



SCHÜLER- UND JUGENDREGELN

Offizielles Regelwerk des Deutschen Rugby Verbandes

STAND: MAI 2018

DIE SPIELREGELN DES SCHUELER-RUGBYS

Die nachstehenden Regeln sind für alle Spiele im Bereich der Deutschen Rugby-Jugend (DRJ) gültig.

Sofern hier keine besonderen Bestimmungen genannt sind, gelten die Regeln des Rugbyspiels, einschließlich der U19-Variationen von World Rugby (WR) und den DRV-Sicherheitsregeln.

Die Nummerierung der Schüler- und Jugendregeln ist dem Hauptregelwerk angepasst.

Die Einteilung der Altersspielklassen sowie die Gesamtspielzeiten ergeben sich aus der DRJ-Spielordnung.

In der Altersklasse U 8 ist es möglich auf Landesverbandsebene anstelle des im Regelwerk vorgesehenen Rugbyspiels das sogenannte „Tag-Rugby“ zu spielen.

Es ist zulässig, dass abweichend von diesem Regelwerk in den Landesverbänden probeweise die Einführung von zentralen Spielelementen (Gedränge, Gasse) auch in den Altersklassen U8 und U10 getestet werden kann.

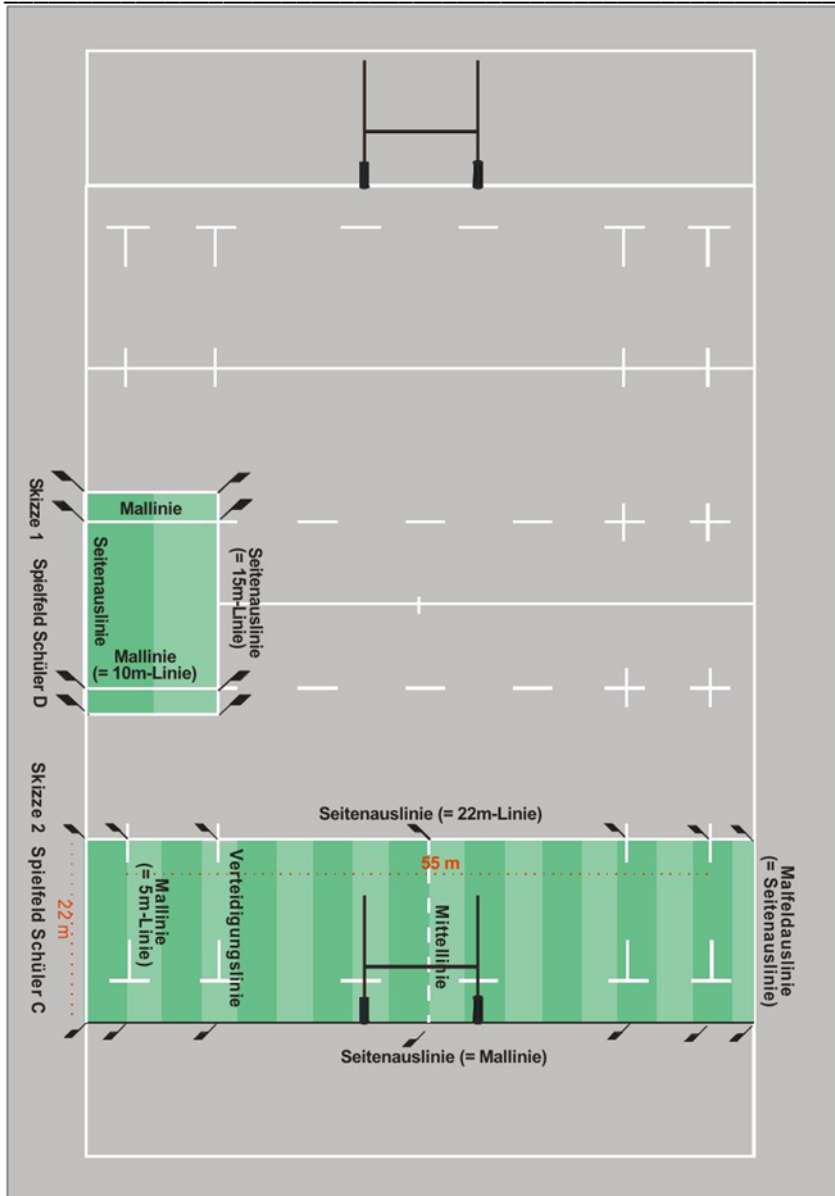
Grundsätze

