



SCHUELER- UND JUGENDREGELN

**Offizielles Regelwerk des
Deutschen Rugby Verbandes**

Stand: August 2009

DIE SPIELREGELN DES SCHUELER-RUGBYS

Die nachstehenden Regeln gelten für Spiele der vier Schüler- Altersklassen (U8 – U14) und sind für alle Spiele im Bereich der Deutschen Rugby-Jugend (DRJ) gültig. Die Einteilung der Altersspielklassen sowie die Gesamtspielzeiten ergeben sich aus der DRJ-Spielordnung.

Sofern nachfolgend keine besonderen Bestimmungen genannt sind, gelten die Regeln des Rugbyspiels, **einschließlich** der U19-Variationen. Die Numerierung der Schüler- und Jugendregeln ist denen der Regeln des Rugbyspiels angepasst.

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

Spielfeld:

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

Generelle Änderungen gegenüber dem Regelwerk:

Regel 10 4 n) „Kavallerie-Angriff“

Der in diesem Abschnitt beschriebene „Kavallerie-Angriff“ wird dann als solcher angesehen, wenn der Abstand von der angreifenden zur verteidigenden Mannschaft weniger als 10m beträgt.

Beispiel: Ein Strafrtritt wird 5m vor der Mallinie verhängt, der Abstand von Angreifer zu Verteidiger beträgt damit weniger als 10m.

Regel 20 GEDRAENGE

Werden Spieler der Altersklassen U12 bis U16 in der nächsthöheren Altersklasse eingesetzt, so dürfen diese nicht in der Ersten und Zweiten Sturmreihe spielen.

U8 (SCHUELER D)

1 SPIELFELD

(Skizze 1)

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.

2 DER BALL

Die Ballabmessungen werden für junge Spieler verkleinert.
U8 spielen mit Bällen der Größe Nr. 3.

3 ANZAHL DER SPIELER

Höchstens sechs. Es dürfen drei Spieler ausgewechselt werden.

4 SPIELKLEIDUNG

Es gelten generell die Regelungen in Regel 4 der Spielregeln.
In dieser Altersklasse sind Kopfschutz und Schulterpolster **nicht zugelassen**.

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

5 SPIELZEIT

2 x 7 Minuten

7 FUSSSPIEL

Es dürfen keine Tritte/Kicks aus der Hand ausgeführt werden.

9 ARTEN DER ERFOLGE

Ein Versuch (5 Punkte) ist erzielt, wenn der Ball im gegnerischen Malfeld niedergelegt wird. Es werden keine Erhöhungstritte ausgeführt.

10 FOULSPIEL

Foulspiel ist jede Aktion eines Spielers, die gegen Geist und Buchstaben der Regeln des Rugbyspiels gerichtet ist.

Ein Spieler darf einen Gegner nicht oberhalb der Hüftlinie 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



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

13 ANTRITT UND WIEDERANTRITT

- (a) **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.
- (b) **Wiederantritt.** Ein Spieler führt einen kurzen Antritt aus, und passt ihn zu einem Mitspieler. Beim Wiederantritt muss die gegnerische Mannschaft einen Abstand von mindestens 5 Metern zum Ballträger einhalten.

Fehler: Wiederholung des Antritts

14 BALL AUF DEM BODEN – KEIN TACKLE

14.2 WAS EIN SPIELER NICHT TUN DARF

- (d) Ein Spieler der im Ballbesitz ist, darf nicht absichtlich auf den Boden gehen, wenn er nicht von einem Gegner getackelt wird.

Strafe: Straftritt

15 TACKLE

Bei Kindern unter 7 Jahren soll Touch Rugby gespielt werden. Beim Touch Rugby dürfen die balltragenden Spieler nicht gefasst und nicht zu Boden gebracht werden. Ein balltragender Spieler wird dadurch gestoppt, dass er einen beidhändigen Klaps auf den Oberkörper erhält. Er muss dann sofort stehen bleiben und den Ball passen oder auf den Boden ablegen.

17 Paket

- (a) Spieler, die in ein Paket hineingehen, dürfen ihre Köpfe und Schulter nicht tiefer haben als ihre Hüften.
Strafe: Freitritt
- (e) Ein Spieler darf ein Paket nicht absichtlich einstürzen lassen. Dies ist gefährliches Spiel.
Strafe: Straftritt

19 GASSE

Es wird keine Gasse ausgeführt. Das Spiel wird gemäß Regel 21 fortgesetzt. Diejenige Mannschaft erhält den Ball, die ihn nicht ins Seitenaus getragen bzw. nicht zuletzt gespielt hat.

