

Spielordnung der Deutschen Rugby-Jugend

Präambel

Rugby kann nur gespielt werden, wenn alle Beteiligten - Spieler, Trainer, Betreuer und Zuschauer - den „Geist des Rugby“ respektieren. Dies bedeutet in erster Linie Respekt vor den Regeln des Spiels und dem Schiedsrichter, in gleicher Weise aber auch Respekt vor der persönlichen Würde und der körperlichen Unversehrtheit des Gegners.

Wir spielen Rugby aus Freude am Spiel, auch aus Freude an der körperlichen Konfrontation, am Wettkampf und am Gemeinschaftserlebnis mit unseren Sportfreunden. Das großartige Erlebnis eines Rugbyspiels wird aber erst durch den Gegner ermöglicht, der sich uns zum Wettkampf stellt. Wir sind daher verpflichtet ihn zu achten, ihn nicht durch Schimpfworte herabzuwürdigen, ihn nicht vorsätzlich zu verletzen und seine Leistung anzuerkennen, wenn er uns besiegt haben sollte.

Alle Sportfreunde, die an der Ausbildung von Nachwuchsspielern beteiligt sind, sind verpflichtet, neben den sportlichen Fähigkeiten in Technik, Taktik, Kraft und Ausdauer auch und besonders die oben beschriebene Haltung zu fördern und zu entwickeln. Dabei ist es selbstverständlich, dass jede Mannschaft, die ein Rugbyfeld betritt, das Spiel gewinnen will. Trainer, Betreuer, Eltern und Zuschauer sind jedoch aufgerufen, die Leistungen der uns anvertrauten Kinder und Jugendlichen nicht allein an Sieg oder Niederlage zu messen. Das Auftreten der Mannschaft, Kampfgeist, Spielverständnis und der Stand der individuellen Fähigkeiten sowie der sportlich faire Umgang miteinander sind genauso wichtig zu beurteilen.

Mit diesen grundsätzlichen Hinweisen ist keine Abkehr vom Streben nach Höchstleistung verbunden. Harter Wettkampf und unbedingter Siegeswille wird immer ein grundlegender Charakterzug des Rugbyspiels bleiben. Wir sind aber genauso verpflichtet, die uns anvertrauten Kinder und Jugendlichen zur Fairness zu erziehen und sie nicht durch äußeren Erfolgsdruck zu überfordern.

Spielordnung

§1 Regeln

Alle Rugby-Spiele im Bereich der Deutschen Rugby-Jugend werden

- nach den Vorschriften für die Mitglieder des World Rugby (WR),
- nach den Vorschriften für die Mitglieder der Fédération Internationale de Rugby Amateur – Rugby Europe (RE),
- nach den vom DRV herausgegebenen Spielregeln und gültigen Spielordnung,
- und nach der nachfolgenden Spielordnung

ausgetragen.

Diese Ordnungen und Regeln sind für alle Landesverbände der DRJ bindend.

§2 Spielkleidung

Alle Mannschaften haben in einheitlicher, sauberer Kleidung anzutreten. Falls zwei Mannschaften die gleiche oder ähnliche Spielkleidung tragen, muss der platzstellende Verein (bei Spielen auf neutralem Platz der Verein, in dessen Landesverbandsbezirk gespielt wird) seine Kleidung wechseln.

§3 Spielorganisation

Alle Vereine sind verpflichtet, ihre Plätze ordnungsgemäß herzurichten und für sportliches Verhalten ihrer Spieler, Mitglieder und Anhänger während des Spiels sowie vor und nach dem Spiel zu sorgen. Gegebenenfalls ist die nötige Anzahl von Ordnern zu stellen.

Weiterhin sind sie für die Bereitstellung und Vorsorge für die erste Hilfe bei Unfällen verantwortlich.

§4 Spielbeginn

Bei allen Spielen müssen die Mannschaften zur festgesetzten Zeit antreten.

