



SCHULRUGBY

REGELN

GLOSSAR

OK-RUGBY

KONTAKT-RUGBY

**Offizielles Regelwerk der
Deutschen Rugby-Jugend**

Stand: Dezember 2011

OK-RUGBY

Wettkampfklassen

Wettkampfklasse I	17-19 Jahre
Wettkampfklasse II	16-18 Jahre
Wettkampfklasse III	13-15 Jahre
Wettkampfklasse IV	10-12 Jahre
Wettkampfklasse V	8-10 Jahre

Abseits



Die Abseitslinie geht mitten durch den Ball.

2

Ein Spieler muss sich auf seiner Seite der Abseitslinie befinden, wenn er ins Spiel eingreifen will.

Er wird erst wieder spielberechtigt, wenn er sich auf seine Seite der Abseitslinie begibt.

Als einzige Ausnahme ist es gestattet, hinter einem gegnerischen Ballträger herzulaufen, um ihn zu halten (OK-Version).

Vorher darf er weder einen Ball von einem Mitspieler zugepasst erhalten, einen Gegenspieler stören oder dessen Pass abfangen.

Ball ist „tot“

Der Ball ist nicht mehr spielbar.

Der Schiedsrichter hat aus einem der folgenden Gründe das Spiel unterbrochen:

- Ball im Aus
- Punkterfolg
- Foulspiel
- Technisches Vergehen

Halten (OK-Version)

Der Ballträger darf nur durch Halten (OK-Version) gestoppt werden.

Dies geschieht, indem er von einem Verteidiger mit beiden Händen an der Hüfte berührt wurde.

Der ok-gehaltene Spieler hat dann höchstens drei Schritte Zeit, um den Ball abzugeben, auf den Boden zu legen oder einen Versuch zu erzielen.

Kurzer Antritt

Den Ball auf dem Boden kurz mit dem Fuß berühren und sofort abgeben.

Erst dann darf der Gegner wieder ins Spiel eingreifen.

Er muss sich aber vorher mindestens 5m in Richtung eigene Mallinie zurückgezogen haben.

Sprungtritt (engl. Dropkick)

Der Ball wird aus der Hand fallen gelassen.

Er muss im Moment der Bodenberührung oder kurz danach getreten werden.

Straftritt

Kurzer Antritt

Der Gegner muss sich vorher mindestens 5m in Richtung eigene Mallinie zurückziehen.

Diese 5m Strafe kann auch wiederholt werden (z. B. Meckern oder wenn sich die bestrafte Mannschaft nicht schnell genug 5m vom Ball wegbewegt) !!!

Der Straftritt kann aber auch wie eine Erhöhung ausgeführt werden.

Sin Bin

Engl. (wörtlich): das Sündenbehältnis

Strafbank

Es empfiehlt sich, ab der allerersten Einführung eine besondere Zone als Sin Bin zu reservieren, um ausgeschlossene Spieler zu isolieren.

Ein zweiter Platzverweis bedeutet automatisch einen Ausschluss für das ganze Spiel.

Versuch

Das Niederlegen des Balles im gegnerischen Malfeld heißt „Versuch“ und zählt 5 Punkte.

Beim OK-Rugby muss der Ball mit einer oder zwei Händen auf den Boden gelegt werden.

Er darf dabei die Hand nicht vor der Bodenberührung verlassen.

Vorball

Er entsteht, wenn einem Ballträger der Ball nach vorne aus der Hand auf den Boden gefallen ist.

Wenn er den Ball allerdings noch vor dem Bodenkontakt fangen kann, so ist das kein Vorball.

Vorpass

Wenn der Ball nach vorne gespielt wird, so ist das ein „Vor“.

KONTAKT-RUGBY

Wettkampfklassen

Wettkampfklasse I	16-19 Jahre
Wettkampfklasse II	14-17 Jahre
Wettkampfklasse III	12-15 Jahre
Wettkampfklasse IV	10-13 Jahre
Wettkampfklasse V	8-10 Jahre

Abseits

Zusätzlich zu der Regel im OK-Rugby (im offenen Spiel) kommt im Kontakt-Rugby das Abseits in zwei weiteren Situationen hinzu:

- Ruck (offenes Gedränge)
- Paket

In beiden Gruppenkämpfen beginnt die Abseitslinie hinter dem Fuß des letzten Spielers.

- (Angeordnetes) Gedränge (d.h. nach technischem Vergehen vom Schiedsrichter angeordnet)
- Gasse

In beiden Standardsituationen beginnt die Abseitslinie 5m hinter dem Fuß des letzten Spiels.

Erhöhung

Falltritt ohne Behinderung des Gegners über eines der beiden Goals (Fußballtore, Hochsprungständer) aus 20m Entfernung.

Wo es diese Möglichkeit nicht gibt: Falltritt aus 20m Entfernung ins gegnerische Malfeld, wo der Ball von einem Mitspieler ohne Behinderung des Gegners gefangen werden muss.

Tackel

Der Ballträger darf zu Boden gebracht werden und muss sich vom Ball lösen.

Der Ballträger darf unterhalb der Schultern mit beiden Armen gehalten und zu Fall gebracht werden.

Er darf nicht gerammt oder wie beim Eishockey mit dem Körper gecheckt werden.

