

# Rugby-Spielregeln U12

Spieler und Offizielle stellen sicher, dass bei Spielen in der U12-Altersgruppe die folgenden Spielregeln eingehalten werden.

Die unten aufgeführten U12-Spielregeln sind für alle Spiele im Bereich des Rugby-Verbandes Nordrhein-Westfalen inklusive Schulen gültig, und sie ersetzen vollständig zuvor bestehende U12-Spielregeln.

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

## Die Schlüsselemente der U12-Spielregeln sind:

- Mannschaftsstärke: maximal 10 Spieler je Team
- Spielfeldgröße: maximal 60 m x 40m zuzüglich 5 m für jedes Malfeld
- Ballgröße: 4
- Spieldauer: maximal 15 Minuten je Halbzeit
- tägliche Gesamtspielzeit: maximal **75** Minuten
- Tackle unterhalb der Taille
- Weiterführung des Kampfes um den Ball (Contested Strike)
- am Gedränge beteiligt: die 5 am besten geeigneten Spieler (alle Spieler trainiert, spätere Spezialisierung)
- Kampf um Ball (maximal 4 gegen 4 auch beim Paket und Ruck)
- Einführung von taktischen Kicks und Kicks zu Beginn des Spiels
- Einführung der Handabwehr (Hand-off) unterhalb der Achselhöhlen
- Einführung der unumkämpften Gasse (Lineout)
- Zeitstrafe (Sin Bin): 4 Minuten bei zweimal 15 Minuten Spielzeit
- gewertet werden Trys und Strafversuche

### 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 wahrscheinlicher Versuch 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) Es werden nur Regelverstöße sanktioniert, die sich nachteilig auf das gegnerische Spiel auswirken; hierbei sollte, wenn es Sicherheit und Kontext zulassen, Vorteil gespielt werden. Gibt es keinen Einfluss, sollte durch Kommunikation mit der Mannschaft versucht werden, weitere Regelverstöße zu verhindern.

### 2. Mannschaften:

- a) U12-Rugby wird zwischen Mannschaften gleicher Spielerzahl ausgetragen, wobei stets maximal zehn Spieler von jeder Mannschaft auf dem Feld sind.

- b) Fünf Spieler von jeder Mannschaft bilden jeweils das Gedränge; die übrigen bilden die Hintermannschaft.
- c) Rollende Wechsel sind zugelassen. Ausgewechselte Spieler können jederzeit wieder eingewechselt werden. Wechsel dürfen nur stattfinden, wenn der Ball tot ist (d. h. das Spiel unterbrochen wurde), und nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters.
- d) Trainer dürfen sich während des Spiels nicht auf dem Feld aufhalten. Der Schiedsrichter ist aufgefordert, die Mannschaften und die Spieler entsprechend zu informieren und anzuleiten.

### 3. Spielfeldgröße:

- a) Die Spielfeldgröße beträgt maximal 60 Meter x 40 Meter, zuzüglich 5 Meter für jedes Malfeld.
- b) Schiedsrichter und Trainer können gemeinsam beschließen, das Spielfeld zu verkleinern, sofern keine Sicherheitsbedenken bestehen.
- c) Zwischen benachbarten Feldern sollten mindestens 5 Meter liegen.
- d) Es sind Vorkehrungen zu treffen, vor jeder Mallinie die Entfernung von 15 Metern – ähnlich der 22-Meter-Linie in den World-Rugby-Spielregeln – zu kennzeichnen.

### 4. Spielzeit:

Die **maximale** Spielzeit pro **Tag** beträgt **75** Minuten. Die **maximale** Spielzeit pro **Spiel** beträgt **30** Minuten, geteilt in 2 Halbzeiten von je 15 Minuten.

