



SCHULRUGBY

REGELN

KONTAKT-RUGBY

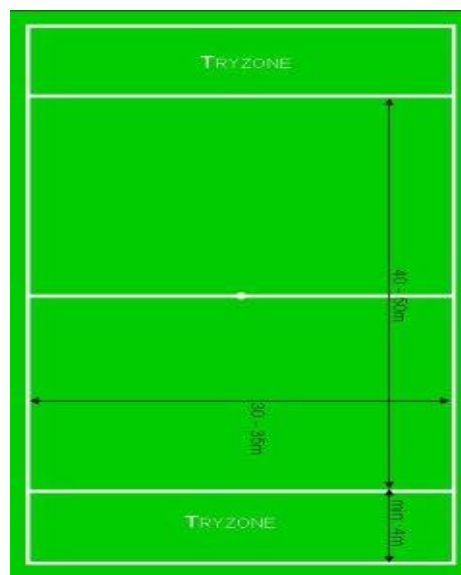
**Offizielles Regelwerk der
Deutschen Rugby-Jugend**

Stand: Dezember 2011

Grundsätze

Alle Spieler dürfen:

- mit dem Ball laufen
- den Ball aus der Hand oder vom Boden in alle Richtungen treten in der WK I bis III
- den Ball mit der Hand nur rück- und seitwärts passen
- einen **Versuch** im Malfeld legen
- der Ballträger darf durch tackeln / tiefhalten zu Boden gebracht werden (siehe Glossar Seite 5)



2

Wettkampfklasse I	100x60m (inkl. Malfeld)
Wettkampfklasse II	100x60 (inkl. Malfeld)
Wettkampfklasse III	90x50 (inkl. Malfeld)
Wettkampfklasse IV	40x60 (inkl. Malfeld)
Wettkampfklasse V	30x60 (inkl. Malfeld)

Auf jedem Untergrund spielbar, da es keinen Bodenkontakt gibt.

Der Ball

Wettkampfklasse I und II	Größe 5
Wettkampfklasse III und IV	Größe 4
Wettkampfklasse V	Größe 3

Anzahl der Spieler

Mannschaftsstärken von 7 Spielern + 5 Auswechselspieler

Spielkleidung

Normale Spielkleidung (Sporthemd, -hose, -schuhe/ Stollenschuhe)

Keine Verletzung hervorrufenden Gegenstände (Ringe, Ketten, Armbänder)

Piercings müssen abgeklebt werden!!

Es muss aus Sicherheitsgründen ein Mundschutz getragen werden.

Spielzeit

2x7min (3min Halbzeit)

Fußspiel

- Kurzer Antritt
- Erhöhung
- Sprungtritt (Dropkick)
- Hakeln im Ruck und angeordneten Gedränge
- Straftritt
- Tritte ohne Beschränkung erlaubt

Das Fußspiel ist je nach Wettkampfklasse separat geregelt. Das heißt, in der WK IV und V ist grundsätzlich kein Fußspiel erlaubt. Er ab WK III ist das Spiel mit dem Fuß, nach den o.g. Varianten erlaubt.

Rückpassregel

Der Ball darf nur nach hinten oder seitwärts abgespielt werden.



Arten der Erfolge

Versuch	5 Punkte
Erhöhung	2 Zusatzpunkte
Straftritt	3 Punkte

Die Erzielung der Punkte durch „Erhöhung“ und „Straftritt“ sind nur in den WK III bis I erlaubt.

Foulspiel

Generell jede Aktion eines Spielers, die gegen den Geist des Rugbysports (Fairness, Respekt, Teamgeist) verstößt.

Insbesondere: Meckern gegen den Schiedsrichter, Mit- und Gegenspieler

Es ist besonders auf rohes Spiel zu achten: jede Art von Körperkontakt der zu Verletzungen führen kann (Rempeln, Umlaufen, Schlag-, Schleuder-, Trittbewegungen...) ist strikt verboten.

Abseits

Strafe: Foulspiel wird mit einem kurzen Antritt (WK IV und V) und Straftritt (WK III bis I) sowie in schweren Fällen mit Ausschluss von 2 min geahndet. (siehe Glossar: Sin Bin)

Spielbeginn und Wiederantritt

4

WK IV und V:

Ankick als **kurzer Antritt** von der Mittellinie zu Beginn des Spiels und der zweiten Halbzeit sowie nach einem **Versuch**.

WK I bis III:

Ankick als **Sprungtritt** (Dropkick) von der Mittellinie zu Beginn des Spiels und der zweiten Halbzeit sowie nach einem Versuch oder erfolgreichen Straftritt.

Der Ball muss eine Entfernung von mindestens 10m senkrecht zur Mittellinie zurücklegen.

Bei einem Fehler wird der Ankick wiederholt.

Wiederbeginn nach Spielunterbrechungen

WK IV und V

Nach **Seitenaus**: kurzer Antritt von dem Punkt, an dem der Ball die Auslinie kreuzte

Nach Aus im Malfeld oder falschem Ablegen des Balles beim **Versuch**: **kurzer Antritt** 5m vor der Mallinie für die verteidigende Mannschaft

Technische Vergehen

- **Vorball**
- **Vorpass**
- Falscher **kurzer Antritt**
- Falsches Ablegen des Balles beim **Versuch**
- **Abseits**

- Falsches Ablegen des Balls beim Versuch

Nach einem technischen Vergehen wird das Spiel durch einen kurzen Antritt wieder gestartet.

