

BEACH CUP 2026

Offizielles Regelwerk & Turnierinfo

Willkommen beim Beach Cup 2026!

Aufgrund der besseren Lesbarkeit wird in diesem Regelwerk ausschließlich die männliche Form verwendet. Selbstverständlich sind damit alle Geschlechter gleichermaßen angesprochen.

Der Beach Cup 2026 ist ein Turnier für alle – ob erfahrene Beachhandballer oder Neulinge. Im Mittelpunkt stehen Spaß, Bewegung und das gemeinsame Erlebnis von Beachhandball. Bitte beachtet die folgenden Grundsätze.



Spaß haben!



Fair & respektvoll



Beach-HB ausprobieren



Kontaktarm spielen

Fairplay & Respekt

Diese Punkte stehen ÜBER allen anderen Regeln:

- Respekt gegenüber **ALLEN** Beteiligten: Mitspieler, Gegner, Trainer, Zuschauer und Schiedsrichter
- Beachhandball wird **KONTAKTARM** gespielt. Fouls und Körperkontakt sind unbedingt zu vermeiden
- Schauspielerei, Provokationen oder unsportliches Verhalten werden konsequent geahndet
- Der Schiedsrichter hat das letzte Wort – Entscheidungen sind zu akzeptieren

Motto: Körperloses Spiel – achte deinen Gegner!

Grundlagen des Spiels

Spielzeit & Ablauf

mE, wD, wC, wB, mB, mA	2 Sätze à 7 Min. + 2 Min. Pause. Anschließend Shootout mit 5 verschiedenen Spieler
Damen und Herren	2 Sätze à 6 Min. + 2 Min. Pause. Anschließend Shootout mit 5 verschiedenen Spieler
Minis & F-Jugend	2 Sätze à 7 Min. + 2 Min. Pause. Anschließend Shootout mit 5 verschiedenen Spieler
Spielwertung	Keine Tabellenwertung – Spaß steht im Vordergrund.

Mannschaft & Spieler

Spieler auf dem Feld	3 Feldspieler + 1 Torhüter/Spezialist
Torhüter/Spezialist	Immer mindestens 1 auf dem Feld

Auswechslungen

Feldspieler – Einwechseln	NUR zwischen den Torräumen über die eigene Seitenlinie
Feldspieler – Auswechseln	Auf der gesamten eigenen Seitenlinie erlaubt
Torhüter – Einwechseln	NUR über den eigenen Torraum (Eintrittszone)
Torhüter – Auswechseln	Auf der gesamten eigenen Seitenlinie erlaubt
Wechselfehler	Hinausstellung des fehlerhaft wechselnden Spielers; Unterzahl bis zum nächsten Ballbesitzwechsel
Verhalten im Wechselraum	Sitzend oder kniend; Torhüter und Feldspieler nur im eigenen Bereich

Punktgewinn

2 PUNKTE	1 PUNKT
<ul style="list-style-type: none">• Spezialisten-/Torhüter-Tore• Kempa-Trick (mit voller Ballkontrolle)• Pirouette / Spin Shot (volle 360°-Drehung)• 6-Meter-Tore	<ul style="list-style-type: none">• Normale Feldtore durch Feldspieler• Kempa ohne volle Ballkontrolle• Eigentore (zählen für die gegnerische Mannschaft)

Spin Shot: Beidbeiniger Absprung, Füße parallel zum Tor, volle 360°-Drehung = 2 Punkte.

Kempa/In-Flight: Hoher Sprung, Ball fangen und in der Luft mit voller Kontrolle werfen = 2 Punkte.

Würfe & Ausführung

Einwurf

- Wann: Ball vollständig über Seitenlinie, oder Abwehrspieler befördert Ball über eigene Torauslinie
- Wo: Mindestens 1 m von der 6-m-Linie entfernt, ein Fuß auf der Seitenauslinie
- Wie: Nicht zu sich selbst, 1 m Abstand zum nächsten Abwehrspieler

Abwurf

- Wann: Nach Tor, Angreifer betritt Torraum, Ball über Torlinie ohne Verteidiger-Kontakt, Torhüter kontrolliert Ball im Torraum
- Wie: Durch den haltenden Torhüter – kein Wechsel vor dem Abwurf, kein Eigen-Abwurf

Freiwurf

- Wann: Bei Regelverstoß, wenn kein Vorteil für den Gegner entsteht
- Wo: Im Feld, mindestens 1 m vom Torraum
- Wie: Im Regelfall ohne Pfiff, kein Eigen-Freiwurf

6-Meter-Wurf (Penalty)

- Wann: Klare Torchance durch Regelwidrigkeit oder externe Einflüsse verhindert UND Angreifer verliert Kontrolle über Ball/Körper
- Wie: Durch beliebigen Spieler, innerhalb von 3 Sekunden nach Pfiff

Vergehen & Strafen

NICHT erlaubt:

