

# **Spielordnung des Rugby-Verbandes NRW für die Turniere in NRW der U8 bis U14-Mannschaften**

## **§1 Zweck**

### **§1.1 Turniere des RNW**

Die Spielordnung für die Kinder der U8 bis U14 Mannschaften des Rugby-Verbandes Nordrhein-Westfalen, im folgenden RNW genannt, dient der Regelung des Spielbetriebes auf den Turnieren des RNWs. Der RNW ist Veranstalter des Spielbetriebes, die Heimmannschaft ist der Ausrichter des Turniers.

### **§1.2 Turniere der Vereine**

Von den Vereinen können zusätzliche eigene Turniere durchgeführt werden. Der RNW ist nicht Veranstalter des Turniers. Der einladende Verein ist Veranstalter des Turniers. Die Ausnahmeregelungen zu §1.1 sind in dieser Ordnung ausgeführt. Der einladende Verein ist für die Organisation verantwortlich.

## **§2 Grundlagen**

Sind in dieser Spielordnung oder im Anhang Spielregeln, -ordnungen und -richtlinien nicht explizit benannt, so gelten diese entsprechend der DRJ Vorgaben.

### **§2.1 Turniere nach §1.1**

Alle Spiele des unter §1.1 genannten Spielbetriebs sind mit den Spielregeln, -ordnungen und -richtlinien des RNW auszutragen und bindend. Die Spielregeln, -ordnungen und -richtlinien, sind im Anhang beschrieben und sind Bestandteil dieser Spielordnung. Der Verbandsjugendleiter kann jederzeit ein Expertenteam beauftragen, diese Spielregeln, -ordnungen und -richtlinien im Sinne der Weiterentwicklung des Rugbysports zu überarbeiten. Die überarbeitete Fassung kann für eine Testphase mit Zustimmung des Verbandsjugendleiters übernommen werden. Danach sind die Bestimmungen des § 5 zu beachten.

### **§2.2 Turniere nach §1.2**

Turniere, die von den Vereinen nach §1.2 durchgeführt werden und einen nationalen oder auch internationalen Character haben, können nach den vom Deutschen Rugby Verband (DRV) und/oder der Deutschen Rugby Jugend (DRJ) herausgegebenen Spielregeln und unter Beachtung der dort bestehenden -ordnungen und -richtlinien ausgetragen werden, wenn dies geboten erscheint, um hier ein einheitliches Regelverständnis zu gewährleisten. Für diese Turniere können die Vorgaben des DRJ in vollem Umfang übernommen werden. Bei internationalen Spielen können zudem Absprachen getroffen werden, die die Regeln des Gastlandes berücksichtigen. Die Organisation obliegt dem Veranstalter.

## **§3 Organisation der Turniere nach §1.1**

### **§3.1 Spielbetrieb**

Der RNW delegiert die Regelung und Organisation des NRW-Nachwuchsspielbetriebes der U8 bis U14 Mannschaften auf die von der Jugendversammlung gewählte oder vom Verbandsjugendleiter beauftragte Person oder Personen. Diese erstellen in Absprache mit den Vereinen einen Turnierplan. In der Saison sollen mindestens 8 Turniere ausgetragen werden.

### **§3.2 Teilnehmer\*innen**

Alle teilnehmenden Kinder, getrennt nach den jeweils für die Saison geltenden Altersklassen, müssen einen gültigen Spielerpass haben oder der zuständige Verein muss diesen beantragt haben.

Spielgemeinschaften sind jederzeit erlaubt. Der austragende Verein trägt dafür Sorge, dass alle anreisenden Kinder mit gültigem Spielerpass auch in Unterzahl, ggf. Mannschaften zugeordnet werden, um an den Turnieren teilzunehmen. Nichtverbandsmitglieder (z.B. Schulteam) können ihre Teilnahme beantragen. Sie haben die Bedingungen des Vorstandes zu erfüllen, die bei der Entscheidung über den Antrag gesetzt werden.

### **§3.3 Pflichten der Heimmannschaft**

Der austragende Verein ist die Heimmannschaft. Sie laden die Gastmannschaften über den NRW-Verteiler ein und unterrichten über alle notwendigen Informationen zu dem Turnier. Sie haben neben den Bestimmungen der Spielordnung die Garantie zu geben, dass zum angesetzten Spieltermin ein ordnungsgemäß hergerichteter Platz mit rugbygemäßen Abmessungen zur Verfügung steht. Außerdem ist alles zu veranlassen, dass für die anreisende Mannschaft Umkleide- und Duschkabellen zur Verfügung stehen. Insofern weibliche Spieler teilnehmen, hat der austragende Verein für separate Umkleiden/Duschen zu sorgen oder eine entsprechende Regelung zu finden. Die Heimmannschaft stellt eine ausreichende Anzahl von Schiedsrichtern für das Turnier zur Verfügung. Anreisende Mannschaften unterstützen die Heimmannschaft und stellen bei nicht ausreichender Anzahl ebenfalls Schiedsrichter. Die anreisenden Mannschaften benennen ggf. Schiedsrichter, wenn sie zum Turnier zusagen. Sollten nicht ausreichend Schiedsrichter auf diesem Wege vorhanden sein, so tritt der Verband auf Anfrage in die Pflicht, Schiedsrichter für das Turnier zu benennen. Jede\*r Spieler\*in bekommt an dem Turniertag ein Getränk und einen Snack von der Heimmannschaft. Hierfür ist der Heimmannschaft ein Startgeld zu entrichten. Pro Gastmannschaft, auch in Unterzahl anreisend, können ebenso 2 Trainer/Betreuer dieses bekommen. Hierfür ist ebenso das Startgeld zu entrichten. Kann die Heimmannschaft dies nicht gewährleisten, so sind die Gastmannschaften bereits in der Einladung darüber zu informieren, so dass diese sich darauf einstellen können.

### **§3.4 Pflichten aller Mannschaften**

Die teilnehmenden Vereine unterrichten die Heimmannschaft über die Anzahl der teilnehmenden Spieler\*innen spätestens 3 Tage vor dem Turnier. Hierbei ist die Altersgruppe der Spieler\*innen zu nennen. Es ist hilfreich zeitnah nach Erhalt der Einladung bereits sein Kommen zu bestätigen und eine geschätzte Anzahl der Spieler\*innen der Heimmannschaft zu nennen. Ebenso sollen ggf. zur Verfügung stehende Schiedsrichter benannt werden. Reist eine Mannschaft ohne vorherige Rückmeldung zu einem Turnier an, obliegt es der Heimmannschaft, ob die Spieler\*innen zu dem Turnier abweichend zu §3.2 noch teilnehmen dürfen.

Die teilnehmenden Mannschaften legen der verantwortlichen Heimmannschaft am Turniertag die entsprechenden Listen vor, welche Spieler\*innen an dem Turnier teilnehmen. Die Liste enthält die Altersklasse, den Vereinsnamen, den Vor- und Nachnamen sowie die Passnummer der teilnehmenden Spieler\*innen. Anstelle der Passnummer kann das Datum der Antragsstellung für den Spielerpass eingetragen werden. Die teilnehmenden Mannschaften haben im Zweifel das Recht am Turniertag die gültigen Pässe vorgelegt zu bekommen, bzw. bei der Passstelle die beantragten Pässe bestätigt zu bekommen. Die Heimmannschaft organisiert dies auf Anfrage der Gastmannschaften. Liegt ein Spielerpass im Ausnahmefall nicht zur Prüfung vor, so steht es dem entsprechenden Spieler zu, seine Identität anderweitig nachzuweisen. Liegt ein Spielerpass nicht zur Prüfung vor und kann seine Identität nicht nachgewiesen werden, kann der Schiedsrichter nach Rücksprache mit den Teamverantwortlichen dennoch das Mitwirken mit Zustimmung der gegnerischen Mannschaft zulassen. Die Beweislast und alleinige Verantwortung, z.B. in einem Versicherungsfall, der sich aus der Beteiligung ohne Spielerpass ergibt, liegt dann bei dem Verantwortlichen des Vereins, der den Spieler ohne vorliegenden Pass einsetzt. Schiedsrichter und die Verantwortlichen der gegnerischen Mannschaft können nicht in Haftung genommen werden, da sie sich auf das Ehrenwort verlassen haben.

## **§4 Pflichten der jeweiligen Verbandsbeauftragten**

Die laufenden Informationen über die Turniere, den gültigen Spielregeln -ordnungen und -richtlinien und sonstige Begebenheiten der NRW-Nachwuchsligen hat der Verbandsbeauftragte den Vereinen, z.B. auf der RNW-Homepage, und auf Nachfrage den Medien zugänglich zu machen. Er kann sich dazu auch durch andere Personen vertreten lassen.

## **§5 Änderung der Spielordnung**

Die Spielordnung kann dauerhaft nur in Versammlungen gemäß § 11 der RNW - Satzung verändert werden. Sollte der Saisonablauf es notwendig machen, so ist der Verbandsbeauftragte ermächtigt, mit Zustimmung des Verbandsjugendleiters bis zur nächsten Verbandsversammlung Ausführungsbestimmungen zu erlassen.

***Diese Spielordnung zur Durchführung des Spielbetriebs der NRW-U8- und U14 ist im Einvernehmen mit dem Verbandsjugendleiter bindend.***

## **Anhang**

- 1. Altersklassen RNW**
- 2. Anwendungen und Spielregeln U8 bis U14 RNW**

## 1. Altersklassen RNW-Verband

### 1.1

Alle Meisterschaftsspiele auf Landesverbandsebene NRW werden getrennt nach Altersklassen durchgeführt, wobei bis zur Altersklasse Jugend (U16) gemischte Mädchen- und Jungenmannschaften zulässig sind.

Die Eingruppierung der Spieler in ihre Altersklassen erfolgt jährlich zu Saisonbeginn. Stichtag ist jeweils der 31. Juli um Mitternacht, so dass zum Beispiel ein zum Saisonstart am 1. August 7-Jähriger, der im Laufe der Saison seinen 8. Geburtstag haben wird, der Altersklasse U8 angehört.

Getrennte Mädchen- und Jungenmannschaften:

Junioren (U18): Das älteste zugelassene Mädchen wird während der laufenden Saison 18 Jahre alt. Der älteste zugelassene Junge wird während der laufenden Saison 18 Jahre alt.

Gemischte Mädchen- und Jungenmannschaften:

Jugend (U16): Das älteste zugelassene Mädchen wird während der laufenden Saison 17 Jahre alt.

Der älteste zugelassene Junge wird während der laufenden Saison 16 Jahre alt.

Schüler A (U14): Das älteste zugelassene Mädchen wird während der laufenden Saison 15 Jahre alt.

Der älteste zugelassene Junge wird während der laufenden Saison 14 Jahre alt.

Schüler B (U12): Das älteste zugelassene Mädchen wird während der laufenden Saison 12 Jahre alt.

Der älteste zugelassene Junge wird während der laufenden Saison 12 Jahre alt.

Schüler C (U10): Das älteste zugelassene Mädchen wird während der laufenden Saison 10 Jahre alt.

Der älteste zugelassene Junge wird während der laufenden Saison 10 Jahre alt.

Schüler D (U8): Das älteste zugelassene Mädchen wird während der laufenden Saison 8 Jahre alt.

Der älteste zugelassene Junge wird während der laufenden Saison 8 Jahre alt.

Kinder dürfen erst ab einem Alter von 6 Jahren an Punktspielen oder Turnieren teilnehmen.

### 1.2

Spieler der Altersklasse U10 bis U16 aus dem jeweils älteren Jahrgang können nur in ihrer eigenen und in der jeweils nächst höherer Altersklasse eingesetzt werden, jedoch nicht in der 1. u. 2. Sturmreihe.

### 1.3

In Ausnahmefällen zur Sicherheit des einzelnen Kindes können Spielerinnen und Spieler bei Spielen auf Landesverbandsebene in einer niedrigeren Altersklasse eingesetzt werden, wenn sie zum jüngeren Jahrgang ihrer Altersklasse gehören und mehrere der folgenden Gründe berücksichtigt werden:

- Die körperliche Entwicklung.
- Die sozialen und geistigen Fähigkeiten.
- Die Fähigkeit Rugby zu spielen auf dem entsprechenden Niveau.
- Die Spielposition in der Mannschaft.
- Die Auswirkungen, die dies auf das Spiel der eigenen und gegnerischen Mannschaft hat.

Der Trainer hat vor dem Spiel den Leiter der gegnerischen Mannschaft und den Schiedsrichter über seinen Wunsch, die Spielerin oder den Spieler einzusetzen, zu unterrichten. Die drei Verantwortlichen entscheiden in einem sportlich fairen Umgang unter Abwägung der oben genannten Kriterien gemeinsam über den Einsatz der Spielerin oder des Spielers. Der Schiedsrichter kann ggf. auch während des laufenden Spiels auf die Auswechslung der Spielerin oder des Spielers bestehen, wenn die oben vor dem Spiel genannten Gründe sich als nicht zu treffend erweisen. Es dürfen nicht mehr als zwei ältere Spielerinnen und Spieler in einer Mannschaft eingesetzt werden.

### 1.4

In der Altersklasse U8 ist Rugby mit Kontakt nicht erlaubt. Es wird ausschließlich Tag-Rugby gespielt. Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass sich Kinder in dieser Altersklasse an keinerlei Aktionen des Kontakt-Rugby beteiligen dürfen, d.h. auch nicht bei Spielen der U10 (vergleiche hierzu 1.2).

## 2. Anwendungen und Spielregeln U8 bis U14

# Anwendung der U8 Tag-Rugby Regeln

## Kurzzusammenfassung

- Spieler: Maximal 6 Spieler pro Team
- Feld: Maximal 45x22m plus 5m pro Malfeld
- Ball: Größe 3
- Zeit: Maximal 2x7 min; tägliche Gesamtspielzeit: maximal 45 Minuten
- Punkte: nur Versuche
- Zeitstrafe (gelbe Karte/sin bin): 2 min für 2x7 min
- NICHT erlaubt sind: Tiefhalten (tackling), Kicks, Gedränge (scrums), Gassen (lineouts)

## Spielprinzip

Rugby ist ein Kontaktsport, durch Kontakt können wertvolle Meter auf dem Spielfeld gemacht werden - jedoch ist der elegantere und anspruchsvollere Weg den Ball ins gegnerische Malfeld zu bringen der, durch geschicktes Spiel den Kontakt zu vermeiden und dadurch weiter nach vorne laufen zu können. (Evasion & Invasion)

Um dieses Spielverständnis und die notwendigen Fähigkeiten bereits in frühem Alter zu schulen, wurde im Rugby-Verband Nordrhein-Westfalen beschlossen Tag-Rugby zu spielen, wie es 8 der 10 Top-Nationen bereits getan haben. Nicht nur schafft dies eine breitere Basis für das Spiel in späteren Altersklassen, sondern ermöglicht auch ein Spiel zu spielen, welches altersgerecht ist und Akzeptanz in Kindergärten und Grundschulen findet.

Dem neuen, erweiterten Regelwerk liegen einige verschiedene Prinzipien zugrunde, welche Einfluss haben sollten auf den Weg, wie das Spiel von Schiedsrichtern geleitet wird.

### 1. Kontinuität / Spielzeit

Die Vorteilsregel sollte nach Möglichkeit benutzt werden, um lieber wertvolle Spielzeit zu sichern als eine Mannschaft zu bestrafen. Je mehr Spielzeit die Kinder bekommen, desto mehr Erfahrung können sie aus Spielen ziehen. Damit der Ball nicht unnötig lange in nur einer Mannschaft bleibt, wurde die Zahl der Tags bevor der Ball wechselt auf 7 festgesetzt. So wird sichergestellt, dass jedes Team eine angemessene Zeit lang den Ball besitzt. Diese Zahl ist jedoch in Absprache beider Trainer variabel, um die Schwierigkeit und Dynamik des Spiels anpassen zu können.

### 2. Struktur

Durch Abseits und das „aus-dem-Spiel-nehmen“ beider am Tag beteiligter Spieler wird eine Grundstruktur geschaffen, die dem Spielfluss zugutekommt und in späteren Altersklassen die Basis zur Einführung des Tiefhaltens (Tackling) und der offenen Gedränge (Rucks) bietet. Im Falle von sehr unerfahrenen Mannschaften und in Absprache von Trainer und Schiedsrichter gibt es die Möglichkeit für die Trainer hinter der Mannschaft auf das Feld zu kommen, um der Selbstorganisation der Mannschaft zu helfen. Davon profitieren Spielfluss und -verständnis, was den Lerneffekt erhöht.

