

# РУКОМЕТ НА ПЕСКУ

## -правила игре-

Терен за игру је димензија 27x12 м, а подлога на којој се игра је песак. Терен се састоји од 2 голманова простора и централног поља за игру, димензија 15x12м. Линије су обележене елеастичном траком или канапом у боји, ширине до 8цм. Сем спољних линија терена (гол-аут и аут), повучене су још само линије на 6м (као линије које су пралаелне са гол-аут линијом, на растојању 6м од гола. Играчи наступају боси (дозвољено је ношење чарапа). Голови су стандардних рукометних димензија 3x2 метра. Простор за измене се налази са једне бочне стране терена за једну, а са друге стране терена за другу екипу. Играчи се мењају целом дужином поља за игру.

Утакмице се играју лоптама које су мањих димензија од оних за класичан рукомет. Лопте су израђене од неклизајуће, стандардно наранџасте, гуме (прилагођене су великом броју људи, не испадају, лаке су, свако их може ухватити и бацити).

Екипа се састоји од максимум 8 и минимум 6 играча, а за време игре, у терену играју 3 играча и голман. Играчу који је у поседу лопте, дозвољено је да направи максимум 3 корака. Лопту може држати 3 секунде. Дозвољено је и одбијање лопте од тла (тешко изводљиво), као и спуштање лопте на тло. Ако лопта остане на тлу дуже од 3 секунде, исти играч нема право да је узме. Као и у рукомету, дозвољене су "летеће" измене. После примљеног гола, утакмица се наставља голмановим бацањем, тј. игра се "без центра".

Утакмица се састоји од два периода у трајању од по 10 минута. Пауза између периода траје 5 минута. Постигнути голови се вреднују на специфичан начин. Гол се вреднује једним поеном, а уколико је постигнут на атрактиван начин (гол постигнут када играч лопту прима и упућује ка голу у истом скоку тзв. "цепелин", пируете,...) гол онда доноси 2 поена. Голови које постигне голман вреде 2 поена. (Посебан начин рачунања поена је последица жеље да се игра учини што атрактивнијом за гледање.) Гол постигнут из казненог ударца са 6м (шестерац) вреди 2 поена. Екипа за победу у сваком од периода добија по један бод. У случају ремија, тј. изједначености у постигнутим поенима на крају једног од периода, победник тог периода, а самим тим и освајач једног бода, се добија у продужетку, правилом "златног гола". Оба периода, као и продужетак (правило "златног гола") почињу судијиним бацањем на средини терена. Утакмица се може завршити са 2:0 уколико једна од екипа победи у оба периода, тј. 1:1, уколико свака од екипа буде боља у по једном периоду игре. У том случају, победник се добија правилом "играч против голмана". Правило "играч против голмана" представља наизменично извођење контранапада, у коме учествују један играч и голман екипе која напада и голман екипе која се брани. У првој серији се изводи наизменично 5 контранапада сваке екипе (морају бити у питању различити играчи), а у случају истоветног броја освојених поена (и у правилу "играч против голмана" један гол може донети 1 или 2 поена), игра се наставља наизменичним извођењем по једног контранапада за сваку екипу. Да би били избегнути прекиди игре, голманима је омогућено да, уз судијску дозволу, уведу у игру резервну лопту (по једна се налази иза сваког од голова). Тиме се омогућава континуирано играње, тј. избегавају се непотребни прекиди игре. Играч који је искључен има право повратка у игру (или замене) чим екипа која је у поседу изгуби лопту. Два искључења истог играча доводе до његове дисквалификације (са правом замене). Екипе имају право на по минут одмора у сваком од два периода игре. Меч суде двоје судија.