



**SCHULRUGBY**

**REGELN**

**OK-RUGBY**

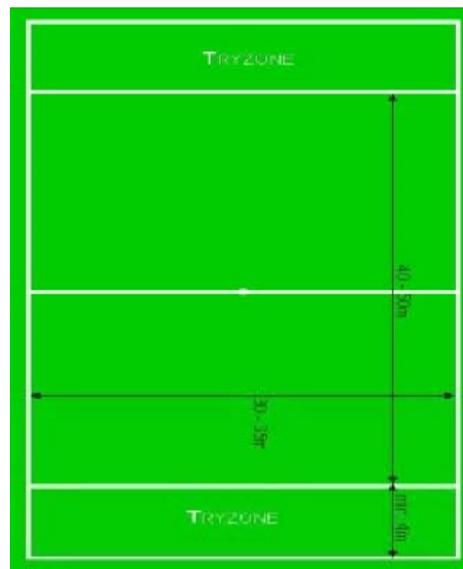
**Offizielles Regelwerk der  
Deutschen Rugby-Jugend**

**Stand: Dezember 2011**

## Grundsätze

Alle Spieler dürfen:

- mit dem Ball laufen
- den Ball mit der Hand nur rück- oder seitwärts passen
- nur den Ballträger **halten (OK-Version)**
- einen **Versuch** im Malfeld legen



Das Spielfeld in der Halle hat eine Größe von 20x40m inkl. Malfeld.

Das Malfeld muss erkenntlich markiert sein. (Matten, Hüttchen, farbiges Klebeband o.ä.)

Auf jedem Untergrund spielbar, da es keinen Bodenkontakt gibt.

## Der Ball

Wettkampfklasse I und II	Größe 5
Wettkampfklasse III und IV	Größe 4
Wettkampfklasse V	Größe 3

## Anzahl der Spieler

Mannschaftsstärken von 7 Spielern + 5 Auswechselspieler

## Spielkleidung

Normale Spielkleidung (Sporthemd, -hose, -schuhe/keine Stollenschuhe)

Keine Verletzung hervorrufenden Gegenstände (Ringe, Ketten, Armbänder)

Piercings müssen abgeklebt werden!!

## Spielzeit

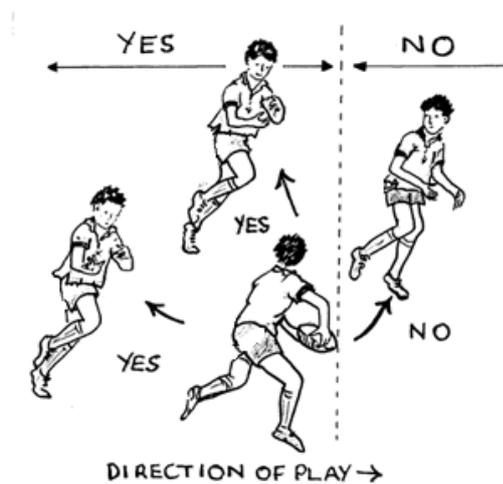
2x7min (3min Halbzeit)

## Fussspiel

Kurzer Antritt

## Rückpassregel

Der Ball darf nur nach hinten oder seitwärts abgespielt werden.



## Arten der Erfolge

Versuch 5 Punkte

## Foulspiel

Generell jede Aktion eines Spielers, die gegen den Geist des Rugbysports (Fairness, Respekt, Teamgeist) verstößt.

Insbesondere: Meckern gegen den Schiedsrichter, Mit- und Gegenspieler

Bewusster Körpereinsatz

**Strafe: Foulspiel wird mit einem kurzen Antritt und in schweren Fällen mit Ausschluss von 2 min geahndet. (siehe Glossar: Sin Bin)**

## Spielbeginn und Wiederantritt

WK IV und V:

Ankick als **kurzer Antritt** von der Mittellinie zu Beginn des Spiels und der zweiten Halbzeit sowie nach einem **Versuch**.