20 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 13 (b) beschrieben fortgesetzt.

21 STRAFTRITT UND FREITRITT

Das Spiel wird wie in 13 (b) beschrieben wieder gestartet.

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

U10 (SCHUELER C)

1 SPIELFELD

(Skizze 2)

In Querrichtung zum normalen Spielfeld mit der 5m-Linie als Mallinien auf der einen und der 15m-Linie auf der anderen Seite, seitlich begrenzt durch die Mallinie des normalen Spielfeldes und die 22m-Linie.
Abmessung: 50 x 22 m.

2 DER BALL

U10 spielen mit Bällen der Größe Nr. 4.

3 ANZAHL DER SPIELER

Acht. Es dürfen drei Spieler ausgewechselt werden.

4 SPIELKLEIDUNG

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern D.

5 SPIELZEIT

2 x 10 Minuten

7 FUSSSPIEL

Der Ball darf nur nach vorne getreten werden, wenn der Spieler, der den Tritt ausführt, sich hinter seiner eigenen Verteidigungslinie (Definition Regel 19) aufhält. Es ist kein Freifang möglich.

9 ARTEN DER ERFOLGE

Siehe U8.

10 FOULSPIEL

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern D.

13 ANTRITT UND WIEDERANTRITT

- (a) Ein Spieler der antretenden Mannschaft führt einen kurzen Antritt aus, nimmt den Ball auf und passt ihn zu einem Mitspieler.
Die gegnerische Mannschaft muss 7m entfernt sein.

- (b) Wiederbeginn nach totem Ball:
Das Spiel wird mit einem kurzen Antritt (siehe a) an der 15 m-Linie vor der eigenen Mallinie begonnen.
Der Gegner muss 7 m entfernt sein.

14 BALL AUF DEM BODEN – KEIN TACKLE

14.2 WAS EIN SPIELER NICHT TUN DARF

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern D.

17 Paket

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern D.

19 GASSE

Definition Verteidigungslinie

Diese Linie verläuft in einer Entfernung von 10m von der Mallinie parallel zu ihr. Bei Einfügung des Spielfeldes in das Normalfeld entspricht die Verteidigungslinie der 15m- Linie. Es ist kein Freifang möglich.

Bei den Schülern C wird keine Gasse ausgeführt. Das Spiel wird gemäß 13 (a) fortgesetzt. Der kurze Antritt muss 1 Meter von der Seitenauslinie entfernt ausgeführt werden.

19.1

- (a) **Spieler innerhalb der eigenen Verteidigungszone.** Wenn ein verteidigender Spieler den Ball innerhalb der eigenen Verteidigungszone oder innerhalb des eigenen Malfeldes in Besitz bekommt und diesen direkt ins Seitenaus tritt, findet der Einwurf dort statt, wo der Ball ins Seitenaus gegangen ist.

20 GEDRAENGE

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 13 (a) beschrieben fortgesetzt.

21 STRAFTRITT UND FREITRITT

Die gegnerische Mannschaft muss einen Abstand von mindestens 7 m einhalten.

U12 (SCHUELER B)

1 SPIELFELD

(Skizze 3)

In Querrichtung mit beiden 5-m-Linien als Mallinien, seitlich begrenzt durch die Mallinie und die am nächsten liegende 10m –Linie des normalen Spielfeldes.

Abmessung: 40 x 60 m.

2 DER BALL

U12 spielen mit Bällen der Größe Nr. 4.

3 ANZAHL DER SPIELER

Eine Mannschaft besteht aus zehn Spielern. Es dürfen vier Spieler ausgetauscht 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 die gleichen Regeln wie bei den Schülern C und D. Schraubstollen sind erlaubt.

5 SPIELZEIT

2 x 15 Minuten

7 FUSSSPIEL

Das Spiel mit dem Fuß ist bei den Schülern B generell erlaubt

9 ARTEN DER ERFOLGE

Siehe U8.

10 FOULSPIEL

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern C und D, mit der Ausnahme, dass die Handabwehr erlaubt ist.

13 ANTRITT UND WIEDERANTRITT

Die gegnerische Mannschaft muss 7m entfernt sein. Der Ball muss diese 7m entfernte Linie überqueren.

