



**International
Handball
Federation**

IX. Spielregeln b) Beach- handball

Ausgabe: 1. April 2026



Inhaltsverzeichnis

I. Spielregeln	3
Regel 1 – Spielfläche	4
Regel 2 – Spielbeginn, Spielzeit, Schlussignal, Time-out und Team-Time-out	9
Regel 3 – Ball	13
Regel 4 – Mannschaft, Auswechslung, Ausrüstung	13
Regel 5 – Torwart	17
Regel 6 – Torraum	18
Regel 7 – Spielen des Balles, passives Spiel	19
Regel 8 – Regelwidrigkeiten und Vergehen	21
Regel 9 – Punktgewinn, Spielentscheidung	23
Regel 10 – Schiedsrichterwurf	26
Regel 11 – Einwurf	26
Regel 12 – Abwurf	27
Regel 13 – Freiwurf	28
Regel 14 – 6-Meter-Wurf	30
Regel 15 – Allgemeine Anweisungen zur Ausführung der Würfe (Einwurf, Abwurf, Freiwurf und 6-Meter-Wurf)	31
Regel 16 – Strafen	32

Regel 17 – Schiedsrichter	36
Regel 18 – Zeitnehmer und Sekretär	38

II. Anhänge

Handzeichen der Schiedsrichter	39
Erläuterungen zu den Spielregeln	50
Auswechselraum-Reglement	61
Bestimmungen für Spielkleidung	63
Bestimmungen über Beschaffenheit des Sandes und Beleuchtung	67

III. Glossar	69
---------------------	-----------

I. Spielregeln



Vorwort

Um eine sprachliche Vereinfachung zu erreichen, wird in diesem Regelwerk generell für Spielerinnen und Spieler, Offizielle, Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter sowie andere Personen die männliche Form benutzt.

Die Regeln sind mit Ausnahme von Regel [3](#) (Ballgröße) für weibliche und männliche Teilnehmer gleichermaßen anwendbar.

Die Philosophie von Beachhandball basiert auf dem Grundsatz des „Fair Play“, der bei jeder Entscheidung zu berücksichtigen ist.

Fair Play bedeutet:

Die Gesundheit, Würde und den Körper der Spieler respektieren.

Den Geist und die Philosophie des Spiels respektieren.

Den Spielfluss respektieren, aber niemals einen durch eine Regelwidrigkeit erzielten Vorteil tolerieren.

Wahren Sportgeist zeigen und im Sinne des kulturellen und sportlichen Ziels der Veranstaltung handeln.

Im Einklang mit der Philosophie von Beachhandball (beide Mannschaften sollten, wenn möglich, vollzählig spielen, damit ein attraktives Spiel zustande kommt) wird bei Regelverstößen der einzelne Spieler bestraft; es gibt keine Mannschaftsfouls.



Regel 1

1. Spielfläche

1. Die Spielfläche (Abb. 1) ist ein Rechteck von 27 m Länge und 12 m Breite und umfasst ein Spielfeld und zwei Torräume. Die Außenkante der Spielfeldbegrenzung gilt als Ausgangspunkt zur Abmessung der Größe der Spielfläche.

Die Spielfläche muss aus einer ebenen und einheitlichen Sandschicht bestehen, frei von Steinen, Muscheln oder anderen Partikeln, die eine Verletzungsgefahr für die Spieler darstellen.

Der feinkörnige Sand muss mindestens 40 cm tief sein.

Das Spielfeld sollte mit der Längsseite in Nord-Süd-Richtung verlaufen.

Die Beschaffenheit der Spielfläche darf im Spielverlauf nicht zugunsten einer Mannschaft verändert werden.

Eine ca. 3 m breite Sicherheitszone um die Spielfläche sollte gegeben sein.

Die Witterungsbedingungen dürfen kein Verletzungsrisiko für Spieler darstellen.

Bei Flutlichtveranstaltungen muss die Lichtintensität mindestens 400 Lux betragen.

2. Die Spielfläche ist durch Linien markiert (Abb. 1a). Diese Linien sind den Bereichen zugehörig, die sie begrenzen. Die beiden längeren Begrenzungslinien heißen Seitenlinien und die beiden kürzeren Linien heißen Torlinien, wobei es zwischen den Torpfosten keine Linie gibt. Die Torraumlinien befinden sich 6 Meter von der Torlinie entfernt und verlaufen parallel dazu.

Das Spielfeld ist durch eine gedachte Mittellinie in zwei Hälften geteilt. Die Mitte dieser gedachten Linie stellt die genaue Position zur Ausführung des Schiedsrichterwurfes dar.

3. Für alle Linien wird ein zwischen 5 und 8 Zentimeter breites, einfarbiges Band verwendet, welches sich deutlich vom Sand abhebt (blau, gelb oder rot). Es muss elastisch und widerstandsfähig sein, ohne aber die Füße der Spieler oder Offiziellen zu verletzen. An jeder Ecke und an jedem Schnittpunkt von Torraumlinie und Seitenlinie wird das Band mit vergrabenen Verankerungsblöcken fest im Sand verankert.

An jeder Ecke sollte ein Gummiseil befestigt sein, welches mit vergrabenen Verankerungsplatten aus Holz oder Plastik (ohne scharfe Kanten) verbunden ist. Das Gummiseil bietet die nötige Spannung, um ein Verrutschen der Spielfeldbegrenzung zu verhindern, und ist gleichzeitig so flexibel, dass ein geringeres Verletzungsrisiko besteht, wenn ein Spieler oder Offizieller mit dem Fuß an der Linie hängen bleibt. Die Tore sind mit den Linien durch an den Pfosten befestigte Gummiringe verbunden. Die Verankerungen dürfen die Sicherheit der Spieler und Offiziellen nicht gefährden.

Tor

4.
 - a. In der Mitte der beiden Torlinien steht ein rechteckiges Tor. Es muss aus zwei aufrechten Pfosten bestehen, die in gleicher Entfernung zu jeder Ecke stehen und an der Oberseite mit

- einer Querlatte verbunden sind.
- b. Die Torpfosten stehen aufrecht und sind vom Sand bis zur Unterseite der Querlatte gemessen 2 Meter hoch. Die Entfernung zwischen den beiden Torpfosten beträgt 3 Meter.
 - c. Für die Torpfosten und die Querlatte, die den Aluminium-Rohrrahmen bilden, ist ein Außendurchmesser von 8 Zentimetern vorgeschrieben. Außerdem müssen sie in einer Farbe gestrichen sein, die sich deutlich vom Sand abhebt (gelb, blau oder rot). Beide Tore müssen die gleiche Farbe haben.
 - d. Die Torpfosten und die Querlatte werden durch einen Rahmen ergänzt, an dem das Netz befestigt ist. Die Netzrandtiefe beträgt am oberen Rand des Tores 80 cm und am Sand 1 m.
 - e. Jedes Tor muss mit einem Netz versehen sein, das aus strapazierfähigem Nylon (oder einem ähnlichen synthetischen Material, ohne Knoten, Maschenweite 80 x 80 mm oder enger, 6 mm dick) besteht und an der Rückseite von Torpfosten und Querlatte angebracht ist. Es muss so aufgehängt werden, dass ein an die Netzaußenseite geworfener Ball nicht zwischen Pfosten und Netz in das Tor eindringen kann und irrtümlich als Tor angesehen wird. Außerdem muss das Netz so befestigt werden, dass ein in das Tor geworfener Ball auch im Tor verbleibt und nicht zwischen Netz und Torpfosten aus dem Tor rollt und irrtümlich als verworfen angesehen wird. Dabei muss ebenso darauf geachtet werden, dass es so gespannt ist, dass es den Torhüter nicht behindert. Der untere Teil des Netzes muss so an einem gebogenen Rohr oder einer anderen geeigneten Vorrichtung befestigt werden, dass ein ins Tor geworfener Ball auch dort verbleibt Die Netzfarbe, die der Farbe des Tores entspricht, muss sich deutlich von der Farbe des Sandes und dem Hintergrund abheben.
 - f. Zur Sicherheit der Spieler und Offiziellen muss die Unterseite jedes Tores sachgemäß unter dem Sand verankert werden. Die Anker dürfen die Sicherheit der Spieler nicht gefährden.
 - g. 3 Meter hinter jedem Torraum müssen sich locker aufgehängte Auffangnetze befinden, die sich über die gesamte Länge des Spielfeldes erstrecken (12 Meter lang x 7 Meter hoch). Die Auffangnetze müssen entsprechend bis zum Sand reichen.

Zeitnehmertisch

5. Der Zeitnehmertisch sollte mindestens drei bis vier Personen Platz bieten und wird in der Mitte des Spielfeldrands mit mindestens 3 m Abstand zur Seitenlinie aufgestellt.
Der Zeitnehmertisch muss derart aufgestellt werden, dass die Auswechselräume vom Zeitnehmer/Sekretär zu sehen sind.

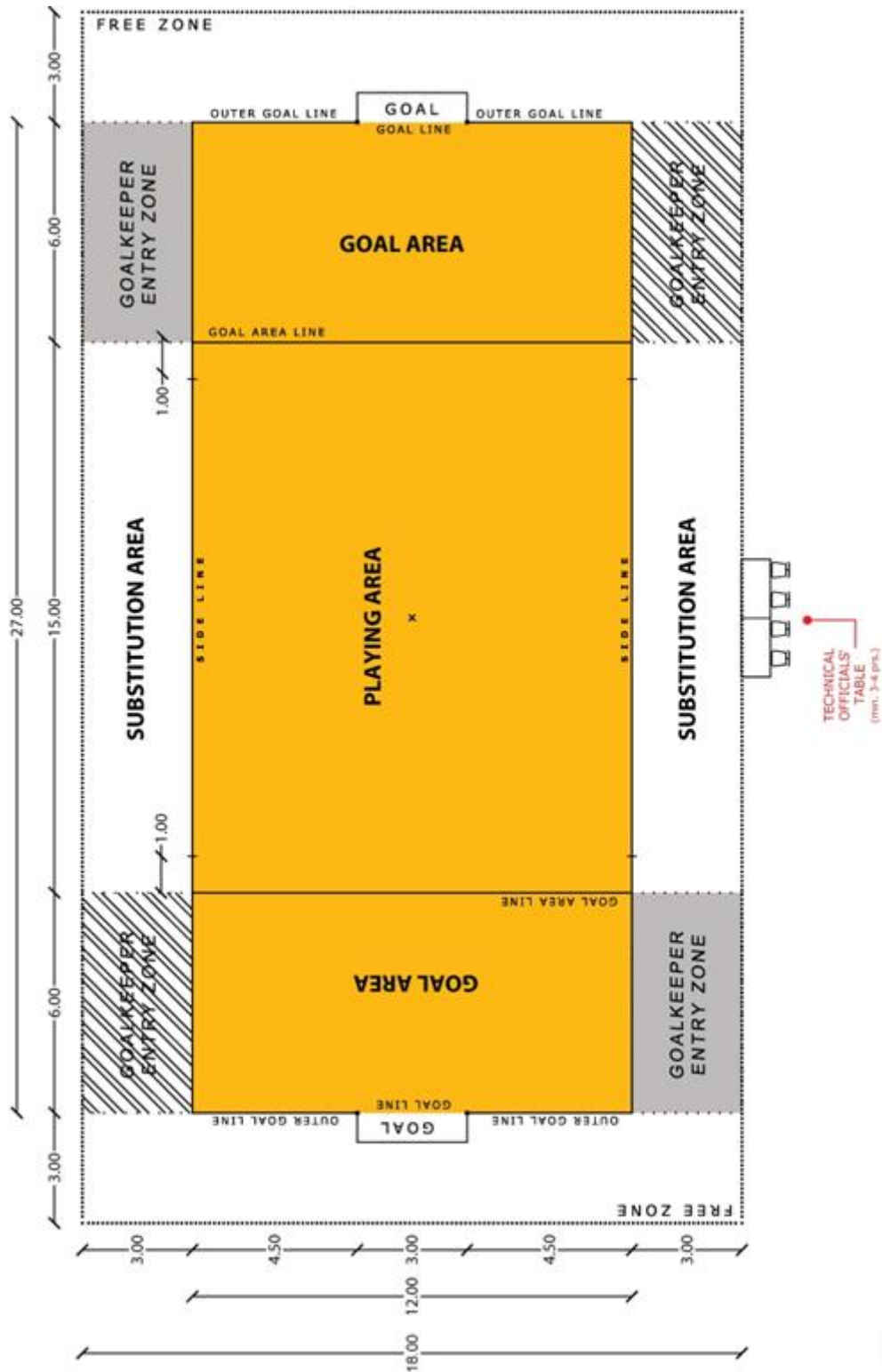
Auswechselräume

6. Der Auswechselraum für Feldspieler ist 15 m lang und ca. 3 m breit. Es befindet sich je ein Auswechselraum an jeder Seite des Spielfeldes außerhalb der Seitenlinien. Die Feldspieler dürfen das Spielfeld nur über den Auswechselraum betreten.
7.
 - a. Der Torhüter und die Feldspieler haben das Recht, beim Verlassen der Spielfläche den

kürzesten Weg auf der Seite ihres Auswechselraums zu wählen. Das bedeutet, die Spieler können die Spielfläche jenseits der gesamten Seitenlinie und des Torraums auf der Seite ihres Auswechselraums verlassen.

- b. Die Eintrittszone der Torhüter ist jeweils die Seitenlinie im Bereich des eigenen Torraums, auf der Seite des Auswechselraums der eigenen Mannschaft (Regeln [4:13](#), [5:12](#)).
- c. Dem Ersatztorhüter ist es erlaubt, an der Seitenlinie zwischen der Torauslinie und der Torraumlinie seiner Mannschaft zu sitzen oder zu knien, um auf seine Einwechslung zu warten; dies gilt jedoch nicht während des „Shoot-outs“ (siehe [9:10](#)).

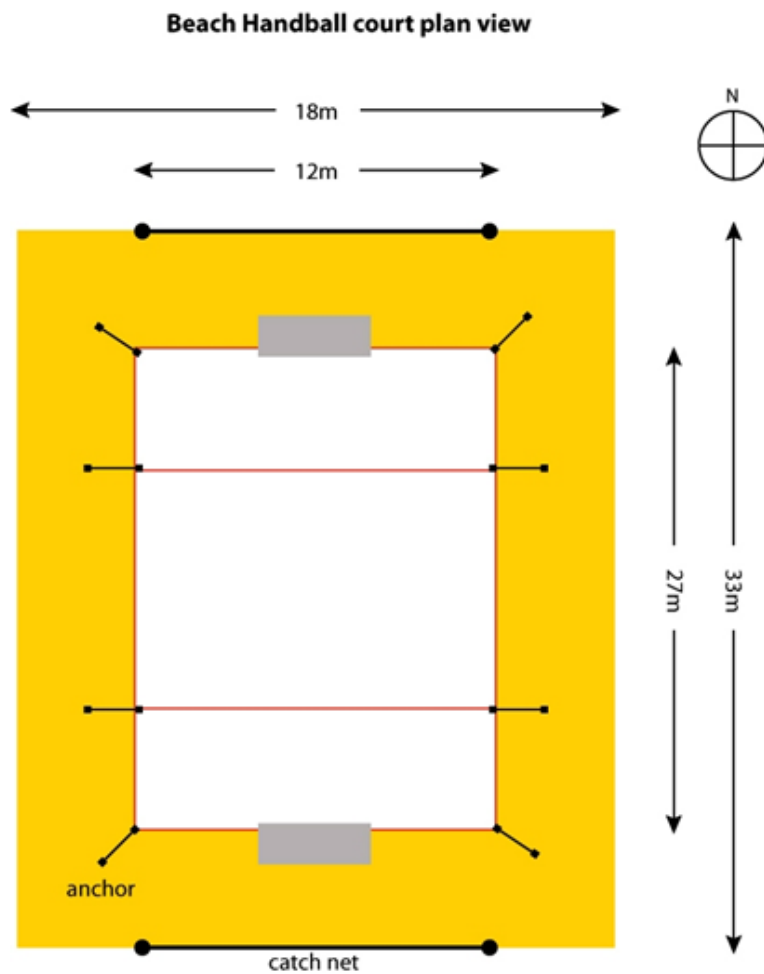
Abbildung 1: Die Spielfläche



free zone = Freiraum
 goal = Tor
 outer goal line = Torauslinie
 goal line = Torlinie
 goal area = Torraum
 goal area line = Torraumlinie

goalkeeper entry zone = Eintrittszone des Torhüters
 substitution area = Auswechselraum
 playing area = Spielfeld
 side line = Seitenlinie
 technical officials' table = Zeitnehmertisch
 min. 3-4 pers. = mind. 3-4 Pers.

Abbildung 1a: Die Spielfläche

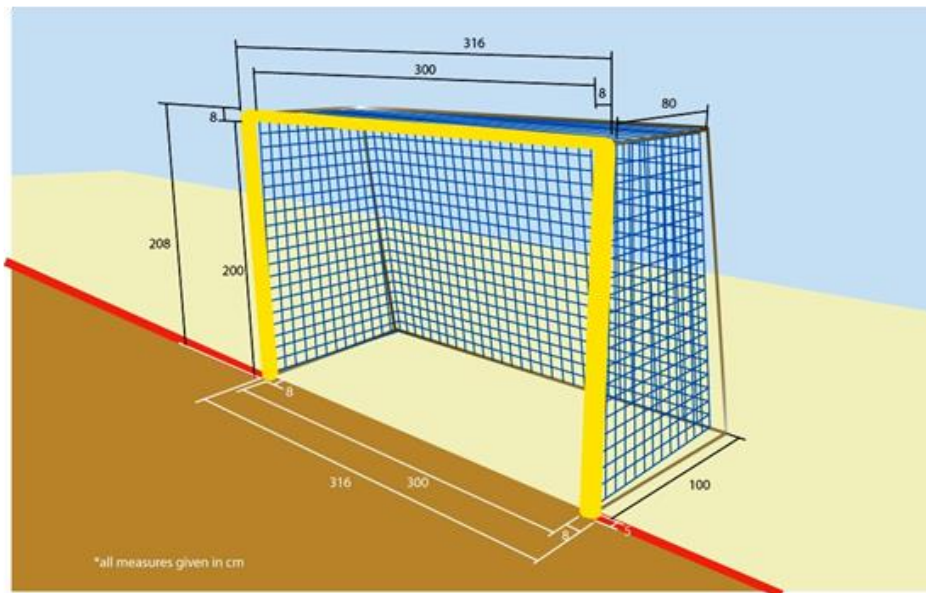


Beach Handball court plan view = Übersicht Beachhandballfeld

catch net = Auffangnetz

anchor = Verankerung

Abbildung 2: Das Tor



* Alle Angaben in cm



Regel 2

2. Spielbeginn, Spielzeit, Schlussignal, Time-out und Team-Time-out

Spielbeginn

1. Vor dem Spiel werfen die Schiedsrichter eine Münze, um die Seitenwahl und den Auswechselraum zu bestimmen. Die gewinnende Mannschaft wählt die Spielfeldseite oder die Längsseite des Auswechselraums. Die andere Mannschaft wählt anschließend entsprechend der Wahl der ersten Mannschaft. Nach der Pause werden die Seiten gewechselt, aber die Auswechselräume werden nicht gewechselt.
2. Das Spiel sowie das „Golden Goal“ beginnt in jedem Spielabschnitt mit einem Schiedsrichterwurf (Regeln [10:1-2](#)) nach Anpfiff des Schiedsrichters (Regel [2:5](#)).
3. Die Feldspieler platzieren sich auf dem gesamten Spielfeld.

Spielzeit

4. Das Spiel besteht aus zwei Spielabschnitten, die getrennt gewertet werden. Jeder Spielabschnitt dauert 10 Minuten (siehe jedoch Regeln [2:6](#), [2:8](#) und [4:2](#)). Die Pause dauert 5 Minuten.
5. Die Spielzeit (Start der Zeitmessung und Schiedsrichterwurf) beginnt mit dem Anpfiff durch den Schiedsrichter (Regel [2:2](#)).
6. Ist der Spielstand am Ende des Spielabschnittes unentschieden, wird das „Golden Goal“

angewendet (Regel [9:7](#)). Dieses beginnt mit einem Schiedsrichterwurf (Regel [10](#)). Der Sieger erhält für den gewonnenen Spielabschnitt einen Punkt.