1. Das Spiel in jeder Altersklasse muss sicher sein, das Verletzungsrisiko minimieren und die Entwicklung der Spieler fördern. Es muss allen erlauben am Spiel teilzunehmen, alle einbinden
2. Das Spiel muss einfach, dynamisch spielbar sein und Spaß machen
3. Die Regeln sollen es in jeder Altersklasse ermöglichen, das Potential aller Spieler auszuschöpfen, durch einen durchgehenden und schrittweise Aufbau sie zur nächsten Stufe heranzuführen, sodass Höchstleistungen ab dem 18/19. Lebensjahr möglich werden
4. Es dürfen nur Spieler des älteren Jahrgangs der U8 bis U16 in der nächsthöheren Altersklasse eingesetzt werden.
5. Werden Spieler der Altersklassen U12 bis U16 in der nächsthöheren Altersklasse eingesetzt, so dürfen diese nicht in der Ersten und Zweiten Sturmreihe spielen.

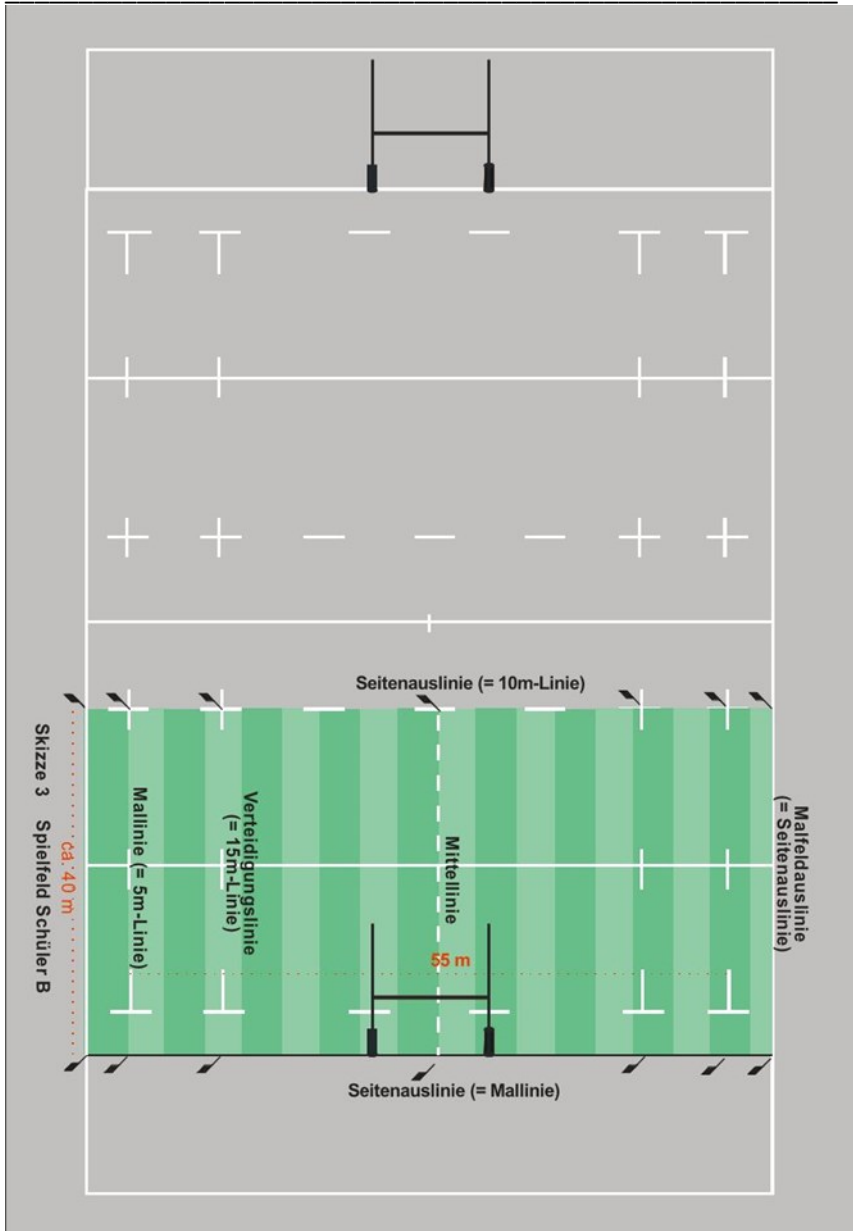
Spielfeld:

Es wird davon ausgegangen, dass die Spielfelder aus technischen und organisatorischen Gründen meistens in die bestehenden Abmessungen und Abzeichnungen der Erwachsenen-Spielfelder eingepasst werden müssen.