### 3. Pässe

Um die Entwicklung eines Spiels zu fördern, gilt neben den normalen Regeln (nur seitlich oder nach hinten passen) auch die Regel, dass der Ball nicht übergeben werden darf. Damit wird die trotz des kontaktfreien Spiels gerne auftretende „Häufchenbildung“ gekontert.

Ein besonderes Augenmerk sollte immer unfairer und gefährlicherem Spiel gelten, genauso wie absichtlicher Missachtung der Kontaktfreiheit oder des Regelwerks im Allgemeinen.

# SPIELREGELN U8 (Tag-Rugby)

Spieler und Offizielle stellen sicher, dass bei Spielen in der U8-Altersgruppe die folgenden Spielregeln eingehalten werden.

Die unten aufgeführten U8-Spielregeln sind für Vereine und Schulen bindend, und sie ersetzen vollständig zuvor bestehende U8-Spielregeln.

Alle Begriffe in den vorliegenden Regeln haben die ihnen in den Spielregeln von World Rugby zugewiesene Bedeutung.

## Die Schlüsselemente der U8-Spielregeln sind:

- Mannschaftsstärke: maximal 6 Spieler je Team.
- Spielfeldgröße: maximal 45 m x 22 m zuzüglich 5 m für jedes Malfeld.
- Ballgröße: 3.
- Spieldauer: maximal 7 Minuten je Halbzeit.
- Tägliche Gesamtspielzeit: maximal 45 Minuten
- Wertung: Spieler dürfen zu Boden gehen, um Versuche (tries) zu erzielen.
- kein Tiefhalten (tackling).
- kein Kicken, keine Gedränge (scrums), keine Gasse (lineouts).
- Zeitstrafe (Sin Bin): 2 Minuten bei zweimal 7 Minuten Spielzeit.

### 1. Grundsätzliches:

- a) Ziel des Spiels ist es, einen Versuch zu erzielen, indem der Ball mit nach unten gerichtetem Druck auf oder hinter der gegnerischen Mallinie abgelegt wird. Ist ein Versuch vermutlich durch einen gegnerischen Regelverstoß unterbunden worden, wird ein Strafversuch vergeben.
- b) Aus Sicherheitsgründen kann bei Hallenspielen des Tag-Rugby ein Versuch erzielt werden, indem der Ballträger die Mallinie überquert, ohne den Ball auf dem Boden abzulegen. So können Spieler mit erhobenem Kopf spielen und ihre Umgebung im Blick behalten.
- c) Sämtliche Regelverstöße werden zunächst mit einem Freipass geahndet (siehe Regel 5).

### 2. Mannschaften:

- a) Tag-Rugby wird zwischen Mannschaften gleicher Spielerzahl ausgetragen, wobei maximal sechs Spieler von jeder Mannschaft auf dem Feld sind.
- b) „Rollende“ Wechsel sind zugelassen. Ausgewechselte Spieler können jederzeit wieder eingewechselt werden. Wechsel dürfen nur stattfinden, wenn das Spiel unterbrochen ist, und nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters.
- c) Je nach Erfahrung der Spieler kann sich nach Absprache mit dem Schiedsrichter jeweils ein Betreuer hinter der eigenen Mannschaft auf dem Spielfeld befinden, um die eigene Mannschaft während der Spielunterbrechungen (Versuch, Verletzungen, Pausen) neu zu ordnen. Sobald das Spiel fortgesetzt wird, sollen sich beide Trainer

wieder aus dem Spielfeld zurückziehen. Der Schiedsrichter ist ebenso dazu aufgerufen, die Mannschaften und die Spieler entsprechend zu informieren und anzuleiten.

### **3. Spielfeldgröße:**

- a) Die Spielfeldgröße beträgt maximal 45 Meter x 22 Meter, zuzüglich 5 Meter für jedes Malfeld.
- b) Schiedsrichter und Trainer können gemeinsam beschließen, das Spielfeld aus Sicherheitsgründen zu verkleinern.
- c) Zwischen benachbarten Feldern sollten etwa 5 Meter liegen.

### **4. Passen:**

- a) Der Ball kann nur seitwärts oder nach hinten gepasst werden, jedoch nicht nach vorn. Er darf nicht direkt übergeben werden, sondern muss den anderen Spieler durch die Luft erreichen.
- b) Falls der Ball einem anderen Spieler direkt überreicht oder nach vorn in Richtung der gegnerischen Auslinie gepasst wird, wird der nicht-schuldigen Mannschaft ein Freipass zuerkannt, es sei denn, der Verstoß ist zum Vorteil der nicht-schuldigen Mannschaft.
- c) Im Sinne des Spielflusses sollte der Schiedsrichter der Vorteilsregel nach Möglichkeit Vorrang einräumen und das Spiel eher weiterlaufen lassen als dem regelwidrig spielenden Team gegenüber eine Strafe auszusprechen.

### **5. Freipässe:**

- a) Sämtliche Regelverstöße werden zunächst mit einem Freipass geahndet.
- b) Ein Freipass wird außerdem zuerkannt:
  - i. Bei Spielbeginn, wenn am Anfang jeder Halbzeit der Ball von der Mitte des Spielfelds aus angetreten wird.
  - ii. Wenn der Ball oder der Ballträger ins Aus kommt. Es erfolgt der Freipass von der Stelle aus, an der der Ball oder Ballträger ins Aus geriet.
  - iii. Nach einem Regelverstoß von der Stelle, die der Schiedsrichter markiert.
  - iv. Um nach einem erzielten Versuch das Spiel wieder zu starten. Es erhält die Mannschaft einen Freipass von der Spielfeldmitte aus, die nicht den Versuch erzielt hat.
  - v. Wenn der Ball dem Ballträger entrissen wurde.
- c) Bei einem Freipass hält der Treter den Ball mit beiden Händen, und sobald der Schiedsrichter "Play/Spiel" ruft, wird der Ball leicht mit dem Fuß angetippt/gekickt, wobei dieser die Hände verlassen muss oder auch zuvor auf dem Boden abgelegt werden darf. Anschließend wird der Ball durch die Luft nach hinten an einen Mitspieler seiner Mannschaft gepasst. Aus Sicherheitsgründen dürfen die Spieler der ballbesitzenden Mannschaft erst laufen, nachdem der erste Pass erfolgt ist, d.h. den Mitspieler erreicht hat.

- d)
  - i. Bei einem Freipass müssen die Gegner 3 Meter von der Marke entfernt sein. Sie dürfen sich erst nach vorn bewegen, nachdem der erste Pass erfolgt ist, d.h. den gegnerischen Mitspieler erreicht hat.
  - ii. Im Fall eines Regelverstoßes oder wenn der Ball hinter der Mallinie oder innerhalb von 3 Metern von der Mallinie ins Aus geht, wird der nicht-schuldigen Mannschaft 3 Meter von der Mallinie entfernt ein Freipass zuerkannt. Dadurch haben beide Mannschaften mehr Raum zum Spielen.

## 6. Der Tag-Gürtel

- a) Jeder Spieler muss einen Gürtel tragen, an den zwei Klettbändern, die sogenannten "Tags", seitlich über den Hüften angebracht sind. Der Tag-Gürtel ist sicher zu befestigen und überhängende Enden sind so einzustecken, dass nicht daran gezogen werden kann. Tag-Gürtel müssen gut sichtbar über den Trikots getragen werden. Tags dürfen nicht um den Gürtel geschlungen werden oder auf eine andere Art und Weise so getragen werden, dass sie nicht abgezogen werden können.
- b) Standardmäßig ist ein Tag 38 cm lang und 5 cm breit; Abweichungen im Millimeterbereich sind zulässig. Sie sollten aus einem flexiblen Kunststoff oder Kunststoffgewebe bestehen. Üblicherweise gibt es rote, blaue, grüne und gelbe Tags. Sie sollten sich auffällig von der Spielerkleidung abheben, und dürfen nicht die gleiche Farbe wie die Trikots oder Hosen haben. Die Tags sollen seitlich auf den Hüften sitzen (nicht vorn oder hinten).
- c) "Tagging" bedeutet, ein oder zwei Tags vom Gürtel des Ballträgers abzuziehen. Nur der Ballträger kann getagged werden. Der Ballträger kann potenziellen Taggern weglaufen und ihnen ausweichen, aber er darf sie nicht mit seinen Händen oder dem Ball abwehren und er darf auch nicht seine Tags beschützen. Der Ball darf dem Ballträger zu keiner Zeit entrissen werden.
- d) Hat ein Spieler nicht zwei Tags an seinem Gürtel, auf jeder Hüfte einen, so wird er als Ballträger, oder wenn er einen Gegner tagged, bestraft, und der gegnerischen Mannschaft wird ein Freipass an der Stelle des Regelverstoßes (d. h. dort, wo der Regelverstoß bemerkt wurde) zuerkannt.

### AKTIONEN DES BALLTRÄGERS:

- e) Wenn der Ballträger getagged wurde, muss er den Ball innerhalb von 3 Sekunden an einen Mitspieler seiner Mannschaft abgeben. Der Ballträger muss versuchen, so schnell wie möglich zu stoppen, etwa nach 3 Schritten, aber der Ball kann schon währenddessen weitergegeben werden. Falls er länger als 3 Sekunden zum Passen oder mehr als ungefähr 3 Schritte zum Stoppen benötigt, wird der gegnerischen Mannschaft ein Freipass an der Stelle gewährt, an der getagged wurde.
- f) Wenn ein Ballträger getagged wurde, muss er sich sein Tag vom Tagger zurückgeben lassen und wieder am Gürtel befestigen, bevor er weiterspielt. Falls der Spieler das Spiel fortsetzt und beeinflusst, ohne



sein Tag zurückzuholen, wird der gegnerischen Mannschaft ein Freipass an der Stelle des Regelverstoßes (d. h. dort, wo der Spieler Einfluss auf das Spiel nahm) zuerkannt.

g) Nachdem ein Spieler getagged wurde, ist ihm jedoch nur ein Schritt erlaubt, um einen Versuch zu erzielen.

h) Falls der Ballträger innerhalb des gegnerischen Malfelds getagged wird, muss er den Ball sofort auf dem Boden ablegen, um Punkte zu erzielen.

Schiedsrichter dürfen Unterstützung leisten, indem sie den Ballträger anleiten mit "Leg den Ball ab und der Versuch wird gewertet" oder ähnlichen Worten.

#### AKTIONEN DES TAGGERS:

i) Hat ein Spieler einem Ballträger ein Tag abgezogen, so muss der Tagger stehenbleiben, das Tag hochhalten und "Tag" rufen. Der Schiedsrichter muss dann rufen: "Tag - Passen".

j) Kommt der Ballträger innerhalb von 1 Meter Entfernung vom Tagger zum Stehen, muss der Tagger mindestens 1 Meter rückwärts in Richtung der eigenen Mallinie gehen, um genügend Raum für einen Pass zu lassen. Falls der Tagger sich nicht um mindestens 1 Meter zurückgezogen hat, bevor er wieder das Spiel aufnimmt, wird das als Abseits gewertet und der gegnerischen Mannschaft wird ein Freipass an der Stelle des Regelverstoßes (d. h. dort, wo der Regelverstoß bemerkt wurde) zuerkannt.

k) Nachdem der Ball gepasst wurde, muss der Tagger dem Spieler das Tag zurückgegeben und kann erst danach wieder das Spiel aufnehmen.

Setzt ein Tagger das Spiel fort und nimmt auf das Spiel Einfluss, während er noch das gegnerische Tag hält – oder auch, wenn er das Tag einfach zu Boden wirft – wird der gegnerischen Mannschaft ein Freipass an der Stelle des Regelverstoßes gewährt.

l)

i) Um gutes Abwehrverhalten zu honorieren und zu fördern, dass die Mannschaft des Ballträgers den Ball, noch bevor der Ballträger getagged wird, durch Passen im Spiel hält, darf die Mannschaft im Ballbesitz höchstens 6 Mal getagged worden sein, bis sie einen Versuch erzielt. Beim 7. Tagging unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und vergibt an der Stelle des Taggings einen Freipass an das gegnerische Team. Falls das 7. Tagging einen Schritt vor der Mallinie erfolgt und der Ball auf dem Boden abgelegt wird, wird der Versuch nicht gewertet. Die Gegner erhalten den Ball für einen Freipass, auszuführen in 7 Meter Entfernung zur Mallinie in Verlängerung von der Stelle, an der die Mallinie überquert wurde.

ii) Um die Anforderungen sowohl beim Angriff als auch bei der Verteidigung zu erhöhen, können die Trainer der beiden Mannschaften einvernehmlich entscheiden, die Anzahl der maximal erlaubten Taggings herauf- oder herabzusetzen. Wenn kein Einvernehmen erzielt werden kann, gilt die Regel mit dem 7. Tagging.

## 7. **Abseits:**

Abseits kommt nur vor zum Zeitpunkt des Tagging, wenn die Abseitslinie durch die Mitte des Balls geht, außer für den Tagger, für den die Linie 1 Meter dahinter liegt. Ist ein Tag abgezogen worden, müssen alle anderen Spieler aus der Mannschaft des Taggers versuchen, sich in Richtung ihrer eigenen Mallinie zurückzuziehen, bis sie hinter dem Ball sind.

Falls ein Spieler in einer Abseitsposition einen Pass des getaggten Spielers an einen seiner Mitspieler abfängt, verhindert oder verlangsamt, wird der gegnerischen Mannschaft ein Freipass zuerkannt. Ein Spieler kann jedoch von einer Position außerhalb des Abseits hergelaufen kommen, um einen Pass abzufangen, bevor dieser beim beabsichtigten Ballempfänger ankommt.

## 8. **Ball auf dem Boden:**

- a) Tag-Rugby-Spieler sind dazu angehalten, mit dem Ball in der Hand auf ihren Füßen zu bleiben. Wenn der Ball doch auf den Boden gelangt, können Spieler ihn aufheben, laufen und passen; jedoch dürfen sie sich nicht auf den Boden werfen, um den Ball zu erlangen.
- b) Gelangt der Ball auf den Boden während er in eine andere Richtung als nach vorn gepasst wird, wird das Spiel fortgesetzt. Der Ball kann dann von jeder der Mannschaften aufgehoben werden. Wenn ein Ball nach dem Pass eines Spielers ins Aus rollt und dieser Spieler den Ball zuletzt berührt hat, erhält die gegnerische Mannschaft einen Freipass von der Auslinie.
- c)
  - i) Falls der Ball nach vorn gepasst wird oder vorwärts fällt, erhält die nicht-schuldige Mannschaft abweichend von der Regel (c)(ii) im Folgenden einen Freipass, es sei denn, der Verstoß ist zum Vorteil der nicht-schuldigen Mannschaft.
  - ii) Wenn der Ball im Malfeld auf dem Boden ist:
    - Falls eine Mannschaft den Ball ins eigene Malfeld spielt und ihn fallen lässt und der Gegner auf ihn fällt oder ihn aufsetzt, wird dies als Versuch gewertet.
    - Falls eine Mannschaft den Ball ins eigene Malfeld spielt und dann auf ihn fällt oder ihn aufsetzt (Totlegen), erhält die angreifende Mannschaft 7 Meter von der Mallinie entfernt einen Freipass.
    - Falls die angreifende Mannschaft im Ballbesitz den Ball über die Mallinie des Verteidigers vorfallen lässt und der Verteidiger dadurch keinen Vorteil hat, erhält die verteidigende Mannschaft 7 Meter von der Mallinie entfernt einen Freipass.
    - Falls das Team im Ballbesitz den Ball im gegnerischen Malfeld zurückfallen lässt und ihn dann aufsetzen lässt oder auf ihn fällt, wird ein Versuch gewertet.
    - Falls die Mannschaft im Ballbesitz den Ball im gegnerischen Malfeld zurückfallen lässt und die verteidigende Mannschaft ihn aufsetzen lässt oder auf ihn fällt (Totlegen), erhält die verteidigende Mannschaft 7 Meter von der Mallinie entfernt einen Freipass.