7. Wenn beide Spielabschnitte von derselben Mannschaft gewonnen werden, ist diese mit 2:0 Punkten Gesamtsieger.
8. Gewinnt jede Mannschaft einen Spielabschnitt, ist der Spielstand unentschieden. Da stets ein Sieger zu ermitteln ist, wird ein „Shootout“ gespielt (Regel [9](#)).

Schlussignal

9. Die Spielzeit endet mit dem automatischen Schlussignal der öffentlichen Zeitmessanlage oder dem Schlussignal des Zeitnehmers. Ertönt kein derartiges Signal, pfeift der Schiedsrichter, der Zeitnehmer oder der Delegierte, um anzuzeigen, dass die Spielzeit abgelaufen ist (Regeln [17:10](#), [18:1](#), [18:2](#)).

Kommentar:

Sollte keine öffentliche Zeitmessanlage mit automatischem Schlussignal vorhanden sein, bedient sich der Zeitnehmer einer Tisch- oder Handstoppuhr und beendet das Spiel mit dem Schlussignal (Regel [18:2](#)).

Bei Benutzung einer öffentlichen Zeitmessanlage sollte diese so eingestellt sein, dass sie zum besseren Verständnis für die Zuschauer von 0 auf 10 läuft.

10. Regelwidrigkeiten und unsportliches Verhalten vor oder mit dem Ertönen des Schlusssignals beider Spielabschnitte sind zu ahnden, auch wenn dies erst nach dem Ertönen dieses Signals erfolgen kann. Die Schiedsrichter beenden das Spiel erst nach dem noch auszuführenden Freiwurf oder 6-m-Wurf, dessen Ergebnis abzuwarten ist (Erläuterung [3](#)).
11. Ertönt das Schlussignal (am Ende beider Spielabschnitte) gleichzeitig mit der Ausführung eines Freiwurfs oder 6-m-Wurfs, muss der Wurf wiederholt werden, auch wenn der Ball sich bereits in der Luft befindet. Das Ergebnis dieses wiederholten Wurfs ist abzuwarten, bevor die Schiedsrichter das Spiel beenden.
12. Unter den in den Regeln [2:10-11](#) beschriebenen Umständen können gegen Spieler und Mannschaftsoffizielle für Regelwidrigkeiten und unsportliches Verhalten bei Ausführung eines Freiwurfs oder 6-m-Wurfs persönliche Bestrafungen ausgesprochen werden. Eine Regelwidrigkeit bei Ausführung eines derartigen Wurfs kann jedoch keinen Freiwurf in die andere Richtung nach sich ziehen.
13. Stellen die Schiedsrichter fest, dass der Zeitnehmer das Spiel zu früh mit dem Schlussignal (beide Spielabschnitte) beendet hat, sind sie verpflichtet, die Spieler auf der Spielfläche zu behalten und die verbleibende Spielzeit nachspielen zu lassen. Bei der Wiederaufnahme des Spiels bleibt die Mannschaft in Ballbesitz, welche zum Zeitpunkt des zu früh ertönten Signals im Ballbesitz gewesen ist. War der Ball nicht im Spiel, wird das Spiel mit dem der Spielsituation entsprechenden Wurf fortgesetzt, andernfalls laut Regel [13:4 a-b](#) mit Freiwurf. Wurde der erste Spielabschnitt eines Spiels zu spät beendet, muss die Spielzeit des zweiten Spielabschnittes trotzdem 10 Minuten betragen,

da jeder Spielabschnitt separat gewertet wird. Wurde der zweite Spielabschnitt des Spiels zu spät beendet, so können die Schiedsrichter nichts mehr an dieser Situation ändern.

Time-out

14. Die Schiedsrichter entscheiden, wann und wie lange die Spielzeit unterbrochen wird („Time-out“).

In folgenden Situationen ist ein Time-out verbindlich:

- a. Hinausstellung oder Disqualifikation eines Spielers
- b. 6-Meter-Würfe
- c. Team-Time-out
- d. Pfiff vom Zeitnehmer oder technischen Delegierten
- e. notwendige Rücksprache zwischen den Schiedsrichtern entsprechend Regel [17:9](#)
- f. Hinausstellung oder Disqualifikation des Mannschaftsoffiziellen

Abgesehen von den beschriebenen Situationen, bei denen ein Time-out verbindlich ist, wird von den Schiedsrichtern erwartet, dass sie ihr Urteilsvermögen bezüglich der Notwendigkeit eines Time-out auch in anderen Situationen walten lassen.

Bei einem verbindlichen Time-out, bei welchem das Spiel mit dem Pfiff eines Zeitnehmers oder Delegierten unterbrochen wird, ist der Zeitnehmer jedoch dazu verpflichtet, die offizielle Uhr sofort zu stoppen, ohne auf eine Bestätigung der Schiedsrichter zu warten.

Einige typische Situationen, bei denen ein Time-out nicht verbindlich ist, aber dennoch unter normalen Umständen gewährt wird, sind:

- a. Ein Spieler scheint verletzt.
- b. Eine Mannschaft spielt offenkundig auf Zeit, verzögert z. B. die Ausführung eines formellen Wurfs, ein Spieler wirft den Ball weg oder gibt ihn nicht frei.
- c. Äußere Einflüsse; wenn z. B. die Spielfeldlinien neu gerichtet oder befestigt werden müssen.

Kommentar:

Ein Pfiff der Zeitnehmer/Delegierten stoppt das Spiel. Auch wenn die Schiedsrichter (und die Spieler) nicht sofort realisieren, dass das Spiel gestoppt wurde, ist jede Aktion auf dem Spielfeld nach dem Pfiff ungültig.

Das bedeutet, dass wenn ein Tor nach dem Pfiff gefallen ist, muss dieses als ungültig erklärt werden. Eine Entscheidung, einer Mannschaft einen Wurf zuzusprechen (egal welcher Art) ist ebenso ungültig. Das Spiel muss so wieder aufgenommen werden, wie es war, als der Zeitnehmer/Delegierte gepfiffen hat.

Jede persönliche Strafe die in der Zeitspanne während des Pfiffs vom Tisch und der Spielunterbrechung seitens der Schiedsrichter von einem Schiedsrichter gegeben wurde, bleibt gültig. Dies trifft unabhängig von der Art der Verletzung und der Strafe zu.

15. Regelwidrigkeiten während eines Time-outs haben die gleichen Folgen wie Regelwidrigkeiten während der Spielzeit (Regel [16:12](#), Kommentar [1](#)).

16. Bei einem Time-out geben die Schiedsrichter dem Zeitnehmer das Zeichen zum Anhalten der Uhr

Die Spielzeitunterbrechung ist dem Zeitnehmer durch drei kurze Pfliffe und Handzeichen Nr. [14](#) anzuzeigen. Nach einem Time-out (Regel [15:3b](#)) muss das Spiel durch Anpiff wiederaufgenommen werden. Mit diesem Pfliff startet der Zeitnehmer die Uhr.

Team-Time-out

17. Jede Mannschaft kann in jedem Spielabschnitt der normalen Spielzeit ein Team-Time-out von einer Minute beantragen. Ein Mannschaftsoffizieller der Mannschaft, die ein Team-Time-out beantragen will, muss deutlich eine grüne Karte zeigen. Hierzu begibt er sich zur Mitte der Seitenlinie und hält die grüne Karte deutlich hoch, so dass dieses Zeichen unmittelbar vom Zeitnehmer erkannt werden kann. (Die grüne Karte muss ein Format von etwa 30 x 20 Zentimeter haben und auf jeder Seite muss ein großes „T“ stehen). Eine Mannschaft kann ihr Team-Time-out nur beantragen, wenn sie in Ballbesitz ist (Ball im Spiel oder bei Spielunterbrechung). Unter der Voraussetzung, dass die Mannschaft den Ballbesitz nicht verliert, bevor der Zeitnehmer pfeifen kann (in diesem Falle wird das Team-Time-out nicht anerkannt), wird der Mannschaft das Team-Time-out umgehend gewährt. Der Zeitnehmer unterbricht dann das Spiel durch einen Pfliff, gibt das Handzeichen für Time-out (Nr. [14](#)) und deutet mit gestrecktem Arm zur beantragenden Mannschaft. Der Mannschaftsoffizielle steckt die grüne Karte in der Mitte der Seitenlinie, ca. 1 m von dieser entfernt, in den Sand. Die Karte bleibt dort für die restliche Spieldauer des Spielabschnitts. Die Schiedsrichter geben Time-out, und der Zeitnehmer hält die Spielzeituhr an. Die Schiedsrichter bestätigen das Team-Time-out, woraufhin der Zeitnehmer eine separate Uhr zur Kontrolle des Team-Time-out betätigt. Der Sekretär trägt die Zeit im Spielprotokoll bei der beantragenden Mannschaft unter dem betreffenden Spielabschnitt ein. Während des Team-Time-outs halten sich die Spieler und Mannschaftsoffiziellen in ihren Auswechsellräumen oder auf der Spielfläche auf. Die Schiedsrichter bleiben in der Mitte der Spielfläche, einer von ihnen sollte sich aber zwecks Abstimmung kurz zum Zeitnehmertisch begeben. Regelwidrigkeiten während eines Team-Time-outs haben die gleichen Folgen wie Regelwidrigkeiten während der Spielzeit. Es ist hier ohne Bedeutung, ob sich die betreffenden Spieler auf oder außerhalb der Spielfläche befinden. Bei unsportlichem Verhalten ist eine Hinausstellung gemäß den Regeln [8:4](#), [16:1d](#) und [16:2c](#) möglich. Nach 50 Sekunden zeigt der Zeitnehmer durch ein akustisches Signal an, dass das Spiel in 10 Sekunden fortzusetzen ist. Die Mannschaften sind gehalten, bei Ablauf des Team-Time-outs zur Wiederaufnahme des Spiels bereit zu sein. Das Spiel wird entweder mit dem Wurf wiederaufgenommen, welcher der Situation bei Gewährung des Team-Time-outs entspricht, oder – wenn der Ball im Spiel war – mit einem Freiwurf für die beantragende Mannschaft an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball bei der Unterbrechung befand. Der Zeitnehmer setzt die Spielzeituhr mit dem Anpiff des Schiedsrichters in Gang.

Kommentar:

„Ballbesitz“ bedeutet auch, wenn es eine Spielfortsetzung mit Abwurf, Einwurf, Freiwurf oder 6-Meter-Wurf gibt.

„Ball im Spiel“ bedeutet, dass der Spieler Ballkontakt hat (Ball in der Hand halten, werfen, fangen oder

zu einem Mitspieler passen) oder die Mannschaft in Ballbesitz ist.



Regel 3

3. Ball

1. Gespielt wird mit einem runden, griffigen Gummiball. Er wiegt für Männerspiele 350-370 Gramm und hat einen Umfang von 54-56 Zentimeter; er wiegt für Frauenspiele 280-300 Gramm und hat einen Umfang von 50-52 Zentimeter. Für Kinder kann ein kleinerer Ball Verwendung finden.
2. Vor dem Spiel müssen mindestens vier den Regeln entsprechende Bälle vorhanden sein. Zwei Ersatzbälle befinden sich in der Mitte hinter jedem Tor in einem markierten Feld und ein dritter Ersatzball verbleibt am Zeitnehmer-Tisch.
3. Um Spielzeitunterbrechungen möglichst zu vermeiden, muss der vom Schiedsrichter angezeigte Torhüter schnellstens einen Ersatzball ins Spiel bringen, wenn der Spielball die Spielfläche verlassen hat.



Regel 4

4. Mannschaft, Auswechslung, Ausrüstung

Mannschaft

1. Beachhandball-Spiele und -Turniere können für männliche, weibliche und gemischte Mannschaften ausgeschrieben werden.
2. Eine Mannschaft besteht grundsätzlich aus bis zu 10 Spielern. Bei Spielbeginn müssen mindestens 6 Spieler anwesend sein. Sinkt die Zahl der teilnahmeberechtigten Spieler einer Mannschaft unter 4, ist das Spiel abzubrechen; der anderen Mannschaft ist der Sieg zuzusprechen.
3. Auf der Spielfläche dürfen sich höchstens 4 Spieler von jeder Mannschaft (3 Feldspieler und 1 Torwart) befinden. Die übrigen Spieler sind Auswechselspieler, die sich in ihrem Auswechsellraum aufhalten.
4. Ein Spieler oder Mannschaftsoffizieller ist teilnahmeberechtigt, wenn er beim Anpfiff anwesend und im Spielprotokoll eingetragen ist. Nach Spielbeginn eintreffende Spieler/ Mannschaftsoffizielle müssen vom Zeitnehmer/Sekretär die Teilnahmeberechtigung erhalten und im Spielprotokoll eingetragen werden. Ein teilnahmeberechtigter Spieler kann die Spielfläche jederzeit über seine eigene Auswechsellinie betreten (siehe jedoch Regel [4:13](#)). Ein „Mannschaftsverantwortlicher“ soll sicherstellen, dass nur teilnahmeberechtigte Spieler die Spielfläche betreten. Ein Verstoß ist als unsportliches Verhalten des „Mannschaftsverantwortlichen“ zu ahnden.
5. Die Mannschaft muss während des gesamten Spielverlaufs einen Spieler auf der Spielfläche als

Torwart benennen. Ein Spieler, welcher als Torwart gekennzeichnet ist, kann jederzeit die Position als Feldspieler einnehmen. Ebenso kann ein Feldspieler jederzeit die Position des Torwarts einnehmen (siehe jedoch Regel [4:8](#)).

6. Eine Mannschaft darf im Spielverlauf höchstens vier Mannschaftsoffizielle einsetzen, wobei sich nur zwei von ihnen im Auswechselraum aufhalten dürfen. Die übrigen zwei Mannschaftsoffiziellen halten sich hinter dem Auswechselraum außerhalb der Sicherheitszone auf, können aber im Fall einer Verletzung und nach Erlaubnis durch die Schiedsrichter die Spielfläche betreten, um gemäß Regel [4:7](#) behilflich zu sein. Diese Mannschaftsoffiziellen dürfen während des Spiels nicht ausgewechselt werden. Einer von ihnen ist als „Mannschaftsverantwortlicher“ zu bezeichnen. Nur dieser Offizielle ist berechtigt, den Zeitnehmer/Sekretär und eventuell die Schiedsrichter anzusprechen (ausgenommen Regel [2:17](#)). Im Allgemeinen ist ein Mannschaftsoffizieller nicht berechtigt, während des Spiels die Spielfläche zu betreten. Ein Verstoß gegen diese Regel ist als unsportliches Verhalten zu ahnden (Regeln [8:4](#), [16:1d](#), [16:2d](#) und [16:6b](#)). Das Spiel wird mit einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt (Regel [13:1a-b](#); Erläuterung [8](#)).
7. Im Falle einer Verletzung können die Schiedsrichter zwei teilnahmeberechtigten Personen (siehe Regel [4:4](#)) einer Mannschaft die Erlaubnis erteilen (Handzeichen Nr. [15](#)), die Spielfläche bei einem Time-out zu betreten (Handzeichen Nr. [14](#)), um den verletzten Spieler zu versorgen (Regel [16:2d](#)). Betreten weitere Personen die Spielfläche, nachdem sich bereits zwei Personen auf der Spielfläche befinden, so wird dies als unerlaubtes Betreten bestraft, im Falle eines Spielers mit Regeln [4:14](#) und [16:2a](#) und im Falle eines Mannschaftsoffiziellen mit Regel [4](#), [16:2h](#) und [16:6a](#). Eine Person, die die Erlaubnis hat, die Spielfläche zu betreten, aber statt dem verletzten Spieler zu helfen, Anweisungen an die Spieler gibt, an den Gegner oder die Schiedsrichter herantritt o.ä., macht sich des unsportlichen Verhaltens schuldig.

Ausrüstung

8. Alle Feldspieler einer Mannschaft müssen einheitliche Spielkleidung tragen. Die Kombinationen von Farbe und Design der beiden Mannschaften müssen sich deutlich voneinander unterscheiden. Die Beachhandball-Spielkleidung besteht für Männer aus einem Tank-Top, Shorts und eventuellen Accessoires. Die Beachhandball-Spielkleidung besteht für Frauen aus einem körpernahen Tank-Top, kurzen, enganliegenden Hosen und eventuellen Accessoires. Um möglichst die am Strand üblichen Farben zu verwenden, sind die Tank-Tops bzw. körpernahen Tank-Tops in hellen Farben (rot, blau, gelb, grün, orange und weiß) zu halten (mind. 80 % in einer Farbe). Ein als Torhüter agierender Spieler muss dieselbe Kleidung (Design und Spielernummer) wie seine Mitspieler tragen. Die Farben müssen sich jedoch von den Farben der Feldspieler beider Mannschaften und des Torhüters der gegnerischen Mannschaft unterscheiden (Regel [17:3](#)).

Kommentar:

Die Mannschaftsoffiziellen müssen einheitliche Shirts tragen, die sich farblich von den eigenen und gegnerischen Spielern unterscheiden. Die vier Mannschaftsoffiziellen am Spielfeldrand müssen während des Spiels ihrer Mannschaft alle die gleiche Kleidung tragen.

9. Die Spieler müssen sichtbare Nummern haben, die mindestens 12 x 10 cm groß sind. Dabei muss es sich um Nummern von 1 bis 99 handeln. Die Farbe der Nummern muss sich deutlich von Farbe und Design der Tank-Tops der Spieler und Spielerinnen abheben. Der Anhang „Bestimmungen für Spielkleidung“ ist ein integraler Teil der Spielregeln.
10. Alle Spieler spielen barfuß. Das Tragen von ordnungsgemäßen Sportsocken (aus Stoff) oder Bandagen ist erlaubt. Jegliches anderes Schuhwerk (Kunststoff, Gummi usw.) ist verboten.

Kommentar:

Strandsocken sind nicht erlaubt. Falls normale Sportsocken (aus Stoff) getragen werden, müssen diese kurz sein. Wenn mehrere Spieler einer Mannschaft Socken tragen, müssen sie alle die gleiche Farbe haben.

11. Das Tragen von Gegenständen, welche die Spieler gefährden könnten, ist nicht erlaubt. Dies umfasst z. B. Kopfschutz, Gesichtsmaske, Armbänder, Armbanduhren, Ringe, Halsketten oder Ketten, Ohrschmuck, Brillen ohne Haltebänder oder mit festen Gestellen, orthopädische Hilfsmittel mit harten Plastik- oder Metallteilen sowie alle anderen Utensilien, welche eine Gefährdung darstellen könnten (Regel [17:3](#)).

Die Spieler dürfen folgende Accessoires benutzen:

Kappen oder Hüte (wobei der weiche oder harte Schirm nach hinten gedreht werden muss, um Verletzungen zu vermeiden), Stirnbänder oder Kopftücher.

Sonnenbrillen (aus Kunststoff mit Haltebändern).

Schienen (oder Bandagen) für Knie/Ellenbogen/Füße.

Kommentar 1:

Kappen oder Hüte, Stirnbänder oder Kopftücher, die von Spielern einer Mannschaft getragen werden, müssen alle die gleiche Farbe haben. Das Gleiche gilt für die Kopfbedeckung der Mannschaftsoffiziellen.

Die Athleten sind selbst für ihre Accessoires verantwortlich. Spieler, die zuvor genannte Voraussetzungen nicht erfüllen, dürfen nicht mitspielen, bis das Problem behoben wird.

Kommentar 2:

Nasenschutz: Die Regel besagt, dass ein Kopfschutz oder eine Gesichtsmaske verboten ist. Sie ist folgendermaßen auszulegen: Eine Maske bedeckt den überwiegenden Teil des Gesichtes: Ein Nasenschutz ist bedeutend kleiner und deckt nur den Bereich der Nase ab. Es wird also toleriert, solch einen Nasenschutz zu tragen.

Kommentar 3:

- a. Schutzausrüstung darf keine harten Teile (Kunststoff oder Metall) enthalten.
- b. Kompressionskleidung für Arme und Beine ist erlaubt, aber die Farbe muss für alle gleich sein.