Spielefelder



Spielfelder



Regel U 8

(0) Grundsätzliches

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 einer Spielunterbrechung neu zu ordnen. Sobald das Spiel fortgesetzt wird sollten sich beide Trainer wieder aus dem Spielfeld zurückziehen.

Es dürfen keine Tritte/Kicks aus der Hand oder vom/am Boden ausgeführt werden.

(1) SPIELFELD

In Längsrichtung des normalen Spielfeldes von der Mallinie zur 22m-Linie, zwischen der Seitenauslinie und der 15m-Linie.

Abmessung: 15 x 32 m inklusive der Malfelder. (Skizze 1)

(2) DER BALL

2.4. U8 spielen mit Bällen der Größe Nr. 3.

(3) ANZAHL DER SPIELER

3.1. Höchstens sechs.

3.33. „rollende Wechsel“ sind zugelassen. Ausgewechselte Spieler können jederzeit wieder eingewechselt werden. Wechsel dürfen nur stattfinden wenn das Spiel unterbrochen ist.

(4) SPIELKLEIDUNG

Es gelten generell die Regelungen in Regel 4 der Spielregeln.

4.3. e In dieser Altersklasse sind Schulterpolster nicht zugelassen.

4.3. g Kopfschutz ist nur dann zugelassen, wenn die Haare schulterlang oder länger sind.

4.3. j Die Rugbyschuhe müssen aus orthopädischen, entwicklungsbedingten Gründen an den Sohlen nur Noppen aus Gummi oder Kunststoff aufweisen.

(5) SPIELZEIT

5.1. 2 x 7 Minuten

Regel U 8

(7) VORTEIL

In dieser Altersklasse sollte das Spielen Vorrang vor Bestrafung haben. Die Vorteilsregel soll hier intensiv Anwendung finden.

(8) ERZIELEN VON PUNKTEN

8.1. a Ein Versuch zählt 5 Punkte

8.2. Ein Versuch ist erzielt, wenn der Ball im gegnerischen Malfeld niedergelegt wird.

(9) FOULSPIEL

Definition:

Z Wird vom Schiedsrichter eine Zeitstrafe verhängt, so beträgt diese zwei Minuten.

13. Ein Spieler darf einen Gegner nicht oberhalb der Taille tackeln (oder versuchen zu tackeln). Es ist besonders zu beachten, dass gefährliches Spiel (z.B. Herumschleudern und jede Art von Handabwehr) als Foulspiel gilt.

Strafe: Straftritt

GEFAEHRLICHES SPIEL: Hohes Halten



Squeezeball ist nicht zulässig.

(Hierbei geht der Ballträger ungeachtet des direkten Kontakts zu Gegenspielern mit dem Kopf nach vorn zu Boden, während er den Ball vor der Brust hält und so schützt, um den Ball nach Kontakt mit dem Boden zwischen den Beinen zurückschiebt.)

Es ist nicht zulässig den Gegner im Ruck durch einen „Body-Roll“ weg zu bewegen.

Regel U 8

(12) ANTRITT UND WIEDERANTRITT

- 12.1. **Antritt.** Den Ball erhält zuerst jene Mannschaft, die bei der Seitenwahl das Recht auf den Antritt erhalten hat. Am Antrittspunkt hält der Schiedsrichter den Ball einem Spieler dieser Mannschaft in dessen Augenhöhe hin, pfeift das Spiel an und überlässt diesem Spieler den Ball. Beim Anpfiff muss die gegnerische Mannschaft einen Abstand von mindestens 5 Metern zum Ballträger einhalten.
- 12.11. **Wiederantritt.** Ein Spieler führt einen kurzen Antritt aus, und passt ihn unmittelbar zu einem Mitspieler. Beim Wiederantritt muss die gegnerische Mannschaft einen Abstand von mindestens 5 Metern zum Ballträger einhalten und darf erst anlaufen, wenn der Ball gepasst wurde.
Fehler: Wiederholung des Antritts

(17) Mark

Ein Freifang ist nicht zulässig.

