

Rugby-Spielregeln U8 (Tag-Rugby)

Spieler und Offizielle stellen sicher, dass bei Spielen in der U8-Altersgruppe die folgenden Spielregeln eingehalten werden.

Die unten aufgeführten U8-Spielregeln sind für alle Spiele im Bereich des Rugby-Verbandes Nordrhein-Westfalen inklusive Schulen gültig, und sie ersetzen vollständig zuvor bestehende U8-Spielregeln.

Alle Begriffe in den vorliegenden Regeln haben die ihnen in den Spielregeln von World Rugby zugewiesene Bedeutung.

Die Schlüsselemente der U8-Spielregeln sind:

- Mannschaftsstärke: maximal 6 Spieler je Team
- Spielfeldgröße: maximal 45 m x 22 m zuzüglich 5 m für jedes Malfeld
- Ballgröße: 3
- Spieldauer: maximal 7 Minuten je Halbzeit
- Tägliche Gesamtspielzeit: maximal **50** Minuten
- Wertung: Spieler dürfen zu Boden gehen, um Versuche (Try) zu erzielen; gewertet werden Trys und Strafversuche
- **Nicht erlaubt:** Tackling, Kicken, Gedränge (Scrum), Gasse (Lineout), Hand-Abwehr (Hand-off)
- Zeitstrafe (Sin Bin): 2 Minuten bei zweimal 7 Minuten Spielzeit

1. Grundsätzliches:

- a) Ziel des Spiels ist es, einen Versuch (Try) zu erzielen, indem der Ball mit nach unten gerichtetem Druck auf oder hinter der gegnerischen Mallinie abgelegt wird. Ist ein Versuch vermutlich durch einen gegnerischen Regelverstoß unterbunden worden, wird ein Strafversuch vergeben.
Gewertet werden Trys und Strafversuche mit jeweils 5 Punkten. Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten Punkte erzielt.
- b) Die Spieler sollen den Ball in beiden Händen tragen, um so Regelverstöße durch Hand-Abwehr bereits im Ansatz zu vermeiden (siehe Regeln 6 c) und 9 c)).
- c) 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.
- d) Sämtliche Regelverstöße werden zunächst mit einem Freipass geahndet (siehe Regel 5).

2. Mannschaften:

- a) Tag-Rugby wird zwischen Mannschaften gleicher Spielerzahl ausgetragen, wobei maximal sechs Spieler von jeder Mannschaft auf dem Feld sind.

- b) „Rollende“ Wechsel sind zugelassen. Ausgewechselte Spieler können jederzeit wieder eingewechselt werden. Wechsel dürfen nur stattfinden, wenn das Spiel unterbrochen ist, und nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters.
- c) 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 der Spielunterbrechungen (Versuch, Verletzungen, Pausen) neu zu ordnen. Sobald das Spiel fortgesetzt wird, sollen sich beide Trainer wieder aus dem Spielfeld zurückziehen. Der Schiedsrichter ist ebenso dazu aufgerufen, die Mannschaften und die Spieler entsprechend zu informieren und anzuleiten.

3. Spielfeldgröße:

- a) Die Spielfeldgröße beträgt maximal 45 Meter x 22 Meter, zuzüglich 5 Meter für jedes Malfeld.
- b) Schiedsrichter und Trainer können gemeinsam beschließen, das Spielfeld aus Sicherheitsgründen zu verkleinern.
- c) Zwischen benachbarten Feldern sollten mindestens etwa 5 Meter liegen.

4. Spielzeit:

Die **maximale** Spielzeit pro **Tag** beträgt **50** Minuten. Die **maximale** Spielzeit pro **Spiel** beträgt **14** Minuten, geteilt in 2 Halbzeiten von je 7 Minuten.

