



Turnierregeln Rugby@School

Stand November 2016

Vorbemerkung

Das Berner Rugbyturnier für Schülerinnen und Schüler wird als Rugby Sevens gespielt.

In folgenden Kategorien wird gespielt:

- | | |
|--|-----------------|
| • 5. Klasse mixed (Mädchen und Knaben) | Jg. 2008 / 2009 |
| • 6. Klasse mixed (Mädchen und Knaben) | Jg. 2006 / 2007 |
| • 7. Klasse Mädchen | Jg. 2004 / 2005 |
| • 7. Klasse Knaben | Jg. 2004 / 2005 |
| • 8. Klasse Mädchen | Jg. 2002 / 2003 |
| • 8. Klasse Knaben | Jg. 2002 / 2003 |

Teams der 5. und 6. Klasse spielen mixed, da diese Klassen meist nicht geschlechtergetrennt Sportunterricht haben. Das OK Rugby@School macht explizit keine Quotenvorgaben zu Mädchen/Knaben in diesen Teams.

Nach Rücksprache mit Lehrperson und Instruktor dürfen Mädchen in Knaben Teams der 7. und 8. Klasse spielen.

Einzelne Spieler des Teams dürfen den Jahrgang über- oder unterschreiten.
Das Gros (min. 5) des Teams auf dem Feld muss aber der Kategorie entsprechen.

Während des Turnieres dürfen nur auf dem Teambblatt aufgeführte Spieler eingesetzt werden.

In jeder Kategorie wird ein Turniersieger gekürt.

Ziel des Spiels ist, dass zwei Teams unter Einhaltung der nachstehenden Regeln mittels Vorwärtstragen, Rückwärtspassen, Kicken und Niederlegen des Balles im Malfeld so viele Punkte wie möglich erzielen. Gewinner eines Spieles ist dasjenige Team, welches mehr Punkte erzielt hat.

Rugby ist ein Sport mit physischem Kontakt. Es ist deshalb wichtig, dass das Spiel im Einklang mit den Regeln gespielt und besonders auf die eigene wie auch auf die Sicherheit des Gegners jederzeit geachtet wird. Es liegt in der Verantwortung der Sportlehrpersonen und der Teamcoachs des Rugby Club Bern sicherzustellen, dass die Schülerinnen und Schüler so auf das Turnier vorbereitet sind, dass sie gemäss den Regeln des Spiels und der Fairness spielen können.

Faire Regelanwendung ist Aufgabe des Schiedsrichters. Im Rugby wird die Autorität des Schiedsrichters respektiert und dessen Entscheide diskussionslos akzeptiert.

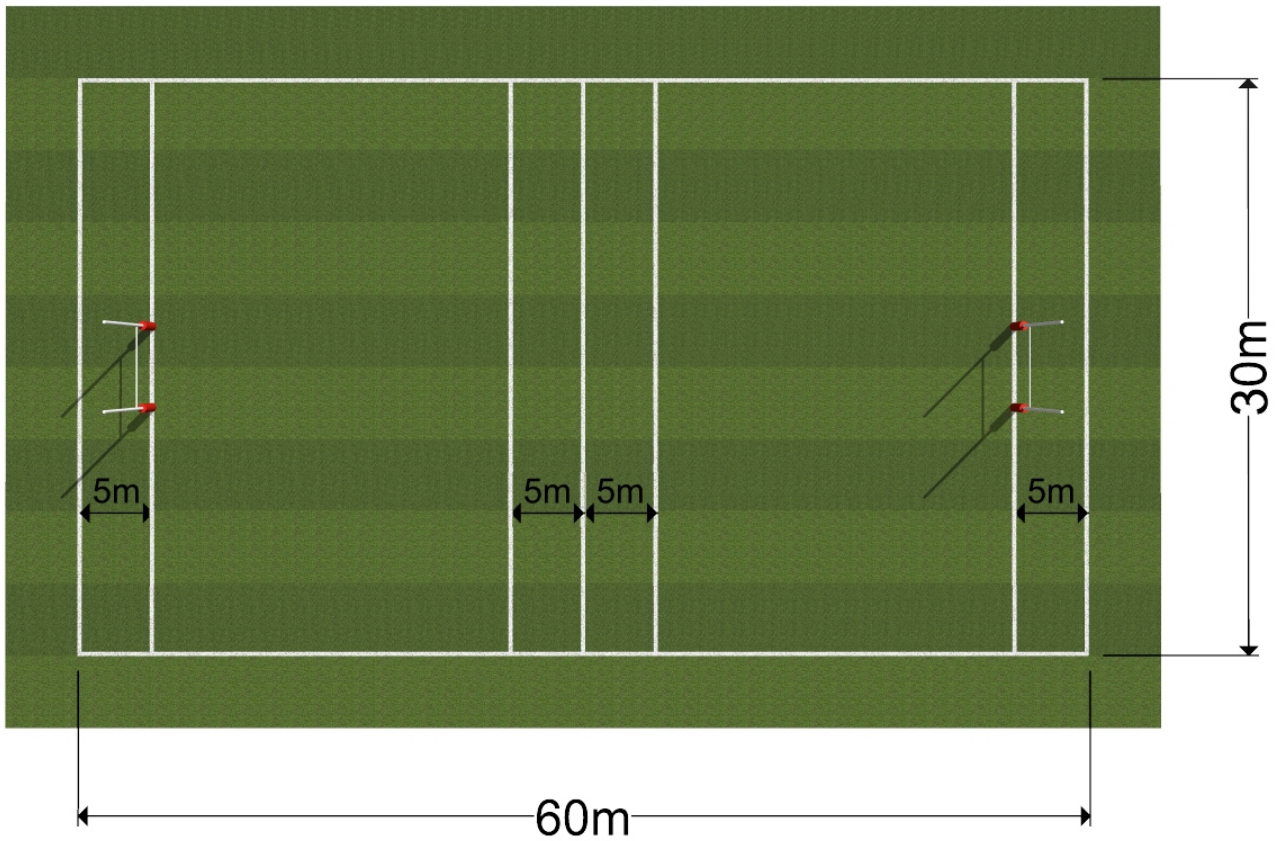
Nachstehend wird zugunsten des Leseflusses der Begriff „Spieler“ verwendet. Dabei sind sowohl Spielerinnen als auch Spieler gemeint.