## 9. Regelverstöße:

Beim Tag-Rugby liegt der Schwerpunkt auf dem Laufen mit dem Ball, Ausweichen, Laufen zur Unterstützung des Ballträgers, Passen und Laufen zum Tagging des Ballträgers. Nicht erlaubt sind die folgenden Aktionen:

- a) Tackling oder Kontakt: Der einzige erlaubte Kontakt zwischen den beiden Mannschaften ist das Abziehen eines Tags vom Gürtel des Ballträgers. Jegliche andere Art von Kontakten mit dem Ballträger, zum Beispiel am Trikot ziehen, vor den Ballträger laufen oder ihn rempeln, den Ballträger ins Aus drängeln usw. werden mit einem Freipass für die gegnerische Mannschaft geahndet und die Spieler werden mit einer Ermahnung auf die Regeln hingewiesen;
- b) Kicken jeglicher Art;
- c) Handabwehr oder Armabwehr (Handabwehr bedeutet, mit der offenen Handfläche das Gesicht oder den Körper eines Gegners zu berühren, während Armabwehr seitens des Ballträgers vorliegt, wenn dieser versucht, den Gegner mit seinem Arm davon abzuhalten, ein Tag abzuziehen);
- d) Absichtlicher Kontakt des Ballträgers oder eines potenziellen Taggers mit dem Gegner. Falls es dennoch hierzu kommt, wird das Spiel unterbrochen, der regelverstoßende Spieler wird ermahnt und auf die Regeln des kontaktlosen Tag-Spiels hingewiesen und der nicht-schuldigen Mannschaft wird ein Freipass gewährt;
- e) Entreißen des Balls aus dem Griff des Ballträgers;
- f) Foulspiel; sowie.
- g) Unsportliches Verhalten.

## 11. Strafen:

Es kann die gelbe (Zeitstrafe) und die rote (Ausschluss vom Spiel/Turnier) Karte vergeben werden.

- a) Wird vom Schiedsrichter die gelbe Karte (Zeitstrafe) angezeigt, so beträgt die Zeitstrafe zwei Minuten bei 2 x 7 Minuten. Bei Turnieren mit kürzeren Spielzeiten, kann die Zeitstrafe entsprechend verkürzt werden.
- b) Wird vom Schiedsrichter die rote Karte (Ausschluss vom Spiel) angezeigt, muss der schuldige Spieler mindestens für den Rest des Spiels den Platz verlassen. Bei besonders schweren Vergehen, darf der Schiedsrichter den Spieler auf Turnieren für weitere Spiele bzw. für den Rest des Turniers sperren lassen.
- c) Trainer und Betreuer einer Mannschaft können ebenso bestraft werden. Sie müssen sich dann unmittelbar vom Rugbyfeld entfernen, sodass ein Eingreifen in das Spielgeschehen nicht mehr möglich ist. Ggf. entscheidet hierüber der Schiedsrichter.

# Anwendung der U10 Rugby Regeln

## Kurzzusammenfassung

- Spieler: Maximal 8 Spieler pro Team
- Feld: Maximal 50x30m plus 5m pro Malfeld
- Ball: Größe 4
- Zeit: Maximal 2x10 min; tägliche Gesamtspielzeit: maximal 60 Minuten
- Punkte: nur Versuche
- Zeitstrafe (gelbe Karte/sin bin): 3 min für 2x10 min
- Tiefhalten (tackling)
- Gedränge - angeordnet (scrum): 3v3 unumkämpft (uncontested) – offen (ruck): 2v2 inkl. Tackler & Ballträger
- Paket (maul): 2v2 max.
- NICHT erlaubt sind: Kicks, Gassen (lineouts)

## Spielprinzip

In Nordrhein-Westfalen ist die U10 die Altersklasse, in der das Spiel mit Kontakt eingeführt wird und Sicherheit steht hier im Vordergrund. Um dies zu erreichen, sind alle Kontaktsituationen streng reglementiert und beschränkt in der Anzahl der Spieler. Hierdurch wird eine größere Kontrolle erreicht und damit eine einfachere und bessere technische Vorbereitung der Spieler auf spätere Altersklassen und komplexere Situationen. Ebenfalls verschiebt es jedoch auch den Fokus zum schnellen, evasiven Spiel und schult damit Kreativität und Fähigkeiten der Spieler.

Dem neuen, erweiterten Regelwerk liegen einige verschiedene Prinzipien zugrunde, welche Einfluss haben sollten auf den Weg, wie das Spiel von Schiedsrichtern geleitet wird.

### 1. Kontinuität / Spielzeit

Die Vorteilsregel sollte nach Möglichkeit benutzt werden, um lieber wertvolle Spielzeit zu sichern als eine Mannschaft zu bestrafen. Je mehr Spielzeit die Kinder bekommen, desto mehr Erfahrung können sie aus Spielen ziehen. Als Übergang von Tag zu Tackle kann für sehr junge Mannschaften die Zahl der Tacklings, angelehnt an die U8 Regeln, auf 7 beschränkt werden. Diese Regelung und Grenze sind von beiden Trainern und dem Schiedsrichter zu entscheiden und an das Spielniveau anzupassen.

### 2. Struktur

Durch die Einführung von Abseits in der U8, sind bereits die Grundlagen für Gedränge und Paket gelegt. Neben dem Tiefhalten (Tackle) werden diese in der U10 in stark limitierter Form eingeführt, um den Kindern einen sicheren und kontrollierten Einstieg zu ermöglichen. Somit ergibt sich bereits früh ein Großteil der Struktur des vollen Spiels und bietet den Kindern viel Zeit zur Entwicklung. Außerdem schaffen die Abseitslinien den Platz, der benötigt wird zum Laufen und Passen.

Es wird empfohlen die im Regelwerk erwähnten Phrasen zur Unterstützung der Spieler zu nutzen.

### 3. Sicherheit

Durch starke Limitierung der Kontaktsituationen, beispielsweise von angeordnetem und offenem Gedränge, kann eine frühe Entwicklung von Fähigkeiten erreicht werden, ohne die Kinder zu gefährden. Es sollte jederzeit besonders Acht gegeben werden auf das Wohlergehen der Kinder!

Ein besonderes Augenmerk sollte immer unfairer und gefährlichem Spiel gelten, genauso wie absichtlicher Missachtung des Regelwerks im Allgemeinen.

**Durch das Verbot der sogenannten „Krokodilrolle“ (crocodile roll/body roll) ist durch den Schiedsrichter sicherzustellen, dass die Spieler ihr Körpergewicht nahe der Kontaktsituationen halten, um weiterhin einen fairen und sicheren Kampf um den Ball zu ermöglichen.**

# SPIELREGELN U10

Spieler und Offizielle stellen sicher, dass bei Spielen in der U10-Altersgruppe die folgenden Spielregeln eingehalten werden.

Die unten aufgeführten U10-Spielregeln sind für Vereine und Schulen bindend, und sie ersetzen vollständig zuvor bestehende U10-Spielregeln.

Alle Begriffe in den vorliegenden Regeln haben die ihnen in den Spielregeln von World Rugby zugewiesene Bedeutung.

## Die Schlüsselemente der U10-Spielregeln sind:

- Mannschaftsstärke: maximal 8 Spieler je Team.
- Spielfeldgröße: maximal 50 m x 30 m zuzüglich 5 m für jedes Malfeld.
- Ballgröße: 4.
- Spieldauer: maximal 10 Minuten je Halbzeit.
- Tägliche Gesamtspielzeit: maximal 60 Minuten
- Einführung von Tiefhalten (tackle).
- Einführung des unumkämpften Gedränges (uncontested Scrum)
- Am Gedränge beteiligt: die 3 am besten geeigneten Spieler (alle Spieler trainiert, spätere Spezialisierung).
- Kampf um den Ball (maximal 2 gegen 2 auch beim Paket und offenem Gedränge).
- Einführung des Pakets (Maul)
- Einführung des offenen Gedränges (Ruck).
- Zeitstrafe (Sin Bin): 3 Minuten bei zweimal 10 Minuten Spielzeit.

### 1. Grundsätzliches:

- a) Ziel des Spiels ist es, einen Versuch (try) zu erzielen, indem der Ball mit nach unten gerichteten Druck auf oder hinter der gegnerischen Mallinie abgelegt wird. Ist ein wahrscheinlicher Versuch durch einen gegnerischen Regelverstoß unterbunden worden, wird ein Strafversuch vergeben.
- b) Es werden nur Regelverstöße sanktioniert, die sich nachteilig auf das gegnerische Spiel auswirken, hierbei sollte, wenn es Sicherheit und Kontext zulassen, Vorteil gespielt werden. Gibt es keinen Einfluss, sollte durch Kommunikation mit der Mannschaft versucht werden, weitere Regelverstöße zu verhindern.

### 2. Mannschaften:

- a) U10-Rugby wird stets zwischen Mannschaften gleicher Spielerzahl ausgetragen, wobei maximal acht Spieler von jeder Mannschaft auf dem Feld sind. Das gilt auch, wenn sich ein Spieler verletzt hat und den Platz verlassen muss. Dann muss die gegnerische Mannschaft ebenso einen Spieler vom Platz nehmen. Ausnahme: Zeitstrafe oder rote Karte.
- b) Rollende Wechsel sind zugelassen. Ausgewechselte Spieler können jederzeit wieder eingewechselt werden. Wechsel dürfen nur stattfinden, wenn der Ball tot ist (d.h. das Spiel unterbrochen wurde), und nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters.

- c) Trainer dürfen sich während des Spiels nicht auf dem Feld aufhalten. Der Schiedsrichter ist dazu aufgerufen, die Mannschaften und die Spieler entsprechend zu informieren und anzuleiten.

### **3. Spielfeldgröße:**

- a) Die Spielfeldgröße beträgt maximal 50 Meter x 30 Meter, zuzüglich 5 Meter für jedes Malfeld.
- b) Schiedsrichter und Trainer können gemeinsam beschließen, das Spielfeld zu verkleinern, sofern keine Sicherheitsbedenken bestehen.
- c) Zwischen benachbarten Feldern sollten mindestens 5 Meter liegen.

### **4. Passen:**

- a) Der Ball darf nur seitwärts oder nach hinten gepasst werden. Falls der Ball einem anderen, vorderen Spieler überreicht oder nach vorn in Richtung der gegnerischen Auslinie fällt oder gepasst wird, wird der nicht-schuldigen Mannschaft ein Gedränge zuerkannt, es sei denn, der Verstoß ist zum Vorteil der nicht-schuldigen Mannschaft. Im Sinne des Spielflusses sollte der Schiedsrichter der Vorteilsregel nach Möglichkeit Vorrang einräumen und das Spiel eher weiterlaufen lassen als dem regelwidrig spielenden Team gegenüber eine Strafe auszusprechen.
- b) Wird dem Ballträger der Ball entrissen, sei es durch einen Spieler der eigenen oder der gegnerischen Mannschaft, muss der Ball unmittelbar aus dem Kontaktbereich weg gepasst werden.

### **5. Freipässe:**

- a) Ein Freipass wird zuerkannt:
  - i. Als Eröffnungspass am Anfang jeder Halbzeit von der Mitte des Spielfelds aus.
  - ii. Um nach einem erzielten Versuch das Spiel wieder zu starten, erhält die nicht-erzielende Mannschaft einen Freipass von der Spielfeldmitte aus.
  - iii. Nachdem der Ball oder der Ballträger ins Aus gegangen sind. Der Freipass erfolgt 5 Meter feldeinwärts von der Stelle, an der der Ball oder der Ballträger ins Aus ging.
  - iv. Bei einem Abseits ohne Vorteil.
  - v. Bei einem Regelverstoß (siehe 10.).
- b) Bei einem Freipass müssen die Gegner 7 Meter von der Marke entfernt sein.  
Bei einem Freipass hält der passende Spieler den Ball mit beiden Händen, und sobald der Schiedsrichter "Spiel/Play" ruft, wird der Ball durch die Luft nach hinten an einen Mitspieler seiner Mannschaft gepasst. Aus Sicherheitsgründen dürfen die Spieler erst laufen, wenn der Pass den Mitspieler erreicht hat.

### **6. Tiefhalten (Tackle), Paket (Maul) und offenes Gedränge (Ruck):**

- a) Ein Tackle ist, wenn der Ballträger von einem oder mehreren Gegenspielern festgehalten und zu Boden gebracht wird. Ein Ballträger, der nicht festgehalten wird, ist nicht getackelt worden;

- es handelt sich dann nicht um ein Tackle. Gegnerische Spieler, die den Ballträger festhalten, zu Boden bringen und dabei selbst zu Boden gehen, werden Tackler genannt. Gegnerische Spieler, die den Ballträger festhalten, aber nicht selbst zu Boden gehen, sind keine Tackler. Ein Tackle findet immer unter Beteiligung der Arme statt.
- b) Ist der Ballträger zu Boden gegangen, kann der Schiedsrichter die Mannschaften durch den Ausruf "Tackle – Freigabe/Release" anleiten.
  - c) Ein Paket entsteht, wenn ein Spieler, der den Ball trägt, von einem oder mehreren Gegnern festgehalten wird, und einer der Mitspieler des Ballträgers sich an den Ballträger bindet. Somit besteht ein Paket zu Beginn aus mindestens drei Spielern, die alle auf ihren Füßen sind: dem Ballträger sowie einem Spieler jeder Mannschaft. Den Ballträger mit eingerechnet können nie mehr als zwei Spieler von jeder Mannschaft am Paket beteiligt sein. Alle beteiligten Spieler müssen im Paket gefasst oder am Paket gebunden sein, sich auf ihren Füßen befinden und von der eigenen Seite kommen. Das Paket gilt als stehend, wenn es sich nicht in Richtung einer Mallinie bewegt. Das offene Spiel ist zu Ende.
  - d) Ein "offenes Gedränge (Ruck)" ist eine Spielphase, in der sich einer oder mehrere Spieler einer oder beider Mannschaften, auf ihren Füßen, in unmittelbarer Nähe des auf dem Boden liegenden Balles befinden. Das offene Spiel ist zu Ende. Spieler, die auf ihren Füßen und Teil des "offenen Gedränges" sind, dürfen ihre Hände benutzen um den Ball aufzuheben, solange noch kein Gegner dort ist. Danach sind nur noch Füße erlaubt um den Ball rückwärts zu hakeln, ohne dabei Foulspiel anzuwenden. Den Ballträger und den Tackler mit eingerechnet können nie mehr als zwei Spieler von jeder Mannschaft am offenen Gedränge beteiligt sein.
  - e) Nur der Ballträger kann getacklet werden. Der Ballträger kann potenziellen Tacklern weglaufen und ihnen ausweichen, aber er darf sie nicht per Armabwehr, mit seinen Händen oder mit dem Ball abwehren.
  - f) Der Tackler muss den Ballträger unterhalb der Achselhöhlen, am Trikot, an den Shorts oder um die Beine ergreifen.
  - g) Bringt der Ballträger in einem Tackle den Ball auf oder über der gegnerischen Mallinie auf den Boden, wird ein Versuch erzielt.
  - h) Wird der Ballträger in einem Kontakt festgehalten und verbleibt auf seinen Füßen, darf er sich weiter voran bewegen. Wenn der Vorwärtsschwung gestoppt wurde, muss der Ball aus dem Kontaktbereich weggespielt werden.
  - i) Solange der Ballträger nicht zu Boden gegangen ist, kann der Tackler um den Ball kämpfen, indem er ihn ergreift.
  - j) Sobald der Ballträger zu Boden gegangen ist, muss der Tackler sofort den Ballträger und Ball loslassen und sobald wie möglich auf die Füße kommen, bevor er daran teilnehmen darf, um den Ball zu kämpfen oder den Pass zu blockieren.
  - k) Falls der Ballträger zu Boden geht, muss der Ballträger den Ball sofort passen, wegrollen, oder den Ball in Richtung der eigenen

- Mannschaft platzieren. Der Schiedsrichter kann den Ballträger durch den Ausruf "Tackle – Freigabe/Release" anleiten.
- l) Wenn sich ein Paket gebildet hat, muss der Ball innerhalb von 5 Sekunden freigegeben werden. Der Schiedsrichter sollte "Nutzen/Use it" ausrufen, worauf der Ball aus den Kontaktbereich herausbefördert werden muss. Falls keine der Mannschaften den Ball weg passt, wird der Mannschaft, die vor dem Paket nicht im Ballbesitz war, ein Gedränge gewährt.
  - m) Während eines Tackles darf die Mannschaft im Ballbesitz nur von hinten unterstützen.
  - n) Wenn der Ballträger beim Tackling auf dem Boden ist, darf EIN unterstützender Spieler jeder Mannschaft, sofern er auf den Füßen bleibt und von seiner eigenen Seite kommt:
    - i. dem Ballträger den Ball entreißen, muss ihn dann aber unmittelbar an einen Mitspieler seines Teams passen; oder
    - ii. den Ball aufheben und loslaufen oder aus dem Kontaktbereich wegpassen; oder
    - iii. sich an der Bildung eines offenen Gedränges beteiligen – doch nur von der eigenen Seite aus (d.h. aus Richtung der eigenen Mallinie) – und versuchen, den Ball so mit den Füßen zu hakeln, dass ihre unmittelbaren Gegenspieler vom Ball getrennt werden.
  - o) Falls n)iii. wie oben stattgefunden hat, muss der nächste eintreffende Spieler den Ball an einen anderen Spieler passen.
  - p) Wenn eine Mannschaft bei einem offenen Gedränge den Ball klar gewonnen hat, und er nun gespielt werden kann, kann der Schiedsrichter "Nutzen/Use it" rufen, wonach der Ball innerhalb von 5 Sekunden gespielt werden muss. Falls der Ball nicht innerhalb von 5 Sekunden gespielt wird, erhält die Mannschaft, die beim offenen Gedränge nicht im Ballbesitz ist, ein Gedränge.
  - q) Unterstützungsspieler dürfen nicht an einer Seite in großer Nähe zum Ballträger stehen und so Verteidiger von einem Tackle abhalten.