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

3 Spiele/Tag: 24 Minuten/Spiel (2x12 Minuten)

4 Spiele/Tag: 18 Minuten/Spiel (2x9 Minuten)

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

### 5. Antritt und Wiederantritt zu Beginn des Spiels:

- a) Der Antritt zum Start jeder Halbzeit und alle Wiederantritte für Neustarts, nachdem Punkte erzielt wurden, erfolgen durch einen Dropkick (Sprungtritt) vom Mittelpunkt der Mittellinie aus. Nachdem gepunktet wurde, hat die gegnerische Mannschaft die Wahl, selbst den Wiederantritt durchzuführen oder den Wiederantritt an die Mannschaft abzugeben, die gepunktet hat.
- b) Die Mannschaft des Treters muss bis zum Antritt hinter dem Ball bleiben und die Spieler der nicht antretenden Mannschaft müssen mindestens 7 Meter von der Mittellinie entfernt sein.
- c) Wenn der Ball weniger als 7 Meter weit getreten wird, aber zuerst von einem Gegner gespielt wird, wird das Spiel fortgesetzt.
- d) Wenn der Ball weniger als 7 Meter weit getreten wird, oder wenn er durch die antretende Mannschaft gespielt wird, bevor er 7 Meter erreicht, oder wenn er direkt ins Aus getreten wird, hat die nicht antretende Mannschaft folgende Wahlmöglichkeiten:

- i. Einwurf in ein Gedränge am Mittelpunkt der Mittellinie, mit Einwurf für die nicht schuldige Mannschaft.
  - ii. Wiederholung des Antritts.
  - iii. Wenn die empfangende Mannschaft den Ball spielt, obwohl dieser noch keine 7 Meter weit geflogen ist, geht das Spiel weiter.
- e) Falls sich Spieler des antretenden Teams vor dem Ball befinden, erhält das nicht antretende Team einen Einwurf in ein Gedränge am Mittelpunkt der Mittellinie.
- f) Falls der Ball – ohne einen Spieler berührt zu haben oder ohne berührt worden zu sein – in das gegnerische Malfeld getreten und dann unmittelbar aufgesetzt wird oder ins Aus gebracht wird oder vom Malfeld ins Aus geht, hat die nicht antretende Mannschaft folgende Wahlmöglichkeiten:
- i. Einwurf in ein Gedränge am Mittelpunkt der Mittellinie,
  - ii. Wiederholung des Antritts.

## 6. Freitritt:

- a) Die nicht regelverstoßende Mannschaft erhält nach einem der folgenden Regelverstöße einen Freitritt:
- i. Foulspiel,
  - ii. Abseits,
  - iii. Handabwehr (Hand-off) oberhalb der Achselhöhle,
  - iv. Armabwehr mit nicht angelegtem Unterarm oder generell mit dem Ellenbogen,
  - v. Pressball (Squeezeball)  
*Hinweis: Bei der „Pressball-Methode“ geht der Ballträger ungeachtet des direkten Kontakts zu Gegenspielern mit dem Kopf nach vorn (den Boden berührend oder fast berührend) zu Boden, normalerweise parallel zur Seitenauslinie, während er dabei den Ball vor der Brust hält und so schützt, um den Ball dann, sobald er auf dem Boden ist, zwischen den Beinen zurück zu schieben.*
  - vi. Im Ruck den Gegner durch eine Krokodil-Rolle wegbewegen;
  - vii. falls ein Spieler auf oder über einen am Boden liegenden Spieler fällt, der in Ballbesitz ist, oder falls ein Spieler auf oder über am Boden liegende Spieler fällt, zwischen denen oder in deren Nähe sich der Ball befindet;
  - viii. falls der Ballträger von den Gegnern davon abgehalten wird, den Ball umgehend zu passen oder seiner Mannschaft zu präsentieren, wenn er im Ballbesitz zu Boden gegangen ist (Blockieren des Balls);
  - ix. falls ein Team im Gedränge schiebt.
- b) Ein Freitritt ist ein Tritt aus der Hand. Der Tritt kann entweder als Tapkick zum Zuspielen an die eigene Mannschaft oder als Raumgewinn erfolgen. Die Gegner müssen 7 Meter in Richtung ihrer eigenen Mallinie zurückbleiben.

