



VII.er Spiel

U14

SPIELER ANZAHL	7 Spieler pro Mannschaft	
ERSATZ	Unbegrenzt bei Spielunterbrechung und/oder Verletzung	
SPIELFELD	56 Meter (ohne Malfeld) X 46 Meter	
BALL	Grosse 4	
SPIELZEIT		
SCHIEDSGERICHT	2 junge Schiedsrichter in der Ausbildung für den Schiedsrichterpass und 1 Pädagogen-Führer vor Ort (zuständig für Gedränge und Sicherheit)	
UNFAIR SPIEL	Vom temporären Austausch von 5 Minuten bis zum endgültigen Ausschluss, je nach Schwere des Fehlers. Ein Austausch ist obligatorisch. Wenn es sich um Brutalität oder Wiederholung handelt, permanenter Ausschluss vom Turnier.	
TACKELN	Die Tackler, die mit beiden Armen durchgeführt werden muss, muss auf Gurtniveau erfolgen. Jeder Griff über oder ohne Eingriff in beide Arme wird mit Sanktionen belegt. Ein Spieler, der sich eines gefährlichen Kampfes schuldig gemacht hat, muss vom Schiedsrichter systematisch (2 Minuten) durch Auswechslung ausgeschlossen werden. Das Sprühen und Löffeln ist strengstens verboten und muss bestraft werden.	
	WO?	WIE ?
ANSTOSS	In der Mitte des Feldes	Drop kick Gegner auf 5 Meter. Der Ballon muss 5 Meter lang sein.
ANSTOSS NACH VERSUCH	In der Mitte des Feldes von dem Team, das den Versuch bestanden hat.	
ANSTOSS « 22m »	10 Meter von der Malfeld entfernt	Drop kick
VORBALL	am Ort der Fehler, 5 Meter von jeder Linie entfernt	Gedränge ohne Wirkung: 3 bis 3. Zulässiger Schub in der Achse, begrenzt auf die gewinn den Ball (Ball hinter den Füßen einer der ersten Linien). Keine Möglichkeit, den Ball wiederzuerlangen. Der Ball muss unverzüglich gespielt werden. Abseits der Linien auf 5 Meter. Der Pädagogen-Führer gibt die 3 Gebote für das Gedränge ohne Wirkung: 1. FLEXION - 2. LIEZ - 3. PLACEMENT Die Gedränge wird den Ball sofort einführen. Der Pädagogen-Führer wird im Falle einer Instabilität des Gedränge sofort eingreifen: Straf kick. Das Halbgedränge Spieler wird unverzüglich eingeführt. Sein Gegner steht entweder neben ihm, ohne dem Fortschritt des Balles zu folgen, oder hinter seinem Gedränge, in der Achse. Gedränge-Ende = wenn die Halbgedränge Spieler den Ball vom Boden abhebt. Das Gedränge wird nie wiedergespielt. Falsche Verbindungen, schlechte Haltung: Straf Kick Gedrehter Gedränge oder wenn ein Fehler nicht erkannt wird und unspielbarer Ball oder Sicherheit gefordert ist: Straf kick zugunsten der Mannschaft, die den Ball in das Gedränge eingeführt hat.
STRAFE	am Ort der Fehler, 5 Meter von jeder Linie entfernt	Straf kick Keine Wahl des Gedränge Gegner auf 5 Meter.
STRAF KICK	am Ort der Fehler, 5 Meter von jeder Linie entfernt	Keine Wahl des Gedränge Gegner auf 5 Meter.
INDIREKTGASSE	am Ausgangspunkt, mindestens 5 Meter von der Mallinie entfernt.	Gasse = Eroberung umstritten. 1 Werfer, 2 Springer und 1 Gedrängerhalb. Für Gegner : 1 gegen jeden der Teilnehmer, die vom Einwurf profitieren (Werfer, Springer und Gedrängerhalb). Keine Hilfe für den Springer.
DIREKTGASSE	Kick über 10 Meter hinaus: an der Stelle des Kick	Beginn der Ausrichtung auf 3 Meter. Ende der Ausrichtung, die durch den letzten angreifenden Spieler in der Ausrichtung (Locker) bestimmt wird. Der Spieler gegenüber dem Werfer 2 Meter von der Linie entfernt (Breite und Tiefe).
	Kick in der Malfeld oder weniger als 10 Meter entfernt: am Ausgangsort	Die Gedrängerhalb sind 2 Meter tief von der Ausrichtung entfernt. Schneller Wiedereintritt erlaubt, in Bezug auf die Abseitslinien. Nichtteilnehmer in 5 Metern Entfernung.
NACH DEM PFIFF DES SCHIEDSRICHTERS LEGT DER SPIELER DER ANGREIFENDEN MANNSCHAFT DEN BALL SOFORT AN DEN FEHLERPUNKT ODER ANDERE SANKTIONEN (STRAFKICK ODER 5M +, ODER ERSATZ BEI WIEDERHOLTEN FEHLER). 5 VERSUCH VON ABSTAND ZU JEDER ZEIT: SCORE DEFINITIV ERWORBEN UND OBLIGATORISCHES AUSGLEICHUNG IN IRGEND EINER WEISE.		
AUSSER DIESEN ÄNDERUNGEN, DIE REGELN VON RUGBY ZU XV CATEGORY C SIND ANWENDBAR. (FUSSSPIEL IST ERLAUBT)		

