



SCHÜLER- UND JUGENDREGELN

**Offizielles Regelwerk der
Deutschen Rugby Jugend**

DIE SPIELREGELN DES SCHÜLER-RUGBYS

Die nachstehenden Regeln gelten für Spiele der vier Schüler-Altersklassen (D, C, B und A), sind seit 1991 für alle Spiele im Bereich der Deutschen Rugby-Jugend (DRJ) gültig und wurden 1992 und 1995 überarbeitet. Die Einteilung der Altersspielklassen ergibt sich aus Ziffer 10.1. der DRJ-Spielordnung.

Sofern nachfolgend keine besonderen Bestimmungen genannt sind, gelten die Regeln des Rugbyspiels und die Bestimmungen der Satzungen und Spielordnungen des Deutschen Rugby-Verbandes (DRV) und der DRJ. Es ist besonders zu beachten, dass Spiele von Schülern, Jugendlichen und Junioren - wo dies möglich ist - von vereinsneutralen Schiedsrichtern geleitet werden.

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.

SCHÜLER D (unter 9 Jahre)

1. Spielfeld Schüler D: siehe 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. Spielzeit:

Die zusätzlich zu der Spielzeit eines einzelnen Spieles genannte Zeit ist die gesamte Spielzeit bei einem Turnier, die während eines Tages nicht überschritten werden soll.
2 x 7 Minuten / 45 Minuten.

3. Spielbeginn:

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.

4. Arten der Erfolge:

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

5. Straftritt:

Ein Spieler der nichtschuldigen Mannschaft führt einen kurzen Antritt aus, nimmt den Ball auf und passt ihn zu einem Mitspieler. Die gegnerische Mannschaft muss einen Abstand von mindestens 5 Metern einhalten.

6. 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 gemäß Ziffer 5. fortgesetzt. Ein Vorfall geschieht, wenn sich der Ball vorwärts in Richtung der gegnerischen Malfeld-Auslinie bewegt, nachdem ein Spieler ihn aus seinem Besitz verloren hat. Ein Vorpass entsteht, wenn der Ball vom Ballträger in Richtung der gegnerischen Malfeld-Auslinie gepasst oder geworfen wird.

7. Gasse:

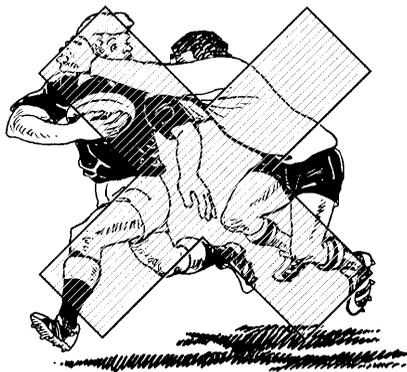
Es wird keine Gasse ausgeführt. Das Spiel wird gemäß Ziffer 5. fortgesetzt. Diejenige Mannschaft erhält den Ball, die ihn nicht ins Seitenaus getragen bzw. nicht zuletzt gespielt hat.

8. Fußballspiel:

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

9. Foulspiel:

Es ist besonders zu beachten, dass gefährliches Spiel (z.B. Hochhalten am Hals, Stoßen und Herumschleudern) als Foulspiel gilt. Foulspiel ist jede Aktion eines Spielers, die gegen Geist und Buchstaben der Regeln des Rugbyspiels gerichtet ist



Verboten : Hochhalten am Hals

10. Der Ball:

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

11. Spielkleidung

Kein Spieler darf gefährliche Gegenstände wie Schnallen, Ringe oder Ohrringe tragen. Die Rugbystiefel dürfen aus orthopädischen, entwicklungsbedingten Gründen an den Sohlen nur Noppen aus Gummi oder Kunststoff aufweisen.