WK I bis III:

Dropkick von der Mittellinie zu Beginn des Spiels und der zweiten Halbzeit, sowie nach einem **Versuch**.

***Die o.g. Regeln gelten nur für das Spiel auf dem Rasen. In der Halle wird in jeder WK ein Ankick als kurzer Ankick ausgeführt.***

## Wiederbeginn nach Spielunterbrechungen

Nach **Seitenaus**: kurzer Antritt von dem Punkt, an dem der Ball die Auslinie kreuzte

Nach Aus im Malfeld oder falschem Ablegen des Balles beim **Versuch**: **kurzer Antritt** 5m vor der Mallinie für die verteidigende Mannschaft

### Technische Vergehen

- **Vorball**
- **Vorpass**
- Falscher **kurzer Antritt**
- Falsches Ablegen des Balles beim **Versuch**
- **Abseits**
- Der Ball wird nach dem **Halten (OK-Version)** nicht freigegeben

Nach einem technischen Vergehen wird das Spiel durch einen kurzen Antritt in den WK IV und V wieder gestartet.

Nach einem technischen Vergehen wird das Spiel durch einen Strafrtritt in den WK I bis III wieder gestartet.



**SCHULRUGBY**

**REGELN**

**KONTAKT-RUGBY**

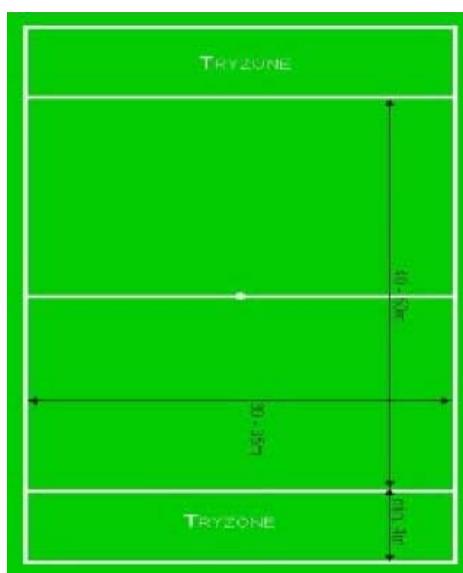
**Offizielles Regelwerk der  
Deutschen Rugby-Jugend**

**Stand: Dezember 2011**

## Grundsätze

Alle Spieler dürfen:

- mit dem Ball laufen
- den Ball aus der Hand oder vom Boden in alle Richtungen treten in der WK I bis III
- den Ball mit der Hand nur rück- und seitwärts passen
- einen **Versuch** im Malfeld legen
- der Ballträger darf durch tackeln / tiefhalten zu Boden gebracht werden (siehe Glossar Seite 5)



Wettkampfklasse I	100x60m (inkl. Malfeld)
Wettkampfklasse II	100x60 (inkl. Malfeld)
Wettkampfklasse III	90x50 (inkl. Malfeld)
Wettkampfklasse IV	40x60 (inkl. Malfeld)
Wettkampfklasse V	30x60 (inkl. Malfeld)

Auf jedem Untergrund spielbar, da es keinen Bodenkontakt gibt.

## Der Ball

Wettkampfklasse I und II	Größe 5
Wettkampfklasse III und IV	Größe 4
Wettkampfklasse V	Größe 3

## Anzahl der Spieler

Mannschaftsstärken von 7 Spielern + 5 Auswechselspieler

## Spielkleidung

Normale Spielkleidung (Sporthemd, -hose, -schuhe/ Stollenschuhe)

Keine Verletzung hervorrufenden Gegenstände (Ringe, Ketten, Armbänder)

Piercings müssen abgeklebt werden!!

Es muss aus Sicherheitsgründen ein Mundschutz getragen werden.