- Ball aus der Hand schlagen oder reißen
- Gegner mit Händen, Armen oder Beinen blockieren oder wegdrängen
- Halten, Schubsen, Rennen oder Springen in einen Gegenspieler
- Gegner gesundheitlich gefährden (mit oder ohne Ball)

Erlaubt:

- Arme und Hände zum Blocken benutzen (kein aktives Wegdrängen)
- Körper nutzen, um Gegner zu behindern (auch ohne Ballbesitz)
- Körperkontakt mit angelegten Armen beim gegenüberstehenden Gegner

Strafen – Progressive Reihe

Ermahnung	Mündliche Ermahnung durch den Schiedsrichter
1. Hinausstellung	Unterzahl bis zum nächsten Ballbesitzwechsel
2. Hinausstellung = Disqualifikation	Erneute Unterzahl bis zum nächsten Ballbesitzwechsel
Disqualifikation	Direkt bei groben Fouls, Tätlichkeiten oder grober Unsportlichkeit; Ausschluss des Spielers aus dem Turnier; Unterzahl bis zum nächsten Ballbesitzwechsel

Im Shootout: Regelwidrigkeiten führen direkt zur Disqualifikation!

Torhüter & Torraum

Torraum betreten

- Nur dem eigenen Torhüter erlaubt
- Abwehrspieler betritt Torraum und verhindert klare Torchance → 6-Meter-Wurf
- Angreifer betritt Torraum mit Vorteil → Abwurf
- Betreten = Übertreten der Linie ODER Berühren des Sandes im Torraum

Torhüterregeln

- Erlaubt: Tor mit allen Körperteilen verteidigen; Torraum ohne Ball verlassen und wieder betreten
- NICHT erlaubt: mit Ball den Torraum verlassen; Spiel durch Verzögern des Abwurfs verschleppen

Shootout

Werfer	5 unterschiedliche Werfer je Team
Zeitlimit	Ball muss innerhalb von 3 Sekunden gespielt werden
Ball auf dem Boden	Versuch ist beendet
Wertung	1 und 2 Punkte möglich
Torhüter (Abwehr)	Darf die Linie verlassen, sobald der Werfer startet
Spielberechtigt	Alle nicht disqualifizierten Spieler

Viel Spaß beim Beach Cup 2026!

Spielt fair, respektiert einander und genießt das Spiel!

BEACHHANDBALL – MINIS, F-, E- & D-Jugend

Sonderregelwerk Beach Cup 2026

Aufgrund der besseren Lesbarkeit wird in diesem Regelwerk ausschließlich die männliche Form verwendet. Selbstverständlich sind damit alle Geschlechter gleichermaßen angesprochen.

Dieser Abschnitt beschreibt die abweichenden Regeln für Minis, F-, E- & D-Jugend. Das Spiel soll möglichst einfach, sicher und voller Spaß sein. Alle allgemeinen Fairplay-Regeln gelten selbstverständlich auch hier.



Mitspielen & Lernen



Jeder ist dabei



Alle gewinnen und haben Spaß

Was soll vermittelt werden?

- Verteidigen ohne Körperkontakt, reines Attackieren des Balls
- Kreatives und erfinderisches Spielverständnis
- Nutzen der Überzahlsituation/ Finden des freien Mitspielers
- Vorbereitung der komplexen Wurfhandlungen (Pirouetten, Kempa-Tricks) und der komplexen Wechseltaktiken
- Gewöhnung an das Wertungssystem und das Shoot-Out

Spielzeit	Minis, F-, E- D-Jugend: <ul style="list-style-type: none">- 2 Sätze à 7 Minuten + 2 Minuten Pause- danach Shootout mit 5 verschiedenen Spieler/innen
Wertung	Keine Tabellenwertung – Spaß steht an erster Stelle
Größe Spielball	Minis: <ul style="list-style-type: none">- Größe 00 E- & F-Jugend: <ul style="list-style-type: none">- Größe 0 D-Jugend: <ul style="list-style-type: none">- Größe 1
Spieler auf dem Feld	3 Feldspieler + 1 Torhüter/ Spezialist
Durchrotation	Alle Kinder wechseln regelmäßig – jedes Kind soll Tor- und Feldspieler ausprobieren
Torhüter/ Spezialist	Minis, E- & F-Jugend: <ul style="list-style-type: none">- KEIN extra markierter Torhüter/ Spezialist- jeder Spieler eines Teams trägt die gleiche Trikotfarbe (ein beliebiger Spieler fungiert jeweils als Torhüter). Dieser Spieler muss erst als Torwart eingesetzt werden, bevor er im Angriff eingesetzt wird- Position durchwechseln – jeder, der möchte, darf mal ins Tor

