

**SA  
27.06.**

**TURNIER 9 – 18 UHR  
DAMEN & HERREN**

**SCHNUPPER  
PROGRAMM 13.30 – 15 UHR**

**FREIBAD  
TÜBINGEN**



**INFOS UNTER [WWW.TSV-HIRSCHAU.DE](http://WWW.TSV-HIRSCHAU.DE)**

**@RUGBYTUEBINGEN @RUGBYTUEBINGENF**



# PROGRAMM

## FREITAG – WARM WELCOME

ab 18.00 Uhr @ Neckawa – Wöhrdstraße 25 · 72072 Tübingen  
Anmeldung der Teams, Abholung der Voucher Bags

## SAMSTAG – TURNIER DAMEN & HERREN

Freibad 1 · 72072 Tübingen

**ab 08.00 Uhr** – Abholung der Voucher Bags am Eingang + Eintritt  
→ Eintritt ins Bad ist für alle Spieler:innen und je 2 Betreuer:innen pro  
Mannschaft mit dem Bändchen frei. Parken ist auf dem Festplatz möglich

**08.15 – 8.45 Uhr** – Anmeldung der Teams bei der Turnierleitung am  
Spielfeld

**08.45 Uhr** – Captainsmeeting

**09.00 Uhr** Eröffnungsspiel (Turnierbeginn)

**13.30 – 15.00 Uhr** – Mittagspause für Spieler  
+ offenes Schnuppertraining für Gäste und Kinder

**ab 15.00 Uhr** Finalphase

**17.00 Uhr** Siegerehrung

**ab 19.30 Uhr** Gemeinsamer Ausklang am Marktplatz/ Rathaus, Weinhaus  
Beck

**ab 21.30 Uhr** Boulanger (mit Anmeldung, da Reservierung)

**INFOS UNTER [WWW.TSV-HIRSCHAU.DE](http://WWW.TSV-HIRSCHAU.DE)**

@RUGBYTUEBINGEN @RUGBYTUEBINGENF





## ESSEN

Für die Spieler:innen (Herren/Damen) gibt es ein inkludiertes Mittagessen. Es stehen vegane bzw. vegetarische Alternativen zur Verfügung. Das Mittagessen erhaltet ihr mit dem Spielerpass. Des Weiteren können Speisen und Getränke von unserem Verkauf (bitte **Bargeld** mitbringen) oder Schwimmbadkiosk erworben werden.

## FANS

... sind jederzeit willkommen und ausdrücklich erwünscht! Hierfür muss lediglich Eintritt ins Freibad gezahlt werden, dadurch erhaltet ihr auch Zugang zum Pitch.

## PITCH

... findet ihr ganz am Ende des Freibads, auf der rechten Seite im Sportbereich.

## FRAGEN?

Bitte meldet euch bei Fragen zum Ablauf, Anmeldung oder sonstigen Anfragen über E-Mail oder die Whatsappgruppe: <https://chat.whatsapp.com/DD8suEZjeoY0YABgyMxABV?s=cl&p=i&ilr=4>



# REGELN

## REGEL 1 – DER PLATZ

### 1.1 BESCHAFFENHEIT DES SPIELGELÄNDES

(a) Oberfläche. Die Oberfläche des Spielfelds ist eben und besteht aus losem Sand.

### 1.2 BENÖTIGTE ABMESSUNGEN FÜR DAS SPIELGELÄNDE

Abmessungen Erwachsene: Das Spielfeld ist nicht länger als 35 Meter und nicht breiter als 25 Meter. Das Malfeld ist nicht länger als 3 Meter und nicht breiter als 25 Meter.

## REGEL 2 – ANZAHL DER SPIELER – DIE MANNSCHAFT

### 2.1 MAXIMALE ANZAHL DER SPIELER AUF DER SPIELFLÄCHE

Maximum: Jede Mannschaft darf nicht mehr als fünf Spieler auf der Spielfläche haben.

### 2.2 AUSWECHSELSPIELER

Erwachsene: Eine Mannschaft kann nicht mehr als fünf Auswechsel-/Ersatzspieler benennen.