## Spielzeit

2x7min (3min Halbzeit)

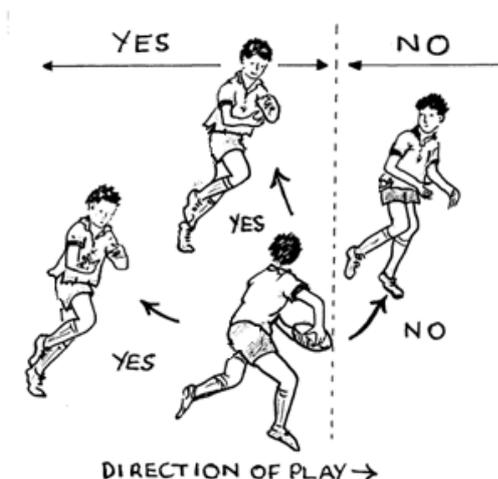
## Fußspiel

- Kurzer Antritt
- Erhöhung
- Sprungtritt (Dropkick)
- Hakeln im Ruck und angeordneten Gedränge
- Straftritt
- Tritte ohne Beschränkung erlaubt

Das Fußspiel ist je nach Wettkampfklasse separat geregelt. Das heißt, in der WK IV und V ist grundsätzlich kein Fußspiel erlaubt. Er ab WK III ist das Spiel mit dem Fuß, nach den o.g. Varianten erlaubt.

## Rückpassregel

Der Ball darf nur nach hinten oder seitwärts abgespielt werden.



## Arten der Erfolge

Versuch	5 Punkte
Erhöhung	2 Zusatzpunkte
Straftritt	3 Punkte

Die Erzielung der Punkte durch „Erhöhung“ und „Straftritt“ sind nur in den WK III bis I erlaubt.

## Foulspiel

Generell jede Aktion eines Spielers, die gegen den Geist des Rugbysports (Fairness, Respekt, Teamgeist) verstößt.

Insbesondere: Meckern gegen den Schiedsrichter, Mit- und Gegenspieler

Es ist besonders auf rohes Spiel zu achten: jede Art von Körperkontakt der zu Verletzungen führen kann (Rempeln, Umrennen, Schlag-, Schleuder-, Trittbewegungen...) ist strikt verboten.

Abseits

**Strafe: Foulspiel wird mit einem kurzen Antritt (WK IV und V) und Straftritt (WK III bis I) sowie in schweren Fällen mit Ausschluss von 2 min geahndet. (siehe Glossar: Sin Bin)**

## Spielbeginn und Wiederantritt

WK IV und V:

Ankick als **kurzer Antritt** von der Mittellinie zu Beginn des Spiels und der zweiten Halbzeit sowie nach einem **Versuch**.

WK I bis III:

**Ankick** als **Sprungtritt** (Dropkick) von der Mittellinie zu Beginn des Spiels und der zweiten Halbzeit sowie nach einem Versuch oder erfolgreichen Straftritt.

Der Ball muss eine Entfernung von mindestens 10m senkrecht zur Mittellinie zurücklegen.

Bei einem Fehler wird der Ankick wiederholt.

## Wiederbeginn nach Spielunterbrechungen

WK IV und V

Nach **Seitenaus**: kurzer Antritt von dem Punkt, an dem der Ball die Auslinie kreuzte

Nach Aus im Malfeld oder falschem Ablegen des Balles beim **Versuch**: **kurzer Antritt** 5m vor der Mallinie für die verteidigende Mannschaft

### Technische Vergehen

- **Vorball**
- **Vorpass**
- Falscher **kurzer Antritt**
- Falsches Ablegen des Balles beim **Versuch**
- **Abseits**
- Falsches Ablegen des Balls beim Versuch

Nach einem technischen Vergehen wird das Spiel durch einen kurzen Antritt wieder gestartet.

### WK I bis III

Nach **Seitenaus**: Gasse (3:3)

Nach Aus im Malfeld:

- durch den Angreifer: Dropkick für die Verteidiger 5m vor der Mallinie
- durch die Verteidiger: 5m Gedränge für die Angreifer

Nach technischem Vergehen im Malfeld: 5m Gedränge, für die Mannschaft, die den Fehler nicht begangen hat.