- c. Es ist zulässig, jeden Körperteil aus medizinischen Gründen mit Kinesiotape und Bandagen abzudecken. Bei Benutzung durch mehrere Spieler muss die Farbe für alle gleich sein und den Bestimmungen für Spielkleidung entsprechen.
 - d. Es ist erlaubt, Thermohosen zu tragen, wenn diese der Farbe der Shorts entsprechen und mindestens 10 cm über der Kniescheibe enden.
 - e. Es ist erlaubt, alle Finger einzeln zu tapen, jedoch nicht mehr als zwei Finger zusammen.
12. Blutet ein Spieler, oder hat ein Spieler Blut am Körper oder an der Spielkleidung, muss er die Spielfläche umgehend und freiwillig (durch eine reguläre Auswechsellinie) verlassen, um die Blutung zu stoppen, die Wunde abzudecken und Körper und Spielkleidung zu reinigen. Erst dann darf er die Spielfläche wieder betreten. Ein Spieler, welcher im Zusammenhang mit dieser Bestimmung den Anweisungen der Schiedsrichter keine Folge leistet, macht sich unsportlichen Verhaltens schuldig (Regeln [8:4](#), [16:1d](#) und [16:2c](#)).

Spielerwechsel

13. Auswechselspieler dürfen während des Spiels jederzeit und wiederholt, ohne Meldung beim Zeitnehmer/Sekretär, eingesetzt werden, sofern die zu ersetzenden Spieler die Spielfläche verlassen haben (Regel [16:2a](#)). Das Betreten der Spielfläche darf nur über die eigene Auswechsellinie erfolgen (Regel [16:2a](#)). Dies gilt auch für den Torwartwechsel (Regel [5:12](#)). Die Auswechselregeln sind auch bei einem Time-out (ausgenommen Team-Time-out) gültig. Bei einem Wechselfehler ist das Spiel mit einem Freiwurf (Regel [13](#)) oder 6-Meter-Wurf (Regel [14](#)) für die gegnerische Mannschaft fortzusetzen, wenn das Spiel deshalb unterbrochen werden musste. Ansonsten ist das Spiel mit dem der Spielsituation entsprechenden Wurf wieder aufzunehmen. Der fehlbare Spieler ist hinauszustellen (Regel [16](#)). Begehen mehrere Spieler einer Mannschaft in einer bestimmten Situation einen Wechselfehler, so ist nur der erste Spieler, welcher eine Regelwidrigkeit begeht, zu bestrafen.
14. Betritt ein zusätzlicher Spieler die Spielfläche ohne Auswechsellinie oder greift ein Spieler unberechtigt vom Auswechselraum aus in das Spielgeschehen ein, erhält dieser Spieler eine Hinausstellung. Mannschaft muss auf der Spielfläche um einen Spieler reduziert werden. Betritt ein hinausgestellter Spieler während seiner Hinausstellungszeit die Spielfläche, erhält er erneut eine Hinausstellung, die sofort beginnt und eine Disqualifikation dieses Spielers bedeutet. Wenn die gegnerische Mannschaft zum Zeitpunkt des Betretens der Spielfläche in Ballbesitz war, dann wird die Anzahl der Spieler der Mannschaft auf der Spielfläche dementsprechend weiter verringert. War die Mannschaft des hinausgestellten Spielers zum Zeitpunkt des Betretens der Spielfläche in Ballbesitz, dann wird ein Spieler dieser Mannschaft vom Spielfeld genommen. Das Spiel wird in beiden Fällen mit einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt (Regel [13:1a-b](#); siehe jedoch Erläuterung [8](#)).



Regel 5

5. Torwart

Es ist dem Torwart **erlaubt**,

1. bei der Abwehr im Torraum den Ball mit allen Körperteilen zu berühren;
2. sich im Torraum mit dem Ball ungeachtet der für Feldspieler geltenden Einschränkungen (Regeln [7:2-4](#), [7:7](#)) zu bewegen. Er darf jedoch die Ausführung des Abwurfs nicht verzögern (Regeln [6:5](#), [12:2](#) und [15:3b](#));
3. den Torraum ohne Ball zu verlassen und im Spielfeld mitzuspielen. Er unterliegt in diesem Fall den Spielregeln für die im Feld spielenden Spieler. Der Torraum gilt als verlassen, sobald der Torwart mit irgendeinem Körperteil den Sand außerhalb der Torraumlinie berührt.
4. den Torraum mit dem nicht unter Kontrolle gebrachten Ball zu verlassen und ihn im Spielfeld weiterzuspielen.

Es ist dem Torwart **nicht erlaubt**,

5. bei der Abwehr den Gegenspieler zu gefährden (Regeln [8:2](#), [8:5](#));
6. den Torraum mit dem unter Kontrolle gebrachten Ball zu verlassen (Freiwurf laut [13:1a](#), wenn der Abwurf angepiffen war, sonst immer Wiederholung);
7. nach Abwurf den Ball außerhalb des Torraums erneut zu berühren, bevor dieser einen anderen Spieler berührt hat (Regel [13:1a](#));
8. den außerhalb des Torraums auf dem Sand liegenden oder rollenden Ball zu berühren, solange er sich im Torraum befindet (Regel [13:1a](#));
9. den außerhalb des Torraums auf dem Sand liegenden oder rollenden Ball in den Torraum hereinzuholen (Regel [13:1a](#));
10. mit dem Ball vom Spielfeld in den Torraum zurückzugehen (Regel [13:1a](#));
11. den sich in Richtung Spielfeld bewegendem oder im Torraum auf dem Sand liegenden Ball mit dem Unterschenkel oder Fuß zu berühren (Regel [13:1a](#)).

Torwartwechsel

12. Das Eintreten auf die Spielfläche ist dem Torwart nur über die Seitenlinie im eigenen Torraumbereich und auf der Seite des Auswechselraums der eigenen Mannschaft gestattet (Regeln [1:7](#), [4:13](#)). Das Austreten ist dem Torhüter nur über die Seitenlinie im Bereich des Auswechselraums und die Seitenlinie im Bereich des eigenen Torraumes, auf der Seite des Auswechselraums der eigenen Mannschaft gestattet (Regeln [1:7](#), [4:13](#)).



Regel 6

6. Torraum

1. Der Torraum darf nur vom Torwart betreten werden (siehe jedoch Regel [6:3](#)). Der Torraum, einschließlich Torraumlinie, gilt als betreten, wenn der Torraum von einem Feldspieler mit irgendeinem Körperteil berührt wird.
2. Beim Betreten des Torraums durch einen Feldspieler ist wie folgt zu entscheiden:
 - a. Abwurf, wenn ein Feldspieler der gegnerischen Mannschaft mit dem Ball oder ohne den Ball den Torraum betritt, sich jedoch dadurch einen Vorteil verschafft (Regel [12:1a](#));
 - b. Freiwurf, wenn ein Feldspieler der abwehrenden Mannschaft den Torraum betritt und dadurch einen Vorteil erlangt, ohne jedoch eine klare Torgelegenheit zu vereiteln (Regel [13:1a-b](#));
 - c. 6-Meter-Wurf, wenn ein Abwehrspieler durch das Betreten des Torraums eine klare Torgelegenheit vereitelt (Regel [14:1a](#)).
3. Das Betreten des Torraums bleibt straffrei,
 - a. wenn ein Spieler, nachdem er den Ball gespielt hat, den Torraum betritt, sofern dieses für die Gegenspieler keinen Nachteil bedeutet;
 - b. wenn ein Spieler ohne Ball den Torraum betritt und sich dadurch keinen Vorteil verschafft;
 - c. wenn ein Abwehrspieler ohne Nachteil für die Gegenspieler bei oder nach dem Abwehrversuch den Torraum betritt.
4. Im Torraum gehört der Ball dem Torwart (siehe jedoch Regel [6:5](#)).
5. Ein liegender oder rollender Ball kann stets gespielt werden, auch im Torraum. Der Feldspieler darf den Torraum dabei aber nicht betreten (Freiwurf). Ein sich über dem Torraum in der Luft befindender Ball darf gespielt werden, ausgenommen im Falle eines Abwurfs (Regel [12:2](#)).
6. Gelangt der Ball in den Torraum, muss er vom Torwart mit einem Abwurf (Regel [12](#)) wieder ins Spiel gebracht werden.
7. Berührt ein Spieler der abwehrenden Mannschaft bei einem Abwehrversuch den Ball, der dann vom Torwart gehalten wird oder im Torraum liegen bleibt, geht das Spiel mit Abwurf weiter (Regel [6:6](#)).
8. Wenn der Ball in den eigenen Torraum gespielt wird, ist wie folgt zu entscheiden:
 - a. Tor, wenn der Ball in das Tor gelangt;
 - b. Freiwurf, wenn der Ball im Torraum liegen bleibt oder wenn der Torwart den Ball berührt und dieser nicht in das Tor gelangt (Regel [13:1a-b](#));
 - c. Einwurf, wenn der Ball die Torauslinie überquert (Regel [12:1](#));
 - d. Weiterspielen, wenn der Ball den Torraum durchquert und ins Spielfeld zurückgelangt, ohne dass ihn der Torwart berührt.
9. Ein Ball, der aus dem Torraum in das Spielfeld zurückgelangt, bleibt im Spiel.



Regel 7

7. Spielen des Balles, passives Spiel

Spielen des Balles

Es ist **erlaubt**,

1. den Ball unter Benutzung von Händen (offen oder geschlossen), Armen, Kopf, Rumpf, Oberschenkel und Knien zu werfen, zu fangen, zu stoppen, zu stoßen oder zu schlagen. Sich auf einen auf dem Sand liegenden oder rollenden Ball werfen, ist ebenfalls erlaubt.
2. den Ball maximal 3 Sekunden zu halten, auch wenn dieser auf dem Sand liegt (Regel [13:1a](#)). Der Ball darf nicht länger als 3 Sekunden auf dem Sand liegen und vom gleichen Spieler, der ihn zuletzt berührt hatte, wieder aufgenommen werden (Freiwurf).
3. sich mit dem Ball höchstens 3 Schritte zu bewegen (Regel [13:1a](#)). Ein Schritt gilt als ausgeführt,
 - a. wenn ein mit beiden Füßen auf dem Sand stehender Spieler einen Fuß abhebt und wieder aufsetzt oder einen Fuß von einer Stelle zu einer anderen bewegt;
 - b. wenn ein Spieler den Sand mit nur einem Fuß berührt, den Ball fängt und danach mit dem anderen Fuß den Sand berührt;
 - c. wenn ein Spieler nach einem Sprung mit nur einem Fuß den Sand berührt und danach auf demselben Fuß einen Sprung ausführt oder den Sand mit dem anderen Fuß berührt;
 - d. wenn ein Spieler nach einem Sprung mit beiden Füßen gleichzeitig den Sand berührt und danach einen Fuß abhebt und wieder aufsetzt oder einen Fuß von einer Stelle zu einer anderen bewegt.

Kommentar:

Wird ein Fuß von einer Stelle zu einer anderen bewegt und wird der zweite Fuß nachgezogen, gilt dies insgesamt als nur ein Schritt.

4. den Ball sowohl am Ort als auch im Laufen
 - a. einmal zu tippen und mit einer Hand oder beiden Händen wieder zu fangen;
 - b. wiederholt mit einer Hand auf den Sand zu prellen oder den Ball auf dem Sand wiederholt mit einer Hand zu rollen und danach mit einer Hand oder beiden Händen wieder zu fangen bzw. aufzunehmen.

Sobald der Ball danach mit einer Hand oder beiden Händen gefasst wird, muss er innerhalb von 3 Sekunden bzw. nach höchstens 3 Schritten (Regel [13:1a](#)) abgespielt werden.

Das Prellen oder Tippen des Balles beginnt dann, wenn der Spieler mit irgendeinem Körperteil den Ball berührt und Richtung Sand lenkt.

Nachdem der Ball einen anderen Spieler oder das Tor berührt hat, ist ein erneutes Tippen oder Prellen und Fangen erlaubt.

5. den Ball von einer Hand in die andere zu führen;
6. den Ball auf dem Sand kniend, sitzend oder liegend weiterzuspielen.

Es ist **nicht erlaubt**,

7. a) den Ball mehr als einmal zu berühren, bevor dieser inzwischen den Sand, einen anderen Spieler oder das Tor berührt hat (Regel [13:1a](#)). Ein Fumbeln bleibt straffrei.
b) in Ballbesitz zu bleiben, wenn sich der Ball in der Hand eines Spielers befindet und den Sand berührt. Der Spieler muss den Ball loslassen, bevor er ihn erneut berührt.

Kommentar:

Ein Fumbeln liegt vor, wenn ein Spieler den Ball beim Versuch, ihn zu fangen oder zu stoppen, nicht unter Kontrolle bringt.

Ein Spieler darf einen bereits unter Kontrolle gebrachten Ball nach einem Tipp- oder Prellvorgang nur noch einmal berühren.

8. den Ball mit Fuß oder Unterschenkel zu berühren, ausgenommen der Spieler wurde von einem Gegenspieler angeworfen (Regel [13:1a-b](#)).
9. Berührt der Ball einen Schiedsrichter auf der Spielfläche, wird weitergespielt

Passives Spiel

10. Es ist nicht erlaubt, den Ball im Besitz der eigenen Mannschaft zu halten, ohne dass ein Angriffsversuch oder ein Versuch, zum Torwurf zu gelangen, erkennbar ist. Ebenso ist es nicht erlaubt, die Ausführung eines Freiwurfs, Einwurfs oder Abwurfs der eigenen Mannschaft wiederholt zu verzögern. (siehe Erläuterung [4](#)). Dies gilt als passives Spiel, welches mit Freiwurf gegen die ballbesitzende Mannschaft zu ahnden ist (Regel [13:1a](#)). Der Freiwurf wird an der Stelle ausgeführt, an der sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand.
11. Wird eine mögliche Tendenz zum passiven Spiel erkennbar, wird das Vorwarnzeichen (Handzeichen Nr. [16](#)) gezeigt. Dies gibt der ballbesitzenden Mannschaft die Gelegenheit, die Angriffsweise umzustellen, um den Ballverlust zu vermeiden. Wenn die angreifende Mannschaft nach maximal vier Pässen keinen Torwurf abgegeben hat, wird auf Freiwurf gegen diese Mannschaft entschieden ([13:1a](#), siehe Erläuterung Nr. [4](#), Abschnitt D für Verfahren und Ausnahmen). Lässt ein Spieler absichtlich eine klare Torchance aus, indem er den Ball zu einem Mitspieler spielt, so muss dieser auf das Tor werfen. Passiert dies nicht, wird auf Freiwurf gegen diese Mannschaft entschieden. Die Entscheidung der Schiedsrichter über die Anzahl der Pässe wird auf der Grundlage ihrer Beobachtung von Tatsachen nach dem Grundsatz von Regel [17:13](#) getroffen. Falls sich die Angriffsweise nach dem Anzeigen des Vorwarnzeichens nicht ändert, können die Schiedsrichter jederzeit auf passives Spiel entscheiden. In besonderen Situationen können die Schiedsrichter auch ohne vorheriges Vorwarnzeichen auf Freiwurf gegen die ballbesitzende Mannschaft entscheiden.



Regel 8

8. Regelwidrigkeiten und Vergehen

Es ist **erlaubt**,

1.
 - a. Arme und Hände zu benutzen, um den Ball zu blocken oder in Ballbesitz zu gelangen;
 - b. dem Gegenspieler mit einer offenen Hand den Ball aus jeder Richtung wegzuspielen;
 - c. den Gegenspieler mit dem Körper zu sperren, auch wenn er nicht in Ballbesitz ist;
 - d. von vorne, mit angewinkelten Armen, Körperkontakt zum Gegenspieler aufzunehmen, ihn auf diese Weise zu kontrollieren und zu begleiten.

Es ist **nicht erlaubt**,

2.
 - a. dem Gegenspieler den Ball aus den Händen zu entreißen oder ihn herauszuschlagen;
 - b. den Gegenspieler mit Armen, Händen oder Beinen zu sperren oder ihn wegzudrängen;
 - c. den Gegenspieler zu klammern, festzuhalten, zu stoßen, ihn anzurennen oder anzuspringen;
 - d. den Gegenspieler mit oder ohne Ball regelwidrig zu stören, zu behindern oder zu gefährden.
3. Bei Verstößen entsprechend Regel [8:2](#), bei denen sich die Aktion überwiegend oder ausschließlich gegen den Gegenspieler und nicht gegen den Ball richtet, ist progressiv zu bestrafen. Progressive Bestrafung bedeutet, dass es nicht ausreicht, eine bestimmte Regelwidrigkeit nur mit einem Freiwurf oder einem 6-Meter-Wurf zu ahnden, weil die Regelwidrigkeit weiter reicht als eine Regelwidrigkeit, die normalerweise im Kampf um den Ball auftritt. Jede Regelwidrigkeit, die der Definition für eine progressive Bestrafung entspricht, erfordert eine persönliche Ahndung.
4. Körperliche und verbale Ausdrucksformen, die nicht mit dem Geist der Sportlichkeit vereinbar sind, gelten als unsportliches Verhalten (Beispiele siehe Erläuterung [5](#)). Dies gilt sowohl für Spieler als auch Mannschaftsoffizielle auf sowie neben der Spielfläche. Eine progressive Bestrafung ist auch auf unsportlichen Verhalten anwendbar (Regeln [16:1d](#), [16:2](#) und [16:6](#)).
5. Ein Spieler, der den Gegenspieler gesundheitsgefährdend angreift, ist zu disqualifizieren (Regel [16:6c](#)), insbesondere wenn er
 - a. einem in der Wurfaktion befindlichen Spieler von der Seite oder von hinten auf den Wurfarm schlägt oder den Wurfarm zurückreißt.
 - b. eine Aktion so ausführt, dass der Gegenspieler an Kopf oder Hals getroffen wird.
 - c. mit Fuß, Knie oder in anderer Weise den Gegenspieler absichtlich am Körper trifft; dazu gehört auch Beinstellen.
 - d. einen im Lauf oder im Sprung befindlichen Gegenspieler stößt oder so angreift, dass dieser dadurch die Körperkontrolle verliert. Dies gilt auch, wenn ein Torwart seinen Torraum bei einem Gegenstoß der gegnerischen Mannschaft verlässt.
 - e. einen Abwehrspieler bei einem als Direktwurf aufs Tor ausgeführten Freiwurf am Kopf trifft, unter der Voraussetzung, dass dieser sich nicht bewegte, oder gleichfalls den Torwart mit einem 6-Meter-Wurf am Kopf trifft, unter der Voraussetzung, dass der Torwart sich nicht bewegte.

Kommentar:

Auch Vergehen mit geringem Körperkontakt können sehr gefährlich sein und sehr schwere Folgen nach sich ziehen, wenn der Gegenspieler schutzlos ist und unvorbereitet getroffen wird. Nicht der scheinbar geringfügige Körperkontakt, sondern das Risiko für den Spieler sollte bei der Entscheidung über eine mögliche Disqualifikation maßgebend sein.

6. Grob unsportliches Verhalten durch einen Spieler oder einen Mannschaftsoffiziellen, auf oder neben der Spielfläche (Beispiele: siehe Erläuterung [6](#)) ist mit Disqualifikation zu ahnden (Regel [16:6e](#)).
7. Bei einer „Tätlichkeit“ während der Spielzeit ist der fehlbare Spieler zu disqualifizieren und ein schriftlicher Bericht einzureichen. Eine Tätlichkeit außerhalb der Spielzeit führt zu einer Disqualifikation (Regeln [16:6f](#), [16:16b,d](#)) Ein Mannschaftsoffizieller, der sich eine Tätlichkeit zuschulden kommen lässt, wird disqualifiziert (Regel [16:6g](#)).

Kommentar:

Eine Tätlichkeit wird im Sinne der vorliegenden Regel als besonders starker und absichtlicher Angriff auf den Körper einer anderen Person (Spieler, Schiedsrichter, Zeitnehmer/Sekretär, Mannschaftsoffizieller, Delegierter, Zuschauer usw.) definiert. Sie ist mit anderen Worten also nicht einfach eine Reflexhandlung oder das Ergebnis unachtsamer und übertriebener Methoden beim Abwehrversuch. Anspucken wird ausdrücklich als Tätlichkeit erachtet.