## 7. Passen:

Der Ball darf nur seitwärts oder nach hinten gepasst werden. Falls der Ball einem anderen, vorderen Spieler überreicht oder nach vorn in Richtung der gegnerischen Endauslinie fällt oder gepasst wird, wird der nicht schuldigen Mannschaft ein Gedränge zuerkannt, es sei denn, der Verstoß ist zum Vorteil der nicht schuldigen Mannschaft. Im Sinne des Spielflusses sollte der Schiedsrichter der Vorteilsregel nach Möglichkeit Vorrang einräumen und das Spiel eher weiterlaufen lassen als dem regelwidrig spielenden Team eine Strafe aufzuerlegen.

## 8. Tackle, Paket (Maul) und Ruck:

- a) Ein Tackle ist, wenn der Ballträger von einem oder mehreren Gegenspielern festgehalten und zu Boden gebracht wird. Ein Ballträger, der nicht festgehalten wird, ist nicht getackelt worden; es handelt sich dann nicht um ein Tackle. Gegnerische Spieler, die den Ballträger festhalten, zu Boden bringen und dabei selbst zu Boden gehen, werden Tackler genannt. Gegnerische Spieler, die den Ballträger festhalten, aber nicht selbst zu Boden gehen, sind keine Tackler. Ein Tackle findet immer unter Beteiligung der Arme statt.
- b) Ist der Ballträger zu Boden gegangen, kann der Schiedsrichter die Mannschaften durch den Ausruf „Tackle – Freigabe/Release“ anleiten.
- c) Ein Paket entsteht, wenn ein Spieler, der den Ball trägt, von einem oder mehreren Gegnern festgehalten wird und einer der Mitspieler des Ballträgers sich an den Ballträger bindet. Somit besteht ein Paket zu Beginn aus mindestens drei Spielern, die alle auf ihren Füßen sind: dem Ballträger sowie einem Spieler jeder Mannschaft. Den Ballträger mit eingerechnet können nie mehr als vier Spieler von jeder Mannschaft am Paket beteiligt sein. Alle beteiligten Spieler müssen im Paket gefasst oder am Paket gebunden sein, sich auf ihren Füßen befinden von der eigenen Seite kommen. Das Paket gilt als stehend, wenn es sich nicht in Richtung einer Mallinie bewegt. Das offene Spiel ist zu Ende.
- d) Ein Ruck ist eine Spielphase, in der sich einer oder mehrere Spieler einer oder beider Mannschaften – auf ihren Füßen – in unmittelbarer Nähe des auf dem Boden liegenden Balles befinden. Das offene Spiel ist zu Ende. Spieler, die auf ihren Füßen und Teil des Rucks sind, dürfen ihre Hände benutzen, um den Ball aufzuheben, solange noch kein Gegner dort ist. Danach sind nur noch Füße erlaubt, um den Ball rückwärts zu hakeln, ohne dabei Foulspiel anzuwenden. Den Ballträger und den Tackler mit eingerechnet können nie mehr als vier (4) Spieler von jeder Mannschaft am Ruck beteiligt sein.
- e) Nur der Ballträger kann getackelt werden. Der Ballträger kann potenziellen Tacklern weglaufen und ihnen ausweichen, und er darf sie per Handabwehr, mit seiner Hand unterhalb der Achselhöhlen des Gegners abwehren. Die Hand des Ballträgers darf dazu nicht zur Faust geballt sein. Ebenso wenig darf der Ellenbogen zur Abwehr eingesetzt werden.
- f) Der Tackler muss den Ballträger an der Taille oder tiefer, am Trikot, an den Shorts oder um die Beine umgreifen.
- g) Ein Versuch soll gewertet werden, wenn der Ballträger in einem Tackle den Ball auf oder über der gegnerischen Mallinie auf den Boden bringt.
- h) Wird der Ballträger in einem Kontakt festgehalten und verbleibt er auf seinen Füßen, darf er sich weiter voranbewegen. Wenn der Vorwärtsschwung gestoppt wurde, muss der Ball aus dem Kontaktbereich weggespielt werden.

