



# Turnierregeln auf einen Blick

## Mannschaften

- Eine Mannschaft besteht aus max. **14 Spielern**, davon mind. ein Torhüter. Eine maximale Anzahl an Torhütern gibt es nicht. Die Torhüter sind entsprechend gekennzeichnet und dürfen während der Spielzeit (dazu zählt auch das Penaltywerfen!) gewechselt werden.
- Es befinden sich gleichzeitig maximal **drei Feldspieler** und maximal **ein Torhüter** auf dem Feld.

## Ein- und Auswechselln

- Jede Mannschaft wechselt zur ersten Halbzeit auf der linken Seite (in Spielrichtung) ein und aus. Zur Halbzeit werden die Tore gewechselt, die Auswechsellseite bleibt identisch!
- Torhüter dürfen ausschließlich im eigenen Torraum das Spielfeld betreten, können aber zum Verlassen die gesamte Seite (inkl. der Torräume) nutzen.
- Feldspieler dürfen nur über die Seitenlinie des Spielfeldes (nicht in den Torräumen) eintreten, können aber zum Verlassen die gesamte Seite (inkl. der Torräume) nutzen.
- Wechselfehler werden analog zum Hallenhandball mit einer Hinausstellung und der entsprechenden Spielfortsetzung geahndet.

## Spielwertung

- Endet eine Halbzeit unentschieden, entscheidet nach Schiedsrichterwurf (Hochwurf) das nächste Tor, welche Mannschaft die Halbzeit gewonnen hat („**Golden Goal**“).
- Für jede gewonnene Halbzeit wird ein Punkt an die siegreiche Mannschaft verteilt. Gewinnen beide Mannschaften je eine Halbzeit, steht ein „**Shoot-Out**“-Werfen an. Der Sieger des „Shoot-Out“-Würfens erhält einen weiteren Punkt und gewinnt das Spiel somit mit 2:1.
- Es gilt einzig der durch den Schiedsrichter nach jeder Halbzeit bzw. nach dem „Shoot-Out“ bestätigte Punktestand der Anzeigetafel des entsprechenden Spielfeldes. Nachträgliche Proteste bzgl. des Spielstands sind nicht zugelassen.

## Shoot-Out

- Sieger des „Shoot-Out“-Würfens ist die Mannschaft, die nach fünf Würfen durch fünf verschiedene Spieler (jeweils abwechselnd) mehr Punkte erzielt hat.
- Steht es nach fünf Würfen immer noch unentschieden, wirft so lange abwechselnd jeweils ein Spieler jeder Mannschaft, bis ein Sieger feststeht. Dabei können auch Spieler werfen, die bereits geworfen haben.
- Torhüter können beliebig gewechselt werden.
- Jeder Werfer gilt als Feldspieler, d. h. die Punktwertung ist für alle Werfer identisch (ein Torerfolg zählt ein Punkt, Ausnahmen: Kempa, Sprungwürfe nach (vollständiger!) 360°-Drehung, direktes Tor durch den Torwart, verwandelter Strafwurf).
- Ausgangsposition beim Shoot-Out: Beide Torhüter stehen auf ihrer Torlinie, der Werfer steht an einem Schnittpunkt zwischen Torraumlinie und Seitenlinie auf der Seite seines eigenen Torhüters.
- Sobald der Ball den Boden berührt, ist es dem Werfer nicht mehr gestattet, den Ball zu berühren.



# Turnierregeln auf einen Blick

- Eine Berührung des Werfers durch den Torhüter vor Beendigung des Wurfes wird mit einem Strafwurf und einer Disqualifikation für den Torhüter geahndet. Das gilt auch, wenn der Torhüter seinen 6m-Raum nicht verlässt. Analog zum Hallenhandball ist der Torhüter dafür verantwortlich, dass es zu keinen Zusammenstößen kommt!

## Punktewertung

- |  |                 |
|--|-----------------|
| • Durch einen <b>Feldspieler</b> erzielte Tore                                 | <b>1 Punkt</b>  |
| • Durch einen <b>Torwart aus dem eigenen Torraum</b> erzielte Tore             | <b>2 Punkte</b> |
| • Durch einen <b>Torwart aus dem Feld</b> erzielte Tore                        | <b>2 Punkte</b> |
| • Direkt durch einen <b>Strafwurf</b> erzielte Tore (Torhüter und Feldspieler) | <b>2 Punkte</b> |
| • Durch einen <b>Kempa</b> erzielte Tore (Torhüter und Feldspieler)            | <b>2 Punkte</b> |
| • Durch einen <b>Wurf mit (vollständiger!) 360°-Drehung</b> erzielte Tore      | <b>2 Punkte</b> |

**Wichtig:** Sprungwürfe mit 360°-Drehung werden nur dann mit zwei Punkten bewertet, wenn die Drehung vollständig erfolgt, der Absprung beidbeinig erfolgt und die Füße beim Absprung in Richtung Tor zeigen. Ein Kempa wird nur dann mit zwei Punkten bewertet, wenn der Werfer den Ball vollständig unter Kontrolle hat.

## Weitere Regeln

- Ein liegender oder rollender Ball kann stets gespielt werden, auch im Torraum (der Feldspieler darf aber dabei den Torraum nicht betreten). Man darf sich nach einem solchen Ball werfen, dabei aber nicht den Torraum berühren (Torraumberührung = Abwurf).
- Abstand beim Freiwurf mind. **1m**.
- Ein Ball, der im Torraum durch Abwehr des Torwarts im Torraum ins Seitenaus gelangt führt zu einem Einwurf für die angreifende Mannschaft **1m** vom Kreuzungspunkt der Torraumlinie entfernt.
- Bei einer Hinausstellung kann nach dem nächsten Ballbesitzwechsel ergänzt werden.
- Bei gleichzeitiger Hinausstellung jeweils eines Spielers aus beiden Mannschaften spielen beide Mannschaften jeweils einen eigenen Angriff und einen Angriff des Gegners mit zwei Feldspielern – die Ergänzung auf drei Feldspieler erfolgt immer gleichzeitig.
- Die zweite Hinausstellung führt zu einer Disqualifikation.
- Disqualifikationen wegen Beleidigung oder Tätlichkeiten ziehen eine Sperre für das gesamte Turnier nach sich.
- Die Regelungen bzgl. des passiven Spiels gelten analog zum Hallenhandball.
- Mit dem gefassten Ball den Boden berühren gilt nicht als Prellen oder Tippen – der Ball darf allerdings in den Sand fallengelassen und wieder aufgenommen werden. Auch in diesem Punkt gelten die gleichen Regeln wie beim Hallenhandball.
- Wechselfehler ziehen neben der Hinausstellung für den fehlbaren Spieler einen Strafwurf nach sich, sofern eine klare Tormöglichkeit vereitelt wurde.
- Falsch ausgeführte Abwürfe werden analog zum Hallenhandball mit Anpiff wiederholt.