12. Halten:

Ein Halten geschieht, wenn ein Ballträger im Spielfeld von einem oder mehreren Gegenspielern festgehalten und dabei zu Boden gebracht wird oder der Ball in Kontakt mit dem Boden kommt. Ein gehaltener Spieler muss den Ball unverzüglich passen oder ihn loslassen und aufstehen, um weiterzuspielen. Für jeden Spieler ist es regelwidrig, einen gehaltenen Spieler daran zu hindern, den Ball zu passen, ihn loszulassen oder ihn am Aufstehen zu hindern, nachdem er den Ball gepasst oder ihn losgelassen hat.

S

Strafe: Ein Straftritt an der Stelle des Verstoßes.

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.

13. Abseits:

Während des Spiels ist ein Spieler in Abseitsposition, wenn er sich vor dem Ball befindet, den ein anderer Spieler seiner Mannschaft zuletzt gespielt hat, und ins Spiel eingreift. Ein Verstoß wird mit einem Straftritt geahndet.

S

Strafe: Ein Straftritt an der Stelle des Verstoßes.

14. Anzahl der Spieler:

Höchstens sechs. Es dürfen drei Spieler ausgewechselt werden

SCHÜLER C (9-10 Jahre)

1. Spielfeld: siehe Skizze 2,
In Querrichtung zum normalen Spielfeld mit den beiden 5m-Linien als Mallinien, seitlich begrenzt durch die 10m-Linie des normalen Spielfeldes und die 22m-Linie.
Abmessung: 65 x 22 m.
2. Spielzeit:
2 x 10 Minuten / 60 Minuten.
3. Spielbeginn:
Ein Spieler der antretenden Mannschaft führt am Antrittspunkt einen kurzen Antritt aus, nimmt den Ball auf und passt ihn zu einem Mitspieler. Die gegnerische Mannschaft muss 5m entfernt sein.
4. Arten der Erfolge:
Für den Versuch gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern D. Soweit es ohne zusätzlichen technischen Aufwand möglich ist, sollten Versuche bei den Schülern C erhöht werden. Ein Treffer nach einem Versuch (Erhöhung) zählt zwei Punkte. Bei den Schülern C soll die Erhöhung von der Mitte der Malstangen als Sprungtritt (Dropkick) ausgeführt werden.
Diese Regel wird als Empfehlung aufgenommen. Sie wird für Meisterschaftsspiele nicht bindend vorgeschrieben.
5. Straftritt:
Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern D.
6. Gedränge:
Bei den Schülern C wird kein Gedränge durchgeführt. Hätte nach normalen Regeln ein Gedränge angeordnet werden müssen, erhält diejenige Mannschaft den Ball, die den Regelverstoß nicht begangen hat. Das Spiel wird gemäß Ziffer 5. fortgesetzt
7. Gasse:
Bei den Schülern C wird keine Gasse ausgeführt. Das Spiel wird gemäß Ziffer 5. fortgesetzt. Der kurze Antritt muss 1 Meter von der Seitenauslinie entfernt ausgeführt werden.
8. Fußballspiel:
Der Ball darf nur nach vorne getreten werden, wenn der Spieler, der den Tritt ausführt, sich hinter seiner eigenen Verteidigungslinie aufhält. 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.

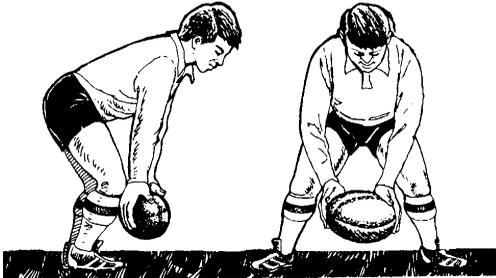
9. Foulspiel:
Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern D.
10. Der Ball:
Schüler C spielen mit Bällen der Größe Nr. 4
11. Spielkleidung:
Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern D.
12. Halten:
Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern D.
13. Abseits:
Während des Spiels ist ein Spieler im Abseits, wenn er sich vor dem Ball befindet, den ein anderer Spieler seiner Mannschaft zuletzt gespielt hatte, und ins Spiel eingreift oder wenn er sich bei einem Kick vor dem tretenden Spieler seiner eigenen Mannschaft befindet. Ein Verstoß wird mit einem Straftritt geahndet.
14. Anzahl der Spieler:
Acht. Es dürfen drei Spieler ausgewechselt werden.