- i) Solange der Ballträger nicht zu Boden gegangen ist, kann der Tackler um den Ball kämpfen, indem er ihn ergreift.
- j) Sobald der Ballträger zu Boden gegangen ist, muss der Tackler sofort den Ballträger loslassen und sobald wie möglich auf die Füße kommen, bevor er daran teilnehmen darf, um den Ball zu kämpfen oder den Pass zu blockieren.
- k) Falls der Ballträger zu Boden geht, muss der Ballträger den Ball sofort passen, wegrollen oder den Ball in Richtung der eigenen Mannschaft platzieren. Der Schiedsrichter kann den Ballträger durch den Ausruf „Tackle – Freigabe/Release“ anleiten.
- l) Wenn sich ein Paket gebildet hat, muss der Ball innerhalb von 5 Sekunden freigegeben werden. Der Schiedsrichter sollte „Nutzen/Use it“ ausrufen, worauf der Ball aus dem Kontaktbereich herausbefördert werden muss. Falls keine der Mannschaften den Ball wegpasst, wird der Mannschaft, die vor dem Paket nicht im Ballbesitz war, ein Gedränge gewährt. Den Ballträger mit eingerechnet können nie mehr als vier (4) Spieler von jeder Mannschaft am Paket beteiligt sein.
- m) Während eines Tackles darf die Mannschaft im Ballbesitz nur von hinten unterstützen.
- n) Wenn der Ballträger beim Tackling auf dem Boden ist, dürfen drei unterstützende Spieler jeder Mannschaft, sofern sie auf den Füßen bleiben und von seiner eigenen Seite kommen:
  - i. dem Ballträger den Ball entreißen, müssen ihn dann aber unmittelbar an einen Mitspieler ihres Teams passen; oder
  - ii. den Ball aufheben und loslaufen oder aus dem Kontaktbereich wegpassen; oder
  - iii. bis zu vier Spieler jeder Mannschaft dürfen sich an der Bildung eines Rucks beteiligen – doch nur von der eigenen Seite aus (d.h. aus Richtung der eigenen Mallinie) – und versuchen, den Ball so mit den Füßen zu hakeln, dass ihre unmittelbaren Gegenspieler vom Ball getrennt werden.
- o) Falls n)iii. wie oben stattgefunden hat, muss der nächste eintreffende Spieler den Ball an einen anderen Spieler passen oder mit dem Ball loslaufen.
- p) Wenn eine Mannschaft bei einem Ruck den Ball klar gewonnen hat, und er nun gespielt werden kann, kann der Schiedsrichter „Nutzen/Use it“ rufen, wonach der Ball innerhalb von 5 Sekunden gespielt werden muss. Falls der Ball nicht innerhalb von 5 Sekunden gespielt wird, erhält die Mannschaft, die beim Ruck nicht im Ballbesitz ist, ein Gedränge.
- q) Unterstützungsspieler dürfen nicht an einer Seite in großer Nähe zum Ballträger stehen und so Verteidiger von einem Tackle abhalten.
- r) Überzahl in Ruck und Maul: Der Schiedsrichter soll die schuldigen Spieler warnen "Mannschaft X, Überzahl / team X release, overnumber". Das erste Mal wird verwarnet, mit der schuldigen Mannschaft gesprochen und ein Scrum angeordnet mit Einwurf für die nicht schuldige Mannschaft. Wenn der Fehler sich wiederholt, wird es direkt einen Free Kick für die nicht schuldige Mannschaft geben anstatt eines Scrum.

## 9. Treten/Kicken:

- a) Es ist verboten, den Ball zu kicken, wenn er auf dem Boden liegt. (Dies wird auch als „Fly-Hack“ bezeichnet.)



