

IHF
EHF
NHF

Beach Handball

Spillereglene

Dommertegn

Fortolkninger til Spillereglene

Reglementet for innbytterommet

Norsk oversettelse/redigering:

Einar Møllergård, ressursperson til NHF DK
Ole R. Jørstad, NHF DK, leder PGS Beach

Innholdsfortegnelse	Side
Spilleregler, dommertegn, fortolkninger og reglement for innbytterommet.	
Forord	3
Regel 1 - Spillebanen	4
Regel 2 - Spillets start, spilletiden, sluttsignal, time-out og team time-out	7
Regel 3 - Ballen	11
Regel 4 - Laget, innbytte, utstyr	12
Regel 5 - Målvakten	16
Regel 6 - Målfeltet	18
Regel 7 - Spill av ballen, passivt spill	20
Regel 8 - Forhold til motspiller og usportslig opptreden	23
Regel 9 - Mål	26
Regel 10 - Avkast	29
Regel 11 - Innkast	30
Regel 12 - Utkast	31
Regel 13 - Frikast	32
Regel 14 - 6m-kast	35
Regel 15 - Kastenes utførelse (avkast, innkast, utkast, frikast og 6m-kast).	37
Regel 16 - Bestrafning	39
Regel 17 - Dommerne	45
Regel 18 - Sekretæren og tidtakeren	48
Dommertegn	49
Fortolkninger til Spillereglene	60
Reglement for innbytterommet	69

Forord

Disse spillereglene er gjeldende fra 9. mars 2002.

Vær oppmerksom på at IHF ikke har oppdatert sitt gjeldende regelverk for Beach, etter at de oppdaterte sitt regelverk for innendørs handball i 2005.

Spillereglene, kommentarene, dommertegnene, fortolkningene av spillereglene, og reglementet for innbytterommet, er alle deler av det overordnede regelverket.

For enkelthetens skyld bruker vi i denne regelboken bare hankjønn i omtalen av spillere, ledere, dommere og andre personer. Vi gjør imidlertid oppmerksom på at reglene er like for både mannlige og kvinnelige personer. Dette gjelder ikke størrelsen på ballen (se Regel 3).

”Filosofien til Beach Handball baserer seg strengt på prinsippene om FAIR PLAY. Enhver avgjørelse må tas i henhold til disse prinsipper.”

Regel 1 SPILLEBANEN

- 1:1** Spillebanen (figur 1) er et 27m langt og 12meter bredt rektangel som omfatter et spillefelt og to målfelt (1:4, 6). Overflaten av spillebanen skal bestå av et lag sand, på minst 40cm dybde.

Spillebanens egenskaper må ikke endres under spillet slik at det gir det ene laget en fordel.

Spillebanen bør ha en sikkerhetssone på 3m rundt spillebanen.

- 1:2** Spillefeltet er 15m langt og 12m bredt. Linjene må markeres med et farget elastisk bånd eller tau, med en bredde på 8cm.
- 1:3** Alle linjer på spillebanen tilhører de felt de avgrensner.

Målet

- 1:4** Målet (figur 2a og 2b) står midt på kortlinjen. Det skal være solid fastgjort og innvendig være to meter høyt og tre meter bredt. Festet må ikke skape fare for spillerne.

De to målstolpene skal være forbundet med en tverrligger og deres bakkant skal være i flukt med mållinjens bakre kant. Målstolpene og tverrliggeren skal være av samme materiale (f.eks. tre, lettmetall, kunststoff) og være kvadratiske (åtte cm). Målene skal på de tre sidene som er synlige fra spillebanen, ha to farger som effektivt skiller seg fra hverandre og fra bakgrunnen.

Målet skal være forsynt med et nett som er opphengt slik at en ball som kastes i mål, normalt blir i målet.

Målfeltet

- 1:5** Foran hvert mål er det et målfelt (se Regel 6). Målfeltet avgrenses av målfeltlinjen, som består av et bånd eller et tau, som festes parallelt med mållinjen/kortlinjen, i en avstand på seks meter.

Linjen som avgrensner målfeltet kalles målfeltlinje.

Bordet til tidtaker og sekretær.

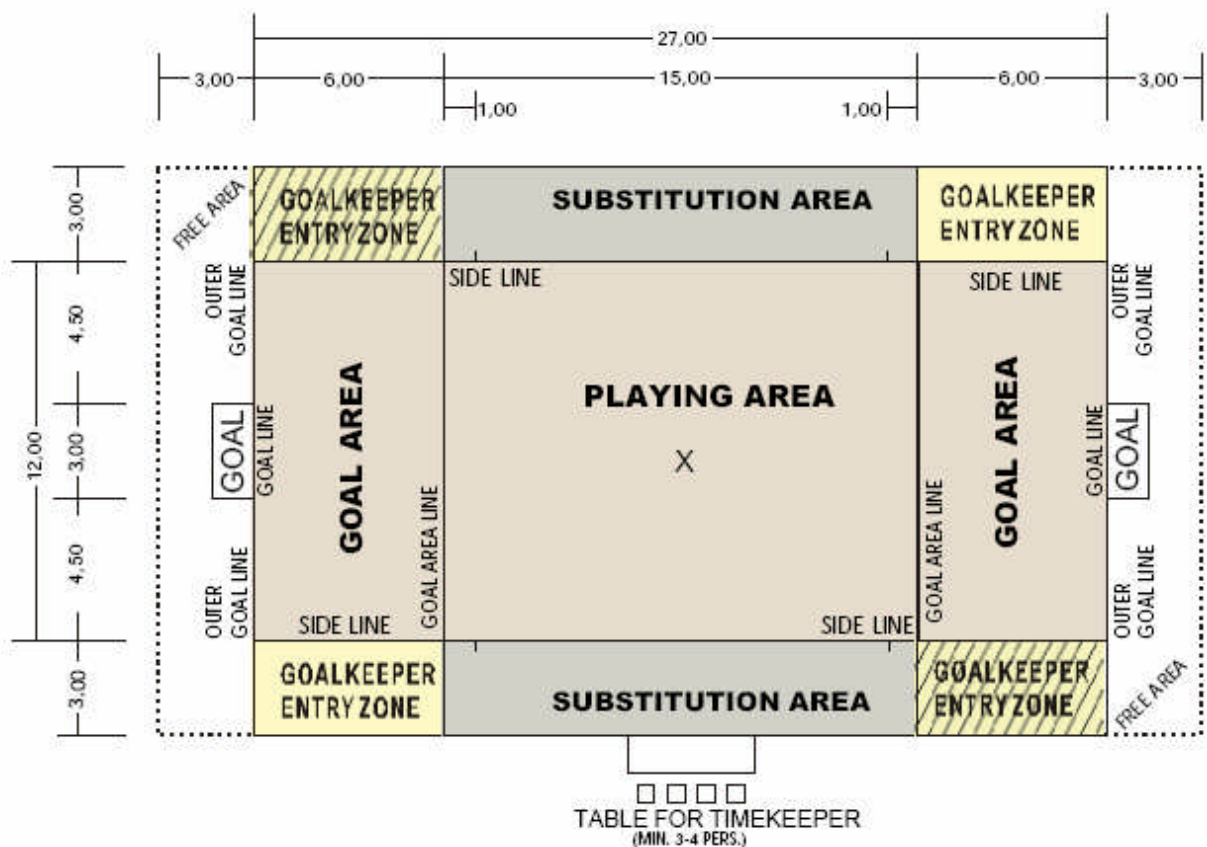
- 1:6** Bordet til tidtaker og sekretær skal ha plass til 3 til 4 personer og plasseres midt på sidelinjen, minst 3m utenfor.

Bordet må plasseres på en slik måte at tidtaker/sekretær kan se innbytterommene.

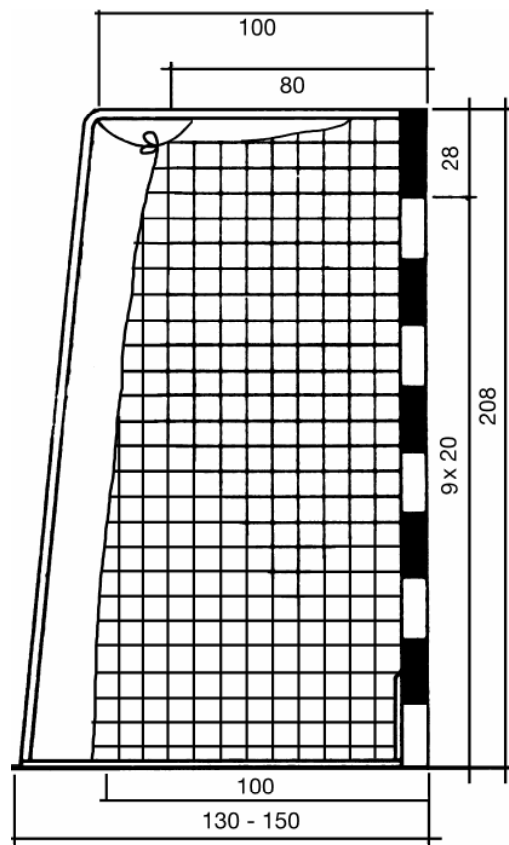
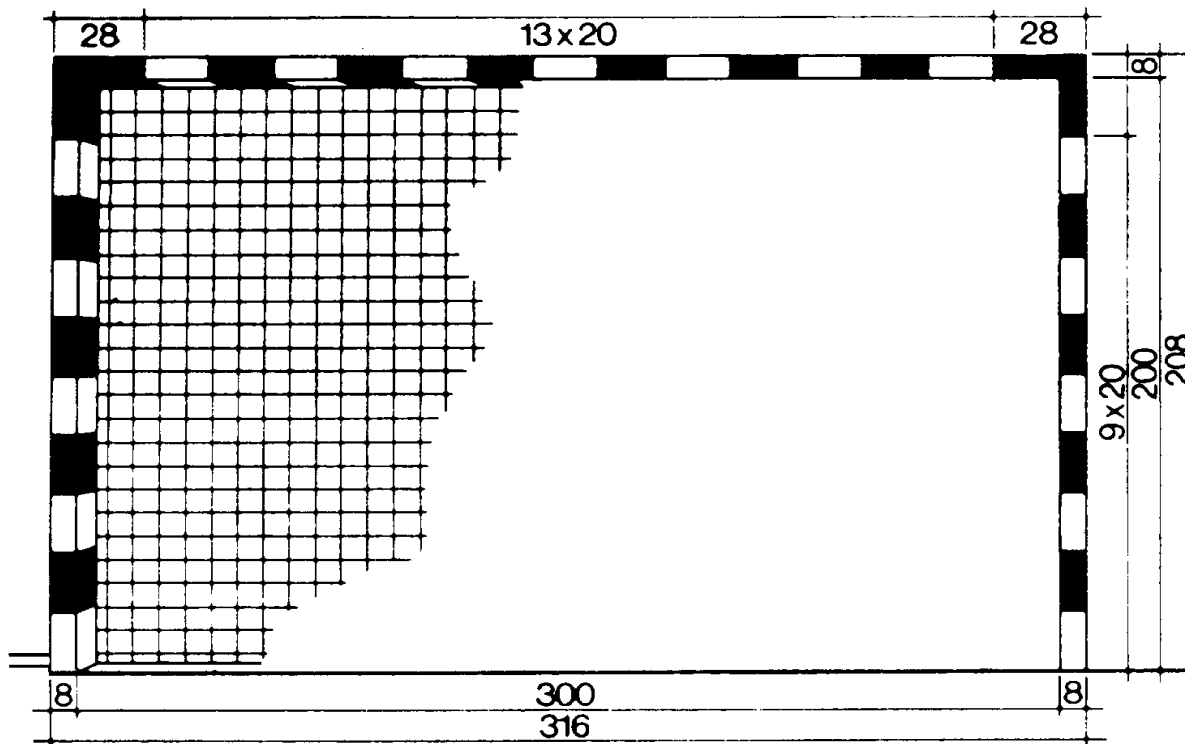
Innbytterommene

- 1:7** Innbytterommene for utespillerne er 15m lange og 3m brede. Innbytterommene er plassert på hver side av spillefeltet utenfor sidelinjene.
- 1:8 a)** Målvaktene kan forlate spillebanen over sidelinjen til eget lags målfelt eller over sidelinjen til eget lags innbytterrom.
- b)** Målvaktene må gå inn på spillebanen over sidelinjen til eget lags målfelt, fra målvaktens eget innbytterrom på eget lags side.