WK I bis III

Nach **Seitenaus**: Gasse (3:3)

Nach Aus im Malfeld:

- durch den Angreifer: Dropkick für die Verteidiger 5m vor der Mallinie
- durch die Verteidiger: 5m Gedränge für die Angreifer

Nach technischem Vergehen im Malfeld: 5m Gedränge, für die Mannschaft, die den Fehler nicht begangen hat.

Technische Vergehen

- **Vorball**
- **Vorpass**
- Falscher **kurzer Antritt**
- Falsches Verhalten beim **Ankick**
- Falsches Verhalten in **Paket** und **Ruck**
- Falsches Verhalten bei der **Gasse**
- Falsches Verhalten am **Gedränge**
- Falsches Ablegen des Balles beim **Versuch**
- **Abseits**

5

Technische Vergehen werden mit einem Gedränge bei gegnerischem Einwurf geahndet.

Ruck (Offenes Gedränge)

Ein Ruck ist eine Phase des Spiels, in welcher ein oder mehrere Spieler jeder Mannschaft sich in engem physischem Kontakt zueinander auf den Füßen in unmittelbarer Nähe des auf dem Boden liegenden Balles befinden.



Kopf und Schultern eines Spielers, der in das Ruck hineingeht, dürfen nicht unterhalb der Hüfte sein.

Ein Spieler, der am Ruck teilnimmt, muss sich mindestens mit einem ganzen Arm an das Gedränge binden.

Der Ball darf nur mit den Füßen aus dem Ruck gehakelt werden.

Ein Ball darf nicht ins Ruck zurückbefördert werden.

Der Ball darf nicht mit der Hand gespielt werden.

Am Boden liegende Spieler müssen versuchen, sich vom Ball zu entfernen.

Man darf sich nicht auf den Ball werfen oder ihn absichtlich blockieren.

Die Mannschaft, welche den Ball in das Ruck gebracht hat, muss ihn nach mindestens 5 Sekunden wieder spielbar machen. (Regel: „Use it or lose it“)

Paket

Ein Paket entsteht, wenn ein Spieler in Ballbesitz von einem oder mehreren Gegnern festgehalten wird und sich ein oder mehrere Mitspieler des Ballträgers an ihm binden.



Ein Paket besteht demnach aus mindestens drei Spielern, die alle auf ihren Füßen sind – der Ballträger und von jeder Mannschaft ein Spieler.

Alle diese Spieler müssen im Paket gefasst oder gebunden und auf den Füßen sein und sich in Richtung einer Mallinie bewegen.

Köpfe und Schultern dürfen nicht tiefer als die Hüften sein.

Ein Paket darf nicht absichtlich zum Einsturz gebracht werden.

Ein Spieler darf nicht auf das Paket springen.

Ein Spieler darf nicht versuchen, einen Gegner aus dem Paket herauszuziehen.

Die Mannschaft, welche den Ball in das Paket gebracht hat, muss ihn nach mindestens 5 Sekunden wieder spielbar machen. (Regel: Use it or lose it“)

Halten

Der Ballträger darf festgehalten oder getackelt und zu Boden gebracht werden.

Seitenaus und Gasse

Wenn der Ball oder Ballträger ins Seitenaus gerät.

WK IV und V

Der Ball wird an der Stelle durch einen kurzen Ankick wieder ins Spiel gebracht, durch die Mannschaft, die den Ball nicht ins Aus getragen hat.

Die Seitenauslinie gehört zum Aus.

WK I bis III

Der Ball wird an der Stelle eingeworfen, an der er oder der Ballträger die Linie gekreuzt hat.

Die Seitenauslinie gehört zum Aus.

3 Spieler einer jeden Mannschaft formieren sich im Abstand von 1m in einer Linie hintereinander zu einer Gasse.

Zum Gegner ist 1m Seitenabstand einzuhalten.

Die Mannschaft, die den Ball nicht ins Aus befördert hat, erhält das Einwurfrecht.

Die Gassenspieler stellen sich mindestens 5m von der Auslinie entfernt auf.

Gedränge

Die Regelungen gelten nur für die WK I bis III

Nach technischem Vergehen

Drei Spieler jeder Mannschaft (1.-Reihe-Außen / Hakler / 1.-Reihe-Außen) formieren sich zum Gedränge.

Sie müssen sich eng mit ihren Mitspielern binden.

Die beiden gegnerischen Reihen müssen sich so binden, dass die Köpfe sich immer links vom Gegner befinden.

Das Gedränge bleibt passiv (nur der Hakler der einwerfenden Mannschaft darf den Ball mit dem Fuß spielen).

Die Mannschaft, die das technische Vergehen nicht begangen hat, erhält das Einwurfrecht.

Der Gedrängehalb wirft den Ball in die Mitte zwischen die beiden Gedrängeformationen ein.

Der Gedrängehalb MUSS den Ball nach dem Hakeln aufnehmen.

Erst dann darf der Gegner wieder ins Spiel eingreifen.

Alle nicht am Gedränge beteiligten Spieler müssen sich mindestens 5m hinter dem letzten Fuß der eigenen Gedrängespieler entfernt aufhalten.