



Rugby-Verband Baden-Württemberg e.V.

Regeln Hallenrugby

Die nachstehenden Regeln gelten für alle Hallenspiele der Altersklassen U7/8, U10 und U12, die im Geltungsbereich des RBW durchgeführt werden.

Ziele des Hallen-Rugbys z.B. beim SAS Institute Wintercup:

- > Freude und Begeisterung an der Sportart Rugby erleben; positive Erfahrungen und Erlebnisse innerhalb der „Rugbyfamilie“ sammeln
- > Verbesserung des Handlings durch hohe Passfrequenz
- > Verbesserung des Unterstützungs- und Offloadspiels
- > Verbesserung des Decision Making
- > Schulung des peripheren Sehens
- > Verständnis für das Erkennen und Angreifen von Lücken in der gegnerischen Verteidigung
- > Verständnis für das Herausspielen einer Überzahl
- > Verbesserung der Fertigkeit und Fähigkeit Verteidigern auszuweichen (Evasive Skills)

1. SPIELFELD

Das Spielfeld ist mit den abgezeichneten Spielfeldern des Basketball- oder Handballspiels identisch. Als Malfeld werden Weichbodenmatten verwendet.

2. BALL

Es wird mit Bällen der Größe 3 (U8) und Größe 4 (U10, U12) gespielt.

3. ANZAHL DER SPIELER

- > U 8: 6 Spieler
- > U10: 5 Spieler
- > U12: 5 Spieler

Ein Spielerwechsel kann „fliegend“ erfolgend, es dürfen sich jedoch gleichzeitig nur die oben angegebene Anzahl Spieler auf dem Spielfeld befinden.

4. SPIELKLEIDUNG

Kein Spieler darf gefährliche Gegenstände wie Schnallen, Ringe, Ketten oder Ohrringe tragen. Als Schuhe sollen Hallensportschuhe mit hellen Sohlen verwendet werden. Des Weiteren gelten die DRV-Sicherheitsregeln.

5. SPIELZEIT

Die Spielzeit beträgt bei der Altersklasse U7/8 2x5 Minuten, bei den Altersklassen U10 2x6 Minuten und bei der U12 2x7 Minuten mit jeweils einer Minute Halbzeitpause.

Bei den Hallenturnieren kann die Turnierleitung kürzere oder längere Spielzeiten festlegen, wobei die max. Spieldauer je Altersklasse nicht überschritten werden darf.

6. FUßSPIEL

Fußspiel / Kickspiel ist nicht erlaubt. Absichtliches Fußspiel: Strafe: Strafttritt Unabsichtliches Fußspiel: Strafe: Freitritt

7. VERSUCHE

Ein Versuch ist erzielt, wenn der Ball auf der gegnerischen Matte abgelegt wird.

8. 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 sind.



Rugby-Verband Baden-Württemberg e.V.

Regeln Hallenrugby

Verbale Missfallenskundgebungen sind ebenfalls nicht erlaubt.

Strafe: Straftritt

9. 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

10. 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, ohne vorher selbst gelaufen zu sein, zu einem Mitspieler. Die gegnerischen Spieler müssen mindestens 5 Meter entfernt sein. Bei Nichteinhalten wird einmalig eine Raumstrafe von 5 Meter verhängt. Kurz vor dem Malfeld wird die Raumstrafe in einen Strafversuch umgewandelt.

Bei der U8 und U10 dürfen die verteidigenden Spieler anlaufen, nachdem der Ball ab gespielt wurde.

Bei der U12 dürfen die verteidigenden Spieler anlaufen, nachdem der Antritt (Ankratzen) erfolgt ist.

Strafe: Straftritt

11. TACKLE / TOUCH

1. 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

2. Ein balltragender Spieler wird durch einen beidhändigen, klar erkennbaren Klaps an der Hüfte oder auf den Oberkörper gestoppt. Der Schiedsrichter spricht daraufhin das Kommando „Touch“ aus. Der Ballträger hat nun stehen zu bleiben und innerhalb von 3 Sekunden den Ball abzuspielen. Ein Spieler in vollem Lauf hat es ungleich schwerer abzubremsen und den Ball abzuspielen als ein stehender Spieler.