14 BALL AUF DEM BODEN – KEIN TACKLE

14.2 WAS EIN SPIELER NICHT TUN DARF

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern D.

17 Paket

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern D.

19 GASSE

Definition Verteidigungslinie

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

19.1

(a) **Außerhalb der eigenen Verteidigungszone tritt ein Spieler einer Mannschaft den Ball direkt oder indirekt ins Seitenaus.** Bei einem (direkt oder indirekt) ins Seitenaus getretenen Tritt durch einen Spieler, der sich außerhalb der eigenen Verteidigungszone befindet gibt es keinen Raumgewinn. Die Gasse findet dort statt, wo der Spieler den Ball getreten hat, oder wo der Ball die Seitenauslinie überquert hat, je nachdem welches näher an der Mallinie dieses Spielers ist.

(b) **Spieler innerhalb der eigenen Verteidigungszone.** Wenn ein verteidigender Spieler den Ball innerhalb der eigenen Verteidigungszone oder innerhalb des eigenen Malfeldes in Besitz bekommt und diesen direkt ins Seitenaus tritt, findet der Einwurf dort statt, wo der Ball ins Seitenaus gegangen ist.

19.7

(a) Eine Gasse wird von 2 bis 4 Spielern jeder Mannschaft gebildet, die sich in einfachen Reihen parallel und 5m entfernt zur Seitenauslinie aufstellen,
Strafe : Freitritt

19.9

(k) Es ist **nicht erlaubt** einen Mitspieler beim Kampf um den Ball **zu unterstützen**.
Strafe : Straftritt

19.10

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

20 GEDRÄNGE

- (a) Bei den Schülern B wird ein Gedränge mit 5 Spielern von jeder Mannschaft durchgeführt. Dabei bilden 3 Spieler die erste und 2 Spieler die zweite Reihe.
- (b) Das Gedränge wird **passiv** durchgeführt. Das bedeutet, dass die am Gedränge beteiligten Spieler den Gegner nicht wegschieben dürfen.
Die Hakler dürfen versuchen den Ball zu erobern.
- (c) Die für den Regelverstoß nicht schuldige Mannschaft wirft den Ball in das Gedränge ein. Bei einem Regelverstoß wird das Gedränge wiederholt und die andere Mannschaft wirft den Ball ein.



- (d) Der Gedrängehalb der nicht einwerfenden Mannschaft muss sich hinter den letzten Fuß des hintersten am Gedränge beteiligten eigenen Spielers begeben.
Strafe: Straftritt
- (e) Der einwerfende Gedrängehalb muss sich, nachdem er den Ball eingeworfen hat, ebenfalls hinter den letzten Fuß des hintersten am Gedränge beteiligten eigenen Spielers begeben.
Strafe: Straftritt
- (f) Diejenige Mannschaft die den Ball nicht gewinnt, darf erst dann zur Verteidigung anlaufen, wenn der gegnerische Gedrängehalb den Ball nach Verlassen des Gedränges aufgenommen hat.
Strafe: Straftritt



21 STRAFTRITT UND FREITRITT

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern C.

U14 (SCHUELER A)

1 SPIELFELD

(Skizze 4)

Das Spielfeld entspricht in der Längsrichtung dem normalen Spielfeld von der 5m Linie zur gegenüberliegenden 5m-Linie.

Seitlich wird das Feld durch die beiden 5m-Linien begrenzt.

Abmessung: 60 x 90 m.

2 DER BALL

Bei den Schülern A wird mit Bällen der Größe Nr. 4 gespielt.

3 ANZAHL DER SPIELER

Eine Mannschaft besteht aus 13 Spielern.

Es dürfen fünf 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, 12 - Innendreiviertel, 13 - Innendreiviertel, 14 - Außendreiviertel rechts, 15 - Schlussmann

5 SPIELZEIT

2 x 25 Minuten

10 FOULSPIEL

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

14 BALL AUF DEM BODEN – KEIN TACKLE

14.2 WAS EIN SPIELER NICHT TUN DARF

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern D.

17 Paket

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern D.