## 7. Variation für Transitional Contact Rugby (Übergang von Tag zu Tackle)

DIESE REGEL IST VOR SPIELBEGINN EINVERNEHMLICH ZWISCHEN TRAINERN UND SCHIEDSRICHTER ZU BESCHLIESSEN. Wenn die Spieler hinreichend sicher und geübt für größere Herausforderungen sind: Um gutes Abwehrverhalten zu honorieren und zu fördern, dass die balltragende Mannschaft den Ball durch Passen im Spiel hält noch bevor der Ballträger getackelt wird, darf die Mannschaft im Ballbesitz höchstens 6 Mal getackelt worden sein, bis sie einen Versuch erzielt. Beim 7. Tackle unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und gibt den Ball an das gegnerische Team durch Vergabe eines Gedränges an der Stelle des Tackles. Falls das 7. Tackle einen Meter oder mehr von der Mallinie entfernt erfolgt und der Ball auf dem Boden abgelegt wird, wird der Versuch nicht gewertet. Die Gegner erhalten den Ball für ein Gedränge, auszuführen in 7 Meter Entfernung zur Mallinie in Verlängerung von der Stelle, an der die Mallinie überquert wurde.



Wenn kein Einvernehmen zwischen Trainern und Schiedsrichter erzielt werden kann, werden die unter Punkt 7 beschriebenen Variationen nicht angewandt.

## 8. Gedränge (Scrum):

- a) Ein Gedränge wird zuerkannt für:
  - i. einen Vorpass (forward pass); oder
  - ii. ein Vorfallen (knock on); oder
  - iii. nach einem „nicht genutzten“ Ball (siehe 6 l) und 6 p)); oder
  - iv. nach einem „ungefährlichen“ Kickspiel; oder
  - v. wenn der Schiedsrichter, ohne dass eine Mannschaft dies verschuldet hat, z.B. aus Sicherheitsgründen das Spiel unterbrechen musste.
- b) Das Gedränge besteht dann aus 3 Spielern jeder Mannschaft, in anderen Worten, je einen Pfeiler auf jeder Seite des Haklers. Zum Zug kommen jeweils die 3 am besten geeigneten Spieler; der viertbeste geeignete Spieler wird Gedrängehalb. Es sollen alle Spieler aufgerufen und ermuntert werden, sich zu beteiligen.
- c) Der Schiedsrichter ruft "Beugen/Crouch" und dann "Binden/Bind" aus. Die beiden ersten Reihen gehen in die Hocke und jeder Pfeiler muss sich mit seinem äußeren Arm an den Rücken oder die Seite seines Gegners binden. Nach einer Pause, sobald die Erste-Reihe-Spieler fertig sind, ruft der Schiedsrichter "Set/Set" aus. Darauf dürfen die Erste-Reihe-Spieler zusammengehen.
- d) Die ersten Reihen dürfen nicht aufeinander zu stürmen. Falls sie mit gebeugten Nacken und Rücken zu nah aufeinander zukommen, wird das Gedränge unterbrochen und neu formiert. Die Körperposition der Pfeiler muss parallel zur Auslinie sein; ihre Köpfe und Schultern dürfen sich nicht unterhalb von Hüfthöhe befinden und es darf kein nach unten gerichteter Druck ausgeübt werden.  
Die Schultern dürfen sich nie unterhalb der Hüfthöhe befinden.
- e) Das Gedränge ist unumkämpft und das Team, dem das Gedränge zuerkannt worden ist, hat den Einwurf in das Gedränge und gewinnt den Ball im Gedränge. Umkämpfen und schieben ist beiden Teams verboten. Nur der Hakler (Hooker) der einwerfenden Mannschaft darf und muss mit dem Fuß den Ball nach hinten heraus spielen.  
*Hinweis: Schiedsrichter und Trainer MÜSSEN folgendes beachten: Wenn ein Gedränge zusammenbricht, muss der Schiedsrichter sofort pfeifen und die entsprechende Sanktion erteilen oder das Gedränge neu anordnen. Falls Spieler wiederholt an Zusammenbrüchen oder regelwidrigem Binden beteiligt sind, dürfen sie nicht mehr am Gedränge teilnehmen. Spieler, die nicht hinreichend geübt sind oder deren Kraft nicht ausreichend ist, müssen ersetzt werden. Alle Spieler, auch die Ersatzspieler, sollten adäquat trainiert und geübt sein.*
- f) Sobald das Gedränge nach dem Zusammengehen stabil ist, wirft der Gedrängehalb den Ball gerade und ohne Verzögerung ins Gedränge ein, darf sich aber eine halbe Körperbreite versetzt zu seiner

Mannschaft positionieren, sodass sich eine Schulter auf der Mittellinie des Gedränges befindet.

- g) Sobald der Ball spielbar am letzten Fuß des Gedränges liegt, passt der Gedrängehalb den Ball vom Gedränge aus. Er darf nicht mit dem Ball laufen.
- h) Die Hintermannschaftsspieler beider Teams müssen 5 Meter hinter dem Gedränge zurückbleiben, bis der Ball aus dem Gedränge herauskommt oder bis der gegnerische Gedrängehalb den Ball vom Boden aufnimmt. Bis dies passiert, muss der Gedrängehalb der nicht-einwerfenden Mannschaft unmittelbar hinter seinem Gedränge zwischen seinen beiden Pfeilern bleiben.
- i) Falls ein Gedränge innerhalb von 5 Metern zur Mallinie gewährt wird, ist die Mittellinie des Gedränges 5 Meter von der Mallinie entfernt zu bilden. In einem solchen Fall müssen die Spieler der verteidigenden Mannschaft mit dem Rücken auf oder hinter der Mallinie bleiben, bis das Gedränge beendet ist.

## 9. Abseits:

- a) Während des Spiels kann allgemein jeder, der sich vor einem Ball-abspielenden Mitspieler seines Teams befindet, sanktioniert werden, es sei denn, er begibt sich in eine Position zurück, die nicht Abseits ist (d.h. hinter den Mitspieler, der den Ball besitzt oder gespielt hat).
- b) Beim Tackle entspricht die Abseitslinie dem hinteren Fuß des hintersten Spielers jeder Mannschaft. Alle anderen Spieler müssen sich in Richtung ihrer eigenen Mallinie zurückziehen, bis sie sich hinter dem hinteren Fuß des getackelten Spielers und des Tacklers befinden. Das Abseits endet mit dem Vollenden des Passes oder dem Loslaufen des Ballträgers.
- c) Beim Paket entspricht die Abseitslinie dem hinteren Fuß des hintersten Spielers jeder Mannschaft im Paket.
- d) Beim offenen Gedränge entspricht die Abseitslinie dem hinteren Fuß des hintersten Spielers jeder Mannschaft im offenen Gedränge. Verteidiger müssen so lange zwischen ihrer eigenen Mallinie und dem getackelten Spieler bleiben, bis der Pass erfolgt ist.

## 10. Regelverstöße:

Nicht erlaubt sind die folgenden Aktionen, denen (zusätzlich zum Freipass oder Strafversuch) mindestens eine mündliche Zurechtweisung des Schiedsrichters folgt:

- a) Der Ballträger kann potenziellen Tacklern weglaufen und ihnen ausweichen, aber er darf sie nicht mit Arm- oder Handabwehr, mit seinen Händen oder mit dem Ball abwehren.
- b) Kontakt oberhalb der Achselhöhlen.
- c) Kicken jeglicher Art, die die Sicherheit und Gesundheit der Mitspieler gefährden, z.B. nach vorne treten gegen den Ball in der Nähe von Spielern.
- d) „Pressball (Squeezeball)“

*Hinweis: Bei der "Pressball-Methode" geht der Ballträger ungeachtet des direkten Kontakts zu Gegenspielern mit dem Kopf nach vorn (den Boden berührend oder fast berührend) zu Boden, normalerweise parallel zur Auslinie, während er dabei den Ball vor der Brust hält und so schützt, um den Ball dann, sobald er auf dem Boden ist, zwischen den Beinen zurück zu schieben.*

- e) Im offenen Gedränge den Gegner durch eine Krokodil-Rolle (crocodile roll/body roll) wegbewegen.
- f) Im Gedränge schieben oder kämpfen.
- g) Kontakt mit Spielern, die nicht im Ballbesitz sind.
- h) Foulspiel jeglicher Art, welches die Sicherheit und Gesundheit der Mitspieler gefährdet oder gegen das „fair Play“ beim Rugbyspiel verstößt.

## **11. Strafen:**

Es kann die gelbe (Zeitstrafe) und die rote (Ausschluss vom Spiel/Turnier) Karte vergeben werden.

- a) Wird vom Schiedsrichter die gelbe Karte (Zeitstrafe) angezeigt, so beträgt die Zeitstrafe drei Minuten bei 2 x 10 Minuten. Bei Turnieren mit kürzeren Spielzeiten, kann die Zeitstrafe entsprechend verkürzt werden.
- b) Wird vom Schiedsrichter die rote Karte (Ausschluss vom Spiel) angezeigt, muss der schuldige Spieler mindestens für den Rest des Spiels den Platz verlassen. Bei besonders schweren Vergehen, darf der Schiedsrichter den Spieler auf Turnieren für weitere Spiele bzw. für den Rest des Turniers sperren lassen.
- c) Trainer und Betreuer einer Mannschaft können ebenso bestraft werden. Sie müssen sich dann unmittelbar vom Rugbyfeld entfernen, sodass ein Eingreifen in das Spielgeschehen nicht mehr möglich ist. Ggf. entscheidet hierüber der Schiedsrichter.

# Anwendung der U12 Rugby Regeln

## Kurzzusammenfassung

- Spieler: Maximal 10 Spieler pro Team
- Feld: Maximal 60x40m plus 5m pro Malfeld
- Ball: Größe 4
- Zeit: Maximal 2x15 min; tägliche Gesamtspielzeit: maximal 75 Minuten
- Punkte: nur Versuche
- Zeitstrafe (gelbe Karte/sin bin): 4 min für 2x15 min
- Tiefhalten (tackling)
- Gedränge - angeordnet (scrum): 5v5 unumkämpft (uncontested) – offen (ruck): 4v4 inkl. Tackler & Ballträger
- Paket (maul): 4v4 max.
- Einführung Kicks, Handabwehr (hand off) unterhalb Schulterlinie, unumkämpfte Gasse (lineout)

## Spielprinzip

In Nordrhein-Westfalen wird in der U12 das Spiel mit Kontakt erweitert und Sicherheit steht hier im Vordergrund. Deshalb sind alle Kontaktsituationen streng reglementiert und beschränkt in der Anzahl der Spieler, wodurch eine größere Kontrolle und eine bessere technische Vorbereitung der Spieler auf spätere Altersklassen erreicht wird. Ebenfalls verschiebt es den Fokus zum schnellen, evasiven Spiel und schult Kreativität und Fähigkeiten der Spieler.

Dem neuen Regelwerk liegen einige Prinzipien zugrunde, welche Einfluss haben sollten auf den Weg, wie das Spiel von Schiedsrichtern geleitet wird.

### 1. Kontinuität / Spielzeit

Die Vorteilsregel sollte nach Möglichkeit benutzt werden, um lieber wertvolle Spielzeit zu sichern als eine Mannschaft zu bestrafen. Je mehr Spielzeit die Kinder bekommen, desto mehr Erfahrung können sie aus Spielen ziehen.

### 2. Struktur

Durch die kontinuierliche Einführung von Spielsituationen seit der U8, sind Ankick und Gasse (lineout) die einzigen verbleibenden, unbekannteren Situationen. Diese werden, zusammen mit der Handabwehr (hand off), in der U12 in stark limitierter Form eingeführt, um den Kindern einen sicheren und kontrollierten Einstieg zu ermöglichen. Die Gasse wird beispielsweise mit minimalem Risiko unumkämpft und ohne Unterstützung ausgeführt. Somit ergibt sich bereits früh ein Großteil der Struktur des vollen Spiels und bietet den Kindern viel Zeit zur Entwicklung. Außerdem schaffen die Abseitslinien den Platz, der benötigt wird zum Laufen und Passen.

Es wird empfohlen die im Regelwerk erwähnten Phrasen zur Unterstützung der Spieler zu nutzen.

### 3. Sicherheit

Durch starke Limitierung der Kontaktsituationen, beispielsweise von angeordnetem und offenem Gedränge (ruck), kann eine frühe Entwicklung von Fähigkeiten erreicht werden, ohne die Kinder zu gefährden. Es sollte jederzeit besonders Acht gegeben werden auf das Wohlergehen der Kinder!

Ein besonderes Augenmerk sollte immer unfairm und gefährlichem Spiel gelten, genauso wie absichtlicher Missachtung des Regelwerks im Allgemeinen.

**Durch das Verbot der sogenannten „Krokodilrolle“ (crocodile roll/body roll) ist durch den Schiedsrichter sicherzustellen, dass die Spieler ihr Körpergewicht nahe der Kontaktsituationen halten, um weiterhin einen fairen und sicheren Kampf um den Ball zu ermöglichen.**

# SPIELREGELN U12

Spieler und Offizielle stellen sicher, dass bei Spielen in der U12-Altersgruppe die folgenden Spielregeln eingehalten werden.

Die unten aufgeführten U12-Spielregeln sind für Vereine und Schulen bindend, und sie ersetzen vollständig zuvor bestehende U12-Spielregeln.

Alle Begriffe in den vorliegenden Regeln haben die ihnen in den Spielregeln von World Rugby zugewiesene Bedeutung.

## Die Schlüsselemente der U12-Spielregeln sind:

- Mannschaftsstärke: maximal 10 Spieler je Team.
- Spielfeldgröße: maximal 60 m x 40m zuzüglich 5 m für jedes Malfeld.
- Ballgröße: 4.
- Spieldauer: maximal 15 Minuten je Halbzeit.
- Tägliche Gesamtspielzeit: maximal 75 Minuten
- Weiterführung des Kampfes um Balls (contested strike).
- Am Gedränge beteiligt: die 5 am besten geeigneten Spieler (alle Spieler trainiert, spätere Spezialisierung).
- Kampf um Ball (maximal 4 gegen 4 auch beim Paket und offenem Gedränge).
- Einführung von taktischen Kicks und Kicks zu Beginn des Spiels.
- Einführung der Handabwehr unterhalb der Achselhöhlen.
- Einführung der unumkämpften Gasse (Lineout).
- Zeitstrafe (Sin Bin): 4 Minuten bei zweimal 15 Minuten Spielzeit.

