



SPIELREGELN BEACH 5's

Deutsche Version | 30-10-2026

1. Das Spielfeld

Das Spielfeld muss folgende Abmessungen haben:

Gesamtlänge: 31 Meter (einschließlich der beiden Malfelder von je 3 Metern)

Gesamtbreite: 25 Meter

Es muss eine sichere Oberfläche haben und aus Sand bestehen.

Die Linien des Spielbereichs bestehen aus Band, Seil, Schnur oder aufblasbaren Begrenzungen und umfassen:

- Die Malfeld-Auslinien (Dead Ball Lines) und die Malfeld-Seitenlinien (Touch-in-Goal Lines), die außerhalb des Spielfelds liegen (wo Malfelder vorhanden sind).
- Die Mallinien (Goal Lines), die innerhalb der Malfelder, aber außerhalb des Spielfelds liegen.
- Die Seitenlinien (Touch Lines), die außerhalb des Spielfelds liegen.

2. Der Ball

Der im Spiel verwendete Ball hat die **Größe 4** und muss den World Rugby Laws, **Law 2**, entsprechen.

3. Die Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus 12 Spielern, davon **5 Feldspieler** und **7 Auswechselspieler**. Gewechselt werden darf bei Spielunterbrechungen, ohne dass die Erlaubnis des Schiedsrichters erforderlich ist.

Auswechselspieler dürfen das Feld an der Mittellinie betreten und es an beliebiger Stelle verlassen. Sobald der Schiedsrichter bemerkt, dass eine Mannschaft mehr als 5 Spieler auf dem Feld hat, kann er jede in der Zwischenzeit erfolgte Aktion annullieren, es sei denn, die gegnerische Mannschaft hat einen Vorteil erlangt.

Beispiel 1: Ein Versuch wird erzielt und die verteidigende Mannschaft hat 6 Spieler auf dem Feld: Der Versuch zählt.

Beispiel 2: Ein Versuch wird erzielt und die angreifende Mannschaft hat 6 Spieler auf dem Feld: Der Versuch wird aberkannt und mit einem Freistoß für die verteidigende Mannschaft an der Mittellinie bestraft.

4. Spielerkleidung

Ein Spieler trägt ein reißfestes Trikot und eine reißfeste Hose. Bei Bedarf dürfen Socken getragen werden, aber keine harten Materialien an den Füßen.

Verbotene Kleidungsstücke:

- Ein Spieler darf keinen Gegenstand tragen, der gemäß World Rugby Law 4 verboten ist.
- Spieler dürfen kein Schuhwerk tragen, es sei denn, es wurde von den Veranstaltern genehmigt. In besonderen Fällen und nach eigenem Ermessen können die Veranstalter Schuhwerk erlauben, sofern es keine Stollen hat.

Der Schiedsrichter kann jederzeit, vor oder während des Spiels, entscheiden, dass ein Teil der Kleidung eines Spielers gefährlich oder unzulässig ist. In diesem Fall muss der Schiedsrichter den Spieler anweisen, ihn abzulegen. Der Spieler darf erst wieder am Spiel teilnehmen, wenn die Gegenstände gewechselt oder entfernt wurden.

5. Spielzeit

Ein Spiel besteht aus zwei Halbzeiten von je 5 Minuten mit einer Pause von höchstens 3 Minuten. Während der Pause bleiben die Mannschaften, der Schiedsrichter und die Assistenten im Spielbereich.

Der Schiedsrichter nimmt die Zeit, kann diese Aufgabe aber an einen oder beide Assistenten und/oder an einen offiziellen Zeitnehmer, sofern bestimmt, übertragen.

Verletzungsbedingte Unterbrechung: Der Schiedsrichter kann das Spiel für höchstens eine Minute unterbrechen, damit ein verletzter Spieler behandelt werden kann, oder für eine andere zulässige Verzögerung. Der Schiedsrichter kann das Spiel weiterlaufen lassen, während eine medizinisch geschulte Person einen verletzten Spieler an der Seitenlinie behandelt. Ist ein Spieler schwer verletzt und muss vom Spielfeld gebracht werden, kann der Schiedsrichter die dafür nötige Zeit gewähren.

Nachholen verlorener Zeit: Verlorene Spielzeit wird in derselben Halbzeit nachgeholt.

Verlängerung: Ein Spiel kann länger als zehn Minuten dauern, wenn der Veranstalter eine Verlängerung nach einem Unentschieden zugelassen und deren Dauer festgelegt hat.