### 2.3 AUSGEWECHSELTE SPIELER DIE WIEDER IN DAS SPIEL ZURÜCKKEHREN

Wenn ein Spieler ausgewechselt wird, darf dieser Spieler zu jeder Zeit wieder am Spiel teilnehmen. Einzuwechselnde Spieler betreten dann das Spielfeld in der Auswechselzone, wenn der Ball tot ist oder das Spiel stillsteht. Der ausgewechselte Spieler darf das Spielfeld dort verlassen, wo er sich gerade befindet.

### 2.4 ZU VIELE SPIELER AUF DEM FELD

Sobald der Schiedsrichter feststellt, dass eine Mannschaft mehr als 5 Spieler auf dem Spielfeld hat, kann er jede Aktion, die in der Zwischenzeit stattgefunden hat, annullieren, es sei denn, die gegnerische Mannschaft hat einen Vorteil erlangt:

Bsp. 1: Ein Versuch wird erzielt und die verteidigende Mannschaft hat 6 Spieler auf dem Spielfeld: das Ergebnis bleibt bestehen.

Bsp. 2: Ein Versuch wird erzielt und die angreifende Mannschaft hat 6 Spieler auf dem Feld: Der Versuch wird nicht anerkannt.

## REGEL 3 – ZEITDAUER EINES SPIELS

Ein Spiel dauert nicht länger als 10 Minuten. Ein Spiel ist in zwei Halbzeiten unterteilt, beide nicht länger als 5 Minuten Spielzeit.

### 3.1 HALBZEIT

Nach der Halbzeit wechseln die Mannschaften die Spielhälfte. Die Unterbrechung dauert maximal 2 Minuten.

### 3.2 VERLÄNGERUNG

Endet ein Spiel unentschieden, wird nach der Sudden-Death-Regel gespielt, d.h. die Mannschaft, die als erstes einen Try erzielt, gewinnt das Spiel.

# REGELN

## REGEL 4 – DIE SPIELWEISE

### 4.1 KAPITÄN

Nur der anerkannte Kapitän darf sich beim Schiedsrichter melden, um ihn um Erklärungen zu bitten oder schwerwiegende Verstöße anzuzeigen, wie z. B. zu viele (sechs) gegnerische Spieler auf dem Feld.

### 4.2 KICKS, LINE-OUT UND GEDRÄNGE

Kicks im offenen Spiel: Ein Spieler darf den Ball im offenen Spiel nicht kicken. Line-out und Gedränge sind ausgeschlossen und das Spiel wird durch einen Freistoß wieder aufgenommen.

### 4.3 SPIELVERLAUF/ABLAUF

Wenn der Spieler, der den Ball trägt, vom Gegner geblockt wird, muss er den Ball innerhalb von 2 Sekunden freigeben, indem er ihn abspielt oder ihn jemandem überlässt. Wird diese Regel nicht beachtet, verliert seine Mannschaft den Ballbesitz. Der Abstand zum Ball bei Strafstoßen oder Anstoß beträgt 5 Meter. Wird dieser Abstand nicht eingehalten, verhängt der Schiedsrichter eine weitere 5-Meter-Strafe gegen den Spieler.

Bei Punktgleichheit während der Qualifikationsrunden qualifiziert sich die Mannschaft mit den meisten Versuchen, bei fortbestehender Punktgleichheit wird die Mannschaft mit den weniger registrierten Spielern und schließlich die jüngere Mannschaft bevorzugt (ermittelt durch Addition der Geburtsjahre der Spieler und anschließende Division durch 12).

## REGEL 5–DAS ERZIELEN VON PUNKTEN

Wenn ein angreifender Spieler als Erster im gegnerischen Malfeld den Ball zu Boden bringt, hat er einen Versuch erzielt. Der Versuch ist einen Punkt wert und es gibt keine Kicks nach einem Versuch. Wenn ein angreifender Spieler den Ball über die Mallinie trägt, hat dieser Spieler drei Sekunden Zeit, um einen Versuch zu erzielen.

Strafstoß: Die gegnerische Mannschaft erhält einen Freistoß 4 Meter vor der Mallinie. Wenn ein angreifender Spieler einen Versuch erzielt, muss er den Ball an der Stelle liegen lassen, an der der Versuch erzielt wurde.

Strafstoß: Der gegnerischen Mannschaft wird ein Freistoß von der Mitte der Mittellinie zugesprochen, und der fehlbare Spieler wird verwarnet und vorübergehend gesperrt.