### 1. Grundsätzliches:

- a) Ziel des Spiels ist es, einen Versuch (try) zu erzielen, indem der Ball mit nach unten gerichteten Druck auf oder hinter der gegnerischen Mallinie abgelegt wird. Ist ein wahrscheinlicher Versuch durch einen gegnerischen Regelverstoß unterbunden worden, wird ein Strafversuch vergeben.
- b) Es werden nur Regelverstöße sanktioniert, die sich nachteilig auf das gegnerische Spiel auswirken, hierbei sollte, wenn es Sicherheit und Kontext zulassen, Vorteil gespielt werden. Gibt es keinen Einfluss, sollte durch Kommunikation mit der Mannschaft versucht werden, weitere Regelverstöße zu verhindern.

### 2. Mannschaften:

- a) U12-Rugby wird zwischen Mannschaften gleicher Spielerzahl ausgetragen, wobei stets maximal zehn Spieler von jeder Mannschaft auf dem Feld sind.
- b) Fünf Spieler von jeder Mannschaft bilden jeweils das Gedränge; die übrigen bilden die Hintermannschaft.

- c) Rollende Wechsel sind zugelassen. Ausgewechselte Spieler können jederzeit wieder eingewechselt werden. Wechsel dürfen nur stattfinden, wenn der Ball tot ist (d. h. im Aus ist), und nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters.
- d) Trainer dürfen sich während des Spiels nicht auf dem Feld aufhalten. Der Schiedsrichter ist aufgefordert, die Mannschaften und die Spieler entsprechend zu informieren und anzuleiten.

### 3. Spielfeldgröße:

- a) Die Spielfeldgröße beträgt maximal 60 Meter x 40 Meter, zuzüglich 5 Meter für jedes Malfeld.
- b) Schiedsrichter und Trainer können gemeinsam beschließen, das Spielfeld zu verkleinern, sofern keine Sicherheitsbedenken bestehen.
- c) Zwischen benachbarten Feldern sollten mindestens 5 Meter liegen.
- d) Es sind Vorkehrungen zu treffen, vor jeder Mallinie die Entfernung von 15 Meter – ähnlich der 22-Meter-Linie in den World-Rugby-Spielregeln – zu kennzeichnen.

### 4. Antritt und Wiederantritt zu Beginn des Spiels:

- a) Der Antritt zum Start jeder Halbzeit und alle Wiederantritte für Neustarts, nachdem Punkte erzielt wurden, erfolgen durch einen Dropkick (Sprungtritt) vom Mittelpunkt der Mittellinie aus. Nachdem gepunktet wurde, hat die gegnerische Mannschaft die Wahl, selbst den Wiederantritt durchzuführen oder den Wiederantritt an die Mannschaft abzugeben, die gepunktet hat.
- b) Die Mannschaft des Treters muss bis zum Antritt hinter dem Ball bleiben und die Spieler der nicht-antretenden Mannschaft müssen mindestens 7 Meter von der Mittellinie entfernt sein.
- c) Wenn der Ball weniger als 7 Meter weit getreten wird, aber zuerst von einem Gegner gespielt wird, wird das Spiel fortgesetzt.
- d) Wenn der Ball weniger als 7 Meter weit getreten wird, oder wenn er durch die antretende Mannschaft gespielt wird, bevor er 7 Meter erreicht, oder wenn er direkt ins Aus getreten wird, hat die nicht-antretende Mannschaft folgende Wahlmöglichkeiten:
  - i. Einwurf in ein Gedränge am Mittelpunkt der Mittellinie.
  - ii. Wiederholung des Antritts.
- e) Falls sich Spieler des antretenden Teams vor dem Ball befinden, erhält das nicht-antretende Team einen Einwurf in ein Gedränge am Mittelpunkt der Mittellinie.
- f) Falls der Ball ohne einen Spieler berührt zu haben oder ohne berührt worden zu sein in das gegnerische Malfeld getreten wird und dann unmittelbar aufgesetzt wird, oder ins Aus gebracht wird, oder vom Malfeld ins Aus geht, hat die nicht-antretende Mannschaft folgende Wahlmöglichkeiten:

- i. Einwurf in ein Gedränge am Mittelpunkt der Mittellinie.
- ii. Wiederholung des Antritts.

**5. Freitritt:**

- a) Die nicht-regelverstoßende Mannschaft erhält nach einem der folgenden Regelverstöße einen Freitritt:
  - i. Foulspiel.
  - ii. Abseits.
  - iii. Handabwehr oberhalb der Achselhöhle.
  - iv. Armabwehr mit nicht angelegtem Unterarm oder generell mit dem Ellenbogen.
  - v. Pressball/Squeezeball:  
*Hinweis: Bei der "Pressball-Methode" geht der Ballträger ungeachtet des direkten Kontakts zu Gegenspielern mit dem Kopf nach vorn (den Boden berührend oder fast berührend) zu Boden, normalerweise parallel zur Auslinie, während er dabei den Ball vor der Brust hält und so schützt, um den Ball dann, sobald er auf dem Boden ist, zwischen den Beinen zurück zu schieben.*
  - vi. Im offenen Gedränge den Gegner durch eine Krokodil-Rolle wegbewegen.
  - vii. Falls ein Spieler auf oder über einen am Boden liegenden Spieler fällt, der in Ballbesitz ist, oder falls ein Spieler auf oder über am Boden liegende Spieler fällt, zwischen denen oder in deren Nähe sich der Ball befindet.
  - viii. Falls der Ballträger von den Gegnern davon abgehalten wird, den Ball umgehend zu passen oder seiner Mannschaft zu präsentieren, wenn er im Ballbesitz zu Boden gegangen ist (Blockieren des Balls).
  - ix. Falls ein Team im Gedränge schiebt.
- b) Ein Freitritt ist ein Tritt aus der Hand. Der Tritt kann entweder als Tap-Kick zum Zuspielen an die eigene Mannschaft oder als Raumgewinn erfolgen. Die Gegner müssen 7 Meter in Richtung ihrer eigenen Mallinie zurückbleiben.

**6. Passen:**

Der Ball darf nur seitwärts oder nach hinten gepasst werden. Falls der Ball einem anderen, vorderen Spieler überreicht oder nach vorn in Richtung der gegnerischen Auslinie fällt oder gepasst wird, wird der nicht-schuldigen Mannschaft ein Gedränge zuerkannt, es sei denn, der Verstoß ist zum Vorteil der nicht-schuldigen Mannschaft. Im Sinne des Spielflusses sollte der Schiedsrichter der Vorteilsregel nach Möglichkeit Vorrang einräumen und das Spiel eher weiterlaufen lassen als dem regelwidrig spielenden Team eine Strafe zuzusprechen.

**7. Tiefhalten (Tackle), Paket (Maul) und offenes Gedränge (Ruck):**

- a) Ein Tackle ist, wenn der Ballträger von einem oder mehreren Gegenspielern festgehalten und zu Boden gebracht wird. Ein Ballträger, der nicht festgehalten wird, ist nicht getackelt worden; es handelt sich dann nicht um ein Tackle. Gegnerische Spieler, die den Ballträger festhalten, zu Boden bringen und dabei selbst zu Boden gehen, werden Tackler genannt. Gegnerische Spieler, die den Ballträger festhalten, aber nicht selbst zu Boden gehen, sind keine Tackler. Ein Tackle findet immer unter Beteiligung der Arme statt.
- b) Ist der Ballträger zu Boden gegangen, kann der Schiedsrichter die Mannschaften durch den Ausruf "Tackle – Freigabe/Release" anleiten.
- c) Ein Paket entsteht, wenn ein Spieler, der den Ball trägt, von einem oder mehreren Gegnern festgehalten wird, und einer der Mitspieler des Ballträgers sich an den Ballträger bindet. Somit besteht ein Paket zu Beginn aus mindestens drei Spielern, die alle auf ihren Füßen sind: dem Ballträger sowie einem Spieler jeder Mannschaft. Den Ballträger mit eingerechnet können nie mehr als vier Spieler von jeder Mannschaft am Paket beteiligt sein. Alle beteiligten Spieler müssen im Paket gefasst oder am Paket gebunden sein, sich auf ihren Füßen befinden von der eigenen Seite kommen. Das Paket gilt als stehend, wenn es sich nicht in Richtung einer Mallinie bewegt. Das offene Spiel ist zu Ende.
- d) Ein "offenes Gedränge (Ruck)" ist eine Spielphase, in der sich einer oder mehrere Spieler einer oder beider Mannschaften, auf ihren Füßen, in unmittelbarer Nähe des auf dem Boden liegenden Balles befinden. Das offene Spiel ist zu Ende. Spieler, die auf ihren Füßen und Teil des "offenen Gedränges" sind, dürfen ihre Hände benutzen um den Ball aufzuheben, solange noch kein Gegner dort ist. Danach sind nur noch Füße erlaubt um den Ball rückwärts zu hakeln, ohne dabei Foulspiel anzuwenden. Den Ballträger und den Tackler mit eingerechnet können nie mehr als vier Spieler von jeder Mannschaft am offenen Gedränge beteiligt sein.
- e) Nur der Ballträger kann getackelt werden. Der Ballträger kann potenziellen Tacklern weglaufen und ihnen ausweichen, und er darf sie per Handabwehr, mit seiner Hand unterhalb der Achselhöhlen des Gegners abwehren. Die Hand des Ballträgers darf dazu nicht zur Faust geballt sein. Ebenso darf der Ellenbogen zur Abwehr nicht eingesetzt werden.
- f) Der Tackler muss den Ballträger unterhalb der Achselhöhlen, am Trikot, an den Shorts oder um die Beine ergreifen.
- g) Ein Versuch soll gewertet werden, wenn der Ballträger in einem Tackle den Ball auf oder über der gegnerischen Mallinie auf den Boden bringt.
- h) Wird der Ballträger in einem Kontakt festgehalten und verbleibt auf seinen Füßen, darf er sich weiter voranbewegen. Wenn der



- Vorwärtsschwung gestoppt wurde, muss der Ball aus dem Kontaktbereich weggespielt werden.
- i) Solange der Ballträger nicht zu Boden gegangen ist, kann der Tackler um den Ball kämpfen, indem er ihn ergreift.
  - j) Sobald der Ballträger zu Boden gegangen ist, muss der Tackler sofort den Ballträger loslassen und sobald wie möglich auf die Füße kommen, bevor er daran teilnehmen darf, um den Ball zu kämpfen oder den Pass zu blockieren.
  - k) Falls der Ballträger zu Boden geht, muss der Ballträger den Ball sofort passen, wegrollen, oder den Ball in Richtung der eigenen Mannschaft platzieren. Der Schiedsrichter kann den Ballträger durch den Ausruf "Tackle – Freigabe/Release" anleiten.
  - l) Wenn sich ein Paket gebildet hat, muss der Ball innerhalb von 5 Sekunden freigegeben werden. Der Schiedsrichter sollte "Nutzen/Use it" ausrufen, worauf der Ball aus dem Kontaktbereich herausbefördert werden muss. Falls keine der Mannschaften den Ball weg passt, wird der Mannschaft, die vor dem Paket nicht im Ballbesitz war, ein Gedränge gewährt.
  - m) Während eines Tackles darf die Mannschaft im Ballbesitz nur von hinten unterstützen.
  - n) Wenn der Ballträger beim Tackling auf dem Boden ist, dürfen DREI unterstützende Spieler jeder Mannschaft, sofern sie auf den Füßen bleiben und von seiner eigenen Seite kommen:
    - i. dem Ballträger den Ball entreißen, müssen ihn dann aber unmittelbar an einen Mitspieler ihres Teams passen; oder
    - ii. den Ball aufheben und loslaufen oder aus dem Kontaktbereich wegpassen; oder
    - iii. bis zu VIER Spieler jeder Mannschaft dürfen sich an der Bildung eines offenen Gedränges beteiligen – doch nur von der eigenen Seite aus (d.h. aus Richtung der eigenen Mallinie) – und versuchen, den Ball so mit den Füßen zu hakeln, dass ihre unmittelbaren Gegenspieler vom Ball getrennt werden.
  - o) Falls n)iii. wie oben stattgefunden hat, muss der nächste eintreffende Spieler den Ball an einen anderen Spieler passen oder mit dem Ball loslaufen.
  - p) Wenn eine Mannschaft bei einem offenen Gedränge den Ball klar gewonnen hat, und er nun gespielt werden kann, kann der Schiedsrichter "Nutzen/Use it" rufen, wonach der Ball innerhalb von 5 Sekunden gespielt werden muss. Falls der Ball nicht innerhalb von 5 Sekunden gespielt wird, erhält die Mannschaft, die beim offenen Gedränge nicht im Ballbesitz ist, ein Gedränge.
  - q) Unterstützungsspieler dürfen nicht an einer Seite in großer Nähe zum Ballträger stehen und so Verteidiger von einem Tackle abhalten.

## **8. Treten/Kicken:**

- a) Es ist verboten, den Ball zu kicken, wenn er auf dem Boden liegt (dies wird auch als "Fly-Hack" bezeichnet).
- b) Falls der Ball von außerhalb der „22-Meter-Linie“ (15 m) direkt ins Aus getreten wird, erhält die gegnerische Mannschaft eine Gasse auf der Höhe des Spielfeldes, von der der Ball getreten wurde, es sei denn, sie entscheidet sich für einen schnellen Einwurf gemäß 8 e).
- c) Drops sind nicht erlaubt.
- d) Eine Marke kann überall auf dem Spielfeld gemacht werden, indem ein Ball im Flug direkt von einem gegnerischen Tritt gefangen wird, nicht jedoch von einem Wiederantritt oder Freitritt. Für eine erfolgreiche Marke erhält das Team des Fängers einen Freitritt.
- e) Wenn der Ball durch einen Tritt ins Aus geht, hat die nicht-tretende Mannschaft die Wahl eines schnellen Einwurfs anstelle einer Gasse (Lineout), es sei denn, der Ball wurde von einer Person berührt (Trainer und Ersatzspieler eingeschlossen). Es muss derselbe Ball, der ins Aus ging, wieder eingeworfen werden. Der Spieler, der den schnellen Einwurf vornimmt, kann sich dafür an jeder Stelle außerhalb des Spielfelds zwischen der Auslinie und seiner Mallinie befinden. Wenn der Ball wieder auf das Spielfeld gebracht wird oder wenn Spieler des tretenden Teams in unmittelbarer Nähe sind, bevor der Einwurf gemacht werden kann, sollte der Schiedsrichter gemäß der obigen Regeln eine Gasse gewähren.

**9. Aktionen innerhalb der 22-Meter-Linie (15 m):**

- a) Wenn die verteidigende Mannschaft den Ball von innerhalb der „22“ Meter-Linie (15 m) direkt ins Aus tritt, wird der nicht-tretenden Mannschaft eine Gasse (Lineout) zuerkannt an der Stelle, an der der Ball die Auslinie überquert. Wenn der Ball zurück in die „22“ Meter-Linie (15 m) gepasst wird ohne das danach ein offenes Gedränge, Paket oder Tackle stattfindet oder der Gegner den Ball berührt, erhält die gegnerische Mannschaft eine Gasse auf der Höhe des Spielfeldes, von der der Ball getreten wurde, es sei denn, sie entscheidet sich für einen schnellen Einwurf gemäß 8 e).
- b) Ein „22“ Meter- (15) Ankick (Dropout) wird zuerkannt:
  - i. wenn die Angreifer den Ball in das Malfeld treten und ein Verteidiger ihn zu Boden bringt (tot legt); oder
  - ii. wenn der Ball durch das angreifende Team in das Malfeld getreten, befördert oder getragen wird und der Ball oder Ballträger berührt oder überquert die Malfeld-Auslinie oder die Auslinie am Ende des Malfelds (Dead ball line).

