

Algemene regels Beachgames:

- Deelname is op eigen risico!!!
- Er mag beslist geen glas op of bij de velden worden gebruikt!
- Voor de eerste wedstrijd moeten de deelnamekosten zijn voldaan!
- Iedereen speelt op blote voeten.
- Teams moeten een kwartier van te voren aanwezig zijn.
- Te laat aanwezig betekent een reglementaire nederlaag.
- Tussen elke wedstrijd zitten 2 minuten om te wisselen.
- Het eerstgenoemde team start op de linkerkant gezien vanuit de wedstrijdleiding.
- Winst levert 2 punten op en een gelijkspel 1 punt.
- Indien twee of meerdere teams in een poule met hetzelfde aantal punten eindigen, telt onderling resultaat.
- In alle gevallen beslist de wedstrijdleiding, wat onherroepelijk is.
- Touwlengte: 34 meter.
- **Sportiviteit:** Het is bij de Beachgames een goed gebruik om eerlijk en veilig te spelen. Het gaat uiteindelijk om het plezier.

Regels touwtrekken

- In het touw mogen geen knopen of lussen worden aangebracht.
- Op het touw mogen geen hulpmiddelen worden aangebracht. De hulpmiddelen hars, magnesium en zaagsel zijn op de handen wel toegestaan.
- Voor de wedstrijd mogen geen gaten of gleuven worden gegraven of geslagen met het schoeisel.
- Het touw mag niet worden afgeklemd tegen een lichaamsdeel van enig lid van het team.
- Wanneer de scheidsrechter het commando Trekken!!! geeft moeten de spelers zich voortdurend in de touwtrekhouding bevinden en het touw op spanning houden.
- De laatste man mag het touw in de zo genaamde Ankermansgreep hebben. Het uiteinde van het touw moet daarbij los blijven hangen onder de oksel.
- Het touw zomaar loslaten of ontspannen tijdens het trekken betekent diskwalificatie!!!
- Spelers mogen niet opzettelijk gaan of blijven liggen, alleen de voeten mogen de grond raken. Bij een overtreding kan de wedstrijdleader hier een 'waarschuwing' voor geven. Bij de derde waarschuwing gaat de trekbeurt voor dit team verloren.
- Na een trekbeurt sleept de verliezende partij het touw weer naar het midden.
- Bij aanvang van de wedstrijden gebruikt de wedstrijdleader de volgende termen;
 - o Klaar aan beide zijden?
 - o Pak op het touw! (De handen van de wedstrijdleader gaan omhoog.)
 - o Strecken! (Touw strekken. Hierna wordt het touw naar het midden gedirigeerd.)
 - o Trekken.....Nu! (Bij 'Trekken' enige spanning op het touw zetten. Bij 'Nu' gaan de armen snel omlaag en mag de strijd beginnen.)
- Bij aanvang van de wedstrijd is de rode middenmarkering op gelijke hoogte met de markering op het terrein.
- Een trekbeurt is gewonnen indien de wedstrijdleader aan de hand van het touw en terrein markering heeft vastgesteld dat het touw vier meter is verplaatst.
- Per wedstrijd wordt er twee keer tegen het zelfde team getrokken, de 1e trek en de 2e trek.
 - o Als de 1e trek beslist is, krijgt het winnende team 1 punt.
 - o Dan volgt de 2e trek, waarbij weer 1 punt te winnen is.
 - o Win je beide keren tegen het zelfde team dan krijg je 3 punten. Als alle teams in de poule tegen elkaar getrokken hebben, worden de punten per team opgeteld en volgt hieruit de poule winnaar.