



**DRV**  
**8er Variationen Frauenrugby**

Der Deutsche Rugby-Verband hat aus Gründen der Entwicklung und Sicherheit verschiedene Regeln für das Frauenrugby modifiziert.

### Regeln in Kürze:

Spielzeit	2 x 12 Min.
Feldspielerinnen pro Team	8
Zulässige Auswechslungen	4 pro Spiel
Stürmer	3
Hintermannschaft	5
Punkte	Versuch und Erhöhung Erhöhung wird von einem beliebigem Punkt auf dem Feld gekickt.
Gedränge	3 Spielerinnen

### VERWEIS

In den Regionalligen der Frauen wird - mit Ausnahme der nachstehenden Regelvariationen - nach den geltenden Regeln für das 15er-Rugby (Spielregeln) und der Regionalliga Spielordnung der DRF gespielt. Es gelten die DRV Sicherheitsregeln. Die Nummerierung ist denen der Regeln des Rugbyspiels angepasst.

## 1 DAS SPIELFELD

### 1.1 SKIZZE

Das 8er-Spielfeld erstreckt sich entsprechend der folgenden Skizze quer über den regulären Platz. Bei Bedarf können zwei 8er-Spielfelder auf einem regulären Platz abmarkiert und genutzt werden.

### 1.2 SEITENAUSLINIE

8er-Seitenauslinien sind die reguläre 5m Linie vor dem Malfeld und die reguläre 10 m Linie dieser Spielfeldhälfte. Aus Sicherheitsgründen ist nicht die Mallinie die Seitenauslinie.

### 1.3 MALFELDER

Die 8er-Mallinie liegt auf der 5m-Linie des Platzes.  
Das hintere Ende des Malfeldes endet bei der Seitenauslinie des regulären Platzes.

### 1.4 DEFENSIVE ZONE

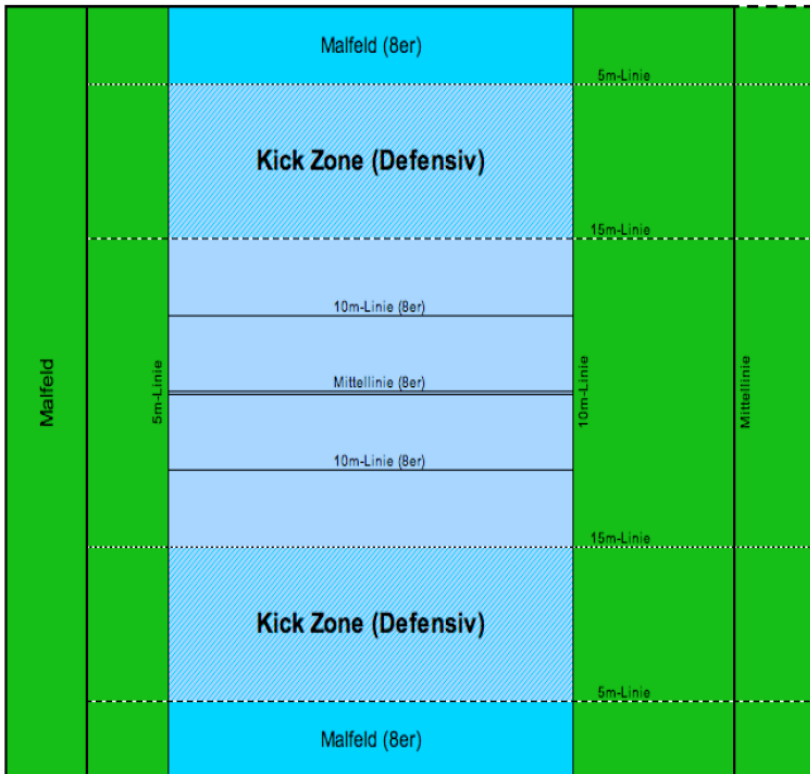
Zwischen dem 8er-Malfeld und der 15-m-Gasselinie des regulären Platzes befindet sich die defensive Zone.

### 1.5 MITTELLINIE

Die zum Ankick notwendige 8er-Mittellinie wird mit Hütchen markiert.

### 1.6 „5-m-Linie“

Die auf dem regulären Platz als 10m-Linie markierte Linie wird beim 8er-Rugby 5m von der Mittellinie entfernt mit Hütchen markiert.



### **3 ANZAHL DER SPIELER**

Feldspielerinnen pro Team 8 (Die Mindestanzahl beträgt 5, wie bisher)  
Zulässige Auswechslungen 4 pro Spiel  
Stürmer 3

Kann eine Mannschaft nur mit weniger als acht Spielern antreten, so muss die gegnerische Mannschaft die Anzahl der Spieler angleichen

### **5 SPIELZEIT**

Die Spielzeit beträgt zwei mal 12 Minuten mit maximal 5 Minuten Halbzeitpause.

In Endspielen beträgt die Spielzeit zwei mal 15 Minuten.

### **7 FUßSPIEL**

#### **7.1. Verteidigungskicks**

Im laufenden Spiel darf eine Mannschaft nur aus ihrer defensiven Zone den Ball kicken. Landet dieser unmittelbar im Seitenaus verliert die kickende Mannschaft den Ball. Der Gegner bekommt die Gasse an der Stelle des Kicks.