**10. Ball auf dem Boden:**

- a) Die Spieler müssen Rugby auf den Füßen spielen, mit dem Ball in der Hand.
- b) Falls der Ball auf den Boden gelangt, sind die Spieler angehalten, ihn aufzuheben. Falls Sie sich auf den Ball stürzen, um ihn zu erreichen, müssen sie entweder mit dem Ball aufstehen, oder den Ball unmittelbar passen oder freigeben. Ihre Gegner dürfen sie nicht hieran hindern.
- c) Falls der Ball nach vorn verloren wird, erhält die nicht-schuldige Mannschaft ein Gedränge, es sei denn, der Verstoß ist zum Vorteil der nicht-schuldigen Mannschaft.
- d) Falls der Ball auf den Boden gelangt, während er in eine andere Richtung als nach vorn gepasst wird, wird das Spiel fortgesetzt. Der Ball kann dann von jeder der Mannschaften aufgehoben werden. Falls der Ball ins Aus rollt, wird der nicht-schuldigen Mannschaft eine Gasse (Lineout) zuerkannt an der Stelle, an der der Ball die Auslinie überquert, es sei denn, sie entscheidet sich für einen schnellen Einwurf gemäß 8 e).

#### 11. Gedränge (Scrum):

- a) Ein Gedränge wird zuerkannt für:
  - i. einen Vorpass (forward pass); oder
  - ii. ein Vorfallen (knock on), oder
  - iii. nach einem „nicht genutzten“ Ball (siehe 7.l) und 7.p)) oder
  - iv. nach einem „ungefährlichen“ Kicken gegen den Ball auf dem Boden; oder
  - v. wenn der Ball nicht aus einem Paket oder offenen Gedränge herauskommt; oder
  - vi. wenn der Ball nicht spielbar ist; oder
  - vii. wenn der Schiedsrichter, ohne dass eine Mannschaft dies verschuldet hat, z.B. aus Sicherheitsgründen das Spiel unterbrechen müsste.
- b) Das Gedränge besteht dann aus 5 Spielern jeder Mannschaft, in anderen Worten, je einem Pfeiler auf jeder Seite des Haklers, die die vordere Reihe bilden, sowie je zwei "Locks", die die zweite Reihe bilden. Zum Zug kommen jeweils die 5 am besten geeigneten Spieler; der sechst beste geeignete Spieler wird Gedrängehalb. Es sollen alle Spieler aufgerufen und ermuntert werden, sich zu beteiligen.
- c) Der Schiedsrichter ruft "Beugen/Crouch" und dann "Binden/Bind" aus. Die Erste-Reihe-Spieler gehen in die Hocke und jeder Pfeiler muss sich mit seinem äußeren Arm an den Rücken oder die Seite seines Gegners binden, und die Zweite-Reihe-Spieler gehen in die Hocke und binden sich mit ihren inneren Armen aneinander und mit ihren äußeren Armen um die Hüften des jeweiligen Pfeilers vor ihnen. Die Locks müssen an

- das Gedränge gebunden bleiben und dürfen nicht loslassen, um den Ball aufzuheben.
- d) Nach einer Pause, sobald die Erste-Reihe-Spieler fertig sind, ruft der Schiedsrichter "Set/Set" aus. Darauf dürfen die Erste-Reihe-Spieler zusammengehen.
- e) Die ersten Reihen dürfen nicht aufeinander zu stürmen. Falls sie mit gebeugten Nacken und Rücken zu nah aufeinander zukommen, wird das Gedränge unterbrochen und neu formiert. Die Körperposition der Pfeiler muss parallel zur Auslinie sein; ihre Köpfe und Schultern dürfen sich nicht unterhalb von Hüfthöhe befinden und es darf kein nach unten gerichteter Druck ausgeübt werden.  
Die Schultern dürfen sich zu keinem Zeitpunkt des Gedränges unterhalb der Hüfthöhe befinden.  
*Hinweis: Schiedsrichter und Trainer MÜSSEN folgendes beachten: Wenn ein Gedränge zusammenbricht, muss der Schiedsrichter sofort pfeifen und die entsprechende Sanktion erteilen oder das Gedränge neu anordnen. Falls Spieler wiederholt an Zusammenbrüchen oder regelwidrigem Binden beteiligt sind, dürfen sie nicht mehr am Gedränge teilnehmen. Spieler, die nicht hinreichend geübt sind oder deren Kraft nicht ausreichend ist, müssen ersetzt werden. Alle Spieler, auch die Ersatzspieler, sollten adäquat trainiert und geübt sein.*
- f) Das Team, dem das Gedränge zuerkannt worden ist, hat den Einwurf in das Gedränge.
- g) Schieben im Gedränge ist beiden Teams verboten.
- h) Nur der Hakler (Hooker) der einwerfenden Mannschaft darf und muss mit dem Fuß den Ball nach hinten heraus spielen.
- i) Sobald das Gedränge nach dem Zusammengehen stabil ist, wirft der Gedrängehalb den Ball gerade und ohne Verzögerung ins Gedränge ein, darf sich aber eine halbe Körperbreite versetzt zu seiner Mannschaft positionieren, sodass sich eine Schulter auf der Mittellinie des Gedränges befindet.
- j) Sobald der Ball spielbar am letzten Fuß des Gedränges liegt, passt der Gedrängehalb den Ball vom Gedränge aus. Er darf nicht mit dem Ball laufen.
- k) Die Hintermannschaftsspieler beider Teams müssen 5 Meter hinter dem Gedränge zurückbleiben, bis der Ball aus dem Gedränge herauskommt oder bis der gegnerische Gedrängehalb den Ball vom Boden aufnimmt.
- l) Der Gedrängehalb, der nicht den Ball in das Gedränge einwirft, darf unmittelbar an der Seite des Gegners starten, darf sich jedoch nicht über die Mittellinie des Gedränges hinaus bewegen, bevor der Ball aus dem Gedränge herauskommt oder bevor ein gegnerischer Gedrängehalb den Ball vom Boden hebt.

- m) Falls ein Gedränge innerhalb von 5 Metern zur Mallinie gewährt wird, ist die Mittellinie des Gedränges 5 Meter von der Mallinie entfernt zu bilden. In einem solchen Fall müssen die Spieler der verteidigenden Mannschaft mit dem Rücken auf oder hinter der Mallinie bleiben, bis das Gedränge beendet ist.

*Hinweis: Schiedsrichter sollen insbesondere darauf achten, dass der den in das Gedränge einwerfende Gedrängehalb nicht die eigenen Mitspieler "füttert": Der Gedrängehalb muss den Ball mit dessen Hauptachse parallel zum Boden zur Auslinie auf halber Höhe zwischen seinen Fußknöcheln und den Knien in beiden Händen halten. Sobald die ersten Reihen zusammen gekommen sind und das Gedränge stabil steht, wirft der Gedrängehalb den Ball von außerhalb des Tunnels so ein, dass er sich parallel zu den beiden ersten Reihen bewegt und hinter der Schulter des nächstehenden Pfeilers landet. Der Gedrängehalb darf sich dabei eine halbe Körperlänge versetzt zu seiner Mannschaft positionieren, sodass sich eine Schulter auf der Mittellinie des Gedränges befindet..*

## **12. Abseits:**

- a) Während des Spiels kann allgemein jeder, der sich vor einem Ball-abspielenden Mitspieler seines Teams befindet, sanktioniert werden, es sei denn, er begibt sich in eine Position zurück, die nicht abseits ist (d.h. hinter den Mitspieler, der den Ball gespielt hat).
- b) Beim Tackle gibt es zwei Abseitslinien hinter dem hintersten Körperteil des getackelten Spielers und des Tacklers. Alle anderen Spieler beider Mannschaften müssen sich in Richtung ihrer eigenen Malfeldes zurückziehen, bis sie sich hinter dem hintersten Körperteil des getackelten Spielers und des Tacklers befinden. Das Abseits endet mit dem Vollenden des Passes oder dem Loslaufen des Ballträgers.
- c) Beim Paket entspricht die Abseitslinie dem hinteren Fuß des hintersten Spielers im Paket.
- d) Beim offenen Gedränge entspricht die Abseitslinie dem hinteren Fuß des hintersten Spielers jeder Mannschaft im offenen Gedränge. Verteidiger müssen so lange zwischen ihrer eigenen Mallinie und dem getackelten Spieler bleiben, bis der Pass erfolgt ist.
- e) Beim Gedränge ist ein Spieler im Abseits, wenn er sich weniger als 5 Meter vom Gedränge entfernt befindet, bevor der Ball aus dem Gedränge kommt, es sei denn, es handelt sich bei diesem Spieler um den Gedrängehalb oder einen im Gedränge gebundenen Spieler.
- f) Beim Treten/Kicken sind Spieler im Abseits, wenn sie sich beim Tritt vor dem Ball befinden oder innerhalb von 7 Metern zu

- einem Gegner, der darauf wartet, den Ball zu spielen (oder zu der Stelle, an der der Ball landen wird).
- g) Bei einer Gasse ist ein Spieler im Abseits, wenn er sich in einer Entfernung von unter 7 Metern („10-Meter-Markierung“) von der Gasse befindet, bevor der Gassenanstoß beendet ist; es sei denn es handelt sich um den Ballempfänger oder Hakler (Hooker).

### 13. Regelverstöße:

Nicht erlaubt sind die folgenden Aktionen, denen (zusätzlich zum Freitritt oder Strafversuch) mindestens eine mündliche Zurechtweisung des Schiedsrichters folgt:

- a) Der Ballträger kann potenziellen Tacklern weglaufen und ihnen ausweichen, aber er darf sie nicht mit Handabwehr oberhalb der Achselhöhlen abwehren.
- b) Der Tackler darf nicht mit dem Ballträger oberhalb dessen Achselhöhlen in Kontakt kommen.
- c) "Pressball/Squeezeball" darf nicht angewandt werden. Keine an Vermittlung oder Training beteiligte Person darf die sogenannte "Pressball-Methode (Squeezeball)" vermitteln oder deren Anwendung fördern.

*Hinweis: Bei der "Pressball-Methode" geht der Ballträger ungeachtet des direkten Kontakts zu Gegenspielern mit dem Kopf nach vorn (den Boden berührend oder fast berührend) zu Boden, normalerweise parallel zur Auslinie, während er dabei den Ball vor der Brust hält und so schützt, um den Ball dann, sobald er auf dem Boden ist, zwischen den Beinen zurück zu schieben*

- d) Im offenen Gedränge den Gegner durch eine Krokodil-Rolle (crocodile roll/body roll) wegbewegen.
- e) Es ist nicht erlaubt, auf oder über einen am Boden liegenden Spieler zu fallen, der in Ballbesitz ist, oder auf oder über am Boden liegende Spieler zu fallen, zwischen denen oder in deren Nähe sich der Ball befindet.
- f) Kontakt mit Spielern, die nicht im Ballbesitz sind, ist nicht erlaubt.
- g) Foulspiel jeglicher Art, die die Sicherheit und Gesundheit der Mitspieler gefährden sowie gegen das „fair Play“ beim Rugbyspiel verstoßen.
- h) Schieben im Gedränge ist nicht erlaubt.

*Hinweis an den Schiedsrichter: Kein Vorteil wird in folgenden Fällen gewährt:*

*Wenn die Annahme besteht, dass sich ein Spieler absichtlich fallengelassen hat; es sei denn, der Schiedsrichter ist absolut sicher, dass der Spieler versehentlich gefallen ist.*

*In den sehr seltenen Fällen, in denen ein Spieler unbeabsichtigt fällt, muss das Spiel unterbrochen werden. Die Mannschaft, die zuvor im Ballbesitz war, erhält ein Gedränge. Dahinter steht die Absicht, dass die Spieler auf den Füßen bleiben und sie vom Fallen abzuhalten, um so eine Gefahrenquelle zu vermeiden. Indem die Spieler motiviert werden, auf den Füßen zu bleiben, kommt es zu regulären offenen Gedrängen und Paketen.*

#### **14. Die Gasse (Lineout):**

- a) Eine Gasse wird an der Auslinie auf der Höhe vom Schiedsrichter entsprechend der gültigen Regeln angeordnet. Die Gasse wird der gegnerischen Mannschaft des Spielers zuerkannt, der zuletzt den Ball vor dem Aus berührt hat.
- b) Der Ball muss mittig und gerade in die Gasse geworfen werden. Wird der Wurf nicht gerade ausgeführt, ordnet der Schiedsrichter eine Gasse für das gegnerische Team an. Ist dieser auch nicht gerade, wird ein Gedränge auf der „15 Meter-Linie“ (10 Meter in U12) angeordnet (für die Mannschaft, der ursprünglich die Gasse zuerkannt wurde).
- c) Die Gasse ist unumkämpft und besteht aus maximal 4 Spielern pro Mannschaft.
- d) Es ist keinerlei Heben oder Unterstützen erlaubt.
- e) Spieler, die nicht Teil der Gasse sind, müssen hinter der „10-Meter-Markierung“ (7 Meter in U12) bleiben und dürfen erst auf Anweisung des Schiedsrichters weiter vor.
- f) Die Gasse (lineout) endet, nachdem der Ball in die Gasse gelangt und sie (ggf. mitsamt Spieler) wieder verlässt oder innerhalb der Gasse auf dem Boden fällt oder direkt über die „15-Meter-Linie“ (10 Meter in U12) hinausgeht.

#### **15. Strafen:**

Es kann die gelbe (Zeitstrafe) und die rote (Ausschluss vom Spiel/Turnier) Karte vergeben werden.

- a) Wird vom Schiedsrichter die gelbe Karte (Zeitstrafe) angezeigt, so beträgt die Zeitstrafe vier Minuten bei 2 x 15 Minuten. Bei Turnieren mit kürzeren Spielzeiten, kann die Zeitstrafe entsprechend verkürzt werden.
- b) Wird vom Schiedsrichter die rote Karte (Ausschluss vom Spiel) angezeigt, muss der schuldige Spieler mindestens für den Rest des Spiels den Platz verlassen. Bei besonders schweren Vergehen, darf der Schiedsrichter den Spieler auf Turnieren für weitere Spiele bzw. für den Rest des Turniers sperren lassen.
- c) Trainer und Betreuer einer Mannschaft können ebenso bestraft werden. Sie müssen sich dann unmittelbar vom Rugbyfeld entfernen, sodass ein Eingreifen in das Spielgeschehen nicht mehr möglich ist. Ggf. entscheidet hierüber der Schiedsrichter.

# Anwendung der U14 Rugby Regeln

## Kurzzusammenfassung

- Spieler: Maximal 13 Spieler pro Team
- Feld: Maximal 90x60m plus 5m pro Malfeld
- Ball: Größe 4
- Zeit: Maximal 2x25 min; tägliche Gesamtspielzeit: maximal 90 Minuten
- Punkte: Versuche, Erhöhungen
- Zeitstrafe (gelbe Karte/sin bin): 6 min für 2x25 min
- Tiefhalten (tackling), Handabwehr (hand off) unterhalb Schulterlinie
- Gedränge - angeordnet (scrum): 6v6 umkämpft (contested) – offen (ruck): 5v5 inkl. Tackler & Ballträger
- Paket (maul): 5v5 max.
- Kicks
- Einführung umkämpfte Gasse ohne Unterstützung (lineout), umkämpftes Gedränge

## Spielprinzip

In der U14 wird das Spiel mit Kontakt erweitert auf umkämpfte Standardsituationen und Sicherheit steht hier im Vordergrund. Alle Kontaktsituationen sind streng reglementiert und beschränkt in der Anzahl der Spieler, wodurch eine größere Kontrolle und eine bessere technische Vorbereitung der Spieler auf spätere Altersklassen erreicht wird. Ebenfalls verschiebt es den Fokus zum schnellen, evasiven Spiel und schult Kreativität und Fähigkeiten der Spieler.

Dem neuen Regelwerk liegen einige Prinzipien zugrunde, welche Einfluss haben sollten auf den Weg, wie das Spiel von Schiedsrichtern geleitet wird.

### 1. Kontinuität / Spielzeit

Die Vorteilsregel sollte nach Möglichkeit benutzt werden, um lieber wertvolle Spielzeit zu sichern als eine Mannschaft zu bestrafen. Je mehr Spielzeit die Kinder bekommen, desto mehr Erfahrung können sie aus Spielen ziehen.

### 2. Struktur

Durch die kontinuierliche Einführung von Spielsituationen seit der U8, gibt es keine völlig unbekanntes Situationen mehr. Mit der U14 werden Gedränge und Gasse umkämpft, jedoch beschränkt, um den Kindern einen sicheren und kontrollierten Einstieg zu ermöglichen. Die Gasse wird beispielsweise umkämpft aber ohne Unterstützung ausgeführt, das Gedränge nach den U19 Sicherheitsregeln. Somit ergibt sich bereits früh ein Großteil der Struktur des vollen Spiels und bietet den Kindern viel Zeit zur Entwicklung. Außerdem schaffen die Abseitslinien den Platz, der benötigt wird zum Laufen und Passen.