- b) Falls der Ball von außerhalb des „22-Meter-Raums“ (15 m) direkt ins Aus getreten wird, erhält die gegnerische Mannschaft ein Lineout auf der Höhe des Spielfeldes, von der der Ball getreten wurde, es sei denn, sie entscheidet sich für einen schnellen Einwurf gemäß 8 e).
- c) Drops sind nicht erlaubt.
- d) Eine Marke kann überall auf dem Spielfeld gemacht werden, indem ein Ball im Flug direkt von einem gegnerischen Tritt gefangen wird, nicht jedoch von einem Wiederantritt oder Freitritt. Für eine erfolgreiche Marke erhält das Team des Fängers einen Freitritt.
- e) Wenn der Ball durch einen Tritt ins Aus geht, hat die nicht tretende Mannschaft die Wahl eines schnellen Einwurfs anstelle einer Gasse (Lineout), es sei denn, der Ball wurde von einer Person berührt (Trainer und Ersatzspieler eingeschlossen). Es muss derselbe Ball, der ins Aus ging, wieder eingeworfen werden. Der Spieler, der den schnellen Einwurf vornimmt, kann sich dafür an jeder Stelle außerhalb des Spielfelds zwischen dem Überquerungspunkt der Seitenauslinie und seiner Mallinie befinden. Wenn der Ball wieder auf das Spielfeld gebracht wird oder wenn Spieler des tretenden Teams in unmittelbarer Nähe sind, bevor der Einwurf gemacht werden kann, sollte der Schiedsrichter gemäß der obigen Regeln ein Lineout gewähren.

#### 10. Aktionen innerhalb des 22-Meter-Raums (15 m):

- a) Wenn die verteidigende Mannschaft den Ball aus dem „22-Meter-Raum“ (15 m) heraus direkt ins Aus tritt, wird der nicht tretenden Mannschaft eine Gasse (Lineout) zuerkannt an der Stelle, an der der Ball die Seitenauslinie überquert. Wenn der Ball zurück in den „22-Meter-Raum“ (15 m) gepasst wird, ohne dass danach ein Ruck, Paket oder Tackle stattfindet oder der Gegner den Ball berührt, erhält die gegnerische Mannschaft eine Gasse auf der Höhe des Spielfeldes, von der der Ball getreten wurde; es sei denn, sie entscheidet sich für einen schnellen Einwurf gemäß 8 e).
- b) Ein „22-Meter-Ankick“ (15 m) (Drop-out) wird zuerkannt:
  - i. wenn die Angreifer den Ball in das Malfeld treten und ein Verteidiger ihn zu Boden bringt (tot legt); oder
  - ii. wenn der Ball durch das angreifende Team in das Malfeld getreten, befördert oder getragen wird und der Ball oder Ballträger die Malfeld-Seitenauslinie (Touch-in-Goal-Line) oder die Endauslinie (Dead-Ball-Line) berührt oder überquert.

#### 11. Ball auf dem Boden:

- a) Die Spieler müssen Rugby auf den Füßen spielen, mit dem Ball in der Hand.
- b) Falls der Ball auf den Boden gelangt, sind die Spieler angehalten, ihn aufzuheben. Falls Sie sich auf den Ball stürzen, um ihn zu erreichen, müssen sie entweder mit dem Ball aufstehen oder den Ball unmittelbar passen oder freigeben. Ihre Gegner dürfen sie nicht hieran hindern.
- c) Falls der Ball nach vorn verloren wird, erhält die nicht schuldige Mannschaft ein Gedränge, es sei denn, der Verstoß ist zum Vorteil der nicht schuldigen Mannschaft.
- d) Falls der Ball auf den Boden gelangt, 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. Falls der Ball ins Aus rollt, wird der nicht schuldigen Mannschaft



eine Gasse (Lineout) zuerkannt an der Stelle, an der der Ball die Seitenauslinie überquert, es sei denn, sie entscheidet sich für einen schnellen Einwurf gemäß 8 e).