8. Verstöße gegen die Regeln [8:2-7](#) führen zu einem 6-Meter-Wurf für die gegnerische Mannschaft (Regel [14:1](#)), wenn der Verstoß direkt – oder indirekt wegen der dadurch verursachten Unterbrechung – eine klare Torgelegenheit für die gegnerische Mannschaft vereitelt. Ansonsten führt die Regelwidrigkeit zu einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft (Regeln [13:1a-b](#), aber auch Regeln [13:2](#) und [13:3](#)). Besonders rücksichtslose, besonders gefährliche, vorsätzliche oder arglistige Aktionen werden mit Disqualifikation bestraft (ebenso mit schriftlichem Bericht).
9. Stufen die Schiedsrichter eine Aktion als besonders rücksichtslos, besonders gefährlich, vorsätzlich oder arglistig ein, reichen sie nach dem Spiel einen schriftlichen Bericht ein, damit die zuständigen Instanzen über weitere Maßnahmen entscheiden können. Hinweise und Merkmale, die als Beurteilungskriterien in Ergänzung zu Regel [8:5](#) dienen:
 - a. besonders rücksichtslose oder besonders gefährliche Vergehen;
 - b. eine vorsätzliche oder arglistige Aktion, die ohne jeglichen Bezug zu einer Spielhandlung stattfindet;

Eine Disqualifikation aufgrund besonders grob unsportlichen Verhaltens ist ebenso schriftlich zu melden.

10. Erachten die Schiedsrichter das Verhalten eines Spielers als grob unsportlich, so müssen sie nach dem Spiel einen schriftlichen Bericht einreichen, damit die zuständigen Instanzen über weitere Maßnahmen entscheiden können. Die folgenden Aktionen können als Beispiele herangezogen werden:

- a. Verbale oder non-verbale (z. B. Gesichtsausdruck, Gesten, Körpersprache oder Körperkontakt) Beleidigungen oder Drohungen gegenüber einer anderen Person, z. B. einem Schiedsrichter, Zeitnehmer/Sekretär, Delegierten, Mannschaftsoffiziellen, Spieler, Zuschauer.
- b. (I) Das Eingreifen eines Mannschaftsoffiziellen in das Spielgeschehen, auf der Spielfläche oder vom Auswechselraum aus oder (II) das Vereiteln einer klaren Torgelegenheit durch einen Spieler, entweder durch ein (laut Regel [4:14](#)) unerlaubtes Betreten der Spielfläche oder vom Auswechselraum aus.

11.

- a. Wenn der Ball in den letzten 15 Sekunden beider Spielabschnitte oder während des „Golden Goals“ nicht im Spiel ist und ein Spieler oder Mannschaftsoffizieller die Wurfausführung des Gegners verzögert oder behindert, damit der gegnerischen Mannschaft die Chance genommen wird, in eine Torwurfsituation zu kommen oder eine klare Torgelegenheit zu erreichen, ist der fehlbare Spieler/Offizielle zu disqualifizieren und der gegnerischen Mannschaft ein 6-Meter-Wurf zuzusprechen. Dies gilt für jegliche Art der Behinderung (z. B. Vergehen mit begrenztem körperlichem Einsatz, Behinderung der Wurfausführung durch Abfangen eines Passes, durch Stören der Ballannahme, oder Nichtfreigabe des Balls).
- b. Wenn der Ball in den letzten 15 Sekunden beider Spielabschnitte oder während des „Golden Goals“ im Spiel ist und die Gegner
 - durch einen Verstoß eines Spielers gegen die Regeln [8:5](#) oder [8:7](#) sowie [8:10a](#) oder [8:10b](#) (II)
 - durch einen Verstoß eines Offiziellen gegen die Regeln [8:10a](#) oder [8:10b](#) (I)
 der Mannschaft in Ballbesitz die Chance nehmen, in eine Torwurfsituation zu kommen oder eine klare Torgelegenheit zu erreichen, ist der fehlbare Spieler/Offizielle gemäß den entsprechenden Regeln zu disqualifizieren und der Mannschaft in Ballbesitz ein 6-Meter-Wurf zuzusprechen. Erzielt der gefoulte Spieler oder ein Mitspieler vor der Spielunterbrechung ein Tor, so wird der 6-Meter-Wurf nicht gewährt.

Hinweis:

Bei Vergehen gegen Regeln [8:7](#) oder [8:10](#) müssen die Schiedsrichter einen schriftlichen Bericht einreichen.



Regel 9

9. Punktgewinn, Spielentscheidung

Punktgewinn

1. Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie vollständig überquert hat (Abb. [3](#)), sofern vor dem oder beim Wurf der Werfer oder seine Mitspieler sich nicht regelwidrig verhalten haben. Gelangt der Ball ins Tor, obwohl ein Spieler der abwehrenden Mannschaft eine Regelwidrigkeit begangen hat, ist auf Tor zu erkennen.

Hat ein Schiedsrichter oder der Zeitnehmer das Spiel unterbrochen, bevor der Ball die Torlinie vollständig überquert hat, darf nicht auf Tor entschieden werden.

Spielt ein Spieler den Ball in das eigene Tor, führt dies zum Torgewinn für die gegnerische Mannschaft, ausgenommen, der Torwart führt einen Abwurf aus und der Ball überquert die Torraumlinie nicht (Regel [12:2](#), Absatz 2). Ein von einem beliebigen Spieler erzielttes Eigentor wird als „1-Punkt“-Tor gewertet.

Kommentar:

Wird dem Ball der Weg ins Tor durch eine nicht am Spiel beteiligte Sache oder Person (Zuschauer etc.) erfolgreich verwehrt, muss auf Tor entschieden werden, wenn die Schiedsrichter der Überzeugung sind, dass der Ball ansonsten ins Tor gelangt wäre.

2. Kreative oder spektakuläre Torsituationen werden mit zwei Punkten gewertet (siehe Erläuterung [1](#)).
3. Der Torerfolg bei einem 6-Meter-Wurf wird mit zwei Punkten gewertet.
4. Nach jedem erzielten Tor wird das Spiel mit Abwurf durch den Torwart aus seinem Torraum fortgesetzt (Regel [12:1](#)).
5. Wenn durch den Schiedsrichter auf Tor entschieden und der Abwurf ausgeführt wurde, kann das Tor nicht mehr annulliert werden.

Ertönt direkt nach einem Torerfolg und vor der Abwurfausführung das Schlussignal (Spielabschnitt oder Spielende), so müssen die Schiedsrichter (ohne Abwurf) deutlich anzeigen, dass sie auf Tor entschieden haben.

Punktgewinn durch den Torwart

6. Erzielt ein Torwart ein Tor, wird dieses mit zwei Punkten gewertet.

Spielentscheidung

7. Ist der Spielstand am Ende des Spielabschnittes unentschieden, wird das Prinzip des „Golden Goal“ angewendet (Regel [2:6](#)). Sieger ist die Mannschaft, welche als erste ein Tor erzielt.

8. Haben beide Mannschaften je einen Spielabschnitt gewonnen, kommt es zum „Shootout“.
Fünf spielberechtigte Spieler führen abwechselnd mit den Spielern der gegnerischen Mannschaft die Würfe aus. Ist ein Torwart einer der Werfer, ist er in dieser Situation als Feldspieler zu betrachten (Regel [4:8](#), [Kommentar](#)).

Sieger ist, wer nach fünf Würfungen mehr Punkte erzielt hat. Ist nach dem ersten Durchgang keine Entscheidung gefallen, wird das „Shootout“ fortgeführt. Hierzu werden zuerst die Seiten gewechselt (ohne Wechsel des Auswechselfraums – siehe [Kommentar](#)). Wieder führen fünf spielberechtigte Spieler abwechselnd mit den Spielern der gegnerischen Mannschaft die Würfe aus. Nun beginnt die andere Mannschaft.

Das Spiel ist bei diesem oder bei weiteren Durchgängen entschieden, sobald eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Wurfversuchen die Führung übernimmt.

Kommentar:

Spielentscheidung durch das „Shootout“:

Vor dem „Shootout“ lösen die Schiedsrichter die Seitenwahl und die beginnende Mannschaft aus (siehe Erläuterung [2](#)).

Die angreifende Mannschaft (Torwart und Feldspieler (Werfer)) nimmt ihre Positionen auf dem Spielfeld zuerst ein.

Beim „Shootout“ müssen alle Würfe beider Mannschaften mit demselben Ball ausgeführt werden.

Hat sich die Mannschaft, die beim Losen gewonnen hat, entschieden, das „Shootout“ zu beginnen, hat die andere Mannschaft das Recht, die Seite zu wählen. Wählt hingegen die Mannschaft, die beim Losen gewonnen hat, die Seite, beginnt die andere Mannschaft mit dem „Shootout“.

Beide Torhüter stehen zunächst mindestens mit einem Fuß auf ihrer Torlinie. Der Feldspieler muss zu Beginn der Aktion im Spielfeld, mit einem Fuß auf dem linken oder rechten Kreuzungspunkt der Torraumlinie und der Seitenlinie stehen. Nach Anpfiff des Schiedsrichters spielt er den Ball zu seinem sich auf der Torlinie befindenden Torwart. Der Ball darf bei diesem Zuspiel den Sand nicht berühren. Sobald der Ball die Hand des Werfers verlassen hat, dürfen sich beide Torhüter vorwärts bewegen. Der wurfausführende Torwart darf seinen Torraum nicht verlassen.

Er muss den Ball innerhalb von 3 Sekunden entweder direkt auf das gegnerische Tor werfen oder dem inzwischen Richtung gegnerischem Tor laufenden Mitspieler zuspielen, ohne dass der Ball den Sand berühren darf.

Der Spieler muss den Ball annehmen und versuchen, regelgerecht ein Tor zu erzielen.

Begehen der ausführende Torwart oder der angreifende Spieler eine Regelwidrigkeit, ist in diesem Moment die Aktion beendet.

Hat der verteidigende Torwart seinen Torraum verlassen, darf er jederzeit wieder dorthin zurückkehren. Sinkt die Spielerzahl in einem Durchgang unter fünf, kann kein Spieler zweimal werfen. Diese Mannschaft hat dann entsprechend weniger Wurfmöglichkeiten.

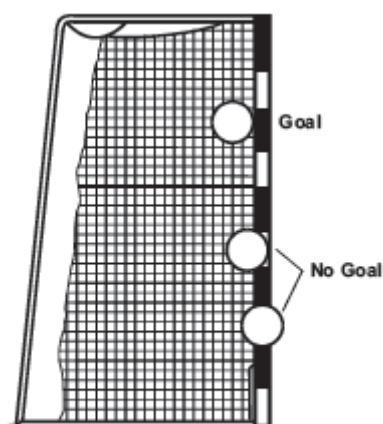
9. Vereitelt der verteidigende Torwart beim „Shootout“ durch eine Regelwidrigkeit ein Tor, ist auf 6-Meter-Wurf zu entscheiden (siehe Erläuterung [9](#)).

Kommentar:

Jeder spielberechtigte Spieler darf diesen 6-Meter-Wurf ausführen.

10. Während des „Shootout“ halten sich alle beteiligten Spieler in ihrem Auswechselraum auf. Nach ihrem Versuch gehen sie in ihren Auswechselraum zurück.

Abbildung 3: Punktgewinn



Regel 10

10. Schiedsrichterwurf

1. Jeder Spielabschnitt sowie das „Golden Goal“ beginnen mit einem Schiedsrichterwurf (Regel [2:2](#)).
2. Ein Schiedsrichter wirft nach dem Anpfiff des anderen Schiedsrichters den Ball am Mittelpunkt des Spielfeldes senkrecht hoch.
3. Der andere Schiedsrichter platziert sich außerhalb der Seitenlinie gegenüber dem Zeitnehmertisch.
4. Bei Ausführung des Schiedsrichterwurfs müssen bis auf je einen Spieler der beiden Mannschaften alle anderen Spieler mindestens 3 Meter vom hochwerfenden Schiedsrichter entfernt sein, dürfen sich aber auf dem gesamten Spielfeld platzieren.

Die beiden um den Ball kämpfenden Spieler stehen neben dem Schiedsrichter auf der ihrem Tor zugewandten Seite.

5. Der Ball darf erst gespielt werden, wenn er seinen höchsten Punkt erreicht hat. Es ist den beiden Spielern, die obligatorisch um den Ball kämpfen, nicht erlaubt, den Ball während des Schiedsrichterwurfs zu fangen. Der Spieler, der den Ball gespielt hat, darf den Ball erst wieder absichtlich berühren, nachdem der Ball einen Spieler oder den Sand berührt hat.



Regel 11

11. Einwurf

1. Auf Einwurf wird entschieden, wenn der Ball die Seitenlinie vollständig überquert hat oder wenn ein Feldspieler der abwehrenden Mannschaft den Ball zuletzt berührt hat, bevor dieser die Torauslinie

seiner Mannschaft überquert hat.

2. Der Einwurf wird ohne Pfiff der Schiedsrichter (ausgenommen Regel [15:3b](#)) von der Mannschaft ausgeführt, deren Spieler den Ball vor Überqueren der Linie nicht zuletzt berührt haben.
3. Der Einwurf ist an der Stelle auszuführen, an welcher der Ball die Seitenlinie überquert hat, oder im Abstand von mindestens 1 m zum Kreuzungspunkt der Torraumlinie mit der Seitenlinie, wenn der Ball die Torraumlinie oder die Seitenlinie im Torraumbereich überquert hat.
4. Der Werfer muss mit einem Fuß auf der Seitenlinie stehen, bis der Ball seine Hand verlassen hat. Niederlegen und Wiederaufnehmen oder Prellen und Wiederaufnehmen des Balles ist demselben Spieler nicht erlaubt (Regel [13:1a](#)).
5. Bei einem Einwurf müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens 1 m vom Werfer entfernt sein.



Regel 12

12. Abwurf

1. Auf Abwurf wird entschieden,
 - a. wenn ein Spieler der gegnerischen Mannschaft den Torraum unter Verletzung von Regel [6:2a](#) betreten hat;
 - b. wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat;
 - c. wenn der Torwart den Ball im Torraum unter Kontrolle gebracht hat (Regel [6:6](#));
 - d. wenn der Ball über die Torraumlinie gelangt, nachdem er zuletzt vom Torwart oder einem Spieler der anderen Mannschaft berührt wurde.

Das bedeutet, dass in den genannten Situationen der Ball nicht im Spiel ist und mit einem Abwurf weitergespielt wird (Regel [13:3](#)), wenn ein Vergehen begangen wurde, nachdem ein Abwurf zugeteilt, aber nicht ausgeführt wurde.

Wenn eine Regelwidrigkeit von der Mannschaft des Torwarts nach Zuweisung und vor Ausführung des Abwurfs begangen wird, ist das Spiel mit Abwurf wieder aufzunehmen (analog Regel [13:3](#)).

2. Der Abwurf wird vom Torwart ohne Pfiff vom Schiedsrichter (ausgenommen Regel [15:3b](#)) aus dem Torraum über die Torraumlinie ausgeführt.

Der Abwurf gilt als ausgeführt, wenn der vom Torwart gespielte Ball die Torraumlinie überquert hat. Die Spieler der anderen Mannschaft dürfen sich zwar an der Torraumlinie aufhalten, dürfen aber den Ball erst berühren, wenn dieser die Torraumlinie überquert hat (Regel [15:7](#), 3. Absatz).

Kommentar:

Abwurf bei einem Torwartwechsel: Der Abwurf muss stets vom herausgehenden Torwart ausgeführt werden.

Erst nach dem Abwurf darf er einen Wechsel vornehmen.

3. Der Torwart darf den Ball nach Ausführung eines Abwurfs erst wieder berühren, nachdem dieser einen anderen Spieler berührt hat (Regel [5:7](#), [13:1a](#)).



Regel 13

13. Freiwurf

Freiwurfentscheidung

1. Grundsätzlich unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und lassen es durch einen Freiwurf für die andere Mannschaft wiederaufnehmen, wenn
 - a. die ballbesitzende Mannschaft eine Regelwidrigkeit begeht, die zu einem Verlust des Ballbesitzes führen muss (siehe Regeln [4:4](#), [4:6](#), [4:13](#), [4:14](#), [5:6-11](#), [6:2b](#), [6:4](#), [6:8b](#), [7:2-4](#), [7:7-8](#), [7:10-11](#), [8:8](#), [11:4](#), [12:3](#), [13:9](#), [14:5-7](#), [15:2-5](#)).
 - b. die abwehrende Mannschaft eine Regelwidrigkeit begeht, die dazu führt, dass die ballbesitzende Mannschaft den Ball verliert (siehe Regel [4:4](#), [4:6](#), [4:13](#), [4:14](#), [6:2b](#), [6:4](#), [6:8b](#), [7:8](#), [8:8](#), [13:7](#)).
2. Die Schiedsrichter sollten eine Kontinuität im Spiel zulassen, indem sie eine vorschnelle Unterbrechung des Spiels durch eine Freiwurf- Entscheidung vermeiden.

Dies bedeutet, dass die Schiedsrichter gemäß Regel [13:1a](#) keinen Freiwurf geben sollten, wenn die abwehrende Mannschaft unmittelbar nach der von der angreifenden Mannschaft begangenen Regelwidrigkeit in Ballbesitz kommt.

Gleichfalls sollten die Schiedsrichter gemäß Regel [13:1b](#) erst dann eingreifen, wenn klar ist, dass die angreifende Mannschaft wegen der von der abwehrenden Mannschaft begangenen Regelwidrigkeit den Ballbesitz verloren hat oder nicht in der Lage ist, den Angriff fortzusetzen.

Wenn eine persönliche Ahndung wegen einer Regelwidrigkeit zu geben ist, können die Schiedsrichter das Spiel umgehend unterbrechen, wenn dies für die Mannschaft, die den Regelverstoß nicht begangen hat, keine Benachteiligung ergibt. Ansonsten sollte die Bestrafung bis zum Ablauf der vorliegenden Situation aufgeschoben werden.

Im Fall einer Regelwidrigkeit nach Regeln [4:3](#), [4:4](#), [4:6](#), [4:13](#), [4:14](#), bei der das Spiel durch das Eingreifen des Zeitnehmers sofort unterbrochen wird, findet Regel 13:2 keine Anwendung.
3. Wenn eine Regelwidrigkeit erfolgt, die normalerweise gemäß Regel [13:1](#) zu einem Freiwurf führt, während der Ball nicht im Spiel ist, wird das Spiel mit dem Wurf wiederaufgenommen, der dem Grund für die gegebene Unterbrechung entspricht.
4. Zusätzlich zu den Situationen gemäß Regel [13:1a-b](#) wird in bestimmten Fällen, in denen das Spiel ohne Regelverstoß einer Mannschaft unterbrochen wurde (d. h. wenn der Ball im Spiel ist), ein Freiwurf zur Wiederaufnahme des Spiels gegeben
 - a. Wenn eine Mannschaft zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz ist, behält sie den Ballbesitz.

- b. Wenn keine der Mannschaften in Ballbesitz ist, erhält die Mannschaft, die zuletzt in Ballbesitz war, erneut den Ballbesitz.
- c. Wenn der Ball einen über der Spielfläche befestigten Gegenstand berührt hat, erhält die Mannschaft den Ballbesitz, die den Ball nicht zuletzt berührt hat.

Die „Vorteilsregel“ gemäß Regel [13:2](#) gilt nicht in den in Regel 13:4 aufgeführten Situationen.

- 5. Wenn auf Freiwurf gegen die Mannschaft entschieden wird, die beim Pfiff des Schiedsrichters in Ballbesitz ist, muss der Spieler, der den Ball zu diesem Zeitpunkt hat, diesen umgehend an der Stelle fallen lassen oder niederlegen (Regel [16:2e](#)).

Freiwurfausführung

- 6. Vor Ausführung des Freiwurfs dürfen die Spieler der angreifenden Mannschaft nicht näher als 1 Meter an die Torraumlinie der gegnerischen Mannschaft herantreten (Regel [15:1](#)).
- 7. Bei Ausführung eines Freiwurfs müssen die Gegenspieler mindestens 1 m vom Werfer entfernt sein.
- 8. Der Freiwurf wird normalerweise ohne Pfiff des Schiedsrichters (ausgenommen Regel [15:3b](#)) grundsätzlich von der Stelle aus, an der die Regelwidrigkeit begangen wurde, ausgeführt. Die

Ausnahmen zu diesem Grundsatz lauten wie folgt:

In den unter Regel [13:4a-b](#) beschriebenen Situationen wird der Freiwurf nach dem Pfiff von der Stelle aus ausgeführt, an welcher sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand. Im Falle von Regel [13:4c](#) wird der Freiwurf – nach dem Pfiff – im Prinzip von der Stelle ausgeführt, über welcher der Ball den Gegenstand berührt hat.