Hakeln

Der Ball darf aus dem Ruck nur mit dem Fuß herausgespielt (gehakelt) werden.

Dabei ist darauf zu achten, dass kein am Boden liegender Spieler gefährdet wird.

Zusätzlich zu dem Ruck (offenen Gedränge) muss im angeordneten Gedränge der Ball vom Hakler mit dem Fuß herausgespielt (gehakelt) werden, nachdem ihn der Gedrängehalb eingeworfen hat.

Dies geschieht durch den mittleren Spieler der 1. Reihe, den Hakler.

Hierzu ist eine besondere Fußhaltung notwendig.

Ruck (Offenes Gedränge)

Hier haben wir ein Ruck (früher „Offenes Gedränge“ – offen, weil es im offenen Spiel entstanden ist) aus vielen Spielern.

Jede Gruppe versucht, die andere vom Ball wegzuschieben.

Paket

Ein Paket hat sich gebildet, wenn ein Spieler der in Ballbesitz ist, von seinem Gegner festgehalten wird und ein Mitspieler des Ballträgers sich an ihn bindet.

Sprungtritt (engl. Dropkick)

Der Ball wird aus der Hand fallen gelassen.

Er muss im Moment der Bodenberührung oder kurz danach getreten werden.

Straftritt

Kurzer Antritt

Der Gegner muss sich vorher mindestens 5m in Richtung eigene Mallinie zurückziehen.

Diese 5m Strafe kann auch wiederholt werden (z. B. bei Meckern oder wenn sich die bestrafte Mannschaft nicht schnell genug 5m vom Ball wegbewegt) !!!

Der Straftritt kann aber auch wie eine Erhöhung ausgeführt werden.

Versuch

Der Ball darf jetzt auf drei verschiedene Arten niedergelegt werden:

- mit zwei Händen
- mit einer Hand
- mit Kontakt zum Oberkörper

Aufstellung

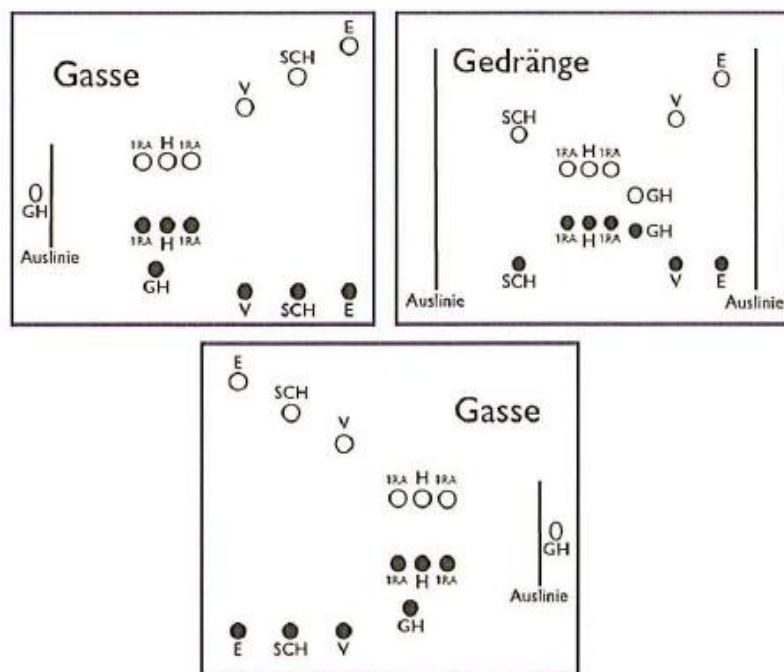
Sturm: 1.-Reihe-Außenspieler (1 RA) – Hakler (H) – 1.-Reihe Außenspieler (1 RA)
 Hintermannschaft: Gedrängehalb (GH) – Verbinder (Y) – Eckdreiviertel (E) - Schlusspieler (SCH)

Der Anschluss der Hintermannschaft bei Gasse oder Gedränge ähneln sich sehr.

Normalerweise stehen die Angreifer tiefer gestaffelt als die Verteidiger.

Sie laufen schneller an und wollen das Spiel auseinander ziehen.

Wir geben hier drei von vielen Möglichkeiten wieder:



Gasse

Der Einwerfer muss außerhalb des Spielfeldes (d.h. hinter der Seitenauslinie) stehen.

Der Einwurf darf nicht verzögert oder angetäuscht werden.

Der Ball muss gerade zwischen die beiden Gassereien eingeworfen werden, die sich parallel zueinander im Abstand von 1m aufstellen müssen.

Der Fänger muss hierbei aktiv springen. Es darf nicht geliftet werden.

Der Fänger darf nicht abspringen, bevor der Ball die Hand des Einwerfers verlassen hat.

Ein Gassenspieler darf keinen Gegenspieler, der sich nicht im Ballbesitz befindet, in irgendeiner Weise angreifen.

Gedränge

Der Gedrängehalb muss den Ball gerade zwischen die beiden Gedrängeformationen einwerfen.

Der Einwurf darf nicht verzögert oder angetäuscht werden.

Bei einem technischen Fehler im Malfeld findet das Gedränge 5m vor der Maillinie statt (5m Gedränge).