(18) SEITENAUS, SCHNELLER EINWURF, GASSE

Es wird keine Gasse ausgeführt.

Das Spiel wird gemäß Regel 12.11 (Wiederantritt), 1m von der Seitenauslinie eingerückt, fortgesetzt.

Diejenige Mannschaft erhält den Ball, die ihn nicht ins Seitenaus getragen bzw. nicht zuletzt gespielt hat.

(19) GEDRÄNGE

Es wird kein Gedränge durchgeführt.

Hätte nach den Spielregeln ein Gedränge angeordnet werden müssen, erhält diejenige Mannschaft den Ball, die den Regelverstoß nicht begangen hatte. Das Spiel wird wie in Regel 12.11 (Wiederantritt) beschrieben fortgesetzt.

(20) STRAFTRITT UND FREITRITT

Das Spiel wird wie in Regel 12.11 (Wiederantritt) beschrieben wieder gestartet.

Wird der Straf- oder Freitritt nicht korrekt ausgeführt, oder der Ball nicht zu einem Mitspieler gepasst so wird der Tritt wiederholt.

Regel U 8

(0) Grundsätzliches

Es gelten die Regeln der DRV für diese Altersklasse, sofern hier keine Modifikation aufgenommen wurde.

Die Spieler sollen den Ball in beiden Händen tragen, um so Regelverstöße durch Handabwehr bereits im Ansatz zu vermeiden.

Aus Sicherheitsgründen kann bei Hallenspielen des Tag-Rugbys 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.

(1) SPIELFELD

Abmessung: maximal 22 x 45 m zuzüglich je 5m für jedes Malfeld.

Schiedsrichter und Trainer können gemeinsam beschließen, das Spielfeld aus Sicherheitsgründen zu verkleinern.

Zwischen benachbarten Spielfelder sollten mind. 5m liegen.

(4) SPIELKLEIDUNG

Der Tag-Gürtel

- a) Jeder Spieler muss einen Gürtel tragen, an dem zwei Klettbänder („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. Sie sollten aus einem flexiblen Kunststoff oder Kunststoffgewebe bestehen. Üblicherweise gibt es rote, blaue, grüne und gelbe Tags. Sie sollten sich auffällig von der Spielkleidung 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).

(9) FOULSPIEL

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;

(8) ERZIELEN VON PUNKTEN

- 8.2. Ein Versuch ist erzielt, wenn der Ball im gegnerischen Malfeld niedergelegt wird. Unter Berücksichtigung von Sicherheitsaspekten kann auch vereinbart werden, dass eine Versuch erzielt, wenn der Ballträger die Mallinie überquert hat.

(11) VORBALL UND VORWURF

- 11.7. 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.
Falls der Ball einem anderen Spieler direkt überreicht oder nach vorn in Richtung der gegnerischen Endauslinie gepasst wird, wird der nicht schuldigen Mannschaft ein Freipass (s. Regel 12) zuerkannt, es sei denn, der Verstoß ist zum Vorteil der nicht schuldigen Mannschaft.

(12) ANTRITT UND WIEDERANTRITT

- 12.1. **Antritt.** Ein Spieler führt einen kurzen Antritt aus, und passt ihn unmittelbar zu einem Mitspieler. Beim Anpfiff muss die gegnerische Mannschaft einen Abstand von mindestens 5 Metern zum Ballträger einhalten und erst dann anlaufen, wenn der Ball gepasst wurde.
- 12.11. **Wiederantritt.** Es gelten die gleichen Regularien wie in Regel 12.1.
Fehler: Wiederholung des Antritts

(14) TACKLE

„Tagging“ bezeichnet im Tag-Rugby das Tackle oder Halten.

- a) „Tagging“ bedeutet, ein oder zwei Tags vom Gürtel des Ballträgers abzuziehen. Nur der Ballträger kann getaggt 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.
- b) Hat ein Spieler nicht zwei Tags an seinem Gürtel, auf jeder Hüfte eins, so wird er als Ballträger, oder wenn er einen Gegner taggt, 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:

- c) Wenn der Ballträger getaggt 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 getaggt wurde.
- d) Wenn ein Ballträger getaggt 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.
- e) Nachdem ein Spieler getaggt wurde, ist ihm jedoch nur ein Schritt erlaubt, um einen Versuch zu erzielen.
- f) Falls der Ballträger innerhalb des gegnerischen Malfelds getaggt wird, muss er den Ball sofort auf dem Boden ablegen, um Punkte zu erzielen. Schiedsrichter