19 GASSE

- (a) Eine Gasse wird von 2 bis 4 Spielern jeder Mannschaft gebildet, die sich in einfachen Reihen parallel und 5m entfernt zur Seitenauslinie aufstellen,
Strafe : Freitritt
- (b) Es ist **nicht erlaubt** einen Mitspieler beim Kampf um den Ball **zu unterstützen**.
Strafe : Straftritt

20 GEDRAENGE

- (a) Bei den Schülern A wird ein Gedränge mit 6 Spielern von jeder Mannschaft durchgeführt. Dabei bilden 3 Spieler die erste, 2 Spieler die zweite und eine Spieler die dritte Reihe. Die Aufstellung muss 3-2-1 sein, d.h. der Spieler in der dritten Reihe darf sich nicht an einem zweite Reihe Stürmer aussen binden.
- (b) Das Gedränge wird aktiv durchgeführt, es ist jedoch nur ein Schritt zur Balleroberung erlaubt
Die Hakler dürfen versuchen den Ball zu erobern.
- (c) Der Spieler auf der Dritte Reihe Position darf den Ball aufnehmen.
- (d) Ansonsten gelten die Sicherheitsregeln des DRV.

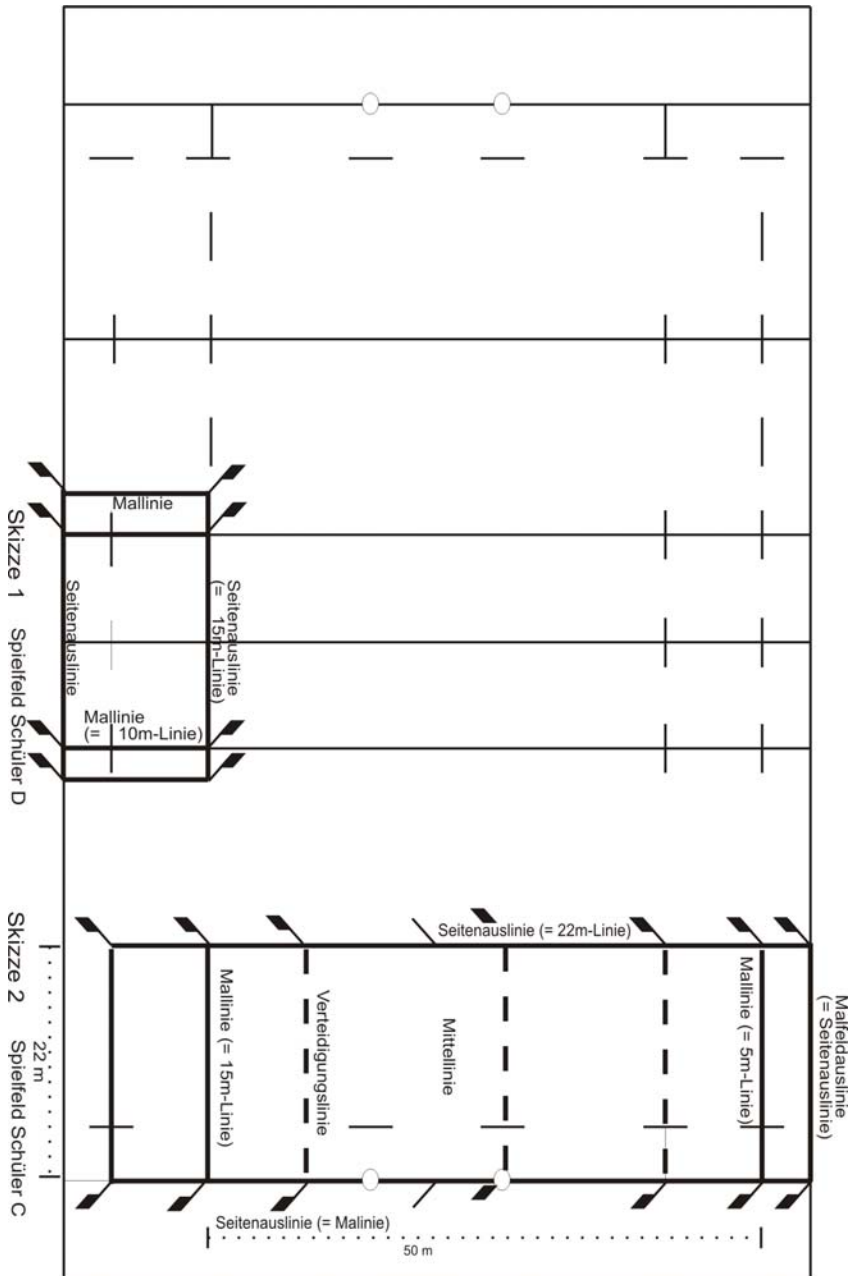
U16 / U18 (Jugendliche und Junioren)

