



DIE REGELN DES RUGBYSPIELS

BEACH RUGBY-VARIATIONEN



REGELVARIATIONEN FÜR DAS BEACH RUGBY

Die Regeln des Rugbyspiels sind auch für das Beach Rugby anzuwenden. Es gelten die folgenden Variationen:

REGEL 1 – DER SPORTPLATZ

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. Das Spielfeld ist nicht länger als 50 Meter und nicht breiter als 35 Meter.

Das Malfeld ist nicht länger als 5 Meter und nicht breiter als 35 Meter.

1.3 LINIEN AUF DEM SPIELGELÄNDE

Durchgehende Linien

Die Malfeld-Endauslinie und Malfeld-Seitenauslinien, die beide außerhalb des Malfeldes sind;

Die Mallinien, die sich im Malfeld aber außerhalb des Spielfeldes befinden;

Die Mittellinie, welche parallel zur Mallinie ist; und

REGEL 3 – ANZAHL DER SPIELER – DIE MANNSCHAFT

3.1 MAXIMALE ANZAHL DER SPIELER AUF DER SPIELFLÄCHE

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

3.4 AUSWECHSELSPIELER

Eine Mannschaft kann nicht mehr als zwei Auswechsel-/ Ersatzspieler benennen.



3.13 AUSGEWECHSELTE SPIELER DIE WIEDER IN DAS SPIEL ZURÜCKKEHREN

Wenn ein Spieler ausgewechselt wird, darf dieser Spieler zu jeder Zeit wieder an diesem Spiel teilnehmen.

Auswechslungen dürfen nur erfolgen, wenn der Ball tot ist und der Schiedsrichter dies erlaubt.

REGEL 4 – KLEIDUNG DER SPIELER

DEFINITIONEN

Kleidung der Spieler ist alles was die Spieler tragen.

Ein Spieler trägt ein Trikot, kurze Hosen (Shorts) und Unterwäsche, Strümpfe und/oder weiche, biegsame Schuhe.

4.4 VERBOTENE KLEIDUNGSGEGENSTÄNDE

Ein Spieler darf keine Schuhe tragen an dem irgendein Teil fest oder hart ist.

REGEL 5 - ZEIT

5.1 DAUER EINES SPIELS

Ein Spiel dauert nicht länger als zwölf Minuten plus verlorene Zeit, Verlängerung und andere besondere Bedingungen. Ein Spiel ist in zwei Halbzeiten unterteilt, beide nicht länger als sechs Minuten Spielzeit.

Das Endspiel eines Turniers darf nicht länger als 14 Minuten plus verlorene Zeit und Verlängerung dauern. Ein Spiel ist in zwei Halbzeiten unterteilt, beide nicht länger als sieben Minuten Spielzeit.

5.2 HALBZEIT

Nach der Halbzeit wechseln die Mannschaften die Spielhälfte. Die Unterbrechung dauert nicht länger als drei Minuten.

5.6 VERLÄNGERUNG

- (a) Ein Spiel kann länger als 12 Minuten (in einem Endspiel 14 Minuten) andauern, wenn ein Spiel bis zur Entscheidung ausgespielt wird und am Ende der Spielzeit unentschieden ist.



- (b) Wenn ein solches Spiel unentschieden endet, dann
- stellt sich ein Spieler von einer Mannschaft mit dem Ball auf die Mittellinie.
 - Ein Spieler der gegnerischen Mannschaft stellt sich auf die Mallinie.
 - Alle anderen Spieler stellen sich mindestens fünf Meter hinter die Mittellinie
 - Wenn der Schiedsrichter pfeift, versucht der Ballträger einen Versuch zu legen und der gegnerische Spieler versucht den Ballträger zu tackeln.
 - Wenn der Ballträger getackelt ist oder der Ball auf andere Weise tot wird ohne dass ein Versuch erzielt wurde, pfeift der Schiedsrichter den Angriff ab.
 - Jede Mannschaft hat fünf Versuche mit verschiedenen Spielern Punkte zu erzielen. Die Mannschaften wechseln sich in ihren Angriffen ab.
 - Die Mannschaft, welche die meisten Versuche erzielt gewinnt das Spiel.
 - Wenn nach diesen fünf Versuchen immer noch Gleichstand herrscht, wird dies so lange mit verschiedenen Spielern (rollierend) fortgesetzt, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Angriffen mehr Punkte hat

REGEL 7 – DIE SPIELWEISE

Kicks im offenen Spiel

Ein Spieler darf den Ball im offenen Spiel nicht kicken.