## 12. Gedränge (Scrum):

- a) Ein Gedränge wird zuerkannt für:
  - i. einen Vorpass (Forward Pass); oder
  - ii. ein Vorfallen (Knock-on), oder
  - iii. nach einem „nicht genutzten“ Ball (siehe Regeln 7 l) und 7 p)) oder
  - iv. nach einem „ungefährlichen“ Kicken gegen den Ball auf dem Boden; oder
  - v. wenn der Ball nicht aus einem Paket oder Ruck herauskommt; oder
  - vi. wenn der Ball nicht spielbar ist; oder
  - vii. wenn der Schiedsrichter, ohne dass eine Mannschaft dies verschuldet hat, z. B. aus Sicherheitsgründen das Spiel unterbrechen musste.
- b) Das Gedränge besteht dann aus fünf Spielern jeder Mannschaft, in anderen Worten, je einem Pfeiler auf jeder Seite des Haklers, die die vordere Reihe bilden, sowie je zwei „Locks“, die die zweite Reihe bilden. Zum Zug kommen jeweils die 5 am besten geeigneten Spieler; der sechstbeste geeignete Spieler wird Gedrängehalb. Es sollen alle Spieler aufgerufen und ermuntert werden, sich zu beteiligen.
- c) Der Schiedsrichter ruft „Beugen/Crouch“ und dann „Binden/Bind“ aus. Die Erste-Reihe-Spieler gehen in die Hocke und jeder Pfeiler muss sich mit seinem äußeren Arm an den Rücken oder die Seite seines Gegners binden; die Zweite-Reihe-Spieler gehen in die Hocke und binden sich mit ihren inneren Armen aneinander und mit ihren äußeren Armen um die Hüften des jeweiligen Pfeilers vor ihnen. Die Locks müssen an dem Gedränge gebunden bleiben und dürfen nicht loslassen, um den Ball aufzuheben.
- d) Nach einer Pause, sobald die Erste-Reihe-Spieler fertig sind, ruft der Schiedsrichter „Set“ aus. Darauf dürfen die Erste-Reihe-Spieler zusammengehen.
- e) Die ersten Reihen dürfen nicht aufeinander zustürmen. Falls sie mit gebeugten Nacken und Rücken zu nah aufeinander zukommen, wird das Gedränge unterbrochen und neu formiert. Die Körperposition der Pfeiler muss parallel zur Seitenauslinie sein; ihre Köpfe und Schultern dürfen sich nicht unterhalb von Hüfthöhe befinden und es darf kein nach unten gerichteter Druck ausgeübt werden.  
Die Schultern dürfen sich zu keinem Zeitpunkt des Gedränges unterhalb der Hüfthöhe befinden.  
*Hinweis: Schiedsrichter und Trainer **müssen** folgendes beachten: Wenn ein Gedränge zusammenbricht, muss der Schiedsrichter sofort pfeifen und die entsprechende Sanktion erteilen oder das Gedränge neu anordnen. Falls Spieler wiederholt an Zusammenbrüchen oder regelwidrigem Binden beteiligt sind, dürfen sie nicht mehr am Gedränge teilnehmen. Spieler, die nicht hinreichend geübt sind oder deren Kraft nicht ausreichend ist, müssen ersetzt werden. Alle Spieler, auch die Ersatzspieler, sollten adäquat trainiert und geübt sein.*
- f) Das Team, dem das Gedränge zuerkannt worden ist, hat den Einwurf in das Gedränge.
- g) Schieben im Gedränge ist beiden Teams verboten.
- h) Beide Haklern (Hookers) dürfen mit dem Füßen den Ball nach hinten heraus spielen.\*

