

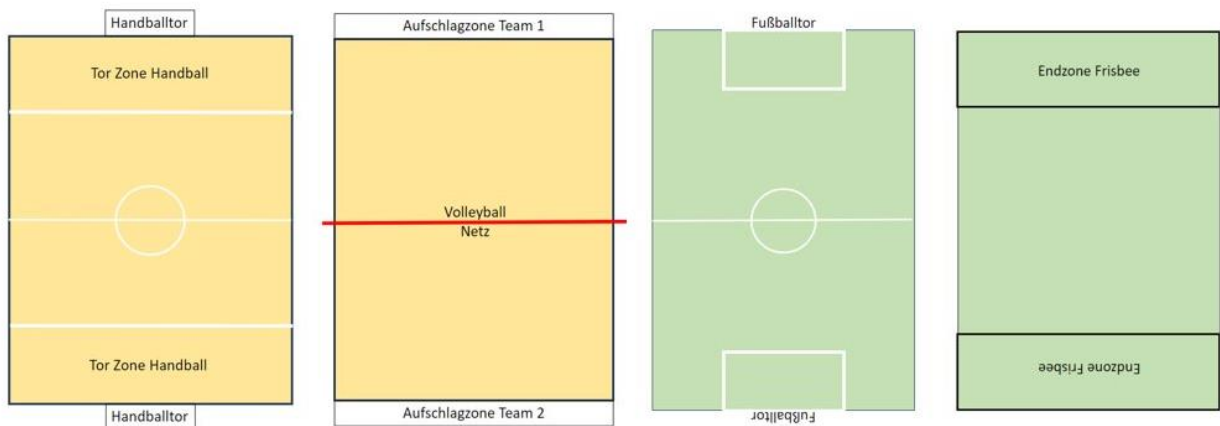
TV 48 Quattro Games - Regelwerk



Allgemeiner Turnieraufbau

- Turnierformat: Gruppenmodus
- Jede Mannschaft spielt 2-mal in jeder der 4 Sportarten.
- Spielzeit: 2 x 10 Minuten, 1 Minute Halbzeit.
- Sieg bringt 2 Punkte, Unentschieden 1 Punkt pro Team.
- Bei Punktegleichheit entscheidet das Torverhältnis.
- Gleichstand am Ende: Entscheidung durch ein Spiel zwischen den beiden Mannschaften. (Sportart wird ausgelost.)

Spielefelder



Regelwerk: Beach-Handball

- **Spieler:** 5 inkl. Torwart, davon mind. 1 Damen
- **Ball & Feld:** Größe II, Beachfeld
- **Punkte:** 1 Tor = 1 Punkt
- **Schuhwerk:** Barfuß oder sockig
- **Auswechseln:** fliegender Wechsel seitlich über die Mittellinie, max. 5 Spieler auf dem Feld
- **Anwurf:** Von der Mitte der Spielfläche nach Anpfiff, Gegenspieler mit 3 Metern Abstand
- **Einwurf:** Ein Fuß auf Linie, der andere inner- oder außerhalb, Gegenspieler mit 3 Metern Abstand
- **Regeln:**
 - Maximal drei Schritte mit dem Ball
 - Kein Betreten der Tor-Zone
 - Freiwurf bei Regelverstößen wie Ballentzug durch Entreißen oder Herausschlagen, Sperren, Klammern, Wegdrängen, usw.
 - Zeitstrafe (1 Minute) für unsportliches Verhalten oder gefährliche Aktionen.
 - 7-Meter-Wurf, wenn der Werfer ungehindert zum Wurf kam und durch ein Foul oder Betreten des Torraums an einem Erfolg gehindert wurde

Regelwerk: Beach-Volleyball

- **Spieler:** 4, davon mind. 1 Damen
- **Ball & Feld:** Beachvolleyball, Beach-Volleyballfeld
- **Punkte:** es gelten allgemeine Volleyball Punkte-Regelungen
- **Schuhwerk:** Barfuß oder sockig
- **Auswechseln:** Wechsel mit der nächsten Rotation nur vor Aufschlag
- **Aufschlag:** Der Ballwechsel beginnt mit dem Aufschlag hinter der Grundlinie. Der aufschlagende Spieler wechselt beim Gewinn des Aufschlagrechts der eigenen Mannschaft, dann wird 1 Platz im Uhrzeigersinn rotiert. Der Aufschlag darf nicht direkt geblockt werden.
- **Spielablauf:** Eine Mannschaft muss den Ball spätestens mit der dritten Berührung über das Netz spielen. Der Ball darf mit allen Körperteilen gespielt werden. Seitenwechsel zu Halbzeit. Sieger ist wer nach Ablauf der Spielzeit mehr Punkte hat.
- **Regeln:**
 - Annahme durch Pritschen ist erlaubt
 - Der Ball darf nur durch Baggern, Schlagen, Poke über das Netz gespielt werden (kein Pritschen)
 - Der Block zählt als erster Ballkontakt
- **Regelverstoß & Strafe:**
 - Netz Berührung, Unterm Netz Übertreten oder Übergriff in das Gegnerfeld
 - Doppelberührung des Balles vom selben Spieler
 - 4 oder mehr Berührungen innerhalb des Teams
 - Regelverstoß bedeutet Punkt und Aufschlag für die Gegner.
 - Schwere Vergehen und unsportliches Verhalten, Beleidigung, führen zu Zeitstrafen und unter Umständen Ausschluss aus dem Spiel.