Die maximale Spielzeit pro Spiel wird durch der Anzahl von Spielen pro Tag bestimmt:

3 Spiele/Tag: 14 Minuten/Spiel (2x7 Minuten)

4 Spiele/Tag: 12 Minuten/Spiel (2x6 Minuten)

5 Spiele/Tag: 10 Minuten/Spiel (2x5 Minuten)

5. Passen:

- a) 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.
- b) 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 zuerkannt, es sei denn, der Verstoß ist zum Vorteil der nicht schuldigen Mannschaft.
- c) Im Sinne des Spielflusses sollte der Schiedsrichter der Vorteilsregel nach Möglichkeit Vorrang einräumen und das Spiel eher weiterlaufen lassen als dem regelwidrig spielenden Team gegenüber eine Strafe auszusprechen.

6. Freipässe:

- a) Sämtliche Regelverstöße werden zunächst mit einem Freipass geahndet.
- b) Ein Freipass wird außerdem zuerkannt:

- i. Bei Spielbeginn, wenn am Anfang jeder Halbzeit der Ball von der Mitte des Spielfelds aus angetreten wird.
 - ii. Wenn der Ball oder der Ballträger ins Aus kommt. Die nicht schuldige Mannschaft erhält den Freipass standardmäßig an der Stelle, an der der Ball oder Ballträger ins Aus geriet. Es sei denn diese Stelle der Überquerung befindet sich in dem Bereich des Malfelds oder innerhalb der 5 Meter bis zur Mallinie; dann erfolgt der Freipass 5 Meter von der Mallinie entfernt. Dadurch haben beide Mannschaften mehr Raum zum Spielen.
 - iii. Nach einem Regelverstoß von der Stelle, die der Schiedsrichter markiert. Diese hat mindestens 5 Meter von der Mallinie entfernt zu liegen und wird der nicht schuldigen Mannschaft zuerkannt.
 - iv. Um nach einem erzielten Versuch das Spiel wieder zu starten. Es erhält die Mannschaft einen Freipass von der Spielfeldmitte aus, die nicht den Versuch erzielt hat.
 - v. Wenn der Ball dem Ballträger entrissen wurde.
- c) Bei einem Freipass hält der Treter den Ball mit beiden Händen, und sobald der Schiedsrichter „Spiel/Play“ ruft, wird der Ball leicht mit dem Fuß angetippt bzw. gekickt, wobei dieser die Hände verlassen muss oder auch zuvor auf dem Boden abgelegt werden darf. Anschließend wird der Ball durch die Luft nach hinten an einen Mitspieler seiner Mannschaft gepasst. Aus Sicherheitsgründen dürfen die Spieler der ballbesitzenden Mannschaft erst laufen, nachdem der erste Pass erfolgt ist, d.h. den Mitspieler erreicht hat.
- d) Bei einem Freipass müssen die Gegner 5 Meter von der Marke entfernt sein. Sie dürfen sich erst nach vorn bewegen, nachdem der erste Pass erfolgt ist, d.h. den gegnerischen Mitspieler erreicht hat.

7. Der Tag-Gürtel

- a) Jeder Spieler muss einen Gürtel tragen, an dem zwei Klettbänder, die sogenannten „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; Abweichungen im Millimeterbereich sind zulässig. 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).
- c) „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.
- d) 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:

- e) 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.
- f) 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.
- g) Nachdem ein Spieler getaggt wurde, ist ihm jedoch nur ein Schritt erlaubt, um einen Versuch zu erzielen.
- h) 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:

- i) 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“.
- j) 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.
- k) Nachdem der Ball gepasst wurde, muss der Tagger dem Spieler das Tag zurückgegeben und kann erst danach wieder das Spiel aufnehmen.
Setzt ein Tagger das Spiel fort und nimmt auf das Spiel Einfluss, während er noch das gegnerische Tag hält – oder auch, wenn er das Tag einfach zu Boden wirft – wird der gegnerischen Mannschaft ein Freipass an der Stelle des Regelverstoßes gewährt.
- l)
 - i. 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.

- ii. 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.

8. Abseits:

Abseits kommt nur vor zum Zeitpunkt des Taggings, wenn die Abseitslinie durch die Mitte des Balls geht, außer für den Tagger, für den die Linie 1 Meter dahinter liegt. Ist ein Tag abgezogen worden, müssen alle anderen Spieler aus der Mannschaft des Taggers versuchen, sich in Richtung ihrer eigenen Mallinie zurückzuziehen, bis sie hinter dem Ball sind.