Figur1:
Spillebanen



Figur 2a: Målet



Regel 2 **SPILLETETS START, SPILLETIDEN, SLUTTSIGNAL, TIME-OUT OG TEAM TIME-OUT**

Spilletets start

- 2:1** Før spillets start foretar dommerne et myntkast for å bestemme banehalvdelene og innbytterommene. Laget som vinner myntkastet velger enten banehalvdel eller innbytterrom.

Det andre laget gjør sitt valg ihht det første lags avgjørelse.

Etter pause skifter lagene side, men ikke innbytterrom.

- 2:2** Hver omgang og også en eventuell "Golden Goal", begynner med dommerkast (10:1-2), etter fløytesignal fra dommerne (2:5).

- 2:3** Utespillerne plasserer seg hvor som helst på spillefeltet.

Spilletiden

- 2:4** Spilletiden består av to omganger. Hver omgang skal avgjøres separat. Hver omgang varer i 10 minutter (se 2:6, 2:8 og 4:2). Pausen varer i 5 minutter.

- 2:5** Spilletiden (utførelsen av dommerkast og start av kampur) begynner med dommerens fløytesignal.

- 2:6** Hvis resultatet er uavgjort ved slutten av en omgang, brukes "Golden Goal" (9:7). Spillet starter på nytt med dommerkast (10). Vinner av hver omgang gis ett poeng.

- 2:7** Hvis begge omganger vinnes av samme lag, er laget kampens vinner med resultat 2 – 0.

- 2:8** Hvis hvert lag vinner hver sin omgang er resultatet uavgjort 1-1. Da det alltid må være en vinner, brukes "Shoot-out". (En spiller mot målvakt). (9). Vinner av "Shoot-out" vinner kampen 2-1.

Sluttsignalet

- 2:9** Spilletiden slutter med automatisk sluttsignal fra det offisielle kampur eller med tidtakerens sluttsignal. Skulle et slikt signal ikke komme, blåser dommeren for å markere at spilletiden er over (17:10, 18:1-2).

- **Kommentar**

Om ikke en veggklokke med automatisk sluttsignal kan benyttes som offisielt kampur, skal tidtakeren benytte en bordklokke eller stoppeklokke og selv gi sluttsignalet når tiden er ute (18:2, 2. avsnitt).

- 2:10** Regelbrudd og usportslig opptreden som ble begått før eller samtidig med sluttsignalet (for halvtid eller kampslutt), skal bestraffes av dommerne selv om dette ikke kan gjøres før etter at signalet er gitt.

Når det umiddelbare resultat av et nødvendig frikast eller 6m-kast er konstatert, avsluttes spillet med dommerens signal (se også Fortolkning 3).

- 2:11** Lyder sluttsignalet for en omgang eller for kampslutt, før eller under utførelsen av et frikast, 6m-kast eller umiddelbart etter at ballen har forlatt kasterens hånd, må dette kastet tas på nytt. Det umiddelbare resultat av dette nye kast skal avvendes før dommerne blåser av kampen.

- 2:12** Regelbrudd eller usportslig opptreden som begås av spillere eller ledere under utførelsen av de kastene som er beskrevet i 2:10-11, kan bli straffet.

Et regelbrudd ved utførelsen av et frikast, kan ikke føre til et nytt frikast i motsatt retning.

- 2:13** Om dommerne konstaterer at tidtaker har gitt sluttsignalet for tidlig (for første omgang eller kampslutt), må de beholde spillerne på banen og få spilt den resterende spilletiden.

I dette tilfellet skal det laget som var i besittelse av ballen i det øyeblikk spillet ble for tidlig avbrutt, sette spillet gang igjen. Om ballen ikke var i spill, settes kampen i gang igjen med det kastet som svarer til situasjonen. Om den var i spill, men ingen av lagene var i besittelse av ballen, blir spillet satt i gang igjen med frikast i henhold til 13:4a-b.

Time-out

2:14 Dommerne bestemmer når og hvor lenge spilletiden skal avbrytes.

Time-out er obligatorisk ved:

- a) diskvalifikasjon eller utelukkelse er idømt;
- b) 6m-kast
- c) team time-out
- d) fløytesignal fra tidtaker eller delegaten
- e) en samtale mellom dommerne er nødvendig med henvisning til 17:9
- f) utvisning av en leder

Time-out blir normalt også gitt i flere andre situasjoner, avhengig av omstendigheter, som foreksempel; skade, unødvendig forsinkelse av spillet, feil innbytte, ytre påvirkning der bånd eller tau må korrigeres.

2:15 Forseelser under en time-out har de samme konsekvenser som forseelser i spilletiden (16:16, kommentar 1).

2:16 I prinsippet bestemmer dommerne når kampuret skal stoppes og startes i forbindelse med time-out.

Tiden stoppes når dommerne blåser tre korte støt i fløyta og viser tidtakeren Dommertegn nr. 16.

Etter en time-out må spilletiden alltid settes i gang igjen med fløytesignal (15:3b).

Team Time-Out

2:17 Hvert lag har rett til å be om og få tildelt en 1 minutt team time-out i hver av kampens ordinære omganger.

Et lag som ønsker å be om team time-out må gjøre det ved at en av lagets ledere (A, B, C eller D), går til midten av sidelinjen og holde opp det grønne kortet klart synlig for tidtakeren. (Det er ønskelig at det grønne kortet, som er obligatorisk, har en størrelse på 30x20 cm og har påtrykket en stor "T" på hver side).

Et lag kan bare be om team time-out når laget selv har ballen. Det vil si enten når laget har ballen i spill eller i et spilleavbrudd.

I slike situasjoner, om da det grønne kortet ikke blir levert så sent at tidtaker/sekretær/delegat ikke rekker å blåse før laget igjen har mistet kontrollen over ballen, skal team time-out gis umiddelbart.

Om tidtaker/sekretær/delegat ikke rekker å blåse før laget igjen har mistet kontrollen over ballen, skal det grønne kortet leveres tilbake.

Tidtakeren gir så et klart og tydelig akustisk og visuelt signal og stopper kampuret. I tillegg vises tegnet (nr. 16) for time-out og det vises med utstrakt arm mot det lag som har bedt om team time-out.

Det grønne kortet skal plasseres i sanden, midt på sidelinjen og 1m utenfor sidelinjen, av lagleder. Kortet blir "stående" i resten av omgangens spilletid.

Om dommerne aksepter ønsket om team time-out, starter tidtaker en separat stoppeklokke for å kontrollere varigheten av team time-out, mens sekretær noterer i kamprapporten tidspunktet for team time-out, hvilken omgang og hvilket lag som er tildelt team time-out.

Under team time-out oppholder spillere og ledere seg i nærheten av eget innbytterrom – på eller utenfor spillebanen.

Dommerne oppholder seg med ballen ved banens midtpunkt, dog kan en av dommerne kort konferere med sekretær/tidtaker/delegat ved bordet.

Forseelser under team time-out får de samme følger som forseelser i spilletiden. Det er uten betydning om spillerne befinner seg på eller utenfor spillebanen - ved usportslig opptreden er utvisning mulig i henhold til 8:4, 16:1d og 16.2c.

Etter 50 sekunder gir tidtaker et akustisk signal for å angi at spillet blir gjenopptatt om 10 sekunder. Lagene er forpliktet til å være klare til å gjenoppta spillet når tiden for team time-out er over.

Kampen blir startet enten med et kast som korresponderer med situasjonen da team time-out ble gitt, eller om ballen var i spill, med frikast til det laget som ba om lags time-out fra det sted ballen befant seg når spillet ble avbrutt.

På dommerens signal setter tidtaker igjen i gang kampuret.

Regel 3 **BALLEN**

3:1 Ballen skal være rund og overflaten skal bestå av lær eller kunststoff. Overflaten må ikke være skinnende eller glatt (Regel 17.3).

3:2 Ballen skal for mannlige spillere (senior ned til og med G17) ved kampens begynnelse ha en omkrets på 58-60cm og veie 425-475gram.

For kvinnelige spillere (senior og ned til og med J17) skal ballen ved kampens begynnelse ha en omkrets på 54-56cm og veie 325-375gram.

- *Kommentar*

I offisielle internasjonale kamper og landskamper skal ballen være forsynt med IHFs offisielle godkjenningssmerke og kriteriene beskrevet i IHFs Ballreglement.

- *Kommentar (NHF)*

For øvrige ballstørrelser henvises NHFs hjemmeside www.handball.no – ”administrative bestemmelser”, i tillegg til de ulike arrangementenes reglement.

3:3 Til hver kamp må det være minst to reglementerte baller til disposisjon. Reserveballen må være slik plassert på tidtakerbordet at den umiddelbart kan settes i spill om dommerne forlanger det.

3:4 Dommerne bestemmer når reserveballen skal benyttes. Om en slik situasjon oppstår skal dommerne, for å begrense spilleavbruddet og forhindre en unødvendig time-out, raskest mulig sørge for å få ballen i spill.

Regel 4 LAGET, INNBYTTE OG UTSTYR

Laget

- 4:1** Beachhåndball kamper og turneringer kan organiseres for kvinner, menn og mix - lag.
- 4:2** Et lag består av inntil 8 spillere. Minst 6 spillere skal være tilstede ved kampstart. Hvis antall spilleberettigede blir færre enn 4, avbrytes kampen og det andre laget erklæres som vinnere for kampen.
- 4:3** Maksimum 4 spillere pr. lag (3 utespillere og målvakt) kan være på spillebanen. De øvrige spillere er innbyttere som oppholder seg i sitt innbytterom.
- 4:4** En spiller eller lagleder er deltagerberettiget hvis han er tilstede ved kampstart og påført kamprapporten.

Spillere og lagledere som kommer etter kampstart må få deltagerberettigelsen av tidtaker/sekretær og må føres inn på kamprapporten.

En spiller som er spilleberettiget, kan når som helst betre spillebanen gjennom lagets eget innbytterom. (se også 4:13)

En ikke – spilleberettiget spiller skal diskvalifiseres hvis han betrer spillebanen (16:6a). Kampen startes igjen med frikast til motstander (13:1a-b; se Fortolkning 8).

- 4:5** Under hele kampen må hvert lag ha en målvakt på banen. Målvakten kan når som helst opptre som utespiller. På samme måte kan en utespiller bli målvakt (se regel 4:8).
- 4:6** Et lag kan maksimum ha 4 ledere under kampen. Disse lederne kan ikke erstattes i løpet av kampen. En av dem må være Lagsansvarlig. Bare denne ledere kan henvende seg til tidtaker/sekretær og dommerne. (Unntak regel 2:17). Kampen startes igjen med frikast til motstander (13:1a-b; Fortolkning 8).

- 4:7** Ved skade kan dommerne gi tillatelse (dommertegn 16) for to deltagerberettigete (se 4:4) å betre spillebanen under en time-out for å hjelpe skadet spiller. (16:2d).

