



Turnier-Reglement Beach Battle 2018

- **Disziplinen**

Beachsoccer, Beachvolley, Beachhandball, Beachvölkerball
Details zu den vier Disziplinen sind im Spiel-Reglement zu finden.

- **Allgemein**

Je vier Teams werden in eine Gruppe eingeteilt. Jedes Team der Gruppe spielt gegen die anderen Teams der Gruppe alle Disziplinen. Es wird nach dem vorgegebenen Modus gespielt.

Es gibt 4 Kategorien:

- **Strandmanager** (Nur Freitag, Firmenteams, Geschlecht: spielt keine Rolle)
- **Beachbuddies** (Freitag, Samstag, Sonntag, Mixedteams, min. 2 Frauen spielen immer auf dem Feld)
- **Beachboys** (Samstag, Sonntag, Geschlecht: nur Männer)
- **Sandgirls** (Samstag, Sonntag, Geschlecht: nur Frauen)

Für jede einzelne Kategorie gibt es am Schluss eine einzige grosse Rangliste über alle Gruppen und die Ränge 1-3 werden gekürt. Man spielt also indirekt auch gegen die anderen Teams der anderen Gruppen.

- **Spielzeit**

Die Spielzeit beträgt 8 Minuten. Es wird sofort beendet und **kein Ball** zu Ende gespielt. Die Teams müssen sich 2 Minuten vor Spielbeginn am Spielfeldrand einfinden, damit pünktlich begonnen werden kann. Die Kapitäne prüfen die Anwesenheit des gegnerischen Teams und melden eine allfällige Abwesenheit beim Spielbüro. Zwischen zwei Spielen gibt es 2 Minute Pause. Bei zu spätem Spielantritt geht das Spiel 3:0 forfait verloren.

- **Ein- Auswechslung**

Die Teammitglieder können sich untereinander beliebig oft ein- auswechseln. Dabei gelten folgende Regeln:

- max. Anzahl Spieler auf dem Feld darf nicht überschritten werden
- anz. weibliche Personen auf dem Feld beim Mixed, mind. 2
- Zeitpunkt des Wechsels gemäss dem Spielreglement (Ballpausen)

- **Punktstand**

Bei allen Spielen zählen die Kapitäne der Teams die Punktstände und melden diese nach dem Spiel beim Spielbüro. Dort liegen die Resultatzettel bereit, wo das Spielergebnis eingetragen werden kann. Beide Kapitäne der Teams sind für die Richtigkeit der Resultate verantwortlich und müssen den Spielzettel kontrollieren.

- **Punkteverteilung**

Bei allen Sportarten werden die Spielpunkte solange gezählt bis die Zeit abgelaufen ist. Am Ende der Spielzeit werden die Spielstände miteinander verglichen und folgende Siegespunkte vergeben:

Sieg	= 3 Punkte
Unentschieden	= 1 Punkt
Niederlage	= 0 Punkte

- **Offfield Challenge**

Während des Turniers kann an einer Offfield Challenge mitgemacht werden, um zusätzlich Punkte zu ergattern. Diese Punkte werden einmal zur Wertung hinzugezogen. Max. 9 Punkte.

Genauere Infos der Challenge werden am Spieltag beim Spielbüro mitgeteilt.

- **Spielbüro**

Alle Felder befinden sich in unmittelbarer Nähe zueinander und zum Spielbüro. Falls eine Mannschaft fehlt, muss dies beim Spielbüro gemeldet werden. Nach dem Spiel werden die



Spielergebnisse beim Spielbüro auf die Resultatblätter aufgeschrieben (Kapitäne). Im Spielbüro werden diese kontrolliert und in die Gesamttabelle übertragen.

! Falls das Resultat eines Spieles am Ende des Turnieres fehlt, wird automatisch ein forfait Spiel für das erstgenannte Team, gemäss Spielplan geschrieben. Die Kapitäne der Teams sind darum Verantwortlich dass die Resultate zum Spielbüro gelangen.

