



SPIELREGELN U6 - U14

Saison 2020/2021

Fédération Suisse de Rugby - Schweizerischer Rugby Verband - Swiss Rugby Union

Rautistrasse 12

CH-8047 Zürich

T +41 44 516 66 18

fsr@suisserugby.com

www.suisserugby.com



Inhaltsverzeichnis

1	Spielregeln U6.....	3
2	Spielregeln U8.....	4
3	Spielregeln U10.....	7
4	Spielregeln U12.....	9
5	Spielregeln U14.....	11
6	Ausrüstung	13



1 Spielregeln U6

Die folgende Tabelle zeigt die allgemeinen Regeln für die Kategorie U6. Abgesehen von diesen Bestimmungen gelten die Regeln von World Rugby für die U19 (Fussspiel ist erlaubt).

ANZAHL SPIELER	Gespielt wird mit VI Spielern.	
AUSWECHSLUNGEN	Unbegrenzt bei Spielunterbrechungen und/oder Verletzungen	
SPIELFELD	15 Meter (ohne das Tor) x 9 Meter (1.5 m pro Spieler)	
ORGANISATIONSTYP	Gemeinsame Spiele + Workshops	
BALL	Grösse 3	
SPIELZEIT	30 Minuten pro Halbtag	
SCHIEDSRICHTER	1 Erzieher - neutraler Schiedsrichter	
FOULSPIEL	Wird mit einer Auswechslung von 2 Minuten bis zum dauerhaften Ausschluss vom Turnier geahndet, je nach Schwere des Vergehens. Die Auswechslung ist obligatorisch. Bei Brutalität oder wiederholten Verstössen kommt es zu einem dauerhaften Ausschluss vom Turnier.	
TACKLE	Das Tackling muss mit beiden Armen auf der Höhe der Taille ausgeführt werden. Jedes Halten oberhalb der Taille oder ohne, dass beide Arme benützt werden, wird sanktioniert. Ein Spieler, der sich eines gefährlichen Tacklings schuldig gemacht hat, muss vom Schiedsrichter systematisch ausgewechselt werden (2 Minuten) . Sich vor den Ballträger werfen oder ein «Ankle Tap Tackle» sind streng verboten.	
WIEDERAUFNAHME BEI SPIELUNTERBRUCH	<p>Das Anspiel in der Kategorie U6 läuft wie folgt ab:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Erzieher präsentiert den Ball einem Spieler und stellt sicher, dass es sich jedes Mal um einen anderen handelt. • Ohne den Spielstart zu verzögern. • Das Spiel beginnt, wenn der Spieler den Ball ergreift, ohne Pfiff des Erziehers. <p>Wenn der Schiedsrichter pfeift, platziert der Spieler des fehlbaren Teams den Ball sofort auf dem Foulpunkt, andernfalls wird er bestraft (Free Kick oder 5m + oder Auswechslung bei wiederholten Fouls). Die Erzieher sorgen für ausgeglichene (gleich starke) Teams.</p>	
ORT DER WIEDERAUFNAHME BEI SPIELUNTERBRUCH	Kick-off	In der Mitte des Spielfeldes
	Kick-off nach einem Try	In der Mitte des Feldes durch die Mannschaft, die den Versuch kassiert hat.
	22-Meter Drop-out	3 Meter von der Torlinie entfernt
	Knock-on oder unspielbarer Ball	An der Fehlerstelle, 3 Meter von jeder Linie entfernt
	Penalty	An der Fehlerstelle, 3 Meter von jeder Linie entfernt
	Free kick	An der Fehlerstelle, 3 Meter von jeder Linie entfernt
	Seitenaus	An der Fehlerstelle, 3 Meter von jeder Linie entfernt
	Direktes Seitenaus (Kick)	Bei einem Kick in der eigenen Tryzone: Spiel wird dort aufgenommen, wo der Ball ins Aus ging. Bei einem Kick ausserhalb der eigenen Tryzone; Spiel wird dort aufgenommen, wo der Ball gekickt wurde.
KLASSIERUNG	Es gibt keine Ergebnisse oder Ranglisten.	



2 Spielregeln U8

Die folgende Tabelle zeigt die allgemeinen Regeln für die Kategorie U8. Abgesehen von diesen Bestimmungen gelten die Regeln von World Rugby für die U19 (Fussspiel ist erlaubt).

