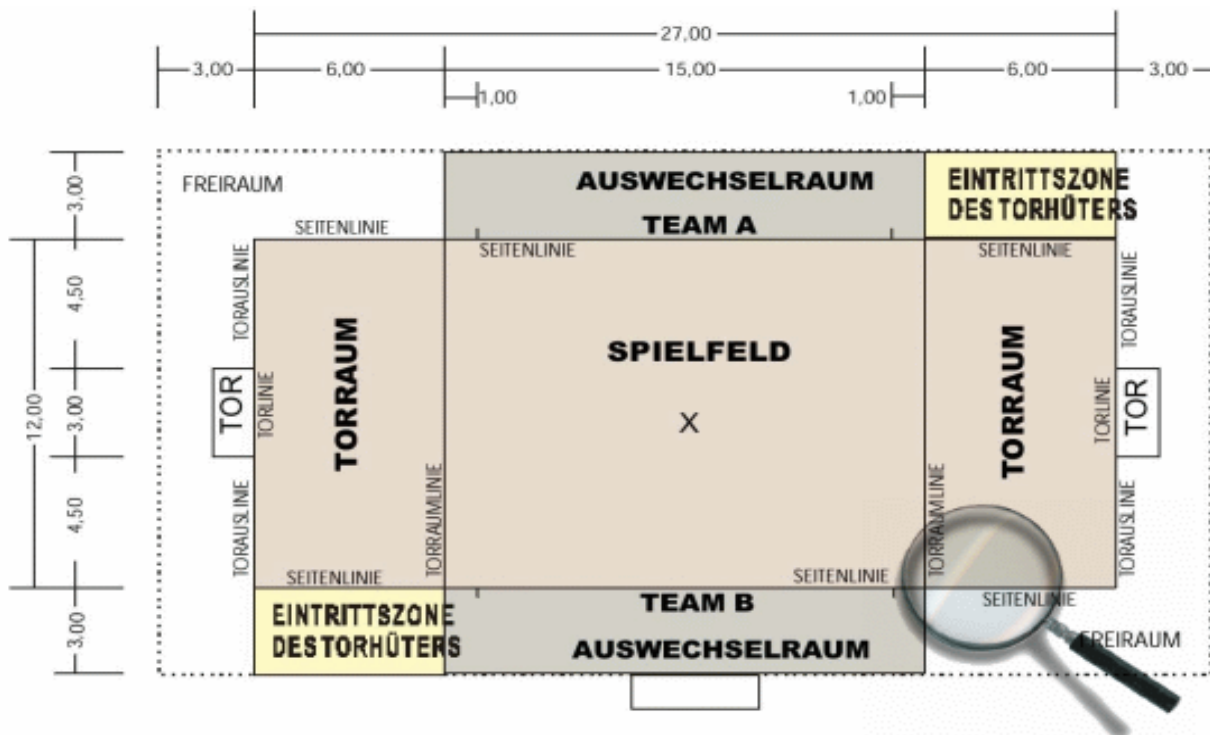
Im Spielbetrieb werden die Tore doppelt gewertet wenn sie wie folgt erzielt werden:

- Kempa-Tor oder besonders kreative, witzige Treffer
- Durch das vom Torwart im Spielfeld erzielte Tor
- Durch den Torerfolg bei einem 6 m-Wurf

Beim Penalty werden die Tore wie folgt gewertet:

- Erzielt ein Torwart beim "Penalty-Werfen" aus seinem Torraum mit einem Direktwurf ein Tor, sind insgesamt 2 Punkte zu werten
- "Kempa-Tor" zählt ebenfalls 2-fach
- "Normale" Treffer zählen einfach

## 2. SPIELFELD



## 3. Haftung:

Die Veranstalter sind nicht für Verluste, Verletzungen oder Schäden jeglicher Art verantwortlich. Dies gilt unter anderem für unmittelbare, mittelbare, konkrete oder Folgeschäden, die aus dem Turnierverlauf herrühren. Nur bei Anerkennung dieser Klausel ist die Turnierteilnahme möglich.

Wichtigste Regel Nummer 1:

**Es ist ein Spaß-Turnier – Respektiert und akzeptiert euch.**