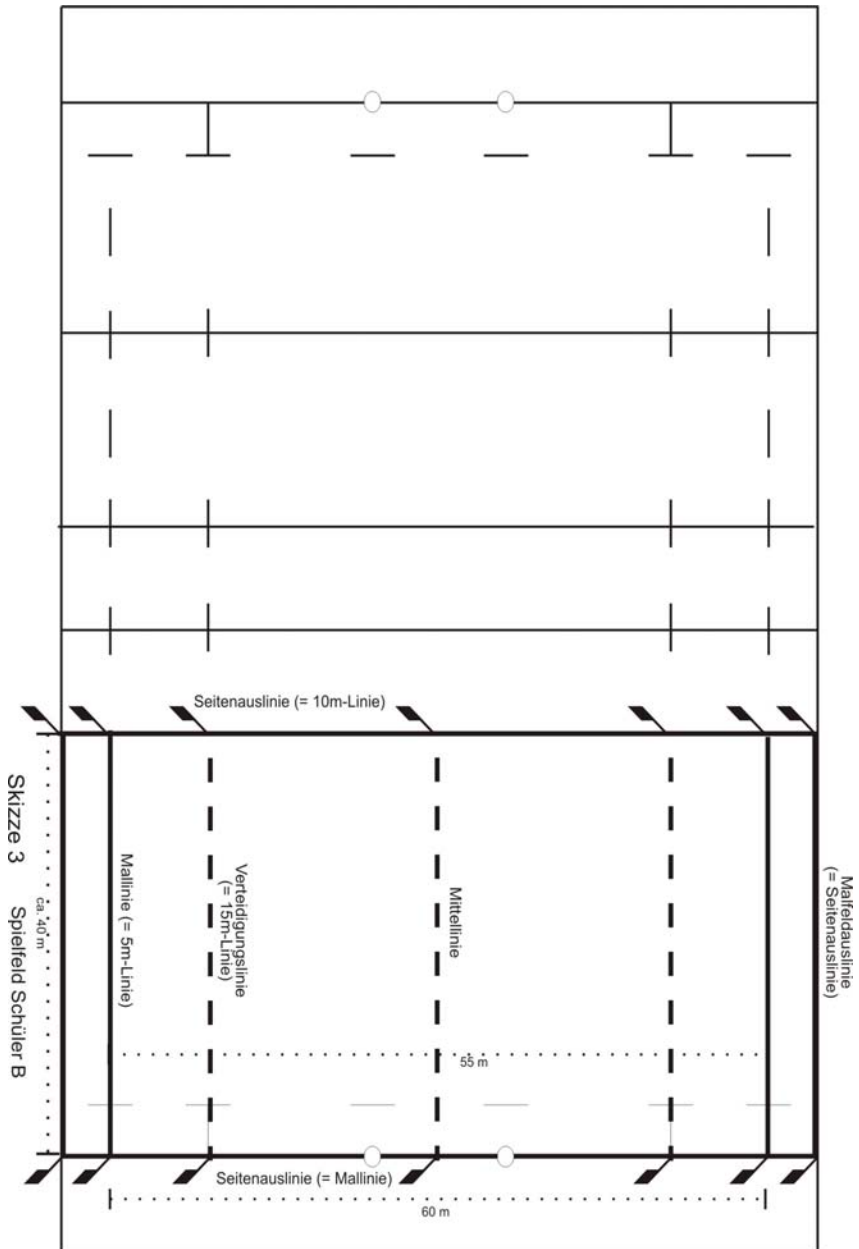
Für die Altersklassen U16 und U18 gelten die
„U 19 Regeln“ des IRB.
Die Sicherheitsregeln des DRV finden Anwendung.