ANZAHL SPIELER	Gespielt wird mit VIII Spielern.
AUSWECHSLUNGEN	Unbegrenzt bei Spielunterbrechungen und/oder Verletzungen
SPIELFELD	27 Meter (ohne das Tor) X 16 Meter (2m pro Spieler)
BALL	Grösse 3
SPIELZEIT	40 Minuten pro Halbtag
SCHIEDSRICHTER	1 Erzieher - neutraler Schiedsrichter
FOULSPIEL	Wir mit einer Auswechslung von 2 Minuten bis zum dauerhaften Ausschluss vom Turnier geahndet, je nach Schwere des Vergehens. Die Auswechslung ist obligatorisch. Bei Brutalität oder wiederholten Verstössen kommt es zu einem dauerhaften Ausschluss vom Turnier.
TACKLE	Das Tackling muss mit beiden Armen auf der Höhe der Taille ausgeführt werden. Jedes Halten oberhalb der Taille oder ohne, dass beide Arme benützt werden, wird sanktioniert. Ein Spieler, der sich eines gefährlichen Tacklings schuldig gemacht hat, muss vom Schiedsrichter systematisch ausgewechselt werden (2 Minuten) . Sich vor den Ballträger werfen oder ein «Ankle Tap Tackle» sind streng verboten.
WIEDERAUFNAHME BEI SPIELUNTERBRUCH	Wenn der Schiedsrichter abpfeift, legt der Spieler der Mannschaft, welche das Foul begangen hat, den Ball sofort an der Stelle des Fouls ab. Geschieht dies nicht, wird dies geahndet (Free Kick oder 5m +, oder Auswechslung bei wiederholten Fouls). Mercy-Rule: Erreicht der Punktestand einen Unterschied von mehr als 5 Tries, so wird der Punktestand eingefroren und das führende Team gewinnt. Die Teams werden durch die Coaches ausgeglichen (gleich stark), sodass zu Ende gespielt werden kann.



ORT DER WIEDERAUFNAHME BEI SPIELUNTERBRUCH	Wo?	Wie?
KICK-OFF	In der Mitte des Spielfeldes	<p>Free Kick</p> <p>Gegner haben 5 Meter Abstand</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wachsamkeit bei der Ausführung des Freistosses • SPIEL auf Initiative des Spielers ohne Pfiff des Erziehers (Schiedsrichters).
KICK-OFF nach einem Try	In der Mitte des Feldes; durch die Mannschaft die den Try bekommen hat.	
22 METER DROP-OUT	5 Meter von der Tryzone	
PENALTY	Am Ort des Fehlers, 5 Meter von jeder Linie entfernt	
FREE KICK	Am Ort des Fehlers, 5 Meter von jeder Linie entfernt	
SEITENAUS	Am Ort des Fehlers, 5 Meter von jeder Linie entfernt	
DIREKTES SEITENAUS (Kick)	<p>Kick wurde in der Endzone ausgeführt: Ball wird auf der Höhe der Stelle, an der er ins Aus gelang, wieder ins Spiel gebracht.</p> <p>Kick wurde ausserhalb der Endzone ausgeführt: Ball wird auf der Höhe des Kicks ins Spiel gebracht.</p>	
KNOCK ON oder unspielbarer Ball	Am Ort des Fehlers	<p>Ausbildungsscrum ohne Impact, 1 gegen 1:</p> <p>Das Stossen in der Achse ist erlaubt. Es beschränkt sich auf das Gewinnen des Balles (Ball hinter den Füßen des einen Spielers). Der Gewinn des Balles erfolgt durch das Stossen. Es besteht keine Möglichkeit, den Ball zurückzugewinnen.</p> <p>Die Abseitslinie liegt 5 Meter hinter dem Ort, wo der Erzieher den Ball abgelegt hat (am Ort des Fehlers). Die Spieler, die am nächsten und von ähnlicher körperlicher Statur sind, positionieren sich gegenüber der rechten Schulter des Gegners (freier Kopf auf der linken Seite), der begleitende Erzieher verkündet die 3 Befehle zur Bildung des Gedränges ohne Impact:</p> <p>1. CROUCH – 2. BIND – 3. SET</p> <p>Wenn der Ball eingespielt wird, stossen beide Spieler, um den Ball zu gewinnen. Sobald der Ball hinter den Füßen des einen Spielers ist = Stoppen des Stossens. Der Scrumhalf wird hinter dem Gedränge platziert. Er darf seinen Partner nicht stossen und spielt den Ball, sobald er herauskommt. Das Gedränge wird nie wiederholt. Falsche</p>