Kommt der Ball nach einem Kick aus der defensiven Zone nochmals im Spielfeld auf bevor er ins Seitenaus geht, bekommt der Gegner die Gasse an der Stelle, an der der Ball ins Seitenaus ging.

Wird außerhalb der defensiven Zone gekickt verliert die kickende Mannschaft den Ball und der Gegner erhält einen Freitritt vom Punkt, an dem der Ball gekickt wurde.

#### **7.2 Straftritt**

Außerhalb der defensiven Zone darf der Straftritt nicht gekickt werden, sondern muss gespielt werden

### **9 ARTEN DER ERFOLGE**

Ein Versuch (5 Punkte) ist erzielt, wenn der Ball im gegnerischen Malfeld niedergelegt wird.

Erhöhungstritte werden von einem beliebigen Punkt auf dem Feld gekickt. Eine gelungene Erhöhung zählt zwei Punkte. Der Erhöhungstritt muss per Dropkick getreten werden. Die gegnerische Mannschaft muss sich hinter ihre Verteidigungslinie begeben und die Spieler dürfen diese Linie nicht überschreiten, bis der Tritt ausgeführt ist. Sie dürfen nicht anlaufen um den Treffer zu verhindern.

Von einem Straftritt und einem Dropkick im offenen Spiel dürfen keine Punkte erzielt werden.

## 11 ABSEITS UND SPIELBERECHTIGUNG IM OFFENEN SPIEL

Bei allen Stellen in Regel 11, in denen auf „10 Meter“ verwiesen wird, wird mit 5 Meter gespielt.

## 13 ANTRITT UND WIEDERANTRITT

Die gegnerische Mannschaft muss 5m entfernt sein. Der Ball muss diese 5m entfernte Linie überqueren.

**Fehler: Wiederholung des Antritts**

## 19 GASSE

### 19.7

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**

### 19.8

Ist ein Spieler als Ballempfänger aufgestellt, so muss dieser einen Abstand von 1m zur Gasse einhalten.

Es ist für die nicht einwerfende Mannschaft nicht zwingend notwendig einen Gegenspieler zum Einwerfer aufzustellen. Wird diese Position aber besetzt, so muss dieser Spieler zwei Meter von der Gasselinie und 2 Meter von der 5-m Linie entfernt stehen.

**Strafe : Freitritt**

### 19.11

Spieler beider Mannschaften, die nicht an der Gasse teilnehmen, müssen sich 5 m hinter der Gassenlinie aufstellen.

**Strafe : Straftritt**

## 20 GEDRÄNGE

### 20.1 EIN GEDRÄNGE FORMIEREN

Wenn ein normales Gedränge gebildet wird, müssen die drei Spieler der ersten Reihe für diese Position ausreichend trainiert sein.

Wenn eine Mannschaft solche ausreichend trainierten Spieler nicht bereitstellen kann, weil:

sie entweder nicht zur Verfügung stehen, oder

ein Spieler auf einer dieser drei Positionen verletzt ist, oder

wegen eines Foulspiels vom Platz gestellt wurde und kein geeignet trainierter Ersatzspieler zur Verfügung steht, ordnet der Schiedsrichter unumkämpfte Gedränge an.

Anzahl der Spieler: Drei. Ein Gedränge muss aus drei Spielern von beiden Mannschaften bestehen. Alle Spieler müssen gebunden bleiben bis das Gedränge zu Ende ist.

Der Schiedsrichter ruft "beugen", dann „anfassen“. Die Erste-Reihe-Spieler beugen sich und benutzen ihren äußeren Arm um die äußere Schulter des gegnerischen Erste-Reihe-Stürmers zu berühren. Danach nehmen die Spieler ihre Arme wieder zurück und der Schiedsrichter gibt die Anweisung „warten“. Nach der folgenden Pause ruft der Schiedsrichter "binden". Die ersten Reihen können sich dann binden. Das Rufen von „binden“ ist kein Befehl, sondern ein Hinweis, dass die ersten Reihen zusammengehen können, wenn sie dazu bereit sind.

**Strafe : Freitritt**

**Kein gedrehtes Gedränge.** Keine Mannschaft darf ein Gedränge absichtlich drehen.

**Strafe: Straftritt**

**Maximal 1,5 Meter schieben.** Eine Mannschaft darf ein Gedränge nicht mehr als 1,5 Meter in Richtung der gegnerischen Mallinie schieben

**Strafe : Freitritt**

## 20.8 ERSTE-REIHE-STÜRMER

**Hinaustreten.** Ein Erste-Reihe-Stürmer darf den Ball nicht absichtlich aus dem Tunnel oder aus dem Gedränge in Richtung des gegnerischen Malfeldes hinaustreten

**Strafe: Straftritt**

**Bindung der Hakler.** Der Hakler darf sich nur oberhalb der Arme der Außenstürmer binden. Eine 2-1 Bindung ist nicht erlaubt.

**Strafe: Straftritt**



Bindung der Stürmer – Schwarz richtig, Weiß falsch

## 21 STRAFTRITT UND FREITRITT

Bei allen Stellen in Regel 21, in denen auf „10 Meter“ verwiesen wird, wird mit 5 Meter gespielt.