

STREET HANDBOLA NOTEIKUMI

REDGRO STREET HANDBOLA KAUSĀ 2024.

Street handbolu spēlē uz vieniem vārtiem. Spēle notiek bez fiziska kontakta, ar mīkstu un neatsperīgu bumbu. Komanda sastāv no 4 spēlētājiem. Aizsardzības laikā viens no spēlētājiem ieņem vietu vārtos, tādējādi uzbrukumā esošā komanda vienmēr ir vairākumā. Street handbolā par klasiski gūtiem vārtiem var iegūt vienu punktu, par atraktīviem - divus.

Street handbols ir uzbrukuma spēle, ko var spēlēt visi interesenti. Galvenais ir spēlēt ar prieku un piekopt godīgas spēles (fair play) principus.

Laukums: 10m garumā , 10m platumā. Var spēlēt uz dažāda seguma.

Vārti: 2.40m x 1.60m

Vārtu laukums: ceturdaļaplis vai taisna līnija , 4 m no vārtiem.

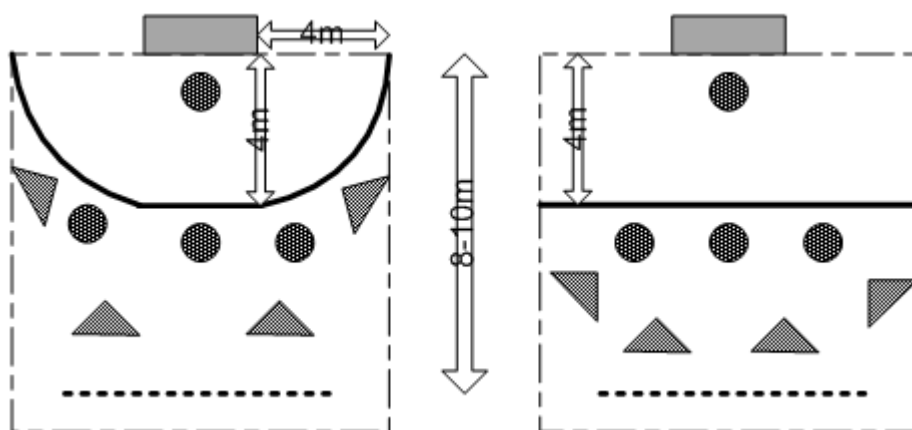
Starta līnija: 8m līdz 10m no vārtiem.

Komandas: 4 pret 4

Bumba: 44cm apkārtmērs. Neatlecoša un mīksta.

Tiesneši: Spēles tiesā spēlētāji, var tik pieaicināti arī neatkarīgi tiesneši.

Spēles ilgums: 8 min. Laiks netiek apstādināts.



Spēle sākas no starta līnijas (vismaz vienam uzbrūkošās komandas spēlētājam ar bumbu jāšķērso starta līnija). Spēli uzsāk izlozē vai “akmens, šķēres, papīrīts” uzvarējusi komanda.

Komanda sastāv no 4 spēlētājiem, jebkurš aizsargs var ieņemt vietu vārtos. Tādējādi uzbrukumā esošā komanda vienmēr atrodas vairākumā. Viens spēlētājs drīkst atrasties “maiņā”. Spēlētāju maiņa notiek aiz starta līnijas.

Spēlētāji drīkst bumbu pārvaldīt ar jebkuru ķermeņa daļu, izņemot zemāk par ceļgalu. Tā tiek uzskatīta par spēli ar kāju un bumba nonāk otras komandas pārvaldībā. Tikai vārtsargs drīkst bumbu atvairīt ar pilnīgi jebkuru ķermeņa daļu.

Uzbrukumā komandas dodas pamīšus, nogādājot bumbu aiz starta līnijas (vismaz vienam spēlētājam no uzbrūkošās komandas ar bumbu jāšķērso starta līnija).

Pēc vārtu gūšanas, vārtsarga piespēli, kas tiek veikta uz starta līnijas, pārķert **aizliegts**. Ja vārti nav gūti, piespēles nogādāšanu uz starta līniju drīkst apgrūtināt (pārķerot piespēli tā joprojām jānogādā aiz starta līnijas).

Spēlētājiem ar bumbu rokā ir atļauti 3 soļi. Pēc 3 veiktiem soļiem atļauts bumbu pārvaldīt vēl 3 sekundes. Piesitiens nav atļauts. Ja aizsargam bumbu izdodas pārķert un tā atsitas pret zemi, tad tas netiek uzskatīts par driblu. Pēc jebkuras tehniskās kļūdas bumba spēlē jāievirza no starta līnijas. Izspēles laikā no starta var veikt metienu pa vārtiem, balsta kāju neatraujot no zemes.

Spēle norisinās bez fiziska kontakta. Street handbolā nav nedz soda metiena, nedz brīvmetiena. Tīša fiziska kontakta veidošana ir sodāma ar +2 punktiem uzbrūkošajai komandai. Ja kontakts ir veidots metiena laikā, bet metiens nonāk vārtos, komanda saņem 2 punktu par metienu un 2 punktus par sodu.

Aizsargam ir iespēja aktīvi vai pasīvi “spēlēt bumbā”, mēģinot bumbu pārķert vai bloķēt. Aizsargs **nedrīkst** veidot kontaktu šādā situācijā. Ja aizsargs ievēro visus noteikumus un uzbrucējs tīši vai netīši ar bumbu uzgrūžas vai uzlec virsū tiek fiksēta uzbrucēja kļūda un bumba nonāk otras komandas pārvaldībā, uzsākot spēli no starta līnijas.

Ja gadījumā uzbrukuma laikā vārtu laukumā atrodas divi vai vairāki spēlētāji no aizsargājošās komandas, tad automātiski tiek piešķirti +2 punkti uzbrūkošai komandai.

Par katru vārtu guvumu tiek piešķirts 1 punkts, par atraktīvu vārtu guvumu tiek piešķirti 2 punkti. Par atraktīviem vārtiem tiek uzskatīti:

- vārti gūti pēc apgrieziena gaisā par 360 grādiem,
- vārti gūti, kad metiena brīdī spēlētājs atrodas ar muguru pret vārtiem,
- vārti gūti pēc metiena, kurš tiek izpildīts, noķerot bumbu gaisā un lēciena brīdī.

Vārti skaitās, ja bumba pilnībā šķērsojusi vārtu līniju.

Spēles rezultāta skaitītāji (ar spēles protokolu) nosaka, cik punktus par katru vārtu guvumu komanda iegūst.

Ja bumba no aizsargiem šķērso vārtsarga laukumā sānu vai gala līniju, tā paliek komandai, kas atrodas aizsardzībā. Ja bumba šķērso sāna līnijas, tad bumba pāriet pretējās komandas pārvaldībā (sānu auti). Spēle turpinās, ja bumba ir šķērsojusi starta līniju.

Tiesāšana: TIESNEŠU STREET HANDBOLĀ NAV!

Spēlētāji savstarpēji **vienojas** par noteikumu pārkāpumiem un kopīgi tiesā spēles piekopjot godīgas spēles principus.

Ja spēlētāji **nespēj vienoties** par situāciju, tad lēmums tiek izlemts ar ''akmens, šķēres, papīrīts''.