



DEUTSCHE REGELVARIATIONEN 2019
RUGBY UNION

 **RUGBY**
DEUTSCHER RUGBY-VERBAND

DRV SICHERHEITSREGELN

Regel 4	Spielerbekleidung	5
Regel 19	Gedränge	6

SCHÜLER- UND JUGENDREGELN

Grundsätze	8
------------------	---

REGELN U8

Grundsätzliches	10	
Regel 1	Der Platz	10
Regel 2	Ball	10
Regel 3	Mannschaften	10
Regel 4	Spielerbekleidung	12
Regel 5	Zeit	12
Regel 7	Vorteil	12
Regel 8	Erzielen von Punkten	12
Regel 9	Foulspiel	12
Regel 12	Antritt und Wiederantritt	13
Regel 17	Mark	14
Regel 18	Seitenaus, schneller Einwurf und Gasse	14
Regel 19	Gedränge	14
Regel 20	Straftritt und Freitritt	14

REGELN U8 „TAG-RUGBY“

Grundsätzliches	16	
Regel 1	Der Platz	16
Regel 4	Spielerbekleidung	18
Regel 8	Erzielen von Punkten	18
Regel 9	Foulspiel	18
Regel 11	Vorball oder Vorwurf	19
Regel 12	Antritt und Wiederantritt	19
Regel 14	Tackle	20
Regel 18	Seitenaus, schneller Einwurf und Gasse	22
Regel 19	Gedränge	22
Regel 20	Straftritt und Freitritt	22

REGELN U10

Grundsätzliches	24
Regel 1 Der Platz	24
Regel 2 Ball	24
Regel 3 Mannschaft	24
Regel 4 Spielerbekleidung	26
Regel 5 Zeit	26
Regel 7 Vorteil	26
Regel 8 Erzielen von Punkten	26
Regel 9 Foulspiel	26
Regel 12 Antritt und Wiederantritt	27
Regel 17 Mark	28
Regel 18 Seitenaus, schneller Einwurf und Gasse	28
Regel 19 Gedränge	28
Regel 20 Straftritt und Freitritt	28

REGELN U12

Grundsätzliches	30
Regel 1 Der Platz	30
Regel 2 Ball	30
Regel 3 Mannschaft	30
Regel 4 Spielerbekleidung	32
Regel 5 Zeit	32
Regel 8 Erzielen von Punkten	32
Regel 9 Foulspiel	32
Regel 12 Antritt und Wiederantritt	33
Regel 18 Seitenaus, schneller Einwurf und Gasse	33
Regel 19 Gedränge	34

REGELN U14

Regel 1	Der Platz	36
Regel 2	Ball	36
Regel 3	Mannschaft	36
Regel 5	Zeit	36
Regel 9	Foulspiel	38
Regel 18	Seitenaus, schneller Einwurf und Gasse	38
Regel 19	Gedränge	38

REGELN U16 / U18

Regel 5	Zeit	40
----------------	------------	----



DRV Sicherheitsregeln



RUGBY
DEUTSCHER RUGBY-VERBAND

OFFIZIELLES REGELWERK DES
DEUTSCHEN RUGBY-VERBANDES

Der Deutsche Rugby-Verband hat aus Gründen der Sicherheit verschiedene Regeln modifiziert.

Die Regelvariationen betreffen die folgenden Regeln des Rugbyspiels:

Regel 4 - Spielbekleidung

Regel 19 - Gedränge

REGEL 4 SPIELERBEKLEIDUNG

Anwendung: In allen Spiel- und Altersklassen des DRV ab 01.01.2004

3. Folgende zusätzlichen Gegenstände sind erlaubt

- k. Ein Spieler **muss** einen Mund- oder Zahnschutz tragen.

Das korrekte Tragen eines Mund- oder Zahnschutzes ist für alle Spieler zwingend vorgeschrieben.

Sanktion: Wenn der Schiedsrichter oder einer der Schiedsrichter-Assistenten feststellen, dass ein Spieler den Mund- oder Zahnschutz nicht oder nicht richtig trägt, muss dieser Spieler das Spielfeld bei der nächsten Unterbrechung verlassen und darf erst dann wieder zurückkehren, wenn er den Schutz korrekt eingesetzt hat. Der Mannschaft des Spielers ist es nicht gestattet in dieser Zeit den fehlenden Spieler zu ersetzen.

Das Spiel wird an der Stelle der Unterbrechung fortgesetzt.

Wenn es dem schuldigen Spieler nicht möglich ist mit einem korrekt eingesetzten Mund- oder Zahnschutz zurückzukehren, darf er erst nach 10 Minuten Spielzeit ersetzt werden. Dieser Ersatz zählt als permanente Auswechslung und der Spieler darf nicht wieder am Spiel teilnehmen. Er kann dann nur nach Regel 3.32 wieder eingewechselt werden, wenn er einen korrekt eingesetzten Mund- oder Zahnschutz trägt.

Wenn ein Spieler vor dem Spiel ein ärztliches Attest vorlegt, dass es ihm aus medizinischen Gründen nicht möglich ist einen Mund- oder Zahnschutz zu tragen, so ist dieser Spieler von dieser Regelung ausgenommen.