Wenn ein Schiedsrichter oder Technischer Delegierter (von der IHF oder einem kontinentalen/nationalen Verband) das Spiel wegen eines Regelverstößes durch einen Spieler oder Mannschaftsoffiziellen der abwehrenden Mannschaft unterbricht und dies zu einer Ermahnung oder einer persönlichen Ahndung führt, sollte der Freiwurf von der Stelle aus ausgeführt werden, an welcher der Ball sich bei der Spielunterbrechung befand, wenn dies eine günstigere Stelle als die Position ist, an der sich der Verstoß zugetragen hat.

Die gleiche Ausnahme wie beim vorangehenden Absatz gilt, wenn ein Zeitnehmer das Spiel wegen eines Wechselfehlers oder regelwidrigen Eintretens gemäß Regel [4:3-4](#), [4:6](#) und [4:13-14](#) unterbricht.

Wie in Regel [7:10](#) vorgegeben, werden Freiwürfe, die wegen passiven Spiels gegeben wurden, von der Stelle aus ausgeführt, an der sich der Ball bei Spielunterbrechung befand.

Ungeachtet der Grundsätze und Handhabung in den vorangehenden Absätzen kann ein Freiwurf niemals im eigenen Torraum der werfenden Mannschaft ausgeführt werden. Wenn dort eine Ausführungsposition angezeigt ist, muss die Position für die Ausführung zur nächstgelegenen Stelle unmittelbar außerhalb des ausgegrenzten Bereichs verlegt werden.

Wenn der korrekte Ausführungsort des Freiwurfs näher als 1 m von der gegnerischen Torraumlinie ist, muss der Abstand zu dieser Torraumlinie mindestens 1 m betragen.

- 9. Befindet sich ein Spieler der Mannschaft, die einen Freiwurf erhalten hat, mit dem Ball in der Hand an der richtigen Stelle zur Ausführung des Wurfs, ist ihm kein Niederlegen und Wiederaufnehmen oder Prellen und Wiederaufnehmen des Balles erlaubt (Regel [13:1a](#)).



Regel 14

14. 6-Meter-Wurf

6-Meter-Wurf-Entscheidung

1. Auf 6-Meter-Wurf wird entschieden bei
 - a. Vereiteln einer klaren Tor Gelegenheit auf der gesamten Spielfläche durch einen Spieler oder Mannschaftsoffiziellen der gegnerischen Mannschaft.
 - b. unberechtigtem Pfiff während einer klaren Tor Gelegenheit.
 - c. Vereiteln einer klaren Tor Gelegenheit durch das Eingreifen einer nicht am Spiel beteiligten Person (ausgenommen Regel [9:1, Kommentar](#)).
 - d. Verstößen gemäß Regel [8:11a](#) oder [8:11b](#) (siehe jedoch [8:11](#), letzter Absatz).
Für die Definition einer „klaren Tor Gelegenheit“ siehe Erläuterung [7](#).
2. Wenn ein Spieler der angreifenden Mannschaft trotz einer Regelwidrigkeit ([14:1a](#)) unter voller Ball- und Körperkontrolle bleibt, darf nicht auf 6-Meter-Wurf entschieden werden, auch wenn der Spieler anschließend die klare Tor Gelegenheit vergibt.
In allen Situationen, in denen möglicherweise auf 6-Meter-Wurf entschieden wird, sollten die Schiedsrichter erst dann eingreifen, wenn sie deutlich feststellen können, dass diese Entscheidung tatsächlich berechtigt und notwendig ist. Wenn der Angriffsspieler trotz unberechtigten Eingreifens der Abwehrspieler ein Tor erzielt, gibt es keinen Grund, auf 6-Meter-Wurf zu entscheiden. Ist hingegen klar erkennbar, dass der Spieler tatsächlich aufgrund der Regelwidrigkeit die Ball- oder Körperkontrolle verloren hat und die klare Tor Gelegenheit somit nicht mehr besteht, ist auf 6-Meter-Wurf zu entscheiden.
3. Bei einer 6-Meter-Entscheidung haben die Schiedsrichter Time-out anzuzeigen (Regel [2:14b](#)).
4. Der Torerfolg bei einem 6-m-Wurf wird mit zwei Punkten gewertet (Regel [9:3](#)).

Ausführung des 6-Meter-Wurfs

5. Der 6-Meter-Wurf ist nach Pfiff des Feldschiedsrichters innerhalb von 3 Sekunden als Torwurf auszuführen (Regel [13:1a](#)).
6. Bei Ausführung des 6-Meter-Wurfs darf der Werfer die Torraumlinie weder berühren noch überschreiten, bevor der Ball die Hand verlassen hat (Regel [6:2a](#)).
7. Nach Ausführung des 6-Meter-Wurfs darf der Ball erst dann wieder vom Werfer oder einem seiner Mitspieler gespielt werden, wenn er einen gegnerischen Spieler oder das Tor berührt hat (Regel [13:1a](#)).
8. Bei Ausführung eines 6-Meter-Wurfs müssen der Torwart und die Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens 1 m vom Ausführenden entfernt sein, bis der Ball die Hand des Wurfers

verlassen hat. Ansonsten ist der 6-Meter-Wurf zu wiederholen, wenn der Ball nicht in das Tor gelangt.

9. Es ist nicht erlaubt, einen Torwartwechsel vorzunehmen, sobald sich der Werfer mit dem Ball in der Hand in korrekter Wurfposition befindet und bereit ist, den 6-Meter-Wurf auszuführen. Jeder Versuch, in dieser Situation eine Auswechslung vorzunehmen, ist als unsportliches Verhalten zu bestrafen (Regel [8:4](#); [16:1d](#) und [16:2c](#)).
10. Im Sinne des Fair Plays ist es den Spielern neben oder in der Nähe des Werfers untersagt, diesen in irgendeiner Art und Weise (mit Armbewegungen, Geräuschen usw.) zu behindern.



Regel 15

15. Allgemeine Anweisungen zur Ausführung der Würfe (Einwurf, Abwurf, Freiwurf, 6-Meter-Wurf)

1. Vor Ausführung eines Wurfs muss sich der Ball in der Hand des Werfers befinden.
Alle Spieler müssen die dem betreffenden Wurf entsprechenden Stellungen eingenommen haben. Die Spieler müssen auf ihren korrekten Positionen bleiben, bis der Ball die Hand des Werfers verlassen hat.
Eine falsche Ausgangsstellung ist zu korrigieren (siehe jedoch Regel [15:7](#)).
2. Ausgenommen im Falle der Ausführung des Abwurfs muss der Werfer bei der Wurfausführung mit einem Teil eines Fußes ununterbrochen den Sand berühren (Regel [13:1a](#)). Der andere Fuß darf wiederholt vom Sand abgehoben und wieder abgesetzt werden.
3. Das Spiel muss in folgenden Situationen vom Schiedsrichter wieder angepiffen werden:
 - a. Bei jedem 6-Meter-Wurf.
 - b. Im Falle eines Einwurfs, Abwurfs oder Freiwurfs:
 - bei Wiederaufnahme nach einem Time-out;
 - bei Wiederaufnahme mit einem Freiwurf entsprechend Regel [13:4](#);
 - bei Verzögerung der Wurfausführung,
 - nach einer Korrektur der Spielerpositionen,
 - nach einer Ermahnung.

Nach dem Anpfiff eines Wurfs muss der Werfer den Ball innerhalb von drei Sekunden spielen (Regel [13:1a](#)).

4. Ein Wurf gilt als ausgeführt, wenn der Ball die Hand des Werfers verlassen hat (ausgenommen Regel [12:2](#)).
Bei Ausführung eines Wurfs darf der Werfer den Ball nicht einem Mitspieler übergeben bzw. darf der Ball nicht von einem Mitspieler des Werfers berührt werden (Regel [13:1a](#)).
5. Der Werfer darf den Ball erst wieder berühren, nachdem dieser einen anderen Spieler oder das Tor berührt hat (Regel [13:1a](#)) (außer im Falle eines Abwurfs, siehe Regel [12:3](#)).
6. Alle Würfe können unmittelbar zu einem Tor führen, ausgenommen beim Abwurf, bei dem kein

Eigentor möglich ist (Regel [12:2](#), siehe jedoch Regel [6:2](#)), und beim Schiedsrichterwurf (da vom Schiedsrichter ausgeführt).

7. Eine falsche Aufstellung der Abwehrspieler bei Ausführung eines Ein- oder Freiwurfs darf von den Schiedsrichtern nicht korrigiert werden, außer wenn der angreifenden Mannschaft bei sofortiger Wurfausführung ein Nachteil entsteht. Entsteht ein Nachteil, ist die Aufstellung zu korrigieren (Regel [15:3b](#)).

Pfeift der Schiedsrichter den Wurf trotz falscher Aufstellung der Abwehrspieler an, so sind diese Spieler voll aktionsfähig.

Verzögert oder stört ein Spieler die Ausführung eines Wurfes durch die gegnerische Mannschaft, indem er dem ausführenden Spieler zu nahe steht oder durch eine sonstige Regelwidrigkeit, so ist dieser Spieler hinauszustellen (Regel [16:2e](#)).



Regel 16

16. Strafen

Hinausstellung

1. Eine Hinausstellung **kann** gegeben werden bei
 - a. Fouls und ähnlichen Regelwidrigkeiten im Verhalten zum Gegenspieler (Regeln [5:5](#) und [8:2](#)), die entsprechend Regel [8:3](#) nicht in die Kategorie der „progressiven Bestrafung“ fallen;
 - b. progressiv zu bestrafenden Regelwidrigkeiten (Regel [8:3](#));
 - c. Regelwidrigkeiten bei Ausführung eines formellen Wurfs durch die gegnerische Mannschaft (Regel [15:7](#));
 - d. unsportlichem Verhalten durch einen Gegenspieler oder Mannschaftsoffiziellen (Regel [8:4](#))
2. Eine Hinausstellung **ist** zu geben bei
 - a. Wechselfehler oder regelwidrigem Betreten der Spielfläche (Regel [4:13-14](#));
 - b. wiederholten, progressiv zu bestrafenden Regelwidrigkeiten (Regel [8:3](#));
 - c. wiederholt unsportlichem Verhalten eines Spielers auf oder neben der Spielfläche (Regel [8:4](#));
 - d. Nichtfallenlassen oder Nichtniederlegen des Balles im Falle einer Freiwurfentscheidung gegen die Mannschaft in Ballbesitz (Regel [13:5](#));
 - e. wiederholten Regelwidrigkeiten bei Ausführung eines formellen Wurfs durch die andere Mannschaft (Regel [15:7](#));
 - f. Disqualifikation eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen während der Spielzeit (Regel [16:8](#), Absatz 2).
 - g. Aufenthalt auf dem Spielfeld eines nicht befugten Spielers oder Anwesenheit nicht registrierter Mannschaftsoffizieller und Spieler im Auswechselraum nach Spielbeginn an den „Mannschaftsverantwortlichen“;
 - h. Eintreten auf das Spielfeld eines nicht befugten Mannschaftsoffiziellen, wenn ein Spieler verletzt

- ist;
- i. Betreten des Spielfelds eines Mannschaftsoffiziellen bei Spielerverletzung, wobei sich der Mannschaftsoffizielle nicht um den verletzten Spieler kümmert, sondern den Spielern Anweisungen gibt und an Gegner oder Schiedsrichter herantritt.
 - j. einem Wurf gegen den Kopf des Torwarts durch einen in einer offenen Spielsituation ungehindert werfenden Spieler.

Hinweis:

Kriterien für Treffer mit dem Ball gegen den Kopf des Torwarts:

- Die Regel ist nur in freien Spielsituation anzuwenden, d. h., wenn sich zwischen dem Werfer und dem Torwart kein Verteidiger befindet.
- Der erste Kontakt mit dem Ball muss am Kopf erfolgen. Die Regel greift nicht, wenn der Ball den Kopf des Torwarts erst trifft, nachdem er zuvor einen anderen Körperteil des Torwarts getroffen hat.
- Die Regel greift nicht, wenn der Torwart seinen Kopf Richtung Ball bewegt.
- Versucht der Torwart, die Schiedsrichter zu täuschen, um eine Bestrafung zu provozieren (bspw., wenn der Ball die Brust des Torwarts getroffen hat), ist er gemäß Erläuterung [5 j.](#) zu bestrafen.

Kommentar:

Gegen die Mannschaftsoffiziellen einer Mannschaft darf höchstens einmal auf Hinausstellung erkannt werden. Wenn gegen einen Mannschaftsoffiziellen eine Hinausstellung ausgesprochen wird, ist es diesem erlaubt, im Auswechselraum zu verbleiben und seine Funktion weiter wahrzunehmen. Seine Mannschaft wird jedoch auf der Spielfläche bis zum nächsten Ballbesitzwechsel zwischen den beiden Mannschaften um einen Spieler reduziert.

3. Die Hinausstellung ist dem fehlbaren Spieler und dem Zeitnehmer/ Sekretär vom Schiedsrichter durch das vorgeschriebene Hinausstellungszeichen (Handzeichen Nr. [12](#)) deutlich anzuzeigen.
4. Während der Hinausstellungszeit darf der hinausgestellte Spieler nicht am Spiel teilnehmen und die Mitspieler dürfen ihn nicht auf der Spielfläche ersetzen.
Die Hinausstellung beginnt mit der Wiederaufnahme des Spiels durch einen Anpfiff.
Hinausgestellte Spieler dürfen ersetzt werden oder das Spielfeld wieder betreten, sobald es einen Ballbesitzwechsel zwischen den beiden Mannschaften gegeben hat (siehe Regel [16](#), [Kommentar 2](#)).
5. Die zweite Hinausstellung eines Spielers bedingt dessen Disqualifikation.
Eine Disqualifikation wegen zwei Hinausstellungen ist grundsätzlich nur bis zur Beendigung des laufenden Spiels wirksam (Regel [16](#), [Kommentar 3](#)) und als Tatsachenfeststellung der Schiedsrichter anzusehen. (Sie wird im Spielprotokoll nicht aufgeführt).

Disqualifikation

6. Eine Disqualifikation **ist** auszusprechen bei
 - a. besonders unsportlichem Verhalten;

- b. wiederholt unsportlichem Verhalten durch einen Mannschaftsoffiziellen oder Spieler, nachdem einer von ihnen bereits hinausgestellt wurde (Regel [8:4](#));
 - c. Regelwidrigkeiten, welche die Gesundheit des Gegenspielers gefährden (Regel [8:5](#));
 - d. Regelwidrigkeiten des Torhüters, wenn er beim „Shootout“ seinen Torraum verlässt und die Gesundheit des Gegenspielers gefährdet (Regel [8:5](#): Aktionen, welche deutlich gegen den Körper des Gegenspielers gerichtet sind und nicht das Ziel haben, den Ball zu spielen);
 - e. grob unsportlichem Verhalten eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen auf oder neben der Spielfläche (Regel [8:6](#));
 - f. Tätlichkeit eines Spielers außerhalb der Spielzeit, d. h. vor Spielbeginn oder während einer Pause (Regeln [8:7](#); [16:12b, d](#));
 - g. Tätlichkeit eines Mannschaftsoffiziellen (Regel [8:7](#));
 - h. einer zweiten Hinausstellung desselben Spielers (Regel [16:5](#));
 - i. wiederholt unsportlichem Verhalten eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen während einer Pause (Regel [16:12d](#)).
 - j. unsportlichem Verhalten während des „Shootouts“ (d. h. wiederholtes Verzögern des Eintretens des Torwarts und des Werfers der Mannschaft, die den Versuch ausführt); dies führt zur direkten Disqualifikation des verantwortlichen Mannschaftsoffiziellen.
7. Die Disqualifikation ist dem fehlbaren Spieler oder Offiziellen und dem Zeitnehmer/Sekretär vom Schiedsrichter nach einem Time-out durch Hochhalten der roten Karte deutlich anzuzeigen (Handzeichen Nr. [13](#); die rote Karte sollte ein Format von etwa 9 x 12 Zentimeter haben).
8. Die Disqualifikation eines Spielers oder eines Mannschaftsoffiziellen gilt immer für den Rest der Spielzeit. Der Spieler oder Offizielle muss die Spielfläche und den Auswechselraum sofort verlassen. Nach dem Verlassen der Spielfläche und des Auswechselraums darf der Spieler oder Offizielle in keiner Form Kontakt zur Mannschaft haben.
- Eine Disqualifikation verringert die Zahl der Spieler oder Offiziellen, die der Mannschaft zur Verfügung stehen (ausgenommen Regel [16:12b](#)).
- Disqualifizierte Spieler dürfen ersetzt werden, sobald es einen Ballbesitzwechsel zwischen den beiden Mannschaften gegeben hat (siehe Regel [16](#), [Kommentar 2](#)).
9. Eine Disqualifikation (außer wegen der 2. Hinausstellung – Regel [16:6h](#)) muss von den Schiedsrichtern für die zuständigen Instanzen im Spielprotokoll dargelegt werden und hat eine Sperre des fehlbaren Spielers/Mannschaftsoffiziellen von (mindestens) einem Spiel zur Folge.
10. Wird ein Torwart oder Spieler beim „Shootout“ wegen unsportlichen Verhaltens oder grob unsportlichen Verhaltens bestraft, hat dies die Disqualifikation des Betroffenen zur Folge.

Mehr als ein Verstoß in derselben Situation

11. Wird von einem Spieler oder Mannschaftsoffiziellen gleichzeitig oder in direkter Folge vor dem Wiederanpfeiff mehr als eine Regelwidrigkeit begangen und erfordern diese Verstöße verschiedene Strafen, ist grundsätzlich nur die schwerwiegendste Strafe auszusprechen. Das ist immer der Fall, wenn eine der Regelwidrigkeiten eine Tätlichkeit ist.

Vergehen außerhalb der Spielzeit

12. Unsportliches Verhalten, grob unsportliches Verhalten oder eine Tötlichkeit seitens eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen am Ort der Wettkampfstätte, aber außerhalb der Spielzeit, ist wie folgt zu ahnden:

Vor dem Spiel:

- a. Bei unsportlichem Verhalten mit Ermahnung (Regel [16:1d](#)).
- b. Bei grob unsportlichem Verhalten oder einer Tötlichkeit mit Disqualifikation (Regel [16:6](#)), wobei die Mannschaft aber mit 10 Spielern und 4 Offiziellen beginnen darf.

Während einer Pause:

- c. Bei unsportlichem Verhalten mit Ermahnung (Regel [16:1d](#)).
- d. Bei wiederholtem oder grob unsportlichem Verhalten oder einer Tötlichkeit mit Disqualifikation (Regel [16:6](#)). Im Falle wiederholten unsportlichen Verhaltens hebt dies die Regeln [16:2c-d](#) auf, die während der Spielzeit gelten.

Bei einer Disqualifikation während einer Pause darf die Mannschaft auf der Spielfläche komplett antreten.

Nach dem Spiel:

- e. Schriftliche Meldung.

Kommentar 1: Spielzeit

Die in den Regeln [16:1](#), [16:2](#) und [16:6](#) beschriebenen Situationen umfassen allgemein während der Spielzeit begangene Regelwidrigkeiten.

Zur Spielzeit zählen die „Time-outs“, das „Golden Goal“ und das „Shootout“, jedoch nicht die Pausen.

Kommentar 2: Ballbesitzwechsel

Grundsätzlich ist der „Ballbesitzwechsel“ entsprechend der Bedeutung des Wortes – Wechsel des Ballbesitzes zwischen den beiden Mannschaften – anzuwenden

Ausnahmen und Erläuterungen:

- a. Zu Beginn des zweiten Spielabschnitts, des „Golden Goal“ und des „Shootout“ dürfen hinausgestellte Spieler ersetzt werden oder das Spielfeld wieder betreten.
- b. Bei einer zeitversetzten Hinausstellung mit Vorteilssituation:

Die Hinausstellung beginnt in dem Moment, in dem diese ausgesprochen wird, d. h. nach der Vorteilssituation und nach der entsprechenden Entscheidung.