SCHÜLER B (11-12 Jahre)

1. Spielfeld: siehe Skizze 3,
In Querrichtung mit beiden 5-m-Linien als Mallinien, seitlich begrenzt durch die 22-m-Linie und die weiter entfernte 10m-Linie.
Abmessung: 40 x 65 m.
2. Spielzeit:
2 x 15 Minuten / 75 Minuten
3. Spielbeginn:
Ein Spieler der antretenden Mannschaft führt jeweils zu Beginn einer Halbzeit am Antrittspunkt einen Platztritt aus, bei Antritten nach Versuchen einen Sprungtritt. Die gegnerische Mannschaft muss 7m entfernt sein. Beim Antritt muss der Ball diese 7m entfernte Linie überqueren.
4. Arten der Erfolge:
Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern C.
5. Straftritt:
Ein Straftritt wird als kurzer Antritt ausgeführt. Die gegnerische Mannschaft muss einen Abstand von mindestens 7 Metern einhalten.
6. Gedränge:
Ein Gedränge, wird von Spielern beider Mannschaften gebildet, die sich so aufstellen, dass der Ball zwischen ihnen auf den Boden eingeworfen werden kann. Bei den Schülern B wird ein Gedränge mit 3 Spielern in jeder Reihe durchgeführt. Der mittlere Spieler in jeder Reihe ist der Hakler, und die Spieler beiderseits von ihm sind die Außenstürmer.
Das Gedränge wird aktiv durchgeführt.



Die nicht für den Regelverstoß verantwortliche Mannschaft soll den Ball in das Gedränge einwerfen



Der Gedrängehalb der nicht einwerfenden Mannschaft und seine Mitspieler müssen sich hinter den letzten Fuß des hintersten am Gedränge beteiligten eigenen Spielers begeben. Der einwerfende Gedrängehalb muss sich, nachdem er den Ball eingeworfen hat, ebenfalls hinter den letzten Fuß des hintersten am Gedränge beteiligten eigenen Spielers begeben. 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.



Abseits am Gedränge

7. Gasse:

Eine Gasse wird von 2 Spielern jeder Mannschaft gebildet, die sich in einfachen Reihen parallel und 5m entfernt zur Seitenauslinie in Erwartung des Balles aufstellen, der zwischen beiden Reihen eingeworfen wird. Bis der Ball die Hand des einwerfenden Spielers verlassen hat, muss jeder Spieler in der Gasse wenigstens 1m Abstand vom nächsten Spieler haben. Die Gasse beginnt, wenn der Ball die Hände des Einwerfers verlässt. Die Gasse ist beendet, wenn der Ball die Gasse verlassen hat. Spieler beider Mannschaften, die nicht an der Gasse teilnehmen, müssen sich 7 m hinter der Gassenlinie aufstellen. Sie dürfen erst anlaufen, wenn die Gasse beendet ist. Die Gassenlinie ist eine gedachte Linie im Spielfeld, die im rechten Winkel zur Seitenauslinie durch den Punkt verläuft, von dem der Ball einzuwerfen ist.

S

Ein Regelverstoß wird mit einem Straftritt geahndet.

8. Fußballspiel:

Das Spiel mit dem Fuß ist bei den Schülern B generell erlaubt. In der eigenen Verteidigungszone zwischen der 15- m-Linie und der 5-m-Linie ist ein Freifang (Marke) möglich. Ein Spieler macht einen Freifang, wenn er in seiner Verteidigungszone oder im eigenen Malfeld den Ball klar von einem Tritt des Gegners fängt und zugleich "Marke!" ruft. Aufgrund eines Freifangs ordnet der Schiedsrichter einen Freitritt an, der wie ein Straftritt ausgeführt wird.

