

# Spelregels Beach Handball



Uitgave 3 Oktober 2021



**International  
Handball  
Federation**

Uitgave: Nederlands Handbal Verbond  
Papendallaan 60  
6816 VD Arnhem  
telefoon: 026 – 707 14 20

**Samenstelling**

V2023 N. Egberts, P. Geraets, R. Geraets, D. Govaarts , N. Hoogerwerf, I. Terpstra  
v2010 A. v.d. Aa, B. Erich, M. Cornelisz, T. v. Linder  
v2004 R. Adema, T. Meijers, J. van der Pijl, J. Ophof en J. Stuiver

“Beach handball” d.d. 3 Oktober 2021.

Versie : 2021

Fotografie : IHF

# Inhoudsopgave

VOORWOORD .....	5
HET SPEELOPPERVLAK .....	6
HET BEGINSIGNAAL, DE SPEELTIJD, EINDSIGNAAL, TIME-OUT EN TEAM TIME-OUT .....	10
DE BAL.....	14
HET TEAM, HET WISSELEN EN DE UITRUSTING .....	15
DE DOELVERDEDIGER .....	18
HET DOELGEBIED .....	19
HET SPELEN VAN DE BAL, PASSIEF SPEL.....	20
HANDELEN IN STRIJD MET DE REGELS, OVERTREDINGEN .....	22
HET MAKEN VAN EEN DOELPUNT EN HET BEPALEN VAN UITSLAG VAN DE WEDSTRIJD .....	25
DE SCHEIDSRECHTERSWORD .....	27
DE INWORP .....	28
DE UITWORP .....	29
DE VRIJE WORP.....	30
DE 6-METERWORD.....	32
ALGEMENE AANWIJZINGEN VOOR DE UITVOERING VAN WORPEN (BEGINWORD, INWORP, UITWORP, VRIJE WORP, 6-METERWORD).....	33
DE STRAFFEN .....	34
DE SCHEIDSRECHTERS.....	37
DE SECRETARIS EN DE TIJDWAARNEMER .....	39
DE UNIFORME IHF-GEBAREN:.....	40
TOELICHTING OP DE SPELREGELS .....	46
TOEKENNEN VAN PUNTEN (REGEL 9).....	47
BIJZONDERE OMSTANDIGHEDEN .....	47
UITVOERING VAN DE VRIJE WORP NA HET EINDSIGNAAL (2:10-12).....	47
PASSIEF SPEL (7:10-11) .....	47
ONSPORTIEF GEDRAG (8:4, 16:1d, 16:6b) .....	49
GROF ONSPORTIEF GEDRAG (8:6, 16:6e) .....	50
DEFINITIE VAN EEN "VRIJE DOELKANS" (14:1) .....	50
ONDERBREKING DOOR DE TIJDWAARNEMER (18:1).....	50
SHOOT-OUT.....	51
WISSELRUIMTE REGLEMENT .....	52
REGELEMENT M.B.T. DE KLEDING UITRUSTING SPELERS .....	54

REGLEMENTEN MET BETREKKING TOT HET ZAND EN DE BELICHTING.....	58
BEGRIPPENLIJST .....	60

## VOORWOORD

Deze spelregels zijn van kracht vanaf 3 Oktober 2021.

Omwille van de leesbaarheid zijn alleen de mannelijke woordvormen gebruikt, maar uiteraard gaat alles wat geschreven is evenzeer op voor vrouwen, met uitzondering van artikel 3 (de grootte van de bal). Daar waar gesproken wordt over scheidsrechters (meervoud), dient in voorkomende gevallen het woord scheidsrechter (enkelvoud) te worden gelezen.

De filosofie van Beach Handball is gebaseerd op de beginselen van "fair play". Elke beslissing moet worden genomen in overeenstemming met deze principes.

"Fair play" betekent:

- Respecteren van de gezondheid, de integriteit en het lichaam van de spelers
- Respecteren van de geest en filosofie van het spel
- Respecteren van de flow van het spel, maar nooit het tolereren van een voordeel ontstaan door schending van de regels
- Het promoten van echte sportiviteit en het nastreven van de culturele en atletische missie van het evenement

Volgens de filosofie van Beach Handball (aantrekkelijk spel – gemotiveerd en op volle kracht), worden alle straffen gegeven aan de overtredende spelers (als individuen) en niet aan het team.

## HET SPEELOPPERVLAK

- 1:1 Het speeloppervlak (figuur 1) is een rechthoek van 27 meter lang en 12 meter breed en bestaat uit een speelveld en twee doelgebieden. De grootte van het veld wordt gemeten vanaf de buitenste rand van de grenslijnen.

Het speeloppervlak moet vlak zijn, zo vlak en egaal als mogelijk, vrij van stenen, schelpjes en andere zaken die mogelijk tot verwondingen van spelers kunnen leiden.

Het speeloppervlak moet uit een minimaal 40 cm dikke zandlaag bestaan. Het veld loopt in de lengte, van noord naar zuid.

De gesteldheid van het speeloppervlak mag tijdens de wedstrijd niet in het voordeel van een team worden veranderd.

Rondom het speeloppervlak dient een vrije ruimte te zijn met een breedte van ongeveer 3 meter.

Het weer mag geen gevaar vormen voor de spelers.

Voor competities die 's avonds gespeeld worden dient de verlichting op het veld 400 lux te zijn (minimaal).

- 1:2 Het veld is gemarkeerd met lijnen (figuur 1a). Deze lijnen behoren bij de gebieden waarvan ze de zijlijnen zijn. De twee lange grenslijnen worden zijlijnen genoemd. De twee kortere grenslijnen worden doellijnen genoemd, alhoewel er geen lijn is tussen de doelpalen.

De lijnen van het doelgebied liggen 6 meter van de doellijn en lopen hier parallel aan. Het veld is verdeeld in twee helften door middel van een denkbeeldige middenlijn. Het midden van deze denkbeeldige lijn is de exacte positie voor de worp van de scheidsrechter.

- 1:3 Alle lijnen zijn tussen de 5 en 8 centimeter breed en zijn gemaakt van stevig gekleurd tape dat contrasteert met het zand (blauw, geel of rood). Het tape moet flexibel en slijtvast zijn, maar mag de voeten van spelers en functionarissen niet beschadigen. Ook moet het stevig op het zand kunnen worden geplaatst, op elke hoek en op de kruising van elk doelgebied/zijlijn door middel van ingegraven ankers.

Een spanband moet worden bevestigd aan elke hoek. Deze band wordt bevestigd aan ingegraven hout of een plastic ankerplaat (zonder scherpe randen). De band zorgt voor de spanning die nodig is om de grenzen op hun plek te houden, terwijl ze tegelijkertijd flexibiliteit biedt, zodat de kans op verwondingen minder wordt als een speler of een official een voet onder de lijn krijgt. De doelen zijn bevestigd aan de lijnen met rubberen ringen, die aan de doelpalen bevestigd zijn. De ankers mogen geen gevaar opleveren voor de spelers en de officials.

### Doel

- 1:4 Een rechthoekig doel moet in het midden van elke doellijn worden geplaatst. Het doel moet bestaan uit twee verticale palen die op dezelfde afstand van elke hoek staan en die bovenaan worden verbonden door een horizontale middenstang.

De doelpalen moeten verticaal en 2 meter hoog zijn, vanaf het oppervlak van het zand tot aan de onderkant van de middenstang. De afstand tussen de verticale doelpalen moet 3 meter zijn.

De doelpalen en de horizontale middenstang die samen het buisvormige aluminium frame vormen, moeten een speciaal ontwerp hebben, met een externe diameter van 8 centimeter. Ze dienen geschilderd te worden in een effen kleur, die duidelijk contrasteert met het zand en met de achtergrond (geel, blauw of rood). De kleuren van beide doelen moeten hetzelfde zijn.

De doelpalen en de horizontale middenstang moeten afgewerkt worden door een frame dat het net ondersteunt. Het diepste punt hiervan moet 80 centimeter aan de bovenkant zijn en 1 meter aan de onderkant.

Elk doel moet een net bevatten, dat gemaakt is van nylon van zware kwaliteit (of vergelijkbaar synthetisch materiaal, zonder knopen, met gaas van 80 millimeter bij 80 millimeter of kleiner en met een dikte van 6 millimeter). Het dient bevestigd te worden aan de achterkant van de doelpalen en de middenstang. Het moet dusdanig worden bevestigd dat een bal die aan de zijkant in het doel wordt gegooid niet tussen de paal en het net het doel kan binnenkomen, waardoor het wordt aangezien voor een doelpunt. Een bal die in het doel wordt gegooid mag het doel niet uit kunnen rollen en mag ook niet tussen het net en doelpalen vandaan kunnen rollen, waardoor het wordt aangezien als een misser. Het materiaal moet goed bevestigd zijn en mag de keeper niet in de weg zitten. Het lagere gedeelte van het net moet bevestigd worden aan de gebogen buizen of een andere geschikte ondersteuning, zodat een bal die in het net wordt gegooid niet buiten het net kan komen. De kleur van het net moet contrasteren met het zand en met de achtergrond en moet hetzelfde zijn als de kleur van het doel.

Voor de veiligheid van spelers en officials moet de onderkant van elk doel goed geankerd worden onder het zand. De ankers mogen geen gevaar voor de spelers opleveren.

Op 3 meter achter elk doelgebied moeten vangnetten losjes worden opgehangen over de gehele lengte van het speelveld (12 meter bij 7 meter hoog). De vangnetten moeten het zand voldoende kunnen bereiken.

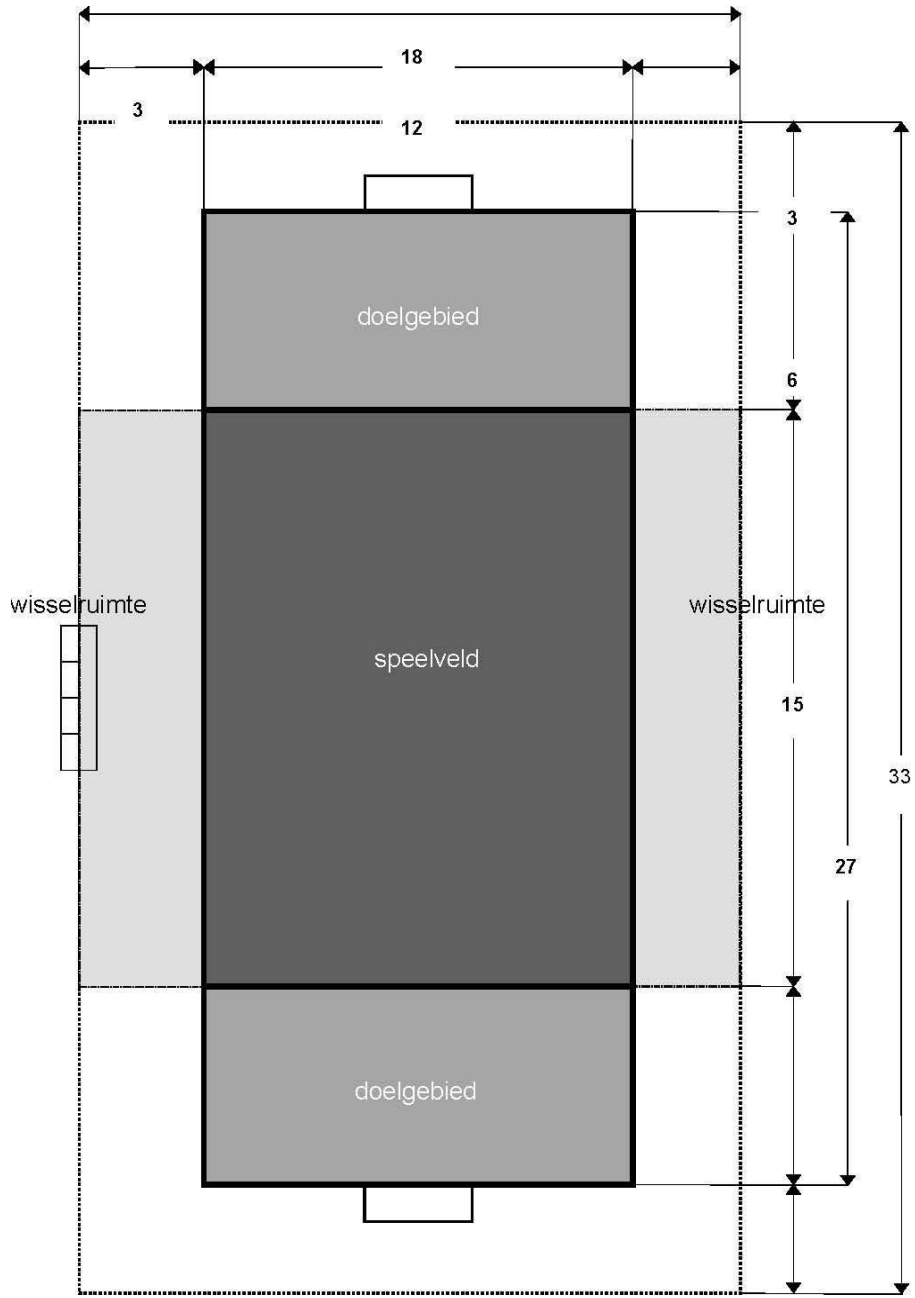
### Tafel van de tijdwaarnemer en de secretaris

- 1:5 De tafel van de tijdwaarnemer en secretaris moet plaats bieden aan minimaal 3 tot 4 personen en wordt in het midden van het speelveld opgesteld op een afstand van minimaal 3 m van de zijlijn. De tafel van de tijdwaarnemer en secretaris moet zo worden geplaatst dat zij zicht hebben op de wisselruimtes.

### Wisselruimte

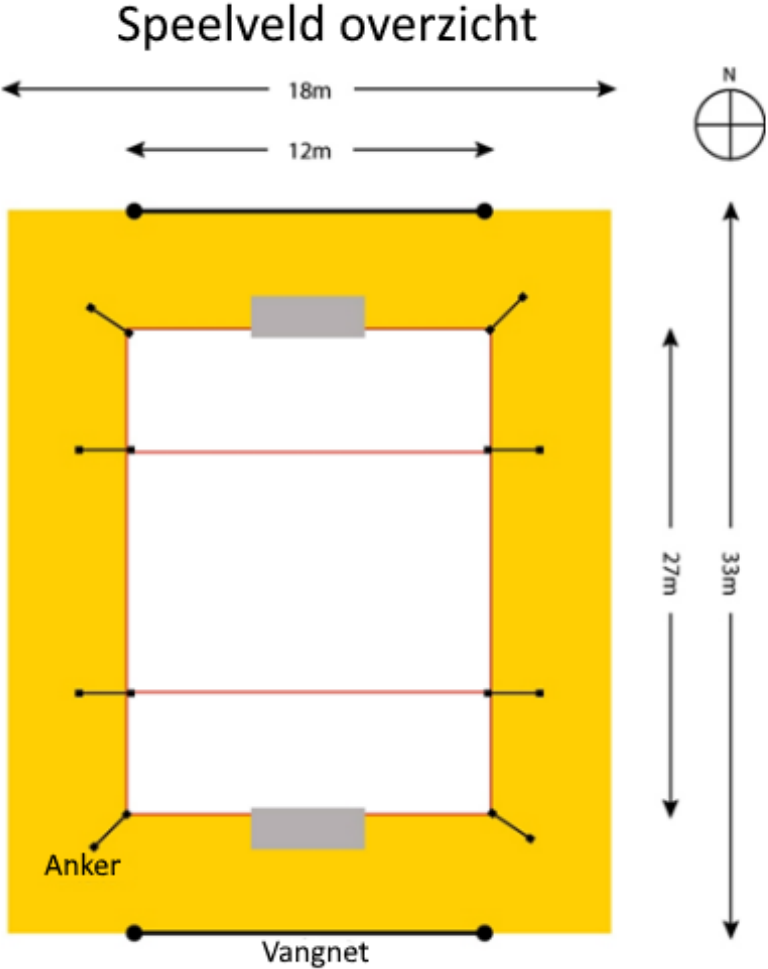
- 1:6 De wisselruimte voor de veldspelers is 15 m lang en ongeveer 3 m breed. De wisselruimte bevindt zich aan weerszijde van het speelveld buiten de zijlijn. De spelers mogen alleen vanuit deze ruimte het speelveld betreden.
- 1:7 a) Het is de doelverdediger en de veldspelers toegestaan via de kortste weg het veld te verlaten aan de zijde van hun wisselzone. Dit betekent dat spelers langs de zijlijn van het speelveld en alsook de zijlijn van beide doelgebieden mogen wisselen, uitsluitend aan de kant van het speelveld waar de wisselruimte van dat team ligt.
- b) De doelverdediger moet het speelveld betreden over de zijlijn binnen het eigen doelgebied aan dezelfde zijde als de eigen wisselruimte (4:13, 5:12).
- c) De wisseldoelverdediger mag zittend (of geknield) zijn beurt afwachten bij de zijlijn van zijn doelgebied.