Bei Spielen, bei denen eine Mannschaft von auswärts anreist, hat das Spiel spätestens 45 Minuten nach der festgesetzten Zeit zu beginnen.

Tritt bei Pflichtspielen eine Mannschaft mit weniger als in den Regeln festgelegten Spielern an, so wird das Spiel dem Gegner als gewonnen erklärt.

Die Vereine können das Spiel als Privatspiel durchführen lassen.

§5 Sportgruß

Nach Ende eines jeden Spiels hat jede Mannschaft dem Gegner den Sportgruß auszubringen.

§6 Schiedsrichter

Schiedsrichter sind für Pflichtspiele von der Schiedsrichtervereinigung des zuständigen Verbandes einzuteilen und zu benachrichtigen. Der für ein Spiel eingeteilte Schiedsrichter kann nicht abgelehnt werden. Jeder Verein hat einen geeigneten Seitenrichter zu stellen.

Erscheint der eingeteilte Schiedsrichter nicht zu dem Spiel, ist ein anwesender neutraler geprüfter Schiedsrichter zu akzeptieren. Können sich die Mannschaften bei mehreren anwesenden Schiedsrichtern nicht auf einen einigen, entscheidet das Los.

Ist kein neutraler Schiedsrichter anwesend, so ist ein von der Gastmannschaft gestellter, geprüfter Schiedsrichter zu akzeptieren. Sollte dies nicht möglich sein, ist ein geprüfter Schiedsrichter des Platzvereins zu akzeptieren.

Steht kein geprüfter Schiedsrichter zur Verfügung, so haben sich die beteiligten Vereine auf eine anwesende Person zu einigen, die das Spiel leiten kann; notfalls hat bei mehreren in Frage kommenden Personen das Los zu entscheiden.

Über alle Pflichtspiele ist ein Spielbericht auf dem vorgeschriebenen Formular anzufertigen und dem Schiedsrichter vor Beginn des Spiels auszuhändigen. Der Spielbericht ist an die zuständige spielleitende Stelle, spätestens 24 Stunden nach beendetem Spiel, zuzusenden. In dem Bericht sind die Namen der beiden Mannschaften und der beteiligten Spieler mit deren Spielerpassnummern vollständig anzugeben. Für das ordnungsgemäße Ausfüllen und für die Zusendung zur spielleitenden Stelle ist ausschließlich die Heimmannschaft verantwortlich.

§7 Sperren

7.1 Ein wegen Unsportlichkeit vom Schiedsrichter des Feldes verwiesener Spieler erhält automatisch eine 15-tägige Spielsperre für alle Spiele im Bereich des DRV und der DRJ. Er ist in jedem Fall für die folgenden zwei Pflichtspiele seiner Altersklasse nicht spielberechtigt.

Im Wiederholungsfall in der gleichen Saison wird diese Strafe verdoppelt. Berufungen gegen die automatische Sperre gibt es nicht.

Bei Herausstellung von Spielern in Wettkämpfen von Junioren-Nationalmannschaften oder von Junioren-Auswahlen tritt die automatische Sperre nicht in Kraft. Der Disziplinarausschuss hat in solchen Fällen eine Entscheidung zu treffen.

Wird ein Spieler wegen einer Tätlichkeit gegen den Schiedsrichter vom Platz gestellt, muss innerhalb der 15-tägigen automatischen Sperre eine Verhandlung mit Anhörung der Beteiligten, d.h. Schiedsrichter, Spieler, Vereinsvertreter und von jeder Partei benannten Zeugen vor dem Disziplinarausschuss (Sportwart, Fachwart für die Organisation des Spielbetriebes und DRV - Schiedsrichterobmann) stattfinden.

- 7.2 Über die Einleitung eines Verfahrens zur Verhängung einer weitergehenden Strafe entscheidet nach Auswertung des Spielberichts bogens innerhalb einer Woche der jeweilige Staffelleiter.

