

# HALLBYBOLLEN Beach

## SÅ SPELAS HALLBYBOLLEN BEACH 2020

Hallbybollen följer Svenska Handbollsförbundets regelverk för Beachhandboll. Nedan följer att antal förtydliganden.

### SPELET

- Spelplanen är 27 m lång och 12 m bred, målområdet är 6 m långt.
- Ett lag måste ha minst 4 spelare på sin laguppställning och får ha max 10 spelare samt 2 ledare. 1 målvakt och 3 utspelare får vara på plan samtidigt.
- Målvakten kan ersättas av en utspelare som kallas specialist. Målvakten och specialisten får endast beträda spelplanen genom eget målområde men får lämna planen genom hela långsidan.
- Målvaktens och specialistens tröjfärg ska skilja sig från utspelarnas.
- Lagen står på var sin sida av planen och byter.
- Matcherna startas alltid med uppkast.
- Inga avkast efter mål utan spelet sätts igång direkt från målvakten från målgården.
- Utespelare får ta bollen som ligger eller rullar i målgården.
- När bollen går över sidlinjen på långsidan så blir det inkast.
- Det är tillåtet att rulla bollen och det räknas som att man studsar. Att doppa bollen räknas inte som studs, bollen måste släppas för att det ska räknas som studs.
- Matchtiden i samtliga klasser är 2 x 7min. I samtliga matcher spelas Shoot-Out. Inga Lag Time-Out beviljas.
- En match består av två set (som alltså är 7 minuter) och med en paus på 1 minut. Vinnaren av varje halvlek tilldelas en poäng.
- Varje match avslutas med shoot out. Tre spelare i varje lag kör varsin shoot-out. Vid eventuell lika ställning efter dessa tillämpas en shoot-out per lag tills en vinnare kan utses.

### POÄNGRÄKNING (gäller samtliga klasser)

- Om ett lag vinner bägge seten och shoot ouden blir resultatet 2-0.
- Vinner ett lag ett set och shoot ouden blir resultatet 2-1.
- Om ett lag vinner bägge seten men förlorar shoot ouden blir resultatet 2-1.

### OM SHOOT OUT

- Varje lag har en målvakt i mål och väljer ut tre spelare som får ta varsin shoot out. Domarna lottar vem som börjar. Lagen skjuter varannan shoot out.

- Båda målvakterna står på sin respektive mållinje. Utespelaren på tur att skjuta ställer upp med en fot på målgårdslinjen. Utespelaren passer målvakten. Först då får målvakterna röra sig från sina utgångspositioner. Målvakten kan välja att skjuta själv, eller så kan målvakten passa utspelaren som springer mot motståndarmålet. Utespelaren försöker då göra mål. (OBS: ska genomföras inom tre sekunder).
- Nuddar bollen marken, alternativt att utspelaren gör ett regelfel döms shoot ouden bort. Om försvarande målvakt begär ett regelfel blir det straff och rött kort.
- Det lag som fått flest poäng vinner shoot ouden.

### BESTRAFFNINGAR

- Den utvisade spelaren ska lämna planen och får komma in igen när det egna laget är i besittning av bollen igen.
- Om en spelare får sin andra utvisning innebär det diskvalifikation (rött kort).
- Ett direkt rött kort resulterar i avstängning under nästa match.

### SÅ RÄKNAS MÅL

- Vanliga mål = en poäng.
- Spektakulära mål (snurr eller inflight/japan) = två poäng.
- Mål av målvakt eller specialist (spelare som byter med målvakt i anfall) = 2 poäng (gäller endast i U 16). I U 12 - 14 räknas mål av målvakt eller specialist med 1 poäng.
- Straffmål = 2 poäng

### SÄRSKILDA REGLER FÖR KLASSERNA U 12 - 14

I klasserna U 12 - U 14 gäller följande:

- För att göra två poäng genom snurr/360 är det inte nödvändigt att genomföra en hel 360 i luften, d.v.s. fötterna behöver inte peka rakt mot mål i samband med upphoppet.
- I de fall specialisten gör mål eller om målvakten följer med upp i anfallet och gör mål ska den spelarens mål endast räknas som 1 poäng. Avsikten med denna regelanpassning är att undvika att en person i laget tar alla avslut.
- En specialist får dock 2 poäng ute på spelfältet enligt samma regelverk som övriga spelare.