- **Schiedsrichter**
Es gibt keine Schiedsrichter und unklare Spielsituationen werden von den Teams selbständig geregelt. **Es gilt Fairplay.**
- **Turnierleitung**
Die Turnierleitung ist die oberste Entscheidungsinstanz. Sie kann bei unfairer Spielweise oder unvorhergesehenen Vorkommnissen Teams disqualifizieren und vom Gelände verweisen. Sie kann über das Spielbüro erreicht werden.
- **Rangliste**
Es werden keine Finalpartien gespielt. Die Punkte aus den Gruppenspielen werden addiert und in einer Gesamtrangliste pro Kategorie geführt. Zusätzlich wird das Resultat der Offfield Challenge für jedes Team dazu addiert. Danach wird folgende Wertung angewendet:

Reihenfolge der Wertung:
 1. Siegespunkte + Res. Offfield Ch.
(Bsp. Sieg(3), Sieg(3), Unentsch.(1), Offfield(5) = **12**)
 2. Besseres Resultat in der Offfield Challenge
 3. Würfelergebnis bei der Teamanmeldung als Nachkommastellen.
(Bsp. Würfelergebnis (32) = 12.**32**)
- **Rangverkündigung**
 - Jeweils ca. 15- 30 min nach Turnierende (genauere Infos am Turniertag)
 - Ist ein Team nicht mehr anwesend wird der Preis an das nächstrangierte Team weitergegeben.
- **Versicherung**
Jeder Teilnehmer ist für seine Versicherung selber verantwortlich. Der Veranstalter lehnt jegliche Haftung ab. Es wird ausserdem keine Haftung für persönliche Gegenstände übernommen.
- **Bekleidung**
Beach feeling pur. Auf dem Sand wird Barfuss und im T-Shirt gespielt werden. Es stehen Duschköglichkeiten zur Verfügung.

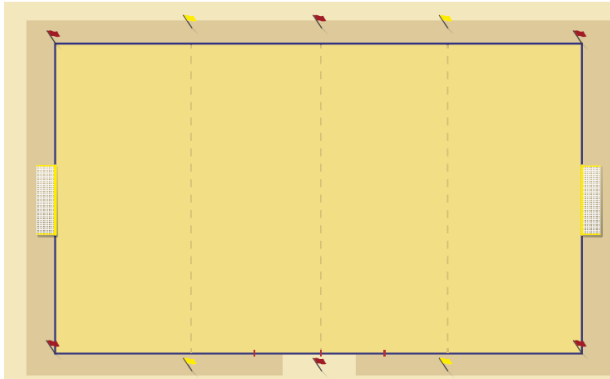
Spiel- Reglement

Beachsoccer Spielregeln

Spielfeld:

Die Spielfeldmasse betragen 20m x 10m.

Die beiden längeren Begrenzungslinien heissen Seitenlinien, die beiden kürzeren Torlinien. Zwischen den Torpfosten gibt es keine Linie. Auf jeder Seitenlinie werden auf der Höhe der imaginären Strafraumlinie Markierungen angebracht, um den Strafraum besser zu erkennen. Abstand 4m.



Auswechslung:

Die Auswechsellinie befindet sich in der Mitte der Seitenlinie.

Eine Auswechslung kann jederzeit erfolgen, egal, ob der Ball im Spiel ist oder nicht. Bei Ersatz eines Spielers durch einen Auswechselspieler gelten folgende Bestimmungen:

- Der Spieler verlässt das Spielfeld über die Auswechsellinie
- Der Auswechselspieler darf das Spielfeld erst betreten, nachdem der zu ersetzende Spieler das Spielfeld verlassen hat.

Team:

Es wird mit vier Teilnehmer pro Team gespielt. 3 Feldspieler und ein Torhüter.

Anstoss:

Die **höhere Teamnummer** hat den ersten Anstoss.