Bei nachgewiesenem unsportlichem Verhalten gilt die Anlage 1 zur Disziplinarordnung des DRV.
Gegen eine über die Mindestsperre hinausgehende Strafe kann Berufung nach den Bestimmungen der Rechts- und Strafordnung des DRV oder des zuständigen Landesverbandes eingelegt werden. Diese Berufungsverfahren haben keine aufschiebende Wirkung.

- 7.3 Des Dopings überführte Sportler werden entsprechend des NADA-Codes und den Bestimmungen des IRB bestraft.
- 7.4 Die o.g. Maßnahmen gelten sinngemäß ebenso für Betreuer und alle anderen am Spiel beteiligten Personen wie z.B. Trainer, Physiotherapeuten etc.

§8 Abstellen von Spielern

Jeder Verein ist verpflichtet, auf Anforderung seine Spieler für Länderspiele, repräsentative Spiele und für Lehrgänge zur Verfügung zu stellen.

Stellen Vereine mehr als zwei Spieler ab, sind eventuelle Punkt- oder Meisterschaftsspiele in der betreffenden Altersklasse auf Antrag des betroffenen Vereins abzusetzen.
Wollen die Vereine trotz Spielerabstellung ein angesetztes Punktspiel austragen, ist jeder Vorbehalt ausgeschlossen.

Wenn ein Spieler für ein Länderspiel, ein Spiel seiner Landesverbandsauswahl oder einen Leistungslehrgang nominiert worden ist, darf er ab 72 Stunden vor und nach der Maßnahme sowie bis zur Beendigung der Maßnahme in keinem Spiel seines Vereins- und / oder Landesverbandes eingesetzt werden (Schutzsperre). Zur Ermittlung der Sperrfrist wird das Ende der Maßnahme zuzüglich der normalen Rückreisezeit zum Ort des Heimatvereins zu Grunde gelegt. Reisetage, an denen die Maßnahme noch nicht begonnen hat, gelten als Ruhetage.

In besonderen Fällen kann das Präsidium der DRJ die Schutzsperre für einzelne Maßnahmen und einzelne Spieler verkürzen.

§9 Rechtsfragen

Für alle Rechtsfragen gilt die Schiedsordnung des DRV.

Alle Strafen sind so zu bemessen, dass die Existenz der Rugby-Jugendabteilungen der Vereine nicht gefährdet wird.

§10 Altersklassen

- 10.1. Alle Meisterschaftsspiele auf Landesverbands- oder Bundesebene werden getrennt nach Altersklassen durchgeführt, wobei bis zur Altersklasse Schüler A (U14) gemischte Mädchen- und Jungenmannschaften zulässig sind.

Die Eingruppierung der Spieler in ihre Altersklassen erfolgt jährlich zu Saisonbeginn nach Geburtsjahren:

| | |
|------------------|--|
| Junioren (U18): | Der älteste zugelassene Geburtsjahrgang wird im Jahr des Saisonbeginns 17 Jahre alt. |
| Jugend (U16): | Der älteste zugelassene Geburtsjahrgang wird im Jahr des Saisonbeginns 15 Jahre alt. |
| Schüler A (U14): | Der älteste zugelassene Geburtsjahrgang wird im Jahr des Saisonbeginns 13 Jahre alt. |
| Schüler B (U12): | Der älteste zugelassene Geburtsjahrgang wird im Jahr des Saisonbeginns 11 Jahre alt. |
| Schüler C (U10): | Der älteste zugelassene Geburtsjahrgang wird im Jahr des Saisonbeginns 9 Jahre alt. |
| Schüler D (U8): | Der älteste zugelassene Geburtsjahrgang wird im Jahr des Saisonbeginns 7 Jahre alt. |

Abweichend von der Altersklassenregelung können Jungen bis zur Vollendung des 18. Lebensjahres noch weiter in der Altersklasse Junioren (U18) spielen.

