



DIE SPIELREGELN DES HALLENRUGBYS

**Offizielles Regelwerk des
Deutschen Rugby Verbandes**

DIE SPIELREGELN DES HALLENRUGBYS

Die nachstehenden Regeln sind ab Februar 1997 gültig und gelten für alle Hallenspiele der Altersklassen Schüler D, C, B, A, Jugend und Junioren. Sie können auch bei Spielen der Erwachsenen Anwendung finden.

1 SPIELFELD

Beim Hallen-Rugby ist das Spielfeld mit den abgezeichneten Spielfeldern des Basketball- oder Handballspiels identisch. Als Malfeld sollen eine oder mehrere 3,5 x 2,0 Meter große Weichbodenmatten verwendet werden. Sind keine Weichbodenmatten verfügbar, können Turmmatten verwendet werden.

2 DER BALL

Es wird mit Bällen der Größe Nr. 3 (Schüler D), Nr. 4 (Schüler C und B) und Nr. 5 (Schüler A, Jugend, Junioren, Erwachsene) gespielt.

3 ANZAHL DER SPIELER

Eine Mannschaft besteht aus höchstens 6 Spielern. Pro Halbzeit dürfen maximal 3 Spieler ausgewechselt werden.

Die Spieler einer Mannschaft sollen folgende Rückennummern tragen: Stürmer: Nr.1 - Linksaußen, Nr.2 - Hakler, Nr.3 - Rechtsaußen; Gedrängehalb: Nr. 4, Verbinder: Nr. 5, Dreiviertel: Nr. 6 Reservespieler: Nr. 7 bis Nr. 12.

4 SPIELKLEIDUNG

Kein Spieler darf gefährliche Gegenstände wie Schnallen, Ringe, Ketten oder Ohrhinge tragen. Als Schuhe sollen Laufschuhe mit hellen Sohlen verwendet werden.

5 SPIELZEIT

Die Spielzeit beträgt 2 x 7 Minuten mit einer Halbzeitpause von einer Minute.

7 FUSSSPIEL

Fußspiel ist nicht erlaubt.

Strafe: Freitritt an der Stelle des Verstoßes.

9 ARTEN DER ERFOLGE

Ein Versuch (= 5 Punkte) ist erzielt, wenn der Ball auf die gegnerische Matte niedergelegt wird.

10 FOULSPIEL

Gefährliches Spiel (z.B. Halten am Hals, Stoßen, Schleudern des Gegners) ist Foulspiel. Foulspiel ist auch jede Aktion eines Spielers, die gegen Buchstaben und Geist der Regeln des Rugbyspiels gerichtet ist.

Strafe: Straftritt

11 ABSEITS

Während des Spiels ist jeder Spieler in Abseitsposition, der sich vor dem Ball aufhält, den ein anderer Spieler seiner Mannschaft zuletzt gespielt hat, und ins Spiel eingreift.

Strafe: Straftritt

13 ANTRITT UND WIEDERANTRITT

Ein Spieler der antretenden Mannschaft führt am Mittelpunkt der Mittellinie einen kurzen Antritt (Ankratzen) aus, nimmt den Ball auf und passt ihn zu einem Mitspieler.

Die gegnerischen Spieler müssen mindestens 5 Meter entfernt sein.

15 TACKLE

- (a) In der Halle darf nur Touch-Rugby gespielt werden. Beim Touch-Rugby darf der balltragende Spieler nicht gefasst und nicht zu Boden gebracht werden.

Strafe: Straftritt

- (b) Ein balltragender Spieler wird dadurch gestoppt, dass er einen beidhändigen Klaps auf den Oberkörper, die Arme oder die Hose erhält. Er muss dann sofort stehen bleiben, den Ball auf den Boden ablegen und sich vom Ball entfernen.

Es wird so weitergespielt, dass der am nächsten stehende Mitspieler den Ball aufnimmt und ihn sofort und ohne einen Schritt zu machen einem Mitspieler zuspasst.

- (c) In dem Moment, in dem der Ball abgelegt ist, müssen sich die Spieler der gegnerischen Mannschaft sofort zurückziehen und einen Abstand von mindestens 1,5 Metern zum Ball einnehmen. Sie dürfen sofort anlaufen, wenn der Ball gepasst wurde.

Strafe: Freitritt an der Stelle des Verstoßes.

19 GASSE

Wenn der Ball oder ein balltragender Spieler das Spielfeld seitlich verlassen haben, wird keine Gasse ausgeführt, sondern das Spiel gemäß Regel 13 fortgesetzt (Ankratzen). Es erhält die Mannschaft den Ball, die ihn nicht ins Seitenaus getragen oder nicht zuletzt gespielt hatte. Der Antritt muss 1 Meter von der Seitenauslinie entfernt ausgeführt werden.

20 GEDRÄNGE

Ein Gedränge wird von drei Spielern jeder Mannschaft gebildet, die sich so aufstellen, dass der Ball zwischen ihnen auf den Boden eingeworfen werden kann (s. auch die Regeln des Erziehungsrugby).

Ein Spieler der nicht für den Regelverstoß verantwortlichen Mannschaft wirft den Ball in das Gedränge ein. Die Spieler der nicht einwerfenden Mannschaft (außer dem Gedrängehalb) müssen sich 1,5 Meter hinter dem Gedränge entfernt aufhalten. Der Gedrängehalb der nicht einwerfenden Mannschaft muss sich hinter dem letzten Fuß seiner am Gedränge teilnehmenden Stürmer aufstellen.

Der Gedrängehalb der nicht einwerfenden Mannschaft und seine Mitspieler dürfen erst dann zur Verteidigung anlaufen, wenn der einwerfende Gedrängehalb den Ball aufgenommen hat.

Strafe: Jeder Verstoß gegen diese Regeln wird mit einem Straftritt geahndet. Bei Schülern D und C gibt es kein Gedränge. Das Spiel wird mit einem Freitritt fortgesetzt.

21 STRAFTRITT UND FREITRITT

- (a) Ein Straftritt/Freitritt wird wie der Ankick ausgeführt. Die gegnerischen Spieler müssen mindestens 5 Meter entfernt sein.
- (b) Der den Straftritt ausführende Spieler darf alleine angreifen.
- (c) Der den Freitritt ausführende Spieler darf nicht alleine mit dem Ball spielen, sondern muss ihn nach dem Antritt zu einem Mitspieler passen.