

27.06.

TURNIER 9 - 18 UHR
DAMEN & HERREN

28.06.

TURNIER 9 - 16 UHR
KIDS & JUGEND

FREIBAD
TÜBINGEN



INFOS & ANMELDUNG UNTER WWW.TSV-HIRSCHAU.DE

@RUGBYTUEBINGEN @RUGBYTUEBINGENF





PROGRAMM

FREITAG – WARM WELCOME

ab 18.00 Uhr @ Neckawa – Wöhrdstraße 25 · 72072 Tübingen
Anmeldung der Teams, Abholung der Voucher Bags

SAMSTAG – TURNIER DAMEN & HERREN

Freibad 1 · 72072 Tübingen
ab 08.00 Uhr – Anmeldung der Teams, Abholung der Voucher Bags
09.00 Uhr Turnierbeginn (Mittagessen inbegriffen)
ab ca. 17.00 Uhr Finalphase und Siegerehrung

SONNTAG – TURNIER KIDS & JUGEND

Freibad 1 · 72072 Tübingen
ab 08.15 Uhr – Anmeldung der Teams
09.00 Uhr Turnierbeginn (parallele Spiele der versch. Altersgruppen)

DAMEN / HERREN

Es gibt jeweils 8 Startplätze. Die Überweisung der Teilnahmegebühr gilt gleichzeitig als Registrierung.

23.03. bis 19.04.2026 **160,- €**

ab 20.04.2026 **200,- €**

Die Teilnahmegebühr beinhaltet Voucher-Bags (für 10 Spieler:innen und 2 Betreuer:innen) inkl.: Akkreditierungen, Eintritt für das Freibad in Tübingen, Mittagessenvoucher, Wasser am Turniertag, Frühstück am Pitch am Sonntag.

KIDS / JUGEND

Die Überweisung der Teilnahmegebühr gilt gleichzeitig als Registrierung.

ab 23.03.2026 **25,- €**

Der Schwimmbad-Eintritt muss von den Vereinen selbst gezahlt werden.

Rugby Club Tübingen

IBAN: DE52 6406 1854 0304 7100 08

BIC: GENODES1STW

Verwendungszweck: Beach-Rugby2026 - [Teamname + Herren/Damen/U8/U10/U12/U14]

INFOS & ANMELDUNG UNTER WWW.TSV-HIRSCHAU.DE

@RUGBYTUEBINGEN @RUGBYTUEBINGENF



ORGANISATORISCHES

ANMELDUNG

Die Anmeldefrist endet am **20.05.2026**.

Die Anmeldung erfolgt durch die Überweisung der Teilnahmegebühr.

Bitte sendet uns anschließend eine **E-Mail** mit dem Namen eurer Ansprechperson, deren E-Mail-Adresse sowie eurem Teamnamen, damit wir die Zahlung zuordnen können.

Nach Eingang der Zahlung und der E-Mail erhaltet ihr eine Bestätigung sowie den Link zu einem Google-Formular, in dem ihr eure Teamdaten eintragen könnt.

TURNIER KINDER / JUGEND

Ob alle Turniere in den jeweiligen Altersgruppen stattfinden können, entscheidet sich erst nach Ende der Anmeldefrist. Wir behalten uns vor, Turniere bei zu geringer Teilnehmer:innenzahl abzusagen. In diesem Fall wird die Teilnahmegebühr selbstverständlich zurückerstattet.

Jahrgänge: U8 2018/2019 U12 2014/2015

U10 2016/2017 U14 2012/2013

TEILNEHMER:INNEN

Bei den Herren dürfen Jugendliche ab 17 Jahren, bei den Damen ab 15 Jahren mit ihrem ärztlichem Attest für die Liga teilnehmen.

Zusätzliche Spieler:innen über die Teamgröße von 10 hinaus können als Pirat:innen angemeldet werden (15 € pro Person) und werden in die Turnierplanung integriert. Auch Einzelanmeldungen sind möglich – ihr werdet einem Team zugeteilt oder bildet mit anderen eine eigene Mannschaft.

ESSEN

Für die Spieler:innen (Herren/Damen) gibt es ein inkludiertes Mittagessen sowie ein Frühstück am Sonntag. Es stehen vegane bzw. vegetarische Alternativen zur Verfügung. Eure Auswahl wird im Google-Formular abgefragt, um sicherzugehen, dass wir von allem genug haben.

Des Weiteren können Speisen und Getränke vom Buffet oder Schwimmbadkiosk erworben werden.

FANS

... sind jederzeit willkommen und ausdrücklich erwünscht! Hierfür muss lediglich Eintritt ins Freibad gezahlt werden, dadurch erhaltet ihr auch Zugang zum Pitch.

PITCH

... findet ihr ganz am Ende des Freibads, auf der rechten Seite im Sportbereich.



REGELN

REGEL 1 – DER PLATZ

1.1 BESCHAFFENHEIT DES SPIELGELÄNDES

(a) Oberfläche. Die Oberfläche des Spielfelds ist eben und besteht aus losem Sand.