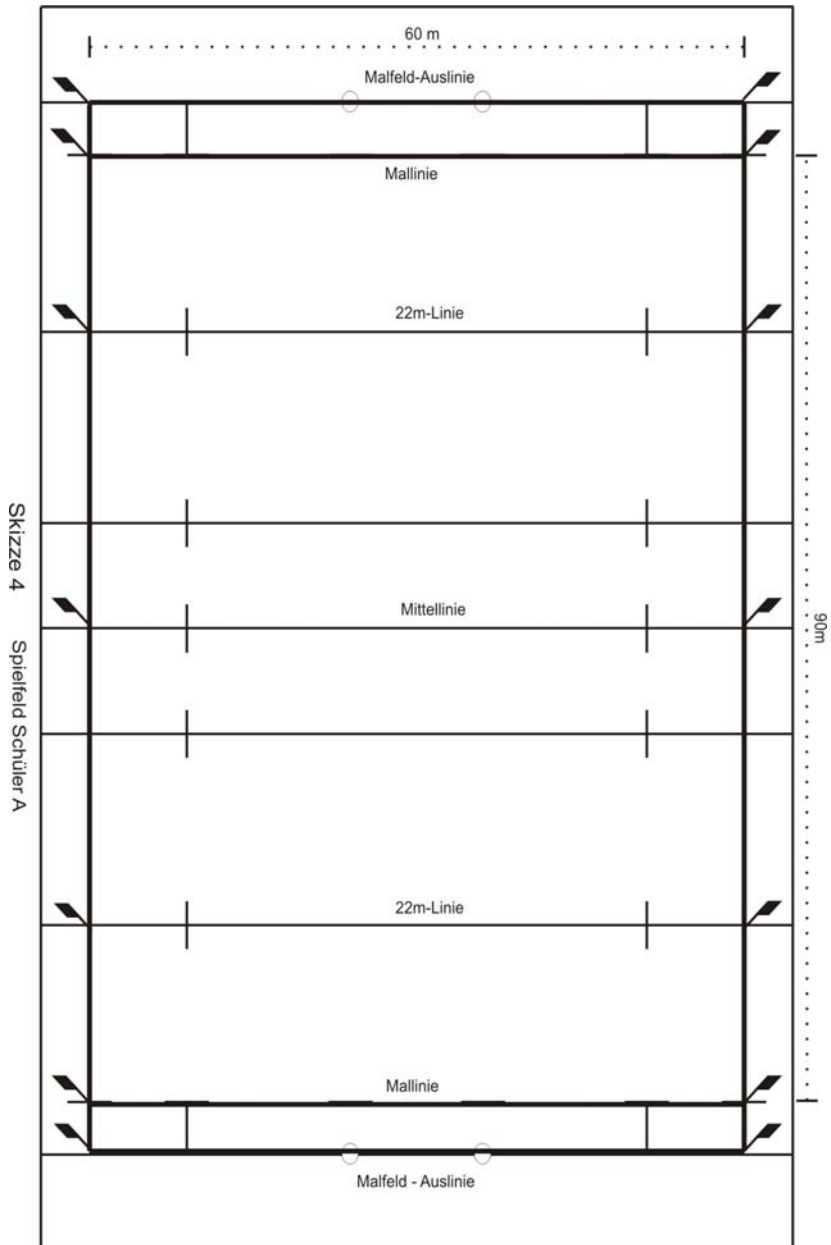
5 SPIELZEIT

U16: 2 x 30 Minuten

U18: 2 x 35 Minuten







Übersicht zu den Schülerregeln

	U8	U10	U12	U14
Ball	Größe Nr. 3	Größe Nr. 4		
Spieler / Auswechslungen	6 / 3	8 / 3	10 / 4	13 / 5
Spielkleidung	Kein 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.
Tritte aus der Hand	Nein	Nur eigene Verteidigungszone (kein Freifang)	Ja, kein Raumgewinn durch Gassekicks (Freifang möglich)	k.M.
Arten der Erfolge	Nur Versuche			k.M.
Foulspiel	Besondere Beachtung gilt gefährlichem Spiel und schlechtem Benehmen !			
	Handabwehr verboten		k.M.	
Spielbeginn / Wiederbeginn	Ball vom Schiedsrichter	kurzer Ankick, Pass	k.M.	
Zu Boden gehen	Spieler dürfen mit dem Ball nicht absichtlich zu Boden gehen			
Paket	Es ist nicht erlaubt ein Paket zu Boden zu ziehen.			
Gasse	kurzer Ankick, Pass		Mit 2 - 4 Spielern keine Unterstützung	
Gedränge	kurzer Ankick, Pass		Mit 5 Spielern (passiv) Harkeln erlaubt	Mit 6 Spielern Harkeln erlaubt
Straftritt / Freitritt	kurzer Ankick	Anspiel aus der Hand möglich.		k.M.
Abstände verteidigende Mannschaft	5 m	7 m		k.M.

k.M. = Keine Modifikationen zur normalen Regel