		<p>Bindungen, schlechte Körperhaltung: Free Kick. Wenn ein Foul un- merkt bleibt und der Ball nicht spielbar oder sicher ist, wird die CPF zugunsten der Mannschaft entschieden, die an der Aktion, die das Ge- dränge verursacht hat, nicht schuld ist.</p>
--	--	--



3 Spielregeln U10

Die folgende Tabelle zeigt die allgemeinen Regeln für die Kategorie U10. Abgesehen von diesen Bestimmungen gelten die Regeln von World Rugby für die U19 (Fussspiel ist erlaubt).

ANZAHL SPIELER	Gespielt wird mit 10
AUSWECHSLUNGEN	Unbegrenzt bei Spielunterbrechungen und/oder Verletzungen
SPIELFELD	42 Meter (ohne Tor) X 25 Meter (2.5m/ Spieler)
BALL	Grösse 3
SPIELZEIT	50 Minuten pro Halbtag
SCHIEDSGERICHT	1 Erzieher- neutraler Schiedsrichter
FOULSPIEL	Wir mit einer Auswechslung von 2 Minuten bis zum dauerhaften Ausschluss vom Turnier geahndet, je nach Schwere des Vergehens. Die Auswechslung ist obligatorisch. Bei Brutalität oder wiederholten Verstössen kommt es zu einem dauerhaften Ausschluss vom Turnier.
TACKLE	Das Tackling muss mit beiden Armen auf der Höhe der Taille ausgeführt werden. Jedes Halten oberhalb der Taille oder ohne, dass beide Arme benützt werden, wird sanktioniert. Ein Spieler, der sich eines gefährlichen Tacklings schuldig gemacht hat, muss vom Schiedsrichter systematisch ausgewechselt werden (2 Minuten) . Sich vor den Ballträger werfen oder ein «Ankle Tap Tackle» sind streng verboten.
WIEDERAUFNAHME BEI SPIELUNTERBRUCH	Wenn der Schiedsrichter abpfeift, legt der Spieler der Mannschaft, welche das Foul begangen hat, den Ball sofort an der Stelle des Fouls ab. Geschieht dies nicht, wird dies geahndet (Free Kick oder 5m +, oder Auswechslung bei wiederholten Fouls). Mercy-Rule: Erreicht der Punktestand einen Unterschied von mehr als 5 Tries, so wird der Punktestand eingefroren und das führende Team gewinnt. Die Teams werden durch die Coaches ausgeglichen (gleich stark), sodass zu Ende gespielt werden kann.