### Technische Vergehen

- **Vorball**
- **Vorpass**
- Falscher **kurzer Antritt**
- Falsches Verhalten beim **Ankick**
- Falsches Verhalten in **Paket** und **Ruck**
- Falsches Verhalten bei der **Gasse**
- Falsches Verhalten am **Gedränge**
- Falsches Ablegen des Balles beim **Versuch**
- **Abseits**

Technische Vergehen werden mit einem Gedränge bei gegnerischem Einwurf geahndet.

### Ruck (Offenes Gedränge)

Ein Ruck ist eine Phase des Spiels, in welcher ein oder mehrere Spieler jeder Mannschaft sich in engem physischem Kontakt zueinander auf den Füßen in unmittelbarer Nähe des auf dem Boden liegenden Balles befinden.



Kopf und Schultern eines Spielers, der in das Ruck hineingeht, dürfen nicht unterhalb der Hüfte sein.

Ein Spieler, der am Ruck teilnimmt, muss sich mindestens mit einem ganzen Arm an das Gedränge binden.

Der Ball darf nur mit den Füßen aus dem Ruck gehakelt werden.

Ein Ball darf nicht ins Ruck zurückbefördert werden.

Der Ball darf nicht mit der Hand gespielt werden.

Am Boden liegende Spieler müssen versuchen, sich vom Ball zu entfernen.

Man darf sich nicht auf den Ball werfen oder ihn absichtlich blockieren.

Die Mannschaft, welche den Ball in das Ruck gebracht hat, muss ihn nach mindestens 5 Sekunden wieder spielbar machen. (Regel: „Use it or lose it“)

### **Paket**

Ein Paket entsteht, wenn ein Spieler in Ballbesitz von einem oder mehreren Gegnern festgehalten wird und sich ein oder mehrere Mitspieler des Ballträgers an ihm binden.



Ein Paket besteht demnach aus mindestens drei Spielern, die alle auf ihren Füßen sind – der Ballträger und von jeder Mannschaft ein Spieler.

Alle diese Spieler müssen im Paket gefasst oder gebunden und auf den Füßen sein und sich in Richtung einer Mallinie bewegen.

Köpfe und Schultern dürfen nicht tiefer als die Hüften sein.

Ein Paket darf nicht absichtlich zum Einsturz gebracht werden.

Ein Spieler darf nicht auf das Paket springen.

Ein Spieler darf nicht versuchen, einen Gegner aus dem Paket herauszuziehen.

Die Mannschaft, welche den Ball in das Paket gebracht hat, muss ihn nach mindestens 5 Sekunden wieder spielbar machen. (Regel: Use it or lose it“)

### **Halten**

Der Ballträger darf festgehalten oder getackelt und zu Boden gebracht werden.

### **Seitenaus und Gasse**

Wenn der Ball oder Ballträger ins Seitenaus gerät.

#### WK IV und V

Der Ball wird an der Stelle durch einen kurzen Ankick wieder ins Spiel gebracht, durch die Mannschaft, die den Ball nicht ins Aus getragen hat.

Die Seitenauslinie gehört zum Aus.

### WK I bis III

Der Ball wird an der Stelle eingeworfen, an der er oder der Ballträger die Linie gekreuzt hat.

Die Seitenauslinie gehört zum Aus.

3 Spieler einer jeden Mannschaft formieren sich im Abstand von 1m in einer Linie hintereinander zu einer Gasse.

Zum Gegner ist 1m Seitenabstand einzuhalten.

Die Mannschaft, die den Ball nicht ins Aus befördert hat, erhält das Einwurfrecht.

Die Gassenspieler stellen sich mindestens 5m von der Auslinie entfernt auf.

