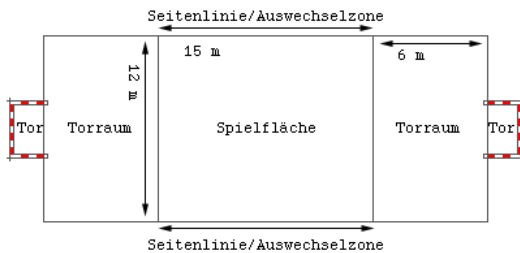


AOK BEACH-TOUR 2011

BEACHHANDBALL IN MECKLENBURG-VORPOMMERN

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 Auswechszelzone

Die ganze Seitenlinie der Spielfläche ist Auswechszelzone. Die Auswechszelzone einer Mannschaft befinden sich hinter der Seitenlinie in Spielrichtung links in der 1. Halbzeit, in Spielrichtung rechts in der 2. Halbzeit. Beim Wechsel Torwart-Feldspieler darf der Torwart den Platz innerhalb des Torraumes über die Seitenauslinie verlassen und beim umgekehrten Wechsel auch wieder betreten.

Die Spieler

Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Spieler/innen. Pro Spiel dürfen max. 10 Spieler/innen eingesetzt werden. 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 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 (sudden death).

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 wird das Spiel mit 2:1 Punkten für die Siegermannschaft gewertet.

Die Punkte

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

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 SR ist hierbei die Fußstellung (Sprungbein/e) des Werfers) ergibt ebenfalls 2 Punkte.

Ein **Tor**, das vom Torwart vom Inneren der Spielfläche erzielt wird, zählt 2 Punkte. Dieser Torwart muss beim letzten Angriff des Gegners das Tor gehütet haben. Zudem muss sich der Torhüter (müssen sich die Torhüter) optisch sowohl von der eigenen Mannschaft, als auch von der gegnerischen unterscheiden.

Der Torerfolg bei einem 6-m-Wurf wird mit zwei Punkten gewertet.

Wird der Torwart, der beim letzten Angriff des Gegners das Tor gehütet hat und sich in eigenen Angriff einschaltet, strafwurfreif gefoult, gibt es einen Punkt für den Strafwurf. und dann bei erfolgreicher 6-Meter-Strafwurfausführung (Schütze beliebig) 2 Punkte.

| Punktwertung | normales Tor | Pirouette | Kempa-Tor | Torwart | 6 Meter |
|--------------|--------------|-----------|-----------|---------|---------|
| Spielzeit | 1 Pkt | 2 Pkt | 2 Pkt | 2 Pkt | 2 Pkt |
| Penalty | 1 Pkt | 2 Pkt | 2 Pkt | 1 Pkt | 2 Pkt |

Ahnung 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.

Die Regeln

Es gelten Regeln des DHB/ der IHF mit folgenden Änderungen:

- Das Spiel beginnt mit Schiedsrichterball.
- Beim Schiedsrichterball kann der Ball direkt zum Torwart gespielt werden, der sich im Torraum aufhält.
- Es ist erlaubt, nach dem freien Ball zu hechten.
- Es ist erlaubt mit dem Ball auch mehrmals zu prellen.
- Es ist erlaubt, einen im Torraum ruhenden Ball aufzunehmen (ohne den Torraum vor und während des Ballkontaktes zu betreten).
- Nach einem Tor wird das Spiel mit Torabwurf fortgesetzt.
- Ein Freiwurf wird am Ort des Fouls oder Spielfehlers ausgeführt.
- 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.
- Ein 6-Meter-Strafwurf wird mittig direkt hinter der Torraumlinie ausgeführt (1 m Abstand).
- Ein Wechselfehler wird mit Ballbesitz und der Anrechnung eines Punktes für den Gegner geahndet.
- 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. Der Einwurf kann nicht als direkter Torwurf ausgeführt werden.
- Wird ein Wurf vom Torwart ins Toraus oder ins Seitenaus im Bereich des Torraumes abgewehrt, wird das Spiel mit Torabwurf fortgesetzt.
- 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.

Das Penalty-Werfen

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 zwei Tore. 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. 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 erzieltes Tor ergibt 1 Punkt. Ein Kempa-Tor und/oder ein Spin-Shoot (Pirouette) aus diesem Ablauf zählt 2 Punkte. Die Landeeinschränkung (s.o.) gilt hier nicht.

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 nachfolgenden Mannschaft) die Entscheidung herbeigeführt. Ein direkter Wurf eines Torwarts ist nicht gestattet.