

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 fünf Minuten Spielzeit.

3.1 HALBZEIT

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

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.

BESONDERHEITEN KINDERTURNIER

Abmessungen Kinder:

Die Feldgröße wird auf die Altersklasse angepasst:

U8: Volleyballfeld.

U10: Volleyballfeld bzw. etwas größer.

U12: Beachsoccerfeld leicht verkleinert.

Mannschaften Kinder:

Die Kinder spielen 5 gegen 5, die Teams bestehen aus 8 Kindern.



BESONDERHEITEN JEDERMANNTURNIER:

Mannschaften:

Das Jedermannturnier findet im Mixed-Modus statt. Das heißt, Damen und Herren spielen in gemischten Teams gegeneinander.

Spielweise:

Das Jedermannturnier findet als Touch-Turnier statt. Es gelten die regulären Regeln aus dem Regelwerk, mit der Ausnahme, dass keine Tackles gesetzt werden. Der Touch darf ausschließlich „sachte“ erfolgen – harte Touches werden bestraft, es kommt zum Wechsel des Ballbesitzes. Der Ball wird übrigens nicht geworfen (wie z.B. beim Handball), sondern gepasst. Das heißt, mit beiden Händen angefasst, wird der Ball mit Schwung von der Seite heraus nach hinten gespielt.

Was passiert nach einem Touch?

Jedes Mal, wenn der Spieler im Ballbesitz vom gegnerischen Team berührt wird, geschehen zwei Dinge:

1. Der berührte bzw. berührende Spieler in der Offensive muss den Ball ablegen und ein Tap and Go ausführen. Dies geschieht an der Stelle, wo der Touch erfolgt ist.
2. Das verteidigende Team muss unmittelbar nach einem Touch mindestens drei Meter von der Stelle des Touches zurückgehen. Diese Position wird „on-side“ (Gegenteil „off-side“) genannt, und die Angreifer können wieder nach vorne laufen und den nächsten Touch spielen. Durch das Rückwärtslaufen wird dem angreifenden Team die Möglichkeit gegeben, mehr Raum auf dem Spielfeld zu gewinnen.

Das angreifende Team darf immer in das gegnerische Feld laufen und spielt sich dabei den Ball gegenseitig und so oft wie nötig zu. Dabei darf der im Ballbesitz befindliche Spieler seinen Teamspielern den Ball nur nach hinten zu passen, jedoch nicht nach vorne. Es kann eine Spieltaktik sein, als Angriffsteam den Touch selbst zu veranlassen, dadurch wird auf das gegnerische Team Druck ausgeübt, denn es muss jeweils drei Meter zurücklaufen.

Die Verteidiger schützen ihre Versuchszone vor dem angreifenden Team durch das Berühren des Spielers der gegnerischen Mannschaft mit dem Ball im Besitz. Es geht also darum, dass das verteidigende Team schnellstmöglich fünf „Touches“ macht, um in Ballbesitz zu kommen und selbst anzugreifen. Aufgabe des Angriffs ist es, die Verteidigung so zurück oder zur Seite zu drängen, dass genug Platz ist, mit maximal fünf Touches den Ball hinter die Punktlinie abzulegen.

Strafen.

Strafen gibt es natürlich auch. So zum Beispiel muss das Angriffsteam den Ball bei Ballverlust an die gegnerische Mannschaft abgeben. Das gleiche gilt, wenn das Angriffs- oder Verteidigungsteam gegen eine Spielregel verstößt. Das ist zum Beispiel der Fall, wenn ein sogenannter Vorwärtspass („forward pass“) gespielt wird oder der Ball gepasst wird, nachdem man bereits berührt wurde („touch and pass“). Ein Team kann den Ballbesitz auch aus folgenden Gründen verlieren:

- wenn der Ball zu Boden geht („drop ball“)
- wenn der Spieler im Ballbesitz über die Seitenlinien aus dem Spielfeld tritt („out“)
- wenn das angreifende Team fünf Mal in Folge berührt wurde oder berührt hat, das heißt seine Touches aufgebraucht hat

Das angreifende Team kann auch erneut fünf Touches bekommen, wenn die Verteidigung eine Regel missachtet. Die Angreifer erhalten fünf neue Touches bei folgendem Regelverstoß: wenn die Verteidigung „off-side“ (=Abseits) ist, das heißt, nach einem Touch nicht unverzüglich ihre drei Meter zurückgelaufen ist.

Das Spiel selbst beginnt mit einem „Tap“. Dazu wird der Ball auf den Boden gelegt, der Spieler tippt ihn kurz mit einem Fuß an, nimmt ihn auf und beginnt zu spielen. Mit einem Tap wird auch immer nach einer Strafe begonnen.