Regel U 8 (Tag-Rugby)

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

AKTIONEN DES TAGGERS:

- g) 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“.
- h) 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 der Ballträger 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.
- i) 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.
- j) Um gutes Abwehrverhalten zu honorieren und zu fördern, dass die Mannschaft des Ballträgers den Ball, noch bevor der Ballträger getaggt wird, durch Passen im Spiel hält, darf die Mannschaft im Ballbesitz höchstens 6 Mal getaggt worden sein, bis sie einen Versuch erzielt. Beim 7. Tagging in Folge 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.
- k) Um die Anforderungen sowohl beim Angriff als auch bei der Verteidigung anzupassen, 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.

(18) SEITENAUS, SCHNELLER EINWURF, GASSE

Es wird keine Gasse ausgeführt.

Das Spiel wird gemäß Regel 12.11 (Wiederantritt), 1m von der Seitenauslinie eingerückt, fortgesetzt.

Diejenige Mannschaft erhält den Ball, die ihn nicht ins Seitenaus getragen bzw. nicht zuletzt gespielt hat.

Regel U 8 (Tag-Rugby)

(19) GEDRÄNGE

Es wird kein Gedränge durchgeführt.

Hätte nach den Spielregeln ein Gedränge angeordnet werden müssen, erhält diejenige Mannschaft den Ball, die den Regelverstoß nicht begangen hatte. Das Spiel wird wie in [Regel 12.11 \(Wiederantritt\)](#) beschrieben fortgesetzt.

(20) STRAFTRITT UND FREITRITT

Das Spiel wird wie in [Regel 12.11 \(Wiederantritt\)](#) beschrieben wieder gestartet.

Wird der Straf- oder Freitritt nicht korrekt ausgeführt, oder der Ball nicht zu einem Mitspieler gepasst so wird der Tritt wiederholt.

Regel U10

(0) Grundsätzliches

Der Ball darf nur nach vorne getreten werden, wenn der Spieler, der den Tritt ausführt, sich hinter seiner eigenen Verteidigungslinie aufhält.

Verteidigungslinie (22-Meter“):

Diese Linie verläuft in einer Entfernung von 10m von der Mallinie parallel zu ihr. Bei Einfügung in das Normalfeld entspricht die Verteidigungslinie der 15-m Linie.

(1) SPIELFELD

In Querrichtung des normalen Spielfeldes von der Mallinie zur 22m-Linie als Seitenausbegrenzung und den Seitenauslinien als Malfeldauslinien. Die 5m-Meter Linien begrenzen das Malfeld.

Abmessung: 60 x 22 m inklusive der Malfelder. (Skizze 2)

(2) DER BALL

2.4. U10 spielen mit Bällen der Größe Nr. 4.

(3) ANZAHL DER SPIELER

3.1. Höchstens acht.

3.33. „rollende Wechsel“ sind zugelassen. Ausgewechselte Spieler können jederzeit wieder eingewechselt werden. Wechsel dürfen nur stattfinden wenn das Spiel unterbrochen ist.

(4) SPIELKLEIDUNG

Es gelten generell die Regelungen in Regel 4 der Spielregeln.

4.3. e In dieser Altersklasse sind Schulterpolster nicht zugelassen.

4.3. g Kopfschutz ist nur dann zugelassen, wenn die Haare schulterlang oder länger sind.

4.3. j Die Rugbyschuhe müssen aus orthopädischen, entwicklungsbedingten Gründen an den Sohlen nur Noppen aus Gummi oder Kunststoff aufweisen.

(5) SPIELZEIT

5.1. 2 x 10 Minuten

(7) VORTEIL

In dieser Altersklasse sollte das Spielen Vorrang vor Bestrafung haben. Die Vorteilsregel soll hier intensiv Anwendung finden.

Regel U10

(8) ERZIELEN VON PUNKTEN

- 8.1. a Ein Versuch zählt 5 Punkte
8.2. Ein Versuch ist erzielt, wenn der Ball im gegnerischen Malfeld niedergelegt wird.

(9) FOULSPIEL

Definition:

Z Wird vom Schiedsrichter eine Zeitstrafe verhängt, so beträgt diese zwei Minuten.