Spilledrakter

- 4:8** Et lags utespillere skal bære like drakter. Disse draktene må i farge og design tydelig skille seg fra draktene til motstanderen. De spillere som settes inn som målvakter, må **alle** ha spilledrakt i lik farge og som skiller seg fra begge lags utespillere samt motstanderens målvakter. Ikke flere enn to spillere på et lag kan bære målvaktdrakt (Regel 17:3).

- *Kommentar*

Målvaktene skal bære gjennomskutte vester (i klare farger der draktnummeret skal være synlig).

- 4:9** Spillerne skal på brystet ha minst 10cm høye tall. Fargen på tallene skal tydelig skille seg ut frafargen på trøyene.

Det er også tillatt å skrive nummeret på overarmen og leggen med et materiale som ikke er helsefarlig for spillerne.

- 4:10** Alle spillerne skal spille barfot. Det er tillatt å spille med sokker eller sportsbandasje. Sportssko og andre typer fottøy er ikke tillatt.

- 4:11** Det er ikke tillatt for spillerne å bære noe som kan skade med- og motspillere. Dette inkluderer for eksempel all form for hode- eller ansiktsbeskyttelse, armbånd, armbåndsurr, ringer, halskjeder, øresmykker, synlig piercing, briller med farlig innfatning eller uten festebånd – i tillegg til alt annet som kan være farlig for spillerne (Regel 17:3).

Flate ringer, små øredobber og synlig piercing kan tillates så lenge de er tildekket slik at de ikke lenger utgjør noen fare for andre spillere.

Pannebånd er tillatt så lenge de er gjort av et mykt og elastisk materiale.

Caps er tillatt hvis bremmen er vendt bakover (for å unngå skader).

Spillere som ikke oppfyller disse betingelsene, får ikke delta før det ureglementerte utstyret er fjernet eller rettet på.

- *Kommentar*

Hva angår nese- og ansiktsbeskyttelse, gjelder samme regler som innendørs håndball.

- 4:12** Om en spiller blør eller har blod på kroppen eller drakten, må han forlate spillbanen både hurtig og frivillig (som et vanlig innbytte) for å få blødningen stoppet, eventuelt sår tildekket og hud og klær rensset. Spilleren har ikke anledning til å betre spillebanen igjen før dette er gjort.

En spiller som **ikke** følger dommernes anvisninger i denne forbindelse, er å betrakte som å ha vist usportslig opptreden og skal straffes deretter (8:4, 16:1d og 16:2c).

Spillerbytte

- 4:13** Innbyttere kan når som helst og gjentatte ganger settes inn under spillets gang, forutsatt at den spiller som skal erstattes har forlatt spillebanen (16:2a).

Spillere som er involvert i et bytte, kan bare forlate eller betre spillebanen over eget lags innbyttelinje (16:2a). Denne regelen gjelder også målvakten (5:12).

Reglene for spillebytte gjelder også under time-out (unntatt ved lags time-out).

Etter feil innbytte settes spillet i gang med frikast (regel 13) eller 6meter kast (regel 14) for motstanderne hvis spillet må stoppes. I andre tilfeller settes spillet i gang med det kast som tilsvarer situasjonen.

Vedkommende spiller skal bestraffes med utvisning (regel 16). Om flere enn én spiller fra samme lag foretar feil innbytte i samme situasjon, skal bare den første spilleren som begikk feil, bestraffes.

- 4:14** Dersom en ekstra spiller betrer spillebanen uten innbytte, eller en spiller regelstridig påvirker spillet fra innbytterrommet, skal spilleren utvises. Følgelig må en annen spiller forlate spillebanen i vedkommendes sted.

Betrer en utvist spiller spillebanen under sin utvisningstid, gis spilleren ytterligere en utvisning som starter umiddelbart og som fører til diskvalifikasjon av spilleren. Lagsansvarlige bestemmer hvilken annen spiller som skal forlate spillebanen. Om lagsansvarlige vegrer seg for å bestemme dette, avgjør dommeren hvilken spiller som skal forlate spillebanen.

Spillet settes i begge tilfeller i gang med frikast til motstanderen (13:1a-b, se Fortolkning 8).

Regel 5 MÅLVAKTEN

Det er tillatt for målvakten:

- 5:1** å berøre ballen med alle deler av kroppen i forsvar av eget mål inne i målfeltet.
- 5:2** å bevege seg med ballen i eget målfelt uten hensyn til noen av de begrensningene som er pålagt utespillerne (7:2-4, 7:7). Målvakten har imidlertid ikke rett til å bruke unormalt lang tid med å utføre utkastet (6:5, 12:2 og 15:3b).
- 5:3** å forlate målfeltet uten ball og delta i spillet på spillefeltet. Målvakten er da underlagt de samme bestemmelser som utespillere.

Målfeltet anses som forlatt så snart målvakten berører spillefeltet utenfor målfeltlinjen med noen del av kroppen.

- 5:4** å forlate målfeltet med en ball som ikke er brakt under kontroll, og spille den videre på spillefeltet.

Det er ikke tillatt for målvakten:

- 5:5** å utsette en motspiller for fare ved forsvar av mål (8:2 og 8:5).
- 5:6** å forlate målfeltet med ballen under kontroll. Dette fører til frikast for motstanderne om dommerne har blåst for utførelse av utkastet.
Er det ikke blåst for utførelse av kastet, skal utkast utføres på nytt – fra målfeltet.
- 5:7** å berøre en ball som er utenfor målfeltet, etter utkast, før en annen spiller har berørt ballen (13:1a).
- 5:8** å berøre en ball som ligger eller ruller på spillefeltet utenfor målfeltet, mens han selv er innenfor målfeltet (13:1a).
- 5:9** å bringe ballen inn i målfeltet når ballen ligger eller ruller på spillefeltet (13:1a)
- 5:10** å gå med ballen fra spillefeltet tilbake inn i eget målfelt (13:1a).
- 5:11** å berøre ballen med fot eller legg om ballen er i bevegelse mot spillefeltet eller ligger i målfeltet (13:1a).

Innbytte av målvakt

5:12 Målvakten kan kun betre spillebanen over sidelinjen fra målvaktens eget innbytterom og kun fra den side hvor eget lag har sitt innbytterom (1:8 og 4:13).

Målvakten kan forlate spillefeltet over sidelinjen over eget lags innbytterom eller eget lags målfelt, men kun fra den side hvor eget lag har sitt innbytterom (1:8, 4:13).

Regel 6 MÅLFELTET

- 6:1** I målfeltet får bare målvakten oppholde seg (6:3). Målfeltet, medregnet målfeltlinjen, ansees som betrådt når den berøres av en utespiller med en del av kroppen.
- 6:2** Betrer en utespiller målfeltet, dømmes det:
- a) Utkast – når en utespiller fra det angripende lag med ball betrer målfeltet, eller skaffer seg en fordel ved å betre målfeltet også uten ball
 - b) Frikast – når en utespiller fra det forsvarende lag betrer målfeltet og det dermed oppnår en fordel, men uten å ødelegge en målsjanse.
 - c) 6m-kast – når en utespiller fra det forsvarende lag, ved å betre målfeltet, ødelegger en klar sjanse til å score et mål (14:1a).
- 6:3** Å betre målfeltet skal ikke bestraffes når:
- a) en utespiller, etter å ha spilt ballen, betrer målfeltet og dette ikke medfører noen ulempe for motstanderne.
 - b) en utespiller, uten ball, betrer målfeltet uten å skaffe seg noen fordel.
 - c) en forsvarsspiller, under eller etter et forsvarsforsøk, betrer målfeltet uten at dette medfører noen ulempe for motstanderne.
- 6:4** Ballen tilhører målvakten når den er i målfeltet (6:5).
- 6:5** Ballen kan spilles om den ligger eller ruller i målfeltet. Imidlertid, utespillerne kan ikke betre målfeltet for å spille ballen (frikast).
Det er tillatt å spille ballen over målfeltet, unntatt ved Utkast (12:2).
- 6:6** Målvakten skal sette ballen i spill igjen med Utkast fra målfeltet, når ballen blir liggende i målfeltet (regel 12).
- 6:7** Spillet skal fortsette med Utkast (6:5, 6:6), hvis en spiller berører ballen i et forsøk på forsvar, og ballen fanges av målvekten eller blir liggende i målfeltet.

- 6:8** Dersom ballen blir spilt inn i eget målfelt, dømmes:
- a) mål – om ballen går i mål;
 - b) frikast – om ballen blir liggende i målfeltet eller blir berørt av målvakten, men ikke går i mål (13:1a-b).
 - c) innkast om ballen går over kortlinjen, over eller til side for mål (12:1)
 - d) spillet fortsetter om ballen passer målfeltet og tilbake til spillefeltet uten å ha vært berørt av målvakten.
- 6:9** En ball som kommer fra målfeltet og ut på spillebanen igjen, er fortsatt i spill.

Regel 7 SPILL AV BALLEN OG PASSIVT SPILL

Spill av ballen

Det er tillatt:

7:1 å kaste, fange, stoppe, støte, slå og bokse ballen ved å benytte hender, armer, hode, kropp, lår eller knær.

Det er tillatt å kaste seg etter en ball som ligger eller ruller på spillebanen.

7:2 å holde ballen i høyst 3 sekunder, også når den ligger på banen (13:1a). En ball som ligger eller ruller på bakken i lenger enn 3 sekunder, kan ikke tas opp av spilleren som sist berørte den (frikast).

7:3 å bevege seg inntil tre skritt med ballen (13:1a); et skritt regnes som utført:

- a) når en spiller som står med begge føttene på banen, løfter en fot og setter den ned igjen, eller beveger den ene foten fra et sted til et annet.
- b) når en spiller berører banen med bare den ene foten, og deretter utfører et hopp på samme foten eller berører banen med den andre foten.
- c) når en spiller etter et hopp berører banen med bare den ene foten og deretter utfører et hopp på samme fot, eller berører banen med den andre foten.
- d) når en spiller etter et hopp berører banen med begge føttene samtidig og deretter løfter en fot og setter den ned igjen, eller flytter en fot fra et sted til et annet.

- *Kommentar*

Dersom en fot flyttes fra et sted til et annet, kan den andre foten flyttes inntil den første uten at det teller som mer enn ett skritt.

7:4 så vel på stedet som under forflytning:

- a) å stusse ballen én gang og fange den igjen med én eller begge hender.
- b) å stusse ballen gjentatte ganger med én hånd – og deretter fange eller ta opp ballen med én eller begge hendene.
- c) å berøre ballen gjentatte ganger med én hånd slik at den ruller – og deretter fange eller ta opp ballen med én eller begge hendene.

Så snart spilleren holder ballen med den ene eller begge hendene, må den spilles etter høyst tre skritt eller etter tre sekunder (13:1a).

Stussing eller dribling av ballen begynner først når spilleren berører ballen med en kroppsdel og styrer eller spiller den mot bakken.

Når ballen har berørt en annen spiller, målstolpe eller tverrligger, er det tillatt på nytt å stusse eller drible og fange den igjen.

7:5 å føre ballen fra den ene hånden til den andre.

7:6 å spille ballen i knestående, sittende eller liggende stilling. Med dette menes at det også er lov til å utføre for eksempel et frikast fra en slik stilling så lenge bestemmelsene i 15:1 er fulgt.

Det er ikke tillatt:

7:7 om ballen har vært under kontroll, å berøre ballen mer enn én gang før den har berørt gulvet, en annen spiller, målstolpene eller tverrliggeren (13:1a).

Feil fanging skal ikke straffes. Feil fanging foreligger når en spiller ikke har fått ballen under kontroll i forsøk på å fange eller stoppe den.

7:8 å berøre ballen med legg eller fot dersom den ikke er blitt kastet på spilleren av en motstander (13:1a-b).

7:9 Om ballen, på spillebanen, berører dommeren, går spillet videre.