Recht des Schiedsrichters, ein Spiel zu beenden: Der Schiedsrichter kann ein Spiel jederzeit beenden, wenn er ein Weiterspielen für gefährlich hält.

Ablauf der Spielzeit: Das Spiel endet, sobald der Ball das nächste Mal tot ist. Wird nach Ablauf der Zeit ein Freistoß gegeben, lässt der Schiedsrichter weiterspielen, bis der Ball das nächste Mal tot ist.

Nur der Kapitän darf sich an den Schiedsrichter wenden, um Erklärungen zu erbitten oder auf schwere Regelverstöße hinzuweisen, etwa wenn der Gegner 6 Spieler auf dem Feld hat.

6. Spieloffizielle

Schiedsrichter tragen ein vom Turnier gestelltes Schiedsrichtertrikot, eine kurze Hose, eine Uhr und eine Pfeife. Bei Bedarf sind medizinische Socken erlaubt. Sonnenbrillen sind beim Leiten eines Spiels nicht erlaubt.

Berührt der Ball den Schiedsrichter, wird das Spiel mit einem Freistoß für die Mannschaft fortgesetzt, die vor der Berührung in Ballbesitz war.

Jedes Spiel wird von Spieloffiziellen geleitet, die mindestens aus dem Schiedsrichter und gegebenenfalls zwei Assistenten bestehen. Weitere, von den Veranstaltern bestimmte Personen können ein Ersatzschiedsrichter und/oder Ersatzassistent und/oder ein Zeitnehmer sein.

Seitenwahl (Toss): Die Turnierleitung kann entscheiden, ob vor jedem Spiel für den Anstoß gelost wird. Alternativ kann festgelegt werden, dass die auf dem Spielbericht zuerst genannte Mannschaft anstößt und die empfangende Mannschaft die Seite wählt.

Der Schiedsrichter kann sich mit den Assistenten über Fragen ihrer Aufgaben, über die Regel zum Foulspiel oder über die Zeitnahme beraten.

Ist ein Spieler verletzt und wäre ein Weiterspielen gefährlich, muss der Schiedsrichter sofort pfeifen.

Unterbricht der Schiedsrichter das Spiel wegen einer Verletzung, ohne dass ein Regelverstoß vorlag und ohne dass der Ball tot war, wird das Spiel mit einem Freistoß für die Mannschaft fortgesetzt, die zuletzt in Ballbesitz war. War keine Mannschaft in Ballbesitz, erhält die zuletzt angreifende Mannschaft den Freistoß.

2-Sekunden-Regel – Zählweise: Bei Anwendung der 2-Sekunden-Regel zählen die Schiedsrichter laut wie folgt:

- 1 – one thousand
- 2 – one thousand

Diese Zählweise entspricht annähernd 2 Sekunden und warnt die Spieler, den Ball zu spielen.

Vom Veranstalter wird erwartet, dass er prüft, ob alle teilnehmenden Schiedsrichter das Zertifikat World Rugby Match Officiating Level 2 für Seniorenspiele besitzen. Für Jugendspiele ist World Rugby Match Officiating Level 1 erforderlich.

Oberstes Ziel der Schiedsrichter ist der Schutz von Gesundheit und Sicherheit der Spieler.

7. Spielweise

Ein Spiel wird mit einem Freistoß oder einem unbehinderten Punt (wieder) begonnen. Nach dem Anstoß darf jeder Spieler, der nicht im Abseits steht, den Ball aufnehmen und mit ihm laufen. Jeder Spieler darf den Ball werfen. Jeder Spieler darf den Ball einem anderen Spieler geben. Jeder Spieler darf einen Gegner, der den Ball hält, tackeln, festhalten oder schieben. Jeder Spieler darf sich auf den Ball fallen lassen. Jeder Spieler darf den Ball im Malfeld ablegen. Alles, was ein Spieler tut, muss den Spielregeln entsprechen.

Strafe: Freistoß

Es ist nicht erlaubt, den Ball im offenen Spiel zu kicken.

Strafe: Freistoß

Spieler, die ohne Ball am Boden liegen, gelten als nicht am Spiel beteiligt und müssen:

- Gegnern, die nicht am Boden liegen, ermöglichen, den Ball zu spielen oder in Besitz zu nehmen.
- den Ball nicht spielen.

- keinen Gegner tackeln oder zu tackeln versuchen.