13. Ein Spieler darf einen Gegner nicht oberhalb der Taille tackeln (oder versuchen zu tackeln). Es ist besonders zu beachten, dass gefährliches Spiel (z.B. Herumschleudern und jede Art von Handabwehr) als Foulspiel gilt.
Strafe: Strafritt

GEFAEHRLICHES SPIEL: Hohes Halten



Squeezeball ist nicht zulässig.

(Hierbei geht der Ballträger ungeachtet des direkten Kontakts zu Gegenspielern mit dem Kopf nach vorn zu Boden, während er den Ball vor der Brust hält und so schützt, um den Ball nach Kontakt mit dem Boden zwischen den Beinen zurückschiebt.)

Es ist nicht zulässig den Gegner im Ruck durch einen „Body-Roll“ weg zu bewegen.

(12) ANTRITT UND WIEDERANTRITT

- 12.1. **Antritt.** Den Ball erhält zuerst jene Mannschaft, die bei der Seitenwahl das Recht auf den Antritt erhalten hat. Am Antrittspunkt hält der Schiedsrichter den Ball einem Spieler dieser Mannschaft in dessen Augenhöhe hin, pfeift das Spiel an und überlässt diesem Spieler den Ball. Beim Anpfiff muss die gegnerische Mannschaft einen Abstand von mindestens 5 Metern zum Ballträger einhalten.

Regel U10

12.11. Wiederantritt. Ein Spieler führt einen kurzen Antritt aus, und passt ihn unmittelbar zu einem Mitspieler. Beim Wiederantritt muss die gegnerische Mannschaft einen Abstand von mindestens 5 Metern zum Ballträger einhalten und darf erst anlaufen, wenn der Ball gepasst wurde.

Wiederantritt nach totem Ball:

Das Spiel wird wie in Regel 12.11. an der 15m-Linie vor der eigenen Mallinie begonnen.

Fehler: Wiederholung des Antritts

(17) Mark

Ein Freifang ist nicht zulässig.

(18) GASSE

Es wird keine Gasse ausgeführt.

Das Spiel wird gemäß Regel 12.11 (Wiederantritt), 1m von der Seitenauslinie eingerückt, fortgesetzt.

Diejenige Mannschaft erhält den Ball, die ihn nicht ins Seitenaus getragen bzw. nicht zuletzt gespielt hat.

(19) GEDRÄNGE

Es wird kein Gedränge durchgeführt.

Hätte nach den Spielregeln ein Gedränge angeordnet werden müssen, erhält diejenige Mannschaft den Ball, die den Regelverstoß nicht begangen hatte. Das Spiel wird wie in Regel 12.11 (Wiederantritt) beschrieben fortgesetzt.

(20) STRAFTRITT UND FREITRITT

Das Spiel wird wie in Regel 12.11 (Wiederantritt) beschrieben wieder gestartet.

Wird der Straf- oder Freitritt nicht korrekt ausgeführt, oder der Ball nicht zu einem Mitspieler gepasst so wird der Tritt wiederholt.

Von einem Straf- oder Freitritt ist kein Raumgewinn möglich.

Regel U12

(0) Grundsätzliches

In der Altersklasse U12 ist eine Handabwehr erlaubt.

Von einem Straftritt ist ein Raumgewinn möglich

(1) SPIELFELD

In Querrichtung des normalen Spielfeldes von der Mallinie zur nächstgelegenen 10m-Linie als Seitenausbegrenzung und den Seitenauslinien als Malfeldendauslinien. Die 5m-Meter Linien begrenzen das Malfeld.

Abmessung: 60 x 40 m inklusive der Malfelder. (Skizze 3)

Verteidigungslinie (22-Meter“):

Diese Linie verläuft in einer Entfernung von 10m von der Mallinie parallel zu ihr. Bei Einfügung in das Normalfeld entspricht die Verteidigungslinie der 15-m Linie.

(2) DER BALL

2.4. U12 spielen mit Bällen der Größe Nr. 4.

(3) ANZAHL DER SPIELER

3.1. Höchstens 10.

3.5. Es dürfen 4 Spieler ausgewechselt werden.

Die Spieler sollen die folgenden Rückennummern tragen:

1 - Außenstürmer links, 2 - Hakler, 3 - Außenstürmer rechts,

4 - Zweite-Reihe- Stürmer links, 5 - Zweite-Reihe-Stürmer rechts

9 - Gedrängehalb, 10 - Verbinder,

12 - Innendreiviertel, 14 – Außendreiviertel, 15 - Schlussmann.