Nach jedem Tor wird beim imaginären Mittelpunkt ein neuer Anstoss ausgeführt. (Dieser ist auch der Strafstoßpunkt.)

Ein direktes Tor aus dem Anstoss kann nicht erzielt werden.

Alle Spieler sind auf der eigenen Spielfeldseite.

Ball ist aus dem Spiel:

Der Ball ist aus dem Spiel, wenn er auf dem Boden oder in der Luft eine der Tor- oder Seitenlinien in vollem Umfang überquert hat.

Erzielen eines Tores:

Ein Tor ist gültig erzielt, wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte in vollem Umfang überquert hat.

Ein Treffer wird nicht gegeben, wenn der Torhüter des angreifenden Teams den Ball von seinem Strafraum absichtlich mit der Hand oder dem Arm geworfen oder gespielt hat und den Ball zuletzt berührt oder gespielt hat. Die Partie wird in diesem Fall mit einem Torabwurf für das andere Team fortgesetzt.

Abseitsregel:

Es gibt kein Abseits.

Foul: (Wir spielen Fairplay, also bitte keine Fouls☺)

Eine grobe Unsportlichkeit wird mit einem Freistoss für das gegnerische Team geahndet.

Freistoss:

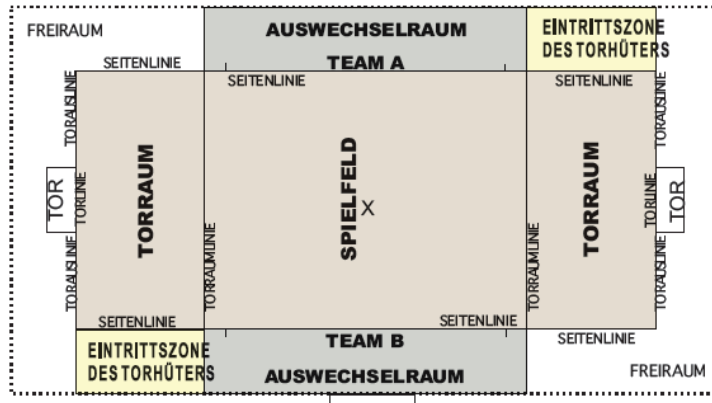
Es gibt keine Mauer und der gefoulte Spieler muss den Freistoss selber ausführen. Kein direktes Tor erlaubt.

Beachhandball Spielregeln

Spielfeld:

Die Spielfeldmasse betragen 20m x 10m.

Die beiden längeren Begrenzungslinien heissen Seitenlinien, die beiden kürzeren Torlinien. Zwischen den Torpfosten gibt es keine Linie. Auf jeder Seitenlinie werden auf der Höhe der Torraumlinie Markierungen angebracht, um den Torraum besser zu erkennen. Abstand 4m.



Auswechslung:

Die Auswechslzone befindet sich rechts und links auf der gesamten Seitenlinie.

Eine Auswechslung kann jederzeit erfolgen, egal, ob der Ball im Spiel ist oder nicht. Bei Ersatz eines Spielers durch einen Auswechslspieler gelten folgende Bestimmungen:

- Der Spieler verlässt das Spielfeld über die Auswechslzone
- Der Auswechslspieler darf das Spielfeld erst betreten, nachdem der zu ersetzende Spieler das Spielfeld verlassen hat.
- Der Torhüter darf jederzeit durch ein Feldspieler ein und ausgewechselt werden. In der Verteidigung wird vorzugsweise mit drei Verteidigern (Verteidigung an der 6-Meter-Linie) und einem Torhüter gespielt. Im Angriff kann (muss aber nicht) der Torhüter durch einen vierten Feldspieler ersetzt werden, bzw. der Torhüter kann seine 3 Mannschaftskollegen im Angriff unterstützen. Dieser Überzahlsituation kommt entgegen, dass auf der gesamten Länge des Spielfeldes ausgewechselt werden darf und der Einwechselnde nicht dort das Spielfeld betreten muss, wo der Auswechselnde es verlässt, d.h. Spieler A verlässt das Spielfeld in der vorderen Hälfte des Spielfeldes, so kann Spieler B das Spielfeld gleichwohl in der hinteren Spielfeldhälfte betreten. So ist es möglich, im Angriff mit 4 Spielern zu spielen (Ersetzung des Torhüters) und bei Ballverlust den Torhüter entsprechend schnell wieder einzuwechseln, indem ein Angreifer sofort das Spielfeld verlässt.