- i) Sobald das Gedränge nach dem Zusammengehen stabil ist, wirft der Gedrängehalb den Ball gerade und ohne Verzögerung ins Gedränge ein, darf sich aber eine halbe Körperbreite versetzt zu seiner Mannschaft positionieren, sodass sich eine Schulter auf der Mittellinie des Gedränges befindet.
- j) Sobald der Ball spielbar am letzten Fuß des Gedränges liegt, passt der Gedrängehalb den Ball vom Gedränge aus. Er darf nicht mit dem Ball laufen.
- k) Die Hintermannschaftsspieler beider Teams müssen 5 Meter hinter dem Gedränge zurückbleiben, bis der Ball aus dem Gedränge herauskommt oder bis der gegnerische Gedrängehalb den Ball vom Boden aufnimmt.
- l) Der Gedrängehalb, der nicht den Ball in das Gedränge einwirft, darf unmittelbar an der Seite des Gegners starten, darf sich jedoch nicht über die Mittellinie des Gedränges hinaus bewegen, bevor der Ball aus dem Gedränge herauskommt oder bevor ein gegnerischer Gedrängehalb den Ball vom Boden hebt.
- m) Falls ein Gedränge innerhalb von 5 Metern zur Mallinie gewährt wird, ist die Mittellinie des Gedränges 5 Meter von der Mallinie entfernt zu bilden. In einem solchen Fall müssen die Spieler der verteidigenden Mannschaft mit dem Rücken auf oder hinter der Mallinie bleiben, bis das Gedränge beendet ist.  
*Hinweis: Schiedsrichter sollen insbesondere darauf achten, dass der in das Gedränge einwerfende Gedrängehalb nicht die eigenen Mitspieler „füttert“: Der Gedrängehalb muss den Ball mit dessen Hauptachse parallel zum Boden und zur Seitenauslinie auf halber Höhe zwischen seinen Fußknöcheln und den Knien in beiden Händen halten. Sobald die ersten Reihen zusammen gekommen sind und das Gedränge stabil steht, wirft der Gedrängehalb den Ball von außerhalb des Tunnels so ein, dass er sich parallel zu den beiden ersten Reihen bewegt und hinter der Schulter des nächstehenden Pfeilers landet. Der Gedrängehalb darf sich dabei eine halbe Körperbreite versetzt zu seiner Mannschaft positionieren, so dass sich eine Schulter auf der Mittellinie des Gedränges befindet.*

### 13. Abseits:

- a) Während des Spiels kann allgemein jeder, der sich vor einem Ball abspielenden Mitspieler seines Teams befindet, sanktioniert werden, es sei denn, er begibt sich in eine Position zurück, die nicht abseits ist (d.h. hinter den Mitspieler, der den Ball gespielt hat).
- b) Beim Tackle gibt es zwei Abseitslinien hinter dem hintersten Körperteil des getackelten Spielers und des Tacklers. Alle anderen Spieler beider Mannschaften müssen sich in Richtung ihrer eigenen Malfelder zurückziehen, bis sie sich hinter dem hintersten Körperteil des getackelten Spielers und des Tacklers befinden. Das Abseits endet mit dem Vollenden des Passes oder dem Loslaufen des Ballträgers.
- c) Beim Paket entspricht die Abseitslinie dem hinteren Fuß des hintersten Spielers im Paket.
- d) Beim Ruck entspricht die Abseitslinie dem hinteren Fuß des hintersten Spielers jeder Mannschaft im Ruck. Verteidiger müssen so lange zwischen ihrer eigenen Mallinie und dem getackelten Spieler bleiben, bis der Pass erfolgt ist.
- e) Beim Gedränge ist ein Spieler im Abseits, wenn er sich weniger als 5 Meter vom Gedränge entfernt befindet, bevor der Ball aus dem Gedränge kommt, es sei denn, es handelt sich bei diesem Spieler um den Gedrängehalb oder einen im Gedränge gebundenen Spieler.



- f) Beim Treten/Kicken sind Spieler im Abseits, wenn sie sich beim Tritt vor dem Ball befinden oder innerhalb von 7 Metern zu einem Gegner, der darauf wartet, den Ball zu spielen (oder zu der Stelle, an der der Ball landen wird).
- g) Bei einer Gasse ist ein Spieler im Abseits, wenn er sich in einer Entfernung von unter 7 Metern („10-Meter-Markierung“) von der Gasse befindet, bevor der Gasseneinwurf beendet ist; es sei denn, es handelt sich um den Ballempfänger oder Hakler (Hooker).