(4) SPIELKLEIDUNG

Es gelten generell die Regelungen in Regel 4 der Spielregeln.

4.3. e In dieser Altersklasse sind Schulterpolster nicht zugelassen.

4.3. g Kopfschutz ist nur dann zugelassen, wenn die Haare schulterlang oder länger sind.

Regel U12

(5) SPIELZEIT

- 5.1. 2 x 15 Minuten

(8) ERZIELEN VON PUNKTEN

- 8.1. a Ein Versuch zählt 5 Punkte
8.2. Ein Versuch ist erzielt, wenn der Ball im gegnerischen Malfeld niedergelegt wird.

(9) FOULSPIEL

Definition:

Z Wird vom Schiedsrichter eine Zeitstrafe verhängt, so beträgt diese drei Minuten.

- 9.13 Ein Spieler darf einen Gegner nicht oberhalb der Taille tackeln (oder versuchen zu tackeln). Es ist besonders zu beachten, dass gefährliches Spiel als Foulspiel gilt.

Strafe: Strafrtritt

Squeezeball ist nicht zulässig.

(Hierbei geht der Ballträger ungeachtet des direkten Kontakts zu Gegenspielern mit dem Kopf nach vorn zu Boden, während er den Ball vor der Brust hält und so schützt, um den Ball nach Kontakt mit dem Boden zwischen den Beinen zurückschiebt.)

Es ist nicht zulässig den Gegner im Ruck durch einen „Body-Roll“ weg zu bewegen.

(12) ANTRITT UND WIEDERANTRITT

- 12.6. Beim Antritt muss die gegnerische Mannschaft einen Abstand von mindestens 7 Metern zum Ballträger einhalten.

Wiederantritt nach totem Ball:

Das Spiel wird wie in Regel 12.6. an der 15m-Linie vor der eigenen Mallinie begonnen.

(18) SEITENAUS, SCHNELLER EINWURF, GASSE

- 18.8.a. Bei einem indirekt ins Seitenaus getretenen Ball aus dem laufenden Spiel heraus durch einen Spieler der sich außerhalb der Verteidigungszone (s. Regel 1) befindet, gibt es keinen Raumgewinn.

Regel U12

- 18.13. Eine Gasse wird mit maximal 4 Spielern jeder Mannschaft gebildet.
Die einwerfende Mannschaft bestimmt die Anzahl der Spieler in der Gasse
Strafe : Freitritt
- 18.19. Es ist nicht erlaubt einen Mitspieler beim Kampf um den Ball zu unterstützen.
Strafe : Straftritt
- 18.34. Spieler beider Mannschaften, die nicht an der Gasse teilnehmen, müssen sich 7 m hinter der Gassenlinie aufstellen. Ist ein Spieler als Ballempfänger aufgestellt, so muss dieser einen Abstand von 1m zur Gasse einhalten.
Strafe: Straftritt

(19) GEDRÄNGE

- 19.1. Die für den Regelverstoß nicht schuldige Mannschaft wirft den Ball in das Gedränge ein.
- 19.5. In der U12 wird ein Gedränge mit 5 Spielern von jeder Mannschaft durchgeführt. Dabei bilden 3 Spieler die erste Reihe und 2 Spieler die zweite Reihe.
- 19.6. Wenn eine Mannschaft, aus welchem Grund auch immer, auf weniger als 10 Spieler reduziert wird muss diese weiterhin fünf Spieler im Gedränge haben.
- 19.18. Das Gedränge wird **passiv** durchgeführt. Das bedeutet, dass die am Gedränge beteiligten Spieler den Gegner zur Balleroberung **nicht** wegschieben dürfen.
- 19.28.b Vor dem Beginn des Gedränges steht der nicht einwerfende Gedrängehalb hinter dem letzten Fuß des letzten Spielers seiner Mannschaft im Gedränge bis das Gedränge beendet ist.
Strafe: Straftritt
- 19.29. Sobald das Gedränge beginnt, hat der Gedrängehalb der Mannschaft in Ballbesitz sich ebenfalls hinter den letzten Fuß des Spielers seiner Mannschaft am Gedränge zu begeben.
Strafe: Straftritt

Regel U12



Abseitslinien am Gedränge

Regel U14

(0) Grundsätzliches

■

(1) SPIELFELD

Das Spielfeld entspricht in der Längsrichtung dem normalen Spielfeld von der 5m Linie zur gegenüberliegenden 5m Linie. Seitlich wird das Feld durch die 5m Linien begrenzt. Abmessung: 60 x90 m (Skizze 4)

(2) DER BALL

2.4. U14 spielen mit Bällen der Größe Nr. 4.

(3) ANZAHL DER SPIELER

- 3.1. Höchstens 13.
- 3.5. Es dürfen 5 Spieler ausgewechselt werden.