REGEL 19 GEDRÄNGE

In allen Spielen, die nicht durch die Schüler- und Jugendregeln bzw. durch die DRJ-Spielordnung geregelt sind (Erwachsenen-Bereich) dürfen nur Spieler in der Ersten-Reihe eingesetzt werden, die das 18. Lebensjahr vollendet haben (15er und 10er Rugby).

Im 7er Rugby dürfen nur Spieler unter 18 Jahren in der Ersten-Reihe eingesetzt werden, die eine Einverständniserklärung der Eltern sowie ein ärztliches Attest vorweisen können.

In allen Spiel- und Altersklassen des DRV unterhalb der 1. und 2. Bundesliga kommt im Gedränge die Regel 19 der U19 Regelvariationen zur Anwendung. Zur Bundesliga zählen auch Qualifikation- und Relegationsspiele zwischen Bundesligisten, nicht aber Aufstiegs- und Relegationsspiele bei denen ein oder mehrere Teilnehmer kein Bundesligist sind.

39. DRV-Anweisung

Wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass die Spieler in der Ersten-Reihe nicht in der Lage sind eine gute und sichere Körperposition einzunehmen, die es gewährleistet ein sicheres Gedränge durchzuführen, muss er im Interesse der Sicherheit der Spieler die Gedränge nach Regel 3.13 fortsetzen.

Der Schiedsrichter, und nicht der Kapitän oder Trainer einer Mannschaft, entscheidet ob und wann die Sicherheit in einem Gedränge nicht mehr gewährleistet ist.

Sanktion: Jeder Verstoß gegen einen Teil der Regel 3.13 (unumkämpftes Gedränge) wird mit einem Straftritt bestraft.

Wenn ein Spiel aus irgendeinem Grund von einem Schiedsrichter geleitet wird, der keine offizielle Ausbildung oder keine Ausbildung zum Gedränge hat, dann muss das Gedränge zwingend nach Regel 3.13 unumkämpft durchgeführt werden.



Schüler- und Jugendregeln



RUGBY
DEUTSCHER RUGBY-VERBAND

OFFIZIELLES REGELWERK DES
DEUTSCHEN RUGBY-VERBANDES

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 Spiels Rugby Union, einschließlich der Regelvariation Unter-19 von World Rugby (WR) und den DRV-Sicherheitsregeln.

Die Nummerierung der Schüler- und Jugendregeln ist dem Hauptregelwerk in seiner aktuellen Fassung angepasst.

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

In der Altersklasse U8 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.



Regeln U8



OFFIZIELLES REGELWERK DES
DEUTSCHEN RUGBY-VERBANDES

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 aus der Hand oder vom bzw. am Boden ausgeführt werden.

REGEL 1 DER PLATZ

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.

In Längsrichtung des normalen Spielfeldes von der 10m-Linie zur gegenüberliegenden 10m-Linie. Seitlich wird das Feld durch die Seitenauslinie und die 15m-Linie begrenzt.

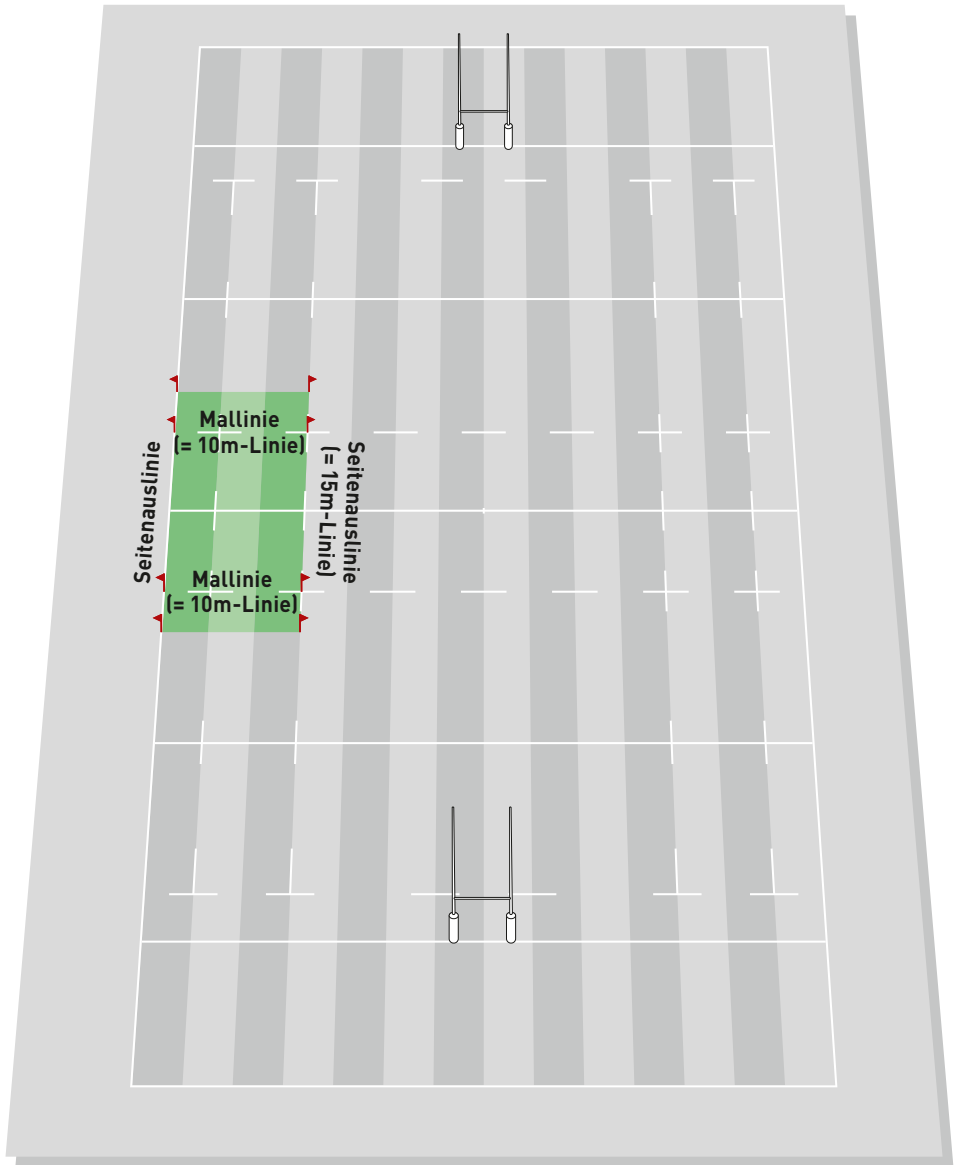
Abmessung: 15 x 20 m zuzüglich der Malfelder (siehe Abb. Spielfeld U8).