Der angemessene „Bremsweg“ des Ballträgers nach dem Touch liegt im Ermessen des Schiedsrichters.

Schafft es der Ballträger innerhalb der 3 Sekunden nicht den Ball abzuspielen so spricht der Schiedsrichter das Kommando „Boden“ aus. Ist der Spieler nach 3 Sekunden gerade in der Passbewegung, soll der Schiedsrichter den Pass zulassen bzw. nicht mit dem Kommando „Boden“ abbrechen.

Spricht der Schiedsrichter das Kommando „Boden“ aus, muss der Ball auf den Boden gelegt werden. Die Gegner müssen einen Abstand von 1,50 m zum Ball einnehmen.

Der Spieler, der den Ball abgelegt hat darf diesen selbst wieder vom Boden aufnehmen und abspielen nachdem er sich vollständig vom Ball gelöst hat. Diesem Spieler ist es aber nicht erlaubt diesen aufzunehmen und mit dem Ball zu laufen.

Einem zweiten, hinzukommenden Spieler, ist es hingegen erlaubt den Ball aufzunehmen, mit diesem zu laufen oder ihn abzuspielen.

Der angreifenden Mannschaft ist es nicht erlaubt, nach einem Touch den Ball mit Absicht nicht abzuspielen, absichtlich auf das Kommando „Boden“ zu warten bzw. dieses als taktisches Element wiederholt zu benutzen.

Strafe: Straftritt

3. Die Spieler der beiden Mannschaften dürfen sich dieser Touchsituation nur von der eigenen Seite nähern; die Abseitsregel gilt wie beim Rugby im Freien.



Rugby-Verband Baden-Württemberg e.V.

Regeln Hallenrugby

Strafe: Straftritt

- Bei einem vom Schiedsrichter anerkannten Touch vor der Mallinie muss der Ball abgespielt werden.
Wird der Ballträger erst im Malfeld getoucht, so darf er den Ball zum Versuch ablegen. Der Versuch ist anzuerkennen.
Wird ein Spieler vor der Mallinie getoucht und legt den Ball zum Versuch ab, so ist dieser nicht anzuerkennen. Die angreifende Mannschaft bleibt aber in Ballbesitz und erhält 5m vor dem Malfeld einen Antritt.
Der balltragende Spieler darf nicht absichtlich in den Kontakt zum verteidigenden Spieler gehen („Stürmerfoul“). Ein Regelverstoß ist ebenfalls, wenn die angreifende Mannschaft auf engstem Raum mehrere Touchsituation erzeugt, ohne erkennbar das Spiel zu öffnen.

Strafe: Freitritt

12. GASSE

Wenn der Ball oder ein balltragender Spieler das Spielfeld seitlich verlassen haben, wird keine Gasse ausgeführt, sondern das Spiel gemäß Regel 10 fortgesetzt (Ankratzen). Es erhält die Mannschaft den Ball, die ihn nicht ins Seitenaus getragen oder nicht zuletzt gespielt hatte. Der Antritt wird 1 Meter von der Seitenauslinie entfernt ausgeführt.

13. GEDRÄNGE

Ein Gedränge wird in der Halle nicht ausgeführt. Das Spiel wird mit einem Freitritt durch die nicht für den Regelverstoß (z.B. Vorwurf) verantwortliche Mannschaft fortgeführt.

14. STRAFTRITT UND FREITRITT

Ein Straftritt/Freitritt wird wie der Ankick ausgeführt. Die gegnerischen Spieler müssen mindestens 5 Meter entfernt sein.

Der den Straftritt ausführende Spieler darf alleine angreifen (nur bei Altersklasse U12).

Der den Freitritt ausführende Spieler darf nicht alleine mit dem Ball spielen, sondern muss ihn nach dem Antritt zu einem Mitspieler passen.

15. ZEITSTRAFE

Bei groben bzw. wiederholten Regelverstößen kann eine Zeitstrafe von 2 Minuten ausgesprochen werden.

16. KODEX

Für alle Spiele im Geltungsbereich des RBW gilt der [Verhaltenskodex des RBW](#).