Es wird empfohlen die im Regelwerk erwähnten Phrasen zur Unterstützung der Spieler zu nutzen.

### 3. Sicherheit

Durch starke Limitierung der Kontaktsituationen, beispielsweise von angeordnetem und offenem Gedränge (ruck), kann eine frühe Entwicklung von Fähigkeiten erreicht werden, ohne die Kinder zu gefährden. Es sollte jederzeit besonders Acht gegeben werden auf das Wohlergehen der Kinder!

Ein besonderes Augenmerk sollte immer unfairm und gefährlichem Spiel gelten, genauso wie absichtlicher Missachtung des Regelwerks im Allgemeinen.

**Durch das Verbot der sogenannten „Krokodilrolle“ (crocodile roll/body roll) ist durch den Schiedsrichter sicherzustellen, dass die Spieler ihr Körpergewicht nahe der Kontaktsituationen halten, um weiterhin einen fairen und sicheren Kampf um den Ball zu ermöglichen.**



# SPIELREGELN U14

Spieler und Offizielle stellen sicher, dass bei Spielen in der U14-Altersgruppe die folgenden Spielregeln eingehalten werden.

Die unten aufgeführten U14-Spielregeln sind für Vereine und Schulen bindend, und sie ersetzen vollständig zuvor bestehende U14-Spielregeln.

Alle Begriffe in den vorliegenden Regeln haben die ihnen in den Spielregeln von World Rugby zugewiesene Bedeutung.

## Die Schlüsselemente der U14-Spielregeln sind:

- Mannschaftsstärke: maximal 13 Spieler je Team.
- Spielfeldgröße: maximal 90 m x 60 m zuzüglich 5 m für jedes Malfeld.
- Ballgröße: 4.
- Spieldauer: maximal 25 Minuten je Halbzeit.
- Tägliche Gesamtspielzeit: maximal 90 Minuten
- Weiterführung des Kampfes um den Ball (contested strike).
- Am Gedränge beteiligt: die 6 am besten geeigneten Spieler in einem vollständig umkämpften Gedränge (alle Spieler trainiert, spätere Spezialisierung). Die Nummer 8 darf den Ball vom hinteren Ende des Gedränges aufnehmen.
- Kampf um den Ball (maximal 5 gegen 5 auch beim Paket und offenem Gedränge).
- Taktische Kicks und Kicks zu Beginn des Spiels.
- Handabwehr unterhalb der Achselhöhlen.
- Umkämpfte Gasse (Lineout).
- Zeitstrafe (Sin Bin): 6 Minuten bei zweimal 25 Minuten Spielzeit.

### 1. Grundsätzliches:

- a) Ziel des Spiels ist es, einen Versuch (try) zu erzielen, indem der Ball mit nach unten gerichteten Druck auf oder hinter der gegnerischen Mallinie abgelegt wird. Ist ein wahrscheinlicher Versuch durch einen gegnerischen Regelverstoß unterbunden worden, wird ein Strafversuch gegeben.
- b) Es werden nur Regelverstöße sanktioniert, die sich nachteilig auf das gegnerische Spiel auswirken, hierbei sollte, wenn es Sicherheit und Kontext zulassen, Vorteil gespielt werden. Gibt es keinen Einfluss, sollte durch Kommunikation mit der Mannschaft versucht werden, weitere Regelverstöße zu verhindern.

### 2. Mannschaften:

- a) U14-Rugby wird zwischen Mannschaften gleicher Spielerzahl ausgetragen, wobei stets maximal dreizehn Spieler von jeder Mannschaft auf dem Feld sind.

- b) Sechs Spieler von jeder Mannschaft sind die Stürmer und bilden jeweils das Gedränge; die übrigen bilden die Hintermannschaft.
- c) Rollende Wechsel sind zugelassen. Ausgewechselte Spieler können jederzeit wieder eingewechselt werden. Wechsel dürfen nur stattfinden, wenn der Ball tot ist, und nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters.
- d) Trainer dürfen sich während des Spiels nicht auf dem Feld aufhalten. Der Schiedsrichter ist aufgefordert, die Mannschaften und die Spieler entsprechend zu informieren und anzuleiten.

### 3. Spielfeldgröße:

- a) Die Spielfeldgröße beträgt maximal 90 Meter x 60 Meter, zuzüglich 5 Meter für jedes Malfeld.
- b) Schiedsrichter und Trainer können gemeinsam beschließen, das Spielfeld zu verkleinern, sofern keine Sicherheitsbedenken bestehen.
- c) Zwischen benachbarten Feldern sollten mindestens 5 Meter liegen.

### 4. Antritt und Wiederantritt zu Beginn des Spiels:

- a) Der Antritt zum Start jeder Halbzeit und alle Wiederantritte für Neustarts, nachdem Punkte erzielt wurden, erfolgen durch einen Dropkick (Sprungtritt) vom Mittelpunkt der Mittellinie aus. Nachdem gepunktet wurde, führt die gegnerische Mannschaft den Wiederantritt an die Gegner durch.
- b) Die Mannschaft des Treters muss bis zum Antritt hinter dem Ball bleiben und die Spieler der nicht-antretenden Mannschaft müssen mindestens 10 Meter von der Mittellinie entfernt sein.
- c) Wenn der Ball weniger als 10 Meter weit getreten wird, aber zuerst von einem Gegner gespielt wird, wird das Spiel fortgesetzt.
- d) Wenn der Ball weniger als 10 Meter weit getreten wird, oder wenn er durch die antretende Mannschaft gespielt wird, bevor er 10 Meter erreicht, oder wenn er direkt ins Aus getreten wird, hat die nicht-antretende Mannschaft folgende Wahlmöglichkeiten:
  - i. Einwurf in ein Gedränge am Mittelpunkt der Mittellinie.
  - ii. Wiederholung des Antritts.
  - iii. Einwurf aus dem Aus
  - iv. Ballannahme
- e) Falls sich Spieler des antretenden Teams beim Kick-off vor dem Ball befinden, erhält das nicht-antretende Team einen Einwurf in ein Gedränge am Mittelpunkt der Mittellinie.
- f) Falls der Ball, ohne einen Spieler berührt zu haben oder ohne berührt worden zu sein, in das gegnerische Malfeld getreten wird und dann unmittelbar aufgesetzt wird, oder ins Aus gebracht wird, oder vom Malfeld ins Aus geht, hat die nicht-antretende Mannschaft folgende Wahlmöglichkeiten:

- i. Einwurf in ein Gedränge am Mittelpunkt der Mittellinie.
- ii. Wiederholung des Antritts.

## 5. Freitritt:

- a) Die nicht-regelverstoßende Mannschaft erhält nach einem der folgenden Regelverstöße einen Freitritt:
  - i. Handabwehr (hand off) oberhalb der Achselhöhle.
  - ii. Armabwehr mit nicht angelegtem Unterarm oder generell mit dem Ellenbogen. (Hinweis auch in U12 ändern)
  - iii. Pressball/Squeezeball:  
*Hinweis: Bei der "Pressball-Methode" geht der Ballträger ungeachtet des direkten Kontakts zu Gegenspielern mit dem Kopf nach vorn (den Boden berührend oder fast berührend) zu Boden, normalerweise parallel zur Auslinie, während er dabei den Ball vor der Brust hält und so schützt, um den Ball dann, sobald er auf dem Boden ist, zwischen den Beinen zurück zu schieben.*
  - iv. Falls ein Spieler auf oder über einen am Boden liegenden Spieler fällt, der in Ballbesitz ist, oder falls ein Spieler auf oder über am Boden liegende Spieler fällt, zwischen denen oder in deren Nähe sich der Ball befindet.
- b) Ein Freitritt ist ein Tritt aus der Hand. Der Tritt kann entweder als Tap-Kick zum Zuspieren an die eigene Mannschaft oder als Raumgewinn erfolgen. Die Gegner müssen 10 Meter in Richtung ihrer eigenen Mallinie zurückbleiben und dürfen sich erst wieder in Bewegung setzen, wenn der Ball gespielt worden ist.

## 6. Strafen (Penalties)

- a) Nach den folgenden Verstößen erhält die nicht-regelverstoßende Mannschaft einen Penalty zuerkannt:
  - i. Foulspiel.
  - ii. Abseits.
  - iii. Wenn ein Tackler oberhalb der Achselhöhlen mit dem Gegner in Kontakt kommt.
  - iv. Wenn ein Spieler einen Gegner davon abhält, den Ball unmittelbar nach dem Tackle zu passen oder zu präsentieren.
  - v. Wenn ein Spieler im offenen Gedränge den Gegner durch eine Krokodil-Rolle wegbewegt.
- b) Wenn Gegner sich bei der Durchführung eines Straftritts innerhalb von 10 m von der Marke aufhalten.

## 7. Passen:

Der Ball darf nur seitwärts oder nach hinten gepasst werden. Falls der Ballträger den Ball einem anderen, vorderen Spieler überreicht oder der Ball nach vorn in Richtung der gegnerischen Auslinie fällt oder gepasst wird, wird der nicht-schuldigen Mannschaft ein Gedränge zuerkannt, es sei denn, der Verstoß ist zum Vorteil der nicht-verstoßenden

Mannschaft. Im Sinne des Spielflusses sollte der Schiedsrichter der Vorteilsregel Vorrang einräumen und das Spiel eher weiterlaufen lassen als dem regelwidrig spielenden Team eine Strafe zuzusprechen.

**8. Tiefhalten (Tackle), Paket (Maul) und offenes Gedränge (Ruck):**

- a) Ein Tackle ist, wenn der Ballträger von einem oder mehreren Gegenspielern festgehalten und zu Boden gebracht wird. Ein Ballträger, der nicht festgehalten wird, ist nicht getackelt worden; es handelt sich dann nicht um ein Tackle. Gegnerische Spieler, die den Ballträger festhalten, zu Boden bringen und dabei selbst zu Boden gehen, werden Tackler genannt. Gegnerische Spieler, die den Ballträger festhalten, aber nicht selbst zu Boden gehen, sind keine Tackler. Ein Tackle findet immer unter Beteiligung der Arme statt.
- b) Ist der Ballträger zu Boden gegangen, kann der Schiedsrichter die Mannschaften durch den Ausruf "Tackle – Freigabe/Release" anleiten.
- c) Ein Paket entsteht, wenn ein Spieler, der den Ball trägt, von einem oder mehreren Gegnern festgehalten wird, und einer der Mitspieler des Ballträgers sich an den Ballträger bindet. Somit besteht ein Paket zu Beginn aus mindestens drei Spielern, die alle auf ihren Füßen sind: dem Ballträger sowie einem Spieler jeder Mannschaft. Den Ballträger mit eingerechnet können nie mehr als fünf Spieler von jeder Mannschaft am Paket beteiligt sein. Alle beteiligten Spieler müssen im Paket gefasst oder am Paket gebunden sein, sich auf ihren Füßen befinden und von der eigenen Seite kommen. Das Paket gilt als stehend, wenn es sich nicht in Richtung einer Mallinie bewegt. Das offene Spiel ist zu Ende.
- d) Ein "offenes Gedränge (Ruck)" ist eine Spielphase, in der sich einer oder mehrere Spieler einer oder beider Mannschaften, auf ihren Füßen, in unmittelbarer Nähe des auf dem Boden liegenden Balles befinden. Das offene Spiel ist zu Ende. Spieler, die auf ihren Füßen und Teil des "offenen Gedränges" sind, dürfen ihre Hände benutzen um den Ball aufzuheben, solange noch kein Gegner dort ist. Danach sind nur noch Füße erlaubt um den Ball rückwärts zu hakeln, ohne dabei Foulspiel anzuwenden. Den Ballträger und den Tackler mit eingerechnet können nie mehr als fünf Spieler von jeder Mannschaft am offenen Gedränge beteiligt sein.
- e) Nur der Ballträger kann getackelt werden. Der Ballträger kann potenziellen Tacklern weglafen und ihnen ausweichen, und er darf sie per Handabwehr, mit seiner Hand unterhalb der Achselhöhlen des Gegners abwehren. Die Hand des Ballträgers darf dazu nicht zur Faust geballt sein.
- f) Der Tackler muss den Ballträger unterhalb der Achselhöhlen, am Trikot, an den Shorts oder um die Beine ergreifen.

- g) Ein Versuch soll gewertet werden, wenn der Ballträger in einem Tackle den Ball auf oder über der gegnerischen Mallinie auf den Boden bringt.
- h) Wird der Ballträger in einem Kontakt festgehalten und verbleibt auf seinen Füßen, darf er sich weiter voran bewegen. Wenn der Vorwärtsschwung gestoppt wurde, muss der Ball aus dem Kontaktbereich weggespielt werden.
- i) Solange der Ballträger nicht zu Boden gegangen ist, kann der Tackler um den Ball kämpfen, indem er ihn ergreift.
- j) Sobald der Ballträger zu Boden gegangen ist, muss der Tackler sofort Ballträger und Ball loslassen und sobald wie möglich auf die Füße kommen, bevor er daran teilnehmen darf, um den Ball zu kämpfen oder den Pass zu blockieren.
- k) Falls der Ballträger zu Boden geht muss der Ballträger den Ball sofort passen, weggrollen, oder den Ball in Richtung der eigenen Mannschaft platzieren. Der Schiedsrichter kann den Ballträger durch den Ausruf "Tackle – Freigabe/Release" anleiten.
- l) Wenn sich ein Paket gebildet hat und zum Stehen kommt, muss der Ball innerhalb von 5 Sekunden freigegeben werden. Der Schiedsrichter sollte "Nutzen/Use it" ausrufen, worauf der Ball aus den Kontaktbereich herausbefördert werden muss. Falls keine der Mannschaften den Ball weg passt, wird der Mannschaft, die vor dem Paket nicht im Ballbesitz war, ein Gedränge gewährt.
- m) Wenn der Ballträger beim Tackling auf dem Boden ist, dürfen vier unterstützende Spieler der angreifenden Mannschaft und 5 Spieler der verteidigenden Mannschaft inklusive der Tackler, sofern sie auf den Füßen bleiben und von der eigenen Seite kommen:
  - i. dem Ballträger den Ball entreißen und loslaufen oder aus dem Kontaktbereich wegpassen; oder
  - ii. den Ball aufheben und loslaufen oder aus dem Kontaktbereich wegpassen; ansonsten
  - iii. ein Ruck bilden.
- n) Wenn eine Mannschaft bei einem offenen Gedränge den Ball klar gewonnen hat, und er nun gespielt werden kann, kann der Schiedsrichter "Nutzen/Use it" rufen, wonach der Ball innerhalb von 5 Sekunden gespielt werden muss. Falls der Ball nicht innerhalb von 5 Sekunden gespielt wird, erhält die Mannschaft, die beim offenen Gedränge nicht im Ballbesitz ist, ein Gedränge.
- o) Unterstützungsspieler dürfen nicht in unmittelbarer Nähe zum Ballträger stehen, sodass sie offensichtlich Verteidiger von einem Tackle abhalten.

## 9. Treten/Kicken:

- a) Es ist verboten, den Ball zu kicken, wenn er auf dem Boden liegt (dies wird auch als "Fly-Hack" bezeichnet).