REGEL 2 BALL

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

REGEL 3 MANNSCHAFTEN

1. Eine Mannschaft besteht aus höchstens sechs Spielern.
34. „rollende Wechsel“ sind zugelassen. Ausgewechselte Spieler können jederzeit wieder eingewechselt werden. Wechsel dürfen nur stattfinden wenn das Spiel unterbrochen ist.



SPIELFELD U8

REGEL 4 SPIELERBEKLEIDUNG

Es gelten generell die Regelungen in Regel 4 der Spielregeln.

3. Folgende zusätzliche Gegenstände sind erlaubt:
 - e. In dieser Altersklasse sind **Schulterpolster nicht zugelassen**.
 - g. Kopfschutz ist nur dann zugelassen, wenn die Haare schulterlang oder länger sind.
 - j. Die Rugbyschuhe dürfen aus orthopädischen, entwicklungsbedingten Gründen an den Sohlen nur Noppen aus Gummi oder Kunststoff aufweisen.
 - k. Spielern aller Geschlechter ist es gestattet, lange Unterhose aus einer Baumwollmischung mit einem am Innenfuß verlaufenden einfachen Saum unter ihren Shorts und Socken zu tragen. Die Entscheidung der Zulässigkeit der langen Unterhosen liegen bei dem jeweiligen Schiedsrichter.

REGEL 5 ZEIT

1. Die Spielzeit beträgt maximal 2 x 7 Minuten.

REGEL 7 VORTEIL

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

REGEL 8 ERZIELEN VON PUNKTEN

1. a. Ein Versuch zählt 5 Punkte
2. Ein Versuch ist erzielt, wenn der Ball im gegnerischen Malfeld niedergelegt wird.

REGEL 9 FOULSPIEL

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.

Sanktion: Straftritt

Gefährliches Spiel: Hohes Tackeln



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.

26. Das Hochheben oder unterstützen eines Mitspielers im offenen Spiel ist nicht gestattet.

Sanktion: Straftritt

29. Wird vom Schiedsrichter eine Zeitstrafe verhängt, so beträgt diese 2 Minuten.

REGEL 12 ANTRITT UND WIEDERANTRITT

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.

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.

Sanktion: Wiederholung des Antritts

REGEL 17 MARK

Ein **Freifang** ist **nicht zulässig**.

REGEL 18 SEITENAUS, SCHNELLER EINWURF UND 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 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.

REGEL 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.



Regeln U8 „Tag-Rugby“



OFFIZIELLES REGELWERK DES
DEUTSCHEN RUGBY-VERBANDES

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.

