

Unsere Schul-Beachhandball-Regeln im Überblick

WAS BENÖTIGT MAN

- eine Spielfläche
- einen rutschfesten Beachhandball (Klasse 3-6 Größe 1 und Klasse 7+8 Größe 2)
- 2 Mannschaften
- 1 Kampfgericht
- 1 Schiedsrichter

SPIELBEGINN

- Vor Spielbeginn müssen beide Mannschaften anwesend sein
- Die erstgenannte Mannschaft wählt Spielfeldseite oder Auswechselfeldseite.
- Es wird 1 x 10min ohne Halbzeit gespielt

DIE MANNSCHAFT

- Es müssen zu Spielbeginn 6 Spieler anwesend sein, sinkt die Zahl der Teilnahmeberechtigten unter 4 ist das Spiel abubrechen.
- Der Spielerwechsel darf nur über die eigene Auswechsellinie erfolgen.
- Es wird mit 4 Feldspielern plus Torhüter gespielt
- Es muss immer mindestens 1 Mädchen auf dem Feld stehen
- Hat eine Schule 2 Mannschaften gemeldet, darf ein Spieler nur in einer dieser Mannschaften zum Einsatz kommen.

DER SPEZIALIST

- Pro Mannschaft wird mindestens 1 Spieler durch Leibchen oder andere Trikotfarbe als Torwart gekennzeichnet.
- Der Torwart darf nur über den eigenen Torraum ausgewechselt werden.
- Der Torwart darf zu jeder Zeit gewechselt werden.

DER ANWURF/ABWURF

- Der Einwurf 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 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 ein solches Tor zählt dieses 2 Punkte.

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 aus dem eigenem Torraum
- 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 Unentschieden 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 pro Mannschaft werden wiederum fünf Spieler zum Werfen benannt und es wird im Eins gegen Eins weiter geworfen.
- Der Spieler hat 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. Der Torhüter steht auf der Linie und darf sich wie der Schütze auf Pfiff bewegen.

Wir haben Schiedsrichter vor Ort, die den Kindern jederzeit erklären, wo der Fehler war und in den richtigen Situationen auch mal ein Auge zudrücken. Keiner muss sich ärgern, wenn etwas nicht geklappt hat, denn wir wollen nur Spaß haben und Sport machen.