Regelwerk: Fußball

- **Spieler:** 6 inkl. Torwart, davon mind. 1 Damen
- **Ball & Feld:** Fußball, halbes Fußballfeld
- **Punkte:** 1 Tor = 1 Punkt
- **Schuhwerk:** möglichst Fußballschuhe, keine Eisenstollen
- **Auswechseln:** fliegender Wechsel seitlich über die Mittellinie
- **Spielstrafen:** direkter Freistoß, indirekter Freistoß, Strafstoß
- **Persönliche Strafen:** gelbe Karte, 2 Minuten Zeitstrafe, gelb-rote Karte, rote Karte
- **Regeln:**
 - Die Abseitsregel ist aufgehoben.
 - Die Rückpassregel zum Torwart ist aufgehoben (da Kleinfeldfußball).
 - Ein indirekter Freistoß für das angreifende Team oder ein Schiedsrichterball muss mind. 5 Meter von der Torlinie entfernt ausgeführt werden.
 - Beim Anstoß sowie bei Frei- und Eckstößen müssen die gegnerischen Spieler mind. 5 Meter Abstand vom Ball halten.
 - Das Spiel wird abgebrochen und als verloren gewertet, wenn sich eine Mannschaft auf unter 4 Spieler (1 TW + 3 Feldspieler) reduziert (Platzverweis, Zeitstrafe, Verletzungen).
 - Im Übrigen gelten die vom DFB anerkannten Fußballregeln.

Regelwerk: Ultimate Frisbee

- **Spieler:** 5, davon mind. 1 Damen
- **Ball & Feld:** Frisbee, Halbes Fußballfeld
- **Punkte:** vom eigenen Mitspieler in der gegnerischen Endzone gefangene Frisbee
- **Schuhwerk:** Sportschuhe, keine Eisenstollen
- **Auswechseln:** fliegender Wechsel seitlich über die Mittellinie
- **Anwurf:** Beide Mannschaften stehen entlang ihrer Endzone. Die verteidigende Mannschaft wirft die Scheibe so weit wie möglich in das gegnerische Feld hinein. Die angreifende Mannschaft beginnt ihren Spielzug dort, wo die Scheibe den Boden berührt oder über die Auslinie segelt.
- **Regeln:**
 - kein Laufen mit der Frisbee in der Hand (nur Stern oder Stoppschritt)
 - Bei Bodenkontakt der Frisbee greift das andere Team von dieser Position an
 - Als Foul gilt: Halten, Stoßen, Rempeln, Beinstellen und wenn die Bewegung eines Gegenspielers durch Ausstrecken von Hand, Arm, Ellbogen, Schulter, Hüfte, Bein, Knie oder Fuß gestoppt wird, unsportliches Verhalten.
 - Auf Fouls folgt ein Freiwurf der gegnerischen Mannschaft.

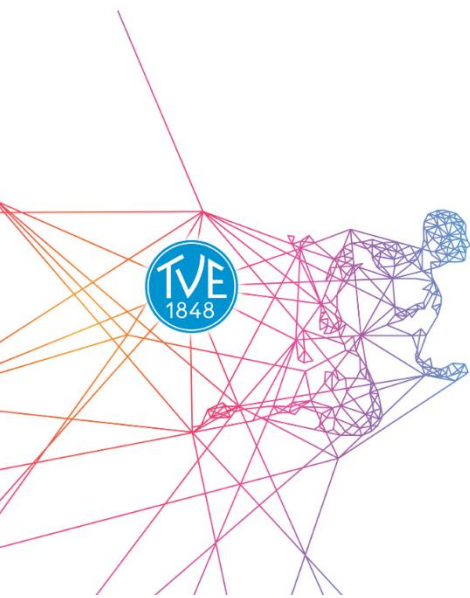
Weitere Hinweise

Der Spaß am fairen Sport steht im Vordergrund. Du musst kein Profi in den entsprechenden Sportarten sein, Deine Gegner sind es auch nicht.

Die Schiedsrichter sind Helfer, ohne die dieses Turnier nicht möglich wäre. Wir bitten um einen fairen und respektvollen Umgang.

Wir freuen uns auf einen sportlich begeisterten und fairen Wettkampf!

Hast Du Fragen zum Regelwerk? Melde Dich bei uns über quattrogames@tv48-erlangen.de oder sprich die Turnierleitung der TV 48 Quattro Games direkt an.



Dem Sport verbunden.