Figuur 1: Het speelloppervlak (alle maten in meters)

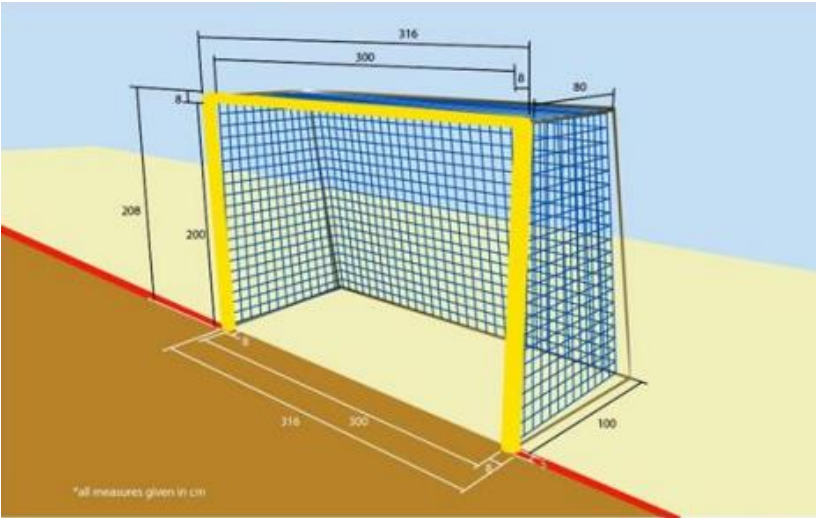




Figuur 1a



Figuur 2: Het doel



# HET BEGINSIGNAAL, DE SPEELTIJD, EINDSIGNAAL, TIME-OUT EN TEAM TIME-OUT

## Het begin van de wedstrijd

- 2:1 Voor de wedstrijd tossen de scheidsrechters om de speelrichting en de wisselruimte te bepalen. De winnaar van de toss kiest de speelrichting of de wisselruimte, het andere team maakt zijn keuze in overeenstemming met de keuze van het eerste team. Na de rust wordt er van speelrichting gewisseld. Er wordt niet van wisselruimte gewisseld.
- 2:2 Beide speelhelften en de "Golden goal" beginnen met een scheidsrechtersworp (10:1-2), na een fluitsignaal van de scheidsrechters (2:5).
- 2:3 De veldspelers mogen overal op het speelveld positie innemen.

## De speeltijd

- 2:4 De wedstrijd bestaat uit twee speelhelften elk met een afzonderlijke score. Elke speelhelft duurt 10 minuten (zie echter regel 2:6, 2:8 en 4:2). De pauze tussen de speelhelften duurt 5 minuten.
- 2:5 De speeltijd (uitvoering van de scheidsrechters worp en het starten van de klok) begint met een fluitsignaal van de scheidsrechter (2:2).
- 2:6 Is aan het einde van een speelhelft de stand gelijk, dan wordt er een "Golden goal" (9.7) gespeeld. De "Golden goal" begint met een scheidsrechtersworp (regel 10). Het team dat een speelhelft wint krijgt één punt.
- 2:7 Worden beide speelhelften door het zelfde team gewonnen, dan wint dit team de wedstrijd met 2:0.
- 2:8 Winnen beide teams één speelhelft, dan is de eindstand gelijk. Omdat er altijd een winnaar moet zijn, wordt een "shoot-out" ("één tegen de doelvrediger") gespeeld (regel 9).

## Het eindsignaal

- 2:9 De speeltijd eindigt bij het automatisch eindsignaal van de elektronische klok of het eindsignaal van de tijdwaarnemer. Indien er géén eindsignaal gegeven wordt fluiten de scheidsrechters om aan te geven dat de speeltijd is verstreken (17:10, 18:1,18:2).

### Toelichting:

Indien er geen elektronische klok met een automatisch eindsignaal beschikbaar is, gebruikt de tijdwaarnemer een tafelklok of een stopwatch en beëindigt hij het spel met een eindsignaal (18:2).

Bij het gebruik van een elektronische klok moet deze zo worden ingesteld, dat hij van 0 naar 10 minuten loopt.

- 2:10 Het in strijd handelen met de regels en onsportief gedrag, begaan voorafgaand of gelijktijdig met het eindsignaal (voor de pauze of het eind van de wedstrijd), moeten worden bestraft, ook als dit pas na het klinken van het eindsignaal plaats kan vinden. De scheidsrechters beëindigen het spel pas nadat de nog te nemen vrije worp of 6 m worp is uitgevoerd en het directe resultaat is afgewacht. (zie toelichting 3)
- 2:11 Klinkt het eindsignaal (voor de pauze of het eind van de wedstrijd) gelijktijdig met de uitvoering van een vrije worp of een 6 m worp, dan moet de worp worden overgenomen, ook als de bal zich reeds in de lucht bevindt. Het directe resultaat van deze overgenomen worp moet worden afgewacht alvorens de scheidsrechters het spel beëindigen.

2:12 Bij de onder regel 2:10 en 2:11 beschreven omstandigheden kan aan een speler of een teamofficial wegens het in strijd handelen met de regels of wegens onsportief gedrag, tijdens de uitvoering van de vrije worp of de 6 m worp, een persoonlijke straf worden gegeven. Het in strijd handelen met de regels kan echter geen vrije worp in de andere richting tot gevolg hebben

2:13 Constateren de scheidsrechters dat de tijdwaarnemer de wedstrijd te vroeg met het eindsignaal (voor de pauze of het einde van de wedstrijd) heeft beëindigd, dan zijn zij verplicht de spelers op het speelveld te houden om de nog resterende speeltijd te laten spelen.

Bij de hervatting van het spel is het balbezit voor het team dat in balbezit was op het moment dat het te vroege fluitsignaal klonk. Was de bal niet in het spel dan wordt de wedstrijd hervat met de bij de spelsituatie behorende worp. In overige situaties is regel 13:4 a of b van toepassing. Als het eerste gedeelte van de wedstrijd te laat beëindigd is, moet het tweede gedeelte 10 minuten duren, omdat van iedere speelhelpt apart de score wordt bijgehouden. Als het tweede gedeelte van een wedstrijd te laat beëindigd is, zijn de scheidsrechters niet meer in staat om daar iets aan te veranderen.

## De time-out

2:14 De scheidsrechters beslissen wanneer en hoelang de speeltijd wordt onderbroken ("time-out"). In de volgende gevallen is een time-out verplicht:

- Tijdelijke uitsluiting of diskwalificatie van een speler
- 6 m worp
- Team time-out
- Fluitsignaal van de tijdwaarnemer of de waarnemer
- Noodzakelijk overleg tussen de scheidsrechters op grond van regel 17:9
- Een tijdelijke uitsluiting of diskwalificatie van een teamofficial

Afgezien van de beschreven situaties waarbij een time-out verplicht is, wordt van de scheidsrechters verwacht dat zij een time-out geven in die situaties waarin dat naar hun mening nodig is. In het geval van verplichtte time-outs door een fluitsignaal van de tijdwaarnemer of waarnemer (afgevaardigde), moet de tijdwaarnemer direct de tijd stopzetten, zonder bevestiging van de scheidsrechters.

Afhankelijk van de omstandigheden wordt een time-out normaliter ook in bepaalde andere situaties gegeven:

- Een speler lijkt geblesseerd.
- Wanneer een team aan het tijdrekken is, bijvoorbeeld bij de uitvoering van een formele worp, een speler de bal wegwerpt of niet loslaat.
- Invloeden van buiten af. Bijvoorbeeld het vastzetten van de lijnen.

### Toelichting:

Een fluitsignaal van de tijdwaarnemer of de waarnemer (afgevaardigde) stopt het spel direct. Zelfs wanneer de scheidsrechters (en spelers) dit zich niet direct realiseren. Iedere actie na het fluitsignaal is ongeldig.

Dit betekent dat wanneer er een doelpunt gevallen is na het fluitsignaal van de tafel, dit doelpunt niet toegekend mag worden. Hetzelfde geldt ook voor een beslissing om een worp aan een team toe te kennen. Het spel zal worden voortgezet met een spel overeenkomstige situatie ten tijde van het fluitsignaal van de tijdwaarnemer/waarnemer.

Iedere persoonlijke straf gegeven door de scheidsrechters tussen het tijdstip van fluiten en het moment dat de

scheidsrechters het spel hebben stilgelegd blijft geldig. Dit geldt onafhankelijk van het type overtreding en onafhankelijk van de bestraffing.

2:15 Overtredingen gedurende een time-out hebben dezelfde gevolgen als overtredingen gedurende de speeltijd. (16:12, toelichting 1)

2:16 Bij een time-out geven de scheidsrechters aan de tijdwaarnemer een teken om de klok stil te zetten. De speeltijdonderbreking moet aan de tijdwaarnemer worden aangegeven door middel van drie korte fluitsignalen en gebaar 14.

Na een time-out (15:3b) wordt het spel met een fluitsignaal weer hervat. Bij dit fluitsignaal start de tijdwaarnemer de klok.

## De team time-out

2:17 Elk team heeft recht op een team time-out van 1 minuut in elke speelhelft van de normale speeltijd.

Een teamofficial verzoekt door middel van het duidelijk tonen van een "groene kaart" om een team time-out. Daarvoor gaat hij naar het midden van de zijlijn en houdt de "groene kaart" op een duidelijke manier omhoog, zodat dit onmiddellijk door de tijdwaarnemer kan worden waargenomen. (De aanbevolen maten voor de "groene kaart" zijn ca 30x20 cm met aan beide zijde een grote "T").

Een team kan slechts een team time-out aanvragen, als zij in balbezit is (bal in spel of bij spelonderbreking). Onder de voorwaarde dat het team het balbezit niet verliest voordat de tijdwaarnemer heeft kunnen fluiten (in dat geval moet de "groene kaart" aan het team worden teruggegeven), wordt de team time-out direct aan het team toegekend.

De tijdwaarnemer onderbreekt het spel door een fluitsignaal, geeft het handgebaar voor time-out (gebaar 14) en wijst met gestrekte arm naar het aanvragende team. De groene kaart wordt in het midden van de zijlijn op ongeveer 1 meter buiten de zijlijn in het zand geplaatst in de buurt van de teamofficial. De groene kaart blijft daar gedurende de betreffende speelhelft staan.

De scheidsrechters geven een time-out en de tijdwaarnemer stopt de speeltijd. De scheidsrechters bevestigen de team time-out, waarna de tijdwaarnemer een andere klok in werking stelt voor de controle van de team time-out. De secretaris noteert de tijd op het wedstrijdformulier bij het betreffende team en de betreffende speelhelft. Gedurende de team time-out moeten de spelers en de teamofficials zich in de buurt van hun wisselruimte bevinden, op het speelveld of in de wisselruimte. De scheidsrechters blijven op het midden van het speelveld. Eén van hen zal zich voor kort overleg naar de wedstrijdtafel begeven.

Overtredingen gedurende een team time-out hebben dezelfde gevolgen als overtredingen gedurende de speeltijd. Het is niet belangrijk in dit geval waar de spelers zich bevinden op of buiten het speeloppervlak. Op basis van regel 8:4, 16:1d en 16:2c mag er een tijdelijke uitsluiting worden gegeven voor onsportief gedrag.

Na 50 seconden geeft de tijdwaarnemer door middel van een geluidssignaal aan, dat het spel binnen 10 seconden moet worden hervat.

De teams zijn verplicht om bij het einde van de team time-out klaar te staan om het spel te hervatten.

Het spel wordt weer hervat met de worp die uitgevoerd moest worden toen de team time-out werd gegeven, of met een vrije worp voor het team dat de team time-out heeft aangevraagd, op de plaats waar de bal zich voor de onderbreking bevond.

De tijdwaarnemer start de klok weer bij het fluitsignaal van de scheidsrechter.

### Toelichting:

Met balbezit wordt bedoeld de situatie waarin het spel verder gaat middels een uitworp, een inworp, een vrije worp of een 6-meter worp.

Bal in het spel houdt in, dat de speler contact heeft met de bal of het team in balbezit is. (Het vasthouden van de bal, werpen of overspelen naar een medespeler.)

## DE BAL

- 3:1 Gespeeld wordt met een ronde, stroeve, rubberen bal. De herenbal weegt 350-370 gram en heeft een omtrek van 54-56 cm. De damesbal weegt 280-300 gram en heeft een omtrek van 50-52 cm. Bij jeugdwedstrijden mag met een kleinere bal worden gespeeld.
- 3:2 Bij elke wedstrijd dienen minstens vier wedstrijdballen aanwezig te zijn die voldoen aan de regels. De twee reserveballen bevinden zich in een in het zand aangegeven vak midden achter het doel. De derde bal wordt bewaard bij de tijdwaarnemerstafel.
- 3:3 Om speeltijdonderbrekingen zoveel mogelijk te voorkomen, moet, als de bal het speeloppervlak heeft verlaten, de doelverdediger op aangeven van de scheidsrechter zo snel mogelijk een reservebal in het spel brengen.

## HET TEAM, HET WISSELEN EN DE UITRUSTING

### Het team

- 4:1 Men kan Beach handball wedstrijden en toernooien organiseren voor heren, dames en gemengde teams.
- 4:2 Een team bestaat in principe uit maximaal 10 spelers. Ten minste 6 spelers moeten aanwezig zijn bij het begin van de wedstrijd. Als het aantal spelers die bevoegd zijn om te spelen onder de 4 komt, wordt de wedstrijd gestaakt en wordt het andere team uitgeroepen tot winnaar van de wedstrijd.
- 4:3 Op het speelloppervlak mogen zich gelijktijdig hoogstens vier spelers van elk team bevinden (drie veldspelers en één doelverdediger). De overige spelers zijn wisselers, die zich in hun wisselruimte moeten bevinden.
- 4:4 Een speler of teamofficial mag deelnemen aan de wedstrijd, als hij bij het begin van de wedstrijd aanwezig is en op het wedstrijdformulier staat vermeld.
- Spelers/teamofficials die na de aanvang van de wedstrijd arriveren, moeten door de secretaris / tijdwaarnemer deelname gerechtigd worden verklaard en moeten op het wedstrijdformulier zijn vermeld.
- De speler die tot deelname is gerechtigd, kan ieder moment over de eigen wissellijn het speelloppervlak betreden. (zie echter 4:13)
- De 'teamverantwoordelijke dient ervoor te zorgen dat alleen spelers die bevoegd zijn omdat te doen, het veld betreden. Een overtreding moet bestraft worden als onsportief gedrag door de 'teamverantwoordelijke'.
- 4:5 Gedurende de gehele wedstrijd moet elk team een speler op het speelloppervlak hebben die als doelverdediger kenbaar is. Een speler die aangewezen is als doelverdediger mag op ieder moment veldspeler worden. Hetzelfde geldt voor een veldspeler die op ieder moment doelverdediger kan worden. (zie echter 4:8).
- 4:6 Gedurende de wedstrijd mogen er maximaal 4 teamofficials deelnemen, waarvan slechts 2 in de wisselruimte. De andere twee officials zullen achter de wisselzone plaatsnemen in de veiligheidszone, en mogen in het geval van een blessure, met toestemming van de scheidsrechters, naar de plaats van de blessure komen voor assistentie, overeenkomstig regel 4:7.
- De teamofficials mogen tijdens de wedstrijd niet worden vervangen. Eén van hen wordt als teamverantwoordelijke aangewezen. Alleen hij is gerechtigd de secretaris / tijdwaarnemer en eventueel de scheidsrechters aan te spreken. (behalve bij 2:17)
- Over het algemeen is het een teamofficial niet toegestaan om het speelveld te betreden gedurende de wedstrijd. Overtreding van deze regel dient bestraft te worden als onsportief gedrag. (regels 8:4, 16:1d, 16:2d en 16:6b). De wedstrijd dient te worden hervat met een vrije worp voor de tegenpartij (13:1a-b, toelichting 8).
- 4:7 Bij een blessure mogen de scheidsrechters (middels gebaar 15) twee personen die "gerechtigd" zijn aan de wedstrijd deel te nemen (zie 4:4), toestemming geven het speelveld bij een time-out te betreden (gebaar 14), uitsluitend om de geblesseerde speler van hun team te verzorgen. (16:2d)

Als nadien personen het speelveld opkomen, wordt dit bestraft als betreding van het speelveld in het geval van een speler volgens regel 4:14 en 16:2a, en in het geval van een official volgens regel 4, 16:2h en 16:6a. Indien een persoon die toestemming gehad heeft het speelveld te betreden, en in plaats van de geblesseerde speler te helpen, instructies geeft aan spelers, tegenstanders of scheidsrechters benadert, maakt zich schuldig aan onsportief gedrag.