Die Spieler sollen die folgenden Rückennummern tragen:

- 1 - Außenstürmer links, 2 - Hakler, 3 - Außenstürmer rechts,
- 4 - Zweite-Reihe- Stürmer links, 5 - Zweite-Reihe-Stürmer rechts,
- 8 – Dritte-Reihe-Stürmer mitte
- 9 - Gedrängehalb, 10 - Verbinder,
- 11 – Außendreiviertel links, 14 – Außendreiviertel rechts
- 12 - Innendreiviertel, 13 - Innendreiviertel,
- 15 - Schlussmann.

(4) SPIELZEIT

5.1. 2 x 25 Minuten

(9) FOULSPIEL

Definition:

Z Wird vom Schiedsrichter eine Zeitstrafe verhängt, so beträgt diese fünf Minuten.

Squeezeball ist nicht zulässig.

(Hierbei geht der Ballträger ungeachtet des direkten Kontakts zu Gegenspielern mit dem Kopf nach vorn zu Boden, während er den Ball vor der Brust hält und so schützt, um den Ball nach Kontakt mit dem Boden zwischen den Beinen zurückschiebt.)

Regel U14

(18) SEITENAUS, SCHNELLER EINWURF, GASSE

- 18.13. Eine Gasse wird mit maximal 6 Spielern jeder Mannschaft gebildet.
Die einwerfende Mannschaft bestimmt die Anzahl der Spieler in der Gasse
Strafe : Freitritt
- 18.19. Es ist nicht erlaubt einen Mitspieler beim Kampf um den Ball zu unterstützen.
Strafe : Straftritt

(19) GEDRAENGE

Es gelten die Regelungen der U19-Variationen von World Rugby.
Die Sicherheitsregeln des DRV finden Anwendung.

- 19.5. In der U14 wird ein Gedränge mit 6 Spielern von jeder Mannschaft durchgeführt.
Dabei bilden 3 Spieler die erste Reihe und 2 Spieler die zweite Reihe und ein Spieler die dritte Reihe.
- 19.6. Wenn eine Mannschaft, aus welchem Grund auch immer, auf weniger als 10 Spieler reduziert wird muss diese weiterhin sechs Spieler im Gedränge haben.

Regel U16/ U18

Für die Altersklasse U16 und U18 gelten die U19-Variationen von World Rugby

Die Sicherheitsregeln des DRV finden Anwendung.

5 SPIELZEIT

U16: 2 x 30 Minuten

U18: 2 x 35 Minuten

Übersicht Schülerregeln

	U8	U10	U12	U14
Ball	Größe Nr. 3	Größe Nr. 4		
Spieler / Auswechslungen	6 / rollender Wechsel	8 / rollender Wechsel	10 / 4	13 / 5
Spielkleidung	Beschränkungen bei Kopf- und Schulterschutz			k.M.
	Keine Schraubstollen		k.M.	
Spielzeit	2 x 7 Min.	2 x 10 Min.	2 x 15 Min.	2 x 25 Min.
Zeitstrafe	2 Min.	2 Min.	3 Min.	5 Min.
Tritte aus der Hand und vom Boden	Nein	Nur eigene Verteidigungszone (kein Freifang)	k.M.	
Arten der Erfolge	Nur Versuche			k.M.
Foulspiel	Besondere Beachtung gilt gefährlichem Spiel und schlechtem Benehmen !			
	Squeezeball ist verboten			
	Body-Roll im Ruck ist verboten			k.M.
	Tackeln oberhalb der Taille verboten			k.M.
	Handabwehr verboten		k.M.	
Spielbeginn / Wiederbeginn	Ball vom Schiedsrichter	kurzer Ankick, Pass	k.M.	
Gasse	kurzer Ankick, Pass		2- 4 Spieler keine Unterstützung	2 - 6 Spieler keine Unterstützung