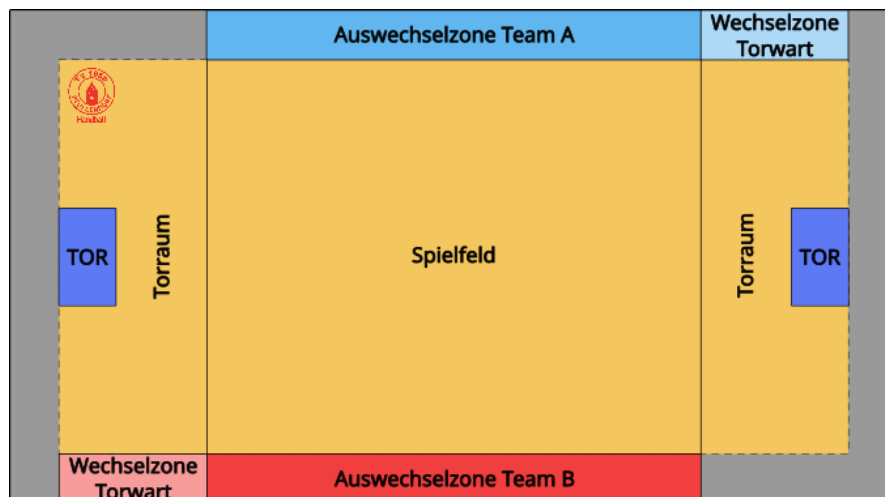




1. Spielfeld



- Es ist dem Torwart und den Feldspielern erlaubt die Spielfläche auf dem kürzesten Weg über die Gesamte Auswechselzone ihrer Mannschaft zu verlassen.
- Der Torwart das Spielfeld von der Seite Auswechselzone seiner Mannschaft durch die Wechselzone Torwart betreten. Der Zutritt der Spieler hat in der Auswechselzone der Mannschaft zu erfolgen.

2. Mannschaften

- Eine Mannschaft muss aus mindestens 4 Spielern bestehen. 1 Torwart und 3 Feldspieler
- Auf dem Spielfeld befinden sich 3 Feldspieler und 1 Torwart

3. Torwart

- Der Torwart muss sich farblich von den Mitspielern unterscheiden
- Verlassen des Torraums nur ohne Ball (nach Abwurf)
- Torwarttore zählen 2 Punkte
- Ein Tor aus dem Torraum zählt 1 Punkt
- Ball außerhalb des Torraums darf vom Torwart innerhalb des Torraums nicht berührt werden



- Der Torwart darf seinen Torraum verlassen und als Spieler mitwirken

4. Torraum

- Nur der Torwart darf den Torraum betreten. Die Feldspieler dürfen den liegenden oder rollenden Ball aufnehmen.
- Betritt ein Feldspieler den Torraum, gilt Folgendes:
 - i. einen Abwurf, wenn ein Spieler der angreifenden Mannschaft mit Ballbesitz den Torraum betritt oder ohne Ballbesitz in den Torraum läuft und dabei nach Ansicht der Schiedsrichter einen Vorteil erlangt
 - ii. Ein 6-Meter-Wurf (Strafwurf), wenn ein verteidigender Spieler den Torraum betritt und dabei die klare Torchance des Gegners behindert.
- Das Betreten des Torraums wird nicht bestraft, wenn:
 - i. Ein Spieler den Torraum betritt, nachdem er den Ball gespielt hat, sofern dies nicht zu einem Nachteil führt.
 - ii. Ein Spieler betritt den Torraum und erlangt dadurch keinen Vorteil
 - iii. Ein verteidigender Spieler betritt den Torraum während oder nach einer Abwehraktion, ohne den Gegner zu benachteiligen
 - iv. Wenn ein Spieler den Ball in den eigenen Torraum spielt:
 - v. Tor wenn der Ball ins Tor rollt
 - vi. Ein Freiwurf, wenn der im Torraum zu ruhe kommt oder wenn der Torwart den Ball berührt
 - vii. Einwurf wenn der Ball über Torlinie bzw. Seitlinie rollt
 - viii. Das Spiel wird fortgesetzt, wenn der Ball durch den Torraum zurück ins Spielfeld rollt ohne das Torwart den Ball berührt hat.

5. Spieler

- Spieler dürfen nach dem Ball hechten, wenn er auf dem Sand liegt oder rollt
- Ball im Sand ablegen, gilt als prellen (erneut drei Schritte möglich)



- den Ball maximal 3 Sekunden zu halten, auch wenn dieser auf dem Sand liegt
- mit dem Ball in der Hand maximal 3 Schritte zu gehen.