Der Tritt muss von dem Spieler ausgeführt werden, der den Freifang gemacht hat. Wenn die Marke im Malfeld ist, soll jedes daraus entstehende Gedränge 5 m vor der Mallinie auf einer Linie durch die Marke stattfinden.

9. Foulspiel:

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern C und D.

10. Der Ball:

Schüler B spielen mit Bällen der Größe Nr. 4.

11. Spielkleidung:

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern C und D. Schraubstollen sind erlaubt.

12. Halten:

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern C und D.

13. Abseits:

Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern C

14. Anzahl der Spieler:

Acht. Es dürfen drei Spieler ausgewechselt werden.

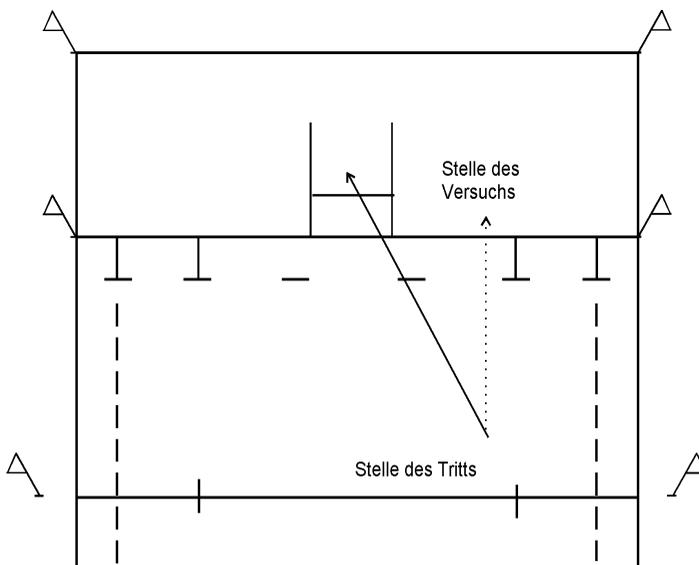
15. Mannschaftsaufstellung:

Eine Mannschaft besteht aus 8 Spielern, die die folgenden Rückennummern tragen sollen:

1 - Außenstürmer links, 2 - Hakler, 3 - Außenstürmer rechts, 9 - Gedrängehalb, 10 - Verbinder, 12 - Innendreiviertel, 13 - Innendreiviertel, 14 - Außendreiviertel.

SCHÜLER A (13-14 Jahre)

1. Spielfeld: siehe Skizze 4,
In Längsrichtung von der Mallinie bis zur entfernten 22-m-Linie, seitlich begrenzt durch die beiden 5-m-Linien. Abmessung: 55 x 88 m.
2. Spielzeit:
2 x 20 Minuten / 90 Minuten.
3. Spielbeginn:
Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Schüler B. Die gegnerische Mannschaft muss beim Antritt 10m vom Antrittspunkt entfernt sein. Bei jedem Antritt muss der Ball diese gedachte 10m-Linie überqueren
4. Arten der Erfolge:
Für den Versuch gelten die gleichen Regeln wie bei den Schülern B, C und D. Soweit ohne zusätzlichen technischen Aufwand möglich, sollen Versuche bei den Schülern A erhöht werden. Ein Treffer nach einem Versuch (Erhöhung) zählt 2 Punkte. Wenn eine Mannschaft einen Versuch erzielt hat, hat sie das Recht, einen Platz- oder Sprungtritt nach den Malstangen auszuführen, und zwar auf einer Linie durch die Stelle, an der der Versuch erzielt worden ist.



5. Straftritt:

Ein Straftritt wird als kurzer Antritt ausgeführt. Die gegnerische Mannschaft muss einen Abstand von mindestens 10m einhalten.