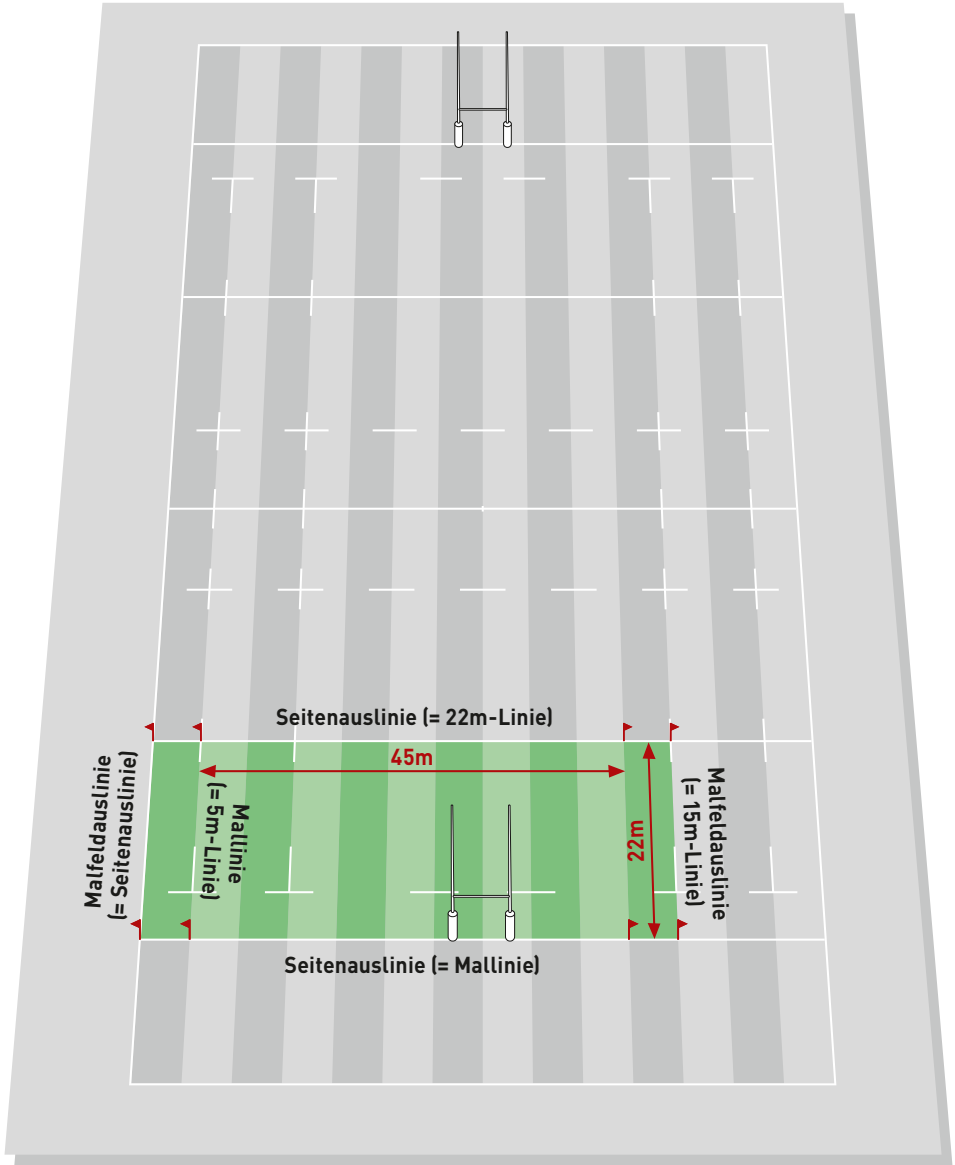
Aus Sicherheitsgründen kann bei Hallenspielen des Tag-Rugbys ein Versuch erzielt werden, indem der Ballträger die Mallinie überquert, ohne den Ball auf dem Boden abzulegen. So können Spieler mit erhobenem Kopf spielen und ihre Umgebung im Blick behalten.

REGEL 1 DER PLATZ

Abmessung: maximal 22 x 45 m zuzüglich je 5m für jedes Malfeld (siehe Abb. Spielfeld U8 „Tag-Rugby“).

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

Zwischen benachbarten Spielfelder sollten mind. 5m liegen.



SPIELFELD U8 „TAG-RUGBY“

REGEL 4 SPIELERBEKLEIDUNG

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 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).

REGEL 8 ERZIELEN VON PUNKTEN

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

REGEL 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) **Treten des Balles 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;**

REGEL 11 VORBALL ODER VORWURF

- 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.

REGEL 12 ANTRITT UND WIEDERANTRITT

- 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.
- 11. **Wiederantritt.** Es gelten die gleichen Regularien wie in Regel 12.1
Sanktion: Wiederholung des Antritts

REGEL 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 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 zurückgeben und kann erst danach wieder das Spiel aufnehmen. Setzt ein Tagger das Spiel fort und nimmt auf das Spiel Einfluss, während er noch den gegnerischen Tag hält – oder auch, wenn er den 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.

REGEL 18 SEITENAUS, SCHNELLER EINWURF UND 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 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.

REGEL 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.



Regeln U10



OFFIZIELLES REGELWERK DES
DEUTSCHEN RUGBY-VERBANDES

GRUNDSÄTZLICHES

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

REGEL 1 DER PLATZ

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.

