



Spielregeln – Beachbaseball

1. Ein Team kann aus 5 bis 8 Spielern bestehen. Im Spiel spielt die Schlagmannschaft mit 5 Spielern und die Feldmannschaft mit 4 Spielern. Während des Spiels darf nicht ausgewechselt werden.
2. In jedem Team muss mindestens ein weiblicher Spieler mitspielen und sich während des Spiels immer auf dem Spielfeld befinden.
3. Das Spielfeld besteht aus einer Homebase, von der geschlagen wird, vier weiteren Bases und einer Kiste in der Mitte des Spielfeldes.
4. Es wird zwischen der Schlagmannschaft und der Feldmannschaft unterschieden. Die Schlagmannschaft befindet sich zunächst außerhalb des Spielfeldes; die Feldmannschaft kann sich beliebig im Spielfeld verteilen.
5. Die Spielzeit beträgt 2 mal 6 Minuten, wobei jede Mannschaft einmal die Schlagmannschaft und einmal die Feldmannschaft ist. Die auf dem Spielplan zuerst genannte Mannschaft beginnt als Schlagmannschaft.
6. Von der Schlagmannschaft befindet sich zunächst nur ein Spieler im Spielfeld auf der Homebase. Dieser schlägt den Ball mit einem von der Turnierleitung vorgegebenen Schläger durch selbstständiges Anwerfen ins Spielfeld. Die anderen Spieler stehen hinter der Homebase und rücken nacheinander nach, wenn der Schlagmann „out“ ist oder zum Läufer wird.
7. Während des Schlages befindet man sich auf der Homebase. Der Schlag gilt als gültig, wenn der Ball vor der Matte und im Spielfeld

landet. Man hat drei Versuche, den Ball zu schlagen, ansonsten gilt man als „out“.

8. Sobald der Ball die Base verlassen hat, darf der Schlagmann die Base verlassen und nach rechts loslaufen. Dies gilt auch für die Mitspieler auf anderen Bases.
9. Ziel ist es, die vier Bases bis zur Homebase nacheinander oder in mehreren Etappen vollständig abzulaufen. Die Eckmarkierungen sind ebenfalls zu umlaufen. Wird eine Base ausgelassen oder eine Ecke nicht umlaufen, muss der betroffene Spieler sich ohne zu punkten wieder zur Homebase begeben.
10. Die Feldmannschaft versucht, den geschlagenen Ball in die Kiste in der Mitte des Spielfeldes zu werfen. Dabei darf mit dem Ball in der Hand nicht gelaufen werden. Sollte ein Spieler trotzdem mit dem Ball in der Hand laufen, kann dies mit Punktabzug vom Schiedsrichter bestraft werden.
11. Alle Spieler, die nicht mindestens die Matte mit einem Fuß berühren, wenn der Ball in der Kiste ist, müssen zur Homebase zurückkehren und erhalten keinen Punkt. Sobald der Ball in der Kiste ist, ertönt ein Pfiff des Schiedsrichters. Hat ein Spieler eine Matte erreicht und der Pfiff ertönt, darf der Spieler erst dann weiterlaufen, wenn der Ball wieder ins Spielfeld gebracht wurde.
12. Wenn sich nur ein Spieler an der Homebase befindet, muss er solange schlagen ohne zu laufen, bis ein anderer Spieler wieder die Homebase erreicht.
13. Punkteverteilung:
Für jeden Spieler, der die Homebase erreicht, erhält die Schlagmannschaft drei Punkte, für einen Home-Run sechs Punkte. Für jeden aus der Luft gefangenen Ball bekommt die Feldmannschaft einen Punkt.
14. Das Team mit dem höheren Punktestand gewinnt. Der Sieger erhält drei Punkte und der Verlierer null. Endet das Spiel unentschieden, erhält jedes Team einen Punkt.

15. Bei Nichtantreten wird das Spiel mit 0:7 für das gegnerische Team gewertet.
16. Im Halbfinale oder Finale geht es bei Gleichstand nach regulärer Spielzeit in eine Verlängerung von 2x3 Minuten. Wenn nach der Verlängerung noch kein Team im Vorteil ist, wird die Zeit bis zum nächsten Punkt bei beiden Teams gestoppt. Das Team mit der kürzeren Zeit gewinnt.
17. Unfares Zeitspiel oder Behindern der gegnerischen Mannschaft kann vom Schiedsrichter durch Punktabzüge geahndet werden.