Strafe: Freistoß. Bei wiederholtem Verstoß können Spieler für zwei Minuten hinausgestellt werden (Gelbe Karte).

Tritt ein Ereignis ein, das durch diese Regeln nicht abgedeckt ist, wird das Spiel mit einem Freistoß für die Mannschaft fortgesetzt, die zuletzt in Ballbesitz war. War keine Mannschaft in Ballbesitz, erhält die angreifende Mannschaft einen Freistoß.

Endet ein Spiel unentschieden, wird eine zeitlich unbegrenzte Verlängerung nach dem Sudden-Death-Prinzip gespielt: Die Mannschaft, die zuerst punktet, gewinnt.

Haben in der Qualifikationsrunde mehrere Mannschaften die gleiche Punktzahl, qualifiziert sich die Mannschaft mit den meisten erzielten Versuchen; besteht weiterhin Gleichstand, die Mannschaft mit den wenigsten kassierten Versuchen; besteht dann noch Gleichstand, der Sieger des direkten Vergleichs. Ist danach noch keine Entscheidung möglich, entscheiden die Kapitäne per Losentscheid (Toss).

8. Vorteil

Die Vorteilsregel hat Vorrang vor den meisten anderen Regeln, um den Spielfluss zu fördern. Begeht eine Mannschaft einen Regelverstoß und hat der Gegner die Möglichkeit, einen Vorteil zu erlangen, wartet der Schiedsrichter mit dem Pfiff, bis feststeht, ob ein Vorteil entstanden ist.

Bei gefährlichem Spiel wird kein Vorteil gewährt, da die Sicherheit der Spieler Vorrang hat.

9. Punktwertung

Versuch: Ein Versuch wird gegeben, wenn ein Spieler als Erster den Ball im gegnerischen Malfeld ablegt. Wert: 1 Punkt

Strafversuch: Hätte ein Spieler wahrscheinlich einen Versuch erzielt, wäre er nicht durch ein Foulspiel eines Gegners gehindert worden, wird ein Strafversuch gegeben. Wert: 1 Punkt

10. Foulspiel

Foulspiel ist alles, was eine Person innerhalb des Spielbereichs tut und was gegen Wortlaut und Geist der Spielregeln verstößt. Dazu gehören Behinderung, unfaires Spiel, wiederholte Regelverstöße, gefährliches Spiel, ein Hand-off oberhalb der Schultern sowie Fehlverhalten, das dem Spiel schadet.

Strafe: Freistoß an der Stelle des Verstoßes

Alle Spieler müssen die Autorität des Schiedsrichters respektieren. Sie dürfen seine Entscheidungen nicht anzweifeln. Sie müssen sofort aufhören zu spielen, wenn der Schiedsrichter pfeift, außer bei Anstößen und Wiederanstößen. Nur der Kapitän darf sich gegenüber dem Schiedsrichter äußern.

Strafe: Freistoß an der Stelle des Verstoßes oder dort, wo das Spiel als Nächstes fortgesetzt würde.

Strafen bei Foulspiel:

Jeder Spieler, der gegen die Foulspiel-Regel verstößt, wird:

- verwarnt, oder
- verwarnt und für zwei Minuten Spielzeit hinausgestellt (Gelbe Karte), oder
- des Feldes verwiesen (Rote Karte).

Ein Spieler, der bereits verwarnet und zeitweise hinausgestellt wurde (Gelbe Karte) und einen zweiten verwarnungswürdigen Verstoß begeht, muss des Feldes verwiesen werden (Rote Karte). Wurde ein Spieler des Feldes verwiesen, kann die Turnierleitung festlegen, wie lange er nicht am Turnier teilnehmen darf.

11. Abseits

Im offenen Spiel steht ein Spieler im Abseits, wenn er sich vor einem Mitspieler befindet, der den Ball trägt oder ihn zuletzt gespielt hat.

Während oder nach einem Tackle steht ein verteidigender Spieler im Abseits, wenn er sich vor dem Ball befindet. Ein verteidigender Spieler gilt als nicht im Abseits, wenn er durch das Tor (Gate) kommt oder nach Abschluss des Tackles von hinter dem Ball startet.

Ein Spieler im Abseits ist vorübergehend nicht am Spiel beteiligt und wird bestraft, wenn er ins Spiel eingreift. Er muss sich hinter den Ball zurückbewegen, bevor er wieder teilnehmen darf.