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

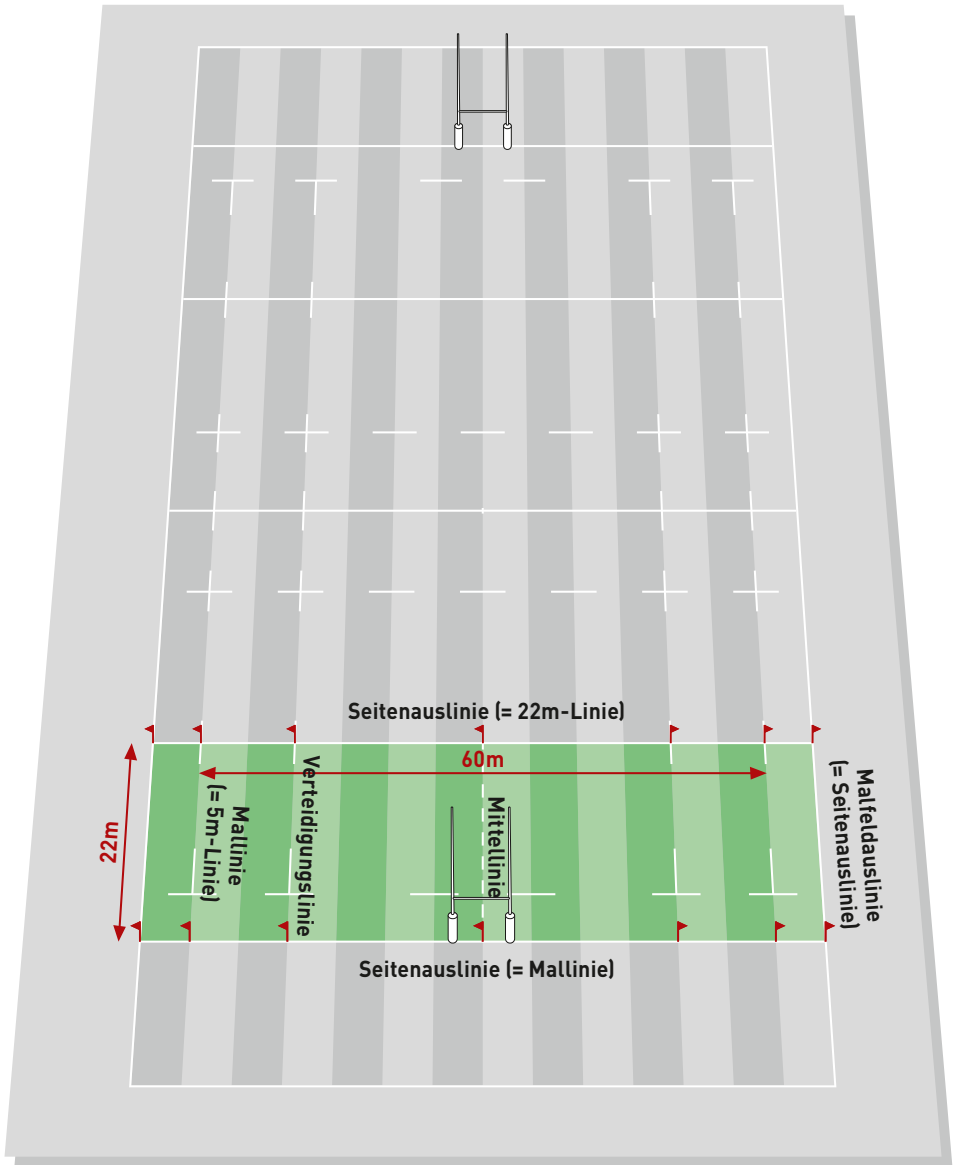
Abmessung: 60 x 22 m zuzüglich der Malfelder (siehe Abb. Spielfeld U10).

REGEL 2 BALL

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

REGEL 3 MANNSCHAFT

1. Eine Mannschaft besteht aus höchstens acht Spielern.
34. „rollende Wechsel“ sind zugelassen. Ausgewechselte Spieler können jederzeit wieder eingewechselt werden. Wechsel dürfen nur stattfinden wenn das Spiel unterbrochen ist.



SPIELFELD U10

REGEL 4 SPIELERBEKLEIDUNG

Es gelten generell die Regelungen in Regel 4 der Spielregeln.

3. Folgende zusätzliche Gegenstände sind erlaubt:
 - e. In dieser Altersklasse sind **Schulterpolster nicht zugelassen**.
 - g. Kopfschutz ist nur dann zugelassen, wenn die Haare schulterlang oder länger sind.
 - j. Die Rugbyschuhe müssen aus orthopädischen, entwicklungsbedingten Gründen an den Sohlen nur Noppen aus Gummi oder Kunststoff aufweisen.
 - k. Spielern aller Geschlechter ist es gestattet, lange Unterhose aus einer Baumwollmischung mit einem am Innenfuß verlaufenden einfachen Saum unter ihren Shorts und Socken zu tragen. Die Entscheidung der Zulässigkeit der langen Unterhosen liegen bei dem jeweiligen Schiedsrichter.

REGEL 5 ZEIT

1. Die Spielzeit beträgt maximal 2 x 10 Minuten

REGEL 7 VORTEIL

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

REGEL 8 ERZIELEN VON PUNKTEN

1. a. Ein Versuch zählt 5 Punkte.
2. Ein Versuch ist erzielt, wenn der Ball im gegnerischen Malfeld niedergelegt wird.

REGEL 9 FOULSPIEL

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.

Sanktion: Straftritt

26. Das Hochheben oder unterstützen eines Mitspielers im offenen Spiel ist nicht gestattet.

Sanktion: Straftritt

Gefährliches Spiel: Hohes Tackeln



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.

