

**Internationales Jugend-Rugbyturnier  
United World Games 2019  
Klagenfurt am Wörthersee/Österreich  
20.06. – 23.06.2019**  
[www.unitedworldgames.com](http://www.unitedworldgames.com)  
Hotline: 0043/699 19010545



## Sportstätten

### **Players Town / Stadion**

Südring 207  
9020 Klagenfurt

### **Koschatplatz**

Lerchenfeldstraße 6  
9020 Klagenfurt

## Ausschreibung Spielregeln Rugby 7s

### **Wichtigste Regel - FAIR PLAY**

Die Teilnehmer haben sich im Geiste des Fair Play respektvoll und höflich nicht nur gegenüber den Schiedsrichtern, sondern auch gegenüber anderen Offiziellen, Gegnern, Mitspielern und Zuschauern zu verhalten.

### **1. Klasseneinteilung und Spielzeit**

Die Spielzeit jeder Halbzeit beträgt 7 Minuten. Die insgesamt Spielzeit beträgt nicht länger als 14 Minuten. Bei Unentschieden nach der regulären Spielzeit darf es von Seiten des Schiedsrichters keine Nachspielzeit geben. Beim Jahrgang U10 beträgt die Länge der Halbzeiten 5 Minuten.

#### **Männlich:**

<b>Altersklassen</b>	<b>Stichtag</b>	<b>Spieldauer</b>
U 18	Geb. am 01.01.2001 und jünger	2 x 7 min
U 16	Geb. am 01.01.2003 und jünger	2 x 7 min
U 14	Geb. am 01.01.2005 und jünger	2 x 7 min
U 12	Geb. am 01.01.2007 und jünger	2 x 7 min
U 10	Geb. am 01.01.2009 und jünger	2 x 5 min

## Weiblich:

Altersklassen	Stichtag	Spieldauer
U 18	Geb. am 01.01.2001 und jünger	2 x 7 min
U 15	Geb. am 01.01.2004 und jünger	2 x 7 min

### Ausnahmegenehmigungen:

Aufgrund unterschiedlicher Stichtage der einzelnen nationalen Rugbyverbände ist es per Regularium erlaubt, **pro Team bis zu 2 SpielerInnen** im Kader zu haben, die den Stichtag für die jeweilige Altersklasse um bis zu **6 Monate überschreiten**. Diese SpielerInnen müssen dem Organisationskomitee bekanntgegeben werden und auf der Spielerliste mit einem Vermerk auf die Ausnahmegenehmigung aufscheinen.

### Wichtige Information:

Bis zum Jahrgang U14 ist es möglich das Turnier mit einem Mixed-Team zu bestreiten. Die Verantwortung beim Stellen eines Mixed Teams liegt jedoch alleine bei den Trainern und nicht bei der Turnierdirektion, den Rugby Vereinigungen oder der Organisation der United World Games.

## 2. Spielerliste & Identitätskontrollen

Für **jedes teilnehmende Team muss beim Organisationskomitee eine Spielerliste** eingereicht werden (per Mail an [office@unitedworldgames.com](mailto:office@unitedworldgames.com)). Diese wird von der Turnierleitung kontrolliert, unterzeichnet und vor Ort beim Check-In an die jeweiligen Teamverantwortlichen ausgehändigt. Die TrainerInnen sind angehalten die unterzeichnete Liste, wie auch Pässe bzw. **Ausweise der SpielerInnen zu allen Spielen mitzubringen**. Es muss jedeR SpielerIn auf Verlangen der Turnierleitung **jederzeit seine Identität** mit einem gültigen, amtlichen Lichtbildausweis **nachweisen** können. Bei Verdacht auf eine Stichtagsverletzung bzw. Einsatz eines nicht spielberechtigten Athleten sind in Koordination mit Schiedsrichter/Platzaufsicht Spielerliste und Lichtbildausweis zu kontrollieren. Liegt eine **Verletzung** vor wird das entsprechende Spiel **automatisch als eine Niederlage für die betroffene Mannschaft gewertet (0:30)**.

