



Regelwerk der RLP 7s
Rheinland-Pfalz-Meisterschaft im 7er Rugby

Rugby-Verband Rheinland-Pfalz e.V.
August 2019

§1 Die Rheinland-Pfalz-Meisterschaft im 7er Rugby (RLP 7s) wird in Form einer Turnierserie gespielt. Eine Saison besteht aus einer Hin- (i.d.R. September bis einschließlich November) und einer Rückrunde (i.d.R. März bis einschließlich Mai).

§2 Jedes Turnier ist ein in sich geschlossener Wettkampf.

§3 Die Ergebnisse der jeweiligen Turniere gehen in die RLP 7s-Rangliste ein.

Abschnitt I Ligakoordinator

§4 Der Ligakoordinator ist für die Durchführung des RLP 7s-Spielbetriebs verantwortlich. Er legt unter Einbeziehung weiterer Verbändevertreter Anzahl und Zeitpunkte der Turniere fest, sowie in Absprache mit den Vereinen auch die Austragungsorte. Festlegung der Spielorte erfolgt in Absprache mit den Vereinen.

§5 Die Anmeldung für die Teilnahme an den RLP 7s erfolgt beim Ligakoordinator, welcher die dafür notwendige Anmeldefrist festlegt und in der Einladung veröffentlicht.

§6 Der Ligakoordinator fasst die Ergebnisse der RLP 7s-Turniere entsprechend zusammen und pflegt die RLP 7s-Rangliste.

Abschnitt II Saisonplanung

§7 Die Termine für die RLP 7s-Turniere werden spätestens sechs Wochen vor dem ersten Turnier bekannt gegeben.

§8 Die Vereine und Mannschaften melden dem Ligakoordinator innerhalb der nach §5 festgelegten Frist, in welcher Form sie (gemäß §27 und §28 Satz 3 dieses Regelwerks) an der Turnierserie teilnehmen. Die Teilnahmebestätigung ergeht nach Zahlungseingang der Teilnahmegebühr (zur Teilnahmegebühr siehe §34 dieses Regelwerks).

Abschnitt III Turniere

§9 Die einzelnen Turniere werden als Tagesveranstaltungen gespielt, wobei die Höchstzahl der Spiele pro Mannschaft auf 4 begrenzt wird. Damit ein Turnier in die Wertung der RLP 7s-Rangliste eingehen kann, müssen mindestens drei Mannschaften teilnehmen. Die maximale Teilnehmerzahl liegt bei neun Mannschaften, kann in Ausnahmefällen und nach Absprache von Ligakoordinator und Gastgeber auf bis zu zwölf Mannschaften erweitert werden.

§10 Die Teilnahme an den RLP 7s ist in erster Linie allen im Rugby-Verband Rheinland-Pfalz e.V. (RVRLP) organisierten Vereinen vorbehalten. Ihre Teilnahme sowie die Teilnahme weiterer Mannschaften aus Rheinland-Pfalz, etwa Schul- oder Hochschulauswahlen, wird vom Verband ausdrücklich unterstützt.

Mannschaften außerhalb von Rheinland-Pfalz sind ebenfalls eingeladen, an einzelnen Turnieren der RLP 7s teilnehmen. Für eine garantierte Teilnahme gilt für auswärtige Mannschaften die Anmeldefrist gemäß §5 dieses Regelwerkes oder eine vom Ligakoordinator explizit genannte Frist. Darüber hinaus können sie sich für eine Teilnahme vor Anmeldeschluss (gemäß §20 dieses Regelwerkes) beim Ligakoordinator und dem gastgebenden Verein anmelden. Eine Teilnahme ist dann jedoch nur möglich, wenn nach Anmeldeschluss freie Startplätze im Teilnehmerfeld (gemäß §9 Sätze 2 und 3 dieses Regelwerkes) zur Verfügung stehen.

§11 Bei jedem Turnier wird eine Abschlusstabelle ermittelt. Diese dient als Grundlage für die Vergabe von Meisterschaftspunkten und diese gehen dann in die RLP 7s-Rangliste ein (siehe §30). In dieser RLP 7s-Rangliste wird aufgeführt, wer nach §8 Satz 2 dieses Regelwerks teilnahmeberechtigt ist, also auch auswärtige Mannschaften.

§12 Der Modus des einzelnen Turniers ergibt sich aus der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften. Turniergruppen werden gelost oder anhand der Platzierungen am vorherigen Turnier zusammengestellt, wobei der gastgebende Verein auf den letzten Platz der letzten Gruppe gesetzt wird. Die Spielpläne sind als Anlage 2 Teil dieses Regelwerkes.

§13 Turnierbeginn ist in der Regel 11 Uhr. Der gastgebende Verein kann unter Begründung von dieser Regelung abweichen.

§14 Die Turnierleitung wird vom Ligakoordinator in Rücksprache mit dem Vorstand des RVRLP organisiert und vom gastgebenden Verein unterstützt.