Team:

Es wird mit vier Teilnehmer pro Team gespielt. 3 Feldspieler und ein Torhüter.

Anstoss:

Die **höhere Teamnummer** hat den ersten Anstoss.

Nach jedem Tor startet der Torhüter das Spiel mit dem ersten Pass.

Alle Spieler sind auf der eigenen Spielfeldseite.

Ball ist aus dem Spiel:

Der Ball ist aus dem Spiel, wenn er auf dem Boden oder in der Luft eine der Tor- oder Seitenlinien in vollem Umfang überquert hat.

Erzielen eines Tores:

Ein Tor ist gültig erzielt, wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte in vollem Umfang überquert hat.

Ein Treffer wird nicht gegeben, wenn der Torhüter des angreifenden Teams den Ball von seinem Strafraum absichtlich mit der Hand oder dem Arm geworfen oder gespielt hat und den Ball zuletzt berührt oder gespielt hat. Die Partie wird in diesem Fall mit einem Torabwurf für das andere Team fortgesetzt.

Erzielt ein Torwart ein Tor (vom Spielfeld, ausserhalb des Torraumes aus geworfener Ball), wird dieses **mit zwei Punkten** gewertet. Normaler Feldspieler = ein Punkt.

Auf die Regel: „besonders kreatives Tor“ wird Aufgrund Fehlen eines Schiedsrichters verzichtet.



Torraum:

Der Torraum darf nur vom Torwart betreten werden. Gemäss den Handballregeln.

Foul: (Wir spielen Fairplay, also bitte keine Fouls☺)

Eine grobe Unsportlichkeit wird mit einem Freistoss für das gegnerische Team geahndet.

Freistoss:

Kein direkter Schuss auf das Tor erlaubt.

Allgemein:

Auf dem Spielfeld wird nach Handballregeln gespielt. Es sind drei Schritte mit dem Ball in der Hand erlaubt, zudem darf getippt („geprellt“) werden, was auf Sand aber nicht sonderlich einfach ist.

Es ist erlaubt:

- Arme und Hände zu benutzen, um den Ball zu blockieren oder in Ballbesitz zu gelangen
- Dem Gegenspieler mit einer offenen Hand den Ball aus jeder Richtung wegzuspielen
- Den Gegenspieler mit dem Körper zu sperren, auch wenn er nicht in Ballbesitz ist.
- Von vorne, mit angewinkelten Armen Körperkontakt zum Gegenspieler aufzunehmen, ihn auf diese Weise zu kontrollieren und zu begleiten

Es ist nicht erlaubt:

- Dem Gegenspieler den Ball aus den Händen zu entreissen oder ihn herauszuschlagen
- Den Gegenspieler mit Armen, Händen oder Beinen zu sperren oder ihn wegzudrängen
- Den Gegenspieler zu klammern, festzuhalten, zu stossen, ihn anzurennen oder anzuspringen
- Den Gegenspieler mit oder ohne Ball regelwidrig zu stören, zu behindern oder zu gefährden