Falls ein Spieler in einer Abseitsposition einen Pass des getaggten Spielers an einen seiner Mitspieler abfängt, verhindert oder verlangsamt, wird der gegnerischen Mannschaft ein Freipass zuerkannt. Ein Spieler kann jedoch von einer Position außerhalb des Abseits hergelaufen kommen, um einen Pass abzufangen, bevor dieser beim beabsichtigten Ballempfänger ankommt.

9. Ball auf dem Boden:

- a) Tag-Rugby-Spieler sind dazu angehalten, mit dem Ball in der Hand auf ihren Füßen zu bleiben. Wenn der Ball doch auf den Boden gelangt, können Spieler ihn aufheben, laufen und passen; jedoch dürfen sie sich nicht auf den Boden werfen, um den Ball zu erlangen.
- b) Gelangt der Ball auf den Boden während er in eine andere Richtung als nach vorn gepasst wird, wird das Spiel fortgesetzt. Der Ball kann dann von jeder der Mannschaften aufgehoben werden. Wenn ein Ball nach dem Pass eines Spielers ins Aus rollt und dieser Spieler den Ball zuletzt berührt hat, erhält die gegnerische Mannschaft einen Freipass von der Seitenauslinie.
- c)
 - i. Falls der Ball nach vorn gepasst wird oder vorwärts fällt, erhält die nicht schuldige Mannschaft abweichend von der Regel c)ii. im Folgenden einen Freipass, es sei denn, der Verstoß ist zum Vorteil der nicht schuldigen Mannschaft.
 - ii. Wenn der Ball im Malfeld auf dem Boden ist:
 - Falls eine Mannschaft den Ball ins eigene Malfeld spielt und ihn fallen lässt und der Gegner auf ihn fällt oder ihn aufsetzt, wird dies als Versuch gewertet.
 - Falls eine Mannschaft den Ball ins eigene Malfeld spielt und dann auf ihn fällt oder ihn aufsetzt (Totlegen), erhält die angreifende Mannschaft 7 Meter von der Mallinie entfernt einen Freipass.
 - Falls die angreifende Mannschaft im Ballbesitz den Ball über die Mallinie des Verteidigers vorfallen lässt und der Verteidiger dadurch keinen Vorteil hat, erhält die verteidigende Mannschaft 7 Meter von der Mallinie entfernt einen Freipass.

- Falls das Team im Ballbesitz den Ball im gegnerischen Malfeld zurückfallen lässt und ihn dann aufsetzen lässt oder auf ihn fällt, wird ein Versuch gewertet.
- Falls die Mannschaft im Ballbesitz den Ball im gegnerischen Malfeld zurückfallen lässt und die verteidigende Mannschaft ihn aufsetzen lässt oder auf ihn fällt (Totlegen), erhält die verteidigende Mannschaft 7 Meter von der Mallinie entfernt einen Freipass.

10. Regelverstöße:

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) Kicken 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;
- f) Foulspiel; sowie
- g) unsportliches Verhalten.

11. Strafen:

Es kann die gelbe Karte (Zeitstrafe) und die rote Karte (Ausschluss vom Spiel/Turnier) vergeben werden.

- a) Wird vom Schiedsrichter die gelbe Karte (Zeitstrafe) angezeigt, so beträgt die Zeitstrafe zwei Minuten bei 2 x 7 Minuten. Bei Turnieren mit kürzeren Spielzeiten kann die Zeitstrafe entsprechend verkürzt werden.
- b) Wird vom Schiedsrichter die rote Karte (Ausschluss vom Spiel) angezeigt, muss der schuldige Spieler mindestens für den Rest des Spiels den Platz verlassen. Bei besonders schweren Vergehen darf der Schiedsrichter den Spieler auf Turnieren für weitere Spiele bzw. für den Rest des Turniers sperren lassen.
- c) Trainer und Betreuer einer Mannschaft können ebenso bestraft werden. Sie müssen sich dann unmittelbar vom Rugbyfeld entfernen, so dass ein Eingreifen in das

Spielgeschehen nicht mehr möglich ist. Gegebenenfalls entscheidet hierüber der Schiedsrichter.