Passivt spill

7:10 Det er ikke tillatt å holde ballen innen eget lag uten å forsøke å angripe eller uten å utnytte foreliggende muligheter til skudd på mål (Fortolkning 4).

Dette betraktes som passivt spill og er å straffe med frikast imot det laget som spiller passivt (13.1a).

Frikastet blir å ta fra det stedet hvor ballen var da dommerne blåste for passivt spill.

7:11 Om dommerne oppfatter et lags angrepsspill til å tendere mot passivt spill skal forvarseltegnet vises (Dommertegn 17). Dette gir laget med ballen en mulighet til å endre sin måte å angripe på for ikke å bli avblåst. Om laget ikke endrer måte å angripe på etter at forvarseltegnet er vist, eller ingen skudd mål blir løsnet, skal det dømmes frikast til fordel for det laget som ikke har ballen (Fortolkning 4).

I spesielle situasjoner kan dommerne dømme direkte for passivt spill uten at forvarseltegnet er vist. For eksempel om en spiller helt fri mot mål bevisst ikke skyter, men spiller ballen bakover på banen.

Regel 8 FORHOLDET TIL MOTSPILLER OG USPORTSLIG OPPTREDEN

8:1 Det er tillatt:

- a) å benytte armer og hender for å blokkere skudd eller for å komme i besittelse av ballen.
- b) med åpen hånd å spille ballen fra en motspiller fra hvilken som helst side.
- c) å stenge en motspiller med kroppen, også når denne ikke er i besittelse av ballen.
- d) forfra med bøyde armer å søke kroppskontakt med motspiller for å kontrollere og følge han.

8:2 Det er ikke tillatt:

- a) med en hånd eller begge hendene å rykke eller å slå bort en ball som en motspiller holder i grep.
- b) å stenge eller hindre en motspiller med armer, hender eller ben.
- c) å løpe på eller hoppe på, dytte, omklamre eller holde fast (kropp eller spilledrakt) en motspiller.
- d) på annen måte å utsette en motspiller (med eller uten ball) for fare.

8:3 Brudd på 8:2 hvor handlingen overveiende eller utelukkende er rettet mot motspilleren og ikke ballen, skal den skyldige spiller straffes med progressiv inngripen. Med progressiv inngripen menes at forseelsen ikke er av den art at det bare skal dømmes frikast eller 6m-kast. Det vil si at forseelsen ikke kan betraktes som en situasjon hvor det bare er kamp om ballen.

Alle regelbrudd som kommer under definisjonen for progressiv inngripen krever personlig bestrafning.

8:4 Fysisk og verbal opptreden som ikke kan sees i sammenheng med god sportsånd, er å betrakte som usportslig opptreden. (Eksempler er beskrevet i Fortolkning 5). Dette omfatter både spillere og ledere, på og utenfor banen. Progressiv inngripen kommer også til anvendelse i forbindelse med usportslig opptreden (16:1d, 16:2, 16.6a).

8:5 En spiller som utsetter en motstander for helsemessig fare skal diskvalifiseres (16:6c), spesielt om han:

- a) fra siden eller bakfra, enten slår eller drar i kastarmen til en motspiller som er i ferd med å utføre et kast eller en pasning.
- b) utfører en aksjon som ender opp med at en motspiller blir truffet i hode, hals eller nakke.
- c) med overlegg, med fot, kne eller på annen måte treffer en motspiller (herunder også beinkrok).
- d) dytter en motspiller som er i løp eller hopp, eller angriper på en slik måte at motspilleren mister sin kroppskontroll. Dette gjelder også målvakten i forbindelse med en kontring fra motstanderne.
- e) treffer en forsvarende spiller i hodet med ballen når et frikast utføres som skudd direkte mot mål . På samme måte om at en målvakt blir truffet i hodet i forbindelse med et 6m-kast. I begge tilfeller må dommerne være overbevist om at forsvarsspilleren/målvakten **ikke** beveget seg.

- *Kommentarer*

Det er grunn til å være oppmerksom på at også en liten fysisk kontakt kan være særdeles farlig og volde alvorlig skade om timingen er slik at motstanderen er forsvarsløs og ikke medvitende om at noe kan komme til å hende. Det er muligheten for skade, og ikke den "uskyldige" kroppskontakten som skal danne grunnlaget for dommernes vurdering for bruk av diskvalifikasjon.

- 8:6** Grov usportslig opptreden av en spiller eller en leder, på eller utenfor banen (Fortolkning 6) skal straffes med diskvalifikasjon (16:6e).
- 8.7** En spiller som er skyldig i voldsomheter i løpet av spilletiden skal bli utelukket (16:11-14). Voldsomheter utenfor spilletiden (16:13) straffes med diskvalifikasjon (16:6f, 16:16b-d). En leder som begår en voldsomhet skal diskvalifiseres (16:6g).

- *Kommentar*

Voldsomheter er, for bruk i disse Spillereglene, betegnelse for bevisste, særlig sterke, regelstridige fysiske påvirkninger på en annens kropp (spiller, dommer, tidtaker, sekretær, leder, delegat, tilskuer eller liknende). Handlingen er med andre ord ikke noen refleks, men et resultat av en hensynsløs opptreden. Å spytte på noen likestilles med voldsomhet.

- 8:8** Forseelser mot 8:2-7 fører til 6m-kast til motstanderen (14:1), om forseelsen direkte eller indirekte ødelegger en klar sjanse til å lage mål.

I alle andre tilfeller fører forseelsen til et frikast for motstanderen (13:1a-b, 13:2, 13:3).

Regel 9 MÅL OG BESTEMMELSER OM KAMPRESULTATET

Mål

- 9:1** Mål er gjort når hele ballen helt har passert mållinjen (figur 4), dersom ikke kasteren, en medspiller eller en av lagets ledere har begått regelbrudd før eller under kastet.

Går ballen i mål, selv om en forsvarsspiller har forsøkt å hindre dette ved å begå regelbrudd, dømmes mål.

Har dommerne, tidtakeren eller delegaten avbrutt spillet før hele ballen har passert mållinjen, skal det ikke dømmes mål.

Et mål gjort av forsvarende lag, regnes alltid som mål, unntatt ved utkast (12:2, 2. avsnitt)

- *Kommentar*

Dersom en ball hindres i å gå i mål av noen/noe som ikke har med spillet å gjøre (vakter, tilskuer e.l.), dømmes mål - selv om ballen ikke har passert mållinjen. Dette under forutsetning av at dommerne er overbevist om at ballen ville gått i mål om den ikke hadde blitt hindret.

- 9:2** Kreative eller spektakulære mål, belønnes med 2 poeng.

- 9:3** Mål scoret ved et 6m-kast, gis 2 poeng.

- 9:4** Etter et mål, gjenopptas spillet med Utkast (12:1).

- 9:5** Når dommerne har dømt mål og Utkastet er tatt, kan målet ikke lenger annulleres.

Kommer sluttsignal etter at mål er gjort, men før det er tatt utkast, skal dommerne tydelig godkjenne målet, men uten at utkastet blir tatt.

- *Kommentar*

Et mål skal angis på måltavlen så fort det er godkjent av dommerne.

9:6 Mål scoret av målvakt gis 2 poeng.

Bestemmelser om kampresultat

9:7 Hvis det er poenglikhet ved slutten av en omgang (1., 2., eller begge omgangene), brukes "golden goal" – metoden. Det vil si at vinneren av omgangen er det laget som scorer det første målet (2:6).

9:8 Hvis lagene har vunnet en omgang hver, benyttes "shoot-out" (en spiller mot målvakt).

5 deltagerberettigete spillere skyter annen hver gang mot motstanderen. Hvis målvakten er en av skytterne teller han som utespiller når han tar dette kastet (4:8).

Vinneren er det laget som har scoret flest poeng etter 5 kast. Hvis resultat ikke er avklart etter 5 kast fortsetter "shoot-out". Man skifter side, uten å skifte innbytterom. Igjen er det 5 deltagerberettigete spillere som skyter annen hver gang mot motstanderen. Denne gang starter det andre laget med ballen.

Fra og med denne runden, er vinneren det laget som først tar ledelsen, ved likt antall forsøk.

- ***Kommentar: "Shoot-out"***.

Shoot out starter med myntkast for å bestemme målvalget og hvilket lag som starter med ballen (Fortolkning 2).

Når et lag vinner valget og ønsker å starte med ballen, skal andre laget velge side og motsatt.

Begge målvaktene starter med en fot på mållinjen. Utespilleren skal stå med en fot i krysset mellom sidelinjen og målfeltlinjen, på venstre eller høyre side. Når dommeren blåser, kaster spilleren ballen tilbake til egen målvakt som står på mållinjen. Når ballen har forlatt spillerens hånd kan begge målvaktene bevege seg fremover. Målvakten med ballen må holde seg i målfeltet. Innen 3 sekunder må han enten ha skutt mot målstanderens mål eller sendt en pasning til sin medspiller som er i bevegelse mot motstanderens mål.

Spilleren må ta i mot ballen og gjøre et forsøk på å score mål, uten å begå regelbrudd.

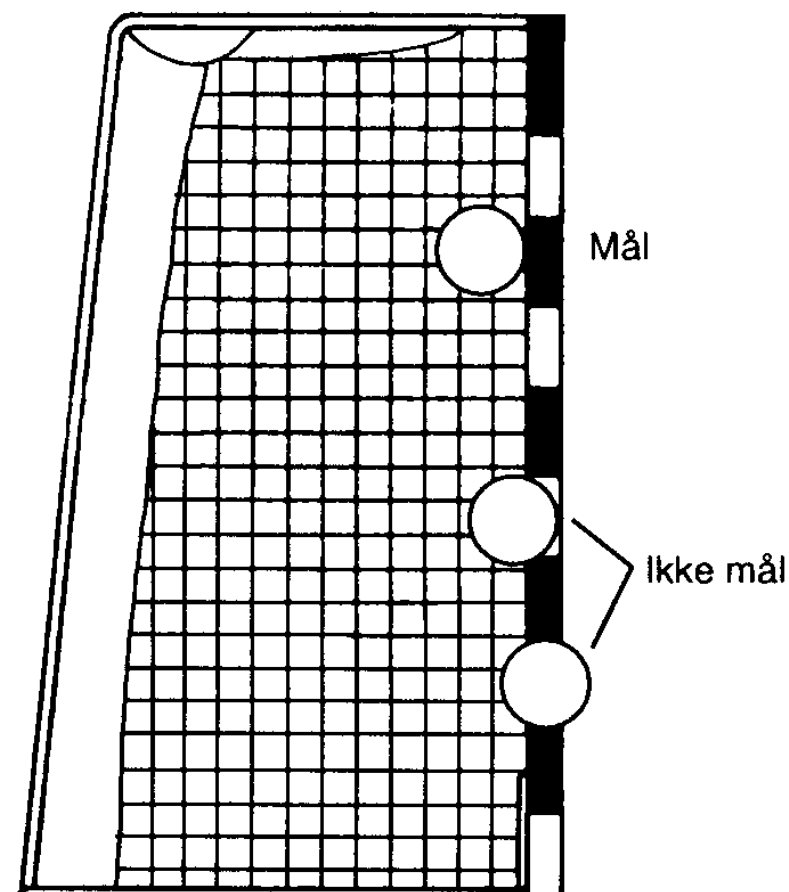
Hvis den angripende målvakten gjør et regelbrudd eller utespilleren gjør et regelbrudd, er angrepet over. Angrepet er også over hvis ballen berører bakken før skuddforsøket.

Den forsvarende målvakten kan forlate målfeltet og når som helst gå tilbake igjen.

Hvis antall spillere reduseres til under 5 deltagerberettigete, vil laget få færre skuddforsøk da ingen spillere gis flere enn et forsøk.