ORT DER WIEDER-AUFNAHME BEI SPIELUNTERBRUCH	Wo?	Wie?
KICK OFF	In der Mitte des Spielfeldes	Drop Kick. Der Gegner hat 5 Meter Abstand. Der Ball muss mindestens 5 Meter weit gehen.
KICK OFF nach einem Try	In der Mitte des Feldes; durch die Mannschaft die den Try bekommen hat.	
22 METER DROP OUT	10 Meter von der Tryzone.	Free Kick. Gegner hat 5 Meter Abstand.
KNOCK ON oder unspielbarer Ball	Am Ort des Fehlers, 5 Meter von jeder Linie entfernt	<p>Scrum-Bildung ohne Wirkung: 3 gegen 3.</p> <p>Das Stossen in der Achse ist erlaubt um den Ball zu gewinnen (Ball hinter den Füßen einer der vorderen Reihen). «Hooking» ist erlaubt. Es besteht keine Möglichkeit, den Ball zurückzugewinnen. Die Offside-Linie befindet sich 5 Meter hinter dem Scrum. Es gibt 3 Befehle für die Bildung des Scrums ohne Impact:</p> <p>1. CROUCH – 2. BIND – 3. SET</p> <p>Der Scrumhalf spielt den Ball ohne Verzögerung ein. Der gegnerische Scrumhalf steht entweder nebendran, ohne dem Ballverlauf zu folgen, oder hinter seinem Gedränge in der Achse. Das Gedränge wird nie wiederholt. Falsche Verbindungen, schlechte Körperhaltung: Free Kick. Dreht sich der Scrum oder wenn ein Foul nicht erkannt wird und der Ball unspielbar wird oder es die Sicherheit der Spieler erfordert: Free Kick zu Gunsten des Teams, welches den Ball im Scrum eingeworfen hat.</p>
PENALTY	Am Ort des Fehlers, 5 Meter von jeder Linie entfernt	Free Kick. Gegner hat 5 Meter Abstand.
FREE KICK	Am Ort des Fehlers, 5 Meter von jeder Linie entfernt	Free Kick. Gegner hat 5 Meter Abstand. Ein Scrum kann nicht gewählt werden.
SEITENAUS Ballträger tritt aus dem Feld oder Ball rollt aus dem Feld	An der Stelle des Seitenaus. Mindestens 5 Meter von der Trylinie entfernt.	Line out = Kampf um den Ballbesitz. 1 Werfer, 2 Springer u. 1 Scrumhalf (Verbinder)
DIREKTES SEITENAUS (Kicks)	Kick von ausserhalb der 10 Meter (in Bezug zur eigenen Tryzone): Lineout am Ort des Kicks Kick von innerhalb der Tryzone oder innerhalb der eignen 10 Meter Zone: Lineout am Ort des Austrittes	Die Gegner stellen einen Spieler vis-à-vis von jedem Spieler der einwerfenden Mannschaft (1 Werfer, 2 Springer, 1 Scrumhalf). Den Springern darf nicht geholfen werden. Das Lineout beginnt 3 Meter von der Seitenlinie und das Ende bildet der hinterste Spieler des angreifenden Teams. Der verteidigende Werfer stellt sich mit 2 Meter Abstand in der Tiefe und der Breite vom Lineout auf. Der verteidigende Scrumhalf stellt sich mit zwei Meter Abstand in der Tiefe vom Lineout auf. Schnelle Einwürfe sind erlaubt, wobei die Abseitslinien zu respektieren sind. Spieler, die nicht Teil des Lineouts sind, müssen 5 Meter Abstand halten.



4 Spielregeln U12

Die folgende Tabelle zeigt die allgemeinen Regeln für die Kategorie U12. Abgesehen von diesen Bestimmungen gelten die Regeln von World Rugby für die U19 (Fussspiel ist erlaubt).

ANZAHL SPIELER	Gespielt wird mit 12 Spielern.	
AUSWECHSLUNGEN	Unbegrenzt bei Spielunterbrechungen und/oder Verletzungen	
SPIELFELD	60 Meter (ausschliesslich des Tores) X 36 Meter Minimum - Maximum 46 Meter	
BALL	Grösse 4	
SPIELZEIT	60 Minuten pro Halbtag	
SCHIEDSGERICHT	1 Erzieher - neutraler Schiedsrichter	
FOULSPIEL	Wir mit einer Auswechslung von 5 Minuten bis zum dauerhaften Ausschluss vom Turnier geahndet, je nach Schwere des Vergehens. Die Auswechslung ist obligatorisch. Bei Brutalität oder wiederholten Verstössen kommt es zu einem dauerhaften Ausschluss vom Turnier	
TAKLE	Das Tackling muss mit beiden Armen auf der Höhe der Taille ausgeführt werden. Jedes Halten oberhalb der Taille oder ohne, dass beide Arme benützt werden, wird sanktioniert. Ein Spieler, der sich eines gefährlichen Tacklings schuldig gemacht hat, muss vom Schiedsrichter systematisch ausgewechselt werden (5 Minuten) . Sich vor den Ballträger werfen oder ein «Ankle Tap Tackle» sind streng verboten.	
WIEDERAUFNAHME BEI SPIELUNTERBRUCH	Wenn der Schiedsrichter abpfeift, legt der Spieler der Mannschaft, welche das Foul begangen hat, den Ball sofort an der Stelle des Fouls ab. Geschieht dies nicht, wird dies geahndet (Free Kick oder 5m +, oder Auswechslung bei wiederholten Fouls). Der Punkteunterschied beträgt nie mehr als 5 Tries. Die Trainer sorgen dafür, dass die Teams möglichst ausgeglichen sind. Der Punkteunterschied beträgt nie mehr als 5 Tries. Die Trainer sorgen dafür, dass die Teams möglichst ausgeglichen (gleich stark) sind.	
ORT DER WIEDERAUFNAHME BEI SPIELUNTERBRUCH	Wo?	Wie?
KICK OFF	In der Mitte des Feldes	Drop Kick. Der Gegner hält 10 Metern Abstand. Der Ball muss die 10 Meter überqueren.
KICK OFF nach einem Try	In der Mitte des Feldes; durch die Mannschaft die den Try bekommen hat.	
22 METER DROP OUT	10 Meter von der Tryzone	Drop Kick