#### 14. Regelverstöße:

Nicht erlaubt sind die folgenden Aktionen, denen (zusätzlich zum Freitritt oder Strafversuch) mindestens eine mündliche Zurechtweisung des Schiedsrichters folgt:

- a) Der Ballträger kann potenziellen Tacklern weglaufen und ihnen ausweichen, aber er darf sie nicht mit Handabwehr oberhalb der Achselhöhlen abwehren.
- b) Der Tackler darf nicht mit dem Ballträger oberhalb dessen Achselhöhlen in Kontakt kommen.
- c) „Pressball“ (Squeezeball) darf nicht angewandt werden. Keine an Vermittlung oder Training beteiligte Person darf die sogenannte „Pressball-Methode“ vermitteln oder deren Anwendung fördern.  
*Hinweis: Bei der „Pressball-Methode“ geht der Ballträger ungeachtet des direkten Kontakts zu Gegenspielern mit dem Kopf nach vorn (den Boden berührend oder fast berührend) zu Boden, normalerweise parallel zur Seitenauslinie, während er dabei den Ball vor der Brust hält und so schützt, um den Ball dann, sobald er auf dem Boden ist, zwischen den Beinen zurück zu schieben.*
- d) Im Ruck den Gegner durch eine Krokodil-Rolle (Crocodile-Roll/Body-Roll) wegbewegen.
- e) Es ist nicht erlaubt, auf oder über einen am Boden liegenden Spieler zu fallen, der in Ballbesitz ist, oder auf oder über am Boden liegende Spieler zu fallen, zwischen denen oder in deren Nähe sich der Ball befindet.
- f) Kontakt mit Spielern, die nicht im Ballbesitz sind, ist nicht erlaubt.
- g) Foulspiel jeglicher Art, die die Sicherheit und Gesundheit der Mitspieler gefährden sowie gegen das „Fair Play“ beim Rugbyspiel verstoßen.
- h) Schieben im Gedränge ist nicht erlaubt.  
*Hinweis an den Schiedsrichter: Kein Vorteil wird in folgenden Fällen gewährt: Wenn die Annahme besteht, dass sich ein Spieler absichtlich fallengelassen hat; es sei denn, der Schiedsrichter ist absolut sicher, dass der Spieler versehentlich gefallen ist. In den sehr seltenen Fällen, in denen ein Spieler unbeabsichtigt fällt, muss das Spiel unterbrochen werden. Die Mannschaft, die zuvor im Ballbesitz war, erhält ein Gedränge. Dahinter steht die Absicht, dass die Spieler auf den Füßen bleiben und sie vom Fallen abzuhalten, um so eine Gefahrenquelle zu vermeiden. Indem die Spieler motiviert werden, auf den Füßen zu bleiben, kommt es zu regulären Rucks und Paketen.*

#### 15. Die Gasse (Lineout):

- a) Eine Gasse wird an der Seitenauslinie auf der Höhe vom Schiedsrichter entsprechend der gültigen Regeln angeordnet. Der Lineout wird der gegnerischen Mannschaft des Spielers zuerkannt, der zuletzt den Ball vor dem Aus berührt hat.

- b) Der Ball muss mittig und gerade in die Gasse geworfen werden. Wird der Wurf nicht gerade ausgeführt, ordnet der Schiedsrichter ein Lineout für das gegnerische Team an. Ist dieser auch nicht gerade, wird ein Gedränge auf der „15-Meter-Linie“ (10 Meter in U12) angeordnet (für die Mannschaft, der ursprünglich der Lineout zuerkannt wurde).
- c) Die Gasse ist unumkämpft und besteht aus maximal vier Spielern pro Mannschaft.
- d) Es ist keinerlei Heben oder Unterstützen erlaubt.
- e) Spieler, die nicht Teil der Gasse sind, müssen hinter der „10-Meter-Markierung“ (7 Meter in U12) bleiben und dürfen erst auf Anweisung des Schiedsrichters weiter vor.
- f) Die Gasse (Lineout) endet, nachdem der Ball in die Gasse gelangt und sie (ggf. mitsamt Spieler) wieder verlässt oder innerhalb der Gasse auf dem Boden fällt oder direkt über die „15-Meter-Linie“ (10 Meter in U12) hinausgeht.

## 16. 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 vier Minuten bei 2 x 15 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, sodass ein Eingreifen in das Spielgeschehen nicht mehr möglich ist. Gegebenenfalls entscheidet hierüber der Schiedsrichter.

**\* Regeländerungstestläufe bis 31.12.2018**