## De uitrusting

- 4:8 Alle veldspelers van een team moeten dezelfde sportkleding dragen, die zich in kleur in combinatie met het design (ontwerp) duidelijk van die van de tegenstander moet onderscheiden.

Het Beach Handball uniform van de heren bestaat uit een mouwloos shirt (tanktop) en korte broek en eventuele accessoires. Het Beach Handball uniform van de dames bestaat uit mouwloos shirt (tanktop), korte strakke broekje en eventuele accessoires.

Tanktops / tops dienen (ten minste 80% effen) felle en lichte kleuren te hebben (zoals rood, blauw, geel, groen, oranje en wit) zodat ze de kleuren die normaliter naar het strand worden gedragen nabootsen.

De als doelverdediger ingezette spelers, moet hetzelfde design hebben als alle overige spelers, maar de kleur van de kleding moet voldoende onderscheid geven ten opzichte van de rest, dat wil zeggen van het eigen team, van de tegenstander en van de doelverdediger van de tegenstander ( 17:3).

### Toelichting:

De teamofficials moeten identieke shirts dragen maar in onderscheidende kleuren van de rest van de spelers en van het andere team. Alle 4 de officials aanwezig op het veld tijdens de wedstrijd van hun team moeten precies dezelfde outfit aanhebben.

- 4:9 Het nummer van de sporter (ongeveer 12 bij 10) dient te worden bevestigd op de voor- en achterkant van de tanktops van de mannen en de tops van de vrouwen. Het nummer moet een kleur hebben die contrasteert met de kleur van de tanktop/ top (bijvoorbeeld een lichte kleur op een donkere tanktop/ top en een donkere kleur op een lichte tanktop/ top).
- 4:10 Alle spelers spelen op blote voeten. Het dragen van sokken en/of sportbandages is toegestaan. Verboden zijn sportschoenen en alle ander schoeisel.
- 4:11 Het dragen van hoofd/gezichtsbeschermers, armbanden, horloges, ringen, halskettingen, oorbellen, brillen zonder band om de bril op zijn plaats te houden of met een hard montuur, orthopedische hulpmiddelen met hard plastic en/of metalen onderdelen en alle andere dingen die gevaar voor de spelers op kunnen leveren, zijn verboden (17:3).

Het dragen van de volgende accessoires is toegestaan:

- Hoofdbanden en bandana's gemaakt van zacht elastisch materiaal.
- Hoeden en petten mits de klep naar achteren wijst. (Ter voorkoming van blessures.)
- Zonnebrillen (kunststof met band om de bril op zijn plaats te houden).
- Therapeutische braces (of bandages) voor knie, elleboog of voet.

### *Commentaar 1*

Petten, hoeden, hoofdbanden of bandana's, moeten dezelfde kleur hebben. Hetzelfde geldt voor hoofddeksels die officials van het team gebruiken.

De spelers zijn verantwoordelijk voor hun eigen accessoires. Spelers, die niet aan de bovenstaande eisen voldoen mogen niet deelnemen aan het spel totdat het probleem verholpen is.

### *Commentaar 2*

Neusbeschermer: de regels zeggen dat het niet toegestaan is om gezichtsbeschermers of maskers te dragen. Dit moet als volgt worden gelezen: een masker bedekt het grootste gedeelte van het gezicht.



Een neusbeschermer is een stuk kleiner van formaat en bedekt alleen het gedeelte van de neus. Daarom is het toegestaan om een neusbeschermer te dragen.

- 4:12 Bloedt een speler of heeft een speler bloed aan lichaam of speelkleding, dan moet hij het speeloppervlak direct en op eigen initiatief (middels een reguliere spelerswissel) verlaten, om het bloeden te stelpen, de wond af te dekken en lichaam en speelkleding te reinigen. Daarna mag hij pas het speelveld weer betreden.

Een speler die in dit verband de aanwijzingen van de scheidsrechters niet opvolgt, maakt zich schuldig aan onsportief gedrag (8:4, 16:1d en 16:2c).

## Het wisselen van spelers

- 4:13 Wisselers mogen gedurende de wedstrijd op elk moment en herhaald, zonder melding aan de secretaris / tijdwaarnemer, worden ingezet, indien de te vervangen spelers het speelveld hebben verlaten. (regel 16:2a)

Het betreden van het speelveld mag alleen via de eigen wissellijn plaatsvinden (16:2a). Dit geldt ook voor het betreden van het veld door de doelverdediger (5:12).

De regels met betrekking tot het wisselen zijn ook bij een time-out (uitgezonderd een team time-out) van toepassing.

In geval van een wisselfout tijdens een speeltijdonderbreking dient het spel hervat te worden met een vrije worp (regel 13) of een 6-meter worp (regel 14) voor de tegenstander. In andere gevallen wordt het spel hervat met een bij de spelsituatie overeenkomstige worp. Een wisselfout moet met een tijdelijke uitsluiting voor de betreffende speler worden bestraft (regel 16). Begaan in een bepaalde situatie meerdere spelers tegelijkertijd een wisselfout, dan moet slechts de eerste speler die in strijd met de regels handelt, worden bestraft.

- 4:14 Betreedt een extra speler het speelveld zonder dat een spelerswissel plaatsvindt, of grijpt een speler vanuit het wisselgebied onrechtmatig in het spelgebeuren in, dan krijgt deze speler een tijdelijke uitsluiting. Het team moet met een speler minder op het speelveld spelen.

Betreedt een tijdelijk uitgesloten speler gedurende de tijd van uitsluiting het speelveld, dan krijgt deze speler opnieuw een tijdelijke uitsluiting, die direct ingaat en tevens een diskwalificatie tot gevolg heeft. Het team speelt op het speeloppervlak verder met nog een speler minder.

Als de tegenstander balbezit had op het moment van betreden van het veld, dan wordt het team daarmee overeenkomstig verder verkleind op het veld. Als het team van de geschorste speler balbezit had ten tijde van het betreden, dan moet het team met één speler worden verkleind op het veld.

De wedstrijd wordt in beide gevallen hervat met een vrije worp voor de tegenpartij (13:1a- b; toelichting 8).

## DE DOELVERDEDIGER

Het is de doelverdediger toegestaan:

- 5:1 bij het afweren in het doelgebied de bal met alle lichaamsdelen aan te raken
- 5:2 zich in het doelgebied met de bal, los van de aan veldspelers opgelegde beperkingen (regel 7:2- 4, 7:7) te bewegen. Hij mag echter de uitvoering van de uitworp niet vertragen (6:5, 12:2 en 15:3b).
- 5:3 het doelgebied zonder bal te verlaten en op het speelveld mee te spelen. Voor hem gelden in dat geval de spelregels voor de in het veld spelende spelers.  
Het doelgebied wordt als verlaten beschouwd, zodra de doelverdediger met een deel van het lichaam de grond buiten de doelgebied lijn aanraakt.
- 5:4 het doelgebied, met de niet onder controle gebrachte bal, te verlaten en daar verder te spelen.

Het is de doelverdediger niet toegestaan:

- 5:5 bij het afweren, de tegenstander in gevaar te brengen (8:2, 8:5);
- 5:6 het doelgebied met de onder controle gebrachte bal te verlaten; (In het geval dat de scheidsrechters hebben gefloten voor een uitworp dient dit bestraft te worden met een vrije worp volgens regel 13:1a, is dit niet het geval dient de uitworp opnieuw genomen te worden.)
- 5:7 na een uitworp de bal buiten het doelgebied weer aan te raken, voordat deze door een andere speler is aangeraakt (13:1a);
- 5:8 de buiten het doelgebied op de grond liggende of rollende bal aan te raken, zolang hij zich in het doelgebied bevindt (13:1a);
- 5:9 de buiten het doelgebied op de grond liggende of rollende bal in het doelgebied te halen (13:1a);
- 5:10 met de bal vanuit het speelveld in het doelgebied terug te keren (13:1a);
- 5:11 de zich in de richting van het speelveld bewegende of in het doelgebied liggende bal met het onderbeen of de voet aan te raken (13:1a);

### Het wisselen van de doelverdediger

- 5:12 Het is de doelverdediger uitsluitend toegestaan het speelveld te betreden via de zijlijn van zijn eigen doelgebied en wel aan dezelfde zijde waar zijn eigen team wisselt. (1:8, 4:13)  
De doelverdediger mag het speelveld verlaten via de zijlijn of via de wisselruimte van het doelgebied en wel aan dezelfde zijde waar zijn eigen team wisselt. (1:8, 4:13)

## HET DOELGEBIED

- 6:1 Het doelgebied mag alleen door de doelverdediger worden betreden (zie echter 6:3). Het doelgebied, inclusief de doelgebied lijn, is betreden, zodra het door een veldspeler met een deel van het lichaam wordt aangeraakt.
- 6:2 Bij het betreden van het doelgebied door een veldspeler moet als volgt worden beslist:
- Uitworp, wanneer een veldspeler van de tegenpartij het doelgebied betreedt in balbezit of zonder bal het doelgebied betreedt, maar hierdoor voordeel behaalt (12:1a)
  - Vrije worp, wanneer een veldspeler van het verdedigende team het doelgebied betreedt en voordeel behaalt, maar zonder een vrije doelmogelijkheid te hinderen (13:1a-b)
  - 6 meter worp, wanneer door het betreden van het doelgebied een verdediger een vrije doelmogelijkheid verhindert (14.1a).
- 6:3 Het betreden van het doelgebied wordt niet bestraft:
- wanneer een speler, nadat hij de bal heeft gespeeld, het doelgebied betreedt, voor zover dit voor de tegenstander geen nadeel oplevert;
  - wanneer een speler zonder bal het doelgebied betreedt en hij zich daardoor geen voordeel verschafft;
  - wanneer een verdediger zonder nadeel voor zijn tegenstander bij of na een afweeractie het doelgebied betreedt.
- 6:4 In het doelgebied behoort de bal aan de doelverdediger. (zie regel 6:5)
- 6:5 Het is toegestaan een in het doelgebied liggende of rollende bal te spelen.
- Het is de veldspelers echter niet toegestaan het doelgebied te betreden. (vrije worp) Een bal die zich boven het doelgebied in de lucht bevindt mag worden gespeeld, uitgezonderd bij een uitworp (12:2).
- 6:6 Komt de bal tijdens het spel in het doelgebied, dan dient deze door de doelverdediger, middels een uitworp (regel 12), weer in het spel te worden gebracht.
- 6:7 Raakt een speler van het verdedigende team bij een verdedigingsactie de bal en wordt deze door de doelverdediger gevangen of blijft deze in het doelgebied liggen, dan wordt de wedstrijd voortgezet met een uitworp (regel 12).
- 6:8 Wanneer de bal in het eigen doelgebied wordt gespeeld, moet als volgt worden beslist:
- doelpunt, als de bal de doellijn in volle omvang passeert;
  - vrije worp, als de bal in het doelgebied blijft liggen, of als de doelverdediger de bal aanraakt, zonder dat deze in het doel belandt (13:1a-b);
  - inworp, als de bal over de achterlijn gaat (12:1);
  - doorspelen, als de bal het doelgebied doorkruist en weer in het speelveld terugkomt, zonder dat de doelverdediger deze aanraakt.
- 6:9 Een bal, die uit het doelgebied terugkomt in het speelveld, blijft in het spel.

## HET SPELEN VAN DE BAL, PASSIEF SPEL

Het is toegestaan:

- 7:1 de bal met gebruikmaking van handen (open of gesloten), armen, hoofd, romp, bovenbeen en knieën, te werpen, te vangen, te stoppen, te stoten of te slaan. Het duiken naar een op de grond liggende of rollende bal is toegestaan.
- 7:2 de bal maximaal 3 seconden vast te houden, ook wanneer deze op de grond ligt (13:1a);  
Als de bal langer dan 3 seconden op de grond ligt, mag de bal niet door dezelfde speler, die de bal het laatst heeft aangeraakt, opnieuw worden gespeeld (vrije worp).
- 7:3 met de vastgehouden bal maximaal 3 passen te maken.(13:1a) Een pas is gemaakt:
- wanneer een met beide voeten op de grond staande speler een voet optilt en deze weer neerzet of een voet van een plaats naar een andere plaats beweegt;
  - wanneer een speler met slechts één voet de grond raakt, de bal vangt en daarna met de andere voet de grond raakt;
  - wanneer een speler na een sprong met een voet de grond aanraakt en daarna met dezelfde voet een sprong uitvoert of de grond met de andere voet aanraakt;
  - Wanneer een speler na een sprong met beide voeten tegelijk de grond aanraakt en daarna een voet optilt en weer neerzet of een voet van een plaats naar een andere beweegt.

### Toelichting

Wordt een voet van een plaats naar een andere plaats bewogen en de tweede voet wordt aangesloten, dan geldt dit slechts als één pas.

- 7:4 de bal zowel op de plaats als in de loop:
- eenmaal te stuiten en met een of beide handen weer te vangen;
  - herhaaldelijk met één hand te tippen of de bal met één hand over de grond herhaald voort te rollen en daarna met één of beide handen de bal weer te vangen of op te rapen.

Zodra de bal daarna met één hand of beide handen wordt vastgepakt, moet hij binnen 3 seconden, respectievelijk na ten hoogste 3 passen (13:1a) worden afgespeeld.

Het tippen of stuiten van de bal begint wanneer de speler met enig lichaamsdeel de bal aanraakt en naar de grond speelt.

Wanneer de bal een andere speler of het doel geraakt heeft, is opnieuw tippen of stuiten en vangen toegestaan.

- 7:5 de bal van de ene hand in de andere over te nemen;
- 7:6 de bal knielend, zittend of liggend verder te spelen.

Het is niet toegestaan:

- 7:7 de bal meer dan eenmaal aan te raken, voordat deze ondertussen de grond, een andere speler of het doel heeft aangeraakt (13.1a). Vangfouten blijven onbestraft.

### Toelichting

Een vangfout is gemaakt wanneer een speler de bal, bij een poging deze te vangen of te stoppen, niet onder controle brengt. Een speler mag een reeds onder controle gebrachte bal, na het tippen of na het stuiten nog slechts eenmaal aanraken.

7:8 de bal met de voet of het onderbeen aan te raken, tenzij deze er door een tegenstander tegenaan wordt gegooid (13:1a-b).

7:9 raakt de bal een scheidsrechter op het speelloppervlak, dan wordt er verder gespeeld.

### Passief spel

7:10 Het is niet toegestaan de bal in het bezit van het eigen team te houden, zonder dat een aanvalsactie of een poging om tot een worp op het doel te komen, herkenbaar is (toelichting 4). Dit is passief spel, hetgeen met een vrije worp voor de tegenpartij moet worden bestraft (13:1a).

De vrije worp wordt op de plaats genomen, waar de bal zich bij de spelonderbreking bevond.

7:11 Als er een mogelijke tendens naar passief spel herkenbaar wordt, wordt het waarschuwingsteken (gebaar 16) gegeven. Dit geeft het bal bezittende team de gelegenheid om de wijze van aanvallen te wijzigen, teneinde bal verlies te vermijden. Indien de wijze van aanvallen, na het tonen van het waarschuwingsteken, niet verandert, of er geen worp op het doel wordt uitgevoerd, wordt er een vrije worp tegen het bal bezittende team gegeven (zie toelichting 4).