Rugby@School ist ein Projekt des Rugby Club Bern
www.rugby-at-school.ch

1. Spielfeld

Die Spielfeldgrösse beträgt ca. 30 x 60 m (vgl. Skizze).



2. Anzahl Spieler

Jedes Team darf gleichzeitig nicht mehr als 7 Spieler auf dem Spielfeld haben.

3. Auswechselspieler

Jedes Team kann bis zu 3 Auswechselspieler benennen.

Pro Spiel können bis zu 3 Spieler ausgewechselt / ersetzt werden. Ein verletzter Spieler darf auch durch einen bereits ausgewechselten Spieler ersetzt werden.

4. Spielbekleidung

Der Spieler trägt ein Trikot, kurze Hosen (Shorts) Socken und Schuhe.

Das Tragen eines Zahnschutzes wird empfohlen.

Die Schuhe dürfen an den Sohlen nur Noppen aus Gummi oder Kunststoff aufweisen.

5. Spieldauer

Ein Spiel dauert 14 Minuten (effektive Spielzeit) und ist in zwei Halbzeiten von je 7 Minuten unterteilt. Die Halbzeitpause beträgt 2 Minuten. Nach der Halbzeitpause werden die Platzseiten gewechselt.

6. Das Erzielen von Punkten

Wenn ein angreifender Spieler als erster im gegnerischen Malfeld den Ball zu Boden bringt, hat er einen Versuch erzielt. **Ein Versuch zählt 5 Punkte.**

7. Spielweise

Das Spiel beginnt mit dem Antritt.

Nach dem Antritt darf jeder Spieler den Ball nehmen, mit ihm laufen und einem anderen Spieler übergeben.

Jeder Spieler darf einen Gegner, der in Ballbesitz ist, tackeln, festhalten oder abdrängen.

Jeder Spieler darf den Ball im Malfeld ablegen.

8. Abseits

Spieler, welche sich in Spielrichtung des Teams VOR dem Ball befinden, stehen abseits. Sie dürfen weder aktiv ins Spiel eingreifen noch sind sie anspielbar. Die Position des Balls bestimmt laufend die Abseitslinie.

Aus diesem Grund darf der Ball von Hand nur rückwärts gespielt werden. Ein Vorwärtspass geschieht, wenn ein Spieler den Ball vorwärts wirft oder passt.

„Vorwärts“ bedeutet in Richtung der gegnerischen Malfeldendauslinie.

9. Fussspiel

Das Spiel mit dem Fuss (Kicks) ist während dem laufenden Spiel nicht erlaubt.

10. Antritt und Wiederantritt

Der Antritt wird am Anfang des Spiels, nach der Halbzeitpause und nach jedem Versuch (Ball im Malfeld abgelegt) durchgeführt.