Kommentar 3:

„Wirksam bis zum Ende des laufenden Spiels“ (Regel [16:5](#)) bedeutet einschließlich „Golden Goal“ sowie „Shootout“.

Kommentar 4: Verhalten des Torhüters außerhalb des Torraums

Bei Körperkontakt des Torwarts mit einem gegnerischen Spieler außerhalb des Torraums ist der Torwart die verantwortliche Person. Das bedeutet, wenn der angreifende Spieler keine Möglichkeit hat, den

Torwart zu sehen (oder Kontakt zu vermeiden), ist auf entsprechenden Wurf (6-m-Wurf bei einer klaren Torgelegenheit) und progressive Bestrafung zu entscheiden. Ereignet sich dieser Vorfall während des „Shootout“, ist auf 6-m-Wurf und Disqualifikation des Torwarts zu entscheiden.

Im gegenteiligen Fall (wenn der angreifende Spieler genug Zeit und Raum hat, den Torwart zu sehen und auszuweichen), ist auf Freiwurf (Stürmerfoul) für die Mannschaft des Torwarts zu entscheiden.

Kommentar 5: Verhalten des Torhüters im Torraum

„Springt“ ein Torwart in einen Gegenspieler, der sich beim Torwurf in einer nicht vertikalen Position befindet, ist auf 6-m-Wurf und Hinausstellung zu entscheiden, auch wenn die Aktion des Torwarts nur als Bedrohung gemeint war. Kommt es dabei zum Körperkontakt, ist auf 6-m-Wurf und Disqualifikation zu entscheiden. In diesem Fall ist immer der verteidigende Torwart für die Handlung verantwortlich.



Regel 17

17. Schiedsrichter

1. Jedes Spiel wird von zwei gleichberechtigten Schiedsrichtern geleitet, denen ein Zeitnehmer und ein Sekretär zur Seite stehen.
2. Die Aufsicht über das Verhalten der Spieler beginnt für die Schiedsrichter mit dem Betreten der Wettkampfstätte und endet, wenn sie die Wettkampfstätte verlassen.
3. Die Schiedsrichter sind verantwortlich für das Prüfen der Spielfläche, der Tore und der Bälle vor Spielbeginn. Sie bestimmen, welche Bälle zum Einsatz kommen (Regeln [1](#), [3:1](#)).
Außerdem stellen die Schiedsrichter die Anwesenheit der beiden Mannschaften in vorschriftsmäßiger Spielkleidung fest, prüfen das Spielprotokoll und die Ausrüstung der Spieler. Sie tragen dafür Sorge, dass die Zahl der Spieler und Offiziellen im Auswechselraum innerhalb der Grenzen liegt und stellen die Anwesenheit und Identität der beiden „Mannschaftsverantwortlichen“ fest. Jegliche Unstimmigkeiten sind zu beseitigen (Regeln [4:2-3](#) und [4:8-10](#)).
4. Das Losen wird von einem der Schiedsrichter in Gegenwart des anderen Schiedsrichters und der beiden „Mannschaftsverantwortlichen“ oder von Offiziellen oder Spielern im Auftrag der „Mannschaftsverantwortlichen“ durchgeführt.
5. Zu Spielbeginn platziert sich ein Schiedsrichter außerhalb der Seitenlinie gegenüber dem Zeitnehmertisch. Mit dem Anpfiff beginnt, die Zeitmessenanlage zu laufen (Regel [2:5](#)).
Der andere Schiedsrichter platziert sich in der Spielfeldmitte. Nach dem Anpfiff eröffnet er das Spiel mit dem Schiedsrichterwurf (Regeln [2:2](#), [10:1-2](#)).
Während des Spiels müssen die Schiedsrichter von Zeit zu Zeit die Seiten wechseln.
6. Die Schiedsrichter wählen ihre Position auch so, dass sie den Auswechselbereich beider Mannschaften kontrollieren können (Regeln [17:11](#), [18:1](#)).
7. Grundsätzlich muss das ganze Spiel von denselben Schiedsrichtern geleitet werden.
Unter ihrer Verantwortung zur Gewährleistung des Spielablaufs im Einklang mit den Spielregeln

müssen sie jede Regelwidrigkeit ahnden (ausgenommen Regeln [13:2](#), [14:2](#)).

Fällt einer der Schiedsrichter während des Spiels aus, leitet der andere das Spiel allein. (Für IHF- und kontinentale Veranstaltungen wird die Situation entsprechend dem jeweiligen Reglement gehandhabt.)

8. Wenn beide Schiedsrichter bei einer Regelwidrigkeit gegen dieselbe Mannschaft pfeifen, aber unterschiedlicher Auffassung über die Höhe der Bestrafung sind, gilt immer die am schwersten wiegende Strafe.
9.
 - a. Wenn beide Schiedsrichter unterschiedlicher Auffassung über die Vergabe der Punkte bei einem Torerfolg sind, gilt eine gemeinsame Entscheidung (siehe [Kommentar](#)).
 - b. Wenn beide Schiedsrichter bei einer Regelwidrigkeit pfeifen oder der Ball die Spielfläche verlassen hat und die beiden Schiedsrichter gegensätzlicher Auffassung darüber sind, welche Mannschaft in Ballbesitz kommen soll, gilt eine gemeinsame Entscheidung (siehe [Kommentar](#)). Ein Time-out ist Pflicht. Nach Absprache zwischen den Schiedsrichtern und klarem Handzeichen über die Spielfortsetzung wird das Spiel wieder angepfeifen (Regeln 2:8f, [15:3b](#)).

Kommentar:

Eine gemeinsame Entscheidung wird von den Schiedsrichtern nach einer kurzen Absprache erzielt. Wenn sie nicht zu einer gemeinsamen Entscheidung gelangen, hat die Meinung des Feldschiedsrichters Vorrang.

10. Beide Schiedsrichter beobachten und kontrollieren die Anzeigetafel, welche die Spielzeit und das Ergebnis anzeigt. Sie sind für die Kontrolle der Spielzeit verantwortlich. Entstehen Zweifel über die Richtigkeit der Zeitmessung, treffen die Schiedsrichter eine gemeinsame Entscheidung (siehe Regel [17:9](#), [Kommentar](#)).
11. Die Schiedsrichter kontrollieren mit Hilfe vom Zeitnehmer/Sekretär das Aus- und Eintreten der Auswechselspieler (Regel [17:6](#), [18:1](#)).
12. Die Schiedsrichter sind dafür verantwortlich, dass das Spielprotokoll nach dem Spiel ordnungsgemäß ausgefüllt wird.
Disqualifikationen gemäß der Beschreibung in Regel [16:8](#) sind im Spielprotokoll zu begründen
13. Entscheidungen der Schiedsrichter aufgrund ihrer Tatsachenfeststellung oder Beurteilung, einschließlich der Empfehlungen der Delegierten, sind unanfechtbar.
Nur gegen Entscheidungen, die im Widerspruch zu den Regeln stehen, kann Einspruch erhoben werden.
Während des Spiels sind nur die jeweiligen „Mannschaftsverantwortlichen“ berechtigt, die Schiedsrichter anzusprechen.
14. Die Schiedsrichter haben das Recht, ein Spiel zu unterbrechen oder abzubrechen.
Vor einer Entscheidung, das Spiel abzubrechen, müssen alle Möglichkeiten zur Fortsetzung des Spiels ausgeschöpft werden.



Regel 18

18. Zeitnehmer und Sekretär

1. Grundsätzlich übernimmt der Zeitnehmer die Kontrolle von Spielzeit und Time-out.
Generell sollte der Zeitnehmer (und gegebenenfalls ein oder zwei Delegierte) alle notwendigen Spielunterbrechungen vornehmen.
Gleichzeitig hat der Sekretär die Hauptverantwortung für das Zählen der Tore, die Spielerlisten, das Spielprotokoll, das Eintreten von Spielern, die nach Spielbeginn ankommen, und das Eintreten von nicht teilnahmeberechtigten Spielern.
Andere Aufgaben, wie die Kontrolle der Zahl der Spieler und Mannschaftsoffiziellen im Auswechselraum, gelten als gemeinsame Verantwortungen.
Sie helfen den Schiedsrichtern bei der Kontrolle des Aus- und Eintretens der Auswechselspieler (Regeln [17:6](#), [17:11](#)).
Siehe auch Erläuterung [8](#) zu den korrekten Verfahren beim Eingreifen von Zeitnehmer/Sekretär bei der Erfüllung einiger ihrer oben beschriebenen Zuständigkeiten.

Kommentar:

Bei IHF-, kontinentalen oder nationalen Meisterschaften kann die Aufgabenverteilung in anderer Weise organisiert werden.

2. Wenn keine öffentliche Zeitmessenanlage vorhanden ist, muss der Zeitnehmer den „Mannschaftsverantwortlichen“ jeder Mannschaft über die gespielte oder noch zu spielende Zeit unterrichten, insbesondere nach einem Time-out.
Wenn es keine Zeitmessenanlage mit automatischem Signal gibt, übernimmt der Zeitnehmer die Verantwortung für das Auslösen des Schlusssignals zur Halbzeit und zum Spielende (siehe [Kommentar zu Regel 2:9](#)).
Die Hinausstellung eines Spielers wird dem Spieler und dem Schiedsrichter vom Sekretär durch Hochhalten einer Karte bestätigt. Auf dieser Karte befindet sich eine „1“ für die erste Hinausstellung und eine „2“ für die zweite Hinausstellung.

II. Anhänge



Handzeichen der Schiedsrichter

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Richtlinien	40
1. Vorteil	41
2. Fang-, Prell- oder Tippfehler	41
3. Schritt- oder Zeitfehler	42
4. Umklammern, Festhalten oder Stoßen	42
5. Schlagen	43
6. Stürmerfoul	43
7. Einwurf – Richtung	44
8. Abwurf	44
9. Freiwurf – Richtung	45
10. Nichtbeachten des 1-Meter-Abstandes	45
11.1 Punktgewinn – 1 Punkt	46
11.2 Punktgewinn – 2 Punkte	46
12. Hinausstellung	47
13. Disqualifikation	47
14. Time-out	48
15. Erlaubnis für zwei teilnahmeberechtigte Personen zum Betreten der Spielfläche bei Time-out	49
16. Vorwarnzeichen für passives Spiel	49

Richtlinien

1. Werden für einen Treffer 1 oder 2 Punkte gewertet (Regeln [9](#), [14:4](#), Erl. [1](#)), ist dies vom Feldschiedsrichter mit 1 oder 2 Fingern deutlich anzuzeigen. Bei der Wertung von 2 Punkten führt der Torschiedsrichter zusätzlich einen senkrechten Armkreis aus.
2. Handzeichen [12](#): Der Schiedsrichter zeigt den Regelverstoß an und deutet auf den fehlbaren Spieler.
Ein abgewinkelter Arm mit dem gefassten Handgelenk bedeutet eine Hinausstellung.
3. Eine „direkte“ Disqualifikation wird vom Schiedsrichter mit einer roten Karte angezeigt.
4. Disqualifikationen sind vom Sekretär durch deutliches Hochhalten einer roten Karte zu bestätigen
5. Bei Freiwurf- oder Einwurf-Entscheidungen müssen die Schiedsrichter **sofort** die Richtung des folgenden Wurfs anzeigen (Handzeichen [7](#) oder [9](#)).
Danach sollte(n) situationsgemäß das (die) entsprechende(n), zwingend vorgeschriebene(n) Handzeichen gegeben werden, um jede persönliche Strafe anzuzeigen (Handzeichen [12-13](#)).
Wenn es auch nützlich zu sein scheint, den Grund für eine Freiwurf- oder 6-Meter-Wurf-Entscheidung zu erklären, könnte das entsprechende der Handzeichen [1-6](#) informationshalber gegeben werden.
6. Die Handzeichen [11](#), [14](#) und [15](#) sind in den Situationen, in denen sie Geltung haben, zwingend vorgeschrieben.
7. Die Handzeichen [8](#), [10](#) und [16](#) sind dann zu geben, wenn sie von den Schiedsrichtern als erforderlich erachtet werden.

Handzeichen

1. Vorteil, spielen



2. Fang-, Prell- oder Tippfehler



3. Schritt- oder Zeitfehler



4. Umklammern, Festhalten oder Stoßen



5. Schlagen



6. Stürmerfoul



7. Einwurf – Richtung



8. Abwurf



9. Freiwurf – Richtung



10. Nichtbeachten des 1-Meter-Abstandes



11. 1. Punktgewinn – 1 Punkt



11.2. Punktgewinn – 2 Punkte



12. Hinausstellung



13. Disqualifikation (rote Karte)



14. Time-out



15. Erlaubnis für zwei (teilnahmeberechtigte) Personen zum Betreten der Spielfläche bei

Time-out



16. Vorwarnzeichen für passives Spiel





Inhaltsverzeichnis

1. Wertung der Punkte (Regel 9)	51
2. Besondere Umstände	51
3. Freiwurf-Ausführung nach dem Schlusssignal (Regel 2:10-12)	51
4. Passives Spiel (Regel 7:10-11)	52
5. Unsportliches Verhalten (Regeln 8:4, 16:1d, 16:6b)	57
6. Grob unsportliches Verhalten (Regeln 8:6, 16:6e)	58
7. Definition einer "klaren Torgelegenheit" (Regel 14:1)	58
8. Unterbrechung durch den Zeitnehmer (Regel 18:1)	59
9. Shootout und schneller Gegenstoß	59
10. Letzte 15 Sekunden	60

1. Wertung der Punkte (Regel 9)

Die folgende Torsituation wird auch mit zwei Punkten gewertet.

Ein im „Flug“ erzieltes Tor (Regel 9:2).

Zwei Punkte werden nur vergeben, wenn der Spieler den Ball im Flug kontrolliert auf das Tor wirft (den Ball ins Tor „schlagen“ oder „schieben“ wird als „1-Punkt“-Tor gewertet).

Kommentar:

Der Geist des Beachhandball-Spiels und seine besondere Philosophie müssen stets berücksichtigt werden.

Für „kreative und/oder spektakuläre Tore“, welche mit 2 Punkten gewertet werden, muss es stets Platz geben.

Ein Tor ist spektakulär, wenn es einen hohen technischen Standard aufweist und deutlich kein „1-Punkt“-Tor ist. („1-Punkt“-Tore basieren auf fundamentalen technischen Anforderungen.)

Eine bemerkenswerte und dramatische Final-Aktion kann zu einem kreativen Tor führen.

Bemerkung: Wenn solche Tore den Gegner lächerlich machen sollen, ist dies als unsportliches Verhalten zu werten, und diese Tore dürfen nie mit 2 Punkten bewertet werden (Fair Play).

2. Besondere Umstände

Wenn äußere Umstände (Wind, Sonnenstand usw.) es erforderlich machen, können die Schiedsrichter entscheiden, das „Shootout“ lediglich auf ein Tor zu spielen.

3. Freiwurf-Ausführung nach dem Schlussignal (Regel 2:10-12)

In vielen Fällen ist die Mannschaft, die Gelegenheit zur Ausführung eines Freiwurfs nach Ablauf der Spielzeit hat, nicht wirklich daran interessiert, ein Tor zu erzielen, entweder weil das Ergebnis des Spielabschnitts bereits klar ist oder weil die Position des Freiwurfs zu weit vom gegnerischen Tor entfernt ist. Obwohl die Regeln vorschreiben, dass der Freiwurf ausgeführt werden sollte, sollten die Schiedsrichter ein angemessenes Urteil fällen und den Freiwurf als ausgeführt betrachten, wenn ein Spieler, der sich annähernd in korrekter Position befindet, den Ball einfach fallen lässt oder diesen den Schiedsrichtern aushändigt.

In den Fällen, in denen deutlich ist, dass die Mannschaft einen Torwurf erzielen möchte, müssen die Schiedsrichter versuchen, ein Gleichgewicht zwischen der Gewährung dieser Gelegenheit (selbst wenn es nur eine sehr geringe ist) und der Sicherstellung finden, dass die Situation nicht zu einem zeitaufwendigen und frustrierenden „Theater“ verkommt. Dies bedeutet, dass die Schiedsrichter die Spieler von beiden Mannschaften geordnet und schnell in die korrekten Positionen bringen sollten, damit der Freiwurf unverzüglich ausgeführt werden kann. Die Spieler der werfenden Mannschaft müssen angewiesen und überwacht werden, dass nur ein Spieler den Ball

hält. Wenn Spieler die Spielfläche zur Auswechslung verlassen wollen, müssen sie dies auf eigene Gefahr tun. Die Schiedsrichter sind nicht verpflichtet, bis zur korrekten Aufstellung der eingewechselten Spieler mit dem Anpfiff zu warten.

Die Schiedsrichter müssen zudem sehr wachsam für zu ahndende Verstöße seitens beider Mannschaften sein. Wiederholte Regelwidrigkeiten durch die Abwehrspieler müssen geahndet werden (Regeln [15:7](#), [16:1c](#), [16:2f](#)). Überdies verstoßen die Angriffsspieler häufig während der Ausführung gegen die Regeln. Es ist äußerst wichtig, keine unzulässig erzielten Tore zu gewähren.

4. Passives Spiel (Regel [7:10-11](#))

A. Allgemeine Hinweise

Die Handhabung der Regelbestimmungen zum passiven Spiel verfolgt das Ziel, unattraktive Spielweisen bzw. gezielte Spielverzögerungen zu unterbinden. Voraussetzung ist, dass die Schiedsrichter über die gesamte Spielzeit hinweg passive Spielweisen einheitlich erkennen und beurteilen.

Passive Spielweisen können in allen Spielphasen des Angriffs einer Mannschaft, d. h. in der Spielfeldüberbrückung, in der Aufbau- und Abschlussphase entstehen.

Vor allem in folgenden Spielsituationen können passive Spielweisen gehäuft auftreten:

- Knapper Spielstand vor allem gegen Ende beider Spielabschnitte;
- Unterzahl-Situationen (Hinausstellungen von Spielern);
- Numerische Überlegenheit einer Mannschaft, besonders im Abwehrverhalten.

Die in den folgenden Präzisierungen genannten Kriterien treten im Spiel selten allein auf, sondern müssen von den Schiedsrichtern in der Regel in der Gesamtheit beurteilt werden. Insbesondere ist die Wirkung regelgerechter, aktiver Abwehrarbeit zu berücksichtigen.

B. Verwendung des Vorwarnzeichens

Das Anzeigen des Warnzeichens sollte besonders in folgenden Spielsituationen vorgenommen werden:

B1.

- langsame Spielfeldüberbrückung;
- ein Spieler verzögert die Ausführung eines:
 - Freiwurfs (durch Vortäuschen, den Ort der Ausführung nicht zu kennen);
 - Abwurfs, indem der Torwart den Ball langsam herausgibt;
 - Einwurfs, nachdem die Mannschaft bereits zuvor aufgefordert worden war, diese taktischen Verzögerungen zu unterlassen.

B2. Vorwarnzeichen bei zu langen Aufbauphasen

Grundsätzlich muss jeder angreifenden Mannschaft vor Beginn einer gezielten Angriffshandlung eine Aufbauphase mit einem vorbereitenden Passspiel zugestanden werden.

Beobachtungskriterien für eine zu lange Aufbauphase sind:

- Dem Angriff gelingt keine gezielte Angriffshandlung;

Kommentar:

Eine „gezielte Angriffshandlung“ liegt besonders dann vor, wenn die ballbesitzende Mannschaft taktische Angriffsmittel anwendet, einen räumlichen Bewegungsvorsprung gegenüber der Abwehr erzielt bzw. einen deutlichen Tempowechsel gegenüber der vorbereitenden Aufbauphase erzielt.