6. Gedränge:

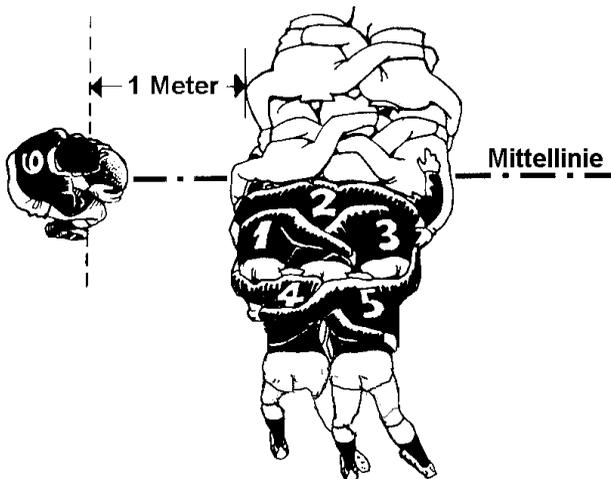
Bei den Schülern A wird ein Gedränge mit 5 Spielern durchgeführt, drei in der ersten Reihe und zwei in der zweiten Reihe. Der mittlere Spieler in jeder ersten Reihe ist der Hakler, die Spieler beiderseits von ihm sind die Außenstürmer. Die beiden anderen Spieler sind Zweite- Reihe-Stürmer. Das Fünf-Mann-Gedränge ist ein aktives Gedränge.

Sollte einer der fünf Spieler der ersten oder zweiten Reihe nicht verfügbar, verletzt oder vom Platz gestellt sein, so ordnet der Schiedsrichter im weiteren Spielverlauf nur noch passives Gedränge an. Die nicht für den Regelverstoß verantwortliche Mannschaft wirft den Ball in das Gedränge ein.

Der Gedrängehalb der nicht einwerfenden Mannschaft und seine Mitspieler müssen sich hinter den letzten Fuß des hintersten am Gedränge beteiligten eigenen Spielers begeben. Der einwerfende Gedrängehalb muss sich, nachdem er den Ball eingeworfen hat, ebenfalls hinter den letzten Fuß des hintersten am Gedränge beteiligten eigenen Spielers begeben. 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.

S

Strafe : Ein Regelverstoß wird mit einem Straftritt geahndet.



12. Halten:

Es gilt die Regel 15 des Rugbyspiels.

13. Abseits:

Im offenen Spiel ist ein Spieler in Abseitsposition, wenn er sich vor dem Ball aufhält, den ein anderer Spieler seiner Mannschaft zuletzt gespielt hat und wenn er ins Spiel eingreift, wenn er sich bei einem Kick vor dem tretenden Spieler seiner eigenen Mannschaft aufhält oder wenn er sich bei einem offenen Gedränge oder Paket vor dem hintersten Fuß eines Spielers seiner eigenen Mannschaft aufhält.

Für das Abseits am Gedränge, der Gasse, dem offenen Gedränge und Paket gelten die Regeln des Rugbyspiels.

14. Anzahl der Spieler:

Zwölf. Es dürfen vier Spieler ausgewechselt werden.