In bepaalde situaties (bijvoorbeeld het opzettelijk voorbij laten gaan van een vrije doelkans) kunnen de scheidsrechters, ook zonder vooraf het waarschuwingsteken te tonen, besluiten een vrije worp te geven tegen de bal bezittende partij.

## HANDELEN IN STRIJD MET DE REGELS, OVERTREDINGEN

Het is toegestaan:

- 8:1
- a) armen en handen te gebruiken om de bal te blokkeren of in het bezit van de bal te komen vanuit elke richting de bal met een geopende hand uit de handen van de tegenstander te spelen;
  - b) de tegenstander met het lichaam te sperren, ook wanneer hij niet in balbezit is;
  - c) frontaal met gebogen armen lichaamscontact met de tegenstander te maken, dit lichaamscontact te handhaven om hem te controleren en te begeleiden.

Het is niet toegestaan:

- 8:2
- a) de tegenstander de bal uit de handen te trekken of te slaan;
  - b) de tegenstander met armen, handen of benen te sperren of hem weg te duwen;
  - c) de tegenstander te omklemmen, vast te houden, te duwen, tegen hem aan te lopen of te springen;
  - d) de tegenstander met of zonder bal in strijd met de regels te storen, te hinderen of in gevaar te brengen

- 8:3 Bij overtredingen overeenkomstig spelregel 8:2, waarbij de actie overwegend of uitsluitend gericht is tegen de tegenstander en niet op de bal, moet er progressief worden bestraft.

Progressieve bestraffing houdt in, dat het niet als toereikend wordt beschouwd, een bepaalde overtreding slechts te bestraffen met een vrije worp of een 6-meter worp, omdat de overtreding verder gaat dan de aard van de overtredingen die in het normale gevecht om de bal plaats vinden.

Elke overtreding die aan de definitie voor progressieve bestraffing voldoet, vereist een persoonlijke bestraffing.

- 8:4 Lichamelijke en verbale uitdrukkingvormen, die niet overeenstemmen met de sportieve geest van het spel, worden aangemerkt als onsportief gedrag (voorbeelden: zie toelichting 5). Dit geldt zowel voor spelers als ook voor teamofficials op het speelveld en daarbuiten.

Progressieve bestraffing is ook van toepassing in geval van onsportief gedrag (16:1d, 16:2 en 16:6).

- 8:5 Een speler die de tegenstander aanvalt op een wijze waarbij hij diens gezondheid in gevaar brengt, moet worden gediskwalificeerd (16:6c), in het bijzonder wanneer hij:

- een zich in een werpactie bevindende speler van de zijkant of van achteren op de werp arm slaat of de werparm terugtrekt;
- een actie zo uitvoert, dat de tegenstander aan het hoofd of aan de hals getroffen wordt;
- met de voet, de knie of op andere wijze de tegenstander opzettelijk op het lichaam raakt; hiertoe behoort ook het uitsteken van een been;
- een zich in de loop of in een sprong bevindende tegenstander duwt of zo aanpakt, dat deze daardoor de controle over zijn lichaam verliest. Dit geldt ook als een doelverdediger zijn doelgebied bij een aanval van de tegenpartij verlaat;
- een verdediger bij een als directe worp uitgevoerde vrije worp aan het hoofd raakt, onder de voorwaarde dat deze zich niet beweegt, of in hetzelfde geval de doelverdediger aan het hoofd raakt bij het nemen van een 6-meterworp, onder de voorwaarde dat de doelverdediger zich niet beweegt.

### Toelichting:

Zelfs een overtreding met slechts een klein fysiek effect kan zeer gevaarlijk zijn. Zo'n overtreding kan potentieel ernstige gevolgen hebben als de timing zo is dat de tegenstander weerloos is en erdoor wordt overvallen. Het is dan ook het risico voor de speler en niet de ogenschijnlijk geringe aard van het lichaamscontact dat leidend moet zijn in het bepalen van de toepasselijkheid van een diskwalificatie.

- 8:6 Grof onsportief gedrag door een speler of een teamofficial, op het speelveld of daarbuiten (voorbeelden zie toelichting 6), moet met een diskwalificatie worden bestraft (16:6e).
- 8:7 Bij een gewelddadigheid gedurende de speeltijd moet de speler die de overtreding begaat worden gediskwalificeerd (16:6f, 16:16b-d). Een gewelddadigheid buiten de speeltijd leidt tot een diskwalificatie (16:6f; 16:13b, d). Een teamofficial, die zich aan een gewelddadigheid schuldig maakt, wordt gediskwalificeerd (16:6g).

Toelichting:

Een gewelddadigheid in de zin van voorgaande spelregel wordt gedefinieerd als een bijzonder sterke en opzettelijke aanval naar het lichaam van een andere persoon (speler, scheidsrechter, secretaris / tijdwaarnemer, teamofficial, waarnemer, toeschouwer enz.). Met andere woorden: het gaat niet om een reflexbeweging of het gevolg van een onbedachtzame of overdreven manier van verdedigen.

Spugen wordt uitdrukkelijk als gewelddadigheid beschouwd.

- 8:8 Het in strijd handelen met de spelregels 8:2-7 leidt tot een 6-meterworp voor de tegenpartij (14:1), als de overtreding direct - of indirect als gevolg van de hierdoor veroorzaakte onderbreking - een vrije doelkans van de tegenpartij verijdelt.

Voor het overige leidt de overtreding tot een vrije worp voor de tegenpartij (13:1a-b, maar zie ook 13:2 en 13:3).

Diskwalificatie als gevolg van een bijzonder roekeloze, gevaarlijke, voorbedachte of kwaadaardige actie moet ook schriftelijk worden gerapporteerd.

- 8:9 Als de scheidsrechters een actie beoordelen als bijzonder roekeloos, gevaarlijk, voorbedacht of kwaadaardig, moeten ze een schriftelijk rapport indienen na afloop van de wedstrijd, zodat de verantwoordelijke autoriteiten een beslissing kunnen nemen over verdere maatregelen.

Aanwijzingen en eigenschappen die kunnen dienen als criteria om deze beslissing te nemen zijn (als aanvulling op de criteria in Regel 8:5):

- Een bijzonder roekeloze of bijzonder gevaarlijke actie;
- Een voorbedachte of kwaadaardige actie, die op geen enkele wijze verband houdt met de spelsituatie.
- Diskwalificatie als gevolg van extreem onsportief gedrag moet ook schriftelijk worden gerapporteerd.

- 8:10 Als de scheidsrechters een gedraging als extreem onsportief bestempelen, moeten ze een schriftelijk rapport indienen na afloop van de wedstrijd, zodat de verantwoordelijke autoriteiten een beslissing kunnen nemen over verdere maatregelen.

De volgende acties kunnen als voorbeelden dienen:

- Beledigend of bedreigend gedrag richting een andere persoon, zoals een scheidsrechter, secretaris/tijdwaarnemer, gedelegeerde, teamofficial, speler of toeschouwer. Dit gedrag kan zowel verbaal als non-verbaal zijn. Denk bij non-verbaal gedrag aan gezichtsuitdrukking, gebaren, lichaamstaal of lichamelijk contact.
- Inmenging van een teamofficial in de wedstrijd, op het speelveld of in het wisselgebied of
- een speler die een duidelijke kans om te scoren verstoort door het onrechtmatig betreden van het veld (Regel 4:14) of vanuit het wisselveld;

Als de bal in de laatste minuut van de wedstrijd uit het spel is en een speler of teamofficial een ingooi van de tegenstander voorkomt of vertraagt om zo te voorkomen dat de tegenstander een doelpoging kan ondernemen of een duidelijke kans om te scoren kan bemachtigen, dan wordt dit gezien als

extreem onsportief. Dit geldt voor elk type inmenging (bijvoorbeeld met slechts een beperkte fysieke actie, een pass onderscheppen, tussenkomst bij het ontvangen van de bal of de bal niet loslaten);

Als de bal in het spel is tijdens de laatste minuut van de wedstrijd en de tegenstander voorkomt dat het team dat balbezit heeft een doelpoging kan ondernemen of een duidelijk kans om te scoren kan bemachtigen (door een actie die valt onder Regel 8:5 of 8:6); dan wordt niet slechts bestraft met een diskwalificatie onder Regel 8:5 of 8:6. Er moet dan ook een schriftelijk rapport worden ingediend.



## HET MAKEN VAN EEN DOELPUNT EN HET BEPALEN VAN UITSLAG VAN DE WEDSTRIJD

- 9:1 Een doelpunt is gemaakt wanneer de bal de doellijn in volle omvang is gepasseerd (figuur 3), mits er voor of tijdens de worp door de werper of een medespeler geen overtreding is gemaakt.

Gaat de bal het doel in, ondanks dat een speler van het verdedigende team een overtreding heeft gemaakt, dan moet het doelpunt worden toegekend. Heeft een scheidsrechter of de tijdwaarnemer het spel onderbroken voordat de bal in volle omvang de doellijn is gepasseerd, dan mag geen doelpunt worden toegekend. Gooit een speler de bal in het eigen doel, dan leidt dit tot een doelpunt voor de tegenpartij, met uitzondering van de doelverdediger die een uitworp uitvoert (12:2, lid 2). Een eigen doelpunt door elke speler wordt gewaardeerd met 1 punt

### Toelichting:

Wordt een op het doel geworpen bal door iets of iemand die niet aan het spel deelneemt (toeschouwer enz.) met succes afgeweerd, dan moet een doelpunt worden toegekend, als de scheidsrechters ervan overtuigd zijn dat de bal anders wel in het doel zou zijn gegaan.

- 9:2 Creatieve en spectaculaire doelpunten worden met twee punten gewaardeerd. (Zie toelichting 1).
- 9:3 Een doelpunt gemaakt uit een 6-meter worp wordt gewaardeerd met twee punten.
- 9:4 Na een doelpunt wordt de wedstrijd hervat met een uitworp. (12:1)
- 9:5 Wanneer de scheidsrechters een doelpunt hebben toegekend en het spel door de doelverdediger met de uitworp is hervat, dan kan het doelpunt niet meer worden geannuleerd.

Klinkt tussen een doelpunt en de spelhervatting door de doelverdediger het eindsignaal, dan moeten de scheidsrechters duidelijk aangeven dat er een geldig doelpunt is gescoord.

### Scoren door de doelverdediger

- 9:6 Een door de doelverdediger gemaakt doelpunt wordt gewaardeerd met twee punten.

### Bepalen uitslag van de wedstrijd

- 9:7 Indien beide teams in een speelhelft evenveel punten hebben behaald, wordt de speelhelft beslist door middel van de "Golden goal" (2:6). De winnaar is het team dat als eerste scoort.
- 9:8 Hebben beide teams een speelhelft gewonnen (1-1), dan moet middels een shoot-out (het "één tegen de doelverdediger) tot een beslissing worden gekomen.

Ieder team wijst vijf speelgerechtigde spelers aan die om en om met de vijf spelers van het andere team het "één tegen de doelverdediger" gaan spelen. Wordt een doelverdediger als één van de vijf spelers aangewezen dan telt hij als veldspeler. (zie commentaar bij 4:8) Winnaar is de partij die uit vijf worpen de meeste punten heeft behaald

Is na de eerste ronde geen beslissing gevallen, dan wordt de shoot-out herhaald.

Allereerst wordt van speelhelft gewisseld zonder te wisselen van wisselruimte) en aansluitend worden per team opnieuw vijf speelgerechtigde spelers aangewezen. Het andere team begint nu met de eerste worp. Heeft na één beurt (één beurt = beide teams één worp) een van de teams een puntenvoorsprong, dan heeft dat team de betreffende speelhelft gewonnen.

### Toelichting:

Bepalen einduitslag van de wedstrijd door shoot-out.

Voorafgaand aan het spelen van shoot-out tossen de scheidsrechters, teneinde te bepalen welk team aanvangt en welk team welk doel zal gaan verdedigen. (zie echter toelichting 2)

Het team dat de toss heeft gewonnen, mag kiezen om te beginnen bij shoot-out, het andere team heeft dan het recht om de speelveldhelft te kiezen. Kiest echter het team dat bij het tossen gewonnen heeft de speelveldhelft, dan mag het andere team beginnen.

Beide doelverdedigers staan bij het begin van iedere worp met tenminste één voet op hun eigen doellijn. Iedere aangewezen veldspeler begint zijn actie met één voet op het kruispunt van de eigen doelgebiedlijn en de linker of rechter zijlijn. Na het fluitsignaal door de scheidsrechter speelt de veldspeler de bal naar zijn op de doellijn staande doelverdediger. De bal mag bij dit aanspelen de grond niet raken. Zodra de bal de hand van de werper heeft verlaten, mogen beide doelverdedigers zich naar voren bewegen. De balbezittende doelverdediger mag zijn doelgebied niet verlaten. Na ontvangst van de aangespeelde bal moet de doelverdediger de bal binnen 3 seconden of rechtstreeks op het doel van de tegenstander werpen of de bal naar de in de richting van het doel van de tegenstander lopende teamgenoot spelen. Bij het spelen van de bal naar de teamgenoot mag de bal de grond niet raken.

De veldspeler moet na ontvangst van de bal trachten direct een doelpunt te maken, zonder een overtreding tegen de spelregels te maken.

Maakt de aanvallende doelverdediger of de aanvallende veldspeler een overtreding, dan is op dat moment deze poging direct ten einde. Heeft de verdedigende doelverdediger zijn doelgebied verlaten, dan mag hij altijd zonder bal weer in zijn doelgebied terugkeren.

Daalt het aantal spelers tijdens een ronde beneden de vijf, dan is het niet toegestaan om een speler twee maal te laten werpen. Dit team heeft dan een evenredig aantal minder mogelijkheden om een worp uit te voeren.

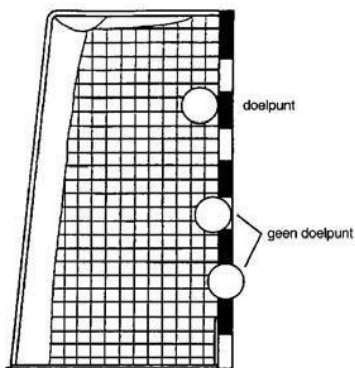
- 9:9      Voorkomt tijdens de shoot-out de verdedigende doelverdediger door het maken van een overtreding een doelpunt, dan moet een 6-m-worp worden gegeven.

Toelichting:

Het is iedere speelgerechtigde speler toegestaan deze 6-meter worp te nemen.

- 9:10     Tijdens de shoot-out bevinden alle deelnemende veldspelers zich in hun eigen wisselruimte. Spelers die hun worp hebben genomen gaan terug naar hun eigen wisselruimte

Figuur 3 Het doelpunt:



## DE SCHEIDSRECHTERSWORP

- 10:1 De scheidsrechters worp is van toepassing bij aanvang van de eerste en tweede speelhelft en bij aanvang van de "Golden goal". (2:2)
- 10:2 De scheidsrechters worp vindt plaats op het midden van het veld. Eén scheidsrechter gooit de bal loodrecht omhoog na het fluitsignaal van de andere scheidsrechter.
- 10:3 De scheidsrechter die de scheidsrechters worp niet uitvoert, stelt zich op achter de zijlijn tegenover de tafel van de tijdwaarnemer.
- 10:4 Bij de uitvoering van de scheidsrechters worp moeten alle spelers met uitzondering van één speler van ieder team minstens 3 meter verwijderd zijn van de scheidsrechter die de worp uitvoert. De beide om de bal strijdende spelers moeten naast de scheidsrechter gaan staan, ieder aan de kant van het eigen doel.
- 10:5 De bal mag pas worden gespeeld, nadat deze het hoogste punt heeft bereikt.

## DE INWORP

- 11:1 Een inworp moet worden toegekend, wanneer de bal de zijlijn volledig is gepasseerd of wanneer een veldspeler van het verdedigende team de bal het laatste heeft aangeraakt, voordat deze de achterlijn van zijn team passeert.
- 11:2 De inworp wordt zonder fluitsignaal van de scheidsrechters uitgevoerd (met uitzondering van 15:3b) door het team, waarvan de spelers de bal niet als laatste hebben aangeraakt voordat deze over de lijn ging.
- 11:3 De inworp wordt uitgevoerd op de plaats waar de bal de zijlijn is gepasseerd, of indien de bal de achterlijn of zijlijn binnen de doelgebied lijn is gepasseerd, binnen het speelveld op 1 meter van de doelgebied lijn.
- 11:4 De werper moet met een voet op de zijlijn staan, tot de bal de hand heeft verlaten. Neerleggen en weer oppakken of het stuiten en weer vangen van de bal door dezelfde speler is niet toegestaan (13:1a).
- 11:5 De spelers van het andere team moeten tenminste 1 meter afstand houden van de speler die de inworp uitvoert.