29. Wird vom Schiedsrichter eine Zeitstrafe verhängt, so beträgt diese 2 Minuten.

REGEL 12 ANTRITT UND WIEDERANTRITT

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.
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.

Sanktion: Wiederholung des Antritts.

REGEL 17 MARK

Ein **Freifang** ist nicht zulässig.

REGEL 18 SEITENAUS, SCHNELLER EINWURF UND 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 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.

REGEL 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.



Regeln U12



RUGBY
DEUTSCHER RUGBY-VERBAND

OFFIZIELLES REGELWERK DES
DEUTSCHEN RUGBY-VERBANDES

GRUNDSÄTZLICHES

In der Altersklasse U12 ist eine Handabwehr erlaubt.

Von einem Strafrtritt ist ein Raumgewinn möglich.

REGEL 1 DER PLATZ

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 zuzüglich der Malfelder (siehe Abb. Spielfeld U12).

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.

REGEL 2 BALL

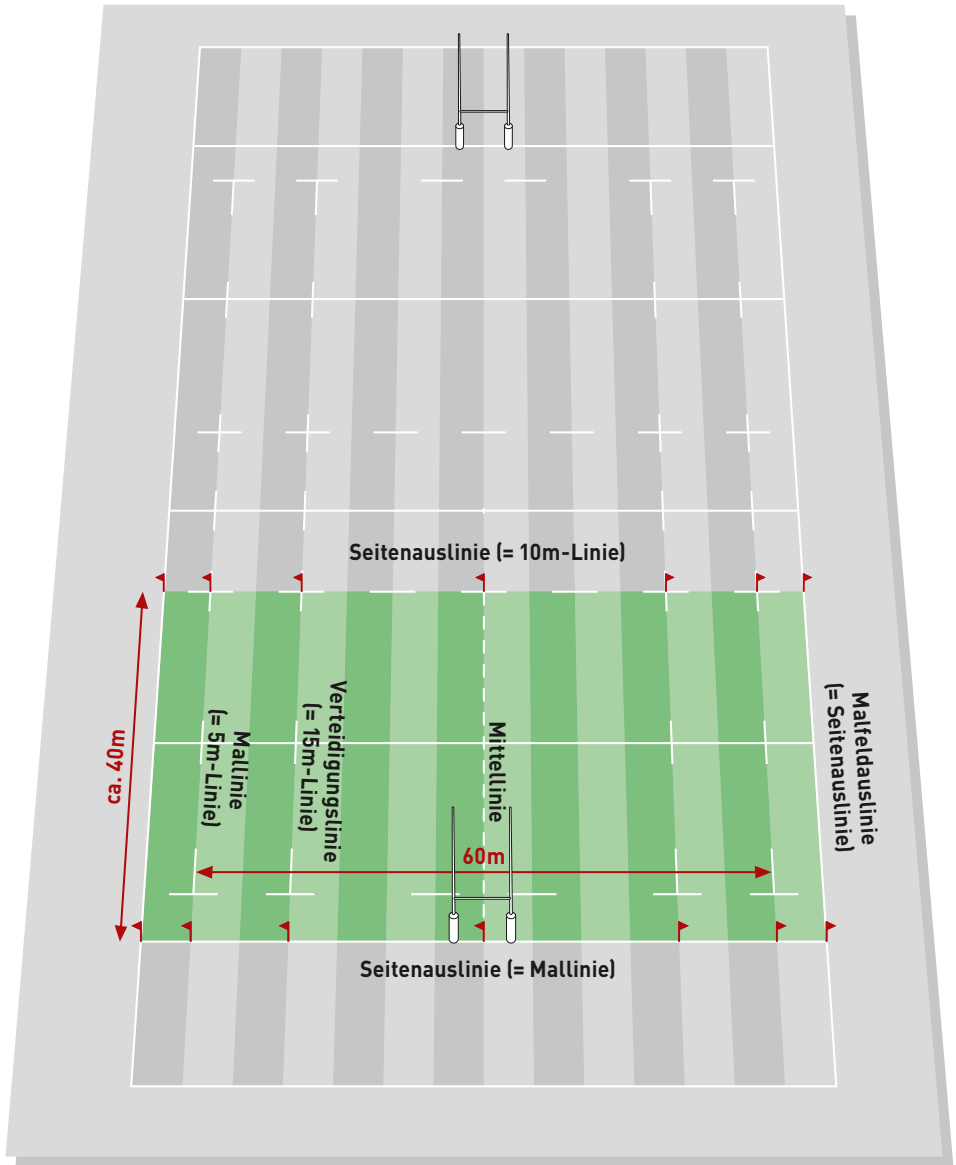
4. U12 spielen mit Bällen der Größe Nr. 4.

REGEL 3 MANNSCHAFT

1. Eine Mannschaft besteht aus höchstens 10 Spielern.
5. Es dürfen bis zu 4 Spieler ausgewechselt werden.

Die Spieler sollen die folgenden Rückennummern tragen:

- 1 Prop links
- 2 Hakler
- 3 Prop rechts
- 4 Zweite-Reihe-Stürmer links
- 5 Zweite-Reihe-Stürmer rechts
- 9 Gedrängehalb
- 10 Verbinder
- 12 Innendreiviertel
- 14 Außendreiviertel
- 15 Schluss



SPIELFELD U12

REGEL 4 SPIELERBEKLEIDUNG

Es gelten generell die Regelungen in Regel 4 der Spielregeln.