Strafe: Freitritt

REGEL 9 – DAS ERZIELEN VON PUNKTEN

A – PUNKTE ERZIELEN

9.A.1 DER WERT DER ERFOLGE

Versuch. Wenn ein angreifender Spieler als Erster im gegnerischen Malfeld den Ball zu Boden bringt, hat er einen Versuch erzielt. 5 Punkte

Strafversuch. Wenn ein Spieler einen Versuch wahrscheinlich erzielt hätte, dieser aber durch ein Foulspiel eines Gegners verhindert wurde, wird ein Strafversuch zuerkannt. 5 Punkte



Strafpunkt. Eine Mannschaft erhält einen Strafpunkt, wenn die gegnerische Mannschaft gegen eine Regel verstößt, für welche die Strafe ein Straf- oder Freitritt ist.

1 Punkt

Erhöhungstritt. Im Beach-Rugby werden keine Erhöhungstritte ausgeführt.

Sprungtritt. Im Beach-Rugby werden keine Sprungtritte ausgeführt.

REGEL 13 ANTRITT UND WIEDERANTRITT

13.1 DIE STELLE AN DER DER ANTRITT STATTFINDET

Der Antritt findet am Mittelpunkt der Mittellinie statt.

- (a) Beim Antritt oder Wiederantritt nach der Halbzeitpause, kickt eine Mannschaft mittels einem kurzen Antritt an.
- (c) Nach einem Versuch kickt eine Mannschaft mit einem kurzen Antritt irgendwo auf der Mittellinie an.
- (d) Nach einem Versuch hat die gegnerische Mannschaft 15 Sekunden Zeit den Antritt auszuführen beginnend von dem Moment an dem sie den Ball erhält. Wenn die Mannschaft den Antritt nicht innerhalb der 15 Sekunden ausführt, tritt die Mannschaft an, die den Versuch erzielt hat.

13.5 POSITION DER GEGNERISCHEN MANNSCHAFT BEI EINEM ANTRITT

Alle Spieler der gegnerische Mannschaft müssen sich mindestens fünf Meter hinter der Mittellinie aufhalten.

REGEL 19 – SEITENAUS, GASSE UND ABSEITS AN DER GASSE.

DEFINITION

Gedränge nach einer Gasse. Jedes Gedränge, das nach einem Verstoß oder einer Unterbrechung in der Gasse angeordnet wird, findet fünf Meter von der Seitenauslinie entfernt auf der Gassenlinie statt.

19.7 EINE GASSE FORMIEREN

- (a) **Minimum.** Mindestens ein Spieler von jeder Mannschaft muss eine Gasse formieren.



- (b) **Maximum.** Es dürfen nicht mehr als zwei Spieler einer Mannschaft an der Gasse teilnehmen.
Strafe: Freitritt fünf Meter von der Seitenauslinie entfernt, auf der Gasselinie.
- (h) **Wo die Gassenspieler stehen müssen.** Der Anfang der Gasse ist nicht näher als drei Meter von der Seitenauslinie. Das Ende der Gasse ist nicht mehr als fünf Meter von der Seitenauslinie entfernt.
Strafe: Freitritt fünf Meter von der Seitenauslinie entfernt, auf der Gasselinie.

19.8 BEGINN UND ENDE EINER GASSE

- (b) **Ende der Gasse.** Die Gasse ist zu Ende, wenn der Ball von einem Spieler in der Gasse gespielt wurde.

19.10 MÖGLICHKEITEN FÜR SPIELER, DIE NICHT AN DER GASSE TEILNEHMEN.

Im Allgemeinen muss ein Spieler, der nicht an einer Gasse teilnimmt sich, bis die Gasse beendet ist, mindestens 5 Meter hinter der Gassenlinie aufhalten, oder auf oder hinter der eigenen Mallinie, falls diese näher ist.

Strafe: Straftritt fünf Meter von der Gassenlinie entfernt, auf der Höhe des Verstoßes.

REGEL 20 – GEDRÄNGE

20.1 EIN GEDRÄNGE FORMIEREN

- (f) **Anzahl der Spieler: zwei.** Ein Gedränge muss aus zwei Spielern von beiden Mannschaften bestehen. Alle Spieler, die am Gedränge teilnehmen, müssen gebunden bleiben bis das Gedränge zu Ende ist.
Strafe: Straftritt

20.12 ABSEITS AM GEDRÄNGE

- (g) **Abseits für Spieler, die nicht am Gedränge teilnehmen.**
 Spieler, die nicht am Gedränge teilnehmen und nicht der einwerfende Gedrängehalb sind, befinden sich in einer Abseitsposition, wenn sie sich vor ihrer Abseitslinie befinden.
 Die Abseitslinie verläuft durch den letzten Fuß im Gedränge seiner Mannschaft.
Strafe: Straftritt auf der Abseitslinie