## DE UITWORP

12:1 Een uitworp wordt toegekend:

- als een speler van de tegenpartij het doelgebied heeft betreden volgens regel 6:2a;
- als de tegenpartij een doelpunt heeft gemaakt;
- als de doelvredediger de bal in het doelgebied onder controle heeft gebracht (regel 6:6);
- wanneer de bal over de achterlijn gaat, nadat deze het laatst is aangeraakt door de doelvredediger of een speler van het andere team. Dit betekent, dat in deze beide situaties de bal wordt beschouwd als zijnde niet in het spel. Regel 13:3 is van toepassing, als er sprake is van een overtreding door het team van de doelvredediger, nadat de uitworp is toegekend en voordat deze is uitgevoerd.

12:2 De uitworp wordt door de doelvredediger zonder fluitsignaal van de scheidsrechter (met uitzondering van 15:3b), vanuit het doelgebied over de doelgebiedlijn heen, uitgevoerd. De uitworp geldt als uitgevoerd wanneer de door de doelvredediger gespeelde bal de doelgebiedlijn is gepasseerd.

De spelers van het andere team mogen zich aan de doelgebiedlijn bevinden, maar mogen de bal pas aanraken wanneer deze de doelgebiedlijn is gepasseerd. (15:7, 3e paragraaf)

### Toelichting:

Uitvoering van de uitworp bij een wissel van de doelvredediger. De uitworp dient altijd te worden uitgevoerd door de doelvredediger die het veld verlaat. Hij mag alleen zijn doelgebied verlaten nadat hij de uitworp heeft genomen.

12:3 De doelvredediger mag na de uitvoering van de uitworp de bal pas weer aanraken, nadat deze door een andere speler is aangeraakt (5:7, 13:1a).

# DE VRIJE WORP

## De beslissing tot een vrije worp

13:1 In principe onderbreken de scheidsrechters de wedstrijd en laten hem middels een vrije worp voor het andere team weer hervatten, wanneer:

- het balbezittende team handelt in strijd met de regels, zodat dit tot verlies van balbezit moet leiden (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, 8:8, 11:4, 12:3, 13:9, 14 :5-7 en 15:2-5);
- het verdedigende team handelt in strijd met de regels, zodat dit leidt tot verlies van de bal door het balbezittende team (4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 6:2b, 6:4, 6:8b,7:8, 8:8, 13:7).

13:2 De scheidsrechters moeten continuïteit in de wedstrijd toelaten, door te voorkomen dat het spel door een beslissing voor een vrije worp te vroeg wordt onderbroken.

Dit betekent dat de scheidsrechters overeenkomstig regel 13:1a geen vrije worp moeten geven, wanneer de verdedigende partij direct na de door de aanvallende partij begane overtreding in balbezit komt.

Ook moeten de scheidsrechters overeenkomstig regel 13:1b pas dan ingrijpen, wanneer het duidelijk is dat het aanvallende team als gevolg van de door het verdedigende team begane overtreding balbezit verliest of niet in staat is de aanval voort te zetten.

Wanneer er als gevolg van een overtreding een persoonlijke straf gegeven moet worden, mogen de scheidsrechters het spel direct onderbreken, indien dit geen nadeel oplevert voor het team dat de overtreding niet heeft begaan. Anders moet de bestraffing uitgesteld worden tot na afloop van de lopende situatie.

Regel 13:2 is niet van toepassing in het geval van overtreding van de regels 4:3, 4:4, 4:6, 4:13 of 4:14, waarbij het spel direct door een fluitsignaal van de tijdwaarnemer onderbroken moet worden.

13:3 Als er een overtreding wordt begaan, die overeenkomstig regel 13:1 normaal met een vrije worp moet worden bestraft, terwijl de bal niet in het spel is, dan wordt het spel hervat met de worp die op grond van de gegeven onderbreking van toepassing is.

13:4 Aanvullend op de situaties overeenkomstig regel 13:1a-b, wordt in bepaalde gevallen, waarbij het spel zonder overtreding van een team werd onderbroken (dat wil zeggen wanneer de bal in het spel is), een vrije worp toegekend teneinde de wedstrijd te hervatten.

- wanneer een team op het moment van de onderbreking in balbezit is, behoudt zij het balbezit;
- wanneer geen van de teams in balbezit is, krijgt het team dat als laatste in balbezit was, opnieuw het balbezit;
- wanneer het spel wordt onderbroken, omdat de bal iets boven het speelveld heeft geraakt of iets anders dat boven het speeloppervlak hangt, verkrijgt dat team balbezit dat de bal niet als laatste heeft aangeraakt.

De 'Voordeelregel', volgens Regel 13:2 geldt niet in situaties die worden beschreven in Regel 13:4.

13:5 Wanneer een beslissing voor een vrije worp wordt genomen tegen het team, dat bij het fluitsignaal van de scheidsrechter in balbezit is, moet de speler die op dat moment de bal heeft, deze direct op de plaats waar hij zich bevindt laten vallen of neerleggen (16:2d).

## De uitvoering van de vrije worp

13:6 Bij het nemen van een vrije worp is het niet toegestaan voor spelers van het aanvallende team om zich binnen 1 meter van de doelgebied lijn van de tegenstander op te stellen voordat de vrije worp is genomen. (15:1)

13:7 Bij het nemen van de vrije worp dienen de tegenstanders een afstand van 1 meter in acht te nemen van de werper.

13:8 De vrije worp wordt onder normale omstandigheden zonder fluitsignaal van de scheidsrechter (met uitzondering van 15:3b) in principe genomen op de plaats waar de overtreding werd begaan. De uitzonderingen op dit principe luiden als volgt:

In de bij 13:4a-b beschreven situaties wordt de vrije worp na een fluitsignaal uitgevoerd op de plaats waar de bal zich bevond op het moment dat het spel werd onderbroken. In het geval van 13:4c wordt de vrije worp – ook na een fluitsignaal - uitgevoerd op de plaats waar de bal iets boven het speelveld of iets anders dat boven het speeloppervlak was bevestigd, heeft geraakt.

Wanneer een scheidsrechter of een waarnemer (van de IHF of een continentale federatie of nationaal verbond) het spel vanwege een overtreding van een speler of een teamofficial van het verdedigende team onderbreekt en dit tot een vermaning of een persoonlijke straf leidt, moet de vrije worp worden uitgevoerd op de plaats waar de bal zich bevond toen het spel werd onderbroken, als deze plaats gunstiger is dan de plaats waar de overtreding plaatsvond.

Dezelfde uitzondering als in voorgaande alinea geldt, wanneer een secretaris / tijdwaarnemer het spel, wegens een wisselfout of het onrechtmatig betreden overeenkomstig spelregels 4:3 of 4:4, 4:6, 4:13, 4:14 onderbreekt.

Zoals in spelregel 7:10 is aangegeven, worden wegens passief spel toegekende vrije worpen op die plaats uitgevoerd, waar de bal zich bevond op het moment van de spelonderbreking.

Ongeacht het principe en de handhaving van hetgeen in de voorgaande alinea's is gesteld, kan een vrije worp nooit vanuit het eigen doelgebied van het werpende team of binnen de vrije worplijn van de tegenstander worden uitgevoerd. Wanneer zo een positie als hiervoor aangegeven zich voordoet, moet de positie voor uitvoering verplaatst worden naar de dichtstbijzijnde plaats direct buiten de aangegeven gebieden.

Wanneer de juiste plaats voor het nemen van de vrije worp binnen 1 meter van de doelgebied lijn van het verdedigende team ligt, moet de uitvoering van de worp plaats vinden minimaal 1 meter van de doelgebied lijn.

13:9 Bevindt een speler van het team dat de vrije worp moet nemen zich, met de bal in de hand, op de juiste plaats voor de uitvoering van de worp, dan is het hem niet toegestaan de bal neer te leggen en weer op te pakken of te stuiten en de bal weer te pakken (13:1a).

## DE 6-METERWORP

### De beslissing tot een 6-meterworp

14:1 Een 6-meterworp wordt toegekend bij:

- het verhinderen van een vrije doelkans op het gehele speelloppervlak door een speler; of een teamofficial van de tegenpartij;
- een onterecht fluitsignaal bij een vrije doelkans;
- het verhinderen van een vrije doelkans door het ingrijpen van een niet aan de wedstrijd deelnemend persoon (met uitzondering van 9:1 toelichting).

Zie toelichting 7 voor de definitie van een “vrije doelkans”.

14:2 Wanneer een speler van het aanvallende team ondanks een overtreding (14:1a) de bal en zijn lichaam volledig onder controle houdt, mag de beslissing om een 6-meterworp te geven niet worden genomen, ook niet als hij daarna de vrije doelkans niet benut.

In alle situaties die mogelijk leiden tot een beslissing om een 6-meterworp te geven, mogen de scheidsrechters pas dan ingrijpen, als duidelijk vastgesteld is dat deze beslissing inderdaad terecht en noodzakelijk is. Wanneer de aanvaller ondanks het onreglementair ingrijpen van de verdediger aanzet tot een schot, is er geen grond om een 6-meterworp te geven. Is daarentegen duidelijk waarneembaar dat de speler inderdaad vanwege de begane overtreding de controle over de bal of zijn lichaam heeft verloren en daarom de vrije doelkans niet meer aanwezig is, moet een 6-meterworp worden gegeven.

14:3 Als een 6-meterworp wordt gegeven, moeten de scheidsrechters een time-out geven (2:14b). 14:4 Als er een doelpunt wordt gescoord uit een 6-meter worp dienen twee punten te worden toegekend.

14:4 Als er een doelpunt wordt gescoord uit een 6-meter worp dienen twee punten te worden toegekend.

### De uitvoering van de 6-meterworp

14:5 De 6-meterworp moet na een fluitsignaal van de veldscheidsrechter binnen 3 seconden als worp naar het doel worden uitgevoerd (13:1a).

14:6 Bij de uitvoering van de 6-meterworp mag de werper de 6-meterlijn niet aanraken of overschrijden, voordat de bal de hand heeft verlaten (13:1a).

14:7 Na de uitvoering van de 6-meterworp mag de bal door de werper of door een medespeler pas dan weer worden gespeeld, wanneer deze een tegenstander of het doel heeft geraakt (13:1a).

14:8 Bij de uitvoering van een 6-meterworp moeten de doelverdediger en de tegenstanders van de werper zich op minimaal 1 meter van de werper bevinden, totdat de bal de hand van de werper heeft verlaten. Indien zij dit niet doen moet de 6-meter worp opnieuw worden genomen wanneer dit niet tot een score heeft geleid.

14:9 Het is niet meer toegestaan om van doelverdediger te wisselen, zodra de werper met de bal in zijn hand op de juiste plaats klaar staat en gereed is om de 6-meterworp uit te voeren. Elke poging om onder deze omstandigheden tot een wissel van doelverdediger te komen, moet als onsportief gedrag worden bestraft (8:4; 16:1d; 16:2c).

14:10 Uit het oogpunt van ‘Fair Play’ mogen spelers die naast of dicht bij de werper staan de werper op geen enkele manier hinderen (met armbewegingen, geluiden etc.).



## ALGEMENE AANWIJZINGEN VOOR DE UITVOERING VAN WORPEN (BEGINWORP, INWORP, UITWORP, VRIJE WORP, 6-METERWORP)

- 15:1 Voor de uitvoering van een worp moet de bal zich in de hand van de werper bevinden.
- Alle spelers moeten de bij de betreffende worp behorende posities hebben ingenomen. De spelers zijn verplicht op hun juiste positie te blijven, totdat de bal de hand van de werper heeft verlaten.
- Een foute uitgangspositie moet worden gecorrigeerd (zie 15:7).
- 15:2 Met uitzondering van de uitworp moet de werper bij de uitvoering van de worp met een deel van de voet ononderbroken de grond aanraken (13:1a). De andere voet mag herhaaldelijk van de grond worden opgetild en weer worden neergezet.
- 15:3 Het spel moet door de scheidsrechters worden in gefloten:
- bij een 6-meterworp
  - in geval van een inworp, een uitworp of een vrije worp:
    - o bij hervatting na een time-out;
    - o bij hervatting met een vrije worp in overeenstemming met regel 13:4;
    - o bij vertraging van de uitvoering van de worp;
    - o correctie van de posities van spelers;
  - na een vermaning of een waarschuwing. Na het fluitsignaal moet de werper de bal binnen 3 seconden spelen (13:1a).
- 14:4 Een worp geldt als uitgevoerd, wanneer de bal de hand van de werper heeft verlaten (met uitzondering van 12:2).
- Bij de uitvoering van een worp mag de werper de bal niet overgeven aan een medespeler respectievelijk mag de bal niet door een medespeler van de werper worden aangeraakt (13:1a).
- 15:5 De werper mag de bal pas weer aanraken, nadat deze een andere speler of het doel heeft geraakt (13:1a). behalve bij een uitworp (12:3)
- 15:6 Alle worpen kunnen direct tot een doelpunt leiden (met uitzondering van de uitworp, waarbij geen doelpunt in het eigen doel mogelijk is, (12:2 zie echter 6:2) en een scheidsrechters worp omdat deze door de scheidsrechter wordt uitgevoerd.
- 15:7 Een foutieve opstelling van een verdediger bij de uitvoering van een inworp of een vrije worp mag door de scheidsrechters niet worden gecorrigeerd, indien het aanvallende team bij directe uitvoering van de worp geen nadeel ondervindt. Ontstaat er een nadeel, dan moet de opstelling worden gecorrigeerd. (15:3b)
- Fluit de scheidsrechter de worp in, ondanks de verkeerde opstelling van de verdedigers, dan zijn deze spelers volledig gerechtigd om tot actie over te gaan.
- Indien een speler door te dichtbij staan of andere overtredingen de uitvoering van de worp vertraagt of hindert, dan moet hij tijdelijk worden uitgesloten. (16:2e)

## DE STRAFFEN

### Tijdelijke uitsluiting

16:1 Een tijdelijke uitsluiting kan gegeven worden bij:

- overtredingen en soortgelijke inbreuken op de regels in verhouding tot de tegenstanders ( 5.5 en 8.2) die in overeenstemming met regel 8.3 niet onder de categorie “progressieve bestraffing” vallen;
- progressief te bestraffen overtredingen (8.3);
- overtredingen bij de uitvoering van een formele worp door de tegenpartij (15.7);
- onsportief gedrag door een speler of teamofficial ( 8.4).

16:2 Een tijdelijke uitsluiting moet gegeven worden bij:

- wisselfouten of tegen de regels betreden van het speelloppervlak ( 4.13-14);
- herhaalde, progressief te bestraffen overtredingen ( 8.3);
- herhaald onsportief gedrag van een speler op het speelloppervlak of daarbuiten;(8:4)
- het niet laten vallen of neerleggen van de bal bij een vrije worp beslissing tegen het bal bezittende team (13.5);
- herhaalde overtredingen bij de uitvoering van een formele worp door het andere team (15:7)
- als gevolg van een diskwalificatie van een speler of een teamofficial gedurende de speeltijd ( regel 16.8, 2e alinea);
- aan de teamverantwoordelijke, wanneer spelers die niet speelgerechtigd zijn het speelloppervlak betreden of meer dan het toegestane aantal teamofficials en/of spelers aanwezig zijn in de wisselzone;
- als een extra teamofficial het speelveld betreedt bij de behandeling van een blessure;
- als een teamofficial het speelveld betreedt, bij een blessure behandeling, maar daarvoor in de plaats de spelers of scheidsrechters gaat coachen of de tegenstanders benaderd.

#### Toelichting:

Het is niet mogelijk om teamofficials meer dan één uitsluiting op te leggen. Als een teamofficial een uitsluiting krijgt opgelegd, is het hem toegestaan om in het wisselgebied te blijven en zijn taken uit te blijven voeren. De sterkte van het team op het veld wordt echter verkleind tot aan het volgende balverlies tussen de twee teams.