- 9:9** Hvis den forsvarende målvakt redder en målsjanse ved et regelbrudd, dømmes det et 6m-kast.
- 9:10** Alle spillere, som ikke utfører et kast, må oppholde seg i innbytterommet ved "shoot-out".

Figur 4: Scoring



Regel 10 DOMMERKAST

- 10:1** Hver omgang, også "golden goal", starter med dommerkast (2:2).
- 10:2** Dommerkastet tas midt på banen. En dommer kaster ballen rett opp, etterfulgt av et fløytesignal fra den andre dommeren.
- 10:3** Dommeren som blåser i fløyten, står på utsiden av sidelinjen, på motsatt side av sekretariatet.
- 10:4** Med unntak av en spiller på hvert lag, må alle spillere oppholde seg minst 3meter i fra dommeren, mens dommerkastet utføres. For øvrig kan de plassere seg hvor som helst på spillefeltet.
- De to spillerne som skal delta i dommerkastet skal stå på hver sin side av dommeren, nærmest sitt eget mål.
- 10:5** Ballen kan først spilles etter at den har nådd sitt høyeste punkt.

Regel 11 INNKAST

- 11:1** Innkast dømmes når ballen helt har passert sidelinjen eller når den har passert kortlinjen, over eller til side for mål, og sist ble berørt av en spiller fra det forsvarende lag.
- 11:2** Innkast utføres, uten forutgående fløytesignal (15:3b), av det lag som ikke sist berørte ballen før den passerte sidelinjen eller kortlinjen over eller til side for mål.
- 11:3** Innkast utføres fra det sted der ballen passerte sidelinjen men minst 1 meter fra krysset målfeltlinje/sidelinje, hvis ballen krysset kortlinjen, eller sidelinjen innenfor målfeltet.
- 11:4** Spilleren som tar innkastet må stå med én fot på sidelinjen til ballen har forlatt hans hånd. Spilleren kan ikke selv ta igjen ballen, etter at han har utført innkastet (13:1a).
- 11:5** Ved innkast må motspillerne ikke være nærmere kasteren enn 1 meter.

Regel 12 UTKAST

12:1 Det skal dømmes utkast:

- a) når motstanderen har scoret mål
- b) om målvakten har kontroll over ballen i målfeltet (6:6).
- c) om ballen har passert kortlinjen etter å ha vært berørt sist av målvakten eller en av angripende lags spillere.
- d) om en motspiller trår inn i målfeltet med ball eller uten ball, hvis han har hatt fordel av å betre målfeltet og ikke er utsatt for regelbrudd.

I alle disse tilfellene er ballen ikke i spill.

13:3 kommer til anvendelse om det blir begått et regelbrudd av målvaktens lag etter at det er dømt utkast, men før ballen er satt i spill igjen.

12:2 Utkastet blir foretatt av målvakten uten signal fra dommeren (15:3b) fra målfeltet og ut over målfeltlinjen.

Utkastet er utført når ballen, kastet av målvakten, helt har passert målfeltlinjen.

Det er tillatt for spillerne på det motsatte lag å stå helt inntil målfeltlinjen, men de må ikke berøre ballen før den helt har passert denne linjen (15:7, 3. avsnitt)

- **Kommentar**

Ved målvaktsbytte må utkastet utføres av den målvakten som forlater spillebanen.

12:3 Målvakten kan ikke berøre ballen etter utkastet før ballen har berørt en annen spiller (5:7, 13:1a).

Regel 13 FRIKAST

Frikast

13:1 I prinsippet skal dommerne stoppe kampen og sette den i gang igjen ved frikast til motstanderne når:

- a) det laget som har ballen begår et regelbrudd som må føre til at motstanderne overtar ballen (4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 5:6-11, 6:2a-b, 6:4, 6:8b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 8:8, 11:4, 12:3, 13:9, 14:5-7 og 15:2-5).
- b) det forsvarende lag begår et regelbrudd som fører til at motstanderne mister kontrollen over ballen (4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:8, 8:8 og 13:7).

13:2 Dommerne skal ikke avbryte spillet for å gi frikast om spillet kunne ha fortsatt.

Med det menes at i forbindelse med 13:1a, skal det ikke dømmes frikast om forsvarende lag overtar ballkontroll like etter at det angripende lag har begått et regelbrudd.

På samme måte i forbindelse med 13:1b, skal ikke dommerne gripe inn før eller når det er klart at det angripende lag har mistet ballkontroll, eller at de på grunn av forsvarende lags regelbrudd ikke kan fortsette angrepet.

Om en spiller skal ha en personlig straff på grunn av et regelbrudd, kan dommerne velge å stoppe kampen øyeblikkelig om det ikke fører til en fordel for det laget som begikk feilen. I et slikt tilfelle skal spillet fortsette til den eksisterende situasjon er avklart, før bestrafning gis.

13:2 kommer ikke til anvendelse ved brudd på 4:3, 4:4, 4:6, 4:13 eller 4:14, hvor det gis klar beskjed om at kampen skal stoppes umiddelbart, normalt gjennom inngripen fra tidtakeren eller delegaten.

- 13:3** Om et regelbrudd som normalt ville ført til et frikast beskrevet i 13:1, skjer når ballen ikke er i spill, skal kampen startes med det kastet som svarer til den situasjon som var da kampen ble avbrutt.
- 13:4** I tillegg til de situasjonene som er beskrevet i 13:1a-b, blir et frikast også benyttet for å sette ballen i spill igjen ved noen andre situasjoner. Det skjer fra det sted der ballen var da kampen ble avbrutt og til tross for at det ikke har skjedd noe regelbrudd:
- a) dersom det ved et spilletidsavbrudd, der et av lagene har ballkontroll, skal dette laget fortsette med ballen når spillet settes i gang igjen.
 - b) dersom det ved et spilletidsavbrudd, og ingen av lagene har ballkontroll, skal det laget som sist hadde ballkontroll, fortsette med ballen når spillet settes i gang igjen.
- Fordelsreglen, beskrevet i 13:2, kommer ikke til anvendelse i forbindelse med situasjoner beskrevet i 13:4.
- 13:5** Blir et lag avblåst for frikast, skal den spilleren som eventuelt har ballen i det øyeblikk laget hans blir avblåst, straks slippe eller legge ballen ned på det sted han befinner seg (16:2d).

Frikastutførelse

- 13:6** Når et frikast utføres kan ikke spillerne på det angripende lag plassere seg nærmere enn 1 meter i fra målfeltlinjen til det forsvarende lag, før kastet har blitt utført (15:1).
- 13:7** Når frikastet utføres må motstanderne holde en avstand på minst 1 meter fra kasteren.
- 13:8** Et frikast blir normal utført uten fløytesignal (se likevel 15:3b) og i prinsippet fra det stedet der forseelsen ble begått, med følgende unntak:

- situasjoner som er beskrevet i 13:4a-b
- om dommer eller delegat stopper kampen på grunn av en forseelse av en spiller eller leder på det forsvarende lag, og dette fører til en progressiv inngripen (muntlig, gult kort eller bestrafning), skal kastet tas fra det sted ballen var da spillet ble avbrutt, om det er mer fordelaktig for angripende lag.
- om tidtaker eller delegat stopper kampen fordi det er begått brudd mot 4:3, 4:4, 4:6, 4:13 eller 4:14. skal kastet tas fra det sted ballen var da spillet ble avbrutt, om det er mer fordelaktig for det lag som **ikke** begikk forseelsen.
- frikastet for passivt spill (7:11) skal tas fra det sted hvor ballen befant seg da spillet ble avbrutt.

Over alle disse nevnte forhold gjelder en hovedregel som sier at ingen frikast kan bli tatt innenfra målfeltet til det laget som skal ta frikastet, og heller ikke mellom målfeltlinjen og frikastlinjen til motstanderne. I alle tilfeller hvor reglene ellers skulle tilsi en slik plassering, skal frikastet tas rett utenfor målfeltlinjen eller frikastlinjen.

13:9 En spiller med ball som er i korrekt posisjon til å utføre frikastet, må ikke legge ned ballen på bakken, for så å ta den opp igjen, eller stusse den og fange den igjen (13:1a).

Regel 14 6M - KAST

Tildelingen av 6m-kast

14:1 Et 6m-kast **skal** dømmes når:

- a) en klar målsjanse ødelegges ved regelbrudd av motstanderne også av en leder, hvor som helst på banen.
- b) det blåses fra tidtakerbordet ved en klar målsjanse.
- c) en klar målsjanse hindres av en som ikke deltar i spillet, for eksempel en tilskuer som entrer banen eller stopper spillet med et fløytesignal, unntatt når 9:1, kommentarer, kommer til anvendelse.

Definisjon av en klar målsjanse er beskrevet i Fortolkning nr. 7.

14:2 Hvis spilleren på det angripende laget forblir under full ball- og kroppskontroll tross situasjoner beskrevet i 14:1a, skal det **ikke** dømmes 6m-kast selv om han ikke scorer.

Dommerne skal heller ikke avbryte spillet for å dømme 6m-kast om dette gir den feilende part en fordel. Dersom en klar målsjanse forringes så meget at det ikke kan lages mål, skal det imidlertid alltid minst dømmes 6m-kast.

14:3 Om dommerne tilkjenner et av lagene et 6m-kast, skal de gi time-out, 2:14b.

14:4 Mål scoret på 6m-kast gir 2 poeng (9:3).

Utførelsen av 6m-kast

14:5 6m-kast skal utføres innen tre sekunder etter signal fra dommeren. Kastet skal gå direkte mot mål (13:1a).

14:6 Ved utførelsen av 6m-kast må ikke berøre eller overskride 6m-linjen før ballen har forlatt hånden (13:1a).

- 14:7** Etter at 6m-kastet er utført, kan ballen først spilles igjen av kasteren eller hans medspillere når den har berørt målvakten, målstolper eller tverrligger (13:1a).
- 14:8** Ved utførelsen av 6m-kast må forsvarende lags spillere befinne seg minst 1 meter fra kasteren. Ved brudd på denne regel, dømmes:
- a) mål, hvis ballen går i mål;
 - b) nytt 6m-kast i alle andre tilfeller.
- 14:9** Det er ikke lenger anledning til å bytte målvakt om den spilleren som skal utføre 6m-kastet står med ballen, klar til å utføre kastet. Alle forsøk på likevel å foreta et bytte i en slik situasjon skal straffes som usportslig opptreden (8:4, 16:1d og 16:2c).

Regel 15 GENERELLE ANVISNINGER FOR UTFØRELSEN AV KASTENE

(innkast, utkast, frikast og 6m-kast)

Kasteren

15:1 Kasteren må ha ballen i hånden og under kontroll før kastet kan utføres.

Alle spillere må være å forbli i riktig posisjon ved utførelsen av det aktuelle kast.

Feil plassering skal korrigeres, se imidlertid 15:7.

15:2 Unntatt ved utkast må kasteren ha minst en del av en fot i bakken, når kastet tas (13:1a).

Den andre foten kan løftes og settes ned igjen gjentatte ganger.

15:3 Dommeren må **alltid** gi signal for å sette kampen i gang igjen ved:

a) 6m-kast.

b) innkast, utkast og frikast når:

- kampen skal settes i gang igjen etter time-out;
- kampen skal settes i gang igjen etter frikast gitt med henvisning til 13:4.
- et kast, som etter dommernes mening, ikke blir tatt hurtig nok.
- det blir foretatt en korreksjon av spillernes plassering.
- det er foretatt en progressiv inngripen (muntlig eller bestrafning).

Etter fløytesignalet, må spillerne kaste fra seg ballen i løpet av tre sekunder.

15:4 Et kast betraktes som utført når ballen har forlatt kasterens hånd (se likevel 12:2).

Ballen kan ikke leveres til eller berøres av en medspiller, når kastet tas (13:1a).