§15 Die Turnierleitung führt vor Beginn des Turniers (i.d.R. 10:30 Uhr) ein Captains Meeting durch. Bei diesem werden alle für das Turnier relevanten Dinge besprochen und festgelegt. Die zu beachtenden Punkte/Regelungen ergeben sich aus den folgenden Punkten:

1. Alle teilnehmenden Mannschaften haben sich beim Captains Meeting bei der Turnierleitung zu melden.
2. Gemeldete Mannschaften müssen nicht zwangsläufig aus Spielern eines Vereins bestehen. Die Spieler jedes Teams werden beim Captains Meeting ausschließlich für dieses Team auf dem Meldeformular gemeldet, welche als Anlage 4 Teil des Regelwerkes ist und von der Turnierleitung den Mannschaften zur Verfügung gestellt wird. Der Mannschaftsverantwortliche / Kapitän, der dieses Meldeformular ausfüllt, bestätigt mit seiner Unterschrift, dass die oben eingetragenen Spieler seinem Verein angehören.
3. Der Status einer Mannschaft und die Anzahl der Spieler steht mit Turnierbeginn fest. Ein Nachtragen von Spielern ins Meldeformular während des laufenden Turniers ist nicht möglich.
4. Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, in deren Meldeformular sie gelistet sind. Sollten Spieler verletzungsbedingt für das restliche Turnier ausfallen und kann die betroffene Mannschaft keine 5 Spieler mehr selbst stellen und ist das jeweilige Team dadurch nicht mehr spielfähig, können Spieler zum Einsatz kommen die bei anderen am Turnier teilnehmenden Mannschaften gelistet sind, um der jeweiligen Mannschaft zu ermöglichen das Turnier zu beenden. Sind weniger als 5 Spieler zum Antritt spielbereit, wird das Spiel mit 50:0 für den Gegner gewertet. Die gegnerische Mannschaft hat auf diesen Vorgang keinen Einfluss oder Widerspruchsrecht. Im gegenseitigen Einvernehmen sollte die gegnerische Mannschaft aber von dieser Aktion in Kenntnis gesetzt werden. Eine solche Aktion ist der Turnierleitung zu melden und auf o.g. Formular zu vermerken.
5. Die Anzahl der Spieler pro Team beträgt mindestens 7 und höchstens 12. In einem einzelnen Spiel dürfen alle Spieler zum Einsatz kommen, es darf aber nur max. 5 Auswechslungen geben. Die Regelungen zu Spielern mit blutenden Wunden bleiben hiervon unberührt.
6. Sollte ein Verein mit mehr als 12 Spielern anreisen, so haben diese überzähligen Spieler das Recht andere Teams zu unterstützen, wenn diese noch freie Plätze auf ihren Meldeformularen haben.
7. Angemeldete halbe Mannschaften, die nicht durch Spieler anderer Mannschaften aufgefüllt werden können und deshalb sich selbst auf andere Mannschaften aufteilen und deren Status in der Abschlusstabelle werden gemäß §31 Satz 6 dieses Regelwerkes gehandhabt.

§16 Ein Spiel dauert 2 x 7min mit einer Minute Pause. Durch die Turnierleitung wird je Halbzeit die Zeit genommen und dem Schiedsrichter nach Ablauf der Spielzeit von 7 Minuten ein akustisches Signal über den Ablauf der Spielzeit gegeben. Das Spiel wird dann durch den Schiedsrichter entsprechend bei der nächsten spielbeendenden Situation eigenständig beendet.

§17 Das durch World Rugby veröffentlichte Regelwerk findet Anwendung. Zudem werden die Sicherheitsregeln des DRV (U19-Regeln für Gedränge) im Spielbetrieb der RLP 7s angewendet und sind als Anlage 5 Teil dieses Regelwerkes.

Die Zeitsperre für eine Gelbe Karte beträgt die üblichen zwei Minuten, welche mit dem Platznehmen des Spielers auf dem bei der Turnierleitung bereitgestellten Platz beginnt und von der Turnierleitung gestoppt werden.

Eine Rote Karte sperrt den Spieler vom restlichen Turnier. Bei besonderer Schwere der Unsportlichkeit obliegt es dem Schiedsgericht, eine weitere Sperre auszusprechen.

§18 Wertung innerhalb des Turniers

1. Gruppenphase:

Ein Sieg wird mit 2 Punkten gewertet. Bei Gleichstand werden die Punkte 1:1 geteilt. Der Verlierer erhält 0 Punkte.

Sollte nach den Spielen der Gruppenphase Mannschaften die gleiche Anzahl an Punkten eingespielt haben, wird die Platzierung nach folgenden Regeln entschieden (Regel ist nach Priorität geordnet):

1. Punktedifferenz
2. Anzahl der Versuche

Die Turnierleitung hat dieses entsprechend zu notieren.