6. Regelwidrigkeiten und Vergehen

- Es ist erlaubt:
 - i. Arme und Hände zu benutzen, um den Ball zu blocken oder in Ballbesitz zu gelangen
 - ii. dem Gegenspieler mit einer offenen Hand den Ball aus jeder Richtung wegzuspielen
 - iii. den Gegenspieler mit dem Körper zu sperren, auch wenn er nicht in Ballbesitz ist
 - iv. von vorne, mit angewinkelten Armen Körperkontakt zum Gegenspieler aufzunehmen, ihn auf diese Weise zu kontrollieren und zu begleiten.
- Es ist nicht erlaubt:
 - i. dem Gegenspieler den Ball aus den Händen zu entreißen oder ihn herauszuschlagen
 - ii. den Gegenspieler mit Armen, Händen oder Beinen zu sperren oder ihn wegzudrängen
 - iii. den Gegenspieler zu klammern, festzuhalten, zu stoßen, ihn anzurennen oder anzuspringen
 - iv. den Gegenspieler mit oder ohne Ball regelwidrig zu stören, zu behindern oder zu gefährden.
 - v. Strafen
 - vi. Anstatt Hinausstellung 1 Punkt für die Gegnerische Mannschaft
 - vii. Unsportlichkeit / Tätlichkeit erfolgt eine Disqualifikation und 2 Punkte für die Gegnerische Mannschaft

7. Beginn des Spiels, Spielzeit

- Die erste genannte startet immer zur Seite des Sees
- Beginn des Spiels/Halbzeit beginnt mit Schiedsrichterball



- Nach der 1.Halbzeit wechseln die Mannschaften die Seiten, jedoch nicht die Auswechselzone
- Die Spielzeit wird im Spielplan definiert
- Die Punkte für jede Halbzeit werden separat gewertet
- Der Sieger einer Halbzeit erhält einen Punkt
- Sollte es am Ende der Halbzeit unentschieden stehen entscheidet das Golden Goal
- Bei Gleichstand nach beiden Halbzeiten erfolgt ein Shoot-Out
-

8. Zählweise der Tore

- Wenn ein Tor erzielt wird, erhält die Mannschaft 1 Punkt
- 2 Punkte werden vergeben, wenn:
 - Tor durch einen 6m Wurf
 - Tor durch den Torwart
 - Tor durch kreative Art und Weise

9. Shootout

Ein Shootout erfolgt wenn es nach 2 Halbzeiten unentschieden steht. Vor dem „Shootout“ lösen die Schiedsrichter die Seitenwahl und die beginnende Mannschaft aus. Hat sich die Mannschaft, die beim Losen gewonnen hat, entschieden, das „Shootout“ zu beginnen, hat die andere Mannschaft das Recht, die Seite zu wählen. Wählt hingegen die Mannschaft, die beim Losen gewonnen hat, die Seite, beginnt die andere Mannschaft mit dem „Shootout“.

Beide Torhüter stehen zunächst mindestens mit einem Fuß auf ihrer Torlinie. Der Feldspieler muss zu Beginn der Aktion im Spielfeld, mit einem Fuß auf dem linken oder rechten Kreuzungspunkt der Torraumlinie und der Seitenlinie stehen. Nach Anpfiff des Schiedsrichters spielt er den Ball zu seinem sich auf der Torlinie befindenden Torwart.

Der Ball darf bei diesem Zuspiel den Sand nicht berühren. Sobald der Ball die Hand des Werfers verlassen hat, dürfen sich beide Torhüter vorwärts bewegen. Der wurfausführende Torwart darf



seinen Torraum nicht verlassen. Er muss den Ball innerhalb von 3 Sekunden entweder direkt auf das gegnerische Tor werfen oder dem inzwischen Richtung gegnerischem Tor laufenden Mitspieler zuspielen, ohne dass der Ball den Sand berühren darf.

Der Spieler muss den Ball annehmen und versuchen, regelgerecht ein Tor zu erzielen. Begehen der ausführende Torwart oder der angreifende Spieler eine Regelwidrigkeit, ist in diesem Moment die Aktion beendet. Hat der verteidigende Torwart seinen Torraum verlassen, darf er jederzeit wieder dorthin zurückkehren.

- Jede Mannschaft hat die Möglichkeit 3 Spieler pro Mannschaft auszuwählen
- Sollte der Torwart als Werfer vorgesehen werden, gilt er als Spieler, sein Tor ergibt dann nur 1 Punkt
- Trickwürfe (auch vom Torwart) geben 2 Punkte
- Bei Unentschieden nach 3 Würfeln erfolgen weiter Würfe, solange bis das Spiel entschieden ist.