- 15:5** Kasteren må etter dette ikke berøre ballen på nytt før den har berørt en annen spiller eller målstengene (13:1a)
- 15:6** Et mål kan bli laget direkte på alle kast unntatt om en målvakt som har hatt ballen under kontroll i eget målfelt, mister ballen inn i eget mål (12:2).
- 15:7** Motspillernes feilaktige plassering ved avkast, innkast eller frikast skal ikke korrigeres dersom plasseringen ikke hindrer en umiddelbar utførelse av kastet og ikke medfører noen ulempe for det laget som skal ta kastet. Oppstår det en slik ulempe, **skal** den feilaktige plasseringen korrigeres (15:3b).

Hvis fløytesignalet gis for et kasts utførelse, til tross for at spillerne er feilaktig plassert, kan spillerne umiddelbart delta i spillet.

En spiller skal utvises hvis han forsinker eller forstyrrer utførelsen av et kast for motstanderen ved å stå for nær, eller ved et annet regelbrudd (16:2e).

Regel 16 BESTRAFNING**Utvisning**

16:1 Utvisning kan gis ved:

- a) regelbrudd mot en motstander (5:5 og 8:2), som ikke dekkes av kategorien progressiv bestrafning i 8:3. Slike regelbrudd skal bestraffes progressivt.
- b) regelbrudd i forbindelse med motstanderens utførelse av et tildelt kast
- c) usportslig opptreden av en spiller eller lagleder (8:4)

16:2 Utvisning skal gis:

- a) ved feil innbytte eller en overtallig spiller betrer spillebanen (4:13, 4:14).
- b) ved gjentatte regelbrudd som skal bestraffes progressivt (8:3).
- c) ved gjentatt usportslig opptreden av en spiller, på eller utenfor spillebanen (8:4).
- d) når ballen ikke legges rett ned etter at motstanderen har fått idømt et kast (13:5).
- e) ved gjentatte regelbrudd i forbindelse med motstanderens utførelse av et idømt kast (15:7).
- f) som en konsekvens av en diskvalifikasjon av en spiller eller leder i løpet av spilletiden (16:8, 2. avsnitt).

16:3 Utvisning skal gis ved tydelig å vise Dommertegn 12 til den feilende spiller/leder og tidtaker/sekretær.

16:4 Under utvisningstiden kan den utviste spilleren ikke settes inn i spill eller erstattes.

Utvisingstiden begynner når dommeren gir fløytesignal for igangsetting av spillet etter at spilleren er utvist.

Utvist spiller kan betre spillebanen eller erstattes i det øyeblikket det har vært **et skifte av ballkontroll** mellom de to lagene (16, kommentar 2).

16:5 Annen gangs utvisning av spiller fører til diskvalifikasjon.

I prinsippet er en diskvalifikasjon, som følge av to utvisninger, bare effektiv for resten av spilletiden (16, kommentar 3) og skal ansees som en dommeravgjørelse basert på fakta. (Slike diskvalifikasjoner skal ikke begrunnes i kamprapporten).

Diskvalifikasjon

16:6 Diskvalifikasjon skal dømmes:

- a) hvis en ikke-spilleberettiget spiller betrer spillebanen.
- b) for andre gangs (og påfølgende tilfeller av) usportslig opptreden fra en av lagets ledere eller spillere (8:4).
- c) ved grove regelbrudd som setter motstandernes helse i fare (8:5).
- d) ved grove regelbrudd av målvakten, som forlater målfeltet under "shoot-out" og setter motstanderens helse i fare (8:5, aksjoner rettet direkte mot motstanderens kropp og ikke mot ballen).
- e) ved grov usportslig opptreden av en spiller eller leder på eller utenfor spillebanen (8:6).
- f) ved voldsomhet fra en spiller utenfor spilletiden, dvs. før kampen eller i en pause (8:7, 16:16b, d).

g) ved voldsomhet fra en leder (8:7).

h) ved annen gangs utvisning av samme spiller (16:5).

i) Ved gjentatt usportslig opptreden av spiller eller leder i en pause (16:16d)

16:7 Diskvalifikasjon skal, etter time-out, gis ved tydelig å vise det røde kortet (Dommertegn 13) til den feilende spiller/leder og tidtaker/sekretær.

16:8 Diskvalifikasjonen av en spiller eller leder gjelder alltid for resten av spilletiden. Den diskvalifiserte spilleren eller lederen må umiddelbart forlate spillebanen og innbytterrommet.

Etter dette er det ikke tillatt for spilleren eller lederen å ha noen form for kontakt med sitt lag.

En diskvalifikasjon reduserer antallet spillere eller ledere som laget kan benytte, unntatt i forbindelse med 16:16b.

Etter **skifte av ballkontroll** er det tillatt å spille med samme antall spillere på banen, som før diskvalifikasjonen (16, kommentar 2).

16:9 En diskvalifikasjon (unntatt på grunn av annen gangs utvisning – 16:6h) må begrunnes i kamprapporten til gjeldende myndighet.

16:10 Hvis en målvakt eller utespiller under "shoot-out" bestraffes med usportslig eller grov usportslig opptreden, skal dette føre til diskvalifikasjon.

Utelukkelse

16:11 Utelukkelse skal dømmes:

ved voldsomheter (8:7) av en spiller i løpet av spilletiden, på eller utenfor spillebanen

16:12 Utelukkelse skal, etter time-out, gis ved tydelig å vise kryssende underarmer over hodet (Dommertegn 14) til den feilende spiller og tidtaker/sekretær.

16:13 Utelukkelsen gjelder alltid for resten av spilletiden, og laget må spille resten av kampen med én spiller mindre på spillebanen.

Den utelukkede spilleren kan ikke erstattes og må straks forlate innbytterommet og spillebanen.

Etter dette er det ikke tillatt for spilleren å ha noen form for kontakt med sitt lag.

16:14 En utelukkelse skal alltid begrunnes i kamprapporten til den myndighet kampen sorterer under (17:12).

Mer enn én forseelse i samme situasjon

16:15 Dersom en spiller eller en leder gjør seg skyldig i mer enn én regelstridig forseelse på en gang eller i tett rekkefølge, før spilletiden er satt i gang igjen, og disse forseelsene krever ulik straff, skal i prinsippet den strengeste straffen idømmes. Dette gjelder under alle omstendigheter om en av forseelsene er en voldsomhet.

Forseelser utenfor spilletiden

16:16 Usportslig opptreden, grov usportslig opptreden eller en voldsomhet fra en spiller eller leder, begått der kampen spilles, men utenfor spilletiden, skal bestraffes slik:

Før kampen:

a) tilsnakk ved usportslig opptreden (16:1d).

b) diskvalifikasjon skal gis ved grov usportslig opptreden eller voldsomhet (16:6), men laget kan likevel starte kampen med inntil 8 spillere og 4 ledere.

I en pause:

- c) tilsnakk skal gis ved usportslig
- d) diskvalifikasjon skal gis ved gjentatt eller grov usportslig opptreden, eller ved voldsomhet.

Etter en diskvalifikasjon i en pause kan laget fortsette med det antall spillere på banen som de hadde umiddelbart før pausen.

Etter kampen:

- e) med skriftlig rapport.

*** Kommentar 1 – Spilletiden**

Situasjonene beskrevet i 16:1, 16:2, 16:6 og 16:11 omfatter vanligvis regelbrudd begått i spilletiden.

Spilletiden omfatter også time-out, golden goal og shoot-out, men ikke pauser.

*** Kommentar 2 – Skifte av ballkontroll**

Begrepet **skifte av ballkontroll** brukes for å angi at ballkontrollen har gått fra den ene til det andre laget.

Unntak og spesifisering.

- a) ved begynnelsen av andre omgang, Golden Goal og Shoot-out, kan utviste spillere erstattes eller betre spillebanen igjen.
- b) ved utvisning av en forsvarende spiller kombinert med tildeling av 6m-kast;
 - hvis det angripende lag scorer mål, kan utvist spiller erstattes eller betre spillebanen, etter at utkastet er utført.

- Hvis det ikke blir mål skal utvist spiller eller innbytter vente til neste **skifte av ballkontroll**, før han kan betre spillebanen.

c) vis det er en avventende utvisning ved en fordel:

- Utvisningen starter i det øyeblikk bestrafningen gis, dvs. så snart fordelssituasjonen er avklart og bestrafningen gitt.

*** Kommentar 3 – ”Effektiv for resten av spilletiden” (16:5).**

- Shoot-out og Golden Goal er en del av spilletiden

Regel 17 DOMMERNE

17:1 En kamp ledes av to likeverdige dommere som har en sekretær og en tidtaker som medhjelpere.

17:2 Dommernes kontroll med spillernes og ledernes oppførsel begynner når dommerne kommer til kampstedet og slutter når de forlater det.

17:3 Før kampen skal dommerne kontrollere spillebanen, målene og ballene (1, 3:1) og de bestemmer hvilke baller det skal spilles med.

Dessuten skal dommerne påse at begge lag er møtt i reglementerte drakter, kontrollere kamprapporten, spillernes utstyr, antall personer i innbytterrommet, foruten å gjøre seg kjent med hvem som er oppført som de respektive lags lagsansvarlige (leder A).

Brudd på reglene skal rettes (4:2-3, 4:8-10).

17:4 Loddtrekning foretas av en av dommerne før kampen i nærvær av den andre dommeren og kapteinen på hvert lag.

17:5 Ved kampstart plasserer den ene dommeren seg på sidelinjen på motsatt side av sekretariatet. Kampuret startes ved dommerens fløytesignal (2:5).

Den andre dommeren plasserer seg midt på spillebanen. Etter fløytesignal starter han spillet med et dommerkast (10).

Dommerne må skifte side i løpet av kampen.

17:6 Dommerne plasserer seg slik at de kan observere begge lags innbytterom (17:11, 18:1).

17:7 I prinsippet skal kampen ledes av de samme dommerne.

De skal påse at spillereglene overholdes og må straffe regelbrudd i samsvar med reglene (se likevel 13:2, 14:2).

Hvis en av dommerne ikke kan fullføre kampen, skal den andre dommeren dømme videre alene.

- 17:8** Dersom begge dommerne gir fløytesignal for regelbrudd begått av samme lag, men har ulik oppfatning av straffen, gjelder alltid den strengeste straffen.
- 17:9** a) Hvis dommerne har ulik oppfatning av tildeling av 1 eller 2 poeng, vil en felles avgjørelse gjelde (se kommentar).
- b) Hvis begge dommerne blåser for en forseelse eller ballen har forlatt spillebanen og dommerne viser ulik oppfatning på hvem som skal ha ballkontroll, gjelder en felles avgjørelse (se kommentar).

I disse situasjonene er time-out obligatorisk. Etter at en beslutning er tatt, skal tydelig beskjed om dommernes beslutning gis og spillet settes i gang igjen med fløytesignal (2:8f, 15:3b).

*** Kommentar**

Dommerne når en felles beslutning gjennom en kort rådslagning. Hvis de ikke blir enige, gjelder banedommerens oppfatning.

- 17:10** Begge dommere er ansvarlige for å holde kontroll med poengantallet, spilletiden og kampresultatet.

Oppstår det tvil om riktigheten av tidtakingen, avgjør dommerne i fellesskap hva som er riktig spilletid. (Se også 17:9 kommentar).

- 17:11** Dommerne og tidtaker/sekretær skal påse at innbytte foretas korrekt (17:6, 18:1).

- 17:12** Dommerne er ansvarlige for at kamprapporten er riktig utfylt etter kampen.

Utelukkelse (16:14) eller slike diskvalifikasjoner som er beskrevet i 16:8, må begrunnes i kamprapporten.

17:13 Dommernes avgjørelser bygget på deres iakttagelser og vurderinger, er uangripelige.

På den andre siden kan avgjørelser som menes å stride mot reglene, være gjenstand for protest.