	<p>D-Jugend:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Torhüter/ Spezialist haben ein Trikot/Leibchen in einer anderen Farbe an - dieser Spieler muss erst als Torwart eingesetzt werden, bevor er im Angriff eingesetzt wird
Auswechslung (nach Torerfolg)	<ul style="list-style-type: none"> - wenn eine Mannschaft ein Tor erzielt, wechseln alle vier Spieler dieser Mannschaft blockweise - früheres Auswechseln ist möglich.
Torwertung	<p>E-, F- und Minis:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alle Arten von Treffern werden mit zwei Punkten gewertet - spektakuläre Tore werden besonders und gelobt, aber nicht extra bewertet <p>D-Jugend:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tore nach Pirouetten, KEMPA-Tricks (auch wenn der Ball ins Tor geschlagen wird), und Tore durch Torhüter- und Spezialisten zählen doppelt
Schritteregelung (sehr großzügig)	<p>Minis:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spieler dürfen so viele Schritte machen wie sie möchten. <p>E & F-Jugend:</p> <ul style="list-style-type: none"> - bis zu 5 Schritte werden geduldet, danach Hinweis durch SR <p>D-Jugend:</p> <ul style="list-style-type: none"> - bis zu 3 Schritte möglich, jedoch großzügige Auslegung und Hinweis durch Schiedsrichter <p>Ziel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spieler sollen lernen, sich mit Ball frei zu bewegen
Shoot-Out	<p>Minis, F- & E-Jugend:</p> <ul style="list-style-type: none"> - beide Torhüter befinden sich in ihrem eigenen Torraum (sie müssen nicht auf der Torlinie stehen) - die Torhüter dürfen aber ihren eigenen Torraum NICHT verlassen - der angreifende Feldspieler versucht den Ball nach Pass des Torhüters zu fangen und ein Tor ohne Regelverstoß zu erzielen - vor dem Wurf darf der Ball jedoch den Sand berühren (entweder vor oder nach Erhalt des Passes vom eigenen Torhüter) <p>D-Jugend:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ball darf den Boden bis zum Torwurf nicht berühren

Für Eltern & Trainer – Minis/F-Jugend


Liebe Eltern und Trainerinnen/Trainer:

- Lobt jede Aktion – egal ob geklappt oder nicht. Kinder brauchen Ermutigung!
- Vermeidet Anweisungen von der Seitenlinie – lasst die Kinder selbst entscheiden.
- Akzeptiert alle Schiedsrichterentscheidungen als Vorbild für die Kinder.
- Helft dabei, dass alle Kinder gleichmäßig eingesetzt werden.
- Erinnert die Kinder: Hier gibt es keine Verlierer – nur Erlebnisse und Spaß!

Sonnenschutz ist Pflicht! Kinder bitte vor jedem Spiel eincremen.

Übersicht: Unterschiede Minis, F-, E- & D-Jugend

	Minis	F-Jugend	E-Jugend	D-Jugend
Größe Spielball	Größe 00	Größe 0	Größe 0	Größe 1
Spielzeit + Shootout	2 x 6 Min. + 3 Min. Pause, danach Shootout (5 Spieler/innen)	2 x 6 Min. + 3 Min. Pause, danach Shootout (5 Spieler/innen)	2 x 7 Min. + 2 Min. Pause, danach Shootout (5 Spieler/innen)	2 x 7 Min. + 2 Min. Pause, danach Shootout (5 Spieler/innen)
Zählweise der Tore	Jedes Tor = 2 Punkte	Jedes Tor = 2 Punkte	Jedes Tor = 2 Punkte	1 Punkt normal, 2 Punkte für Kempa & Torhüter-/Spezialistentore
Schritterege lung	Beliebig viele Schritte erlaubt	Bis 5 Schritte geduldet, dann Hinweis SR	Bis 5 Schritte geduldet, dann Hinweis SR	Bis 3 Schritte, großzügige Auslegung & Hinweis SR
Auswechslung	Bei Torerfolg wechseln alle 4 Spieler blockweise; früheres Wechseln möglich	Bei Torerfolg wechseln alle 4 Spieler blockweise; früheres Wechseln möglich	Bei Torerfolg wechseln alle 4 Spieler blockweise; früheres Wechseln möglich	Bei Torerfolg wechseln alle 4 Spieler blockweise; früheres Wechseln möglich
Torhüter/ Spezialist	Kein eigenes Trikot – gleiche Farbe wie Feldspieler; muss zuerst ins Tor, bevor er im Angriff spielt; Position wechselt durch	Kein eigenes Trikot – gleiche Farbe wie Feldspieler; muss zuerst ins Tor, bevor er im Angriff spielt; Position wechselt durch	Kein eigenes Trikot – gleiche Farbe wie Feldspieler; muss zuerst ins Tor, bevor er im Angriff spielt; Position wechselt durch	Eigenes Trikot/Leibchen in anderer Farbe; muss zuerst als Torwart eingesetzt werden, bevor er im Angriff spielt

Herzlich willkommen, Minis, F-, E- & D-Jugend! 
Beach Cup 2026 – Spielt mutig, lacht viel und habt Spaß zusammen!