

## 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 Turnmatten verwendet werden.
2. Spielzeit: Die Spielzeit beträgt 2 x 7 Minuten mit einer Halbzeitpause von einer Minute.
3. Spielbeginn: 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.
4. Arten der Erfolge: Ein Versuch (= 5 Punkte) ist erzielt, wenn der Ball auf die gegnerische Matte niedergelegt wird.
5. Straftritt: 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. Der den Freitritt ausführende Spieler darf nicht alleine mit dem Ball spielen, sondern muß ihn nach dem Antritt zu einem Mitspieler passen.
6. 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 Erziehungsrugbys).

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.*

7. Gasse: Wenn der Ball oder ein balltragender Spieler das Spielfeld seitlich verlassen haben, wird keine Gasse ausgeführt, sondern das Spiel gemäß Ziffer 7 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.
8. Fußspiel: Fußball ist nicht erlaubt. Jeder Verstoß gegen diese Regel wird mit einem Freitritt geahndet.
9. 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.
10. 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.
11. Spielkleidung: Kein Spieler darf gefährliche Gegenstände wie Schnallen, Ringe, Ketten oder Ohrringe tragen. Als Schuhe sollen Laufschuhe mit hellen Sohlen verwendet werden.
12. Halten: In der Halle darf nur Touch-Rugby gespielt werden. Beim Touch-Rugby darf der balltragende Spieler nicht gefaßt und nicht zu Boden gebracht werden.

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 zupaßt.

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:*** Jeder Verstoß gegen diese Regel wird mit einem Freitritt an der Stelle des Verstoßes geahndet.

13. 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:*** Jeder Verstoß gegen diese Regel wird mit einem Straftritt geahndet.

14. 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; Gedränghalb: Nr. 4, Verbindungshalb: Nr. 5, Dreiviertel: Nr. 6  
Reservespieler: Nr. 7 bis Nr. 12.