WIEDERAUFNAHME BEI SPIELUNTERBRUCH	Wo?	Wie?
KNOCK ON oder unspielbarer Ball	Am Ort des Fehlers, 5 Meter von jeder Linie entfernt	<p>Ausbildungsscrum ohne Impact: 3+2 gegen 3+2 Das Stossen in der Achse ist erlaubt um den Ball zu gewinnen (Ball hinter den Füßen einer der vorderen Reihen). Das Binden der Spieler der ersten Reihe geschieht analog dem Scrum im XVer Rugby (siehe Spielregeln XV). Abseitslinien befindet sich bei 5 Metern hinter dem Scrum. Die "+2"-Spieler stehen an Stelle der Flanker der 3. Linie. Sie binden an die Props; die Innenhand hält die Hose und die Aussenhand das Trikot, sie stehen und können nicht Stossen. Sie können erst am Ende des Scrums tätig werden. Der Schiedsrichter gibt die 3 Befehle für die Bildung des Ausbildungs-Scrums ohne Impact: 1. CROUCH – 2. BIND – 3. SET Der Scrumhalf spielt den Ball ohne Verzögerung ein (3 Sekunden). Sein Gegner steht entweder neben ihm, ohne dem Ballverlauf zu verfolgen, oder hinter dem Gedränge, in der Achse. «Hooking» ist erlaubt. Die Wiedereroberung des Balles ist nicht möglich. Ballgewinn = Ende des Stossens. Ende des Gedränges = wenn der Scrumhalf den Ball vom Boden abhebt. Das Gedränge wird nie wiederholt. Falsche Verbindungen, schlechte Körperhaltung: Free Kick. Dreht sich der Scrum oder wenn ein Foul nicht erkannt wird und ein unspielbarer Ball oder Sicherheit erfordert: Free Kick zu Gunsten des Teams, welches in Ballbesitz war.</p>
PENALTY	Am Ort des Fehlers, 5 Meter von jeder Linie entfernt	Reglement World Rugby U19 Jahre, Ausnahme: die Gegner haben 5 Meter Abstand (und nicht 10).
FREE KICK	Am Ort des Fehlers, 5 Meter von jeder Linie entfernt	Reglement World Rugby U19 Jahre, Ausnahme: die Gegner haben 5 Meter Abstand (und nicht 10).
SEITENAUS	Am Ort des Fehlers, 10 Meter von jeder Linie entfernt	<p>LINEOUT = Kampf um den Ballbesitz. 1 Werfer, 2,3 oder 4 Springer und 1 Scrumhalf (Verbinder). Die Gegner stellen einen Spieler vis-à-vis von jedem Spieler der einwerfenden Mannschaft (1 Werfer, 2, oder 4 Springer, 1 Scrumhalf). Den Springern darf nicht geholfen werden. Das Lineout beginnt 3 Meter von der Seitenlinie und das Ende bildet der hinterste Spieler des angreifenden Teams. Der verteidigende Werfer stellt sich mit 2 Meter Abstand in der Tiefe und der Breite vom Lineout auf. Der verteidigende Scrumhalf stellt sich mit zwei Meter Abstand in der Tiefe vom Lineout auf. Schnelle Einwürfe sind erlaubt, wobei die Abseitslinien zu respektieren sind. Spieler, die nicht Teil des Lineouts sind, müssen 5 Meter Abstand halten.</p>
DIREKTES SEITENAUS (Kicks)	<p>Kick von ausserhalb der 10 Meter (in Bezug zur eigenen Tryzone): Lineout am Ort des Kicks</p> <p>Kick von innerhalb der Tryzone oder innerhalb der eignen 10 Meter Zone: Lineout am Ort des Austrittes</p>	
CONVERSION	NEIN	



5 Spielregeln U14

Die folgende Tabelle zeigt die allgemeinen Regeln für die Kategorie U14. Abgesehen von diesen Bestimmungen gelten die Regeln von World Rugby für U19 (Fussspiel ist erlaubt).