EinE SpielerIn darf grundsätzlich in 2 verschiedenen Teams spielen, sofern diese nicht im selben Bewerb antreten, er/sie muss jedoch auch auf beiden Spielerlisten aufscheinen (eine AthletIn des U12 Bewerbes darf z.B. ohne Weiteres auch im Kader einer U14 Mannschaft aufscheinen und sofern es der Turnierplan zulässt für beide Teams Spiele bestreiten). Sollte ein Teilnehmer mit mehreren Teams in ein und demselben Bewerb antreten, so dürfen SpielerInnen nicht zwischen den Teams verschoben werden, **AthletInnen dürfen nur auf der Spielerliste EINER Mannschaft pro Bewerb aufscheinen**.

## 3. Mannschaftsgröße und Sicherheitsbestimmungen

Es gibt keine Einschränkungen betreffend der max. Größe einer Mannschaft. Jeder Spieler muss einen **Mundschutz** für den Schutz von Zähnen und Mund tragen.

## 4. Turnierbesprechung

Am **Donnerstag, den 20. Juni, wird um 20:00 Uhr ein Rugby Trainer/Manager Meeting abgehalten**. Alle Trainer, Betreuer, und Schiedsrichter müssen anwesend sein. Die Turnierleitung wird organisatorische Angelegenheiten, den Turnierplan und Regeln

besprechen. Jeder Teilnehmer bekommt die Möglichkeit Fragen zu stellen, Vorschläge zu machen oder etwaige Bedenken zu äußern.

**Treffpunkt: Playerstown, @ VIP Bereich**

## 5. Verspätete, verschobene, unterbrochene und abgesagte Matches

Im Interesse der Teams stellt die planmäßige Durchführung des Turnierplans die wichtigste Priorität dar. Wird es jedoch von der Turnierleitung für notwendig befunden, kann ein Match unterbrochen, verschoben oder abgesagt werden. Diese Entscheidung wird an die jeweiligen Teams durch die Turnierdirektion weitergeleitet. Wenn ein Team sich weigert zu spielen oder ein Spiel ohne Bekanntgabe von Gründen an den Schiedsrichter verlässt, so wird das Spiel durch die Turnierleitung strafverifiziert. Die Turnierleitung entscheidet auch über einen etwaigen Ausschluss des Teams aus dem Turnier.

### Unterbrochene Matches

Sollte ein Match vom Schiedsrichter unterbrochen werden, gelten folgende Regeln:

1. Sollte das Match zur Halbzeit oder in der zweiten Hälfte unterbrochen werden, und es nicht mehr möglich ist es am selben Tag zu beenden, so steht das Ergebnis.
2. Wenn das Match während der ersten Hälfte unterbrochen wird und ein Weiterspielen am selben Tag nicht möglich ist, so entscheidet die Turnierdirektion über die weitere Vorgehensweise.

## 6. Foulspiel

Spieler, die aufgrund eines groben Fouls mit einer roten Karte versehen werden, sind von jedem weiteren Spiel des Rugbyturniers ausgeschlossen. Solche Vorfälle müssen so schnell wie möglich der Rugby Turnierleitung oder der Platzaufsicht gemeldet werden.

## 7. Turniermodus, Punkte & Aufstiegsregelungen

Das UWG Rugby Turnier wird basierend auf den **Regeln der RFU** gespielt: LAWS OF THE GAME – <http://www.englandrugby.com/governance/laws/> mit einigen Adaptionen aus dem Neuseeländischen Regelwerk.