Abweichend von der Altersklassenregelung können Mädchen bis zur Vollendung des 15. Lebensjahres in der Altersklasse Schüler A (U14) in gemischten Mannschaften eingesetzt werden. Mädchen, die während der laufenden Saison 15 Jahre alt werden, dürfen bis zum Saisonabschluss inkl. der DM am Spielbetrieb teilnehmen

Abweichend von der Altersklassenregelung können Mädchen bis zur Vollendung des 17. Lebensjahres in der Altersklasse Jugend U16 in gemischten Mannschaften eingesetzt werden. Mädchen, die während der laufenden Saison 17 Jahre alt werden, dürfen bis zum Saisonabschluss inkl. der DM am Spielbetrieb teilnehmen.

10.2 Spieler der Altersklasse Schüler D bis Jugend können nur in ihrer eigenen und in der jeweils nächsthöheren Altersklasse eingesetzt werden, jedoch nicht in der 1. u. 2. Sturmreihe.

10.3 Spieler, die in der nächsthöheren Altersklasse eingesetzt werden sollen, benötigen hierzu die Freigabe des entsprechenden Landesverbandes. Die Freigabe darf nur erteilt werden, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Schriftliche Einverständniserklärung der Eltern / Sorgeberechtigten
- Sportärztliches Attest über die Unbedenklichkeit des Einsatzes

Ein Spieler, der in einer höheren Altersklasse eingesetzt wird, darf maximal die für seine Altersklasse in den Spielregeln vorgesehene Spielzeit eingesetzt werden.

10.4 Die Spielzeiten der jeweiligen Altersklassen ergeben sich aus dem Regelwerk der SDRV, den Schüler- und Jugendregeln.

Abweichend von der Regelspielzeit sollen im Rahmen einer Turnierveranstaltung die Spielzeiten verkürzt werden.

Die Kürzung ist abhängig von der Anzahl der zu absolvierenden Spiele. Die tägliche Gesamtspielzeit darf nachfolgende Dauer nicht überschreiten:

| | |
|------------|-------------|
| Junioren: | 100 Minuten |
| Jugend: | 100 Minuten |
| Schüler A: | 90 Minuten |
| Schüler B: | 75 Minuten |
| Schüler C: | 60 Minuten |
| Schüler D: | 45 Minuten |

Für die Einhaltung ist der jeweilige Ausrichter / Veranstalter verantwortlich.

§11. Spielberechtigung

11.1. Am Spielbetrieb der Deutschen Rugby-Jugend und ihrer Landesverbände dürfen Vereine, Schulen und Spielgemeinschaften aus diesen teilnehmen, deren Spieler einen gültigen von der DRJ ausgestellten Spielerpass vorweisen können. Bei ausgewiesenen Schulveranstaltungen, inklusive der Deutschen Schulmeisterschaft, sind DRJ Pässe nicht zwingend notwendig.

Am Punktspielbetrieb der Deutschen Rugby-Jugend dürfen nur Spieler teilnehmen, die dem Schiedsrichter einen gültigen von der DRJ-Passstelle ausgestellten Spielerpass vorlegen können.

Spielgemeinschaften müssen auf dem Spielerpass angegeben und bis zum 31.12. eines Jahres an die Geschäftsstelle und/oder Spielleitung gemeldet sein. Spielerpässe, die für eine Spielgemeinschaft ausgestellt und/oder verlängert werden, beinhalten beide (oder mehrere) Vereine einer Spielgemeinschaft sowie die Angabe des Herkunftsvereins als Zusatz in Klammern. Ein Spieler mit einem solchen Spielerpass ist für die Spielgemeinschaft und für seinen im Spielerpass ausgewiesenen Herkunftsverein spielberechtigt.

In den Altersklassen, bei denen gem. Schüler- und Jugendregeln ein aktives Gedränge ausgeführt wird, müssen Spieler, die in der 1. Reihe eingesetzt werden, dies im Spielerpass vermerkt haben.

Die Prüfung der Gültigkeit und Richtigkeit der Spielerpässe obliegt den beteiligten Vereinen und ist durch Unterschrift auf dem Spielberichtsbogen zu bestätigen. Der von den beteiligten Vereinen anerkannte und unterschriebene Spielberichtsbogen ist dem Schiedsrichter vor Spielbeginn auszuhändigen.