Beachvolleyball Spielregeln

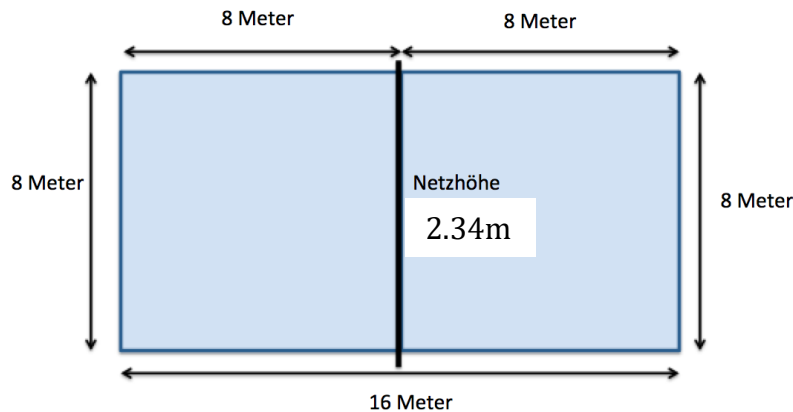
Spielfeld:

Die Spielfeldmasse betragen 16m x 8m.

Zwei Seitenlinien und zwei Grundlinien begrenzen das Spielfeld und gehören zu ihm.

Die Netzhöhe wird auf Mixedhöhe 2m 34cm eingestellt.

Die Antennen gehören zum Netz und begrenzen seitlich den Überquerungssektor.



Auswechslung:

Eine Auswechslung kann nur während den Ballpausen erfolgen.

Team:

Es wird mit vier Teilnehmer pro Team gespielt.

Aufschlag:

Die **niedrige Teamnummer** hat den ersten Aufschlag.

Hat die annehmende Mannschaft das Aufschlagrecht gewonnen, „rotieren“ ihre Spieler um eine Position und der nächste Spieler schlägt auf.

Erzielen eines Punktes:

Eine Mannschaft erhält einen Punkt:

- wenn es ihr gelingt, den Ball mit max. 3 Ballberührungen auf den Boden des gegnerischen Spielfeldes zu spielen;
- wenn die gegnerische Mannschaft einen Fehler begeht

Gewinnt die aufschlagende Mannschaft einen Spielzug, erhält sie einen Punkt und schlägt weiter auf.

Gewinnt die annehmende Mannschaft einen Spielzug, erhält sie einen Punkt und schlägt danach auf.

Der Ball ist „in“, wenn er die in einem beliebigen Moment des Kontakts mit der Oberfläche ein Teil des Balles das Spielfeld einschließlich der Begrenzungslinien berührt.

Der Ball ist „aus“, wenn er:

- vollständig außerhalb der Begrenzungslinien (ohne sie zu berühren) auf den Boden fällt;
- einen Gegenstand außerhalb des Feldes oder eine außerhalb des Spiels befindliche Person berührt;
- die Antennen, Spannseile, Pfosten oder das Netz außerhalb der Seitenbänder berührt;
- die senkrechte Ebene des Netzes während des Aufschlags oder nach der 3. Ballberührung einer Mannschaft entweder teilweise oder vollständig außerhalb des Überquerungssektors überquert
- den Unteren Sektor vollständig durchquert.

Allgemein:

Ein Spieler darf den Ball nicht zweimal direkt nacheinander berühren, ausgenommen Berührung nach dem Block.

Das Eindringen in den gegnerischen Spielraum, das Spielfeld und/oder die Freizone ist erlaubt, wenn dabei das gegnerische Spiel nicht beeinflusst wird.

Der Kontakt eines Spielers mit dem Netz zwischen den Antennen während der Spielaktion ist ein Fehler.



