

Beachhandball-Turnier TV Lorsch 08.07.2016 – 10.07.2016

- Spielzeit:** 2 x 6 Minuten (Jugend 2 x 5 /Minis 1 x 8 Min.) mit Seitenwechsel ohne Team-Time-out.
Die Zeit nach der 1.Halbzeit wird angehalten. Die Auswechselfseiten werden **nicht** getauscht.
- Anspiel:** Der Beginn jeder Halbzeit erfolgt durch Schiedsrichterwurf.
- Punktgewinn:**
- | | |
|------------------------|----------|
| Tor | 1 Punkt |
| Strafwurftor (6-Meter) | 2 Punkte |
| Tor durch Kempa | 2 Punkte |
| Tor durch Torwart | 2 Punkte |
- Besonders spektakulär herausgespielte Tore oder Pirouetten werden nicht höher bewertet.
Beim Kempa-Tor **muss** der Ball in der Luft gefangen oder gespielt werden.
Torwarttore zählen nur dann 2 Punkte, wenn der Torwart beim vorherigen Angriff des Gegners im Tor stand.
Ausnahme: Beim Anspiel 1./2.Halbzeit bzw. Golden Goal wird der Torwart als zuvor abwehrender Torwart behandelt, d.h. Torwarttore 2 Punkte.
- Spielentscheidung:** Wer beide Halbzeiten gewinnt, erhält 2:0 Punkte.
Falls es am Ende einer Halbzeit unentschieden steht, wird das **Golden-Goal** angewendet:
Beginn: Schiedsrichterwurf. Keine Zeitmitnahme. Sieger ist das Team, das zuerst ein Tor erzielt.
Haben beide Mannschaften je eine Halbzeit gewonnen (unabhängig von der Höhe der erzielten Punkte), kommt es zum **Shoot-Out**.
Fünf Spieler (Aktive) bzw. drei Spieler (Jugend) jedes Teams führen abwechselnd mit den Spielern des Gegners die Würfe aus.
Start ist für den werfenden Spieler an der Schnittstelle eigene Seitenlinie/eigener Torraum.
Nach Pfiff des Schiedsrichters wirft der Spieler den Ball zum Torwart und startet zum gegnerischen Tor.
Der Torwart erwartet das Anspiel auf der Grundlinie, darf dann bis zur 6-Meter-Linie laufen, um dem Werfer den Ball zuzuspielen.
Der Ball darf zu keinem Zeitpunkt den Boden berühren !
Wird ein Torwart zum Werfer, zählen seine Tore wie bei Feldspielern 1 Punkt.
Kempa-Tore zählen beim Shoot-Out 2 Punkte.
Ist nach diesen 2 x 5 / 2 x 3 Würfeln kein Sieger ermittelt, führen die restlichen Spieler jeweils einen Wurf pro Mannschaft aus, bis zur Entscheidung.
Dabei muss auch der Torwart antreten, bevor ein Spieler zum zweiten Mal wirft.
Der abwehrende Torwart darf sich beim Shoot-Out max.1 Meter von der Torlinie entfernen (Verletzungsgefahr!), bei Nichtbeachtung wird der Torwart sofort hinausgestellt, im Wiederholungsfall disqualifiziert und es gibt 6-Meter-Strafwurf (2 Punkte), den jeder Spieler ausführen darf.
- Spielerwechsel:** Die Spieler dürfen auf ihrer Wechselfseite (von eigenem bis gegnerischen Torraum = 15 Meter) ein- und austreten entsprechend den Handballregeln.
Der Torwart darf auf den 6 Metern seines Torraumes der eigenen Seitenlinie eintreten und austreten.
Der Austritt des Torwartes ist auch auf der eigenen Seitenlinie erlaubt (wie Feldspieler).
Es dürfen 3 Feldspieler und ein durch ein spezielles Trikot gekennzeichnetener Torwart auf dem Spielfeld sein. (4 Feldspieler oder 2 Torhüter = Wechselfehler, außer Shoot-Out)
- Strafen:** Bei zu bestrafendem Fehlverhalten (Foulspiel, unsportliches Verhalten) erhält der Spieler eine Hinausstellung. Bei Ballbesitzwechsel darf die betreffende Mannschaft ergänzen.
Ausnahme: Wird bei einer Hinausstellung auf 6-Meter-Strafwurf entschieden und dieser verwandelt, darf sofort ergänzt werden.
Nach groben Vergehen kann es zu einer Disqualifikation des betreffenden Spielers für das laufende Spiel kommen, die nach Rücksprache mit der Turnierleitung für das gesamte Turnier gelten kann.
- Sonstiges:** Abstand beim Freiwurf u. 6-Meter-Strafwurf ist 1 Meter.
Der liegende Ball darf aus dem Torraum genommen werden, ohne diesen zu betreten.
Ansonsten gelten die aus dem Hallenhandball bekannten Regeln.
Bei Unstimmigkeiten sind die Ansprechpartner Dirk Jochem (SR) Thorsten Horn (SR) und Reinhold Wild (SR)