

# Turnierregeln



## SELECT<sup>®</sup> Beach Cup 2026



### Veranstalter

**TuS Lintfort 45/87 e.V**

**Termin:**

Samstag, 30. Mai 2026

Sonntag, 31. Mai 2026

**Ort:**

Beachanlage Eyller Sporthalle

<https://maps.app.goo.gl/Hs5U84hDPAru9Lgy5>

**Parkplatz :**

Panoramabad Pappelsee

<https://maps.app.goo.gl/z11m5kgxXK5KSw5i6>

**Turnierleitung**

Marion Willing

Marian Egelhof

Jan Michael Salobir

**Startgebühren**

30 Euro pro Mannschaft, 50 Euro Kaution pro Mannschaft

**Spielklassen**

Stichtage der Saison 2026/2027

**Verbote / Clean-Zone**

**Auf dem gesamten Gelände besteht absolutes Glas und Rauchverbot.**

## Proteste / Unsportliches Verhalten

Bei allen Protesten entscheidet die Turnierleitung über deren Richtigkeit. Unsportliches Verhalten kann nach Abklärung durch die Turnierleitung zum Turnierausschluss eines Spielers führen.

## Die Philosophie von Beach Handball basiert auf dem Grundsatz des „Fairplay“, der bei jeder Entscheidung zu berücksichtigen ist.

Achte auf die Gesundheit, Würde und den Körper der Spieler. Achte auf den Spielgeist und die Spielphilosophie. Achte auf den Spielfluss, aber toleriere niemals einen durch eine Regelwidrigkeit erzielten Vorteil. Zeige wahren Sportgeist und handle im Sinne des kulturellen und sportlichen Ziels der Veranstaltung.

## Haftung

Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für Sach- und Personenschäden sowie Entwendung von Wertsachen im Zusammenhang mit den Turnieren.

Jeder Teilnehmende erklärt sein Einverständnis zu den Bedingungen der Ausschreibung und hat selbst für entsprechende Versicherungen (Kranken-, Unfall-, Haftpflichtversicherung) zu sorgen. Der Mannschaftsverantwortliche ist für die Information seiner jeweiligen Spieler/innen verantwortlich.

## Foto- und Filmaufnahmen

Bitte beachten Sie: während der Veranstaltung wird fotografiert und gefilmt. Das Foto- und Filmmaterial wird vom TuS Lintfort 45/87 e.V. zu Zwecken der Öffentlichkeitsarbeit, z.B. zur Veröffentlichung in Printmedien, im Internet oder in sozialen Medien verwendet. Mit der Anmeldung und Teilnahme am Turnier erklären die Vereine und ihre Mannschaftsverantwortlichen, dass alle Teilnehmer sowie bei nicht volljährigen Teilnehmern die Erziehungsberechtigten darüber aufgeklärt und einverstanden sind.

## Spielplan / Spielmodus

Spielzeiten, Gruppengröße und Platzierungsspiele werden in Abhängigkeit der Mannschaftsmeldungen vor Turnierbeginn bekannt gegeben.

## Spiefeld

Ein Beachhandballfeld ist 27 Meter lang und zwölf Meter breit. Die beiden Torräume sind sechs Meter tief, sodass sich zwischen ihnen eine 15 Meter lange Spielfläche ergibt.

Die Tore sind - wie im Hallenhandball - zwei Meter hoch und drei Meter breit.

## Wechselzonen

Anders als beim Hallenhandball liegen die Wechselzonen einander an den Längsseiten des Spielfelds gegenüber. Die Feldspieler dürfen das Spielfeld nur über ihre jeweilige Wechselzone betreten, die Eintrittszone der Torhüter ist auf die Seitenlinie im Bereich des eigenen Torraums beschränkt. Beim Verlassen der Spielfläche dürfen Feldspieler und Torhüter auf kürzestem Weg über die Seitenlinie der Mannschaftsauswechselzone das Spielfeld verlassen.

## Spielbeginn

Die erstgenannte Mannschaft wählt vor Beginn des Spiels eine Spielfeldseite und somit automatisch auch die Seite des Auswechsellraums. Die andere Mannschaft platziert sich entsprechend auf den anderen Seiten. Nach der Pause werden die Spielfeldseiten gewechselt, jedoch nicht die Auswechsellräume. Die Spielabschnitte sowie das „Golden Goal“ beginnen durch Schiedsrichterball (Hochball).