Unregelmäßigkeiten sind vom Schiedsrichter auf dem Spielberichtsbogen zu protokollieren. Die spielleitende Stelle muss daraufhin eine weitere Prüfung vornehmen und ggf. ein Verfahren nach § 23 der DRV-Satzung einleiten.

- 11.2. Mitgliedschaft in mehreren Vereinen ist zulässig. Spielberechtigung für Punktspiele kann jedoch nur für einen Verein / eine Spielgemeinschaft erteilt werden.

§12 Vereinswechsel / Passwesen

- 12.1. Die Ausstellung von Spielerpässen und deren Überprüfung obliegt der zentralen Passstelle der Deutschen Rugby-Jugend.

- 12.2. Die Vereine beantragen mit Beginn der Saison die Spielerpässe bei der DRJ-Passstelle unter Angabe von Name, Vorname, Geb.-Datum, Vereinszugehörigkeit sowie Vorlage der Kopie eines Personendokumentes des Jugendlichen. Die Bearbeitungsgebühr in Höhe von 5,00€/Neuausstellung und 2,50€/jährliche Verlängerung muss bei Beantragung auf das DRV-Konto überwiesen werden oder in bar der Beantragung beigefügt werden.

Anträge, die nicht mindestens 1 Woche (7 Tage) vor einer Deutschen Meisterschaft in der Passstelle eingegangen sind, werden nicht mehr berücksichtigt.

- 12.3. Bei Vereinswechsel beträgt die Sperrfrist innerhalb der Saison
- zur Teilnahme an Punktspielen im Bereich der DRJ sechs Wochen
 - zur Teilnahme an Endrunden zu deutschen Meisterschaften der DRJ sechs Monate.

Wechselt ein Spieler seinen Verein nach einem Wohnortwechsel von mehr als 50 km, so ist er für alle Spiele seines neuen Vereins sofort spielberechtigt.

In besonderen Fällen (keine Teilnahme an Spielen des bisherigen Vereins, Auflösung einer Mannschaft oder eines Vereins) kann die DRJ auf schriftlich begründetem Antrag die Sperre reduzieren.

- 12.4. Der Antrag auf Spielberechtigung für einen anderen Verein gilt ab Eingangsdatum bei der DRJ-Passstelle oder der DRJ-Geschäftsstelle. Die Meldung muss durch den wechselnden Spieler vorgenommen werden. Vereinsinterne Kündigungsfristen werden nicht berücksichtigt.

§13 Meisterschaften

- 13.1 Deutsche Meisterschaften werden von der DRJ durchgeführt. Es werden die Meister auf Bundesebene in den Altersklassen U12 (Schüler B) bis U18 (Junioren) ausgespielt.

- 13.2.4 Bei Meldung eines Landesverbandes für den 15-er oder/und 7-er Spielbetrieb der Landesverbände fällt eine Kautionshöhe von 300,-€ an, die der entsprechende Landesverband bis zum 30.09. eines jeweiligen Jahres auf das Konto des Deutschen Rugby-Verbandes zu überweisen hat. Bei Nichtzahlung dieser Kautionshöhe kann der betreffende Landesverband am Spielbetrieb der laufenden Saison nicht teilnehmen.

Die Kautionshöhe wird nur zurückerstattet, wenn der Landesverband an allen Terminen (Turniere, Spiele) teilnimmt, zu denen er sich angemeldet hat. Dies beinhaltet die gesamte Spielrunde im 15-er und/oder 7-er Spielbetrieb. Tritt ein Landesverband, trotz Meldung, nicht an, wird die Kautionshöhe einbehalten.

- 13.3 Die Deutsche Meisterschaft U12 bis U18 wird offen ausgetragen. Jeder Verein kann seine Teilnahme an der Deutschen Meisterschaft über seinen Landesverband melden. Voraussetzung für die Teilnahme ist die Bestätigung des Landesverbandes, dass der Verein am jeweiligen Spielbetrieb in einem Landesverband teilgenommen hat.