16:3 De tijdelijke uitsluiting moet de speler en de secretaris / tijdwaarnemer duidelijk worden aangegeven door het voorgeschreven gebaar (gebaar 12).

16:4 Het is de tijdelijk uitgesloten speler niet toegestaan aan het spel deel te nemen en zijn medespelers mogen hem niet op het speelveld vervangen.

De tijdelijke uitsluiting begint met het fluitsignaal voor de hervatting van het spel.

De tijdelijk uitgesloten speler kan worden vervangen of mag het speelveld weer betreden nadat er een wisseling van balbezit heeft plaatsgevonden (16 toelichting 2).

16:5 De tweede tijdelijke uitsluiting van een speler heeft diskwalificatie tot gevolg.

In principe is een diskwalificatie als resultaat van twee uitsluitingen alleen voor de rest van De speeltijd effectief, (regel 16 toelichting 3) en moet worden gezien als een beslissing door de scheidsrechter aan de hand van feiten. (Deze diskwalificaties worden niet vermeld in een wedstrijdrapport.)

### Diskwalificatie

16:6 Een diskwalificatie moet worden gegeven bij:

- grof onsportief gedrag
  - de tweede (of volgende) maal onsportief gedrag van een speler of teamofficial, nadat één van hen daarvoor reeds een tijdelijke uitsluiting heeft gehad (8:4)
  - overtredingen die de gezondheid van de spelers in gevaar brengen (8:5)
  - overtredingen van de doelverdediger als hij bij een shoot-out zijn doelgebied verlaat en de gezondheid van zijn tegenstander in gevaar brengt (8:5. Acties die duidelijk op het lichaam van de tegenstander gericht zijn en niet op het spelen van de bal.)
  - grof onsportief gedrag van een speler of teamofficial op of buiten het speelloppervlak (8:6)
  - gewelddadigheid van een speler buiten de speeltijd, dat wil zeggen voor het begin van de wedstrijd of gedurende de rust (8:7, 16:16b, d)
  - gewelddadigheid door een teamofficial (8:7)
  - de tweede tijdelijke uitsluiting van dezelfde speler (16:5)
  - herhaald onsportief gedrag van een speler of teamofficial gedurende de rust (16:12d).
- 16:7 De diskwalificatie wordt de betreffende speler of de teamofficial en de secretaris / tijdwaarnemer na een time-out door de scheidsrechter duidelijk kenbaar gemaakt door het omhoog houden van een rode kaart. (gebaar 13; de “rode kaart” moet een formaat hebben van ongeveer 9x12 cm).
- 16:8 De diskwalificatie van een speler of van een teamofficial is altijd voor de rest van de speeltijd.
- De speler of official moet het speelloppervlak en de wisselruimte direct verlaten. Na het verlaten van het speelloppervlak en de wisselruimte mag de speler of official geen enkele vorm van contact meer hebben met het team.
- De diskwalificatie van een speler of een teamofficial vermindert altijd het aantal spelers of officials die het team ter beschikking staan (behalve bij 16:12b).
- Het is het team echter toegestaan het aantal spelers op het speelloppervlak, weer aan te vullen na een wisseling van balbezit. (16 toelichting 2).
- 16:9 Een diskwalificatie (behalve bij de tweede tijdelijke uitsluiting 16:6h) moet door de scheidsrechters ten behoeve van de belanghebbende instanties op het wedstrijdformulier worden vermeld en leidt tot een schorsing van (minimaal) 1 wedstrijd voor de schuldige speler/official
- 16:10 Als een doelverdediger of speler gedurende de shoot-out wordt bestraft voor onsportief gedrag dient deze bestraft te worden met een diskwalificatie.

### Meer dan één overtreding in dezelfde situatie

- 16:11 Wordt door een speler of teamofficial gelijktijdig of direct na elkaar, voor dat het spel door de scheidsrechters is hervat, meer dan één overtreding begaan en vorderen deze overtredingen een verschillende straf, dan wordt in principe slechts de zwaarste straft toegekend. Dat is altijd het geval als één van de overtredingen een gewelddadigheid is.

### Overtredingen buiten de speeltijd

- 16:12 Onsportief gedrag, grof onsportief gedrag of gewelddadigheid van de zijde van een speler of teamofficial, op de plaats waar de wedstrijd plaatsvindt, maar buiten de speeltijd, moet als volgt worden bestraft:

#### **Voorafgaand aan de wedstrijd:**

- a) bij onsportief gedrag met een vermaning (16:1d);
- b) bij grof onsportief gedrag of gewelddadigheid met diskwalificatie (16:6), waarbij het team de wedstrijd mag aanvangen met 10 spelers en 4 teamofficials.

**Gedurende de rust:**

- c) bij onsportief gedrag met een vermaning;
- d) bij herhaald onsportief gedrag, grof onsportief gedrag of gewelddadigheid met diskwalificatie (16:6) Regel 16:2c-d van toepassing tijdens de speeltijd is niet van toepassing in het geval van herhaald onsportief gedrag bij een diskwalificatie gedurende de rust mag het team na de rust met hetzelfde aantal spelers op het speelloppervlak aantreden als voor de rust.

**Na de wedstrijd:**

- e) schriftelijk rapport.

Toelichting 1: de speeltijd

De situaties beschreven in regel 16:1, 16:2 en 16:6 houden over het algemeen overtredingen gedurende de speeltijd in. De speeltijd is inclusief de "time-outs", de "Golden goal" en de shoot-out maar exclusief de rust.

Toelichting 2: wisseling van balbezit

De term "wisseling van balbezit" is om aan te geven dat het balbezit is overgegaan van het ene naar het andere team.

Uitzonderingen en toelichting.

Bij het begin van de tweede helft, de "Golden goal" en shoot-out mogen spelers die tijdelijk uitgesloten waren opnieuw het veld in of worden vervangen.

Bij een uitgestelde tijdelijke uitsluiting in een voordeel situatie.

De tijdelijke uitsluiting gaat in op het moment dat de straf wordt kenbaar gemaakt of wanneer de voordeel situatie is beëindigd en het overeenkomstige besluit is genomen.

Toelichting 3:

"Van toepassing tot het einde van de wedstrijd"(16:5) betekent inclusief de "Golden goal" en de shoot-out.

Toelichting 4:

De doelvdediger is volledig verantwoordelijk voor ieder contact met een tegenstander buiten zijn doelgebied. Dit betekent dat elk contact waar de aanvallende speler geen gelegenheid heeft om de doelvdediger te zien of te ontwijken, moet worden bestraft met een bij de overtreding horende worp en een progressieve bestraffing. Als een doelvrije kans wordt verspeeld moet er een 6-meter worp worden gegeven. Als deze situatie plaatsvindt tijdens een Shoot-out moet deze bestraft worden met een 6-meter worp en een diskwalificatie.

Heeft de aanvallende speler wel voldoende gelegenheid om de doelvdediger te zien en te ontwijken, dan wordt de overtreding als een aanvallende fout in het voordeel van de doelvdediger beoordeeld.

Toelichting 5:

Als de doelvdediger, in zijn doelgebied, niet verticaal opspringt richting een schietende tegenstander, om hem te 'intimideren' maar hem daarbij niet raakt, dan wordt hij bestraft met een 6-meter worp en een uitsluiting. Als de doelvdediger fysiek contact veroorzaakt, dan moet dit bestraft worden met een 6-meter worp en een diskwalificatie. De verdedigende doelvdediger draagt altijd de verantwoordelijkheid van zijn acties.

## DE SCHEIDSRECHTERS

- 17:1 Iedere wedstrijd wordt door twee gelijkwaardige scheidsrechters geleid, die worden bijgestaan door een secretaris en een tijdwaarnemer.
- 17:2 Het toezicht op het gedrag van de spelers begint voor de scheidsrechters bij het betreden van de locatie waar de wedstrijd wordt gespeeld en eindigt bij het verlaten van deze locatie.
- 17:3 De scheidsrechters zijn, voor aanvang van de wedstrijd, verantwoordelijk voor de controle van het speeloppervlak, de doelen en de ballen. Zij beslissen welke ballen gedurende de wedstrijd gebruikt mogen worden (1 en 3:1).
- Bovendien controleren de scheidsrechters of beide teams in de voorgeschreven speelkleding aanwezig zijn, controleren zij het wedstrijdformulier en de uitrusting van de spelers. Zij zien er op toe, dat het aantal spelers en officials in het wisselgebied binnen de toegestane grenzen ligt en stellen de aanwezigheid en identiteit van beide "teamleiders" vast. Elke onregelmatigheid moet uit de wereld geholpen worden (4:2-3 en 4:8-10).
- 17:4 Het tossen wordt door één van de scheidsrechters uitgevoerd in aanwezigheid van de andere scheidsrechter en de teamverantwoordelijke van elk team, of teamofficial of speler namens de teamverantwoordelijke (2:1).
- 17:5 Bij het begin van de wedstrijd stelt de ene scheidsrechter zich op buiten de zijlijn tegenover de tafel van de tijdwaarnemer. De speeltijd begint bij het fluitsignaal (2:5). De andere scheidsrechter stelt zich op het midden van het speelveld op. Na het fluitsignaal begint de wedstrijd met een scheidsrechters worp (zie regel 10).
- De scheidsrechters moeten tijdens de wedstrijd van tijd tot tijd van plaats verwisselen.
- 17:6 De scheidsrechters stellen zich zo op dat zij een goed overzicht hebben op de wisselruimtes van de teams. (17:11, 18:1)
- 17:7 In principe moet de gehele wedstrijd door dezelfde scheidsrechters worden geleid. Vanuit hun verantwoordelijkheid om te waarborgen dat de wedstrijd verloopt in overeenstemming met de spelregels, moeten zij elke overtreding bestraffen (met uitzondering van 13:2 en 14:2).
- Valt tijdens de wedstrijd één scheidsrechter uit, dan leidt de ander de wedstrijd alleen. (Voor evenementen van de IHF en continentale federaties wordt de situatie gehandhaafd zoals dat in de desbetreffende reglementen is opgenomen.)
- 17:8 Als beide scheidsrechters bij een overtreding tegen hetzelfde team fluiten, maar een andere opvatting hebben over de hoogte van de bestraffing, dan geldt altijd de zwaarste straf.
- 17:9 Indien beide scheidsrechters verschillen van mening over het aantal toe te kennen punten na een doelpunt, nemen zij een gezamenlijk besluit. (zie toelichting)
- Als beide scheidsrechters bij een overtreding fluiten, of de bal heeft het speeloppervlak verlaten en de beide scheidsrechters hebben een tegengestelde mening over de vraag welk team balbezit moet krijgen, nemen zij een gezamenlijk besluit. (zie toelichting)
- Een time-out is verplicht. Na een duidelijk teken over de wijze waarop het spel wordt voortgezet, wordt de wedstrijd weer in gefloten (2:8f, 15:3b).

Toelichting:

Indien het hen niet lukt om tot een gezamenlijke beslissing te komen, heeft de opvatting van de veldscheidsrechter voorrang.

17:10 Beide scheidsrechters zijn verantwoordelijk voor de controle op de speeltijd, de score en de uitslag. Ontstaat er twijfel over de juistheid van de tijdmeting, dan nemen zij een gezamenlijke beslissing. (Zie ook de toelichting bij 17:9)

17:11 De scheidsrechters controleren met de hulp van de secretaris / tijdwaarnemer het betreden en verlaten van de wisselruimtes. (17:6, 18:1)

17:12 Beide scheidsrechters zijn er voor verantwoordelijk, dat het wedstrijdformulier na de wedstrijd correct wordt ingevuld.

Diskwalificaties overeenkomstig het geen is vastgelegd in regel 16:8, moeten op het wedstrijdformulier, met redenen omkleed, worden genoteerd.

17:13 Beslissingen van de scheidsrechters op grond van door hen vastgestelde feiten of oordeelsvorming zijn onaanvechtbaar.

Slechts tegen beslissingen die in strijd zijn met de regels, kan protest worden aangetekend.

Gedurende de wedstrijd zijn slechts de betrokken teamverantwoordelijken gerechtigd om de scheidsrechters aan te spreken.

17:14 De scheidsrechters hebben het recht de wedstrijd te onderbreken of te staken. Voordat een beslissing tot staken wordt genomen, moeten alle mogelijkheden om de wedstrijd voort te zetten zijn uitgeput.

## DE SECRETARIS EN DE TIJDWAARNEMER

- 18:1 In principe is de tijdwaarnemer de eerst verantwoordelijke voor de speeltijd en de time-outs. Over het algemeen zal de tijdwaarnemer (en wanneer van toepassing de waarnemer) alle noodzakelijke spelonderbrekingen voor zijn rekening nemen.

De secretaris is de eerst verantwoordelijke voor de stand, de spelerslijsten, het wedstrijdformulier, het meespelen van spelers die na aanvang van de wedstrijd arriveren en het meespelen van niet deelname gerechtigde spelers.

Andere taken, zoals de controle op het aantal spelers en teamofficials in de wisselruimte, worden als een gezamenlijke verantwoordelijkheid gezien.

Beide ondersteunen de scheidsrechters bij de controle op het wisselen. (17:6, 17:11).

Zie ook toelichting 8 voor het correcte optreden bij het ingrijpen door secretarissen / tijdwaarnemer bij de vervulling van enkele van hun hierboven beschreven verantwoordelijkheden.

### Toelichting:

Bij IHF, continentale of nationale kampioenschappen kunnen de taken op andere wijze door de organisatie worden vastgesteld.

- 18:2 Wanneer er geen elektronische klok aanwezig is, moet de tijdwaarnemer elk team over de gespeelde tijd of de nog te spelen tijd informeren, in het bijzonder na een time-out.

Wanneer de elektronische klok geen automatisch signaal geeft, neemt de tijdwaarnemer de verantwoordelijkheid over voor het geven van het rust signaal en het eindsignaal (zie regel 2:9 toelichting).

Als een speler tijdelijk wordt uitgesloten wordt dit door de secretaris bevestigd middels het omhoog houden van een kaart. Op de kaart staat een "1" voor de eerste tijdelijke uitsluiting van deze speler of een "2" voor de tweede tijdelijke uitsluiting.

## DE UNIFORME IHF-GEBAREN:

1. Voordeel
2. Dubbele dribbel
3. Loopfout of de bal meer dan 3 seconden vasthouden
4. Omklemmen, vasthouden of duwen
5. Slaan
6. Aanvallende overtreding
7. Richting ingooi
8. Worp van de keeper
9. Richting vrije worp
10. Houd een afstand van 1 meter
11. 1 punt krijgen
12. 2 punten krijgen
13. Uitsluiting
14. Diskwalificatie
15. Time-out
16. Toestemming aan twee personen die bevoegd zijn om te spelen om het veld tijdens een time-out te betreden
17. Waarschuwingsteken voor passief spel

### Gebaren

1. Als er één of twee punten wordt toegekend bij een doelpunt ( 9, 14:4, toelichting 1) dan moet de veldscheidsrechter dit aangeven door zijn arm omhoog te steken met één of twee vingers. Wanneer twee punten worden gegeven dan voegt de doelscheidsrechter een verticale zwaai met zijn arm toe.
2. Gebaar 12. De scheidsrechter geeft de overtreding aan en wijst naar de speler die de overtreding heeft gemaakt. Een vooruitgestoken arm vastgehouden bij de pols geeft aan dat het een tijdelijke uitsluiting is.
3. De scheidsrechter maakt gebruik van een rode kaart om aan te geven dat het om een “directe” diskwalificatie gaat.
4. Een diskwalificatie moet duidelijk worden bevestigd door het omhoog houden van een rode kaart door de secretaris.
5. Bij een vrije worp of een inworp moeten de scheidsrechters direct de richting aangeven (gebaar 7 of 9). Daarna dienen de dwingend voorgeschreven gebaren te worden gegeven om een persoonlijke straf aan te geven (gebaar 12-13). Wanneer er onduidelijkheid bestaat over de reden van de vrije worp of de 6-meter worp kunnen de overeenkomstige gebaren 1-6 ter informatie worden gegeven.
6. De gebaren 11, 14 en 15 zijn in de voor die geldende situaties dwingend voorgeschreven.
7. De gebaren 8, 10 en 16 moeten gegeven worden, als ze door de scheidsrechters noodzakelijk worden geacht.