Under kampen er det bare den lagsansvarlige som har rett til å henvende seg til dommerne.

17:14 Begge dommerne har rett til å stoppe eller avbryte kampen. Før kampen avbrytes må alle muligheter for å fortsette, være utnyttet.

Regel 18 TIDTAKEREN OG SEKRETÆREN

18:1 I prinsippet har tidtakeren hovedansvaret for spilletiden, time-out og utvisningstiden.

Vanligvis er det bare tidtakeren som bør avbryte spillet, når dette er nødvendig.

På samme måte har sekretæren i prinsippet ansvaret for kamprapporten (bare de spillere/ledere som er oppført der, er deltakerberettiget), og for spillere/ledere som kommer til etter at kampen er begynt. Sekretæren fører kamprapporten med de nødvendige anførsler (mål, utvisninger, diskvalifikasjoner og utelukkelse).

Kontrollen av antall spillere og ledere i innbytterrommet, og inn- og uttrede av innbyttespillere er et felles ansvarsområde, sammen med dommerne (17:6, 17:11).

I Fortolkning 8 er det beskrevet hvordan tidtaker og sekretær skal forholde seg i flere av de situasjonene som er omtalt over.

18:2 Dersom det ikke finnes noe offisielt kampur (veggklokke), må tidtakeren på spørsmål holde den lagsansvarlige for begge lag informert om hvor lenge kampen har vart eller hvor lenge det er igjen. Etter en time-out er en slik informasjon passende å gi uten på forespørsel.

Dersom det offisielle kampuret ikke har automatisk sluttsignal, er tidtakeren ansvarlig for å gi sluttsignalet så vel etter 1. omgang som etter 2. omgang (2:9, kommentar).

Ved en spillers utvisning, bekrefter sekretæren denne til spilleren og dommerne ved å holde opp et kort. Kortet viser "1" ved første gangs utvisning og "2" ved annen gangs utvisning.

IHF, EHF OG NHFs DOMMERTEGN

Dommertegn

- 1) Hvis 1 eller 2 poeng tildeles ved en scoring (9, 14:4, fortolkning 1), må banedommeren angi dette ved å vise 1 eller 2 fingre. Når 2 poeng tildeles gjør måldommer en hel vertikale armsving i tillegg.
- 2) Dommertegn 12: dommerne angir utvisning til den spiller som har begått et slikt regelbrudd.
- 3) Dommerne bruker et rødt kort for å angi umiddelbar diskvalifikasjon
- 4) Diskvalifikasjoner må bekreftes tydelig med et rødt kort, vist av sekretæren
- 5) Når et frikast eller innkast dømmes, må dommerne **umiddelbart** vise retning av kastet (dommertegn 7 eller 9).

Deretter følger det obligatoriske dommertegn for å angi korrekt personlig bestrafning (dommertegn 12-14).

Hvis det synes nødvendig å forklare grunnen til et frikast eller 6m-kast kan det korrekte dommertegn 1-6 vises.

- 6) Dommertegn 11, 15 og 16 er obligatorisk i de situasjoner de gjelder
- 7) Dommertegn 8, 10 og 17 brukes dersom dommerne finner det nødvendig.

Rekkefølgen av dommertegnene:

1. Overtramp;
2. Mottaks- eller dribblefeil;
3. Skritt eller for lang tid med ballen;
4. Klamring, holding og dytting;
5. Slag;
6. Angrepsfeil, påløping eller påhopping;
7. Innkast – retning;
8. Utkast;
9. Frikast – retning;
10. 1 meter avstand;
- 11.1 1 poeng
- 11.2 2 poeng
12. Utvisning
13. Diskvalifikasjon (rødt)
14. Utelukkelse
15. Time-out
16. Tillatelse for to personer (påført dommerkortet) til å betre spillebanen
17. Forvarsel ved passivt spill.

1. Overtramp



2. Drible- eller mottaksfeil



3. Skritt eller tidsfeil



3. Klamring, holding eller dytting



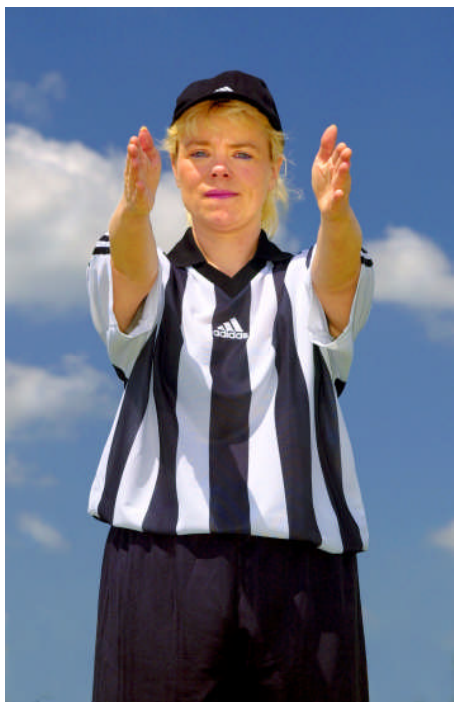
5. Slag



6. Angrepsfeil



7. Innkast – retning



8. Utkast



9. Frikast – retning



10. 1m avstand



11.1 Tildeling av 1 poeng



11.2 Tildeling av 2 poeng



12. Utvisning



13. Diskvalifikasjon



14. Utelukkelse



15. Time-out



16. Tillatelse for to personer (påført dommerkortet) til å betre spillebanen ved Time-Out



17. Forvarsel ved passivt spill



IHF
EHF
NHF

Fortolkninger til spillereglene for Beach Handball

INNHOLD	SIDE
1. Tildeling av poeng	67
2. Spesielle omstendigheter	68 - 69
3. Frikast etter sluttsignalet (2:10-12)	69 - 71
4. Passivt spill (7:10-11)	71- 75
5. Usportslig opptreden (8:4, 16:1d)	75
6. Grov usportslig opptreden (8:6, 16:6e)	76
7. Definisjon av en "klar målsjanse" (14:1)	77
8. Avbrudd i spillet forårsaket av tidtaker (18:1)	79
9. Shoot-out og "fast-break"	

1. Tildeling av poeng (Regel 9)

Også i følgende scoringssituasjon skal 2 poeng tildeles

- *Kommentar: Mål scoret ved "flyver" (9:2).*

Både ideen med Beach handball og spillets filosofi må respekteres. Det må være rom for kreative eller spektakulære scoringer, som skal tildeles 2 poeng. Et mål er spektakulært hvis det er av høy teknisk standard og åpenbart ikke er et "1 poengsmål", som baseres på grunnferdigheter.

Bemerkning: Hvis et slikt mål åpenbart har til hensikt å latterliggjøre motstanderen skal det betraktes som usportslig opptreden og aldri føre til 2 poeng (Fair Play).

2. Spesielle omstendigheter

Når spesielle omstendigheter (vind, solretning, etc.) krever det, kan dommerne bestemme at bare ett mål brukes til "Shoot-out".

3. Frikastutførelse etter sluttsignalet (2:10-12)

I mange tilfeller er det laget som er tildelt et frikast etter at spilletiden er utløpet, ikke særlig interessert i å ta frikastet. Det kan skyldes flere omstendigheter – som f.eks. at kampens resultat er så klart at et eventuelt mål ikke vil ha noen betydning, eller fordi frikaststedet er for langt unna motstanderens mål til at sjansen for å score ikke er tilstede.

Selv om det regelteknisk står at frikastet skal tas, bør dommerne i slike tilfeller bruke sunn fornuft og betrakte frikastet som utført om en spiller omtrent riktig plassert lar ballen falle til gulvet eller gir den til dommerne.

I de tilfeller hvor det er klart at laget tross alt vil forsøke å score et mål, må dommerne finne en balanse mellom å gi laget denne muligheten (selv om den er svært liten) og det å fastslå at det hele vil ende i et tidssløsende og frustrerende "teater". Med dette menes det at dommerne hurtigst mulig skal få spillerne fra begge lag riktig plassert slik at frikastet kan bli tatt med minst mulig spill av tid.

Dommerne må påse at det bare er en spiller som holder ballen. Hvis en spiller ønsker å forlate spillebanen gjøres dette på egen risiko.

Dommerne har ingen forpliktelser til å vente på at eventuelle innbyttere er i korrekt posisjon før frikastet blåses i gang.

Dommerne må være beredt på å straffe spillere på begge lag som på en eller annen måte begår **andre ulovligheter** i denne fasen. Spesielt forseelser av forsvarende lag i den klare hensikt å hindre/forsinke kastutførelsen, er det viktig å straffe (15:7, 16:1c, 16:2f). I tillegg er det også grunn til passe på det angripende lag, hvis det begår ulovligheter.

Det er av avgjørende betydning at ingen irregulære mål blir godkjent.

4. Passivt spill (Regel 7:10-11)

Generelle bemerkninger:

Regelen om passivt spill har til hensikt å hindre et lag i å spille en lite attraktiv håndball eller bevisste forsøke å hale ut tiden. Det er viktig at dommerne gjennom hele kampen er konsekvente i sin bedømming av når et lag spiller passivt.

Passivitet kan forekomme i alle deler av et lags angrepsspill. For eksempel allerede fra det øyeblikk målvakten har satt ballen i spill og laget bruker mange pasninger for å komme over i sin oppbyggingsfase – eller i selve angrepsfasen.

Passivt spill forekommer oftest i følgende situasjoner:

- et lag leder med få mål mot slutten av kampen;
- et lag har én eller flere spillere utvist;
- når forsvarsspillet er bedre enn angrepsspillet;

Bruken av forvarseltegnet:

Forvarseltegnet skal i prisnippet benyttes i følgende situasjoner:

- 1) **Når et spillerbytte skjer unormalt (sakte) eller når laget beveger seg sakte (med mange pasninger) fra egen målfeltlinje og opp i angrep.**

Typiske situasjoner er:

- spillerne står midt på banen og spiller ballen seg imellom i påvente av et innbytte skal skje
- en spiller står i ro og spretter ballen
- ballen blir spilt tilbake på egen banehalvdel uten at motstanderne har satt inn noe press
- treg utførelse av avkast eller noen av de andre kastene der ballen skal settes i spill og hvor det ikke er gitt time-out.

2) I forbindelse med et spillerbytte som skjer først etter at laget har startet sitt angrepsspill.Typiske situasjoner er:

- alle spillerne er allerede i sine grunnposisjoner i angrep
- laget starter sin oppbyggingsfase med tydelige passive tendenser
- laget har ikke før nå vist tegn til at innbytte skulle være ønskelig.
- *Kommentar*

Et lag som har forsøkt et "fast break" fra egen banehalvdel, men uten å lykkes med å skaffe seg en direkte scoringsmulighet, må få lov til å foreta et eventuelt spillerbytte i den fasen av angrepet.

3) I forbindelse med en unormal lang angrepsoppbygging.

Prinsipielt må et lag alltid få lov til å ha en oppbyggingsfase med forberedende pasninger før det kan forventes at det målrettede angrepsspillet starter.

Typiske situasjoner for unormalt lange angrepsfaser er:

- lagets angrepsspill fører ikke til noe som kan minne om at hensikten er å komme i scoringsposisjon

- *Kommentar:*

Å komme i scoringsposisjon betyr at laget gjør taktiske manøvrer som gir dem fordel i forhold til forsvarende lag eller når balltempoet og bevegelsen økes i forlengelsen av oppbyggingsfasen.