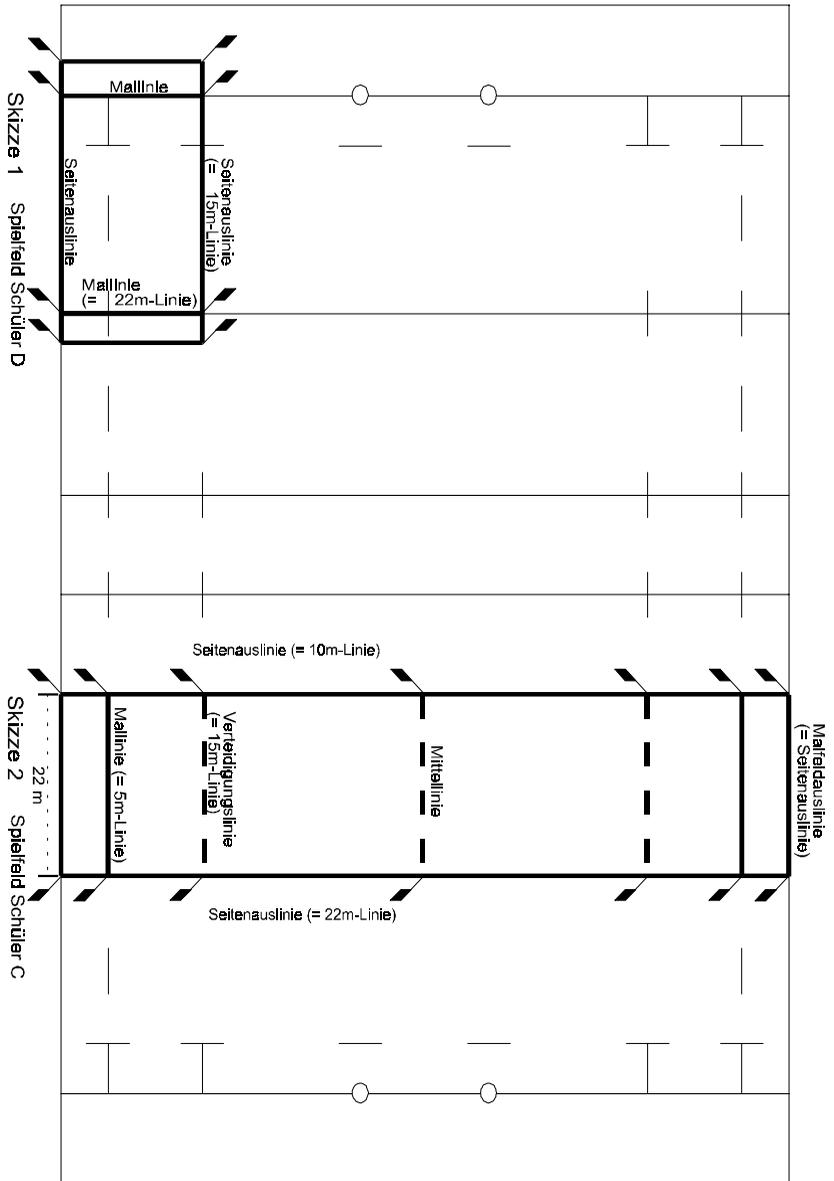
15. Mannschaftsaufstellung:

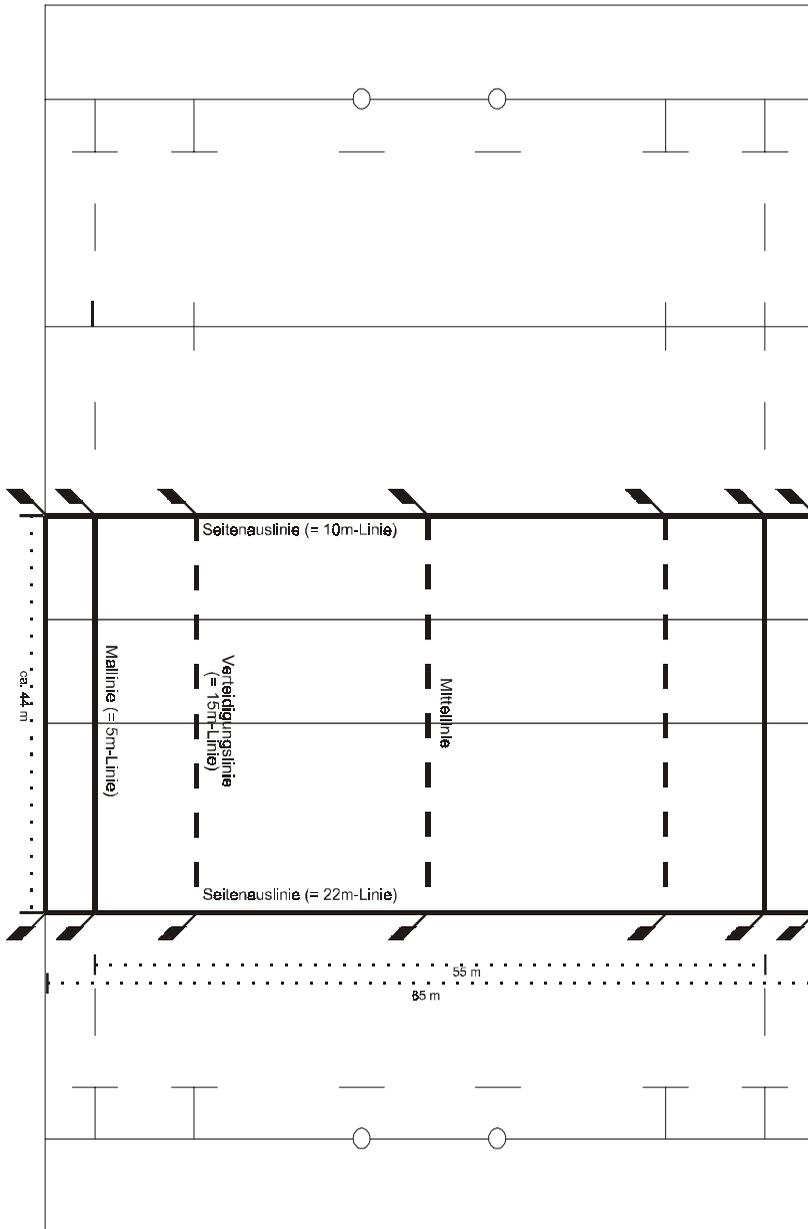
Eine Mannschaft besteht aus 12 Spielern, die die folgenden Rückennummern tragen sollen:

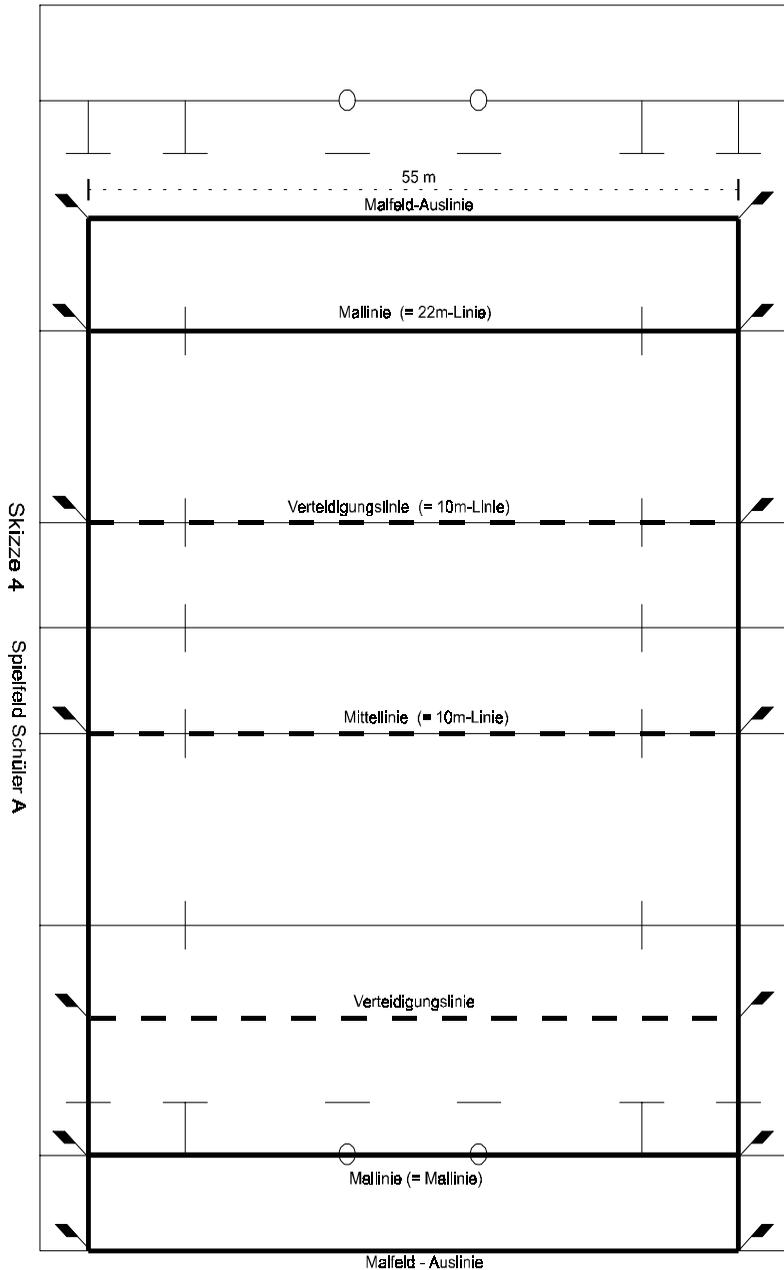
1 - Außenstürmer links, 2 - Hakler, 3 - Außenstürmer rechts, 4 - Zweite-Reihe- Stürmer links, 5 - Zweite-Reihe-Stürmer rechts, 9 - Gedrängehalb, 10 - Verbinder, 11 - Außendreiviertel links, 12 - Innendreiviertel, 13 - Innendreiviertel, 14 - Außendreiviertel rechts, 15 - Schlussmann