## Die Spieldauer beträgt wie folgt:

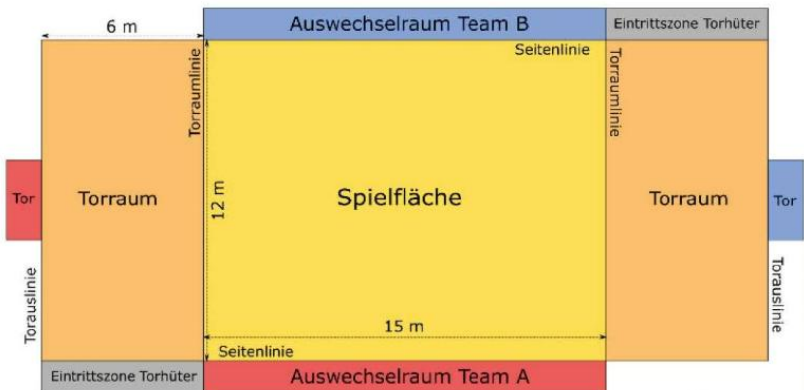
### Spielzeit C – B-Jugend:

Ein Spiel dauert 2 x 6 Minuten; jede Halbzeit beginnt mit einem Schiedsrichterwurf. Endet eine Halbzeit unentschieden, so wird dieser per Golden Goal entschieden. Dazu erfolgt, wie beim Beginn einer jeden Halbzeit, der Anwurf per Schiedsrichterwurf. Die 1-minütige Halbzeit wird zum Seitenwechsel genutzt. Der Schiedsrichter eröffnet und beendet das Spiel mit einem Signalfiff. Es gibt keine Time-Outs; die Schiedsrichter können das laufende Spiel aufgrund besonderer Vorkommnisse unterbrechen. Gewinnt jedes Team eine Halbzeit, geht es für beide Teams direkt ins Shootout über:

Der Spieler/die Spielerin startet vom eigenen Torraum aus, spielt den Ball zum eigenen Torhüter/Torhüterin, erhält auf dem Weg zum gegnerischen Tor den Ball vom eigenen Torhüter/Torhüterin und wirft dann auf das gegnerische Tor. Wenn der Ball den Boden berührt oder der Spieler/die Spielerin nach dem Fangen des Balls mehr als drei Schritte geht, ist der Versuch ungültig. Es werfen immer drei SpielerInnen abwechselnd auf das Tor. Steht es am Ende des Shootouts unentschieden, werfen die SpielerInnen abwechselnd weiter, bis ein Team uneinholbar in Führung geht. Der Gewinner der Shootout-Runde erhält 2:1 Sätze in der Tabelle. Im Shootout gibt es für den „Kempa-Trick“, sowie dem „Spin-Shotwurf“ (Drehung) zwei und für übliche Torwürfe einen Punkt.

### Spielzeit Minis, F- und E-Jugend:

Minis: 2 x 6 Minuten  
F-Jugend: 2 x 6 Minuten  
E-Jugend: 2 x 6 Minuten  
D-Jugend: 2 x 6 Minuten



## Anzahl der SpielerInnen auf dem Feld

**Minis:** 5 SpielerInnen von jeder Mannschaft (4 Feldspieler und 1 Torwart) OHNE Angriff-/Abwehrwechsel

**gem. F-Jugend:** 5 SpielerInnen von jeder Mannschaft (4 Feldspieler und 1 Torwart) OHNE Angriff-/Abwehrwechsel

**w/mE-Jugend:** 5 SpielerInnen von jeder Mannschaft (4 Feldspieler und 1 Torwart) OHNE Angriff-/Abwehrwechsel/Torwart bleibt im Tor

**w/mD-Jugend:** 4 SpielerInnen von jeder Mannschaft (3 Feldspieler und 1 Torwart) mit Angriff-/Abwehrwechsel

**w/mC-Jugend:** 4 SpielerInnen von jeder Mannschaft (3 Feldspieler und 1 Torwart) mit Angriff-/Abwehrwechsel

**w/mB-Jugend:** 4 SpielerInnen von jeder Mannschaft (3 Feldspieler und 1 Torwart) mit Angriff-/Abwehrwechsel

## Torwart

Der Torwart darf seinen Torraum ohne Ball verlassen und am Angriffsspiel teilnehmen. Im Spielfeld gelten für Torhüter - abgesehen von der Torewertung - die Feldspieler-Regeln. Der Torwart darf mit Ball den eigenen Torraum nicht wieder betreten (Freiwurf für die gegnerische Mannschaft). Er kann jedoch jederzeit ohne Ball in den Torraum zurückkehren bzw. mit dem zweiten Torhüter wechseln (s. Wechselzonen).

## Regelwidrigkeiten

Identisch zum Hallenhandball darf der ballbesitzende Spieler den Ball prellen - auch wenn dies auf Sand nahezu unmöglich ist -, drei Schritte ausführen sowie den Ball für drei Sekunden festhalten, bis ein Abspiel oder ein Torabschluss erfolgen muss. Ein Regelverstoß führt wie beim Hallenhandball zum Freiwurf für die gegnerische Mannschaft. Verteidiger müssen dabei mindestens einen Meter Abstand zum ausführenden Spieler, die ausführende Mannschaft mindestens einen Meter Abstand zur gegnerischen Torraumlinie einhalten. Beim Beachhandball wird ein körperloses Abwehrverhalten angestrebt. Die Verteidiger dürfen Arme und Hände benutzen, um den Ball zu blocken oder dem ballbesitzenden Spieler mit der offenen Hand den Ball wegzuspielen. Bei einem Torabschluss beschränkt sich das Abwehrverhalten auf das Blocken des Balls. Bei Vereiteln einer klaren Torgelegenheit (auf dem gesamten Spielfeld) wird auf 6-Meter-Strafwurf entschieden.