Der Antritt erfolgt durch einen Sprungtritt (Dropkick) von der Mittellinie aus. Wer Antritt hat, wird vor dem Spiel ausgelost. Nach der Halbzeitpause führt das andere Team den Wiederantritt aus. Nach einem Versuch erfolgt der Wiederantritt durch das punktende Team.

Alle Mitspieler des Treters müssen sich beim Antritt hinter dem Ball befinden. Alle Mitglieder des gegnerischen Teams müssen sich hinter der 5m Linie befinden.

Der Ball muss mindestens die gegnerische 5m Linie erreichen. Erreicht er diese nicht oder fliegt der Ball direkt ins Seitenaus oder überquert er die Malfeldendauslinie, wird dem nichtschuldigen Team ein Freitritt auf der Mitte der Mittellinie zugesprochen

Wird der Ball ins Malfeld hinein getreten und bleibt dort liegen, hat das gegnerische Team zwei Möglichkeiten: Entweder es spielt weiter oder macht ein Handauf, was zu einem Freitritt auf der Mitte der Mittellinie führt.

11. Straftritt / Freitritt

Jeder Spieler des fehlbaren Teams muss sich unverzüglich 5m vom Ort des Regelverstosses Richtung eigenes Malfeld weg bewegen. Erst danach und nach erfolgtem Anspiel darf er wieder ins Spiel eingreifen.

Jeder Spieler darf einen Straf- oder Freitritt, der seinem Team aufgrund eines Verstosses zuerkannt worden ist, ausführen. Der Ball wird hierfür am Ort des Regelverstosses auf den Boden gelegt. Er wird mit einem Fuss berührt, dann mit beiden Händen aufgenommen und weitergespielt.

12. Seitenaus

Der Ball ist im Seitenaus, wenn der Ball oder der Ballträger die Seitenauslinie oder den Raum hinter der Seitenauslinie berührt.

Der Ball wird dort zurück ins Spiel gebracht, wo er ins Seitenaus gelangt ist.

Ein Spieler des Teams, das den Ball nicht ins Seitenaus getragen beziehungsweise nicht zuletzt gespielt hat, bringt den Ball auf der Seitenauslinie durch einen Freitritt, siehe Regel 11, wieder ins Spiel.

13. Vorteil

Die Vorteilsregel hat Vorrang vor der Mehrzahl der übrigen Regeln. Die Spieler sind gehalten, auch bei Regelverstössen ihrer Gegner bis zum Abpfiff weiterzuspielen. Wenn aus einem Regelverstoss eines Teams die Möglichkeit eines Vorteils für das andere Team resultieren könnte, pfeift der Schiedsrichter den Regelverstoss nicht unmittelbar.

14. Foulspiel

Foulspiel ist jede Aktion eines Spielers, die gegen die Grundwerte und Regeln des Rugbyspiels gerichtet ist. Dies schliesst Behinderung, unsportliches Verhalten, gefährliches Spiel und schlechtes Benehmen ein, da dies dem Spiel schadet.

- Ein Spieler darf einen Gegner nicht oberhalb der Schulterlinie tackeln oder zu tackeln versuchen.
- Einen Spieler, der nicht in Ballbesitz ist, zu tackeln, ist nicht erlaubt.
- Ein Spieler darf einen Gegner, der in Ballbesitz ist, nicht angreifen oder umstossen ohne zu versuchen, diesen Gegner zu umfassen.
- Ein Spieler darf einem Gegner keinen Fuss oder Bein stellen.
- Ausser in einem Gedränge, offenen Gedränge oder Paket darf ein Spieler einen Gegner, der nicht in Ballbesitz ist, nicht festhalten, angreifen oder behindern.
- Ein Spieler darf einen Gegner, dessen Füsse in der Luft sind, nicht tackeln.
- Spieler dürfen ein Gedränge, ein offenes Gedränge oder ein Paket nicht absichtlich zusammenbrechen lassen oder auf den Boden reissen.

15. Strafen

Grobe Regelverstösse oder unsportliches Verhalten werden mit Ausschluss geahndet.

Gelbe Karte:

Spieler muss vom Platz und darf in der Halbzeit nicht mehr eingesetzt werden.
Er wird durch einen Ersatzspieler ersetzt.

Rote Karte:

Spieler muss vom Platz und darf im gesamten Match nicht mehr eingesetzt werden.
Mannschaft spielt zu 6.

16. Tackling

Das Tackling wird immer mit beiden Armen um den Körper unterhalb der Schulter oder tiefer ausgeführt.

Der Tackler begleitet den Gegner zu Boden. Ein Anheben und Fallenlassen den Gegners wird mit Roter Karte geahndet.

17. Gedränge

Das Kommando des Schiedsrichters lautet **„beugen“**, **„fassen“**, **„binden“**. Gestossen wird erst nach Abgabe des Balles in die Mitte.