## Lijst van gebaren



1. Voordeel



2. Vang, stuit of tipfout



3. Loopfout of meer dan 3 seconden vasthouden



4. Omklemmen, vasthouden of duwen van de bal



5. Slaan



6. Aanvallers fout, aanlopen, aanspringen



7. Inworp - richting



8. Uitworp



9. Vrije worp - richting



10. Niet in acht nemen van 1 meter afstand



11.1 Eén punt



11.2 Twee punten





12. Tijdelijke uitsluiting



13. Diskwalificatie (rode kaart)



14. Speeltijdonderbreking (Time-out)



15. Toestemming voor 2 deelnamegerechtigde personen om het speelveld te betreden tijdens een time-out



16. Waarschuwingsteken voor passief spel

# TOELICHTING OP DE SPELREGELS

## Inhoud:

1. Toekennen van punten (Regel 9)
2. Bijzondere omstandigheden
3. Uitvoering van de vrije worp na het eindsignaal (Regel 2:10-12)
4. Passief spel (Regel 7:10-11)
5. Na het tonen van het waarschuwingsteken
6. Onsportief gedrag (Regels 8:4, 16:1-d, 16:6b)
7. Grof onsportief gedrag (Regels 8:6, 16:6-e)
8. Definitie van een 'vrije doelkans' (Regel 14:1)
9. Onderbreking van de tijdwaarnemer (Regel 18:1)
10. Shoot-out en break out

## TOEKENNEN VAN PUNTEN (REGEL 9)

Ook in de volgende scoringssituatie wordt twee punten toegekend:

Een doelpunt gescoord vanuit een “vliegertje” (9:2)

Er worden alleen twee punten toegekend als de speler die in de lucht is de bal onder controle brengt en op doel schiet terwijl hij in de lucht is (de bal slaan of de bal gewoon in het doel duwen is een doelpunt van één punt waard)

### Toelichting

Zowel de Beach Handball gedachte en zijn bijzondere filosofie dienen steeds als uitgangspunt. Er dient altijd ruimte te zijn om creatieve en spectaculaire doelpunten met twee punten te waarderen. Een doelpunt is spectaculair als het getuigt van een hoge technische vaardigheid en duidelijk niet een gewoon doelpunt is welke is gebaseerd op basisvaardigheden. Een opmerkelijk en theatraal doelpunt kan leiden tot een creatief doelpunt.

Opmerking: als een dergelijk doelpunt wordt gemaakt om de tegenstander belachelijk te maken dient dit gezien te worden als onsportief gedrag en mag dit nooit met twee punten gewaardeerd worden. (Fair Play)

## BIJZONDERE OMSTANDIGHEDEN

Indien omstandigheden van buitenaf (wind, stand van de zon enz.) het wenselijk maken, mogen de scheidsrechters beslissen om van één doel gebruik te maken tijdens de “Shoot-out”.

## UITVOERING VAN DE VRIJE WORP NA HET EINDSIGNAAL (2:10-12)

In veel gevallen is het team, dat na afloop van de speeltijd nog een vrije worp mag nemen, niet werkelijk meer geïnteresseerd om een doelpoging te wagen, omdat de uitslag reeds duidelijk is of omdat de plaats waar de vrije worp moet worden genomen te ver van het doel van de tegenstander af is. Hoewel de spelregels voorschrijven dat de vrije worp moet worden uitgevoerd, moeten de scheidsrechters een passende beslissing nemen en de worp als uitgevoerd beschouwen, als een speler van het team dat de worp moet uitvoeren, zich in de buurt van de juiste plaats van uitvoering bevindt en de bal eenvoudig laat vallen of aan de scheidsrechter overhandigt.

In die gevallen waarin het duidelijk is dat het team een doelpoging wil wagen, moeten de scheidsrechters proberen een balans te vinden tussen het toestaan van de kans (zelfs al is deze slechts zeer klein) en het voorkomen, dat de situatie uitloopt op een tijd verspillende en frustrerende voorstelling. Dat betekent dat de scheidsrechters de spelers van beide teams geordend en snel in de juiste positie moeten plaatsen, zodat de vrije worp zonder oponthoud kan worden uitgevoerd. Bij de spelers van het werpende team moet er constant op worden gelet, dat slechts één speler de bal aanraakt. Wanneer spelers het speelloppervlak verlaten doen zij dit op eigen risico. De scheidsrechters zijn niet verplicht om te wachten met in fluiten totdat de gewisselde spelers op hun juiste plaats staan.

De scheidsrechters moeten echter scherp letten op strafbare overtredingen van beide teams. Herhaalde overtredingen van verdedigers moeten bestraft worden (15:7, 16:1c, 16:2f). Bovendien handelen aanvallers vaak in strijd met de regels. Het is bijzonder belangrijk, dat geen onreglementair tot stand gekomen doelpunten worden toegekend.

## PASSIEF SPEL (7:10-11)

### Algemene richtlijnen

Het handhaven van de spelregelvoorschriften met betrekking tot passief spel hebben tot doel om niet aantrekkelijk spel, bijvoorbeeld doelbewuste spelvertraging te voorkomen. Uitgangspunt is dat de scheidsrechters gedurende de gehele speeltijd een passieve manier van spelen eenduidig onderkennen en beoordelen.

Passieve manieren van spelen kunnen in alle speelfases van de aanval, dat wil zeggen in de speelveldoverbrugging, de opbouw- en afrondingsfase, voorkomen.

Vooral in de volgende wedstrijdstandigheden kan passief spel zich in toenemende mate voordoen:

- bij een gering verschil in speelstand, vooral tegen het einde van de wedstrijd;
- ondertalsituatie (tijdelijke uitsluiting van spelers);
- speloverwicht van een team, speciaal bij het verdedigen.

### **Het tonen van het waarschuwingsteken**

Het waarschuwingsteken moet speciaal in de volgende situaties worden getoond:

#### **1. bij langzame wisseling van spelers, ofwel bij het langzaam overbruggen van het speelveld**

Beoordelingscriteria zijn in het bijzonder:

- het wachten op een spelerswissel midden op het veld;
- op de plaats blijven tippen van de bal;
- de bal zonder in het nauw gedreven te zijn over de middenlijn terugspelen naar de eigen helft
- treuzelen bij de uitvoering van de uitworp of van andere worpen.

#### **2. bij verlate spelerswissels in de opbouwfase**

Beoordelingscriteria zijn in het bijzonder:

- alle spelers hebben hun aanvalspositie ingenomen;
- het team begint de opbouwfase met het voorbereidende overspelen;
- pas dan volgt een spelerswissel van dit team.

Opmerking:

Een team, dat vanaf de eigen helft een break out speelt, maar deze op de helft van de tegenpartij niet met een worp op het doel kan voltooien, mag aansluitend nog tot spelerswisseling overgaan.

#### **3. bij een te lange opbouwfase**

In principe moet worden toegestaan dat elk aanvallende team voor afronding van een aanval, een opbouwfase met voorbereidend overspelen krijgt. Beoordelingscriteria voor te lange opbouwfasen zijn:

- de aanval lukt het niet om tot een afronding te komen;

#### **Opmerking:**

Een afrondingsmogelijkheid heeft dan plaatsgevonden, wanneer het aanvallende team tactische aanvalsmogelijkheden gebruikt, een ruimtelijke bewegingsvoorsprong ten opzichte van de verdediging krijgt ofwel een duidelijke tempowisseling ten opzichte van voorbereidende opbouwfase tot stand komt.

- veelvuldige balaannames in stand of in achterwaartse beweging;
- herhaaldelijke stuiten op de plaats;
- bij 1 tegen 1 acties: voortijdig afdraaien van de balbezitter, wachten op spelonderbrekingen door de scheidsrechters, geen ruimtelijk voordeel van de balbezitter in tweekamp;
- actieve verdedigingsacties: actieve spelwijzen van de verdediging verhinderen tempowisselingen van de aanval, bijvoorbeeld door het sperren van afspeel- en loopwegen;
- een bijzonder beoordelingscriterium voor een te lange opbouwfase is, als het, het aanvallende team niet lukt om tot een duidelijke tempoversnelling te komen tussen opbouw- en afrondingsfase.

### **Na het tonen van het waarschuwingsteken**



Na het tonen van het waarschuwingsteken moeten de scheidsrechters het team in balbezit enige tijd gunnen om hun actie te wijzigen. De scheidsrechters moeten hierbij het spelniveau in de diverse leeftijd- en wedstrijdklassen in aanmerking nemen. Lukt het niet om na deze opbouwfase tot

duidelijke tempowisselingen te komen en zijn doelgerichte aanvalshandelingen niet herkenbaar, dan moeten de scheidsrechters voor passief spel besluiten.

Opmerking:

Gedurende doelgerichte voorwaartse bewegingen of het aanzetten om tot het werpen op doel te komen door de balbezitter, mag geen bestraffing voor passief spel worden gegeven.

**Hoe het waarschuwingsteken gegeven moet worden**

Als een scheidsrechter (de veldscheidsrechter of de doelscheidsrechter) passief spel vaststelt, dan tilt hij zijn arm op (Handsignaal 16) om het oordeel kenbaar te maken dat het team niet probeert in een positie te komen om een doelpoging te doen. De tweede scheidsrechter moet dit signaal ook geven. Het waarschuwingsteken laat zien dat het team dat balbezit heeft geen enkele poging doet om een kans tot scoren te creëren of dat het hervatting van de wedstrijd herhaaldelijk vertraagt.

Het handsignaal wordt aangehouden totdat:

- de aanval voorbij is; of
- het waarschuwingsteken niet langer geldig is (zie advies hieronder).

Een aanval begint als het team balbezit krijgt en wordt als voorbij gezien als het team scoort of de bal verliest.

Het waarschuwingsteken geldt normaliter voor de gehele duur van de aanval. Echter, tijdens een aanval zijn er twee situaties waarin het oordeel 'passief spel' niet langer geldt en het waarschuwingsteken dus gestopt moet worden:

- als het team dat balbezit heeft een doelpoging doet en de bal terugkaatst vanuit het doel of de keeper (direct of in de vorm van een worp);
- als een speler of official van het verdedigende team een persoonlijke straf heeft gekregen onder Regel 16, door een overtreding of onsportief gedrag.

In deze twee situaties krijgt het team dat balbezit heeft een nieuwe kans om de aanval op te bouwen.

Als het aanvallende team een time-out aan zou vragen nadat het waarschuwingsteken is gegeven, dan moet het waarschuwingsteken opnieuw worden gegeven als het spel hervat wordt na de time-out, om aan te geven dat die waarschuwing nog steeds geldt.

## **ONSPORTIEF GEDRAG (8:4, 16:1d, 16:6b)**

Onsportief gedrag kan bijvoorbeeld zijn:

- de speler die de 6-meterworp moet gaan nemen, wat toeroepen;
- wegschoppen van de bal bij een spelonderbreking, zodat de tegenstander de hem toekomende worp niet direct kan uitvoeren;
- schelden naar een tegenstander of een medespeler;
- niet loslaten van een bal die over de zijlijn is gegaan door een speler of een teamofficial;
- vertraging van een formele worp;
- vasthouden van een tegenstander aan diens speelkleding;
- niet loslaten van de bal door de doelverdediger bij een beslissing voor een 6-meterworp voor de tegenstander;
- herhaald afwerpen van de bal met het onderbeen of de voet door een veldspeler;
- herhaald het eigen doelgebied betreden door verdedigers;

- een speler die een overtreding van zijn tegenstander simuleert.

## GROF ONSPORTIEF GEDRAG (8:6, 16:6e)

Grof onsportief gedrag kan bijvoorbeeld zijn:

- belediging (door woord, gebaar, mimiek en lichaamscontact) van een ander persoon (scheidsrechter, secretaris / tijdwaarnemer, waarnemer, official, speler, toeschouwer enz.);
- wegwerpen of wegschoppen van de bal na een beslissing van de scheidsrechter, wanneer de bal zo ver weg vliegt, dat het gebeuren niet meer als eenvoudig onsportief gedrag kan worden aangemerkt;
- een dusdanige passieve houding van de doelvredediger bij een 6-meterworp beslissing voor de tegenstander, dat de scheidsrechters moeten aannemen dat de doelvredediger niet wil trachten de 6-meterworp te houden;
- revanche nemen na een overtreding van een ander (in een reflex terugslaan);
- de bal gedurende een spelonderbreking bewust op een tegenstander werpen.

## DEFINITIE VAN EEN “VRIJE DOELKANS” (14:1)

Op grond van spelregel 14:1 is er sprake van een “vrije doelkans”, indien:

- a) een speler, die staat aan de doelgebied lijn van de tegenstander en reeds bal en lichaam onder controle heeft, de gelegenheid krijgt om tot een worp op het doel te komen, zonder dat een tegenstander de kans heeft de doelworp met toegestane middelen te voorkomen;
- b) een speler, die bal en lichaam onder controle heeft, bij een aanval alleen op de doelvredediger afloopt (of dribbelt), zonder dat een tegenstander een kans heeft zich voor hem te plaatsen om de aanval af te stoppen;
- c) een speler in een situatie is, zoals omschreven onder (a) of (b), met dit verschil, dat de speler nog niet in balbezit is, maar wel direct in balbezit kan komen. De scheidsrechters moeten er van overtuigd zijn, dat geen tegenstanders het aannemen van de bal met toegestane middelen kunnen voorkomen;
- d) een doelvredediger zijn doelgebied heeft verlaten en een tegenstander met bal en lichaam onder controle, een ongehinderde kans heeft om de bal in het lege doel te werpen. (Dit geldt ook wanneer er zich verdedigers in een positie bevinden tussen de werpende aanvaller en het doel. De scheidsrechters moeten er dan echter rekening mee houden, dat deze spelers op toegestane wijze ingrijpen.)

## ONDERBREKING DOOR DE TIJDWAARNEMER (18:1)

Wanneer een tijdwaarnemer de wedstrijd vanwege een wisselfout of het tegen de regels betreden van het speelveld overeenkomstig regel 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, onderbreekt, wordt het spel hervat met een vrije worp voor het andere team, normaal gesproken op de plaats van de overtreding. Bevond de bal zich ten tijde van de onderbreking echter op een voor het andere team meer gunstige plaats, dan moet de vrije worp vanaf die plaats worden uitgevoerd (zie regel 13:8, alinea 3 en 4).

In het geval van dergelijke overtredingen moet de tijdwaarnemer de wedstrijd direct onderbreken, zonder de algemene “voordeelregel” overeenkomstig 13:2 en 14:2 in aanmerking te nemen.

Wanneer door zo’n onderbreking op grond van een overtreding van de verdedigende partij een “vrije doelkans” wordt vrijdeld, moet er overeenkomstig regel 14:1a beslist worden om een 6-meterworp te geven. In het geval van andere overtredingen, die aan de scheidsrechters gemeld moeten worden, moet de tijdwaarnemer over het algemeen wachten tot aan de eerstvolgende spelonderbreking.

Wanneer de tijdwaarnemer echter toch het spel onderbreekt, kan dit onderbreken niet tot het verlies van balbezit leiden. Het spel wordt met een vrije worp hervat door het team, dat op het moment van de onderbreking in balbezit was. Wanneer de onderbreking het gevolg was van een overtreding van de verdedigende partij en de scheidsrechters van mening zijn, dat de vroegtijdige onderbreking een vrije doelkans voor het aanvallende teniet doet, dan moet

overeenkomstig regel 14:1b voor een 6meterworp worden besloten. In principe leiden de door de secretaris / tijdwaarnemer geconstateerde en gemelde overtredingen (met uitzondering van regel 4:4, 4:6, 4:13, 4:14) niet tot persoonlijke straffen.

Het besluit tot het geven van een 6-meterworp op grond van regel 14:1a, zoals hierboven in alinea 2 is beschreven, is ook van toepassing, wanneer een scheidsrechter of een waarnemer (van de IHF, een continentale federatie of een nationaal verbond) het spel vanwege een overtreding onderbreekt,

die tot een straf tegen een speler of een official van het verdedigende team leidt, op het moment dat het aanvallende team een vrije doelkans heeft.

## SHOOT-OUT

Als tijdens de uitvoering van een Shoot Out of een snelle tegenaanval (Break Out) de verdedigende doelverdediger of speler de weg verspert van een rennende aanvaller, waarbij fysiek contact wordt gemaakt, moeten er zowel een 6-meterworp als een uitsluiting of een diskwalificatie worden gegeven (16:16 Toelichting 4). De verdedigende doelverdediger of speler hebben altijd de volledige verantwoordelijkheid voor hun acties.