## Punkteählung und Spielwertung

Im Gegensatz zum Hallenhandball gibt es je nach Art des Torwurfs unterschiedlich viele Punkte. Für ein einfaches Tor gibt es einen Punkt, ein Torerfolg durch den Torwart (bzw. den als Torwart gekennzeichneten Spieler) - auch ein direkter Wurf aus dem eigenen Torraum auf das eventuell noch leere gegnerische Tor - zählt zwei Punkte. Erzielt ein Feldspieler nach einer Pirouette, einem Kempa oder durch einen 6-Meter-Strafwurf ein Tor, erhält seine Mannschaft ebenfalls zwei Punkte. Nach einem Torerfolg wird das Spiel mit Abwurf durch den gegnerischen Torwart fortgesetzt.

Die beiden zu spielenden Halbzeiten werden getrennt voneinander gewertet. Für jede gewonnene Halbzeit erhält der

Sieger einen „Gesamtpunkt“. Endet eine Halbzeit unentschieden, wird diese per Golden Goal entschieden. Werden beide Halbzeiten von derselben Mannschaft gewonnen, ist diese mit 2:0 Punkten auch Gesamtsieger. Steht es nach Abschluss beider Halbzeiten 1:1 - gewinnt also jede Mannschaft eine Halbzeit - folgt ein Penalty-Werfen.

## Penalty-Werfen

Vor dem „Shootout“ lösen die Schiedsrichter die Seitenwahl und die beginnende Mannschaft aus. Hat sich die Mannschaft, die beim Lösen gewonnen hat, entschieden, das „Shootout“ zu beginnen, hat die andere Mannschaft das Recht, die Seite zu wählen. Wählt hingegen die Mannschaft, die beim Lösen gewonnen hat, die Seite, beginnt die andere Mannschaft mit dem „Shootout“. Beim Penalty-Werfen (Shootout) werfen drei Spieler jeder Mannschaft abwechselnd jeweils auf das gegnerische Tor. Der jeweilige Spieler nimmt eine Position am eigenen Torraum ein, genau genommen an der Ecke Seitenlinie/Torraumlinie (an welchem der beiden Eckpunkte, ist dem Spieler freigestellt). Er passt zu seinem Torhüter (dieser muss auf seiner Torlinie starten, darf sich dann aber im Torraum nach vorne bewegen), erhält auf dem Weg zum gegnerischen Tor den langen Pass und schließt mit Torwurf ab. Berührt der Ball den Boden oder macht der Spieler nach der Ballannahme einen Schrittfehler, ist der Versuch ungültig. Steht es nach dem letzten Werfer unentschieden, werfen die Spieler abwechselnd weiter, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Wurfversuchen die Führung übernimmt.

## Strafen

Spieler, welche Regelwidrigkeiten begehen, können bzw. werden mit einer Hinausstellung bestraft. Dazu zählen beispielsweise Wechselfehler, (sich wiederholende) progressiv zu bestrafende Regelwidrigkeiten, sowie unsportliches Verhalten. Während der Hinausstellungszeit darf der hinausgestellte Spieler nicht am Spiel teilnehmen und die Mitspieler dürfen ihn nicht auf der Spielfläche ersetzen. Dies ist erst erlaubt, sobald es einen Ballbesitzwechsel zwischen den beiden Mannschaften gegeben hat.

Die zweite Hinausstellung eines Spielers bedingt dessen Disqualifikation. Diese ist grundsätzlich bis zur Beendigung des laufenden Spiels wirksam. Eine direkte Disqualifikation ist bei beispielsweise besonders oder wiederholt unsportlichem Verhalten sowie Regelwidrigkeiten, welche die Gesundheit des Gegenspielers gefährden, auszusprechen. Eine Disqualifikation wird durch das Hochhalten einer roten Karte signalisiert. Über einen Ausschluss vom weiteren Turnierverlauf entscheidet die Turnierleitung vor Ort.

## Extra / Abweichung Altersklasse E-Jugend

### Penalty-Werfen

Wird ersetzt durch ein Siebenmeter-Werfen. Es werfen 3 Spieler jeder Mannschaft abwechselnd. Steht es nach dem letzten Werfer unentschieden, werfen die Spieler abwechselnd weiter, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Wurfversuchen die Führung übernimmt.