3. Folgende zusätzliche Gegenstände sind erlaubt:
 - e. In dieser Altersklasse sind **Schulterpolster nicht zugelassen**.
 - g. Kopfschutz ist nur dann zugelassen, wenn die Haare schulterlang oder länger sind.
 - k. Spielern aller Geschlechter ist es gestattet, lange Unterhose aus einer Baumwollmischung mit einem am Innenfuß verlaufenden einfachen Saum unter ihren Shorts und Socken zu tragen. Die Entscheidung der Zulässigkeit der langen Unterhosen liegen bei dem jeweiligen Schiedsrichter.

REGEL 5 ZEIT

1. Die Spielzeit beträgt maximal 2 x 15 Minuten.

REGEL 8 ERZIELEN VON PUNKTEN

1. a. Ein Versuch zählt 5 Punkte.
2. Ein Versuch ist erzielt, wenn der Ball im gegnerischen Malfeld niedergelegt wird.

REGEL 9 FOULSPIEL

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.

Sanktion: Strafrtritt

Gefährliches Spiel: Hohes Tackeln



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.

26. Das Hochheben oder unterstützen eines Mitspielers im offenen Spiel ist nicht gestattet.

Sanktion: Strafrtritt

29. Wird vom Schiedsrichter eine Zeitstrafe verhängt, so beträgt diese 3 Minuten.

REGEL 12 ANTRITT UND WIEDERANTRITT

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.

REGEL 18 SEITENAUS, SCHNELLER EINWURF UND GASSE

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.

13. Eine Gasse wird mit **maximal 4 Spielern** jeder Mannschaft gebildet. Die einwerfende Mannschaft bestimmt die Anzahl der Spieler in der Gasse.

Sanktion: Freitritt

19. Es ist nicht erlaubt einen Mitspieler beim Kampf um den Ball zu unterstützen.

Sanktion: Strafrtritt

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.

Sanktion: Strafrtritt

REGEL 19 GEDRÄNGE

1. Die für den Regelverstoß nicht schuldige Mannschaft wirft den Ball in das Gedränge ein.
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.
6. Wenn eine Mannschaft, aus welchem Grund auch immer, auf weniger als 13 Spieler reduziert wird muss diese weiterhin fünf Spieler im Gedränge haben.
18. Das Gedränge wird unumkämpft durchgeführt. Das bedeutet, dass die am Gedränge beteiligten Spieler den Gegner zur Balleroberung nicht wegschieben dürfen.

Sanktion: Freitritt

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.

Sanktion: Straftritt

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.

Sanktion: Straftritt



Regeln U14



RUGBY
DEUTSCHER RUGBY-VERBAND

OFFIZIELLES REGELWERK DES
DEUTSCHEN RUGBY-VERBANDES

REGEL 1 DER PLATZ

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 (siehe Abb. Spielfeld U14).

REGEL 2 BALL

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

REGEL 3 MANNSCHAFT

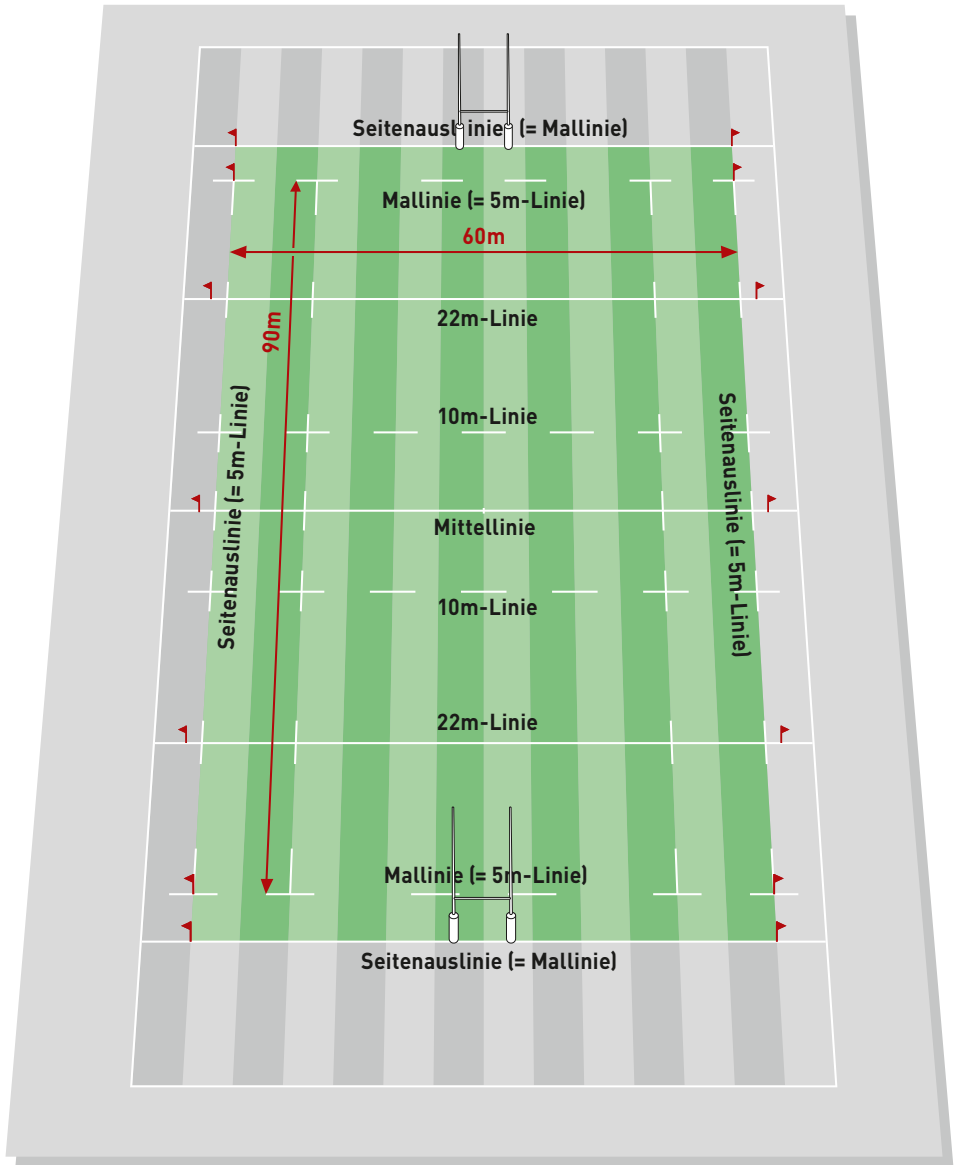
1. Eine Mannschaft besteht aus höchstens 13 Spielern.
5. Es dürfen bis zu 5 Spieler ausgewechselt werden.