### Rugby Bälle

U10, U12	Größe 4
U14, U16, U18	Größe 5

**Die wichtigsten Punkte sind unten angeführt:**

<b>Jahrgang</b>	<b>U10</b>	<b>U12</b>	<b>U14</b>	<b>U16</b>	<b>U18</b>	<b>Kommentare</b>
<b>Spieleranzahl</b>	7	7	7	7	7	Es handelt sich dabei um die Maximalanzahl. Sollte ein Team nicht genügend Spieler stellen, so verliert es das Spiel. Es wird jedoch trotzdem mit einer ausgeglichenen Spieleranzahl gespielt.
<b>Feld Größe</b>	1/2	1/2	Volles Feld minus 5m auf jeder Seite	Volles Feld	Volles Feld	½ = Touch Lines sind: 5m vor der Goal Line und 10m vor der Half Way Line; Goal Lines sind: 5m vor den Touch Lines; Dead-Ball-Line ist die Touch Line → Keine Zuschauer zwischen den 2 Feldern
<b>Versuch</b>	5 Pkt.	5 Pkt.	5 Pkt.	5 Pkt.	5 Pkt	Bei einem zu eindeutigen Spiel (z.B. 35+ zur Halbzeit), MÜSSEN sich beide Trainer treffen und sich auf Veränderungen einigen, um ein ausgeglicheneres Spiel zu gewährleisten.
<b>Erhöhung</b>	0	0	2 Vor den Torstangen	2	2	Nur Dropkicks. U14 Erhöhung wird vor den Torstangen durchgeführt.
<b>Ball Größe</b>	4	4	5	5	5	
<b>Körperkontakt-Tackle</b>	Ja. Keine Abwehr gegen Kopf-, Gesicht- und Hals Regionen	Ja. Keine Abwehr gegen Kopf-, Gesicht- und Hals Regionen	Ja. Keine Abwehr gegen Kopf-, Gesicht- und Hals Regionen	Ja. Abwehr erlaubt	Ja. Abwehr erlaubt	Tackles müssen unter dem Brustbereich erfolgen.
<b>Austausch</b>	Nur zur Halbzeit (Ausnahme: Verletzung)	Nur zur Halbzeit (Ausnahme: Verletzung)	Nur zur Halbzeit (Ausnahme: Verletzung)	Nur zur Halbzeit (Ausnahme: Verletzung)	Nur zur Halbzeit (Ausnahme: Verletzung)	Es gibt keine Wechsel während des Spiels, außer im Falle einer Verletzung. Jeder Spieler muss eine Halbzeit spielen. Austausch erfolgt zur Halbzeit.
<b>Gedränge</b>	3 Personen – Kein schieben, kein kämpfen	3 Personen – Kein schieben, kein kämpfen	3 Personen – Kein schieben, kein kämpfen	3 Personen – 1.5m Regel	3 Personen – 1.5m Regel	Sicherheit ist vorrangig! 1.5m Regel: Das Gedränge wird nicht mehr als 1,5 m verschoben. Bis U14 → <u>Gedränge Halb muss auf der eigenen Seite bleiben.</u>
<b>Gasse</b>	0 Antippen & Passen, Verteidiger 5m	0 Antippen & Passen, Verteidiger 5m	2 Personen Kein Heben	Anzahl wie Einwurf Team	Anzahl wie Einwurf Team	
<b>Strafen</b>	Antippen & Passen	Antippen & Passen	Antippen & Passen			
<b>Kicken (im Spiel)</b>	Kein Kicken	Kein Kicken	Lauf-& Passspiel fördern	Lauf-& Passspiel fördern	Lauf-& Passspiel fördern	
<b>Spiellänge (Finale)</b>	2 x 5	2 x 7	2 x 7	2 x 7	2 x 7	Maximalspielzeiten.
<b>Kick-off</b>	Drop-kick / Punt vom Punkterzieler	Drop-kick/ Punt vom Punkterzieler	Drop-kick vom Punkterzieler	Drop-kick vom Punkterzieler	Drop-kick vom Punkterzieler	Bis U14 → Kein Heben bei Kick-Starts.

## Das Ergebnis nach den Gruppenspielen wird wie folgt ermittelt:

Tordifferenz wird in der Tabelle berücksichtigt. Die Reihenfolge der Mannschaften wird nach den angeführten Kriterien in folgender Reihenfolge ermittelt:

- Erreichte Turnier-Punkteanzahl
- Direkte Duelle
- Sind mehrere Teams turnier-punktegleich zählen zunächst nur die Turnier-Punkte aus den Spielen gegeneinander, bei gleicher Turnier-Punktezahl entscheidet die bessere Scoredifferenz in den Spielen gegeneinander
- Haben mehrere Teams in den Spielen gegeneinander dieselbe Scoredifferenz, zählt die Anzahl der erzielten Punkte (Score) der Spiele gegeneinander
- Scoredifferenz aller Spiele
- Anzahl der erzielten Punkte (Score) aller Spiele
- Anzahl der Siege in allen Spielen
- Sollten zwei Teams nach den oben genannten Kriterien immer noch gleichauf liegen, so erfolgt ein Losentscheid (computerisierter Zufallsgenerator)

## Punkteverteilung:

Sieg	4 Punkte
Unentschieden	2 Punkte
Niederlage	0 Punkte

## 8. Finale

### Keine Unentschieden!

- Ein Unentschieden wird durch eine sieben (7) minütige „sudden death“ Periode entschieden (5 min in U10 und U12)
- Steht es nach dieser Zeit immer noch Unentschieden, so entscheidet ein Kicken auf Tore welches an der 22-meter Linie startet und immer um 5 Meter nach hinten verschoben wird bis ein Sieger feststeht.