Strafe: Freistoß

12. Vorball (Knock-on) und Vorpas

Ein Knock-on liegt vor, wenn ein Spieler beim Tackeln oder beim Versuch, einen Gegner zu tackeln, den Ball berührt und dieser nach vorne geht, oder wenn der Ballträger den Ball nach vorne fallen lässt.

Strafe: Freistoß an der vom Schiedsrichter markierten Stelle (geht der Ball ins Aus, kann die nicht schuldige Mannschaft einen Freistoß an der Stelle wählen, an der der Ball ins Aus ging).

Ein Spieler darf den Ball nicht absichtlich mit Hand oder Arm nach vorne schlagen.

Strafe: Freistoß; der schuldige Spieler erhält eine Zeitstrafe von 2 Minuten (Gelbe Karte). Hat der absichtliche Knock-on einen Versuch verhindert, wird ein Strafversuch gegeben.

Ein Vorpas kann überall im Spielbereich vorkommen.

Strafe: Freistoß

13. Anstoß und Wiederanstoß

Der Anstoß beider Halbzeiten erfolgt als Platztritt (Place Kick) von der Mitte der Mittellinie. Der Ball muss weiter als 5 Meter fliegen oder kann innerhalb der 5 Meter von der empfangenden Mannschaft angenommen werden.

Strafe: Freistoß für die empfangende Mannschaft in der Mitte der Mittellinie.

Die empfangende Mannschaft muss mindestens 5 Meter von der Mittellinie entfernt stehen.

Strafe: Freistoß

Ein Platztritt muss im Spielfeld bleiben.

Strafe: Freistoß an der Mittellinie

Wird der Ball ins Malfeld oder über die Mallinie gekickt, ohne von einem Spieler berührt worden zu sein, hat die gegnerische Mannschaft zwei Möglichkeiten:

- den Ball ablegen, oder
- weiterspielen.

Legt die gegnerische Mannschaft den Ball ab, erhält sie einen Freistoß in der Mitte der Mittellinie.

Wiederanstöße nach einem Versuch erfolgen als Freistoß an der Mittellinie.

In beiden Fällen muss der Ball die Hände des Kickers deutlich verlassen.

Strafe: Freistoß

14. Ball am Boden: kein Tackle

Diese Situation entsteht, wenn der Ball am Boden frei ist und ein Spieler zu Boden geht, um ihn aufzunehmen. Der Spieler muss sofort eines von drei Dingen tun:

- mit dem Ball aufstehen
- den Ball passen
- den Ball loslassen.

Strafe: Freistoß

Was ein Spieler nicht tun darf:

- Ein Spieler darf nicht auf, über, zu oder neben dem Ball liegen oder hechten, um den Gegner am Ballbesitz zu hindern.
- Ein Spieler darf sich nicht absichtlich auf oder über einen am Boden liegenden Spieler mit Ball fallen lassen.
- Ein Spieler darf sich nicht absichtlich auf oder über am Boden liegende Spieler fallen lassen, wenn der Ball zwischen oder neben ihnen liegt.
- Ein Spieler am Boden darf keinen Gegner tackeln oder zu tackeln versuchen.

Strafe: Freistoß

15. Tackle und Kontakt

Ein Tackle liegt vor, wenn der Ballträger von einem oder mehreren Gegnern gehalten und zu Boden gebracht wird.

Zu Boden gebracht bedeutet, dass der Ballträger liegt, sitzt oder mindestens ein Knie auf dem Boden oder auf einem anderen am Boden liegenden Spieler hat.

Gehalten bedeutet, dass der Tackler den Ballträger deutlich mit beiden Armen umfasst halten muss, bis dieser am Boden ist.

Nach einem Tackle müssen der Tackler und die unterstützenden Tackler (Spieler, die den Ballträger beim Fallen gehalten haben) den Ballträger loslassen. Danach dürfen sie den Ball angreifen, nachdem sie das Loslassen deutlich gezeigt haben (Hände über die Schultern).

Der Ballträger muss den Ball nach dem Tackle sofort (2 Sekunden) ablegen oder spielen.

Strafe: Freistoß

Den Ball angreifen bedeutet einen Versuch, den Ball nach dem Tackle aufzunehmen. Spieler müssen versuchen, auf den Füßen zu bleiben; ein Hechten nach dem Ball gilt als gefährlich.

Strafe: Freistoß

Jeder Spieler, der den Ball angreifen will, muss auf den Füßen bleiben und sein eigenes Körpergewicht tragen (Schultern über den Hüften), darf keine Hände am Boden haben und muss sich hinter dem Ball befinden. Er muss den Ball greifen und sofort weiterspielen.