Die Spieler sollen die folgenden Rückennummern tragen:

- 1 Prop links
- 2 Hakler
- 3 Prop rechts
- 4 Zweite-Reihe-Stürmer links
- 5 Zweite-Reihe-Stürmer rechts
- 8 Dritte-Reihe-Stürmer mitte
- 9 Gedrängehalb
- 10 Verbinder
- 11 Außendreiviertel links
- 12 Innendreiviertel
- 13 Innendreiviertel
- 14 Außendreiviertel
- 15 Schluss

REGEL 5 ZEIT

1. Die Spielzeit beträgt maximal 2 x 25 Minuten.



SPIELFELD U14

REGEL 9 FOULSPIEL

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.

29. Wird vom Schiedsrichter eine Zeitstrafe verhängt, so beträgt diese 5 Minuten.

REGEL 18 SEITENAUS, SCHNELLER EINWURF UND GASSE

13. Eine Gasse wird mit **maximal 6 Spielern** jeder Mannschaft gebildet. Die einwerfende Mannschaft bestimmt die Anzahl der Spieler in der Gasse.

Sanktion: Freitritt

19. Es ist nicht erlaubt einen Mitspieler beim Kampf um den Ball zu unterstützen.

Sanktion: Straftritt

REGEL 19 GEDRÄNGE

Es gelten die Regelungen der Regelvariation Unter-19 von World Rugby.

Die Sicherheitsregeln des DRV finden Anwendung.

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.
6. Wenn eine Mannschaft, aus welchem Grund auch immer, auf weniger als 10 Spieler reduziert wird muss diese weiterhin sechs Spieler im Gedränge haben.



Regeln U16 / U18



RUGBY
DEUTSCHER RUGBY-VERBAND

OFFIZIELLES REGELWERK DES
DEUTSCHEN RUGBY-VERBANDES

Für die Altersklasse U16 und U18 gelten die Regelvariation Unter-19 von World Rugby.
Die Sicherheitsregeln des DRV finden Anwendung.

REGEL 5 ZEIT

U16 Die Spielzeit beträgt maximal 2 x 30 Minuten.

U18 Die Spielzeit beträgt maximal 2 x 35 Minuten.

RUGBY UNION REGELVARIATIONEN DES DRV

Herausgeber

Deutscher Rugby-Verband e. V. (DRV)

Ferdinand-Wilhelm-Fricke-Weg 10
30169 Hannover

Telefon: +49 (0)511 14763

Telefax: +49 (0)511 1610206

E-Mail: office@rugby-verband.de

www.rugby-verband.de

Überarb. Schüler- und Jugendregeln

Ralf Tietge

Fotos

Cover: Thomas Sperl – www.thomassperl.de

DRV Sicherheitsregeln (S. 4): Dr. Colin Grzanna

Regeln U12 (S. 29): Dr. Martin Schüttler

Regeln U14 (S. 35): Romy Quester

Regeln U16/U18 (S. 39): JM Lefebvre Sports – www.fb.com/JMLefebvreSports

Satz und Layout

Robert Läufer | Reinzeichner & Print Produktioner (Berlin)

www.laeufer.de

Druck und Bindung

Elch Graphics Digitale- und Printmedien GmbH und Co KG (Berlin)

www.elch-graphics.de