- spillere får gjentatte ganger ballen tilbake uten å ha beveget seg eller etter å ha beveget seg mot egen banehalvdel

- en spiller står i ro og spretter ballen
- en angrepsspiller som i kamp med en motspiller søker frikast bevisst og venter på at dommeren skal blåse, eller ikke forsøker å skaffe seg noen fordel i forhold til forsvareren
- aktivt (offensivt) forsvar: Et aktivt forsvar har som mål å hindre det angripende lag i å øke tempoet gjennom å blokkere ønskede ballbaner og løpsveier
- det angripende lag viser ingen tegn til å øke intensiteten i angrepsspillet i etterfølgelsen av oppbyggingsfasen.

4) Etter å ha vist forvarseltegnet.

Etter å ha vist forvarseltegnet skal dommerne tillate en oppbyggingsfase. (Dommerne skal ta med i sin vurdering at yngre spillere og lag på lavere nivåer trenger mer tid i slike situasjoner). Om det angripende lag, etter en slik oppbyggingsfase, ikke viser noe tegn til å gå på mål, må dommerne blåse for passivt spill.

- *Kommentar:*

Dommerne må passe på ikke å blåse av for passivt spill i det øyeblikk det angripende lag virkelig forsøker å score. Det vil si at avblåsningen bør komme når ballen er på vei bakover på banen.

Hvordan forvarseltegnet skal vises:

Om en dommer (enten banedommeren eller måldommeren) har den oppfatning at et lag spillere passivt, løfter han armen (Dommertegn 17). Også den andre dommeren skal vise forvarseltegnet. (Dommerne skal gi signalet med den armen som er nærmest mot innbytterrommet). Dette for å vise at de har bedømt ballførende lag til ikke å ha til hensikt å skaffe seg en scoringsmulighet, eller har gjentatte ganger somlet med å sette spillet i gang igjen.

Dommerne skal vise forvarseltegnet helt til angrepet er over eller tegnet er satt ut av spill slik som gjengitt lenger nede.

Etter dette, og om det angripende lag ikke viser noen tegn til å gå mot mål, skal en av dommerne blåse for passivt spill og gi frikast til det forsvarende lag.

Et angrep starter med at et lag overtar ballkontrollen, og er å betrakte som over når det angripende lag har laget et mål eller mistet ballen.

Om forvarseltegnet for passivt spill (dommertegn 17) er gitt og det laget som er i ballbesittelse avslutter angrepet med et skudd på mål (herunder kommer også 6m-kast og direkte frikast), og ballen returnerer enten fra målvakten eller fra målstengene/tverrliggeren tilbake til det laget, direkte eller via innkast/frikast, starter et **nytt angrep** i oppbyggingsfasen uten at laget lenger er bundet av forvarseltegnet.

5. Usportslig opptreden (8:4, 16:1d, 16:6b)

Eksempler på usportslig opptreden er;

- a) å rope til en spiller som skal ta et 6m kast
- b) å sparke bort ballen ved spilleavbrudd, slik at motstanderen ikke umiddelbart kan utføre tildelt kast
- c) verbalt forulempe mot- eller medspiller
- d) når en spiller eller lagleder ikke lar ballen være hvis den ender utenfor sidelinjen
- e) forsinker utførelsen av et tildelt kast
- f) holder en motstander i spilledrakten
- g) hvis målvakten ikke slipper ballen når motstanderen er tildelt 6m-kast
- h) hvis en utespiller gjentatte ganger blokkerer skudd med beinet under kneet
- i) hvis en forsvarsspiller gjentatte ganger betrer eget målfelt
- j) hvis en spiller forsøker å skape et (ukorrekt) inntrykk av at motstanderen har begått et regelbrudd (filming)

6. Grov usportslig opptreden (8:6, 16:6e)

Eksempler på grov usportslig opptreden;

- a) uhøvelig opptreden (gjennom tale, ansiktsuttrykk, gestikulering eller fysisk kontakt) overfor en annen person (dommer, tidtaker/sekretær, delegat, leder, spiller eller tilskuer mm.)
- b) kaste, slå eller sparke bort ballen etter en dommeravgjørelse slik at den havner så langt unna at forseelsen ikke kan sees som bare en "vanlig" usportslig opptreden
- c) om målvakten ved 6m-kast inntar en så passiv holdning at dommerne må anta at han ikke har til hensikt å forsøke å avverge skuddet
- d) gjengjeldelse, f.eks. ved å slå etter en motstander, etter selv å ha vært utsatt for en ulovlig handling
- e) med hensikt å kaste ballen på en motstander etter at det gitt signal for et spilleavbrudd, for pause eller full tid. I noen tilfeller kan dette også betegnes som voldsomhet.

7) Definisjon på "En klar målsjanse", (14:1)

Med henblikk på Regel 14.1 forstås "en klar målsjanse" slik:

- a) når en spiller befinner seg med ball- og kroppskontroll ved motstandernes målfelt uten at forsvarende lag på noen måte har mulighet til å hindre skuddet på lovlig måte
- b) når en spiller befinner seg med ball- og kroppskontroll i fart alene mot motstandernes målvakt uten at noen andre kan komme foran og hindre det hurtige angrepet på lovlig måte
- c) når en spiller er i en situasjon som korresponderer med et av punktene (a) eller (b) over, uten at spilleren ennå har ballen, men er klar til i neste øyeblikk å motta en pasning. Dommerne må i slike situasjoner være overbevist om at ingen motstander kan hindre ballmottaket på lovlig måte
- d) når en målvakt har forlatt målfeltet og en motstander med ball- og kroppskontroll har sjansen til å kaste ballen i det åpne målet uten at noen motstander på lovlig måte kan hindre ham i det. Denne situasjonen gjelder også selv om det er én eller flere motstandere

mellom kasteren og målet. I det siste tilfellet må dommerne overveie om disse spillerne har mulighet til å forhindre scoring på lovlig måte.

9) Avbrudd i spillet forårsaket av tidtaker (18:1)

Om en tidtaker avbryter spillet på grunn av feil innbytte eller ulovlig inntreden beskrevet i 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, blir kampen satt i gang igjen med frikast til motstanderne – normalt fra det stedet hvor feilen ble begått. Skulle ballen imidlertid være i en gunstigere posisjon for motstanderne da spillet ble avbrutt, skal frikastet tas fra det stedet ballen befant seg (13:8, 3. og 4. avsnitt).

I disse tilfeller skal dessuten tidtakeren avbryte spillet med en gang forseelsen blir oppdaget uten å ta hensyn til de generelle fordelsreglene 13:2 og 14:2. Om en klar målsjanse blir ødelagt av en slik inngripen og forseelsen er gjort av det forsvarende lag, skal det idømmes 6m-kast med henvisning til 14:1a.

I forbindelse med andre typer av forseelser som det er nødvendig å gjøre dommerne oppmerksom på, skal tidtakeren i prinsippet vente til neste stopp i spillet før han tilkaller seg dommernes oppmerksomhet. Om tidtakeren likevel avbryter spillet, kan ikke det føre til at det laget som hadde ballen da spillet ble avbrutt, mister ballen. Spillet vil bli satt i gang igjen med frikast til dette laget.

Likevel, om avbruddet skyldes en forseelse av det forsvarende lag og dommerne bedømmer situasjonen til å være en klar målsjanse da spillet ble avbrutt, skal det dømmes 6m-kast med henvisning til 14:1b.

I prinsippet skal ikke en forseelse oppdaget av tidtaker/sekretær (unntatt 4:4, 4:6, 4:13, 4:14) føre til personlig bestrafning.

Mulighetene til å idømme et 6m-kast med henvisning til 14:1a og beskrevet i 2. avsnitt over, er også tilstede om en dommer eller en delegat avbryter spillet for noe som fører til tilsnakk eller straff av en spiller eller leder på forsvarende lag i det øyeblikk angripende lag hadde en klar målsjanse.

9. Shoot-out og fast break

Hvis målvakten eller en spiller under en shoot-out eller fast break blokkerer løpsveien for angriperen og dette fører til fysisk kontakt skal både 6m-kast og utvisning dømmes.

Forsvarende målvakt eller spiller har alltid ansvaret for slike situasjoner.

Norges Håndballforbund
Serviceboks 1 Ullevål Stadion
0840 Oslo
www.handball.no

Reglement for innbytterrommet

1. Hvert lag har et innbytterrom for utespillerne som er 15 x 3m. Disse befinner seg på begge sider av spillebanen, utenfor sidelinjen.
2. Ingenting kan plasseres i innbytterrommet
3. Bare deltagerberettigede spillere og ledere kan betre innbytterrommet (4:2, 4:6)
4. Begge lag er i sitt innbytterrom på sin side av spillebanen(1:7, 2:1)
5. Laglederne i innbytterrommene må være i ført sportsantrekk
6. Hvis man trenger tolk, må han befinne seg bak innbytterrommet.
7. Tidtakeren og sekretæren skal støtte dommerne i å overvåke før og under kampen.

Hvis det før kampen foregår et regelbrudd når det gjelder innbytterrommet, kan ikke kampen starte før forholdet er rettet.

Hvis brudd på disse reglene skjer under kampen, må forholdet rettes ved neste spilleavbrudd, før kampen kan fortsette.

8. a) Lagsansvarlig har rett til å lede laget sitt under kampen iht. regelverket og Fair Play. Lederne skal i prinsippet sitte eller stå på kne i innbytterrommet.

Det er **tillatt** for lederne å bevege seg i innbytterrommet ved:

- bytte av spillere;
- taktisk(e) melding(er) til spiller(e) ute på spillebanen eller på innbytterbenken;
- medisinsk tilsyn;
- henvendelse om lags time-out;
- nødvendig konferanse med sekretær/tidtaker/delegat, men dette gjelder bare for den lagsansvarlige og bare ved spesielle situasjoner (4:6).

Under hele kampen gjelder retten til fritt å bevege seg bare for én leder pr. lag. Men det er viktig at denne lederen er klar over

de begrensninger som innbytterrommet har iht. punkt 1 i dette reglementet. Videre er det viktig at en slik bevegelse ikke fratår tidtaker/sekretær/ delegat muligheten til å se hele spillebanen og innbytterrommet.

- b) I prinsippet skal spillere som befinner seg i innbytterrommet sitte eller stå på kne.

Det er likevel tillatt for spillere:

- når de snart skal byttes inn så lenge dette ikke forstyrrer noen.

- c) Det er ikke tillatt for spillere eller ledere:

- å opptre på en provoserende eller fornærmende måte med språk, mimikk, gestikulering overfor dommere, sekretær, tidtaker eller delegat, spillere, ledere eller publikum
- å forlate innbytterrommet for å influere på spillet
- å stå eller bevege seg langs sidelinjen i oppvarmingsøyemed.

9. Ved brudd på bestemmelser i dette reglement er dommerne forpliktet etter 16:1d, 16:2c-d eller 16:6b, e, h (tilsnakk, utvisning eller diskvalifikasjon).
10. Dersom dommerne ikke har sett brudd på dette reglement, skal sekretær/tidtaker gjøre dommerne oppmerksom på dette ved første stopp i spillet.
11. Der en delegat er oppnevnt, har denne, uten ved avgjørelser fattet etter dommerens skjønn, rett til, og ved første stopp i spillet, å gjøre dommerne oppmerksom på et mulig brudd på Spillereglene eller Reglementet for innbytterrommet. Dette for, om mulig, å unngå en eventuell protest.

Spillet gjenopptas med kast i henhold til spillesituasjonen.

Dersom spillet blir avbrutt av delegaten på grunn av en regelstridig handling av det ene laget, skal spillet gjenopptas av motstandernes lag (frikast eller 6m-kast ved en klar målsjanse).

Dommerne skal, etter samtale med delegaten, bestraffe den

skyldige spiller eller leder og forholdet skal dessuten påføres kamprapporten.

Dersom dommerne ikke pådømmer brudd på reglementet selv om de er gjort oppmerksom på det, plikter delegaten å rapportere dette til den instans kampen sorterer under. Denne instans skal vurdere situasjonen som oppsto og dommernes holdning ved anledningen.