1.2 BENÖTIGTE ABMESSUNGEN FÜR DAS SPIELGELÄNDE

Abmessungen Erwachsene: Das Spielfeld ist nicht länger als 35 Meter und nicht breiter als 25 Meter. Das Malfeld ist nicht länger als 3 Meter und nicht breiter als 25 Meter.

REGEL 2 – ANZAHL DER SPIELER – DIE MANNSCHAFT

2.1 MAXIMALE ANZAHL DER SPIELER AUF DER SPIELFLÄCHE

Maximum: Jede Mannschaft darf nicht mehr als fünf Spieler auf der Spielfläche haben.

2.2 AUSWECHSELSPIELER

Erwachsene: Eine Mannschaft kann nicht mehr als fünf Auswechsel-/Ersatzspieler benennen.

2.3 AUSGEWECHSELTE SPIELER DIE WIEDER IN DAS SPIEL ZURÜCKKEHREN

Wenn ein Spieler ausgewechselt wird, darf dieser Spieler zu jeder Zeit wieder am Spiel teilnehmen. Einzuwechselnde Spieler betreten dann das Spielfeld in der Auswechselzone, wenn der Ball tot ist oder das Spiel stillsteht. Der ausgewechselte Spieler darf das Spielfeld dort verlassen, wo er sich gerade befindet.

2.4 ZU VIELE SPIELER AUF DEM FELD

Sobald der Schiedsrichter feststellt, dass eine Mannschaft mehr als 5 Spieler auf dem Spielfeld hat, kann er jede Aktion, die in der Zwischenzeit stattgefunden hat, annullieren, es sei denn, die gegnerische Mannschaft hat einen Vorteil erlangt:

Bsp. 1: Ein Versuch wird erzielt und die verteidigende Mannschaft hat 6 Spieler auf dem Spielfeld: das Ergebnis bleibt bestehen.

Bsp. 2: Ein Versuch wird erzielt und die angreifende Mannschaft hat 6 Spieler auf dem Feld: Der Versuch wird nicht anerkannt.

REGEL 3 – ZEITDAUER EINES SPIELS

Ein Spiel dauert nicht länger als 10 Minuten. Ein Spiel ist in zwei Halbzeiten unterteilt, beide nicht länger als 5 Minuten Spielzeit.

3.1 HALBZEIT

Nach der Halbzeit wechseln die Mannschaften die Spielhälfte. Die Unterbrechung dauert maximal 2 Minuten.

3.2 VERLÄNGERUNG

Endet ein Spiel unentschieden, wird nach der Sudden-Death-Regel gespielt, d.h. die Mannschaft, die als erstes einen Try erzielt, gewinnt das Spiel.



REGELN

REGEL 4 – DIE SPIELWEISE

4.1 KAPITÄN

Nur der anerkannte Kapitän darf sich beim Schiedsrichter melden, um ihn um Erklärungen zu bitten oder schwerwiegende Verstöße anzuzeigen, wie z. B. zu viele (sechs) gegnerische Spieler auf dem Feld.

4.2 KICKS, LINE-OUT UND GEDRÄNGE

Kicks im offenen Spiel: Ein Spieler darf den Ball im offenen Spiel nicht kicken. Line-out und Gedränge sind ausgeschlossen und das Spiel wird durch einen Freistoß wieder aufgenommen.

4.3 SPIELVERLAUF/ABLAUF

Wenn der Spieler, der den Ball trägt, vom Gegner geblockt wird, muss er den Ball innerhalb von 2 Sekunden freigeben, indem er ihn abspielt oder ihn jemandem überlässt. Wird diese Regel nicht beachtet, verliert seine Mannschaft den Ballbesitz. Der Abstand zum Ball bei Strafstoßen oder Anstoß beträgt 5 Meter. Wird dieser Abstand nicht eingehalten, verhängt der Schiedsrichter eine weitere 5-Meter-Strafe gegen den Spieler.

Bei Punktgleichheit während der Qualifikationsrunden qualifiziert sich die Mannschaft mit den meisten Versuchen, bei fortbestehender Punktgleichheit wird die Mannschaft mit den weniger registrierten Spielern und schließlich die jüngere Mannschaft bevorzugt (ermittelt durch Addition der Geburtsjahre der Spieler und anschließende Division durch 12).

REGEL 5 – DAS ERZIELEN VON PUNKTEN

Wenn ein angreifender Spieler als Erster im gegnerischen Malfeld den Ball zu Boden bringt, hat er einen Versuch erzielt. Der Versuch ist einen Punkt wert und es gibt keine Kicks nach einem Versuch. Wenn ein angreifender Spieler den Ball über die Mallinie trägt, hat dieser Spieler drei Sekunden Zeit, um einen Versuch zu erzielen.

Strafstoß: Die gegnerische Mannschaft erhält einen Freistoß 4 Meter vor der Mallinie. Wenn ein angreifender Spieler einen Versuch erzielt, muss er den Ball an der Stelle liegen lassen, an der der Versuch erzielt wurde.

Strafstoß: Der gegnerischen Mannschaft wird ein Freistoß von der Mitte der Mittellinie zugesprochen, und der fehlbare Spieler wird verwahrt und vorübergehend gesperrt.