ANZAHL SPIELER	Gespielt wird mit XII. Falls ein Team weniger Spieler hat, wird mit gleicher Anzahl gespielt. Sind es weniger als 10 Spieler, wird 7s Rugby gespielt.
AUSWECHSLUNGEN	Unbegrenzt bei Spielunterbrechungen und/oder Verletzungen
SPIELFELD	Normales Spielfeld - abzüglich 5 m auf jeder Seite
BALL	Grösse 4
SPIELZEIT	60 Minuten pro Halbtag
SCHIEDSGERICHT	2 ausgebildete, junge Schiedsrichter und 1 begleitender Schiedsrichterausbildner auf dem Spielfeld anwesend (Ausbildner ist verantwortlich für das Gedränge und die Sicherheit)
FOULSPIEL	Wir mit einer Auswechslung von 5 Minuten bis zum dauerhaften Ausschluss vom Turnier geahndet, je nach Schwere des Vergehens. Die Auswechslung ist obligatorisch. Bei Brutalität oder wiederholten Verstössen kommt es zu einem dauerhaften Ausschluss vom Turnier.
TACKLE	Das Tackling muss mit beiden Armen auf der Höhe der Taille ausgeführt werden. Jedes Halten oberhalb der Taille oder ohne, dass beide Arme benützt werden, wird sanktioniert. Ein Spieler, der sich eines gefährlichen Tacklings schuldig gemacht hat, muss vom Schiedsrichter systematisch ausgewechselt werden (5 Minuten) . Sich vor den Ballträger werfen oder ein «Ankle Tap Tackle» sind streng verboten.
WIEDERAUFNAHME BEI SPIELUNTERBRUCH	Wenn der Schiedsrichter abpfeift, legt der Spieler der Mannschaft, welche das Foul begangen hat, den Ball sofort an der Stelle des Fouls ab. Geschieht dies nicht, wird dies geahndet (Free Kick oder 5m +, oder Auswechslung bei wiederholten Fouls). Mercy-Rule: Erreicht der Punktestand einen Unterschied von mehr als 5 Tries, so wird der Punktestand eingefroren und das führende Team gewinnt. Die Teams werden durch die Coaches ausgeglichen (gleich stark), sodass zu Ende gespielt werden kann.



ORT DER WIEDERAUFNAHME BEI SPIELUNTERBRUCH	Wo?	Wie?
KICK OFF	In der Mitte des Feldes	Der Gegner hält 10 Meter Abstand. Der Ball muss die 10 Meter überqueren.
KICK OFF nach eine Try	In der Mitte des Feldes; durch die Mannschaft die den Try bekommen hat.	
22 METER DROP OUT	10 Meter von der Endzone	Drop Kick
KNOCK ON oder unspielbarer Ball	Am Ort des Fehlers, 5 Meter von jeder Linie entfernt	<p>«Hooking» ist erlaubt, es darf jedoch nicht gestossen werden. Ausbildungs-Scrum ohne Impact 3+2 (2 Linien), gegen 3+2 (2 Linien) Die Abseitslinien liegt 5 Meter hinter dem Scrum. 3 Befehle für die Bildung des Gedränges ohne Impact:</p> <p>1. CROUCH – 2. BIND – 3. SET</p> <p>Das Binden der Spieler der ersten Reihe geschieht analog dem Scrum im XVer Rugby (siehe Spielregeln XV). Der Scrumhalf spielt den Ball ohne Verzögerung ein (3 Sekunden). Sein Gegner steht entweder neben ihm, ohne dem Ballverlauf zu folgen oder hinter dem Scrum in der Achse. Das Gedränge wird nie wiederholt. Falsche Bindungen, schlechte Körperhaltung: Free Kick. Wenn ein unbemerktes Foul dazu führt, dass der Ball unspielbar wird oder es die Sicherheit der Spieler erzwingt: Free Kick für das Team in Ballbesitz.</p>
PENALTY	Am Ort des Fehlers, 5 Meter von jeder Linie entfernt	Reglement World Rugby U19, Gegner haben 10 Meter Abstand
FREE KICK	Am Ort des Fehlers, 5 Meter von jeder Linie entfernt	Reglement World Rugby U19, Gegner haben 10 Meter Abstand
SEITENAUS Ballträger tritt aus dem Feld oder Ball rollt aus dem Feld	Am Ort des Fehlers, 5 Meter von jeder Linie entfernt	LINEOUT = Kampf um den Ballbesitz. 1 Werfer, 2,3 oder 4 Springer und 1 Scrumhalf (Verbinder).
DIREKTES SEITENAUS (Kicks)	Kick von ausserhalb der 10 Meter (in Bezug zur eigenen Tryzone): Lineout am Ort des Kicks	Die Gegner stellen einen Spieler vis-à-vis von jedem Spieler der einwerfenden Mannschaft (1 Werfer, 2, oder 4 Springer, 1 Scrumhalf). Den Springern darf nicht geholfen werden. Das Lineout beginnt 5 Meter von der Seitenlinie und das Ende bildet der hinterste Spieler des angreifenden Teams. Der verteidigende Werfer stellt sich mit 2 Meter Abstand in der Tiefe und der Breite vom Lineout auf. Der verteidigende Scrumhalf stellt sich mit 2 Meter Abstand in der Tiefe vom Lineout auf. Schnelle Einwürfe sind erlaubt, wobei die Abseitslinien zu respektieren sind. Spieler, die nicht Teil des Lineouts sind, müssen 10 Meter Abstand halten.
	Kick von innerhalb der Tryzone oder innerhalb der eignen 10 Meter Zone: Lineout am Ort des Austrittes	
CONVERSION	NEIN	