## WISSELRUIMTE REGLEMENT

- 1) Elk team heeft een wisselruimte voor de veldspelers dat 15 meter lang en 3 meter breed is. Deze ruimten bevinden zich aan beide zijden van het speelveld buiten de zijlijn (1:7).
- 2) Er mogen zich géén voorwerpen in de wisselruimte bevinden. Waterflessen en handdoeken kunnen worden opgeborgen in een door het evenement beschikbaar gesteld apparaat (bv doos met merknaam)
- 3) Slechts de spelers en de teamofficials die op het wedstrijdformulier staan, mogen zich in de wisselruimte bevinden (regel 4:2, 4:6).
- 4) Beide teams bevinden zich in hun eigen wisselruimte (1:7, 2:1).
- 5) De teamofficials moeten sportkleding dragen.(4:8, commentaar)
- 6) Mocht de aanwezigheid van een tolk noodzakelijk zijn, dan moet hij plaats nemen achter de wisselruimte.
- 7) De secretaris / tijdwaarnemer ondersteunt de scheidsrechters bij de controle op de bezetting van de wisselruimte voor en tijdens de wedstrijd. Als het voor de wedstrijd tot overtredingen van het wisselruimte reglement komt, mag de wedstrijd pas beginnen indien de overtredingen zijn opgeheven. Komt het tijdens de wedstrijd tot zulke overtredingen, dan mag de wedstrijd na de eerstvolgende spelonderbreking pas weer beginnen als de zaak geregeld is.
- 8) De teamofficials hebben het recht en de plicht om hun team ook tijdens de wedstrijd te leiden en te begeleiden op een faire wijze en met in achtneming van de regels. In principe dienen zij te zitten of eventueel op één of twee knieën te zitten.

Het is de officials echter toegestaan zich in de wisselruimte te bewegen om:

- spelerswissels te regelen;
- tactische aanwijzingen te geven aan spelers op het speeloppervlak en op de wisselbank;
- medische begeleiding te geven;
- een team time-out aan te vragen;
- te communiceren met de secretaris / tijdwaarnemer. Dit geldt slechts voor de teamverantwoordelijke en alleen in bijzondere situaties (4:6).

De toestemming om zich te bewegen in de wisselruimte geldt in de regel slechts voor één official per team. De teamofficial die zich verplaatst, respectievelijk staat, moet de begrenzingen van de wisselruimte -zoals hiervoor omschreven onder punt 1- in acht nemen.

De teamofficial moet er op letten dat het uitzicht van de secretaris / tijdwaarnemer niet wordt gehinderd.

In beginsel dienen de spelers in de wisselruimte te zitten of eventueel op één of twee knieën te zitten. Het is de wisselspelers echter toegestaan door de wisselruimte te lopen zolang dit niet op een storende manier gebeurt.

Het is de teamofficials en de spelers niet toegestaan:

- op provocerende, protesterende of op enige andere wijze op onsportieve manier (spraak, mimiek of gebaren) een scheidsrechter, waarnemer, secretaris / tijdwaarnemer, teamofficial of toeschouwer tegemoet te treden of te beledigen;
- de wisselruimte te verlaten met het doel het spel te beïnvloeden;
- tijdens de warming-up aan de zijlijn te staan of te lopen.

Van teamofficials en spelers wordt in het algemeen verwacht dat zij in het wisselgebied van hun team blijven. Als een teamofficial toch het wisselgebied verlaat voor een andere locatie, dan verliest hij zijn recht om zijn

team te begeleiden en te managen en moet hij terugkeren naar het wisselgebied om dat recht terug te krijgen.

Spelers en teamofficials blijven onder het gezag van de scheidsrechters/afgevaardigden gedurende de wedstrijd. De reguliere regels voor persoonlijke straffen gelden als een speler of official besluit een positie buiten het veld en het wisselgebied in te nemen. Daarom worden onsportief gedrag, ernstig onsportief gedrag en extreem onsportief gedrag op dezelfde wijze bestraft als wanneer de overtreding wel in het veld of het wisselgebied had plaatsgevonden.

9) Als de regels voor het wisselgebied worden overtreden, zijn de scheidsrechters verplicht om te handelen in overeenstemming met Regels 16:1d, 16:2c-d of 16:6b,e,h (verbale waarschuwing, tijdelijke uitsluiting, diskwalificatie).

10) Als de scheidsrechters een overtreding van de regels voor het wisselgebied niet opmerken, moeten ze hierover worden geïnformeerd door de tijd- of scorewaarnemer of een afgevaardigde, tijdens de daaropvolgende onderbreking van de wedstrijd.

11) Inmenging door een afgevaardigde:

afgevaardigden van de IHF of een Internationale of Nationale Federatie die aan het werk zijn tijdens een wedstrijd, hebben het recht om scheidsrechters te informeren over een mogelijke beslissing die conflicteert met de regels (behalve in het geval van een beslissing van de scheidsrechter op basis van observatie of feiten) of over een overtreding van de regels voor het wisselgebied.

De afgevaardigde mag de wedstrijd onmiddellijk onderbreken. In dit geval wordt de wedstrijd hervat met een vrije worp voor het team dat de overtreding, die leidde tot de onderbreking, niet beging.

Als de onderbreking veroorzaakt is door een overtreding van het verdedigende team en de onderbreking een duidelijk kans om te scoren tenietdoet, dan moet een 6-meter worp worden toegekend, in overeenstemming met Regel 14:1a.

De scheidsrechters zijn verplicht om persoonlijke straffen te geven, in overeenstemming met de instructies van de afgevaardigde. De feiten omtrent de diskwalificatie moeten schriftelijk gerapporteerd worden (Regel 16:9).

# REGLEMENT M.B.T. DE KLEDING UITRUSTING SPELERS

## KLEDINGREGLEMENT SPELERS/SPEELSTERS

De uniformen en accessoires van de atleten dragen ertoe bij dat de atleten hun prestaties kunnen verbeteren en dat ze coherent blijven met het sportieve en aantrekkelijke imago van de sport.

Dit deel van de regels bevat alle details over de specificaties van de uniformen en accessoires met betrekking tot kleur, stijl, hoeveelheid, stof en merken, die alle teams en organisatoren geacht worden toe te passen.

De Wedstrijdleiding (CM) moet de sporttenu's van elk deelnemend team controleren tijdens de Technische Vergadering (TM) en tijdens het evenement. Alle atletiekuniformen voor mannen en vrouwen moeten voldoen aan de hieronder aangegeven normen. Volgens het Olympisch Handvest zijn religieuze, politieke en raciale boodschappen op atletiekuniformen ten strengste verboden.

### **Spelers uniforme regelgeving**

De stijl van de tanktops / body fit tanktops moet in overeenstemming zijn met de afbeeldingen op blz. 46/47. De heren tanktops en de dames body fit tanktops moeten mouwloos en nauwsluitend zijn, en de ruimte voor de vereiste brandmerken respecteren. T-shirts die onder de officiële tanktop van het team worden gedragen zijn niet toegestaan.

### **Kleur**

Tanktops / body fit tanktops zullen van heldere en lichte kleuren zijn (d.w.z. rood, blauw, geel, groen, oranje en wit) in een poging de kleuren weer te geven die gewoonlijk op het strand worden gebruikt en gedragen.

### **Branding**

- Logo's van de promotor/sponsor:
  - o De logo's van de promotor/sponsor kunnen worden gedrukt op de voor- en achterkant van de herentanktops en de body fit-tanktops voor vrouwen.
- Logo van de fabrikant:
  - o Het logo van de fabrikant wordt gedrukt op de voorkant van de tanktops / body fit tanktops en mag niet groter zijn dan 20 cm<sup>2</sup>.

### **Spelers nummers**

Het atletennummer (van ca. 12x10 centimeter) moet op de voor- en achterkant van de heren tanktops en de dames body fit tanktops worden aangebracht. Deze informatie moet worden gedrukt in een kleur die contrasteert met die van de tanktop / body fit tanktop (d.w.z. licht op een donkere tanktop / body fit tanktop, donker op een lichte tanktop / body fit tanktop).

Teamleden moeten identieke shorts dragen. Mannelijke atleten moeten shorts dragen zoals in de afbeeldingen op blz. 46. De shorts van de spelers mogen, als ze niet te wijd zijn, langer zijn maar moeten 10 centimeter boven de knieschijf blijven. Vrouwelijke atleten moeten een korte strakke broek dragen die in overeenstemming is met de afbeeldingen op p. 47.

Teams mogen sponsorlogo's (inclusief fabrikant) op hun shorts hebben, op elke plaats en van elke grootte.

Er is geen beperking in het aantal sponsors dat op de korte broek mag staan. Atleten zijn verplicht hun naam en bijnaam op hun shorts/broekjes te drukken.

De respectievelijke teamofficials moeten de tenues van hun eigen team ter goedkeuring voorleggen tijdens de pre-competitie TM.

T-shirts die onder het officiële tanktopje van het team worden gedragen zijn niet toegestaan.

### **Uniform voor koud weer**

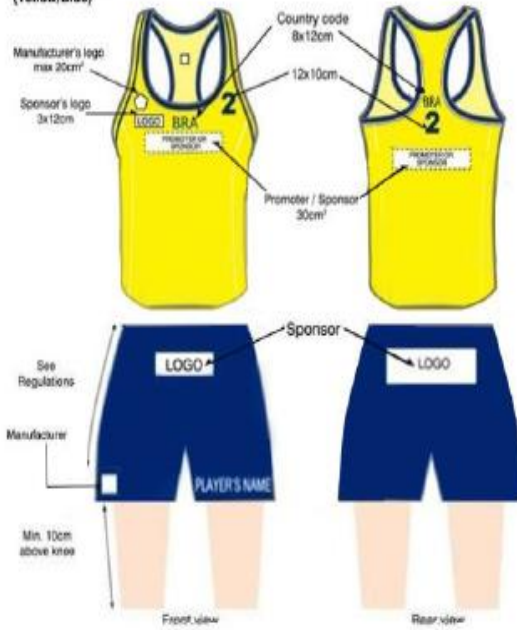
Tijdens zware weersomstandigheden zullen de spelers uniformen mogen gebruiken die bestaan uit een strak shirt, een lange strakke broek (tot aan de enkels en niet tot aan de knieën). Deze moeten qua stijl en kleur consistent zijn volgens dezelfde marketingregels als voor de shorts van de spelers, ongeacht grootte en positie. De CM is uiteindelijk verantwoordelijk om spelers toe te staan een dergelijk speciaal tenue te dragen wanneer dat nodig is, na overleg met de officiële medische staf.

Voor de koud weer tanktops / body fit tanktops zijn sponsorlogo's toegestaan op de koud weer kleding voor zowel mannen als vrouwen. Voor koud weerbroeken zijn sponsorlogo's toegestaan voor zowel mannen als vrouwen volgens de algemene regel, zoals hierboven vermeld.

# Men's uniform

## Men's Uniform

**Men's Game Uniform  
(Yellow/Blue)**



**Men's Game Tank  
(Red/Yellow)**



**Men's Game Tank  
(Green/Yellow)**



**Men's Game Tank  
(Light Blue/White)**



**Men's Game Tank  
(Orange/White)**





# Women's uniform

## 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)



# REGLEMENTEN MET BETREKKING TOT HET ZAND EN DE BELICHTING

## ZAND KWALITEITSEISEN

Zandselectie is waarschijnlijk de meest belangrijke factor voor het veld. Het zand moet worden gezeefd tot een acceptabele grootte, dus niet te grof zijn, vrij van stenen en gevaarlijke deeltjes. Het moet niet te fijn zijn zodat het stoft en op de huid plakt.

De volgende specificaties gelden voor het zand dat wordt gebruikt:

- Gewassen: het zand moet dubbel worden gereinigd en vrij zijn van leem en klei om verdichting te voorkomen.
- Deeltjesgrootte: de grootte van de deeltjes zand moet tussen 0,5 en 1 millimeter zijn om voor een goede drainage en maximale veiligheid te zorgen.
- Vorm: een subhoekige vorm zal verdichting tegengaan en helpt de drainage.
- Kleur: lichtgekleurd zand absorbeert minder warmte met een minimale verblinding
- Bron: zand op basis van graniet (niet-kalkhoudend - geen kalk of kalksteen) blijft stabiel onder alle weersomstandigheden en wordt niet beïnvloed door zure regen.

Voor Beach Handball zand van hoge kwaliteit moet de volgende formule gevolgd

<b>Naam</b>	<b>Deeltjesdiameter</b>	<b>Specificaties</b>
		<b>% retentie in zeven</b>
Fijn grind	2.0mm	0%
Zeer grof zand	1.0mm – 2.0mm	0% -0 6%
Grof zand	0,5mm – 1.0mm	min. 80%
Gemiddeld zand	0.25mm – 0.5mm	max. 92%
Fijn zand	0.15mm – 0.25mm	7% - 18%
Zeer fijn zand	0.05mm – 0.15mm	niet meer dan 2%
Slib en klei	onder 0.05mm	niet meer dan 0.15%

## VERLICHTINGSEISEN

Als een wedstrijd in de avond plaatsvindt, moet het veld verlicht worden om spelers, officials en het publiek ter plaatse en voor de televisie de gelegenheid te geven om het spel goed te kunnen zien. Dit betekent dat de helderheidsniveaus, het contrast en schittering over het gehele speelveld goed moeten ingeschat. Verlichtingsniveaus hangen ook af van de grootte van de locatie.

In het geval van een internationale nachtwedstrijd moet kunstmatige verlichting van 1.000 tot 1.500 lux (minimum) beschikbaar zijn, gemeten op 1 meter boven het speeloppervlak. Kunstmatige verlichting kan ook overdag gebruikt worden -als televisie-uitzending dit vraagt- om het effect van schaduw te reduceren.

Indicatieve minimum verlichtingsniveaus:

- Training: 120 lux
- Lokale wedstrijd: tot 400 lux
- Internationale wedstrijd: 1.000 tot 1.500 lux

## BEGRIPPENLIJST

<b>Voordeel</b>	Een clause in de Wedstrijdregels die de scheidsrechters de bevoegdheid geeft om de wedstrijd te laten voortduren, zelfs nadat een overtreding heeft plaatsgevonden, als het stilleggen van de wedstrijd zou betekenen dat het overtredende team daardoor oneerlijk bestraft zou worden.
<b>Counter</b>	Een counter-aanval
<b>Creative (schot, actie)</b>	Een origineel, expressief schot; fantasievol
<b>Fair Play</b>	Je aan de regels, geest van en etiquette van de sport houden. De ethos van de sport.
<b>Golden Goal</b>	Een regel die het team dat als eerste scoort in staat stelt om tot winnaar uitgeroepen te worden.
<b>In-flight</b>	Door de lucht vliegen.
<b>Eigen doelpunt</b>	Als een speler een doelpunt maakt tegen zijn eigen team.
<b>Shoot-out</b>	Een manier om gelijkspel op te lossen, waarin een gelijk aantal spelers van elk team om de beurt doelpogingen doet. Het goal wordt verdedigd door de keeper.
<b>Travelling</b>	Overtreding van de regels die plaatsvindt als een speler te veel stappen neemt zonder met de bal te dribbelen.
<b>Turnover</b>	Vindt plaats als een team balbezit geeft aan het andere team doordat het de bal verliest of op een andere manier (onderscheppen van een pass, een gemist schot, overtreding van de regels).
<b>Fast break</b>	Een poging van het team om de bal zo snel mogelijk over het veld naar een positie om te scoren te brengen, zodat de verdediging met minder mensen is en dus geen tijd heeft om op te bouwen.
<b>Fumbling</b>	Vindt plaats als een speler die balbezit heeft de bal laat vallen of verkeerd vastpakt.
<b>Spectaculair (doelpunt)</b>	Een spektakel: indrukwekkend of sensationeel, spannend, een uitbundige prestatie (een spectaculair doelpunt krijgt 2 punten toegekend)
<b>Spin shot</b>	Een schot dat met het gehele lichaam in de lucht wordt genomen.
<b>Stelen, Onderscheppen</b>	De bal weghalen bij een tegenstander die balbezit heeft of een pass onderscheppen.