

# Unsere Jugend-Beachhandball-Regeln im Überblick

## WAS BENÖTIGT MAN

- eine Spielfläche
- einen rutschfesten Beachhandball (Größen analog zur Halle)
- 2 Mannschaften mit Trikotnummern
- 1 Kampfgericht
- 1 Schiedsrichter

## SPIELBEGINN

- Vor Spielbeginn müssen beide Mannschaften anwesend sein
- Die erstgenannte Mannschaft wählt Spielfeldseite oder Auswechselfeldseite. Nach der Pause werden die Seiten gewechselt, aber die Auswechselfelder bleiben bestehen
- Es wird 2 x 7,5min gespielt (mit Seitenwechsel aber ohne Halbzeit)

## DIE MANNSCHAFT

- Es müssen zu Spielbeginn 6 Spieler anwesend sein, sinkt die Zahl der Teilnahmeberechtigten unter 4 ist das Spiel abzubrechen.
- Der Spielerwechsel darf nur über die eigene Auswechselfeldlinie erfolgen.
- Es wird mit 3 Feldspielern plus Torhüter (Spezialist) gespielt
- **Ausnahme!!! E- und D-Jugend spielen mit 4 Feldspielern plus Torhüter (Spezialist)**

## DER SPEZIALIST

- Pro Mannschaft wird mindestens 1 Spieler durch Leibchen oder andere Trikotfarbe als Torwart (Spezialist) gekennzeichnet.
- Wechsel sowie Punktgewinne werden im Folgenden erläutert

## DER ANWURF/ABWURF

- Der Anwurf erfolgt zentral und es stellen sich je 1 Spieler jeder Mannschaft vor dem Schiedsrichter auf der den Ball auf Pfiff in die Luft wirft
- Nach jedem erzielten Tor wird das Spiel mit Abwurf durch den Torwart (Spezialist) aus dem Torraum fortgesetzt.
- Der Abwurf, gilt als Ausgeführt, wenn der Ball den Torraum verlässt. Tore aus dem eigenem Torraum sind somit möglich. Erzielt der Torhüter (Spezialist) ein solches Tor zählt dieses 2 Punkte.

## DER TORWARTWECHSEL

- Der Torwart (Spezialist) darf das Spielfeld nur über den eigenen Torraum betreten. Er darf also nicht „vorne“ eingewechselt werden.

## DER TORRAUM

- Ein im Torraum liegender oder rollender Ball, darf immer gespielt werden, solange die Feldspieler den Torraum mit keinem Körperteil berühren.
- Bei Übertritt wird analog zur Halle mit Abwurf weitergespielt.

## BALL SPIELEN

- Es ist erlaubt, den Ball zu werfen, pritschen, fausten, köpfen etc.
- Auch mehrmaliges Prellen ist erlaubt, schwierig!!! Alles andere sind Schritte

## DER DOPPELTE-PUNKTGEWINN

2 Punkte für ein Tor werden für folgende Aktionen vergeben:

- Kempa (Ein Spieler nimmt den Ball in der Luft an und wirft bevor er den Boden berührt)
- Ein Torerfolg durch einen 6-m Wurf
- Ein Tor vom Torwart (Spezialist), auch aus dem eigenem Torraum (auch direkt nach einem Gegentor)
- 360° Drehung in der Luft mit anschließendem Wurf in der Luft (die Rotation der Füße ist maßgebend)

## FREIWÜRFE, EINWÜRFE, STRAFWÜRFE

- Eingeworfen wird, wo der Ball die Seitenlinie passiert hat oder 1 Meter vom Schnittpunkt Torraumlinie/Seitenlinie entfernt (wenn der Ball im Torraum die Auslinie passiert)
- Freiwürfe werden ausgeführt, wo gefoult wurde oder 1m vom Torraum entfernt.
- 6m Wurf (Strafwurf) nach Verhinderung einer klaren Torgelegenheit

## BESTRAFUNGEN

- 1.) Hinausstellung, Spieler verlässt die Spielfläche nach Ballbesitzwechsel, Spieler wieder spielberechtigt
- 2.) Hinausstellung, Spieler disqualifiziert (Unterzahl) nach Ballbesitzwechsel, Team füllt wieder auf

## DIE SPIELENTSCHEIDUNG

- Steht es zum Ende einer Halbzeit Unentschieden folgt ein erneuter Anwurf und ein Golden Goal
- beide Halbzeiten werden getrennt gewertet, jeweils gibt es einen Halbzeitpunkt
- wenn beide Mannschaften je eine Halbzeit gewonnen haben, folgt das SHOOT-OUT
- für die Platzierung in der Tabelle ist die Anzahl der gewonnenen Halbzeiten maßgebend, zweites Kriterium ist die Punkte Differenz und drittes Kriterium die Tor Differenz

## SHOOT-OUT

- Es werden 5 Schützen pro Mannschaft benannt
- Für die Ausführungsreihenfolge gilt, es beginnt die erstgenannte Mannschaft
- Bei Unentschieden nach 5 Würfen werden wiederum fünf Spieler zum Werfen benannt und es wird im Eins gegen Eins weiter geworfen.
- Beide Torhüter stehen beim Anpfiff auf der Torlinie, danach dürfen sich beide Torhüter in ihrem Torraum bis zur 6-Meter-Linie bewegen.
- Beide Torhüter dürfen ihren Torraum nicht verlassen.
- Der Spieler hat einen Fuß auf dem Eckpunkt und hält den Ball in den Händen
- Auf Pfiff spielt der Spieler den Ball zum Torhüter
- Der Spieler läuft nun los und kriegt einen langen Pass vom Torhüter
- Berührt der Ball den Boden so ist die Chance vertan
- Tore durch einen Torhüter (Spezialisten) zählen nicht doppelt (Kempa und 360° möglich)
- **Ausnahme!!! In der E-Jugend hat der Spieler maximal 3 Schritte Anlauf mit dem Ball in der Hand. Es muss vor der 6m Linie geworfen werden. Es darf von einem beliebigen Punkt im Feld gestartet werden.**