- Häufige Ballannahmen im Stand oder in Rückwärtsbewegungen;
- Mehrfaches Prellen oder Rollen des Balls am Ort;
- Eins-gegen-Eins-Aktionen: frühzeitiges Abdrehen des Ballhalters, Warten auf Spielunterbrechungen durch die Schiedsrichter, kein räumlicher Vorteil des Ballhalters im Zweikampf;
- Aktive Abwehrhandlungen: Aktive Spielweisen der Abwehr verhindern den Tempowechsel des Angriffs, z. B. durch Versperren von Pass- und Laufwegen;
- Der angreifenden Mannschaft gelingt keine deutliche Temposteigerung zwischen einer Aufbau- und Abschlussphase.

C. Wie das Vorwarnzeichen verwendet werden sollte

Erkennt ein Schiedsrichter (Feld- oder Torschiedsrichter) eine Entwicklung zu passivem Spiel, hebt er den Arm (Handzeichen [16](#)), um anzuzeigen, dass die ballbesitzende Mannschaft keinen Versuch unternimmt, zum Torwurf zu gelangen. Der zweite Schiedsrichter sollte dieses Zeichen übernehmen.

Das Vorwarnzeichen zeigt an, dass die ballbesitzende Mannschaft keinen Versuch unternimmt, eine Torwurfgelegenheit herauszuspielen oder dass die Wiederaufnahme des Spiels wiederholt verzögert wird.

Das Handzeichen ist anzuzeigen bis:

- der Angriff beendet ist oder
- das Vorwarnzeichen nicht mehr gültig ist (siehe nachfolgende Hinweise).

Ein Angriff beginnt mit dem Ballbesitz und endet mit einem Torerfolg oder Ballverlust.

Das Vorwarnzeichen wird normalerweise bis zum Ende eines Angriffs angezeigt. Während eines Angriffs gibt es jedoch zwei Situationen, in denen die Beurteilung „passives Spiel“ nicht länger gültig ist und die Wirkung des Handzeichens aufgehoben wird:

1. Die ballbesitzende Mannschaft führt einen Torwurf aus und der Ball prallt vom Tor oder Torwart direkt zur angreifenden Mannschaft zurück oder ihr ist aufgrund dessen ein Einwurf zuzusprechen;
2. Ein Spieler oder ein Mannschaftsoffizieller der abwehrenden Mannschaft erhält eine persönliche Bestrafung wegen regelwidrigen oder unsportlichen Verhaltens gemäß Regel [16](#).

In diesen zwei Situationen muss der ballbesitzenden Mannschaft Zeit gegeben werden, um ihren Angriff

neu aufbauen zu können

D. Nach Anzeigen des Vorwarnzeichens

Nach Anzeigen des Vorwarnzeichens sollte der ballbesitzenden Mannschaft ein wenig Zeit gegeben werden, um ihre Angriffsweise umzustellen. Dabei muss das Leistungsniveau in unterschiedlichen Alters- und Spielklassen berücksichtigt werden.

Der gewarnten Mannschaft sollte die Möglichkeit zugestanden werden, eine gezielte Angriffshandlung Richtung Tor vorbereiten zu können.

Unternimmt die ballbesitzende Mannschaft keinen erkennbaren Versuch, zum Torwurf zu gelangen (Kriterien siehe D1 und D2), entscheidet einer der beiden Schiedsrichter **spätestens dann** auf passives Spiel, wenn nach vier Pässen kein Torwurf ausgeführt wird ([7:10-11](#)).

Nicht als Pass gezählt wird:

- Das versuchte Anspiel, wenn der Ball vom Mitspieler infolge eines geahndeten Fouls eines Abwehrspielers nicht unter Kontrolle gebracht wird.
- Das versuchte Anspiel, wenn der Ball vom Abwehrspieler ins Seiten- oder Toraus gelenkt wird.
- Ein Wurfversuch, der vom Gegner geblockt wird.

Entscheidungskriterien nach Anzeigen des Vorwarnzeichens:

D1. Angreifende Mannschaft:

- keine deutliche Temposteigerung;
- keine gezielte Aktion Richtung Tor;
- Eins-gegen-eins-Aktionen, mit denen kein räumlicher Vorteil erzielt wird;
- Verzögerung beim Spielen des Balls (z. B. aufgrund des Blockierens von Passwegen durch die abwehrende Mannschaft).

D2. Abwehrende Mannschaft:

- Die abwehrende Mannschaft versucht, durch regelgerechte, aktive Spielweisen einen Tempowechsel bzw. eine gezielte Angriffsaktion zu unterbinden;
- Versucht die abwehrende Mannschaft durch Regelwidrigkeiten im Sinne der Regel [8:3](#), die Passfolge der angreifenden Mannschaft zu unterbrechen, müssen diese Regelwidrigkeiten konsequent progressiv bestraft werden.

D3. Hinweise zur maximalen Anzahl von Pässen

D3a. Vor dem erfolgten 4. Pass:

- Wird der angreifenden Mannschaft während der Anzeige des Vorwarnzeichens ein Freiwurf oder Einwurf zugesprochen, wird die Zählung der Pässe nicht unterbrochen.
- Gleiches gilt, wenn ein Pass oder ein Torwurf durch einen Feldspieler der abwehrenden Mannschaft geblockt wird und der Ball zur angreifenden Mannschaft gelangt (auch bei einem

Abwurf).

D3b. Nach dem erfolgten 4. Pass:

- Wird nach dem 4. Pass auf Freiwurf, Einwurf (oder Abwurf) für die angreifende Mannschaft entschieden, hat die Mannschaft die Möglichkeit, die Ausführung dieses Wurfes mit einem weiteren Pass zu verbinden, um den Angriff abzuschließen.
- Gleiches gilt, wenn ein nach dem 4. Pass erfolgter Wurf durch die abwehrende Mannschaft geblockt wird und der Ball dadurch zu einem angreifenden Spieler oder ins Tor- oder Seitenaus gelangt. Die angreifende Mannschaft hat in diesen Fällen die Möglichkeit, den Angriff mit einem weiteren Pass abzuschließen.

E. Anhang

Merkmale von Tempoverschleppung

- Spiel in die Breite statt in die Tiefe Richtung Tor
- Häufige Laufbewegungen quer und ohne Druck vor der Abwehr
- Keine Aktion in die Tiefe, z. B. durch Eins-gegen-eins-Aktionen oder Pässe zu Spielern nahe der Torraumlinie
- Mehrfache Pässe zwischen zwei Spielern hintereinander ohne deutliche Temposteigerung oder Aktionen Richtung Tor
- Der Ball wird mehr als einmal über alle Spielpositionen (Außen-, Kreis- und Rückraumspieler) gespielt, ohne dass eine eindeutige Temposteigerung oder Aktionen Richtung Tor erkennbar ist

Merkmale von Eins-gegen-eins-Aktionen, mit denen kein räumlicher Vorteil erzielt wird

- Eins-gegen-eins-Aktion in einer Situation, bei der erkennbar kein Durchbruchraum vorhanden ist (Versperren des Durchbruchraums durch mehrere Gegenspieler)
- Eins-gegen-eins-Aktion ohne erkennbares Ziel des Durchbruchs Richtung Tor
- Eins-gegen-eins-Aktion mit dem Ziel, lediglich einen Freiwurf zu erreichen (z. B. sich „festmachen“ zu lassen oder eine Eins-gegen-eins-Aktion abubrechen trotz Durchbruchmöglichkeit)

Merkmale einer regelgerechten, aktiven Abwehrspielweise

- Versuch, nicht zu foulern, um Spielunterbrechungen zu verhindern
- Laufwege der Angreifer, teilweise sogar durch zwei Spieler, verstellen
- Hinaustreten, um Passwege zu blockieren
- Offensive Abwehraktionen, mit denen Angreifer zurück in die Spielfeldtiefe gedrängt werden
- Provozieren von Pässen weit zurück in torungefährliche Räume

Schulungshilfe „Passives Spiel“

Gilt diese Aktion als Pass? (Situationen vor dem erfolgten 4. Pass)

Fall	Aktion Angreifer 1	Aktion Abwehrspieler	Aktion Angreifer 2	Spielfortsetzung	Entscheidung
1	Passt zu einem Mitspieler	Kein Ballkontakt	Erlangt Ballkontrolle	Weiterspielen	Zählbarer Pass
2	Passt zu einem Mitspieler	Berührt den Ball	Erlangt Ballkontrolle	Weiterspielen	Zählbarer Pass
3	Passt zu einem Mitspieler	Berührt / Blockt den Ball; Ball gelangt zu Angreifer 1 zurück	Kein Ballkontakt	Weiterspielen	Zählbarer Pass
4	Passt zu einem Mitspieler	Lenkt den Ball ins Tor- oder Seitenaus	Kein Ballkontakt	Einwurf für Angreifer	Kein zählbarer Pass
5	Passt zu einem Mitspieler	Foult Angreifer 1 beim Pass	Kann keine Ballkontrolle erlangen	Freiwurf für Angreifer	Kein zählbarer Pass
6	Passt zu einem Mitspieler	Foult Angreifer 2	Kann keine Ballkontrolle erlangen	Freiwurf für Angreifer	Kein zählbarer Pass
7	Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / Ball prallt von Torumrandung zurück	Angreifer erhalten erneut Ballkontrolle	Weiterspielen	Vorwarnzeichen ist aufgehoben
8	Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / Ball prallt von Torumrandung zurück	Ball gelangt ins Seitenaus	Einwurf für Angreifer	Vorwarnzeichen ist aufgehoben
9	Führt Torwurf aus	Keine Aktion	Keine Aktion	Tor, Abwurf	Angriff abgeschlossen
10	Führt Torwurf aus	Torwart erlangt Ballkontrolle	Keine Aktion	Abwurf	Ballverlust / Angriff abgeschlossen
11	Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / Ball prallt von Torumrandung zurück	Mitspieler des Torwarts erhält Ballkontrolle	Weiterspielen	Ballverlust / Angriff abgeschlossen
12	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt Ball ins Tor- oder Seitenaus	Keine Aktion	Einwurf für Angreifer	Kein zählbarer Pass
13	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt den Ball	Erlangt Ballkontrolle	Weiterspielen	Zählbarer Pass
14	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt den Ball	Angreifer 1 erlangt erneut Ballkontrolle	Weiterspielen	Zählbarer Pass
15	Führt Torwurf aus	Keine Aktion	Erlangt Ballkontrolle	Weiterspielen	Zählbarer Pass

Situationen nach dem erfolgten 4. Pass

Fall	Aktion Angreifer 1 nach 4. Pass	Aktion Abwehrspieler	Aktion Angreifer 2	Spielfortsetzung	Entscheidung
1	Führt Torwurf aus	Keine Aktion	Erlangt Ballkontrolle	Freiwurf für Abwehr	Passives Spiel
2	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler berührt den Ball	Erlangt Ballkontrolle	Weiterspielen	Ein zusätzlicher Pass erlaubt
3	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt den Ball	Angreifer erlangt Ballkontrolle	Weiterspielen	Ein zusätzlicher Pass erlaubt
4	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt den Ball	Angreifer 1 erlangt erneut Ballkontrolle	Weiterspielen	Ein zusätzlicher Pass erlaubt
5	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt Ball ins Tor- oder Seitenaus	Keine Aktion	Einwurf für Angreifer	Ein zusätzlicher Pass erlaubt
6	Führt Torwurf aus	Foult Angreifer 1 beim Pass	Kein Ballkontakt	Freiwurf für Angreifer	Ein zusätzlicher Pass erlaubt
7	Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / Ball prallt von Torumrandung zurück	Angreifer erhalten erneut Ballkontrolle	Weiterspielen	Vorwarnzeichen ist aufgehoben
8	Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / Ball prallt von Torumrandung zurück	Ball gelangt ins Seitenaus	Einwurf für Angreifer	Vorwarnzeichen ist aufgehoben
9	Führt Torwurf aus	Keine Aktion	Keine Aktion	Tor, Abwurf	Angriff abgeschlossen
10	Führt Torwurf aus	Torwart erlangt Ballkontrolle	Keine Aktion	Abwurf	Ballverlust / Angriff abgeschlossen
11	Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / Ball prallt von Torumrandung zurück	Abwehrspieler erhält Ballkontrolle	Weiterspielen	Ballverlust / Angriff abgeschlossen

5. Unsportliches Verhalten (Regeln [8:4](#), [16:1d](#), [16:6b](#))

Unsportliches Verhalten kann beispielsweise sein:

- a. Zurufe an den Spieler, der den 6-m-Wurf ausführt;
- b. Wegstoßen des Balls mit dem Fuß bei Spielunterbrechung, damit der Gegenspieler den ihm gewährten Wurf nicht sofort ausführen kann;
- c. Beschimpfung des Gegenspielers oder eines Mitspielers;
- d. Nichtherausgabe eines ins Seitenaus gelangten Balls durch einen Spieler oder Mannschaftsoffiziellen;
- e. Verzögern eines formellen Wurfs;
- f. Festhalten eines Gegenspielers an der Spielkleidung;
- g. Nichtfreigabe des Balls durch den Torwart bei einer 6-m-Entscheidung zugunsten der gegnerischen Mannschaft;

- h. Wiederholtes Abwehren des Balls mit Unterschenkel oder Fuß durch einen Feldspieler;
- i. Wiederholtes Betreten des eigenen Torraums durch einen Abwehrspieler;
- j. Vortäuschen einer angeblich durch einen Gegenspieler begangenen Regelwidrigkeit.

6. Grob unsportliches Verhalten (Regeln [8:6](#), [16:6e](#))

Grob unsportliches Verhalten kann beispielsweise sein:

- a. Beleidigungen (durch Sprache, Gestik, Mimik oder Körperkontakt) gegenüber einer anderen Person (Schiedsrichter, Zeitnehmer/Sekretär, Delegierter, Mannschaftsoffizieller, Spieler, Zuschauer etc.);
- b. Wegwerfen oder -stoßen des Balls nach einer Schiedsrichterentscheidung, wenn der Ball so weit fliegt, dass die Handlung nicht mehr als einfaches unsportliches Verhalten angesehen werden kann;
- c. Derart passive Haltung des Torwarts bei einer 6-m-Ausführung durch den Gegenspieler, dass der Schiedsrichter annehmen muss, dass der Torwart nicht versucht, den 6-m-Wurf abzuwehren;
- d. Revanche nehmen nach einem erlittenen Foul (im Reflex zurückschlagen);
- e. Den Ball während einer Spielunterbrechung bewusst auf einen Gegenspieler werfen, wenn dieses nicht als Tätlichkeit zu bewerten ist.

7. Definition einer „klaren Torgelegenheit“ (Regel [14:1](#))

Eine „klare Torgelegenheit“ im Sinne von Regel [14:1](#) liegt vor, wenn:

- a. ein Spieler, der bereits Ball- und Körperkontrolle an der Torraumlinie der gegnerischen Mannschaft hat, die Gelegenheit zum Torwurf bekommt, ohne dass ein Gegenspieler in der Lage wäre, den Wurf mit zulässigen Mitteln zu verhindern;
- b. ein Spieler, der Ball- und Körperkontrolle hat und bei einem Gegenstoß allein auf den Torwart zuläuft (oder -dribbelt), ohne dass ein Gegenspieler in der Lage wäre, sich vor ihn zu stellen und den Gegenstoß zu stoppen;
- c. ein Spieler in einer Situation ist, die (a) oder (b) weiter oben entspricht, außer dass der Spieler noch nicht in Ballbesitz ist, wohl aber für eine unmittelbare Ballannahme bereit ist. Die Schiedsrichter müssen davon überzeugt sein, dass kein Gegenspieler in der Lage sein kann, die Ballannahme mit zulässigen Mitteln zu verhindern;
- d. ein Torwart seinen Torraum verlassen hat und ein Gegenspieler mit Ball- und Körperkontrolle eine klare und ungehinderte Gelegenheit zum Wurf des Balls ins leere Tor hat. (Dies gilt auch, wenn sich Abwehrspieler in Positionen zwischen Werfer und Tor befinden, doch die Schiedsrichter müssen dann die Möglichkeit berücksichtigen, dass diese Spieler auf zulässige Weise eingreifen.)

8. Unterbrechung durch den Zeitnehmer (Regel [18:1](#))

Wenn ein Zeitnehmer das Spiel wegen eines Wechselfehlers oder regelwidrigen Eintretens gemäß Regeln [4:4](#), [4:6](#), [4:13](#), [4:14](#) unterbricht, wird das Spiel mit einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft wieder aufgenommen, normalerweise an der Stelle des Verstoßes. Befand sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung jedoch an einer günstigeren Position für die gegnerische Mannschaft, sollte der Freiwurf an dieser Stelle ausgeführt werden (siehe Regel [13:8](#), Absätze 3 und 4).

Im Falle solcher Verstöße muss der Zeitnehmer das Spiel umgehend unterbrechen, ohne die allgemeinen „Vorteilsregeln“ gemäß Regeln [13:2](#) und [14:2](#) zu berücksichtigen. Wenn wegen einer solchen Unterbrechung aufgrund eines Verstoßes seitens der abwehrenden Mannschaft eine klare Torgelegenheit vereitelt wird, muss gemäß Regel [14:1a](#) auf 6-Meter-Wurf entschieden werden.

Im Falle anderer Arten von Verstößen, die den Schiedsrichtern zu melden sind, sollte der Zeitnehmer im Allgemeinen bis zur nächsten Spielunterbrechung warten.

Wenn der Zeitnehmer dennoch das Spiel unterbricht, kann ein solcher Eingriff nicht zum Verlust des Ballbesitzes führen. Das Spiel wird mit einem Freiwurf für die Mannschaft wiederaufgenommen, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz war. Wenn aber die Unterbrechung durch einen Verstoß seitens der abwehrenden Mannschaft verursacht wurde und die Schiedsrichter der Meinung sind, dass die verfrühte Unterbrechung eine klare Torgelegenheit für die angreifende Mannschaft vereitelt hat, muss gemäß Regel [14:1b](#) auf 6-Meter-Wurf entschieden werden. Grundsätzlich führen vom Zeitnehmer/ Sekretär beobachtete und gemeldete Verstöße (ausgenommen Regeln [4:4](#), [4:6](#), [4:13](#), [4:14](#)) nicht zu persönlichen Strafen.

Die Bestimmung für eine 6-Meter-Entscheidung laut Regel [14:1a](#), wie im 2. Absatz weiter oben bereits erklärt wird, trifft auch zu, wenn ein Technischer Delegierter (von der IHF oder einem kontinentalen bzw. nationalen Verband) das Spiel wegen einer Regelwidrigkeit, die zu einer Ermahnung oder Strafe gegen einen Spieler oder Offiziellen der abwehrenden Mannschaft führt, in dem Moment unterbricht, wenn die angreifende Mannschaft eine klare Torgelegenheit hat.

9. Shootout und schneller Gegenstoß

Verstellt der verteidigende Torwart oder Spieler den Laufweg des angreifenden Spielers bei einem Shootout oder einem schnellen Gegenstoß, und kommt es zu einem Kontakt zwischen diesen beiden Spielern, ist auf 6-Meter-Wurf und Hinausstellung oder Disqualifikation zu entscheiden.

Der verteidigende Torwart oder Spieler trägt die Verantwortung für diese Aktion.

10. Letzte 15 Sekunden

Letzte 15 Sekunden (Regeln [8:11a](#), [8:11b](#))

Die letzten 15 Sekunden gibt es sowohl in der regulären Spielzeit (Ende des ersten und zweiten Spielabschnitts) als auch bei jedem „Golden Goal“. Die letzten 15 Sekunden beginnen, wenn die Spieluhr 9 Minuten 45 Sekunden oder 0 Minuten 15 Sekunden anzeigt.

Während des „Golden Goal“ gelten die Bestimmungen immer.

Abstandsvergehen (Regel [8:11a](#))

Das „Nichteinhalten des Abstandes“ führt dann zur Disqualifikation + 6-Meter-Wurf, wenn ein Wurf in den letzten 15 Sekunden beider Spielabschnitte oder während des „Golden Goals“ nicht ausgeführt werden kann.

Die Regel findet Anwendung, wenn das Vergehen innerhalb der letzten 15 Sekunden des Spiels oder zusammen mit dem Schlusssignal erfolgte sowie während des „Golden Goals“ (siehe Regel [2:10](#)). Die Schiedsrichter treffen hierzu eine Entscheidung aufgrund ihrer Tatsachenfeststellung (Regel [17:13](#)).