Jugendliche (15-16 Jahre) und Junioren (unter 19 Jahren)

Für die Altersklassen Jugendliche (15-16 Jahre) und Junioren (unter 19 Jahren) gelten die „U 19 Regeln“ des IRB.







Die Spielregeln des Schüler-Rugbys im DRV

- Eine Zusammenfassung für Schiedsrichter (Stand 1.8.98) -

	Schüler D (bis 8 Jahre)	Schüler C (9-10 Jahre)	Schüler B (11-12 Jahre)	Schüler A (13-14 Jahre)
1. Spielfeld (inkl. Malfelder)	15 x 32 m	22 x 65 m	40 x 65 m	55 x 88 m
2. Spielzeit	2 x 7 Min.	2 x 10 Min.	2 x 15 Min.	2 x 20 Min.
3. Spielbeginn	Ball vom Schiedsrichter	kurzer Ankick	Antritt	
4. Arten der Erfolge	Nur Versuche	Nur Versuche (Erhöhung durch Dropkick als Empfehlung)		Versuche und Erhöhungen
5. Strafrtritt	kurzer Ankick			
6. Gedränge	kurzer Ankick		Mit 3 Spielern (aktiv)	Mit 5 Spielern (aktiv)
7. Gasse	kurzer Ankick		Mit 2 Spielern	Mit 2 - 4 Spielern
8. Tritte aus der Hand	Nein	Ja, aber nur in der eigenen Verteidigungszone	Ja, im ganzen Spielfeld (Freifang ist in der eigenen Verteidigungszone erlaubt)	
9. Foulspiel	Besondere Beachtung gilt gefährlichem Spiel und schlechtem Benehmen !			

	Schüler D (bis 8 Jahre)	Schüler C (9-10 Jahre)	Schüler B (11-12 Jahre)	Schüler A (13-14 Jahre)
10. Der Ball	Größe Nr. 3	Größe Nr. 4		Größe Nr. 5
11. Spielkleidung	Schraubstollen sind nicht erlaubt		Keine Modifikationen	
12. Halten	Keine Modifikationen (*)			
13. Abseits	Keine Modifikationen			
14. Anzahl der Spieler / Auswechslungen	Max. 6 / 3	8 / 3		12 / 4
15. Abstände der verteidigenden Mannschaft	5 m		7 m	10 m

* Für unter 7-jährige wird nur Touch-Rugby gespielt