2. Finalphase:

Steht es nach einem Finalspiel oder einem Platzierungsspiel unentschieden, werden zwei weitere Halbzeiten je 5 Minuten gespielt. Nach der ersten fünfminütigen Halbzeit wechseln die Mannschaften die Seiten ohne eine Pause. Die Mannschaft die als erstes einen Punkt erzielt gewinnt das Spiel. Steht es nach der Verlängerung weiterhin unentschieden, erfolgen 3 Dropkicks von der 22 m Linie je Mannschaft.

§19 Wertung eines Turniers bei Nichtbeginn oder Turnierabbruch

Sollte ein Turnier ordnungsgemäß vorbereitet worden sein und sich bis zum Vorabend des Spieltages um 20 Uhr herausstellen, dass die Durchführung des Turniers nicht gewährleistet werden kann aufgrund von höherer Gewalt, wird das Turnier abgesagt. Sollten ab diesem Zeitpunkt bis zum Zeitpunkt des Captains Meetings Gründe eintreten, die eine Absage notwendig machen und sind Mannschaften bereits angereist oder auf dem Weg zum Turnierort, erhalten alle angemeldeten Mannschaften trotzdem 8 Ranglistenpunkte.

Sollte ein Turnier aufgrund von Witterungsbedingungen oder anderen Gründen abgebrochen werden, da sich Gefahren für die Mannschaften und Zuschauer ergeben könnten, treten die in Anlage 3 genannten Ranglistenpunktvergaben in Kraft.

Abschnitt IV Teilnahme an Turnieren/Aufgabe des Gastgebers

§20 Um den gastgebenden Vereinen eine Planungssicherheit zu geben, besteht abseits der verbindlichen Teilnahmemeldung vor dem Saisonbeginn eine Anmelde- bzw. Rückmeldepflicht vor Ranglistenturnieren gegenüber dem Ligakoordinator und dem Gastgeber. Diese hat bis Mittwoch 18 Uhr vor dem Turniertag per Mail gegenüber dem Ligakoordinator und in CC dem gastgebenden Verein zu erfolgen und beinhaltet eine Teilnahmebestätigung oder die Mitteilung, falls die Mannschaft in anderer Mannschaftsform/Mannschaftsstärke oder gar nicht teilnimmt.

Liegen dem Ligakoordinator oder dem Gastgeber bis zum in Absatz 1 genannten Anmeldeschluss auch Anmeldungen von Mannschaften außerhalb von Rheinland-Pfalz vor und sind nach dem Anmeldeschluss (gemäß §9 dieses Regelwerkes) noch freie Startplätze im Teilnehmerfeld vorhanden, können diese an Mannschaften außerhalb von Rheinland-Pfalz vergeben werden.

§21 Sollte sich aufgrund der Anmeldungen für ein Turnier eine Veränderung der Anfangszeit ergeben, teilt der gastgebende Verein den teilnehmenden Mannschaften telefonisch die Veränderungen mit. Den teilnehmenden Mannschaften obliegt es entsprechend telefonisch erreichbar zu sein.

§22 Der gastgebende Verein stellt neben dem vorbereiteten Rugbyfeld und Umkleidemöglichkeiten auch die Infrastruktur für die Turnierleitung (mindestens ein Pavillonzelt) und Flächen für Werbebanner wie z.B. Zäune rund um das Gelände zur Verfügung.

§23 Die teilnehmenden Mannschaften bekommen durch den gastgebenden Verein am Turniertag kostenloses Wasser und weitere Verpflegung zu erschwinglichen Preisen zur Verfügung gestellt.

§24 Die Ansetzung der für das Turnier notwendigen Anzahl an Schiedsrichtern wird durch den Schiedsrichterobmann des RVRLP übernommen. Der gastgebende Verein bietet im Schiedsrichterteam mindestens einen Vertreter auf. Die Linienrichter rekrutieren sich aus den Mannschaften der jeweils vorangegangenen Partie, wobei jede Mannschaft einen Linienrichter zu stellen hat.

§25 Der gastgebende Verein ist ausdrücklich eingeladen ein Rahmenprogramm (z.B. Sport-, Sommer- oder Jubiläumsfest) zu organisieren, welches das ausgerichtete Turnier für Zuschauer als Event noch attraktiver macht (siehe dazu §5 dieses Regelwerks). Auch können Programmpunkte wie Spiele, Contests etc. in den Turnierverlauf integriert werden, sofern sie den zeitlichen Rahmen der Pausen zwischen den Turnierspielen nicht überschreiten oder das planmäßige Stattfinden der Turnierspiele in anderer Weise beeinträchtigen.

Abschnitt VI RLP 7s-Rangliste

§26 Es gehen nur Turniere in die Wertung der RLP 7s-Rangliste ein, die wie im Regelwerk beschrieben durchgeführt werden.