Wird das Spiel wegen einer Wurfverhinderung in den letzten 15 Sekunden oder während des „Golden Goals“ unterbrochen, die nicht direkt mit der Wurfvorbereitung oder der Wurfausführung zusammenhängt (beispielsweise Wechselfehler, unsportliches Verhalten im Auswechselraum), ist Regel [8:11a](#) anzuwenden.

Wird der Wurf bspw. ausgeführt aber durch einen zu nahe stehenden Spieler geblockt, wodurch das Ergebnis des Wurfes aktiv zerstört oder der Werfer bei der Ausführung gestört wird, dann ist ebenfalls Regel [8:11a](#) anzuwenden.

Steht ein Spieler näher als einen Meter an dem Werfer, stört die Ausführung jedoch nicht aktiv, erfolgt keine Bestrafung. Nutzt der zu nahe stehende Spieler seine Position, um den Wurf zu blocken oder den Pass abzufangen, ist Regel [8:11a](#) ebenfalls anzuwenden.

Disqualifikation in den letzten 15 Sekunden (Regel [8:11b](#))

Bei Disqualifikation eines Abwehrspielers gemäß Regel [8:5](#) und [8:7](#) in den letzten 15 Sekunden beider Spielabschnitte oder während des „Golden Goals“ führen nur diejenigen Vergehen zu einer Disqualifikation **mit Bericht** + 6-Meter-Wurf, die der Regel [8:7](#) entsprechen, während Vergehen gemäß Regel [8:5](#) mit Disqualifikation **ohne Bericht** + 6-Meter-Wurf zu bestrafen sind.

Vorteilsgewährung in den letzten 15 Sekunden (Regel [8:11b](#), letzter Absatz)

Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel spätestens dann und entscheiden auf 6-Meter-Wurf, wenn der noch angespielte Mitspieler kein Tor erzielt bzw. das Spiel mit einem weiteren Pass fortsetzt.

Regel [8:11b](#) findet Anwendung, wenn das Vergehen innerhalb der Spielzeit oder zusammen mit dem Schlusssignal erfolgt (siehe Regel [2:10](#)). Die Schiedsrichter treffen hierzu eine Entscheidung aufgrund ihrer Tatsachenfeststellung (Regel [17:13](#)).



Auswechselraum-Reglement

Auswechselraum-Reglement

1. Der Auswechselraum für Feldspieler ist 15 m lang und 3 m breit. Es befindet sich je ein Auswechselraum an jeder Seite des Spielfeldes außerhalb der Seitenlinien (Regel [1:7](#)).
2. In den Auswechselräumen dürfen keinerlei Gegenstände stehen. Wasserflaschen und Handtücher können in einem vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Behältnis aufbewahrt werden (z. B. in einer gekennzeichneten Box).
3. Nur die Spieler und Mannschaftsoffiziellen, die im Spielprotokoll eingetragen sind, dürfen sich im Auswechselraum aufhalten (Regeln [4:2](#), [4:6](#)).
4. Beide Mannschaften befinden sich im Auswechselraum auf ihrer Seite (Regeln [1:7](#), [2:1](#)).
5. Die Mannschaftsoffiziellen müssen im Auswechselraum komplett in Sportkleidung auftreten (Regel [4:8, Kommentar](#)).
6. Sollte ein Dolmetscher erforderlich sein, hat dieser hinter dem Auswechselraum Platz zu nehmen.
7. Der Zeitnehmer/Sekretär und die Delegierten unterstützen die Schiedsrichter bei der Kontrolle der Besetzung des Auswechselraums vor und während des Spiels.

Kommt es vor dem Spiel zu einem Verstoß gegen das Auswechselraum-Reglement, darf das Spiel erst beginnen, wenn der Verstoß behoben ist. Kommt es während des Spiels zu einem derartigen Verstoß, kann das Spiel nach der nächsten Spielunterbrechung erst wieder beginnen, wenn die Angelegenheit geregelt wurde.

8.
 - a. Die Mannschaftsoffiziellen haben das Recht und die Pflicht, ihre Mannschaft auch während des Spiels zu führen und zu betreuen, und zwar auf faire und sportliche Weise und unter Einhaltung der Spielregeln. Grundsätzlich sollten sie im Auswechselraum sitzen oder knien. Einem der Offiziellen ist es jedoch **erlaubt**, sich im Auswechselraum zu bewegen, insbesondere um:
 - Spielerwechsel durchzuführen,
 - taktische Anweisungen an Spieler auf der Spielfläche und der Bank zu geben,
 - medizinische Betreuung zukommen zu lassen,
 - ein Team-Time-out zu beantragen
 - sich mit dem Zeitnehmer/Sekretär auszutauschen. Dies gilt nur für den „Mannschaftsverantwortlichen“ und lediglich in außergewöhnlichen Situationen (siehe Regel [4:6](#)).

Die Erlaubnis, sich zu bewegen, gilt in der Regel nur für einen Offiziellen pro Mannschaft. Der Mannschaftsoffizielle, der sich bewegt bzw. steht, muss zudem die Begrenzungen des Auswechselraums – wie obenstehend unter Punkt Nr. 1 festgelegt – einhalten.

Der Mannschaftsoffizielle muss darauf achten, dass die Sicht des Zeitnehmers/Sekretärs/Delegierten nicht behindert wird.

- b. Grundsätzlich sollten die Spieler im Auswechselraum sitzen oder knien. Wechselspieler, deren Einsatz kurz bevorsteht, ist es jedoch erlaubt, sich im Auswechselraum zu bewegen, wenn dies nicht störend wirkt.
- c. Es ist Mannschaftsoffiziellen oder Spielern **nicht erlaubt**:
- in provozierender, protestierender oder in irgendeiner anderen unsportlichen Weise (Sprache, Mimik oder Gestik) auf Schiedsrichter, Delegierte, Zeitnehmer/Sekretär, Spieler, Mannschaftsoffizielle oder Zuschauer einzuwirken oder diese zu beleidigen,
 - den Auswechselraum zum Zwecke der Spielbeeinflussung zu verlassen,
 - während des Aufwärmens an der Seitenlinie zu stehen oder zu laufen.

Von Mannschaftsoffiziellen und Auswechselspielern wird im Allgemeinen erwartet, dass sie sich im Auswechselraum ihrer Mannschaft aufhalten. Falls jedoch ein Mannschaftsoffizieller den Auswechselraum verlässt und einen anderen Platz einnimmt, verliert er das Recht, seine Mannschaft anzuleiten und zu betreuen und muss in den Auswechselraum zurückkehren, um dieses Recht wiederzuerlangen.

Auf jeden Fall unterstehen Spieler und Mannschaftsoffizielle während des Spiels weiterhin der Aufsicht der Schiedsrichter/Delegierten und die normalen Regeln für persönliche Bestrafungen gelten auch, wenn ein Spieler oder Offizieller beschließt, seinen Platz auf der Spielfläche oder im Auswechselraum zu verlassen. Daher sind unsportliches, grob unsportliches oder besonders grob unsportliches Verhalten genauso zu bestrafen, als ob das Vergehen auf der Spielfläche oder im Auswechselraum erfolgt ist.

9. Kommt es zum Verstoß gegen das Auswechselraum-Reglement, sind die Schiedsrichter verpflichtet, entsprechend Regeln [16:1d](#), [16:2c-d](#) oder [16:6b,e,h](#) (Ermahnung, Hinausstellung, Disqualifikation) zu verfahren.
10. Haben die Schiedsrichter einen Verstoß gegen das Auswechselraum-Reglement nicht bemerkt, müssen sie vom Zeitnehmer/Sekretär/Delegierten bei der nächsten Spielunterbrechung darauf aufmerksam gemacht werden.
11. Eingriff durch einen Delegierten/mehrere Delegierte:

Delegierte der IHF, einer Kontinentalföderation oder eines Nationalverbandes, die bei einem Spiel eingesetzt werden, haben – außer bei Entscheidungen der Schiedsrichter aufgrund ihrer Beobachtung von Tatsachen – das Recht, die Schiedsrichter auf einen möglichen Regelverstoß oder eine Nichteinhaltung des Auswechselraum-Reglements hinzuweisen.

Die Unterbrechung durch den Delegierten kann unverzüglich vorgenommen werden. In diesem Fall wird das Spiel mit Freiwurf gegen die fehlbare Mannschaft wieder aufgenommen.

Erfolgt die Unterbrechung aufgrund eines Verstoßes durch die abwehrende Mannschaft und wird dadurch eine klare Torgelegenheit für die ballbesitzende Mannschaft vereitelt, ist auf 6-Meter-Wurf gemäß Regel [14:1a](#) zu entscheiden.

Die Schiedsrichter sind verpflichtet, persönliche Strafen gemäß Weisung des Delegierten auszusprechen.

Der Sachverhalt in Bezug auf eine Disqualifikation ist gemäß Regel [16:9](#) schriftlich festzuhalten.



Bestimmungen für Spielkleidung

Bestimmungen für Spielkleidung

Spielkleidung und Accessoires tragen gleichermaßen zur Leistungssteigerung der Athleten wie zur Wahrung des sportlichen und attraktiven Images des Sports bei.

Dieser Abschnitt der Spielregeln liefert alle Details in Hinblick auf Farbe, Stil, Menge, Stoff und Marken von Spielkleidung und Accessoires, die von allen Mannschaften und Organisatoren verwendet werden müssen.

Während der Technischen Sitzung und während des Wettkampfes muss die Wettkampfleitung (WL) die Spielkleidung aller teilnehmenden Mannschaften prüfen. Die Spielkleidung aller Männer- und Frauenmannschaften muss die nachfolgenden Bestimmungen erfüllen. Gemäß der Olympischen Charta sind religiös, politisch oder rassistisch motivierte Botschaften auf der Spielkleidung strengstens untersagt.

1. Tank-Tops der Männer/körpernahe Tank-Tops der Frauen

Die Tank-Tops/körpernahen Tank-Tops müssen den Abbildungen auf S. 65/66 entsprechen. Die Tank-Tops der Männer und die körpernahen Tank-Tops der Frauen müssen ärmellos und eng geschnitten sein, wobei die vorgesehenen Werbeflächen zu berücksichtigen sind. Das Tragen von T-Shirts unter den Tank-Tops ist nicht erlaubt.

Farbe

Um möglichst die am Strand üblichen Farben zu verwenden, sind die Tank-Tops bzw. körpernahen Tank-Tops in hellen Farben (rot, blau, gelb, grün, orange und weiß) zu halten.

Werbung

- Logos der Promoter und Sponsoren:

Die Logos der Promoter und Sponsoren können auf der Vorder- und Rückseite der Tank-Tops der Männer und der körpernahen Tank-Tops der Frauen platziert werden.

- Herstellerlogos:

Das Logo des Herstellers wird auf der Vorderseite der Tank-Tops/körpernahen Tank-Tops platziert und ist höchstens 20 cm² groß.

Spielernummer

Die Spielernummern (ca. 12 cm x 10 cm) müssen auf der Vorder- und Rückseite der Tank-Tops der Männer und der körpernahen Tank-Tops der Frauen platziert werden. Die Farbe der Spielernummer muss sich von der Farbe des Tank-Tops/körpernah Tank-Tops deutlich abheben (z. B. helle Nummer auf dunklem Tank-Top/körpernahem Tank-Top; dunkle Nummer auf hellem Tank-Top/körpernahem Tank-Top).

2. Shorts der Männer und Frauen

Die Mitglieder einer Mannschaft tragen die gleichen Shorts. Die Shorts der Männer müssen der Abbildung auf S. 65 entsprechen, Die Shorts, sofern sie nicht zu lässig geschnitten sind, können länger sein, **aber nicht länger als 10 cm über dem Knie**. Die kurzen, enganliegenden Hosen der Frauen müssen der Abbildung auf S. 66 entsprechen.

Die Mannschaften dürfen unabhängig von Stelle oder Größe Sponsorenlogos (oder Herstellerlogos) auf ihren Shorts tragen.

Die Anzahl der erlaubten Sponsoren auf den Shorts ist nicht begrenzt. Die Shorts haben die Namen/Spitznamen der Spieler zu tragen.

Die jeweiligen Mannschaftsoffiziellen müssen die Spielkleidung ihrer Mannschaft während der Technischen Sitzung vor Wettkampfbeginn zur Genehmigung vorlegen.

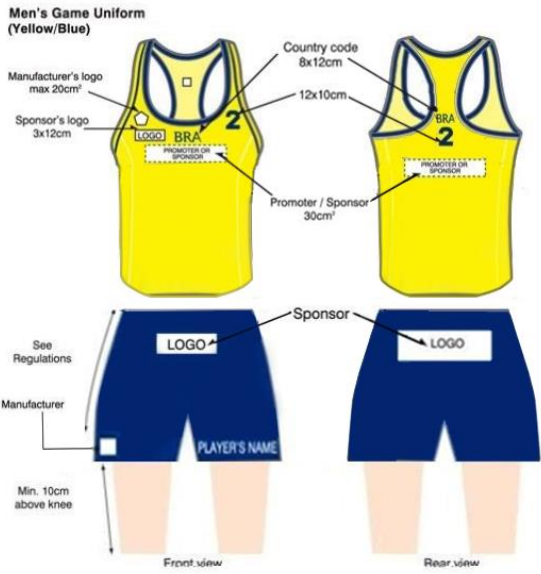
Bei kalter Witterung

Bei extremen Witterungsbedingungen dürfen die Spieler enge Shirts und lange enge Hosen (nicht bis zum Knie sondern bis zum Knöchel) tragen. Bezüglich Schnitt und Farbe müssen diese ebenfalls die für Shorts geltenden Marketing-Bestimmungen erfüllen, unabhängig von Größe und Position. Die Wettkampfleitung ist letztendlich und nach Rücksprache mit der medizinischen Abteilung für die Genehmigung dieser besonderen Spielkleidung verantwortlich.

Sponsorenlogos auf den Tank-Tops der Männer/körpernahen Tank-Tops der Frauen für kalte Witterung sind erlaubt. Gemäß den oben genannten Bestimmungen sind Sponsorenlogos auf den bei kalter Witterung getragenen langen Hosen erlaubt.

Spielkleidung der Männer

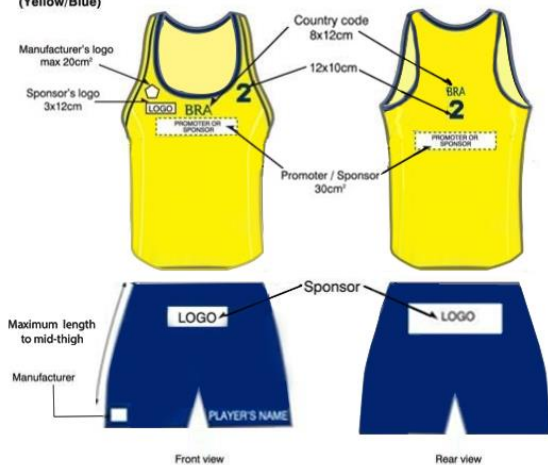
Men's Uniform



Spielkleidung der Frauen

Women's Uniform

Women's Game Uniform (Yellow/Blue)



Women's Game Top (Red/Yellow)



Women's Game Top (Pink/White)



Women's Game Top (Light Blue/White)



Women's Game Top (Orange/White)





Bestimmungen über Beschaffenheit des Sandes und Beleuchtung

Bestimmungen über Beschaffenheit des Sandes im Beachhandball

Die Auswahl des Sandes ist wahrscheinlich der wichtigste Faktor bei der Konstruktion einer Spielfläche. Der Sand sollte entsprechend gesiebt, demnach nicht zu grobkörnig, und frei von Steinen und anderen gefährlichen Partikeln sein. Er sollte allerdings auch nicht zu fein sein, dass er aufgewirbelt wird und auf der Haut kleben bleibt.

Der eingesetzte Sand muss folgende Bedingungen erfüllen:

- Waschen: Der Sand muss 2-fach gewaschen werden, damit er frei von Schlamm und Lehm ist, um auf diese Weise ein Verkleben zu vermeiden.
- Korngröße: Die Sandkörner sollten zwischen 0,5 mm und 1 mm groß sein, um eine gute Filterung und maximale Sicherheit zu gewährleisten.
- Kornform: Eine kantige Form beugt Verklebung vor und unterstützt die Filterung.
- Farbe: Bräunlicher Sand absorbiert weniger Hitze bei minimaler Reflektion.
- Ursprung: Granitsand (kalkfrei – ohne Kalzium oder Kalkstein) bleibt bei allen Witterungsbedingungen stabil und ist auch bei saurem Regen geeignet.

Für hochqualitativen Beachhandball sollten folgende Daten beachtet werden:

Name	Korndurchmesser	Vorgabe (% Siebrückstand)
Feinkies	2,0 mm	0 %
Sehr grober Sand	1,0 mm-2,0 mm	0 %-6 %
Grobsand	0,5 mm-1,0 mm	min. 80 %
Mittelsand	0,25 mm-0,5 mm	min. 92 %
Feinsand	0,15 mm-0,25 mm	7 %-18 %
Sehr feiner Sand	0,05 mm-0,15 mm	nicht mehr als 2,0 %
Schlammkorn	unter 0,05 mm	nicht mehr als 0,15 %

Bestimmung zur Beleuchtung im Beachhandball

Bei in der Nacht stattfindenden Spielen sollte die Spielfläche beleuchtet sein, damit Spieler, Offizielle und Zuschauer vor Ort und vor den TV-Bildschirmen das Spiel gut verfolgen können. Somit müssen Helligkeit, Kontrast und Blendlicht über das gesamte Spielfeld sorgfältig geplant werden. Die Beleuchtung ist auch von der Größe des Austragungsortes abhängig.

Bei internationalen Flutlichtveranstaltungen muss eine Beleuchtung von mindestens 1 000 bis 1 500 Lux verfügbar sein, die in einem Meter über der Spielfläche gemessen wird. Die Beleuchtung kann auf Anfrage des Fernsehens auch tagsüber eingesetzt werden, um Schatteneffekten entgegen zu wirken.

Richtwerte für die Mindestbeleuchtung (Lux):

Training	120 Lux
Regionale Wettkämpfe	bis zu 400 Lux
Internationale Wettkämpfe	1 000 bis 1 500 Lux

III. Glossar

Glossar

Vorteil (Vorteilsregel)	Eine Bestimmung in den Spielregeln, gemäß welcher der Schiedsrichter das Spiel nach seinem Ermessen nach einer Regelwidrigkeit weiterlaufen lassen kann, wenn eine Spielunterbrechung die gefoulte Mannschaft ungerecht bestrafen würde.
Gegenstoß	Gegenangriff
Kreativ (Wurf, Aktion)	Durch Originalität und Ausdruckskraft gekennzeichnet; einfallsreich.
Fair Play	Beachtung von Regeln, Geist und Etikette des Sports; Ethos des Sports.
Golden Goal	Regel, die diejenige Mannschaft, die das erste Tor wirft, zum Sieger erklärt.
Im Flug	Durch die Luft fliegend.
Eigentor	Ein gegen die eigene Mannschaft erzieltes Tor.
Shootout	Herbeiführung einer Entscheidung bei Gleichstand, bei dem die gleiche Anzahl an Spielern auf jeder Seite im Wechsel auf das Tor wirft, wobei der Torhüter überwunden werden muss.
Schrittfehler	Regelverstoß bei mehr als drei Schritten, ohne den Ball zu prellen.
Ballbesitzwechsel	Gegnerische Mannschaft ist in Ballbesitz, nachdem der Ball verloren wurde (abgefangener Pass, verworfener Ball, Regelverstoß).
Schneller Gegenstoß	Versuch einer Mannschaft, den Ball so schnell wie möglich zum gegnerischen Tor zu bringen und eine gute Torwurfposition zu erlangen, sodass die Abwehr in Unterzahl ist und keine Zeit hat, sich zu ordnen.
Fumbeln	Der ballführende Spieler lässt den Ball fallen oder kann ihn nicht kontrollieren.
Spektakuläres Tor	Spektakel; beeindruckend oder sensationell; begeisternd; aufwendig (ein spektakuläres Tor wird mit zwei Punkten gewertet).
Dreher	Wurf mit einer 360°-Drehung in der Luft.
Ballabnahme, Abfangen	Dem ballbesitzenden Gegner den Ball abnehmen oder einen Pass abfangen.