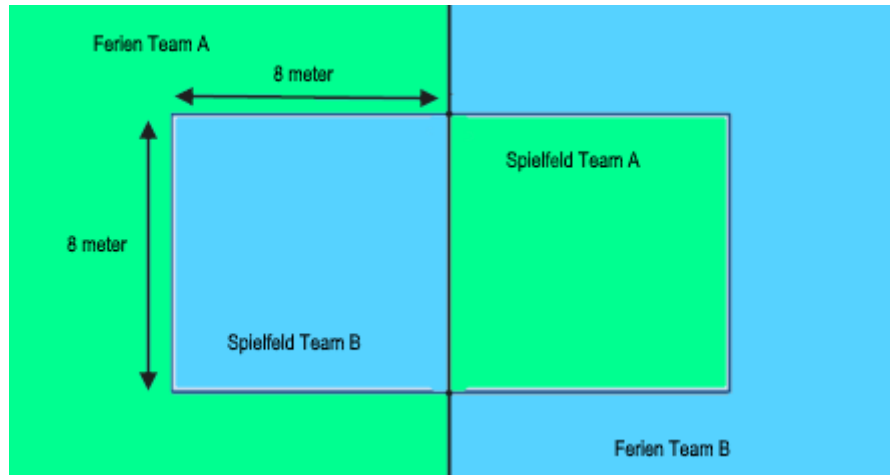
Beachvölkerball Spielregeln

Spielfeld:

Die Spielfeldmasse betragen 8m x 8m.

Zwei Seitenlinien und die Grundlinien begrenzen das Spielfeld und gehören zu ihm.

Die Pfosten und Mittellinie begrenzen die Spielfelder und die Ferien.



Auswechslung:

Eine Auswechslung kann nur mit den Feldspielern geschehen und nur wenn diese sich in den Ferien befinden. Der König kann nicht ausgewechselt werden und ist während dem ganzen Spiel der gleiche.

Team:

Es wird mit vier Feldspielern und einem König gespielt.

Leben:

Die Könige werden Anfangs Spiel bestimmt und bekommen 3 Leben.

Ziel des Spieles:

4 Feldspieler des Teams A stehen im eigenen Spielfeld und der König in den Ferien auf der gegenüberliegenden Seite um das Spielfeld von Team B. Der Spielbereich darf nicht berührt werden und die Linien gehören zum Spielfeld. Ein Verstoss wird mit Ballverlust bestraft.

Die Mannschaft mit der **tiefere Teamnummer** erhält den Ball zu Beginn des Spiels.

Ziel des Spiels ist es, alle Spieler des gegnerischen Teams und anschliessend den König abzuwerfen.

Ein Spieler gilt als abgeworfen, wenn der Ball nach einem gegnerischen Wurf zuerst den Körper und dann den Boden berührt.

Ein Spieler gilt nicht als abgeworfen, wenn ein Spieler den Ball fängt, bevor der Ball den Boden berührt (unabhängig davon, ob es ein Spieler des eigenen oder des gegnerischen Teams ist). Werden mit einem Wurf mehrere Spieler getroffen, gelten sie alle als abgeworfen.

Grundsätzlich zählen Kopftreffer auch, aber vorsätzliches Zielen auf den Kopf wird mit Ballverlust bestraft und Treffer zählt nicht.

Abgeworfene Spieler müssen das Spielfeld verlassen und führen das Spiel hinter den Linien des gegnerischen Spielfeldes in den Ferien fort. **Abgeworfene Spieler gelangen zurück ins Feld, indem sie einen gegnerischen Spieler abwerfen.**

Verlieren eines Lebens:

Sind alle Feldspieler eines Teams abgeworfen, betritt der König aus den Ferien das Spielfeld und erhält den Ball. Wird nun der König getroffen verliert er ein Leben und erhält dafür Ballbesitz. Kommt ein Feldspieler zurück aufs Spielfeld durch abwerfen eines gegnerischen Spielers, geht der König wieder zurück in die Ferien und spielt dort weiter.

Ende des Spiels:

Das Spiel gilt als gewonnen, sobald der gegnerische König sein letztes Leben verloren hat, also dreimal abgeworfen wurde. Ist nach 8 Minuten das Spiel noch von keinem Team vorzeitig gewonnen, entscheidet die Summe aus Leben des Königs und der Anzahl verbliebener Spieler. Bei Gleichstand endet das Spiel unentschieden.

Denkt an das Fairplay, unfaires Zeitspiel ist nicht erlaubt wird mit Ballverlust bestraft. (Verantwortung der Kapitäne)