§27 Es wird nach vier Typen von Mannschaften unterschieden:

Reguläre Mannschaft (RM): mindestens 7 Spieler des eigenen Vereins + max. 5 Spieler anderer Vereine

Spielgemeinschaft (SG): Mannschaft zweier Vereine, mindestens je 4 Spieler jedes der zwei Vereine + max. 2 Spieler weiterer Vereine

Halbe Mannschaft (HM): mindestens 4 Spieler des eigenen Vereins + max. 7 Spieler weiterer Vereine, von denen nie mehr als 4 Spieler vom selben Verein sind

Piratenmannschaft (PM): Mannschaft aus Spielern eines oder mehrerer Vereine
Der Status einer Mannschaft steht mit Turnierbeginn fest.

§28 In der RLP 7s-Rangliste werden nur Vereine geführt. Zu Saisonbeginn gemeldete Spielgemeinschaften gelten als Verein. Spielgemeinschaften müssen bei ihrer Meldung zu Saisonbeginn mitteilen, aus welchen Vereinen sich die Spielgemeinschaft (gemäß §27 Punkt Spielgemeinschaft dieses Regelwerks) zusammensetzt.

§29 Die im Turnier erzielten Punkte für Sieg und Remis und die Anzahl der erzielten Spielpunkte durch Versuche und Kicks gehen in die Abschlusstabelle des Turniers ein, sind aber für die RLP 7s-Rangliste bedeutungslos.

§30 Die Ranglistenpunkte werden laut Abschlusstabelle des Turniers nach folgendem Schema vergeben:

Platz	Reguläre Mannschaften	Spielgemeinschaften	Halbe Mannschaften	Piratenmannschaften
1.	24	je 12	1x 12	0
2.	22	je 11	1x 11	0
3.	20	je 10	1x 10	0
4.	18	je 9	1x 9	0
5.	16	je 8	1x 8	0
6.	14	je 7	1x 7	0
7.	12	je 6	1x 6	0
8.	10	je 5	1x 5	0
9.	8	je 4	1x 4	0
10.	6	je 3	1x 3	0
11.	4	je 2	1x 2	0
12.	2	je 1	1x 1	0

Es werden keine halben Punkte vergeben; ergibt sich eine solche rechnerische Konstellation, wird auf volle Punkte aufgerundet.

§31 1. Meldet sich ein Verein bei einem Turnier an, erscheint dann aber nicht, wird dieses Verhalten mit 12 Punkten Abzug in der RLP 7s-Rangliste bestraft, wobei negative Punkte in der RLP 7s-Rangliste möglich sind.

Meldet sich ein Verein als reguläre Mannschaft bei einem Turnier an, erscheint dann aber mit einer halben Mannschaft, wird dieses Verhalten mit 4 Punkten Abzug in der RLP 7s-Rangliste bestraft.

2. Erscheint ein Verein bei einem Turnier ohne sich vorher fristgemäß angemeldet zu haben, werden die erspielten RLP 7s-Ranglistenpunkte des Turniers halbiert.

3. Setzt ein Verein bei einem Turnier Spieler ein, die nicht auf dem Meldeformular verzeichnet sind oder entgegen der eigenen Eintragung im Meldeformular der Mannschaft des Turniers nicht dem Verein angehören und wird dieser Sachverhalt der Turnierleitung oder dem Ligakoordinator bekannt, werden dem Verein die im Turnier erspielten RLP 7s-Ranglistenpunkte nicht gegeben, sondern dieses Verhalten mit dem Abzug von 6 Punkten in der RLP 7s-Rangliste bestraft.

4. Die Abzüge werden in der Tabelle entsprechend gekennzeichnet.

5. Erscheint ein Verein bei einem Turnier ohne sich vorher fristgemäß angemeldet zu haben und wurden durch den gastgebenden Verein in Abstimmung mit der Spielkommission gemäß §20 Absatz 2 dieses Regelwerkes auswärtige Mannschaften zur Teilnahme am Turnier zugelassen, besteht für den nicht fristgerecht angemeldeten Verein kein Recht mehr auf bevorzugte Teilnahme an diesem Turnier gemäß §10 Satz 1.

6. Erscheint ein Verein am Turniertag mit einer halben Mannschaft (nach §27 dieses Regelwerkes), die nicht durch Spieler weiterer Vereine unterstützt werden kann, besteht für die Spieler des betroffenen Vereins das Recht, ihrerseits andere Mannschaften zu unterstützen. Dieses ist aber nur möglich, solange auf dem Meldeformular der anderen Mannschaften noch Spieler eingetragen werden können. Für das Verhalten des Vereins, die eigene Mannschaft aufzulösen und als Unterstützung an andere Mannschaften abzugeben bekommt der Verein die RLP 7s-Ranglistenpunkte einer Halben Mannschaft, die dem letzten regulären Platz in der Tagerstabelle nachfolgen, mindestens aber 2 RLP 7s-Ranglistenpunkte.