## 9. Feldgröße

**U10:** 50x20 m

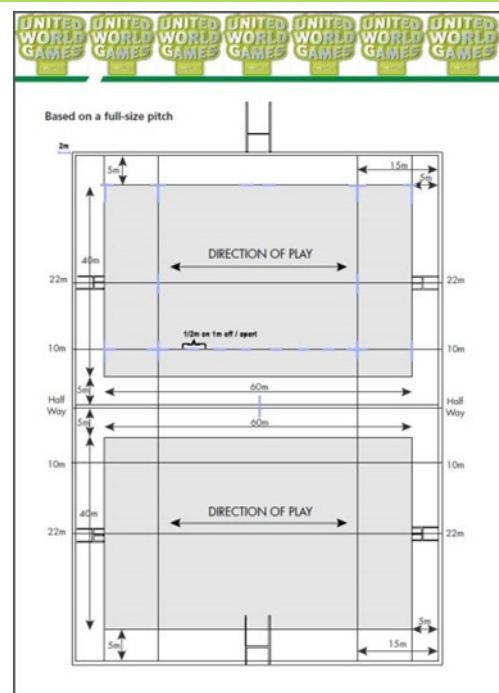
**U12:** 60x40 m (auf die Breite gespielt, die zwei 5m Linien bilden die Versuchslinien. An der Seite wird das Feld durch die Versuchslinien und der nächsten 10m Linie des regulären Feldes begrenzt.

**U14:** Volles Feld (die Länge entspricht dem vollen Feld von einer 5m Linie zu anderen. Die Breite ist seitlich begrenzt durch die 5m Linie)

**U16:** Volles Feld

**U18:** Volles Feld

Die Jahrgänge U10 und U12 wird auf einem eigenen Feld, oder auf der Breite eines regulären Feldes ohne Tore gespielt. U14, U16 und U18 wird mit Toren auf einem normalen Feld ausgetragen.



## 10. Versicherungen, Haftungsausschluss & Diebstahl

Die Teilnehmer sind nicht versichert! Es obliegt daher dem Betreuer, dass alle TeilnehmerInnen während des gesamten Aufenthaltes bei den United World Games versichert sind. Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung für Krankheiten, gestohlene bzw. verlorene Wertgegenstände und etwaige Verletzungen! Die Turnierverantwortlichen können lediglich einen Krankentransport veranlassen! Sollte der Verletzte nicht versichert sein bzw. sein Heimatland kein Abkommen für ärztliche Versorgung mit Österreich haben, muss der Turnierteilnehmer die Kosten der Behandlung selbst tragen.

Jeder Teilnehmer erklärt, dass er ausreichend trainiert hat und gegen seine Teilnahme von ärztlicher Seite keine Bedenken bestehen.

**Für alle SpielerInnen gilt:** Keine Wertgegenstände oder Sportausrüstung unbeaufsichtigt lassen!

## 11. Anmerkung zu Disziplinarstrafen

Bei gröberen Verstößen, wie auch übertrieben hartem Foulspiel, werden SpielerInnen für das nächste Spiel automatisch gesperrt und die Turnierleitung spricht je nach Härte des Vergehens eine weitere Sperre aus. Bei einem Platzverweis, der in Verbindung mit einer Rauferei oder einer Schiedsrichterbeleidigung ausgesprochen wird, wird der/die betroffene SpielerIn für den Rest des Turniers gesperrt.

Des Weiteren behält sich die Turnierleitung das Recht vor, in bestimmten Fällen ganze Teams vom Turnier auszuschließen, wenn diese respektloses Verhalten gegenüber Schiedsrichtern, Turnierleitern oder Gegnern, bzw. schlechtes Benehmen an den Tag legen.

## 12. Finale Anmerkung

Die Organisatoren der United World Games sehen es als Verpflichtung, für jeden Spieler, Teamleiter oder Coach an, die oben genannten Punkte gelesen zu haben und zu kennen.

**WICHTIG: In akuten Notfällen sowie zu Nachtzeiten ist die Notfallnummer 144 anzurufen. Zu beachten ist bitte auch, dass bei etwaigen Abtransporten mit dem Rettungswagen stets ein Betreuer des betroffenen Teams mitfahren muss.**