6 Ausrüstung

- 5.1. Die ganze Ausrüstung muss der World Rugby Regel 12 entsprechen.
- 5.2. Ein Spieler trägt ein Trikot, Shorts, Undershorts (Tights), Socken und Schuhe.
- 5.3. Folgende Zusatzausrüstung ist erlaubt:
 - a. Waschbare Stützen aus elastischem oder weichem Material.
 - b. Schienbeinschoner.
 - c. Knöchelschützer, die unter Socken getragen werden, dürfen nicht mehr als ein Drittel der Länge der Schienbeine bedecken und müssen, wenn sie starr sind, aus nichtmetallischem Material bestehen.
 - d. Handschuhe (fingerlose Handschuhe).
 - e. Schulterpolster.
 - f. Mundschutz oder Zahnschutz.
 - g. Scrum-Cap.
 - h. Verbände, Pflaster, Tape oder ähnliche Materialien.
 - i. Spezifische Rugby-Brille (weltweites Experiment).
 - j. Nockenschuhe mit gegossenen Plastiknocken aus einem Stück.
- 5.4. Darüber hinaus können Frauen tragen:
 - a. Brustschutz
 - b. Lange Tights, mit nur einer Naht an der Innenseite des Beines, welche unter den Shorts und Socken getragen wird.
 - c. Ein Kopftuch, vorausgesetzt, dass das Kopftuch keine Gefahr für die Trägerin oder andere Spielerinnen darstellt.
- 5.5. Ein Spieler kann nicht tragen:
 - a. Blutbefleckte Ausrüstung.
 - b. Scheuernde oder scharfkantige Ausrüstung.
 - c. Ausrüstung, die Schnallen, Klammern, Ringe, Scharniere, Reißverschlüsse, Schrauben, Bolzen oder starre Materialien enthalten, sowie alle Schutzausrüstungen, die gemäss dieser Regel nicht zulässig sind.
 - d. Schmuck.
 - e. Handschuhe.
 - f. Shorts mit eingenähter Polsterung.
 - g. Ausrüstung, die normalerweise nach den Regeln erlaubt ist, die der Schiedsrichter aber für die Spieler als gefährlich erachtet.
 - h. Kommunikationsgerät.
- 5.6. Der Schiedsrichter hat die Befugnis, jederzeit zu entscheiden, dass ein Teil der Ausrüstung eines Spielers gefährlich oder verboten ist. In diesem Fall muss der Schiedsrichter dem Spieler befehlen, diesen Gegenstand zu entfernen. Der Spieler darf erst wieder am Spiel teilnehmen, wenn er diesen Gegenstand entfernt oder ungefährlich gemacht wurde.
- 5.7. Wenn während einer Inspektion vor dem Spiel einem Spieler signalisiert wird, dass er eine nach dieser Regel verbotene Ausrüstung trägt und dieser Spieler anschliessend beim Tragen dieser Ausrüstung auf dem Spielfeld erwischt wird, wird dieser Spieler wegen Fehlverhaltens verwiesen. Strafe: Penalty.
- 5.8. Der Schiedsrichter darf einem Spieler nicht erlauben, das Spielfeld zu verlassen, um die Ausrüstung zu wechseln, es sei denn, die Ausrüstung ist mit Blut befleckt.

World Rugby Reglement 12 finden Sie unter: <http://playerwelfare.worldrugby.org/reg12>