In folgenden Kategorien wird gestossen:

- 7. Klasse Mädchen
- 7. Klasse Knaben
- 8. Klasse Mädchen
- 8. Klasse Knaben

In folgenden Kategorien wird nicht gestossen:

(d.h. der Ball kommt auf der Seite der balleinbringenden Mannschaft aus dem Gedränge.)

- 5. Klasse mixed
- 6. Klasse mixed

Zweck des Gedränges ist, das Spiel nach einem kleinen Verstoß (Vorwärtsspiel, siehe Regel 8 / Blockierter Ball in einem offenen Gedränge, Regel 18 oder Paket, siehe Regel 19) auf eine schnelle und sichere Weise neu zu starten.

Ein Gedränge wird formiert, indem sich 3 Spieler von jedem Team aneinander in einer Reihe binden und so aufstellen, dass die Köpfe der Spieler sich zusammenfügen. Der mittlere Spieler ist der Hakler.

In den so entstehenden Tunnel wirft der Gedrängehalb des für den Regelverstoß nicht schuldigen Teams den Ball mit beiden Händen gerade, entlang der Mittellinie ein. Beide Hakler versuchen den Ball hinter die eigene Reihe zu bringen, wo er vom Gedrängehalb wieder aufgenommen, das Gedränge so beendet und das offene Spiel lanciert wird.

Der Ball darf nicht absichtlich aus dem Tunnel oder aus dem Gedränge in Richtung des gegnerischen Malfeldes getreten werden.

Das Gedränge darf sich maximal um 1.5m pro Seite Richtung der gegnerischen Mallinien verschieben.

Der gegnerische Gedrängehalb begibt sich hinter sein eigenes Gedränge. Er darf den Gedrängehalb des einwerfenden Teams nicht angreifen.

Bei einem Gedränge verläuft die Abseitslinie 5m hinter dem letzten Fuss des letzten Spielers des eigenen Teams.

18. Offenes Gedränge (Ruck)

Bei einem Ruck sind die Spieler auf den Füßen. Mindestens ein Spieler hat Körperkontakt mit einem Gegenspieler. Der Ball liegt auf dem Boden.

Kopf und Schultern eines Spielers, der in ein Ruck hineingeht oder sich in einem solchen befindet, dürfen nicht unterhalb seiner Hüfte sein.

Ein Spieler, der in ein Ruck hineingeht, muss sich mit mindestens einem Arm um den Körper eines Mitspielers an das Ruck binden. Spieler, die an einem Ruck teilnehmen, müssen versuchen, auf den Füßen zu bleiben.

Spieler, die in einem Ruck gebunden sind, hakeln den Ball mit den Füßen, um ihn zu erobern oder in Ballbesitz zu bleiben. Spieler im Ruck dürfen den Ball nicht mit den Händen spielen.

Bei einem Ruck ist die Abseitslinie am letzten Fuss des letzten Spielers des eigenen Teams. Spieler müssen sich unmittelbar an das Ruck anschliessen oder sich hinter die Abseitslinie zurückziehen.

In ein Ruck darf nur direkt von hinten eingetreten werden. Ein Eintritt von den Seiten ist nicht erlaubt.

Grüne Zone: Eintritt in Ruck und Maul erlaubt.



19. Paket (Maul)

Ein Maul entsteht, wenn ein Spieler in Ballbesitz von einem oder mehreren Gegnern festgehalten wird und mindestens ein Mitspieler sich an ihn gebunden hat.

Ein Maul besteht aus mindestens drei Spielern, dem Ballträger und je einem Spieler beider Teams.

Spieler, die sich in einem Maul befinden, müssen versuchen, auf den Füßen zu bleiben.

Kopf und Schultern eines Spielers, der in ein Maul hineingeht, dürfen nicht unterhalb seiner Hüfte sein.

Ein Spieler, der in ein Maul hineingeht, muss sich mit mindestens einem Arm um den Körper eines Mitspielers an das Maul binden.

Der Ballträger darf in einem Maul zu Boden gehen, sofern der Ball sofort spielbar ist und das Spiel ohne Verzögerung weitergeht.

Bei einem Maul ist die Abseitslinie am letzten Fuss des letzten Spielers des eigenen Teams. Spieler müssen sich unmittelbar an das Maul anschliessen oder sich hinter die Abseitslinie zurückziehen.

In ein Maul darf nur direkt von hinten eingetreten werden. Ein Eintritt von den Seiten ist nicht erlaubt.

Grüne Zone: Eintritt in Ruck und Maul erlaubt.