7. Nimmt eine Mannschaft an einem Turnier teil und zieht sich während des Spielbetriebes zurück, werden alle Spiele dieser Mannschaft mit 0:50 gewertet und die Mannschaft erhält keine RLP 7s-Ranglistenpunkte für das Turnier. Tritt eine Mannschaft mit weniger als 5 Spielern zu einem Spiel an und kann nicht durch andere Spieler aufgefüllt werden, wird das Spiel mit 0:50 als verloren gewertet.

§32 Die Reihenfolge in der RLP 7s-Rangliste wird durch die RLP 7s-Ranglistenpunkte bestimmt. Bei gleicher Anzahl an Punkten, wird die Platzierung nach folgenden Regelungen ermittelt (Regel ist nach Priorität geordnet):

1. Anzahl der Turniersiege
2. Anzahl der zweiten Plätze
3. Anzahl der dritten Plätze
4. Platzierung beim letzten Turnier gemeinsamer Teilnahme

§33 Die Gültigkeit der RLP 7s-Ranglistenpunkte ist eine Saison.

§34 Finanzen der RLP 7s

1. Die am regelmäßigen Spielbetrieb der RLP 7s teilnehmenden Mannschaften entrichten zu Saisonbeginn den Beitrag in Höhe von 330 € (55 € pro Turnier). Die regelmäßig in Spielgemeinschaften oder als Halbe Mannschaften teilnehmenden Vereine zahlen jeweils die Hälfte des Beitrags.

2. Mannschaften, die nur an ausgewählten Turnieren teilnehmen und dies innerhalb der Anmeldefrist melden (siehe §5 dieses Regelwerks), entrichten einen Beitrag in Höhe von 75 € pro Turnierteilnahme.

3. Mannschaften, die nur an ausgewählten Turnieren teilnehmen und dies nach der Anmeldefrist melden, entrichten einen Beitrag in Höhe von 85 € pro Turnierteilnahme.

4. Der Teilnahmebeitrag ist innerhalb der in §5 genannten Anmeldefrist unaufgefordert auf folgendes Konto zu überweisen:

Rugby-Verband Rheinland-Pfalz e.V.
IBAN: DE07 5505 0120 0000 0185 15
BIC: MALADE51MNZ
Sparkasse Mainz

§35 Die Verwertung sämtlicher Rechte im Zusammenhang mit den RLP 7s einschließlich des Logos obliegt dem RVRLP.

§36 Über die Verwendung der Teilnahmebeiträge und anderer Einnahmen gibt der Schatzmeister im Rechenschaftsbericht Auskunft.

- Anlage 1 - Spieler des Tages / Spieler der Saison
- Anlage 2 - Spielpläne
- Anlage 3 - Regelung zur Punktevergabe bei Turnierabbruch
- Anlage 4 - Meldeformular
- Anlage 5 - Sicherheitsregeln des DRV (U19-Regeln für Gedränge)

Anlage 1 – Spieler des Tages / Spieler der Saison

Spieler des Tages

Die Mannschaften ermitteln bei jedem Turnier den Spieler des Tages.

Dieses geschieht im folgenden Modus:

In der Nachbesprechung mit dem Schiedsrichter benennen die Mannschaften jeweils den ihrer Meinung nach besten Spieler des Spiels der gegnerischen Mannschaft.

Beide Namen der Spieler werden der Turnierleitung mitgeteilt, welche diese wiederum entsprechend vermerkt.

Aus der Liste der benannten Spieler des Spiels wird derjenige Spieler des Tages der die meisten Nennungen erhält. Haben mehrere Spieler die gleiche Stimmzahl ist es auch möglich das 2 oder mehr Spieler, „Spieler des Tages“ zu benennen.

Spieler der Saison

Zum „Spieler der Saison“ wählt der Vorstand des RVRLP aus allen Spielern, die in der Saison zum Spieler des Tages gewählt worden sind. Die Bekanntgabe und Ehrung findet spätestens am ersten Turnier der Folgesaison statt.

Anlage 2 – Spielpläne / hier 3 Mannschaften



Spielplan 3 Mannschaften / Jeder gegen Jeden / 3 Spiele, max. 2 je Mannschaft

Teilnehmer

Nr	Mannschaft
1	AAAA
2	BBBB
3	CCCC

Spielplan

Zeit	Mannschaft 1	vs	Mannschaft 2	Ergebnis
11:00	AAAA	:	BBBB	:
max. 15 Minuten Pause				
11:35	BBBB	:	CCCC	:
max. 15 Minuten Pause				
12:10	CCCC	:	AAAA	:

Tabelle

Platz	Mannschaft	G	U	V	Punkte	Dif	Turnierpunkte	Rangliste
1								24
2								22
3								20