In den Altersklassen U16 und U18 wird der Deutsche Meister im Ligaspielbetrieb ermittelt. Die Richtlinien für den Ligaspielbetrieb regelt die AG Spielbetrieb vor Saisonbeginn.

Die Endrunden-/Finalturniere in aufeinanderfolgenden Altersklassen dürfen nicht an demselben Termin stattfinden.

- 13.4 Die namentliche Meldung der teilnehmenden Vereine hat schriftlich bis spätestens 6 Wochen vor dem jeweiligen Finalturnier zu erfolgen.

Weiterhin sind die im Laufe der Saison gegen Spieler der Mannschaften verhängten Platzverweise zu melden.

- 13.5 Zur Teilnahme am überregionalen Spielbetrieb der Landesverbandsauswahlmannschaften sind die entsprechenden Mannschaften bis zum 01. August eines Jahres der DRJ-Geschäftsstelle schriftlich zu melden.

Für die Meisterschaften der Landesverbände gelten die Meldefristen in den entsprechenden Ausschreibungen.

- 13.6 Für die Teilnahme an den Deutschen Meisterschaften erhebt die DRJ eine Teilnahmegebühr pro Mannschaft/Altersklasse in Höhe von 120,00€. Die Überweisung der Gebühr hat mit der namentlichen Meldung bis spätestens 2 Wochen vor dem jeweiligen Finalturnier zu erfolgen.

§14 Wertungen

- 14.1. Die Wertung der im Bereich der DRJ ausgetragenen Punktspiele erfolgt nach folgendem Muster:

- a) für ein gewonnenes Spiel erhält eine Mannschaft 4 (vier) Punkte.
- b) für ein unentschiedenes Spiel erhalten beide Mannschaften 2 (zwei) Punkte.
- c) für ein verlorenes Spiel erhält die Mannschaft 0 (null) Punkte.
- d) im Falle des Nicht-Antretens erhält die nichtantretende Mannschaft -2 (minus zwei) Punkte und das Spiel wird für die andere Mannschaft mit 50:0 Spielpunkten als gewonnen (4 Punkte) zuzüglich Bonuspunkt „Versuch“ gewertet.
- e) legt eine Mannschaft 4 (vier) oder mehr Versuche, erhält sie einen Bonuspunkt („Versuch“).
- f) verliert eine Mannschaft mit 7 (sieben) oder weniger Spielpunkten Differenz erhält sie 1 (einen) Bonuspunkt („Differenz“).

- 14.2. Bei Qualifikationsentscheidungen auf Landesebene zu deutschen Meisterschaften und bei Meisterschaftsendturnieren gelten für die Platzierung wertpunktgleicher Mannschaften folgende Kriterien :

- a) Wertpunkte aus dem direkten Vergleich der wertpunktgleichen Mannschaften,
- b) geringere Anzahl der Platzverweise (rote Karte) aus dem gesamten Turnier,
- c) geringere Anzahl der Platzverweise auf Zeit (gelbe Karte) aus dem gesamten Turnier,
- d) Spielpunkte - Differenz aus dem direkten Vergleich der wertpunktgleichen Mannschaften,
- e) Anzahl der Spielpunkte aus dem direkten Vergleich der wertpunktgleichen Mannschaften,
- f) Anzahl der Versuche im direkten Vergleich der wertpunktgleichen Mannschaften,
- g) Anzahl der Strafritte im direkten Vergleich der wertpunktgleichen Mannschaften,
- h) Anzahl der Sprungtritte im direkten Vergleich der wertpunktgleichen Mannschaften.

- 14.3. Ist bei Endturnieren oder Endspielen um deutsche Meisterschaften nach den Kriterien von Absatz 14.2. keine Entscheidung gefallen, werden die gleichplatzierten Mannschaften gemeinsam zum Meister erklärt.