Strafe: Freistoß

Jeder Spieler, der den Ball angreifen will, muss von seiner eigenen Seite und durch das Tackle-Tor (Gate) kommen.

Strafe: Freistoß

Wird der Ballträger vom Gegner aufrecht festgehalten, muss er den Ball ab diesem Moment innerhalb von 2 Sekunden spielen.

Strafe: Freistoß

16. Rucks

Rucks gibt es im Beach-5er-Rugby nicht. Wird ein Ball unspielbar, gilt die 2-Sekunden-Regel.

17. Maul

Ein Maul gibt es im Beach-5er-Rugby nicht. Wird ein Ball unspielbar, gilt die 2-Sekunden-Regel.

18. Mark

Die Mark gibt es im Beach-5er-Rugby nicht.

19. Aus und Gasse

Im Beach-5er-Rugby gibt es keine Gassen (Lineouts).

Der Ball ist im Aus, wenn er nicht von einem Spieler getragen wird und die Seitenlinie oder etwas oder jemanden auf oder hinter der Seitenlinie berührt.

Der Ball ist im Aus, wenn der Ballträger (oder der Ball) die Seitenlinie oder den Boden hinter der Seitenlinie berührt.

Die Stelle, an der der Ballträger (oder der Ball) die Seitenlinie berührt oder überquert hat, ist die Stelle, an der der Ball ins Aus ging.

Ist der Ball im Aus, gibt der Schiedsrichter einen Freistoß für die Mannschaft, die den Ball nicht ins Aus getragen oder gespielt hat.

20. Gedränge

Im Beach-5er-Rugby gibt es keine Gedränge (Scrums). Siehe Regel 12 für weitere Erläuterungen.

21. Freistöße

Freistöße müssen ohne Verzögerung (5 Sekunden) ausgeführt werden.

Ein Freistoß wird ausgeführt, indem der Ball aus den Händen losgelassen wird und das Bein zwischen Knie und Fuß berührt, nicht jedoch das Knie. Berührt der Ball das Knie, erhält der Gegner einen Freistoß.

Freistöße werden an oder hinter der Markierung des Schiedsrichters ausgeführt oder, nach einem Aus, an oder hinter der Stelle, an der der Ball das Feld verlassen hat, jedoch nicht weiter als 1 Meter von der Seitenlinie im Feld.

Bei Freistößen und Anstößen muss die verteidigende Mannschaft 5 Meter Abstand zum Ball halten.

Strafe: Freistoß 5 Meter weiter vorne. Bei wiederholtem Verstoß können Spieler für 2 Minuten hinausgestellt werden (Gelbe Karte). Gegner dürfen erst starten, wenn der Kicker den Ball angetippt hat.

Freistöße, die näher als 5 Meter an der Mallinie liegen, werden 5 Meter vor der Mallinie ausgeführt.

22. Malfeld

Trägt ein angreifender Spieler den Ball ins Malfeld oder über die Mallinie, hat er drei Sekunden Zeit, einen Versuch zu erzielen.

Strafe: Freistoß für die gegnerische Mannschaft 5 Meter vor der Mallinie.

Erzielt ein angreifender Spieler einen Versuch, muss er den Ball an der Stelle liegen lassen, an der der Versuch erzielt wurde.

Strafe: Freistoß für die gegnerische Mannschaft in der Mitte der Mittellinie; der schuldige Spieler wird verwarnet und kann im Wiederholungsfall eine Gelbe Karte erhalten.

Nach einem Versuch setzt die verteidigende Mannschaft das Spiel mit einem Freistoß an der Mittellinie fort. Dieser darf nur sofort ausgeführt werden, wenn der Ball zur Mittellinie getragen wird. Wird der Ball zur Mittellinie gepasst oder gekickt, darf erst wieder angestoßen werden, wenn der Gegner spielbereit in Position ist.

23. 2-Sekunden-Regel

Zur Wiederholung: Die 2-Sekunden-Regel ist im Beach-5er-Spiel entscheidend. Wird ein Spieler gestoppt, muss der Ball innerhalb von 2 Sekunden gespielt werden, sobald der Schiedsrichter zu zählen beginnt (1-one-thousand – 2-one-thousand). Wird der Ball nicht auf den Boden oder zu einem Spieler freigegeben, erhält die verteidigende Mannschaft einen Freistoß.