Anlage 2 – Spielpläne / hier 4 Mannschaften



Spielplan 4 Mannschaften / Jeder gegen Jeden / 6 Spiele, max. 3 je Mannschaft

Teilnehmer

Nr	Mannschaft
1	AAAA
2	BBBB
3	CCCC
4	DDDD

Spielplan

Zeit	Mannschaft 1	Vs	Mannschaft 2	Ergebnis
11:00	AAAA	:	BBBB	:
11:20	CCCC	:	DDDD	:
max. 15 Minuten Pause				
11:55	AAAA	:	CCCC	:
12:15	BBBB	:	DDDD	:
max. 15 Minuten Pause				
12:50	DDDD	:	AAAA	:
13:10	CCCC	:	BBBB	:

Tabelle

Platz	Mannschaft	G	U	V	Punkte	Dif	Turnierpunkte	Rangliste
1								24
2								22
3								20
4								18

Anlage 2 – Spielpläne / hier 5 Mannschaften



Spielplan 5 Mannschaften / Jeder gegen Jeden / 10 Spiele, max. 4 je Mannschaft

Teilnehmer

Nr	Mannschaft
1	AAAA
2	BBBB
3	CCCC
4	DDDD
5	EEEE

Spielplan

Zeit	Mannschaft 1	vs	Mannschaft 2	Ergebnis
11:00	AAAA	:	BBBB	:
11:20	CCCC	:	DDDD	:
11:40	EEEE	:	AAAA	:
12:10	BBBB	:	CCCC	:
12:30	DDDD	:	EEEE	:
12:50	AAAA	:	CCCC	:
13:20	EEEE	:	BBBB	:
13:40	DDDD	:	AAAA	:
14:00	CCCC	:	EEEE	:
14:20	BBBB	:	DDDD	:

Tabelle

Platz	Mannschaft	G	U	V	Punkte	Dif	Turnierpunkte	Rangliste
1								24
2								22
3								20
4								18
5								16

Anlage 2 – Spielpläne / hier 6 Mannschaften



Spielplan 6 Mannschaften / 2 Gruppen / 11 Spiele, max. 4 je Mannschaft

Teilnehmer /Gruppeneinteilung

Gruppe A		Gruppe B	
Nr.	Mannschaft	Nr.	Mannschaft
1	AAAA	2	BBBB
3	CCCC	4	DDDD
5	EEEE	6	FFFF

Spielplan

Zeit	Gruppe	Mannschaft 1	vs	Mannschaft	Ergebnis
11:00	A	AAAA	:	CCCC	:
11:20	B	BBBB	:	DDDD	:
11:40	A	CCCC	:	EEEE	:
12:10	B	FFFF	:	BBBB	:
12:30	A	EEEE	:	AAAA	:
12:50	B	DDDD	:	FFFF	:

Tabelle Gruppe A

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
1	AAAA						
2	CCCC						
3	EEEE						

Tabelle Gruppe B

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
1	BBBB						
2	DDDD						
3	FFFF						

Überkreuz/Platzierungsspiele

Zeit	Was	Mannschaft 1	vs	Mannschaft	Ergebnis
13:30	ÜK 1	1. Gruppe A	:	2. Gruppe B	:
13:50	ÜK 2	1. Gruppe B	:	2. Gruppe A	:
14:10	Platz 5/6	Dritter A	:	Dritter B	:
14:30	Platz 3/4	Verlierer ÜK 1	:	Verlierer ÜK 2	:
14:50	Finale	Sieger ÜK 1	:	Sieger ÜK 2	:

Tabelle

Platz	Mannschaft	G	U	V	Punkte	Dif	Turnierpunkte	Rangliste
1								24
2								22
3								20
4								18
5								16
6								14



Spielplan 7 Mannschaften / 2 Gruppen / 11 Spiele, max. 4 je Mannschaft

Teilnehmer /Gruppeneinteilung

Gruppe A		Gruppe B	
Nr.	Mannschaft	Nr.	Mannschaft
1	AAAA	2	BBBB
3	CCCC	4	DDDD
5	EEEE	6	FFFF
7	GGGG		

Spielplan

Zeit	Gruppe	Mannschaft 1	vs	Mannschaft	Ergebnis
11:00	A	AAAA	:	CCCC	:
11:20	A	EEEE	:	GGGG	:
11:40	B	BBBB	:	DDDD	:
12:10	A	AAAA	:	EEEE	:
12:30	A	CCCC	:	GGGG	:
12:50	B	FFFF	:	BBBB	:
13:20	A	GGGG	:	AAAA	:
13:40	A	CCCC	:	EEEE	:
14:00	B	DDDD	:	FFFF	:

Tabelle Gruppe A

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
1	AAAA						
2	CCCC						
3	EEEE						
4	GGGG						

Tabelle Gruppe B

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
1	BBBB						
2	DDDD						
3	FFFF						

Platzierungsspiele

Zeit	Gruppe	Mannschaft 1	vs	Mannschaft	Ergebnis
ohne	Platz 7	Vierter A			
14:40	Platz 5/6	Dritter A	:	Dritter B	:
15:00	Platz 3/4	Zweiter A	:	Zweiter B	:
15:20	Finale	Sieger A	:	Sieger B	:

Tabelle

Platz	Mannschaft	G	U	V	Punkte	Dif	Turnierpunkte	Rangliste
1								24
2								22
3								20
4								18
5								16
6								14
7								12



Spielplan 8 Mannschaften / 2 Gruppen / 16 Spiele, max. 4 je Mannschaft

Teilnehmer/Gruppeneinteilung

Gruppe A		Gruppe B	
Nr.	Mannschaft	Nr.	Mannschaft
1	AAAA	2	BBBB
3	CCCC	4	DDDD
5	EEEE	6	FFFF
7	GGGG	8	HHHH

Spielplan

Zeit	Gruppe	Mannschaft 1	vs	Mannschaft	Ergebnis
11:00	A	AAAA	:	CCCC	:
11:20	B	BBBB	:	DDDD	:
11:40	A	EEEE	:	GGGG	:
12:10	B	FFFF	:	HHHH	:
12:30	A	EEEE	:	AAAA	:
12:50	B	BBBB	:	FFFF	:
13:20	A	CCCC	:	GGGG	:
13:40	B	DDDD	:	HHHH	:
14:00	A	AAAA	:	GGGG	:
14:30	B	HHHH	:	BBBB	:
14:50	A	CCCC	:	EEEE	:
15:10	B	DDDD	:	FFFF	:

Tabelle Gruppe A

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
1	AAAA						
2	CCCC						
3	EEEE						
4	GGGG						

Tabelle Gruppe B

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
1	BBBB						
2	DDDD						
3	FFFF						
4	HHHH						

Platzierungsspiele

Zeit	Gruppe	Mannschaft 1	vs	Mannschaft	Ergebnis
15:40	Platz 7/8	Vierter A	:	Vierter B	:
16:00	Platz 5/6	Dritter A	:	Dritter B	:
16:20	Platz 3/4	Zweiter A	:	Zweiter B	:
16:40	Finale	Sieger A	:	Sieger B	:

Tabelle

Platz	Mannschaft	G	U	V	Punkte	Dif	Turnierpunkte	Rangliste
1								24
2								22
3								20
4								18
5								16
6								14
7								12
8								10



Spielplan 9 Mannschaften / 3 Gruppen / 18 Spiele, max. 4 je Mannschaft
Teil 1 von 2

Teilnehmer /Gruppeneinteilung Vorrunde

Gruppe A		Gruppe B		Gruppe C	
Nr.	Mannschaft	Nr.	Mannschaft	Nr.	Mannschaft
1	AAAA	2	BBBB	3	CCC
4	DDDD	5	EEEE	6	FFFF
7	GGGG	8	HHHH	9	IIII

Spielplan

Zeit	Gruppe	Mannschaft 1	vs	Mannschaft	Ergebnis
11:00	A	AAAA	:	DDDD	:
11:20	B	BBBB	:	EEEE	:
11:40	C	CCCC	:	FFFF	:
12:10	A	DDDD	:	GGGG	:
12:30	B	EEEE	:	HHHH	:
12:50	C	FFFF	:	IIII	:
13:20	A	GGGG	:	AAAA	:
13:40	B	HHHH	:	BBBB	:
14:00	C	IIII	:	CCCC	:

Tabelle Gruppe A

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
1	AAAA						
2	DDDD						
3	GGGG						

Tabelle Gruppe B

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
1	BBBB						
2	EEEE						
3	HHHH						

Tabelle Gruppe C

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
1	CCC						
2	FFFF						
3	IIII						

Weiter auf der nächsten Seite...



Spielplan 9 Mannschaften / 3 Gruppen / 18 Spiele, max. 4 je Mannschaft
Teil 2 von 2

Teilnehmer /Gruppeneinteilung Endrunde

Siegergruppe		Mittelgruppe		Endgruppe	
Nr.	Mannschaft	Nr.	Mannschaft	Nr.	Mannschaft
1	1. Gruppe A	4	2. Gruppe A	7	3. Gruppe A
2	1. Gruppe B	5	2. Gruppe B	8	3. Gruppe B
3	1. Gruppe C	6	2. Gruppe C	9	3. Gruppe C

Spielplan

Zeit	Gruppe	Mannschaft 1	vs	Mannschaft	Ergebnis
14:30	EG	3. Gruppe A	:	3. Gruppe B	:
14:50	MG	2. Gruppe A	:	2. Gruppe B	:
15:10	SG	1. Gruppe A	:	1. Gruppe B	:
15:40	EG	3. Gruppe B	:	3. Gruppe C	:
16:00	MG	2. Gruppe B	:	2. Gruppe C	:
16:20	SG	1. Gruppe B	:	1. Gruppe C	:
16:50	EG	3. Gruppe C	:	3. Gruppe A	:
17:10	MG	2. Gruppe C	:	2. Gruppe A	:
17:30	SG	1. Gruppe C	:	1. Gruppe A	:

Tabelle Siegergruppe

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
1							
2							
3							

Tabelle Mittelgruppe

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
4							
5							
6							

Tabelle Endgruppe

Platz	Name	G	U	V	Punkte	Dif.	Punkte
7							
8							
9							

Tabelle

Platz	Mannschaft	G	U	V	Punkte	Dif	Turnierpunkte	Rangliste
1								24
2								22
3								20
4								18
5								16
6								14
7								12
8								10
9								8

Anlage 3

Muss ein Turnier nach § 19 Absatz 2 dieses Regelwerkes abgebrochen werden, treten folgende Ranglisten-Punktevergaben in Kraft.

- Bei 3 Mannschaften und insgesamt 3 Spielen:
 - Wird das Turnier abgebrochen erhalten alle Mannschaften 8 Ranglistenpunkte
- Bei 4 Mannschaften und insgesamt 6 Spielen:
 - Wird das Turnier abgebrochen erhalten alle Mannschaften 8 Ranglistenpunkte
- Bei 5 Mannschaften und insgesamt 10 Spielen:
 - Wird das Turnier abgebrochen erhalten alle Mannschaften 8 Ranglistenpunkte
- Bei 6 Mannschaften und insgesamt 11 Spielen:
 - Wurde das Turnier abgebrochen bevor die Gruppenphase beendet war erhalten alle Mannschaften 10 Ranglistenpunkte.
 - Wurde das Turnier abgebrochen nachdem die Gruppenphase beendet wurde und damit die Platzierungsspiele feststehen, erhalten die beiden Teams im Finale jeweils 22 Punkte, die Teams im Spiel um Platz 3-4, 18 Punkte und die Teams im Spiel um Platz 5-6 jeweils 14 Punkte.
- Bei 7 Mannschaften und insgesamt 12 Spielen:
 - Wurde das Turnier abgebrochen bevor die Gruppenphase beendet war erhalten alle Mannschaften 10 Ranglistenpunkte.
 - Wurde das Turnier abgebrochen nachdem die Gruppenphase beendet wurde und damit die Platzierungsspiele feststehen, erhalten die beiden Teams im Finale jeweils 22 Punkte, die Teams im Spiel um Platz 3-4, 18 Punkte und die Teams im Spiel um Platz 5-6 jeweils 14 Punkte. Das Team auf Platz 7 erhält 12 Punkte.
- Bei 8 Mannschaften und insgesamt 16 Spielen:
 - Wurde das Turnier abgebrochen bevor die Gruppenphase beendet war erhalten alle Mannschaften 10 Ranglistenpunkte.
 - Wurde das Turnier abgebrochen nachdem die Gruppenphase beendet wurde und damit die Platzierungsspiele feststehen, erhalten die beiden Teams im Finale jeweils 22 Punkte, die Teams im Spiel um Platz 3-4, 18 Punkte, die Teams im Spiel um Platz 5-6 jeweils 14 Punkte sowie die Teams im Spiel um Platz 7-8 jeweils 10 Punkte.
- Bei 9 Mannschaften und insgesamt 18 Spielen:
 - Wurde das Turnier abgebrochen bevor die erste Gruppenphase beendet war erhalten alle Mannschaften 10 Ranglistenpunkte.
 - Wurde das Turnier abgebrochen nachdem die ersten Gruppenphase beendet wurde und damit die drei Finalgruppen feststehen, erhalten die Teams die sich für die Siegergruppe qualifiziert haben 22 Punkte, die Teams der Mittelgruppe erhalten 16 Punkte und die Teams der Endgruppe erhalten 10 Punkte.

Anlage 5 Sicherheitsregeln des DRV (U19-Regeln für Gedränge)

REGEL 20 – GEDRÄNGE

20.9 (j) Maximal 1,5 Meter schieben. Eine Mannschaft darf ein Gedränge nicht mehr als 1,5 Meter in Richtung der gegnerischen Mallinie schieben.

Strafe: Freitritt

20.9 (k) Ball muss aus dem Gedränge heraus. Ein Spieler darf den Ball nicht absichtlich in dem Gedränge behalten, wenn seine Mannschaft den Ball gehakelt hat und ihn im Gedränge unter Kontrolle hat.

Strafe: Freitritt

20.11 (a) Kein gedrehtes Gedränge. Keine Mannschaft darf ein Gedränge absichtlich drehen.

Strafe: Straftritt

Wenn sich ein Gedränge über 45 Grad dreht, muss der Schiedsrichter das Spiel stoppen. Wenn das Drehen unabsichtlich geschah, wird an der Stelle, an der das Gedränge abgebrochen worden ist, ein neues Gedränge angeordnet.

Quelle: DIE REGELN DES RUGBYSPIELS, U-19 VARIATIONEN, Stand: 01/11 Seite 139