## **Gedränge**

### Die Regelungen gelten nur für die WK I bis III

Nach technischem Vergehen

Drei Spieler jeder Mannschaft (1.-Reihe-Außen / Hakler / 1.-Reihe-Außen) formieren sich zum Gedränge.

Sie müssen sich eng mit ihren Mitspielern binden.

Die beiden gegnerischen Reihen müssen sich so binden, dass die Köpfe sich immer links vom Gegner befinden.

Das Gedränge bleibt passiv (nur der Hakler der einwerfenden Mannschaft darf den Ball mit dem Fuß spielen).

Die Mannschaft, die das technische Vergehen nicht begangen hat, erhält das Einwurfrecht.

Der Gedrängehalb wirft den Ball in die Mitte zwischen die beiden Gedrängeformationen ein.

Der Gedrängehalb MUSS den Ball nach dem Hakeln aufnehmen.

Erst dann darf der Gegner wieder ins Spiel eingreifen.

Alle nicht am Gedränge beteiligten Spieler müssen sich mindestens 5m hinter dem letzten Fuß der eigenen Gedrängespieler entfernt aufhalten.



**SCHULRUGBY**

**REGELN**

**GLOSSAR**

**OK-RUGBY**

**KONTAKT-RUGBY**

**Offizielles Regelwerk der  
Deutschen Rugby-Jugend**

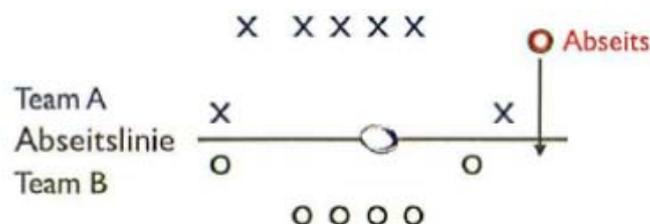
**Stand: Dezember 2011**

## OK-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



Die Abseitslinie geht mitten durch den Ball.

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

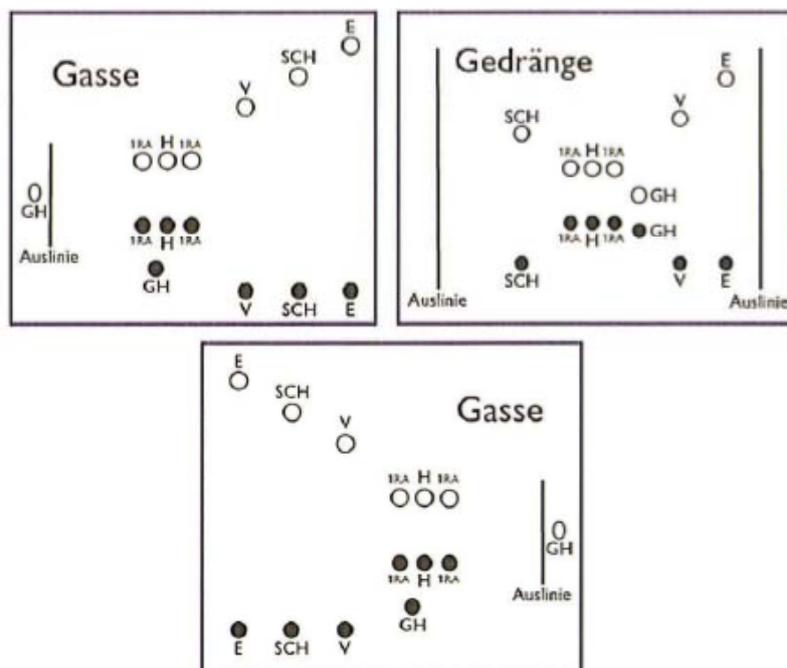
Sturm: 1.-Reihe-Außenspieler (1 RA) – Hakler (H) – 1.-Reihe Außenspieler (1 RA)  
 Hintermannschaft: Gedrängehalb (GH) – Verbinder (Y) – Eckdreiviertel (E) - Schlusspieler (SCH)

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 Gassereihen 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).