- b) Falls der Ball von außerhalb der 22-Meter-Linie direkt ins Aus getreten wird, erhält die gegnerische Mannschaft eine Gasse auf der Höhe des Spielfeldes, von der der Ball getreten wurde, es sei denn, sie entscheidet sich für einen schnellen Einwurf gemäß 9. e).
- c) Droapgoals aus dem offenen Spiel sind nicht erlaubt.
- d) Eine Marke kann auf oder hinter der eigenen 22-Meter-Linie gemacht werden, indem ein Ball im Flug direkt von einem gegnerischen Tritt gefangen wird, nicht jedoch von einem Antritt oder Freitritt. Für eine erfolgreiche Marke erhält das Team des Fängers einen Freitritt.
- e) Wenn der Ball durch einen Tritt ins Aus geht, hat die nicht-tretende Mannschaft die Wahl eines schnellen Einwurfs anstelle einer Gasse (Lineout), es sei denn, der Ball wurde von einer Person berührt (Trainer und Ersatzspieler eingeschlossen). Es muss derselbe Ball, der ins Aus ging, wieder eingeworfen werden. Der Spieler, der den schnellen Einwurf vornimmt, kann sich dafür an jeder Stelle außerhalb des Spielfeldes befinden, zwischen wo die Gasse stattfinden soll und der eigenen Mallinie. Wenn der Ball wieder auf das Spielfeld gebracht wird oder wenn Spieler des tretenden Teams in unmittelbarer Nähe sind, bevor der Einwurf gemacht werden kann, sollte der Schiedsrichter gemäß den obigen Regeln eine Gasse gewähren.
- f) Wenn ein Versuch erzielt wurde, können zwei weitere Punkte durch einen Erhöhungstritt (conversion) erzielt werden. Ein Erhöhungstritt (conversion) erfolgt als Platztritt (placekick) oder Sprungtritt (dropkick) von einer beliebigen Stelle auf einer gedachten Linie parallel zur Auslinie durch die Stelle, auf der der Versuch gelegt wurde. Ein Stafversuch gilt automatisch als erhöht.

#### **10. Aktionen innerhalb der 22-Meter-Linie:**

- a) Wenn die verteidigende Mannschaft den Ball von innerhalb der 22-Meter-Linie direkt ins Aus tritt, wird der nicht-tretenden Mannschaft eine Gasse (Lineout) zuerkannt an der Stelle, an der der Ball die Auslinie überquert. Wenn der Ball zurück in die 22-Meter-Linie gepasst wird ohne, dass danach ein offenes Gedränge, Paket oder Tackle stattfindet oder der Gegner den Ball berührt, erhält die gegnerische Mannschaft eine Gasse auf der Höhe des Spielfeldes, von der der Ball getreten wurde, es sei denn, sie entscheidet sich für einen schnellen Einwurf gemäß 9. e).
- b) Ein 22-Meter-Ankick (Dropout) wird zuerkannt:
  - i. wenn die Angreifer den Ball in das Malfeld treten und ein Verteidiger ihn zu Boden bringt (tot legt); oder

- ii. wenn der Ball durch das angreifende Team in das Malfeld getreten, befördert oder getragen wird und der Ball oder Ballträger berührt oder überquert die Malfeld-Auslinie oder die Auslinie am Ende des Malfelds (Dead ball line).

#### **11. Ball auf dem Boden:**

- a) Die Spieler müssen Rugby auf den Füßen spielen, mit dem Ball in der Hand.
- b) Falls der Ball auf den Boden gelangt, sind die Spieler angehalten, ihn aufzuheben. Falls Sie sich auf den Ball stürzen, um ihn zu erreichen, müssen sie entweder mit dem Ball sofort aufstehen, oder den Ball unmittelbar passen oder freigeben. Ihre Gegner dürfen sie nicht hieran hindern.
- c) Falls der Ball nach vorn verloren wird, erhält die nicht-schuldige Mannschaft ein Gedränge, es sei denn, der Verstoß ist zum Vorteil der nicht-schuldigen Mannschaft.
- d) Falls der Ball auf den Boden gelangt, während er in eine andere Richtung als nach vorn gepasst wird, wird das Spiel fortgesetzt. Der Ball kann dann von jeder der Mannschaften aufgehoben werden. Falls der Ball ins Aus rollt, wird der nicht-schuldigen Mannschaft eine Gasse (Lineout) zuerkannt an der Stelle, an der der Ball die Auslinie überquert, es sei denn, sie entscheidet sich für einen schnellen Einwurf gemäß 9. e).

#### **12. Gedränge (Scrum):**

- a) Ein Gedränge wird zuerkannt für:
  - i. einen Vorpass (forward pass); oder
  - ii. ein Vorfällen (knock on), oder
  - iii. nach einem „nicht genutzten“ Ball (siehe 8.l) und 8.o)) oder
  - iv. nach einem „ungefährlichen“ Kicken gegen den Ball auf dem Boden; oder
  - v. wenn der Ball nicht aus einem Paket oder offenen Gedränge herauskommt; oder
  - vi. wenn der Ball nicht spielbar ist; oder
  - vii. wenn der Schiedsrichter, ohne dass eine Mannschaft dies verschuldet hat, z.B. aus Sicherheitsgründen das Spiel unterbrechen musste.
- b) Das Gedränge besteht dann aus 6 Spielern jeder Mannschaft, die willens und geübt sind, in anderen Worten, je einen Pfeiler auf jeder Seite des Haklers, die die vordere Reihe bilden, sowie je zwei "Locks", die die zweite Reihe bilden, und eine „Nummer 8“, gebunden zwischen den Hüften der Locks.
- c) Der Schiedsrichter ruft "Beugen/Crouch" und dann "Binden/Bind" aus. Die Erste-Reihe-Spieler gehen in die Hocke und jeder Pfeiler muss sich mit seinem äußeren Arm an dem Rücken oder der Seite seines Gegners binden, und die Zweite-

- Reihe-Spieler gehen in die Hocke und binden sich mit ihren inneren Armen aneinander und mit ihren äußeren Armen um die Hüfte des jeweiligen Pfeilers vor ihnen. Die Locks müssen an das Gedränge gebunden bleiben und dürfen nicht loslassen, um den Ball aufzuheben.
- d) Nach einer Pause, sobald die Erste-Reihe-Spieler fertig sind, ruft der Schiedsrichter "Set/Set" aus. Darauf dürfen die Erste-Reihe-Spieler zusammengehen.
  - e) Das Gedränge ist umkämpft und die Mannschaft, der das Gedränge zuerkannt worden ist, hat den Einwurf in das Gedränge.
  - f) Falls die Mannschaft nicht die geeigneten Spieler, die willens und geübt sind, aufs Feld bringen kann, weil:
    - i. sie nicht zur Verfügung stehen; oder weil
    - ii. ein Spieler dieser sechs Positionen verletzt ist oder wegen eines Fouls vom Platz gestellt wurde, und kein weiterer, geübter Ersatz zur Verfügung steht, dann muss der Schiedsrichter ein unumkämpftes Gedränge anordnen.
  - g) Die ersten Reihen dürfen nicht aufeinander zu stürmen. Falls sie mit gebeugten Nacken und Rücken zu nah aufeinander zukommen, wird das Gedränge unterbrochen und neu formiert. Die Körperposition der Pfeiler muss parallel zur Auslinie sein; ihre Köpfe und Schultern dürfen sich nicht unterhalb von Hüfthöhe befinden und es darf kein nach unten gerichteter Druck ausgeübt werden.  
Die Schultern müssen sich immer oberhalb der Hüfthöhe befinden.

*Hinweis: Schiedsrichter und Trainer MÜSSEN folgendes beachten: Wenn ein Gedränge zusammenbricht, muss der Schiedsrichter sofort pfeifen und die entsprechende Sanktion erteilen oder das Gedränge neu anordnen. Falls Spieler wiederholt an Zusammenbrüchen oder regelwidrigem Binden beteiligt sind, dürfen sie nicht mehr am Gedränge teilnehmen. Spieler, die nicht hinreichend geübt sind oder deren Kraft nicht ausreichend ist, müssen ersetzt werden. Alle Spieler, auch die Ersatzspieler, sollten adäquat trainiert und geübt sein.*

- h) Die einwerfende Mannschaft muss nach dem Ball hakeln.
- i) Der Gedrängehalb kann von der Basis des Gedränges aus mit dem Ball selbst laufen oder ihn passen.
- j) Die Hintermannschaftsspieler beider Teams müssen 5 Meter hinter dem Gedränge zurückbleiben, bis der Ball aus dem Gedränge herauskommt oder bis der gegnerische Gedrängehalb den Ball vom Boden aufnimmt.



- k) Der Gedrängehalb der Mannschaft, die den Ballbesitz nicht erhält, kann direkt an der Seite des Gegners starten. Er darf sich jedoch nicht über die Mittellinie des Gedränges hinaus bewegen, bevor der Ball aus dem Gedränge herauskommt.
- l) Falls ein Gedränge innerhalb von 5 Metern zur Mallinie gewährt wird, ist die Mittellinie des Gedränges 5 Meter von der Mallinie entfernt zu bilden. In einem solchen Fall müssen die Spieler der verteidigenden Mannschaft mit dem Rücken auf oder hinter der Mallinie bleiben, bis das Gedränge beendet ist.

*Hinweis: Schiedsrichter sollen insbesondere darauf achten, dass der den in das Gedränge einwerfende Gedrängehalb nicht die eigenen Mitspieler "füttert": Der Gedrängehalb muss den Ball mit dessen Hauptachse parallel zum Boden zur Auslinie auf halber Höhe zwischen seinen Fußknöcheln und den Knien in beiden Händen halten. Sobald die ersten Reihen zusammen gekommen sind und das Gedränge stabil steht, wirft der Gedrängehalb den Ball von außerhalb des Tunnels so ein, dass er sich parallel zu den beiden ersten Reihen bewegt und hinter der Schulter des nächststehenden Pfeilers landet. Der Gedrängehalb darf sich dabei eine halbe Körperbreite versetzt zu seiner Mannschaft positionieren, sodass sich eine Schulter auf der Mittellinie des Gedränges befindet.*

- m) Die Nummer 8 darf den Ball vom hinteren Ende des Gedränges aufnehmen.

### **13. Abseits:**

- a) Während des Spiels kann allgemein jeder, der sich vor einem Ball-abspielenden Mitspieler seines Teams befindet, sanktioniert werden, es sei denn, er begibt sich in eine Position zurück, die nicht abseits ist (d.h. hinter den Mitspieler, der den Ball gespielt hat).
- b) Beim Tackle gibt es zwei Abseitslinien hinter dem hintersten Körperteil des getackelten Spielers und des Tacklers. Alle anderen Spieler beider Mannschaften müssen sich in Richtung ihres eigenen Malfeldes zurückziehen, bis sie sich hinter dem hintersten Körperteil des getackelten Spielers und des Tacklers befinden. Das Abseits endet mit dem Vollenden des Passes oder dem Loslaufen des Ballträgers.
- c) Beim Paket entspricht die Abseitslinie dem hinteren Fuß des hintersten Spielers im Paket.
- d) Beim offenen Gedränge entspricht die Abseitslinie dem hinteren Gedränge.
- e) Verteidiger müssen so lange zwischen ihrer eigenen Mallinie und dem getackelten Spieler bleiben, bis der Pass erfolgt ist.

- f) Beim Gedränge ist ein Spieler im Abseits, wenn er sich weniger als 5 Meter vom Gedränge entfernt befindet, bevor der Ball aus dem Gedränge kommt, es sei denn, es handelt sich bei diesem Spieler um den Gedrängehalb oder einen im Gedränge gebundenen Spieler.
- g) Beim Treten/Kicken sind Spieler im Abseits, wenn sie sich beim Tritt vor dem Ball befinden oder innerhalb von 10 Metern zu einem Gegner, der darauf wartet, den Ball zu spielen (oder zu der Stelle, an der der Ball landen wird).
- h) Bei einer Gasse ist ein Spieler im Abseits, wenn er sich in einer Entfernung von unter 10 Metern von der Gasse befindet, bevor der Gassenstoß beendet ist; es sei denn es handelt sich um den Ballempfänger oder Hakler (Hooker).

#### 14. Regelverstöße:

Nicht erlaubt sind die folgenden Aktionen, denen (zusätzlich zum Freitritt oder Strafversuch) mindestens eine mündliche Zurechtweisung des Schiedsrichters folgt:

- a) Der Ballträger kann potenziellen Tacklern weglaufen und ihnen ausweichen, aber er darf sie nicht mit Handabwehr oberhalb der Achselhöhlen abwehren.
- b) Der Tackler darf nicht mit dem Ballträger oberhalb dessen Achselhöhlen in Kontakt kommen.
- c) "Pressball/Squeezeball" darf nicht angewandt werden. Keine an Vermittlung oder Training beteiligte Person darf die sogenannte "Pressball-Methode (Squeezeball)" vermitteln oder deren Anwendung fördern.

*Hinweis: Bei der "Pressball-Methode" geht der Ballträger ungeachtet des direkten Kontakts zu Gegenspielern mit dem Kopf nach vorn (den Boden berührend oder fast berührend) zu Boden, normalerweise parallel zur Auslinie, während er dabei den Ball vor der Brust hält und so schützt, um den Ball dann, sobald er auf dem Boden ist, zwischen den Beinen zurück zu schieben*

- d) Im offenen Gedränge den Gegner durch eine Krokodil-Rolle (crocodile roll/body roll) wegbewegen.
- e) Es ist nicht erlaubt, auf oder über einen am Boden liegenden Spieler zu fallen, der in Ballbesitz ist, oder auf oder über am Boden liegende Spieler zu fallen, zwischen denen oder in deren Nähe sich der Ball befindet.
- f) Kontakt mit Spielern, die nicht im Ballbesitz sind, ist nicht erlaubt.
- g) Foulspiel jeglicher Art, die die Sicherheit und Gesundheit der Mitspieler gefährden sowie gegen das „Fair Play“ beim Rugbyspiel verstoßen.

*Hinweis an den Schiedsrichter: Kein Vorteil wird in folgenden Fällen gewährt:*

*Wenn die Annahme besteht, dass sich ein Spieler absichtlich fallengelassen hat; es sei denn, der Schiedsrichter ist absolut sicher, dass der Spieler versehentlich gefallen ist.*

*In den sehr seltenen Fällen, in denen ein Spieler unbeabsichtigt fällt, muss das Spiel unterbrochen werden. Die Mannschaft, die zuvor im Ballbesitz war, erhält ein Gedränge. Dahinter steht die Absicht, dass die Spieler auf den Füßen bleiben und sie vom Fallen abzuhalten, um so eine Gefahrenquelle zu vermeiden. Indem die Spieler motiviert werden, auf den Füßen zu bleiben, kommt es zu regulären offenen Gedrängen und Paketen.*

#### 15. Die Gasse (Lineout):

- a) Eine Gasse wird an der Auslinie auf der Höhe vom Schiedsrichter entsprechend der gültigen Regeln angeordnet. Die Gasse wird der gegnerischen Mannschaft des Spielers zuerkannt, der zuletzt den Ball vor dem Aus berührt hat.
- b) Der Ball muss mittig und gerade in die Gasse geworfen werden. Wird der Wurf nicht gerade ausgeführt, ordnet der Schiedsrichter eine Gasse für das gegnerische Team an. Ist dieser auch nicht gerade, wird ein Gedränge auf der „15 Meter-Linie“ angeordnet (für die Mannschaft, der ursprünglich die Gasse zuerkannt wurde).
- c) Die Gasse ist **umkämpft** bis zu 13 Spieler jeder Mannschaft.
- d) Es ist keinerlei Heben oder Unterstützen erlaubt.
- e) Spieler, die nicht Teil der Gasse sind, müssen hinter der „10-Meter-Markierung“ bleiben und dürfen erst auf Anweisung des Schiedsrichters weiter vor.
- f) Die Gasse (lineout) endet, nachdem der Ball in die Gasse gelangt und sie (ggf. mitsamt Spieler) wieder verlässt oder innerhalb der Gasse auf dem Boden fällt oder direkt über die „15-Meter-Linie“ hinausgeht.

#### 16. Strafen:

Es kann die gelbe (Zeitstrafe) und die rote (Ausschluss vom Spiel/Turnier) Karte vergeben werden.

- a) Wird vom Schiedsrichter die gelbe Karte (Zeitstrafe) angezeigt, so beträgt die Zeitstrafe sechs Minuten bei 2 x 25 Minuten. Bei Turnieren mit kürzeren Spielzeiten kann die Zeitstrafe entsprechend verkürzt werden.
- b) Wird vom Schiedsrichter die rote Karte (Ausschluss vom Spiel) angezeigt, muss der schuldige Spieler mindestens für den Rest des Spiels den Platz verlassen. Bei besonders schweren Vergehen

darf der Schiedsrichter den Spieler auf Turnieren für weitere Spiele bzw. für den Rest des Turniers sperren lassen. Trainer und Betreuer einer Mannschaft können ebenso bestraft werden. Sie müssen sich dann unmittelbar vom Rugbyfeld entfernen, sodass ein Eingreifen in das Spielgeschehen nicht mehr möglich ist. Ggf. entscheidet hierüber der Schiedsrichter.